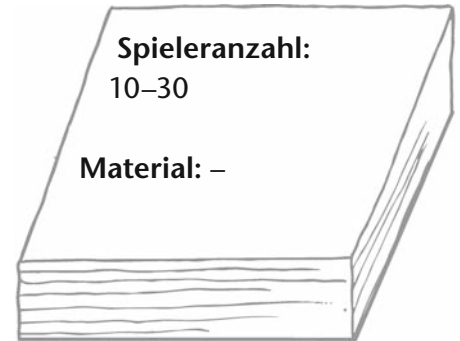


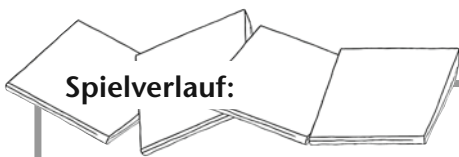
Beweg-dich-Memory



Spielziel: Finden von lebenden Bildpaaren.

Spielvorbereitung: –

leicht



Spielverlauf:

Zwei Teams treten gegeneinander an. Jedes Team besteht aus ein oder zwei Kindern. Die restlichen Kinder stellen die „lebenden Bildkarten“ dar. Immer zwei der restlichen Kinder denken sich eine Bewegung o. ä. aus, die ein Bildpaar darstellt und studieren diese ein. Währenddessen verlassen die beiden Teams das Zimmer. Anschließend trennen sich die Paare und stellen sich im Raum verteilt auf. Die beiden Teams kommen zurück in den Raum.

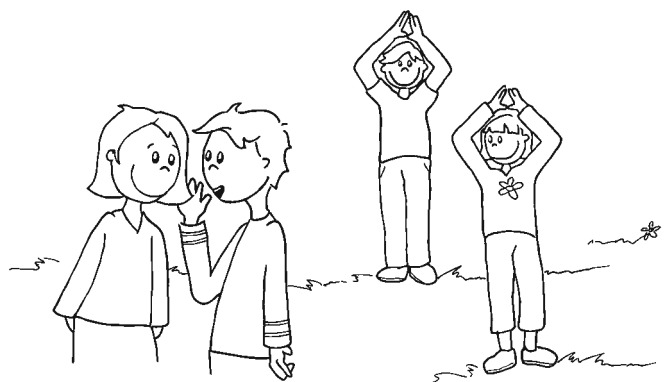
Das erste Team tippt zwei Kinder an, die dann ihre Bewegung vormachen. Stimmen die beiden Bewegungen überein, setzt sich das Bildpaar zu diesem Team. Stimmen die Bewegungen nicht überein, stehen die „Karten“ wieder still. So wechseln sich die beiden Teams ab.

Spielende: Gewinner ist das Team, das am Schluss die meisten lebenden Bildkarten gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnen beide Teams.

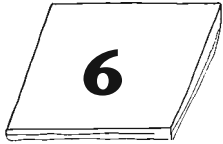


Varianten:

- Die Paare machen statt Bewegungen Tierlaute oder andere Geräusche.
- Findet ein Team ein Paar, darf es noch einmal zwei Kinder antippen.



8 Spiele für alle



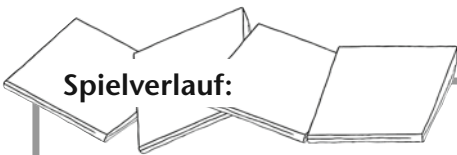
Such die Karte!

Spielziel: Genaues Hinsehen und Vertiefen der Farbkenntnisse.

Spielvorbereitung: –



leicht



Spielverlauf:

Alle Karten liegen aufgedeckt auf dem Tisch. Ein Mitspieler sucht sich mit den Augen eine Karte aus und nennt seinen Mitspielern die Farben, die darauf zu sehen sind.

Z. B.: „Meine Karte ist blau, rot und gelb.“

Derjenige, der zuerst errät, welche Karte gemeint ist, erhält einen Gewinnstein.

Dann beschreibt das nächste Kind im Uhrzeigersinn eine Karte. Dadurch kommen auch schwächere Kinder an die Reihe.

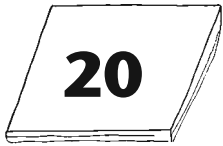
Spielende: Gewinner ist derjenige, der die meisten Gewinnsteine hat.



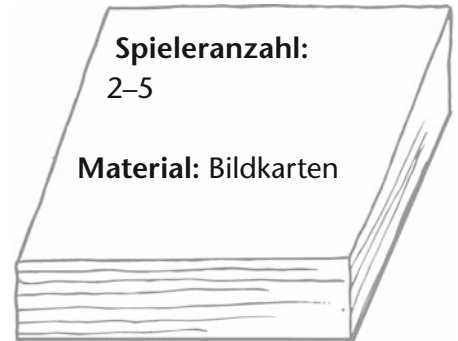
Varianten:

- Der Spieler umschreibt den abgebildeten Begriff.
- Der Spieler nennt den Anfangsbuchstaben des abgebildeten Begriffs und die Farbe.
- Der Spieler malt den abgebildeten Begriff auf ein Blatt, die Mitspieler raten dabei.





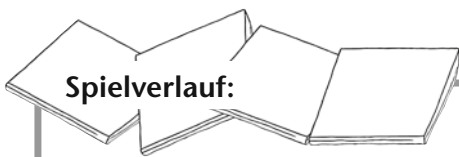
Reimwort-Memory



Spielziel: Finden von Karten, die sich reimen.

Spielvorbereitung: –

leicht



Spielverlauf:

Alle Karten liegen mit dem Bild nach oben auf dem Tisch.

Der erste Spieler sucht zwei Karten, die sich reimen, z. B. „Fisch“ – „Tisch“. Reimen sich die ausgewählten Karten, darf er sie behalten. Stimmen die Reime nicht überein, legt er die Karten wieder zurück. Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

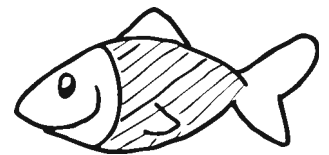
Sind alle Reimkarten verbraucht, dürfen sich die Spieler eigene Reimwörter zu den verbliebenen Karten überlegen.

Spielende: Sieger ist das Kind mit den meisten Karten.



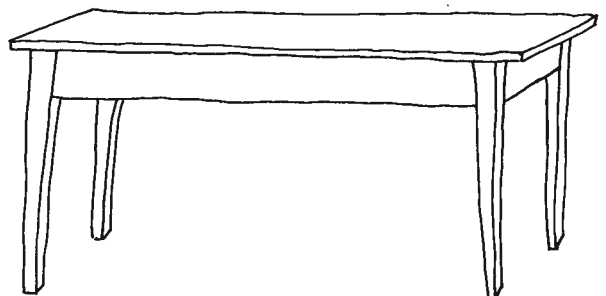
Differenzierung:

- Die Kinder dürfen auch Unsinnswörter erfinden, z. B. „Fisch“ – „Lisch“.



Varianten:

- Das Kind nennt ein Reimwort zu einer ausgewählten Karte und nimmt nur diese Karte.
- Die Kinder suchen gleichzeitig immer zwei Bildkarten heraus, die sich reimen. Dabei müssen die Kinder schnell sein, denn das Kind mit den meisten Karten gewinnt.





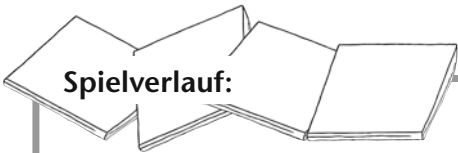
Kli-Kla-Kluck



Spielziel: Kennen des richtigen Begleiters/Artikels zu den abgebildeten Namenwörtern/Substantiven.

Spielvorbereitung: –

leicht



Spielverlauf:

Der Spielleiter erklärt den Kindern die Handbewegungen zu den Begleitern/Artikeln:
„der“ = Hase → Zeige- und Mittelfinger zu Hasenohren hoch strecken
„die“ = Schale → Handinnenfläche zur Schale wölben
„das“ = Messer → Hand mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger waagrecht halten
Der Spielleiter zeigt nun den beiden Spielern eine Bildkarte. Die Kinder machen das Begleiter-/Artikelhandzeichen. Das Kind, das als erstes das richtige Zeichen macht, erhält die Karte.

Spielende: Das Kind mit den meisten Karten gewinnt.



Differenzierung:

- Die Kinder machen das Handzeichen und rufen dazu den Namen der Bildkarte.



Varianten:

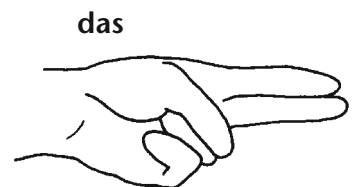
- Die Kinder werden in zwei Teams aufgeteilt. Es treten immer je ein Spieler aus jedem Team gegeneinander an. Die Karte erhält das Kind, das als erstes das richtige Begleiter-/Artikelhandzeichen zum Bild macht. Sieger ist das Team mit den meisten Karten.
- Die Kinder bilden zwei Teams. Der Spielleiter hält eine Karte hoch. Die Kinder machen das Handzeichen. Die Karte erhält das Team, das als erstes das richtige Zeichen gemacht hat.



der



die



das