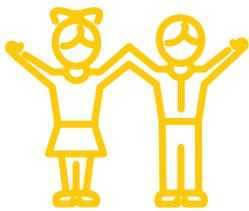


GESCHICHTENWÜRFEL



AB 1 KIND
4 - 10 JAHRE

ANLEITUNG

Ein/e Spieler/in würfelt mit einem oder auch mit mehreren Würfeln (je nach Entwicklungsstand). Aus den gewürfelten Motiven bildet der/die Spieler/in anschließend einen Satz. Danach ist der/die Nächste mit Würfeln und Sätze bilden dran. So entsteht nach und nach eine spannende, abenteuerliche oder lustige Geschichte. Am Ende jeder Runde versuchen die Spieler gemeinsam, die Geschichte frei nachzuerzählen. Die Sätze können auch von den Mitspielern und Mitspielerinnen mitgeschrieben werden, sodass die Geschichte am Schluss vorgelesen werden kann.

TIPPS ZUR VEREINFACHUNG

- Jede/r Spieler/in erzählt anhand der gewürfelten Motive eine eigene kurze Geschichte, anstatt gemeinsam eine Geschichte zu erfinden.
- Die Kinder erfinden nicht zusammenhängende Sätze.
- Memorykarten mit unterschiedlichen Motiven statt Geschichtenwürfel verwenden. Die Memorykarten nacheinander aufdecken und einen Satz zu dem Bild erzählen. Die aufgedeckten Memorykarten können in einer Reihe aufgelegt werden, damit sich die Kinder leichter an die (gemeinsam) konstruierte Geschichte erinnern.
- Je nach Sprachkompetenz der Kinder können unterschiedlich viele Würfel gleichzeitig verwendet werden.

MATERIAL

- mehrere Geschichtenwürfel (selbst gefaltet: auf jeder Würfelseite befindet sich ein Motiv oder Bild, gezeichnet oder mit Sticker ODER kaufen, z.B. „Story Cubes“)

KINDER LERNEN DABEI

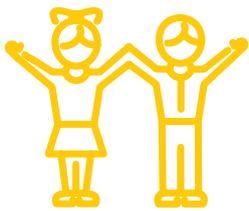
- Wortschatzerweiterung
- Wortbedeutung
- Satzbau
- Grammatik
- Sprachgedächtnis
- Textverständnis
- Erzählkompetenz

Weitere Informationen zum kindlichen Spracherwerb finden Sie im neuen Ratgeber „**Sprechen macht schlauer.**“, kostenlos erhältlich unter der Service Hotline 0800 800 820 oder per Mail: office@hilfswerk.at

Die Broschüre ist auch online auf unserem **Sprachportal** auf www.hilfswerk.at abrufbar.

Wir sind Ihr Partner, wenn es um Ihre Kinder geht!

BUCHSTABENKISTE



1 - 4 KINDER
4 - 6 JAHRE

ANLEITUNG

Zur Vorbereitung werden die Schubladen mit je einem Buchstaben beschriftet oder beklebt. Anschließend wird die Schublade mit den zum Buchstaben passenden Gegenständen (z.B. Buchstabe **L** = Löwe als Spielfigur, ein „**L**“ zum Fühlen aus Sandpapier, Legosteine, Bildkarten mit Gegenständen, die mit „**L**“ beginnen, usw.) befüllt. Besonders spannend wird es, wenn nur ein/e Spieler/in die Schubladen befüllt und die anderen Mitspielenden vorher den Inhalt nicht kennen.

Nun geht es los: Nacheinander werden die Inhalte der Schubladen gemeinsam entdeckt. Dabei gibt es folgende Möglichkeiten:

- **Silbentrennung:** die Gegenstände auf den Bildkarten klatschen oder hüpfen (akustische Trennung) oder mit Muggelsteinen in Silben trennen (optische Trennung)
- **Anlaute:** der/die Spieler/in sucht zu einer Bildkarte oder einem Gegenstand andere Gegenstände im Zimmer/Garten mit passendem Anlaut
- **Reimen:** Reimwörter passend zum Gegenstand/Bild bilden
- **Laute machen:** Laute passend zum Gegenstand/Bildkarte machen
- **Buchstaben nachzeichnen:** Buchstaben mit dem Stift nachfahren, abzeichnen, ausmalen usw.

Bei diesem Spiel gibt es weder Gewinner, noch Verlierer – gemeinsam Spaß zu haben, ist hier das Wichtigste!

TIPP: Sie können die Schubladen auch interessens- und bedürfnisorientiert füllen (z.B. Bauernhof, Feuerwehr, Supermarkt, usw.).

MATERIAL

- Schubladenkistchen (im Möbelgeschäft oder Baumarkt erhältlich; alternativ auch Geschenkboxen)
- Buchstaben aus unterschiedlichen Materialien (z.B. Magnete, Sandpapier, Stempel)
- Spielfiguren (Tiere) und diverse Gegenstände
- Muggelsteine
- Bildkarten
- Papier, Stifte

KINDER LERNEN DABEI

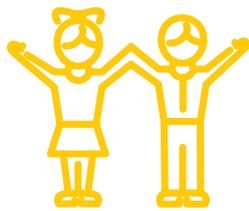
- mit allen Sinnen
- Feinmotorik und Grobmotorik
- Wortschatzerweiterung
- Wortbedeutung
- Lautbildung

Weitere Informationen zum kindlichen Spracherwerb finden Sie im neuen Ratgeber „**Sprechen macht schlauer.**“, kostenlos erhältlich unter der Service Hotline 0800 800 820 oder per Mail: office@hilfswerk.at

Die Broschüre ist auch online auf unserem **Sprachportal** auf www.hilfswerk.at abrufbar.

Wir sind Ihr Partner, wenn es um Ihre Kinder geht!

RÜCKENBILDER



AB 2 KINDERN
5 - 12 JAHRE

ANLEITUNG

Bei diesem Ratespiel wird jeder/m Spieler/in ein Tierbild auf den Rücken geklebt, wobei der/die Spieler/in das Tierbild vorher nicht sehen darf.

Dann geht es Reihum: der/die erste Spieler/in in der Reihe, muss durch geschickte Fragen erraten, welches Tier auf seinem/ihrem Rücken klebt. Dabei dürfen nur Entscheidungsfragen, die mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können, gestellt werden.

Hat der/die Spieler/in sein/ihr Rückenbildtier erraten, darf er/sie das Bild vom Rücken abnehmen und ansehen. Dann beginnt der/die nächste Spieler/in mit dem Erraten seines/ihres Rückentieres.

TIPPS

- **Ältere Kinder:** Statt Bildern werden Begriffe aufgeschrieben.
- **Besondere Interessen:** statt Tierbilder können auch Bilder oder Begriffe anderer Kategorien verwendet werden, z.B. Märchenfiguren, berühmte Personen, Stars etc.

MATERIAL

- mindestens ein Tierbild pro Mitspieler/in (oder Bilder aus anderen Themengebieten, wie Obst, Gemüse, Pflanzen usw.)
- Klebeband

KINDER LERNEN DABEI

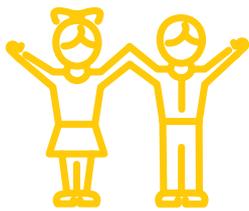
- aufmerksames Zuhören
- Kurzzeitgedächtnis
- Wortschatz und Wortbedeutung
- Satzbau und Grammatik

Weitere Informationen zum kindlichen Spracherwerb finden Sie im neuen Ratgeber „**Sprechen macht schlauer.**“, kostenlos erhältlich unter der Service Hotline 0800 800 820 oder per Mail: office@hilfswerk.at

Die Broschüre ist auch online auf unserem **Sprachportal** auf www.hilfswerk.at abrufbar.

Wir sind Ihr Partner, wenn es um Ihre Kinder geht!

PERLENSAUGER



1 - 6 KINDER
3 - 8 JAHRE

ANLEITUNG

Alle Spielenden sitzen eng nebeneinander um einen (runden) Tisch oder am Boden. Jede/r Spieler/in bekommt einen Strohhalm und eine kleine Schüssel, die sie/er vor sich abstellt. Die Spieler/innen dürfen sich jeweils eine Perlenfarbe aussuchen.

Danach wird der Unterschied zwischen Pusten und Saugen gezeigt (z.B. auf die eigene Handfläche pusten bzw. versuchen einen „Finger einzusaugen“).

Die große Schüssel wird in die Mitte zwischen die Mitspielenden gestellt, sodass die Schüssel für alle mit dem eigenen Strohhalm gut erreichbar ist.

Dann beginnt das Spiel: die Spielenden „transportieren“ ihre zehn ausgesuchten farbigen Perlen mit dem Strohhalm von der großen in die kleine Schüssel.

Gewonnen hat, wer als erstes alle 10 Perlen der eigenen Farbe in der eigenen kleinen Schüssel hat.

MATERIAL

- eine große Schüssel mit je 10 Perlen pro Spieler/in in unterschiedlichen Farben (eine Farbe pro Spieler/in)
Achtung: die Perlen müssen größer als die Strohhalm sein, damit sie nicht aus Versehen eingesaugt werden können!
- eine kleine Schüssel pro Spieler/in
- ein Strohhalm pro Spieler/in

KINDER LERNEN DABEI

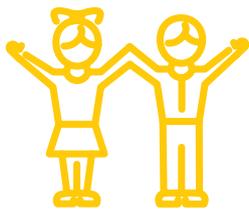
- Mundmotorik

Weitere Informationen zum kindlichen Spracherwerb finden Sie im neuen Ratgeber „**Sprechen macht schlauer.**“, kostenlos erhältlich unter der Service Hotline 0800 800 820 oder per Mail: office@hilfswerk.at

Die Broschüre ist auch online auf unserem **Sprachportal** auf www.hilfswerk.at abrufbar.

Wir sind Ihr Partner, wenn es um Ihre Kinder geht!

POSTAMT



AB 1 KIND
3 - 6 JAHRE

ANLEITUNG

Die A4-Blätter mit den geometrischen Formen werden auf den Boden gelegt oder an die Wand gehängt. Sie symbolisieren die Häuser, denen die Briefe zugestellt werden. Eine Person übernimmt das „Postamt“, die andere/n Person/e/n tragen die Briefe aus, die vom „Postamt“ ausgeteilt werden.

Zu Beginn spricht das „Postamt“ die Anweisungen zur Briefzustellung noch als ganzen Satz: „Der Kreis muss bitte zum Kreis-Haus gebracht werden.“ Nach ein wenig Übung benennt/benennen der/die Briefträger/in/innen selbst, wohin der Brief gebracht werden soll: „Ich bringe den Kreis zum Kreis-Haus.“

Briefe können auch zu zweit zugestellt werden. Dann spricht/sprechen der/die Briefträger/in/innen im Plural: „Wir bringen den Kreis zum Kreis-Haus.“

TIPPS

Farben und Formen: Es können auch mehrere Briefe mit der gleichen Form, jedoch mit unterschiedlicher Farbe zugestellt werden. Dafür brauchen Sie Häuser und Briefe in verschiedenen Farb-Form-Kombination (z.B. rotes Kreishaus, blaues Dreieckshaus usw.).

MATERIAL

- mehrere A4-Blätter mit je einer aufgezeichneten geometrischen Form (Kreis, Viereck, Dreieck, Raute, Trapez usw.)
- für ältere Kinder: komplexere Formen (z.B. Quadrat und Rechteck, Sechseck, Achteck usw.)
- Bierdeckel, Briefumschläge oder Post-it's, auf denen die gleichen geometrischen Formen abgebildet sind

KINDER LERNEN DABEI

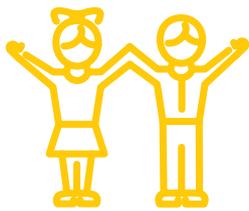
- aufmerksames Zuhören
- konzentriertes Hinsehen
- Wortschatz und Wortbedeutung
- Satzbau und Grammatik

Weitere Informationen zum kindlichen Spracherwerb finden Sie im neuen Ratgeber „**Sprechen macht schlauer.**“, kostenlos erhältlich unter der Service Hotline 0800 800 820 oder per Mail: office@hilfswerk.at

Die Broschüre ist auch online auf unserem **Sprachportal** auf www.hilfswerk.at abrufbar.

Wir sind Ihr Partner, wenn es um Ihre Kinder geht!

WÖRTERKETTEN



AB 2 KINDERN
AB 5 JAHREN

ANLEITUNG

Ein/e Spieler/in beginnt mit einem zusammengesetzten Hauptwort (z.B. Apfelbaum). Der/Die nächste Spieler/in bildet aus dem zweiten Wortteil (z.B. Apfelbaum) ein neues zusammengesetztes Hauptwort (z.B. Baum-schere), usw.

TIPPS

- **Satzketten:** Der/Die erste Spieler/in bildet einen Satz aus 3 Wörtern (z.B. „Das Mädchen singt.“). Der/Die nächste Spieler/in erweitert den Satz um jeweils ein Wort, egal an welcher Stelle (z.B. „Das kleine Mädchen singt.“), usw.
- Diese Spiele eignen sich gut, um Wartezeiten zu überbrücken.

MATERIAL

- kein Material erforderlich

KINDER LERNEN DABEI

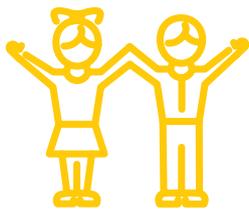
- aufmerksames Zuhören
- Sprachgedächtnis
- Wortschatzerweiterung
- Wortbedeutung

Weitere Informationen zum kindlichen Spracherwerb finden Sie im neuen Ratgeber „**Sprechen macht schlauer.**“, kostenlos erhältlich unter der Service Hotline 0800 800 820 oder per Mail: office@hilfswerk.at

Die Broschüre ist auch online auf unserem **Sprachportal** auf www.hilfswerk.at abrufbar.

Wir sind Ihr Partner, wenn es um Ihre Kinder geht!

FROSCHFUTTER



AB 1 KIND
2 - 6 JAHRE

ANLEITUNG

Zunächst wird erklärt, dass ein Frosch sein Futter (= Fliegen) mit seiner langen Zunge aus der Luft fängt – immer eine Fliege nach der anderen.

Nun bekommt jede/r Spieler/in einen Kaffeefilter.

Anschließend werden auf den Filtern die „Fliegen“ (Mandelsplitter) verteilt – jede/r Spieler/in erhält dieselbe Anzahl an „Fliegen“. Das Ziel ist, dass jede/r Spieler/in mit ihrer/seiner langen „Froschzunge“ einen Mandelsplitter nach dem anderen vom Kaffeefilter aufzunehmen versucht, ohne dass der Kaffeefilter dabei durch die Zunge nass wird.

Dann geht's los: Die „Frösche“ fischen mit ihren Zungen nach den Mandelsplittern. Wenn der letzte Mandelsplitter aufgenommen wurde, endet das Spiel.

Gewonnen hat, wessen Kaffeefilter am wenigsten nass ist (auf Kaffeefiltern wird Flüssigkeit schnell durch die dunkle Verfärbung des Filterpapiers sichtbar).

MATERIAL

- ein Kaffeefilter pro Kind
- Mandelsplitter

KINDER LERNEN DABEI

- Mundmotorik

Weitere Informationen zum kindlichen Spracherwerb finden Sie im neuen Ratgeber „**Sprechen macht schlauer.**“, kostenlos erhältlich unter der Service Hotline 0800 800 820 oder per Mail: office@hilfswerk.at

Die Broschüre ist auch online auf unserem **Sprachportal** auf www.hilfswerk.at abrufbar.

Wir sind Ihr Partner, wenn es um Ihre Kinder geht!