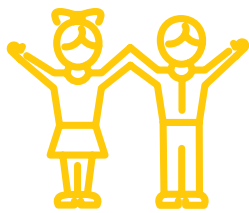


GESCHICHTENWÜRFEL



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

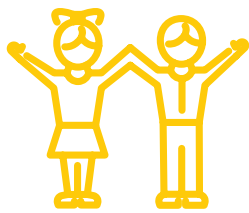
- Wortschatzerweiterung
- Wortbedeutung
- Satzbau
- Grammatik
- Sprachgedächtnis
- Textverständnis
- Erzählkompetenz

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

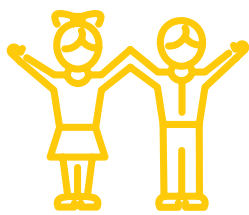
- mit allen Sinnen
- Feinmotorik und Grobmotorik
- Wortschatzerweiterung
- Wortbedeutung
- Lautbildung

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/ihrer 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/ihrer 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!