Spiele zum Thema „Nomen“

01 „Artikelsuche“ und „Bestimme den Artikel“ (Spiele zum Artikel)

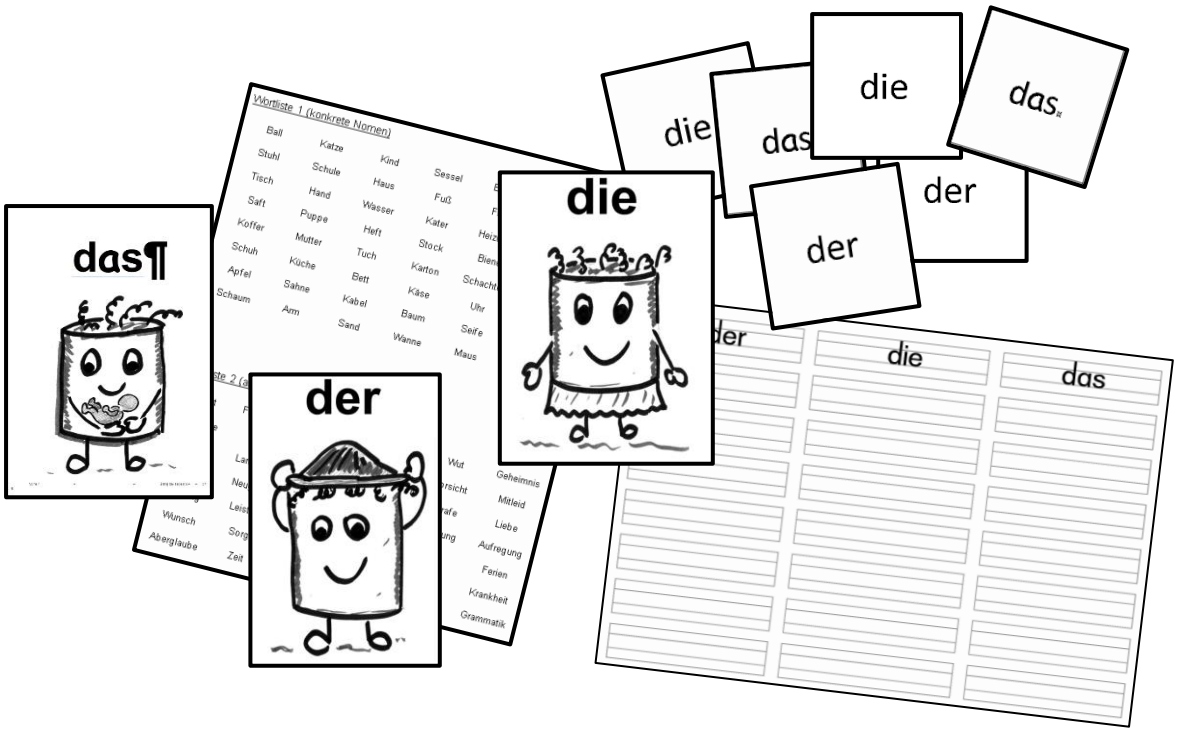
Material: der-die-das-Karten
der-die-das-Liste
2 Wörterlisten
zu jedem Artikel eine Bewegungskarte

Artikelsuche:

Spielverlauf: Die Karten mit den bestimmten Artikeln werden Gegenständen im Raum zugeordnet. Anschließend werden die einzelnen Begriffe zusammen mit den richtigen Artikeln in der Liste eingetragen.

Bestimme den Artikel:

Spielverlauf: Der Spielleiter liest Nomen ohne Artikel aus der Liste vor. Die Spieler stellen den passenden Artikel mit einer dafür festgelegten Bewegungen dar. Danach können die Nomen auch noch in die Liste eingetragen werden.



Preis: 4,50 € / 5,40 CF
Bestellnummer: 01 Nomen

02 **„Kofferspiel“** (Spiel zum Artikel) und
„Froschhüpfen auf Bildkarten“ (Spiel zu Singular/Plural)

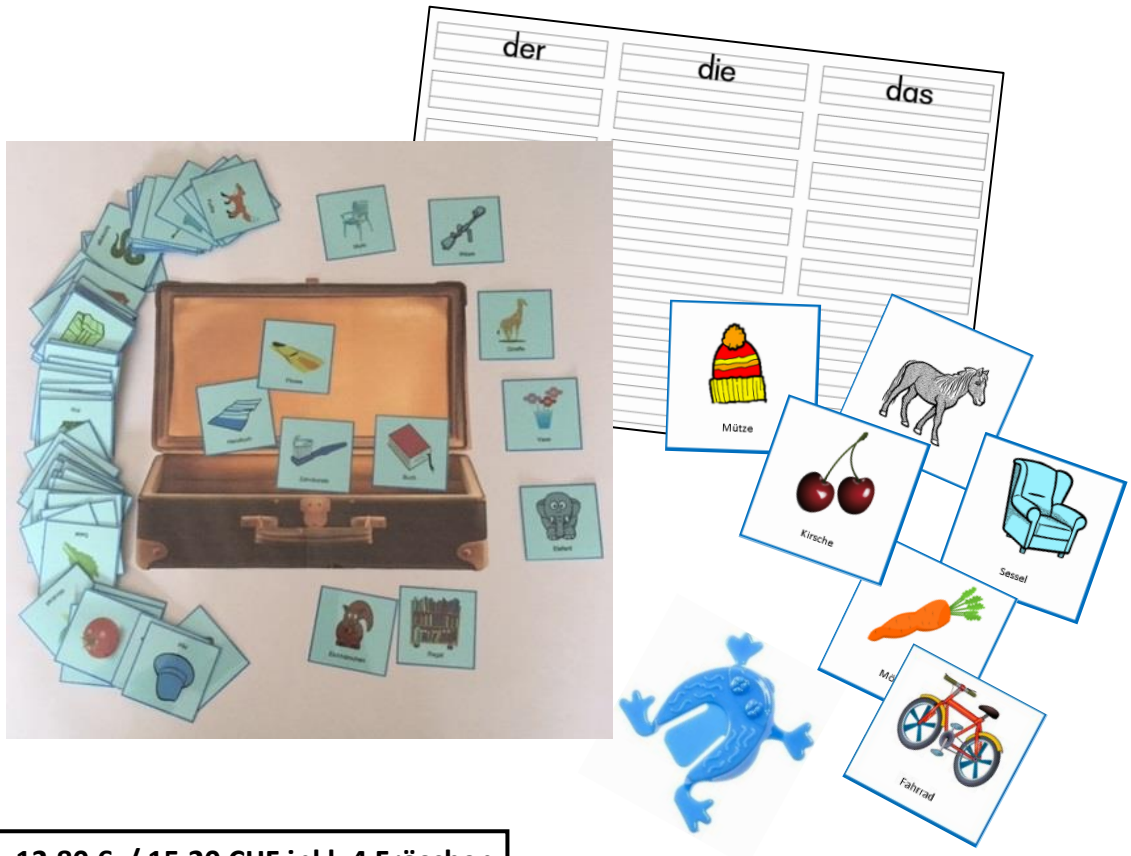
Material: 96 Bildkarten
1 Koffer-Plakat
der-die-das-Liste
4 Frösche

Kofferspiel:

Spielverlauf: Vor jedem Spieler liegt ein Stapel mit Bildkarten. Karten mit Gegenständen/Dingen, die in den Koffer passen, werden in einem Satz mit dem richtigen Artikel gesprochenen: „Im Koffer liegt das Buch“ und auf dem leeren Koffer abgelegt. Gegenstände/Dinge, die nicht in den Koffer passen legt der Spieler vor sich ab und benennt dabei die Abbildung mit dem richtigen Artikel. Anschließend werden die Gegenstände/Dinge in der Liste in die richtige Rubrik eingetragen.

Froschhüpfen:

Spielverlauf: Die Bildkarten werden verdeckt aufgelegt. Mit einem „Frosch“ wird auf eine verdeckte Bildkarte gehüpft. Die Karte wird umgedreht und von der Abbildung die Pluralform gebildet.



Preis: 12,80 € / 15,20 CHF inkl. 4 Fröschen
Bestellnummer: 02 Nomen

Ergänzungen:

Mit den Spielplänen **Leiterspiel 1**, **Leiterspiel 2** und **Sprossenwand** auf den Seiten 21 bis 23 sind weitere Spielmöglichkeiten gegeben.

03 „Schwarzer Peter“ und „Froschhüpfen auf Schwarze Peter Karten“

(Spiele zu Singular/Plural)

Material: 35 Kartenpaare (70 Karten)
1 Schwarze Peter Karte
4 Frösche

Schwarzer Peter:

Spielverlauf: wie „Schwarzer Peter“ spielen und wie im folgenden Beispiel fragen:
Spieler: „Hast du die Karte ‚die Delfine‘?“
Mitspieler: „Ja, ich habe die Karte ‚die Delfine‘.“
Spieler: „Ich habe die Karte ‚der Delfin‘, bitte gib mir die Karte ‚die Delfine‘.“
Der Spieler legt das Kartenpaar ab und spricht dazu laut: „der Delfin, die Delfine“
Macht der Spieler einen Fehler, bekommt er die Karte nicht.

Froschhüpfen auf Schwarzer Peter Karten:

Spielverlauf: Die Karten werden verdeckt auf den Tisch gelelgt. Mit einem Frosch wird versucht auf eine verdeckte Karte zu hüpfen. Die Karte wird umgedreht. Ist die Abbildung in Singularform, wird die Pluralform gebildet und umgekehrt.

Preis: 10,50 € / 12,50 CHF inkl. 4 Fröschen
Bestellnummer: 03 Nomen

04 „Würfelspiel“ (Spiel zu Singular/Plural und Wortarten)

Material: Spielplan
Würfel und Spielfiguren (werden nicht mitgeliefert)

Würfelspiel:

Spielverlauf: Die Spieler starten auf dem Startfeld und ziehen ihre Spielfigur entsprechend der Würfelzahl. Auf jedem Feld, auf dem sie ankommen, müssen sie die Wortart bestimmen. Stehen sie auf einem Feld mit einem Nomen in Einzahl, suchen sie auf dem Spielfeld das dazugehörige Nomen in der Mehrzahl und rücken auf dieses Feld. Kommt die Spielfigur auf einem Feld mit Mehrzahl zu stehen, dann muss sie auf das Feld mit der passenden Abbildung in der Einzahl gesetzt werden. Der Spieler nennt dabei immer das jeweilige Nomen mit dem passenden Artikel in Einzahl und Mehrzahl.

Start	Schirme	rutschen	pflücken	kaufen	Schachtel	schnell	schneiden	Fisch	schwer	pusten	weich	Mensch
laut	Dino	spät	grün	Schirm	Delfin	radeln	Menschen	rollen	bunt	Esel	spaßig	blubbern
Kind	Schachteln	Fische	laut	tauchen	Angeln	Esel	lüften	lecker	Köche	fangen	fliegen	Rad
werfen	Haus	duften	sausen	Bank	Kinder	Dinos	lachen	Wölfe	pünktlich	sehen	Wolken	scharf
drinnen	rennen	Koch	Delfine	Strumpf	schnell	kaufen	Angel	blau	Räder	essen	laufen	lesen
Wolke	laut	beginnen	Pfote	gesund	Licht	Köpfe	gefährlich	komisch	Bänke	plantschen	Monster	kicken
braun	Wolf	brennen	Hexen	gefährlich	draußen	kochen	Strümpfe	kullern	schwimmen	spielen	Häuser	platzen
basteln	lustig	Lichter	zaubern	schauen	Auto	platzen	waschen	heulen	fahren	Würfel	mutig	schleichen
Pfoten	heiß	bauen	schwimmen	Würfel	bezahlen	Kopf	tröten	Hexe	klettern	schweben	Autos	Ziel

Preis: 2,00 € / 2,40 CHF (Din A 4)
3,50 € / 3,50 CHF (Din A 3)

Bestellnummern: 04 Nomen A4
04 Nomen A3

05 „Quartettspiel“ und „Schieben“ (Spiele zu den 4 Fällen)

Material: 10 Quartette (40 Karten)
10 Bildkarten
4 Hilfskarten

Quartettspiel:

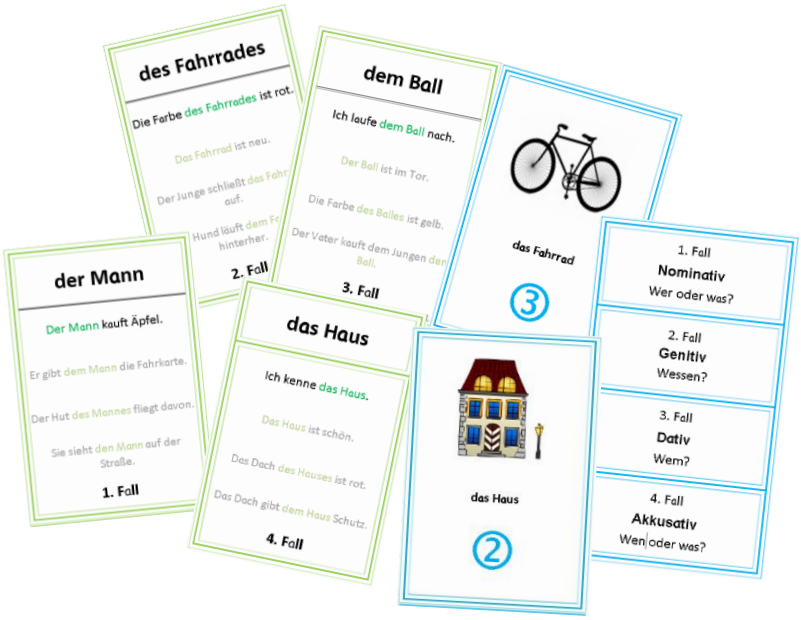
Spielverlauf: wie „Quartettspiel“ spielen, jdeoch wird wie im folgenden Beispiel gefragt:
Spieler. „Hast du die Karte ‚der Ball ist imTor‘?“
Mitspieler: „Ja!“
Spieler: „Wer ist im Tor?“
Mitspieler: „Der Ball ist im Tor.“
Spieler: „Der Ball steht im 1. Fall, im Nominativ“
Macht der Spieler alles richtig, bekommt er die Karte.

Schieben:

Spielverlauf: Alle Karten werden ausgeteilt. Die Bildkarten werden in die mitte gelegt. Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell Quartette zu bekommen.

Alle Spieler entscheiden, welche Karte sie an ihren rechten Nachbarn weiterschieben und schieben sie gleichzeitig nach rechts zu ihrem Nachbarn, der die geschobene Karte aufnimmt. Erneut überlegt sich jeder Spieler, was er weiterschieben möchte.

Am Ende wird auf jedes gewonnene Quartett jeweils die passende Bildkarte gelegt, so dass nur noch die Bildkarte des Quartetts sichtbar ist. Dann wird das Wort in den 4 Fällen gesagt.



Preis: 7,00€ / 8,40 CHF
Bestellnummer: 05 Nomen

06 „Würfelspiel mit Satzkarten“ (Spiel zu den 4 Fällen)

Material: 40 Satzkarten
4 Hilfskarten
Würfel (werden nicht mitgeliefert)

Würfelspiel mit Satzkarten:

Spielverlauf: Jeder Mitspieler bekommt die gleiche Anzahl Satzkarten und legt sie offen vor sich ab. Der Reihe nach wird gewürfelt. Wird eine 1,2,3, oder 4 gewürfelt, sucht der Spieler, ob er eine Karte mit einem Satz im entsprechenden Fall hat. Wenn ja, stellt er die zum Fall passende Frage und gibt die entsprechende Antwort (z.B. „Wer oder was klettert auf den Baum?“ – „Die Katze klettert auf den Baum.“). Danach dreht der Spieler die Karte um.

Würfelt man eine 5, darf man nichts tun, würfelt man eine 6, darf man eine beliebige Karte umdrehen.

Preis: 6,50€ / 7,80 CHF
Bestellnummer: 06 Nomen

Ergänzungen:

Mit den Spielplänen **Leiterspiel 1**, **Leiterspiel 2** und **Sprossenwand** auf den Seiten 21 bis 23 sind weitere Spielmöglichkeiten gegeben.

Spiele zum Thema „Verben“

01 „Würfelspiel 1“ (Spiel zu den verschiedenen Pronomen und Zeiten)

Material: 3 Spielpläne für jeweils schwache, starke und gemischte Verben
3 Würfelpläne
Würfel mit Pronomen
Würfel mit Zeiten
3 Würfel in verschiedenen Farben (werden nicht mitgeliefert)

Würfelspiel 1

Spielverlauf: Es wird mit drei Würfeln gespielt. Einer gibt die Anzahl der Schritte an, die man auf dem Spielfeld gehen darf. Einer gibt die Person und einer die Zeit an, in die das entsprechende Verb gesetzt werden muss. Macht man es falsch, muss man eine Reihe zurück. Kommt man auf die Leiter, darf man in die nächste Reihe hochsteigen. Kommt man auf den Maulwurf, muss man eine Reihe zurück.

Variante: Man würfelt mit einen Zahlenwürfel für die Anzahl der Schritte und jeweils einem gebastelten Würfel für die Pronomen und die Zeiten.

Preis: 8,80 € / 10,50 CHF (Spielpläne Din A 4)
10,80 € / 13,00 CHF (Spielpläne Din A 3)

Bestellnummer: 01 Verben A4
01 Verben A3

02 „Würfelspiel 2“ und „Gruppenspiel“

(Spiele zu den verschiedenen Pronomen und Zeiten)

Material: 1 Spielplan
36 Verbkarten
Personalpronomen-Karten
Würfel (werden nicht mitgeliefert)

Würfelspiel 2

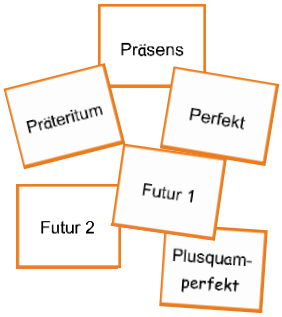
Spielverlauf: Karten mit Verben und mit Personalpronomen werden verdeckt jeweils auf einen Stapel gegeben. Mit einer Spielfigur zieht man die gewürfelte Punktezahl, dann nimmt man von jedem Stapel eine Karte und bildet mit dem Verb und dem Pronomen die Zeitform, auf der die Spielfigur sitzt.

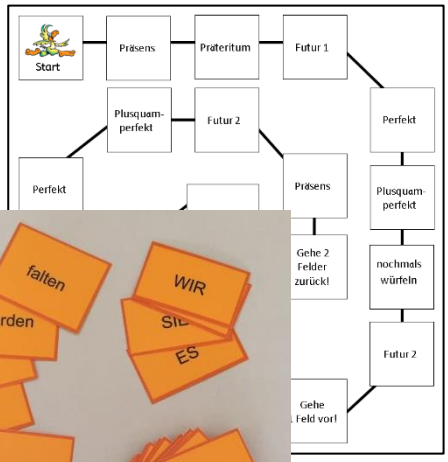
Gruppenspiel

Spielverlauf: Die Kinder bilden zwei Reihen (A und B). Jede Reihe ist eine Gruppe. Die beiden Reihe stehen einander gegenüber, sodass jedes Kind einen Gegenspieler hat. Alle Kinder bekommen eine Zeitformkarte.

Der Spielleiter zieht eine Verbkarte und gibt das Verb zusammen mit einem passenden Nomen vor. Der erste Spieler der Reihe A bildet mit diesen beiden Begriffen einen Satz in seiner Zeitform. Sein Gegenspieler aus der Reihe B bestätigt die Richtigkeit und dann bekommt die Gruppe A einen Punkt. Der nächste Spieler der Reihe A bildet den Satz in seiner Zeitform usw. Jeweils das gegenüber stehende Kind aus der Reihe B kommentiert die Aussage mit richtig oder falsch. Waren alle Kinder dran, tauschen Reihe A und Reihe B die Rollen.

Material: 36 Verbkarten
12 Zeitformkarten





Preis: 7,50 € / 9,00 CHF (Spielplan Din A 4)
8,50 € / 10,20 CHF (Spielplan Din A 3)

Bestellnummer: 02 Verben A4
02 Verben A3

03 „Eins, zwei oder drei“ (Spiel zu den verschiedenen Zeitformen)

Material: 3 Satzlisten
12 Zeitkarten (A4)

Eins, zwei, drei

Spielverlauf: 3 Zeitkarten mit den Zeitformen, die geübt werden sollen, werden auf den Boden gelegt. Der Spielleiter liest einen Satz in einer Zeitform vor und die Kinder springen solange von einer Karte zur anderen, bis der Spielleiter: „1, 2 oder 3, letzte Chance… vorbei!“ ruft. Dann müssen die Kinder auf der richtigen Zeitkarte stehen .

Preis: 8,50 € / 10,20 CHF
Bestellnummer: 03 Verben

04 „Musikstopp“ und „Froschhüpfen“ (Spiele zum Plusquamperfekt)

Material: 21 Satzkarten
4 Frösche
Chips (werden nicht mitgeliefert)

Musikstopp

Spielverlauf: Jeder Mitspieler hat eine Satzkarte und 5 Chips in der Hand und bewegt sich nach der Musik im Raum. Stoppt die Musik, sucht er sich einen Partner. Jeder wählt von seiner Karte eine Präsensform und liest diese seinem Partner vor. Dieser muss nun die Plusquamperfekt-Form sagen. Ist die Antwort falsch, bekommt er von seinem Partner einen Chip.

Froschhüpfen

Spielverlauf: Karten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Der Reihe nach wird versucht, mit einem Frosch auf eine Karte zu springen, die dann umgedreht wird. Einem beliebigen Spieler wird die Präsensform vorgelesen. Dieser bildet das Plusquamperfekt. Ist die Antwort richtig, bekommt er die Karte. Ist die Antwort falsch, wird die Karte verdeckt zurückgelegt.

Preis: 4,70 € / 5,60 CHF inkl. 4 Fröschen
Bestellnummer: 04 Verben

Ergänzungen:

Mit den Spielplänen **Leiterspiel 1**, **Leiterspiel 2, Sprossenwand** und **Rennen** auf den Seiten 21 bis 24 sind weitere Spielmöglichkeiten gegeben.

05 „Blick in die Zukunft“, „Wer bin ich“ und „Froschhüpfen“

(Spiele zum Plusquamperfekt)

Material: 42 Satzkarten
4 Frösche

Blick in die Zukunft

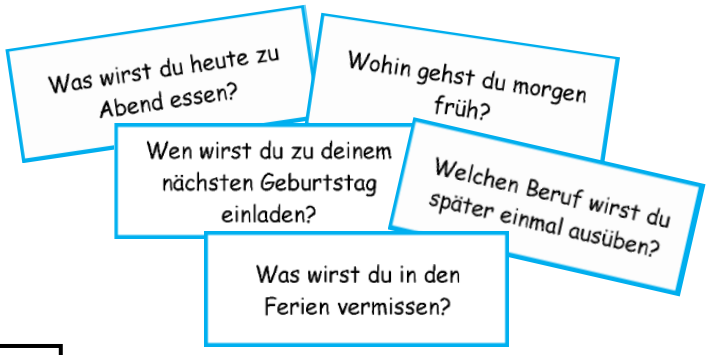
Spielverlauf: Die Karten werden als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler zieht die oberste Karte und liest sie vor. Der Reihe nach antworten alle Mitspieler in ganzen Sätzen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe eine Fragekarte zu ziehen.

Wer bin ich

Spielverlauf: Die Karten werden als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler zieht die oberste Karte und liest sie vor. Alle Mitspieler schreiben die Antwort in Druckschrift als kompletten Satz auf einen Zettel. Die Zettel werden gemischt und auf dem Tisch ausgelegt. Der Spieler, der vorgelesen hat, ordnet jetzt jedem Spieler die Antwort zu, von der er denkt, dass sie von ihm stammt. Für jede richtige Zuordnung bekommt er einen Punkt.

Froschhüpfen

Spielverlauf: : Karten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Der Reihe nach wird versucht, mit einem Frosch auf eine Karte zu springen, die dann umgedreht wird. Dem Sitznachbarn wird nun die Frage vorgelesen. Dieser bildet den kompletten Antwortsatz im Futur 1. Macht er ihn richtig, bekommt er einen Punkt.



Preis: 5,30 € / 6,30 CHF inkl. 4 Fröschen
Bestellnummer: 05 Verben

Ergänzungen:

Mit den Spielplänen **Leiterspiel 1**, **Leiterspiel 2, Sprossenwand** und **Rennen** auf den Seiten 21 bis 24 sind weitere Spielmöglichkeiten gegeben.

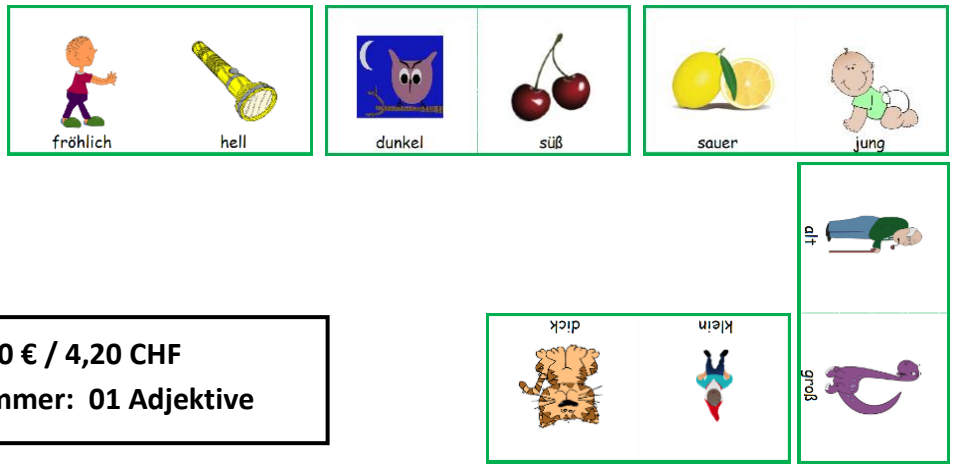
Spiele zum Thema „Adjektive“

01 „Domino“

Material: 20 Domino-Karten

Domino

Spielverlauf: Jeder Mitspieler bekommt 5 Karten. Die restlichen Karten werden als Stapel verdeckt aufgelegt. Als Start wird eine Karte auf den Tisch gelegt. Reihum können die Spieler eine Karte anlegen, wenn sie einen gegenteiligen Begriff auf einer ihrer Karten haben. (z.B. schwach-stark, laut-leise). Hat ein Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom Stapel ziehen, die er sofort anlegen kann, wenn sie passt. Wer zuerst keine Karte mehr hat, hat gewonnen.



Preis: 3,50 € / 4,20 CHF
Bestellnummer: 01 Adjektive

02 „Memory“

Material: 40 Kartenpaare (80 Karten)

Memory

Spielverlauf: wie“ Memory“ spielen. Wenn der Spieler ein Kartenpaar gefunden hat, dann bildet er mit einem Begriff einen Satz.

Preis: 6,50 € / 7,80 CHF
Bestellnummer: 02 Adjektive

Ergänzungen:

Mit den Spielplänen **Leiterspiel 1**, **Leiterspiel 2** und **Sprossenwand** auf den Seiten 21 bis 23 sind weitere Spielmöglichkeiten gegeben.

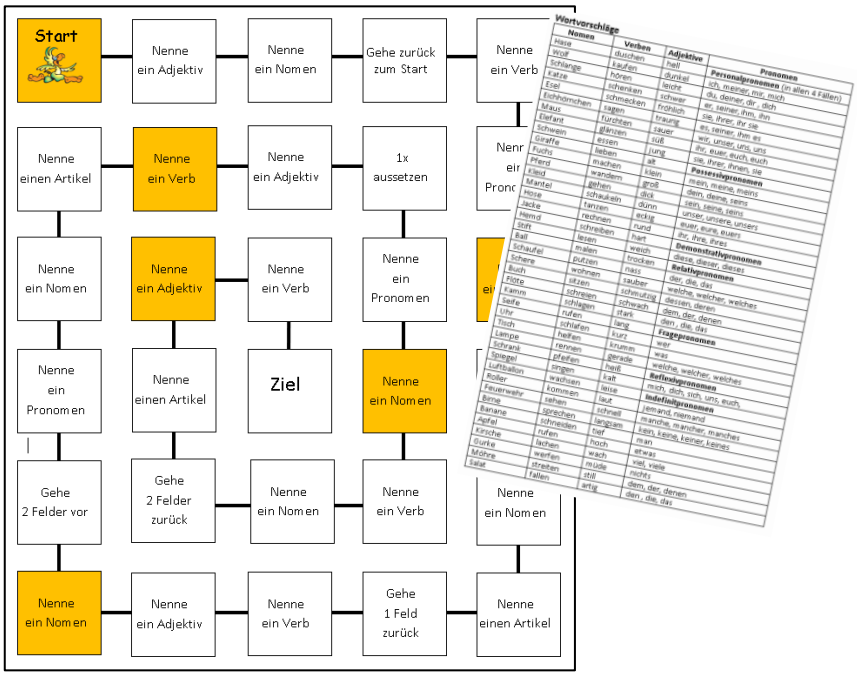
Spiele zum Thema „Wortarten unterscheiden“

01 „Würfelspiel“

Material: Spielplan
Wortvorschläge
Würfel (werden nicht mitgeliefert)
Spielfiguren (werden nicht mitgeliefert)
Muggelsteine (werden nicht mitgeliefert)

Würfelspiel

Spielverlauf: Spielfigur gemäß der gewürfelten Punktezahl bewegen und die Frage auf dem angekommenen Feld beantworten. Ist die Antwort falsch, bekommt der Speiler einen Muggelstein. Wenn er drei Muggelsteine hat, muss er zurück auf das nächstgelegene orange Feld.



Preis: 2,70 € / 3,20 CHF (Spielplan Din A 4)
3,70 € / 4,40 CHF (Spielplan Din A 3)

Bestellnummer: 01 Wortarten A4
01 Wortarten A3

02 „Gruppenspiel“

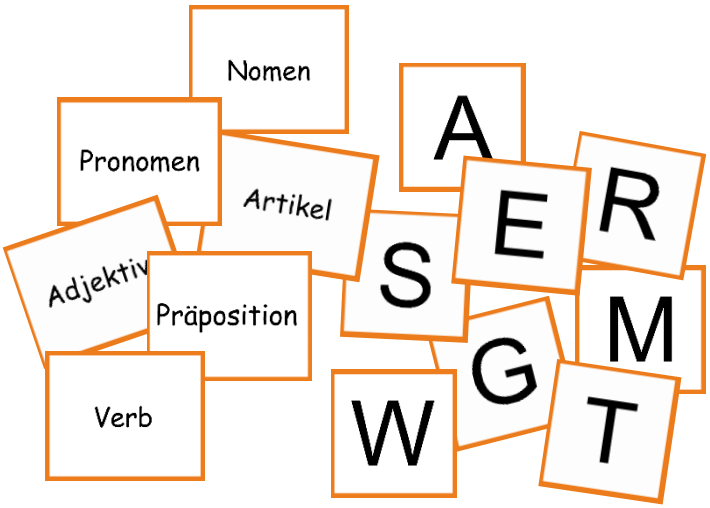
Material: 26 Buchstaben-Karten
12 Wortarten-Karten
Kreppband oder Wäscheklammern (werden nicht mitgeliefert)

Gruppenspiel

Spielverlauf: Die Gruppe A bildet eine Reihe, indem die Spieler nebeneinanderstehen. Jedes dieser Kinder bekommt eine Wortarten-Karte zugeteilt, die es gut sichtbar an sich klebt oder klammert.

Gegenüber jedem Spieler der Gruppe A stellt sich ein Spieler der Gruppe B.

Der Spielleiter zieht eine Buchstaben-Karte. Der erste Spieler bildet mit diesem Buchstaben ein Wort, das seiner zugeteilten Wortart entspricht. Der nächste Spieler bildet ein Wort mit seiner zugeteilten Wortart usw. Jeweils das gegenüberstehende Kind der Gruppe B kommentiert die Aussage mit richtig oder falsch. War die Aussage richtig, dann erhält die Gruppe A einen Punkt. Waren alle Spieler dran, tauschen die Gruppen die Aufgaben.



Preis: 4,50 € / 5,40 CHF
Bestellnummer: 02 Wortarten

03 „Gefräßige Monster“

Material: 36 Wortkarten mit Nomen
36 Wortkarten mit Verben
36 Wortkarten mit Adjektiven

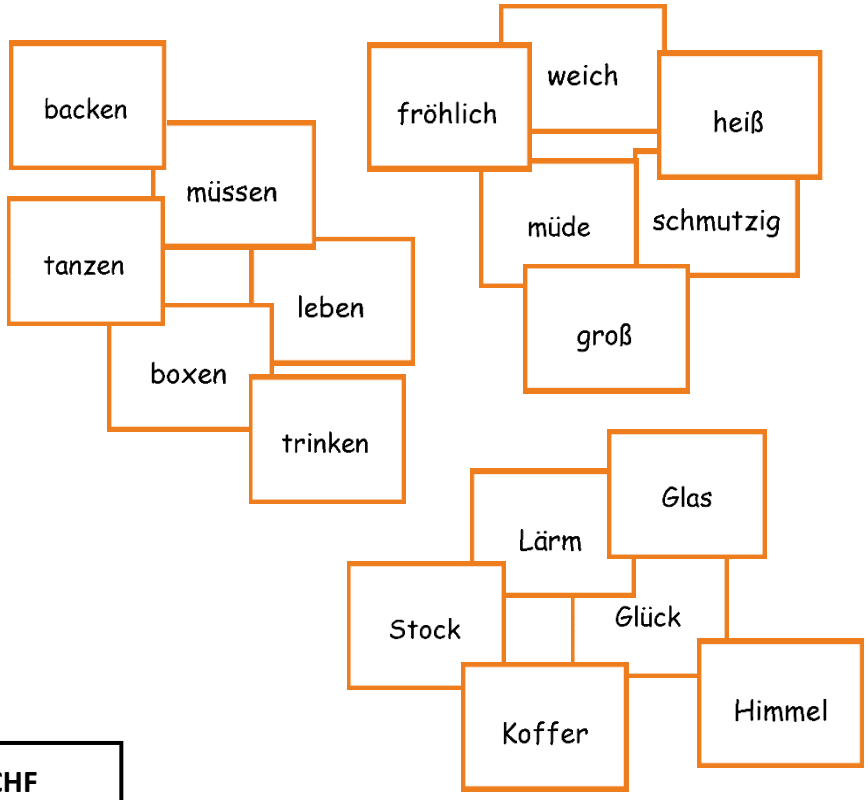
Gefräßige Monster

Spielverlauf: Die Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte stehen die „Monster“ (3 Behälter, z. B. Marmeladegläser), je eines für Nomen, Verben und Adjektive.

(werden nicht mitgeliefert)

Als erstes werden den Monstern jeweils eine Aktivität zugeordnet. Am Spielende dürfen die Kinder die Aktivität jenes Monsters ausführen, das am meisten gefressen hat.

Alle Karten werden gemischt und zu einem Stapel auf den Tisch gelegt. Das erste Kind hebt eine Karte ab und liest das Wort laut vor. Das Kind rechts neben ihm darf mit einem Chip oder einem Muggelstein das entsprechende Monster füttern. Danach darf dieses Kind eine Karte ziehen und seinem rechten Nachbarn vorlesen, usw.



Preis: 12,00 € / 14,00 CHF
Bestellnummer: 03 Wortarten

Spiele zum Thema „Wortarten und Zeitformen“

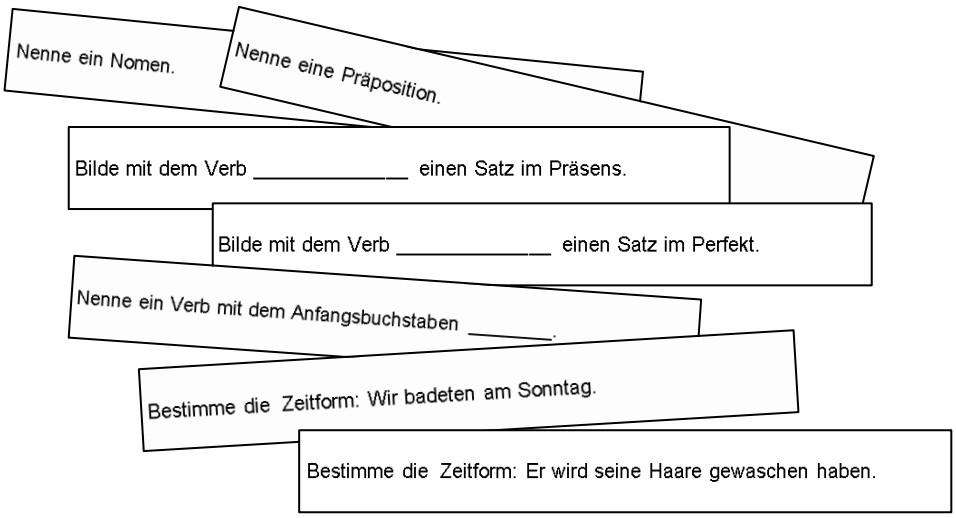
04 „Gruppenspiel“

Material: 21 Aufgaben- und Fragekarten
Chips (werden nicht mitgeliefert)

Gruppenspiel

Spielverlauf: Die Kinder sitzen im Kreis. Der Spielleiter liest eine Aufgabe vor und der erste Spieler, der die richtige Antwort laut sagt, bekommt einen Chip...

Der Spieler, der nach allen Aufgaben und Fragen die meisten Chips gesammelt hat, gewinnt.



Preis: 2,50 € / 3,00 CHF
Bestellnummer: 04 Wortarten

Ergänzungen:

Mit den Spielplänen **Leiterspiel 1**, **Leiterspiel 2, Sprossenwand** und **Rennen** auf den Seiten 21 bis 24 sind weitere Spielmöglichkeiten gegeben.

Spiele zum Thema „Satzglieder“

01 „Schiebe den Satz“ und „Würfelspiel“

Material: Satzschieber mit Satzgliederstreifen, jeweils für Aussagesätze und Fragesätze

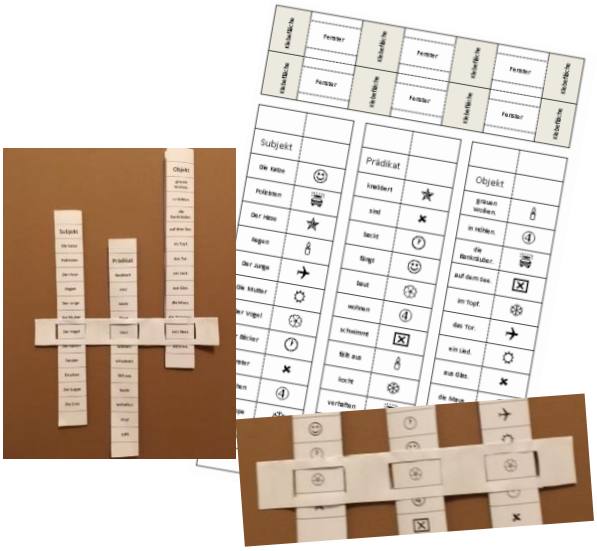
Schiebe den Satz

Spielverlauf: Aufgabe ist es, die drei Streifen so zu „schieben“, das richtige Sätze entstehen. Die Lösung kann überprüft werden, indem auf der Rückseite kontrolliert wird, ob drei gleiche Symbole zu sehen sind.
Wenn ein Aussagesatz gefunden werden soll, werden die Satzstreifen in der Reihenfolge: Subjekt – Prädikat – Objekt eingeschoben. Beim Fragesatz ist die Reihenfolge: Prädikat – Subjekt – Objekt.

Würfelspiel

Spielverlauf: Der Spieler würfelt 3 mal, für jeden Streifen einmal. Dann entscheidet er, welche Streifen er in welche Richtung schiebt und schreibt den gebildeten Satz auf. Am Ende wird der lustigste Satz prämiert.

Variante: Es wird nur mit einem Satzschieber gespielt. Der erste Spieler würfelt 3 mal, schiebt dementsprechend die Streifen und gibt dann den Satzschieber so eingestellt an den nächsten Spieler weiter.



Preis: 2,30 € / 2,70 CHF pro Schieber
bitte Anzahl angeben
Bestellnummer: 01 Satzglieder

Spiele zum Thema „Aktiv und Passiv“

01 „Quartett“ und „Schieben“

Material: 14 Quartette (56 Karten)
8 Joker

Quartett

Spielverlauf: Die Quartettkarten werden ausgeteilt. Wie „Quartettspiel“ spielen, allerdings mit einer besonderen Fragetechnik. Ein Spieler fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die er für ein Quartett braucht.

Beispiel: Spieler 1: „Hast du vom Quartett ‚Oma im Wohnzimmer‘ die Karte ‚Socken stricken‘?“
Spieler 2 hat die Karte und sagt: „Meine Oma strickt im Wohnzimmer Socken.“(Aktiv)
Spieler 1: „Die Socken werden von meiner Oma im Wohnzimmer gestrickt.“ (Passiv)

Sagt der Spieler den Passiv-Satz richtig bekommt er die Karte. Sagt er ihn falsch, darf der Mitspieler weiterspielen.

Schieben

Spielverlauf: Alle Karten werden ausgeteilt. Es kann mit oder ohne Joker-Karten gespielt werden. Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell Quartette zu bekommen.

Alle Spieler entscheiden, welche Karte sie an ihren rechten Nachbarn weiterschieben und schieben sie auf ein Kommando gleichzeitig nach rechts zu ihrem Nachbarn, der die geschobene Karte aufnimmt. Erneut überlegt sich jeder Spieler, was er weiterschieben möchte.

Am Ende werden von jedem Spieler von den gewonnenen Quartetten die Passiv-Sätze gebildet.

Preis: 7,30 € / 8,70 CHF
Bestellnummer: 01 Aktiv und Passiv

02 „Mensch ärgere dich nicht“

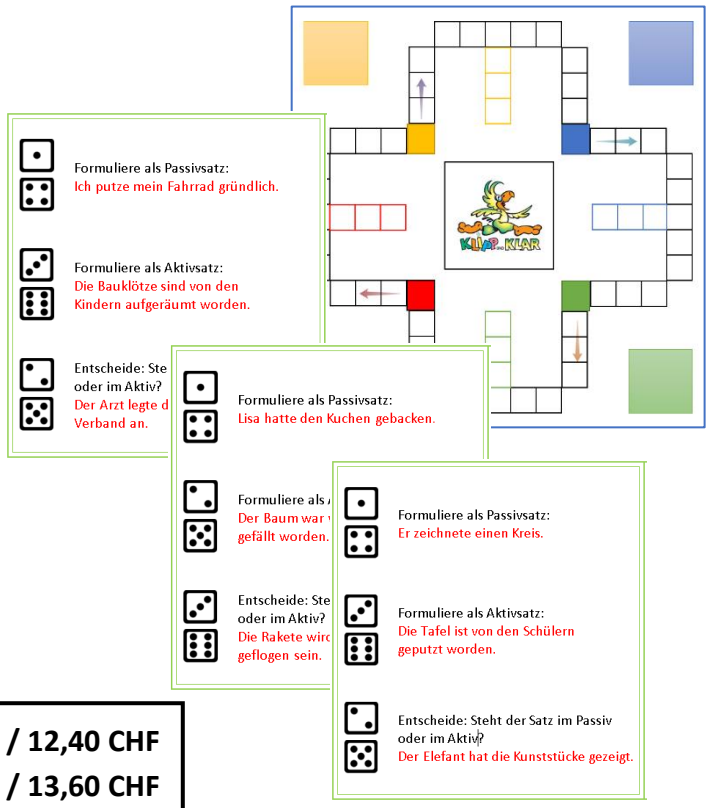
Material: 27 Aufgabenkarten (Antworten auf der Rückseite)
1 Spielplan
Würfel (werden nicht mitgeliefert)
Spielfiguren (werden nicht mitgeliefert)

Mensch ärgere dich nicht

Spielverlauf: Die Aufgaben-Karten liegen als Stapel neben dem Spielfeld, mit der Aufgabenstellung nach oben

Alle Mitspieler würfeln. Wer die höchste Augenzahl würfelt, darf beginnen. Die Spielfiguren dürfen mit jeder Augenzahl ins Spiel gebracht werden und werden nach Augenzahl weiter gezogen. Dann wird die oberste Aufgaben-Karte genommen, die der Würfelzahl entsprechende Frage laut gelesen und beantwortet. Kann die Frage richtig beantwortet werden, darf die Spielfigur um ein weiteres Feld vorziehen. Wird die Frage falsch oder gar nicht beantwortet, muss die Spielfigur um zwei Felder zurück. Die Karte wird wieder unter den Stapel gelegt.

Kommen zwei Spielsteine auf dem gleichen Feld zu stehen, darf nicht rausgeworfen werden.



Preis mit Spielplan Din A 4: 10,40 € / 12,40 CHF
Preis mit Spielplan Din A 3: 11,40 € / 13,60 CHF

Bestellnummer: 02 Aktiv - Passiv A4
02 Aktiv – Passiv A3

Ergänzungen

Leiterspiel 1

Der Spielplan **Leiterspiel 1** eignet sich als Ergänzung zu den Spielen mit den

Bestellnummern:	02 Nomen	von Seite 2
	06 Nomen	von Seite 6
	04 Verben	von Seite 10
	05 Verben	von Seite 11
	02 Adjektive	von Seite 13
	04 Wortarten	von Seite 17

Material: die jeweiligen Spielkarten (von S. 2, 6, 10, 11 13 bzw. 17)

Spielplan
Spielfiguren (werden nicht mitgeliefert)
Muggelsteine (werden nicht mitgeliefert)
Würfel (werden nicht mitgeliefert)

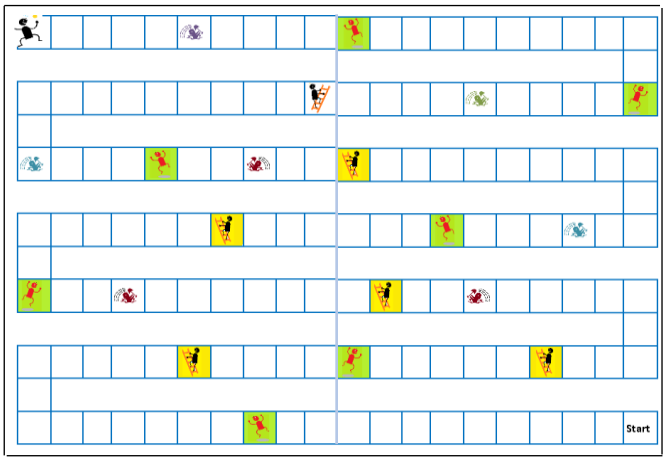
Spielverlauf: Die Karten werden in einem Stapel verdeckt neben das Spielfeld gelegt.
Einige Muggelsteine werden unregelmäßig auf den Feldern verteilt.

Es wird reihum gewürfelt. Landet der Schüler auf einem Feld mit Muggelstein, darf bei den Spielen

- von den Seiten 2, 6 und 13 der Spieler eine Karte ziehen und die entsprechende Aufgabe lösen. Wird die Aufgabe richtig gelöst, darf er den Muggelstein vom Feld nehmen.

- von den Seiten 10, 11 und 17 ein Mitspieler eine Karte ziehen und dem Schüler die entsprechende Aufgabe stellen. Dieser sagt die Antwort. Ist die Antwort richtig, darf sich der Schüler den Muggelstein vom Feld nehmen.

Wer am Ende die meisten Muggelsteine hat, gewinnt.



Preis: 2,00 € / 2,40 CHF (Din A 4)
3,00 € / 3,60 CHF (Din A 3)
Bestellnummer: Leiterspiel 1 A4
Leiterspiel 1 A 3

Leiterspiel 2

Der Spielplan **Leiterspiel 2** eignet sich als Ergänzung zu den Spielen mit den

Bestellnummern:	02 Nomen	von Seite 2
	06 Nomen	von Seite 6
	04 Verben	von Seite 10
	05 Verben	von Seite 11
	02 Adjektive	von Seite 13
	04 Wortarten	von Seite 17

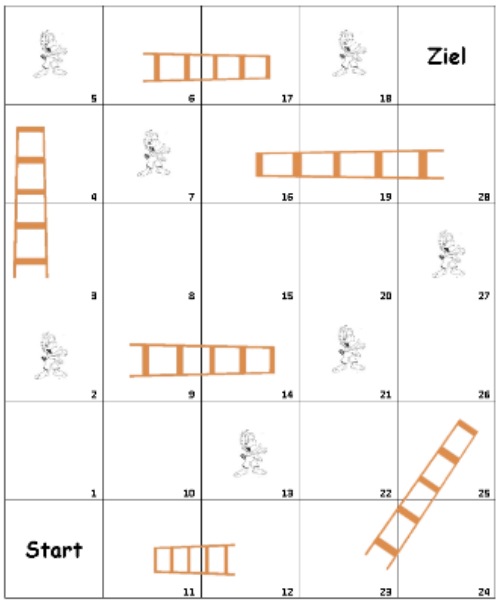
Material: die jeweiligen Spielkarten (von S. 2, 6, 10, 11 13 bzw. 17)
Spielplan
Würfel (werden nicht mitgeliefert)
Spielfiguren (werden nicht mitgeliefert)

Spielverlauf: Ein Spieler würfelt und zieht seine Spielfigur gemäß der Punktezahl. Kommt sein Spielstein auf einem Kakadu zu stehen, muss bei den Spielen

- von den Seiten 2, 6 und 13 der **Spieler** eine Karte ziehen und die entsprechende Aufgabe lösen. Wird die Aufgabe richtig gelöst, darf er auf dem Feld stehen bleiben. Bei einer falschen Antwort muss er seine Spielfigur um ein Feld zurücksetzen.

- von den Seiten 10, 11 und 17 ein **Mitspieler** eine Karte ziehen und dem Schüler die entsprechende Aufgabe stellen. Dieser sagt die Antwort. Ist die Antwort richtig, darf er auf dem Feld stehen bleiben. Bei einer falschen Antwort muss er seine Spielfigur um ein Feld zurücksetzen.

Kommt die Spielfigur auf einem Leiterfeld zu stehen, muss sie gemäß der vorgegebenen Richtung der Leiter nach oben oder nach unten gezogen werden.
Gewonnen hat der Spieler, der als erster im Ziel ankommen ist.



Preis: 2,00 € / 2,40 CHF (Din A 4)
3,00 € / 3,60 CHF (Din A 3)
Bestellnummer: Leiterspiel 2 A4
Leiterspiel 2 A 3

Sprossenwand

Der Spielplan **Sprossenwand** eignet sich als Ergänzung zu den Spielen mit den

Bestellnummern:	02 Nomen	von Seite 2
	06 Nomen	von Seite 6
	04 Verben	von Seite 10
	05 Verben	von Seite 11
	02 Adjektive	von Seite 13
	04 Wortarten	von Seite 17

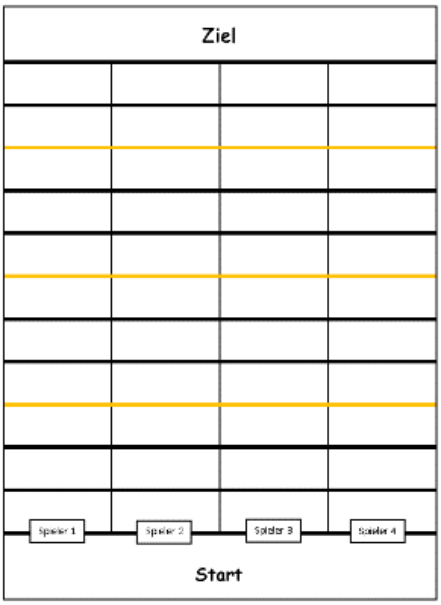
Material: die jeweiligen Spielkarten (von S. 2, 6, 10, 11 13 bzw. 17)
Spielplan
Würfel (werden nicht mitgeliefert)
Spielfiguren (werden nicht mitgeliefert)

Spielverlauf: Bei den Spielen

- von den Seiten 2, 6 und 13 beginnt der **Spieler**, indem er eine Karte zieht und die entsprechende Aufgabe löst. Wird die Aufgabe richtig gelöst, darf er seine Spielfigur auf die erste Sprosse stellen. Ist die Antwort falsch, muss er seine Spielfigur zurück zum Start stellen oder auf die nächste darunter gelegene farbige Sprosse. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

- von den Seiten 10, 11 und 17 ziehtbein **Mitspieler** eine Karte und stellt dem Schüler die entsprechende Aufgabe. Dieser sagt die Antwort. Ist die Antwort richtig, darf er seine Spielfigur auf die erste Sprosse stellen. Ist die Antwort falsch, muss er seine Spielfigur zurück zum Start stellen oder auf die nächste darunter gelegene farbige Sprosse. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Gewonnen hat derjenige, der als erster seine Spielfigur ins Ziel bringt.



Preis: 2,00 € / 2,40 CHF (Din A 4)
3,00 € / 3,60 CHF (Din A 3)
Bestellnummer: Sprossenwand A4
Sprossenwand A 3

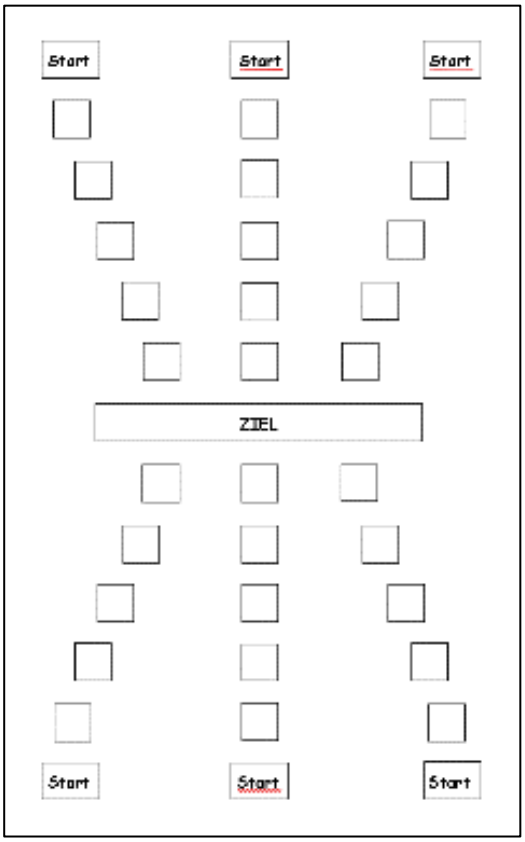
Rennen

Der Spielplan **Rennen** eignet sich als Ergänzung zu den Spielen mit den Bestellnummern:

04 Verben	von Seite 10
05 Verben	von Seite 11
04 Wortarten	von Seite 17

Material: die jeweiligen Spielkarten (von S. 10, 11 bzw. 17)
Spielplan
Würfel (werden nicht mitgeliefert)
Spielfiguren (werden nicht mitgeliefert)

Spielverlauf: Die Spieler stellen ihre Spielfiguren auf den Start.
Der Spielleiter liest eine Aufgabe vor und der erste Spieler, der laut die richtige Antwort sagt, darf seine Spielfigur ein Feld nach vorne ziehen.
Es gewinnt der Spieler, der als erster auf das Zielfeld kommt.



Preis: 2,00 € / 2,40 CHF (Din A 4)
3,00 € / 3,60 CHF (Din A 3)
Bestellnummer: Rennen A4
Rennen A 3

Lesefächer

Anwendung: Der Fächer wird so gehalten, dass nur das Bild zu sehen ist. Der Spieler benennt das Bild und sagt anschießend das Wort Laut für Laut. Bei jedem Laut wird der Fächer um ein Fach geöffnet und kontrolliert, ob der Laut richtig gesagt wurde.

Diese Übung schult die Wortanalyse, die gerade bei den lautgetreuen Wörtern, bei den sogenannten Mitsprechwörtern die richtige Schreibweise sichert.

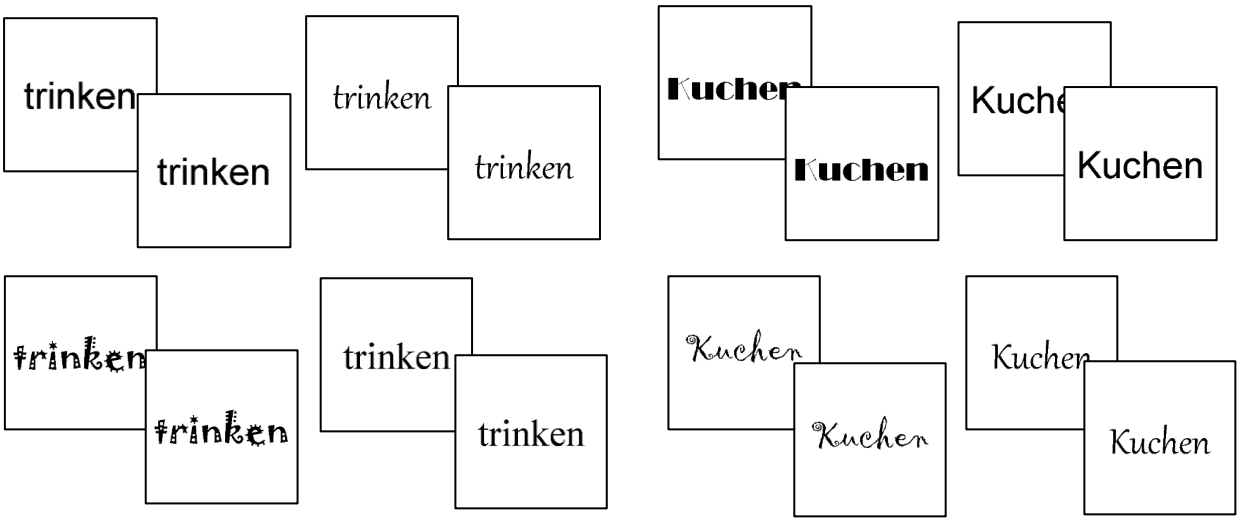
Material: 15 Fächer zum Thema „Fahrzeuge und Verkehr“
15 Fächer zum Thema „Tiere“

Preis für <u>ein</u> Thema: 12,20 € / 14,60 CHF
Bestellnummer: Lesefächer Fahrzeuge
Lesefächer Tiere

Memorys zu verschiedenen Teilleistungsfähigkeiten

01 Wahrnehmungskonstanz

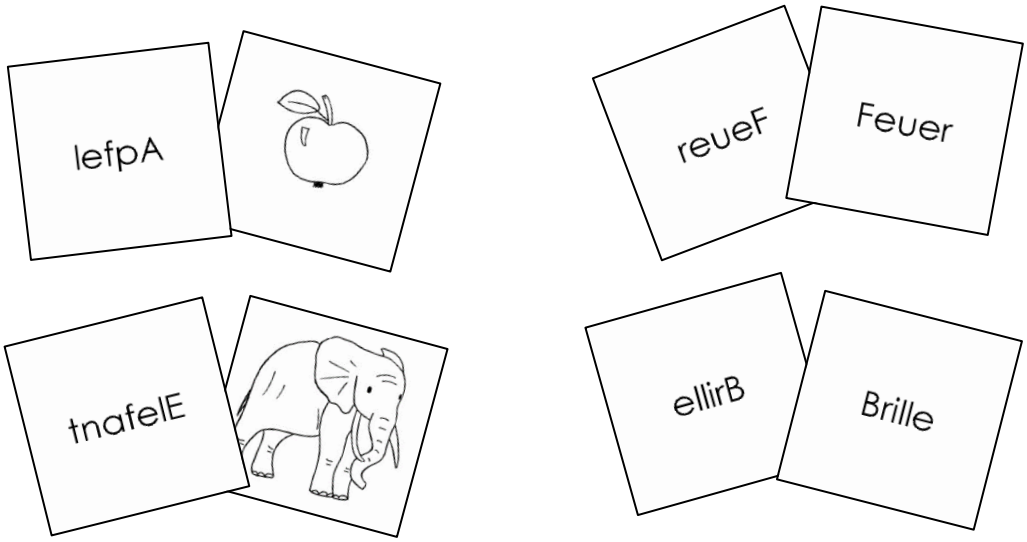
40 Memory-Paare (80 Karten)



Preis: 4,80 € / 5,70 CHF
Bestellnummer: Memory 01

02 Buchstaben-Laut-Zuordnung

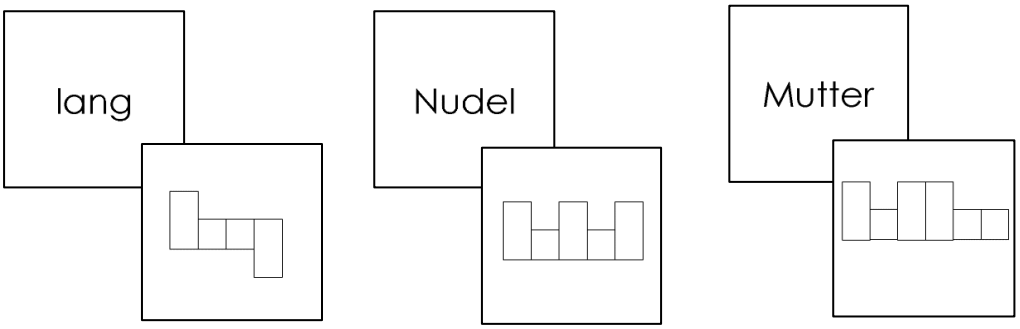
jeweils 20 Memory-Paare mit Bildern und mit Wörtern (80 Karten)



Preis: 4,80 € / 5,70 CHF
Bestellnummer: Memory 02

03 Wortmuster erkennen

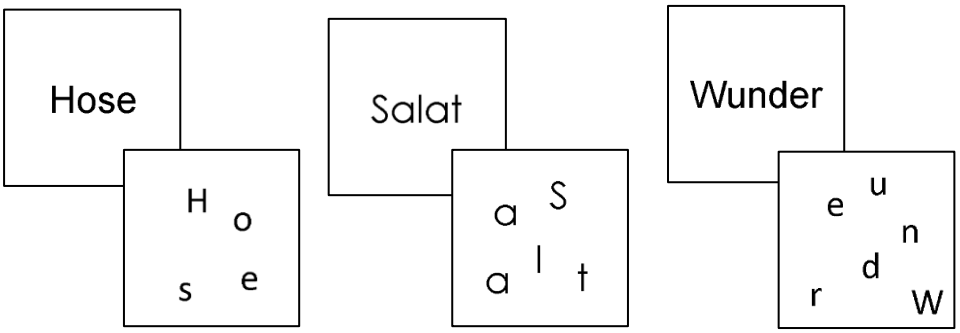
jeweils 8 Memory-Paare mit 4, 5 und 6 Buchstaben (48 Karten)



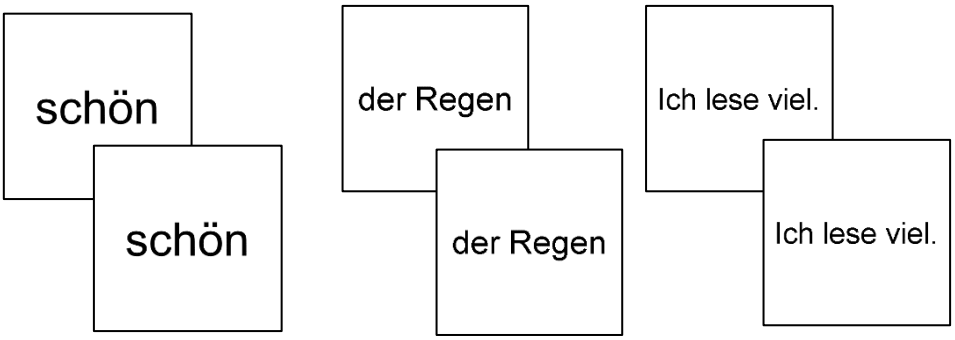
Preis: 3,40 € / 4,00 CHF
Bestellnummer: Memory 03

04 Wortbild erinnern

jeweils 10 Memory-Paare mit 4, 5 und 6 Buchstaben (60 Karten)



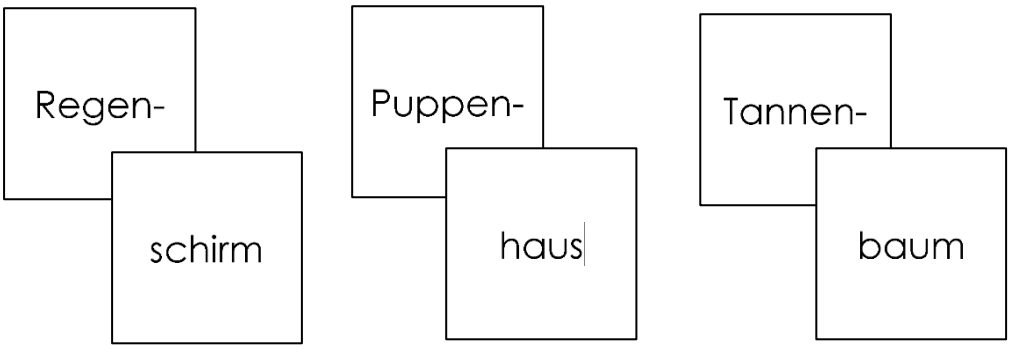
10 Memory-Paare mit einem Wort und 20 Memory-Paare mit zwei Wörtern und kurzen Sätzen (60 Karten)



Preis: 7,20 € / 8,60 CHF
Bestellnummer: Memory 04

05 Wortverständnis

20 Memory-Paare (40 Karten)



Preis: 2,50 € / 3,00 CHF
Bestellnummer: Memory 05

06 Sprachverständnis

20 Memory-Paare (40 Karten)

Preis: 2,50 € / 3,00 CHF
Bestellnummer: Memory 06