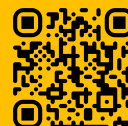


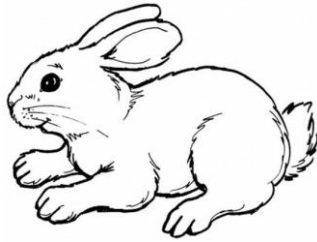
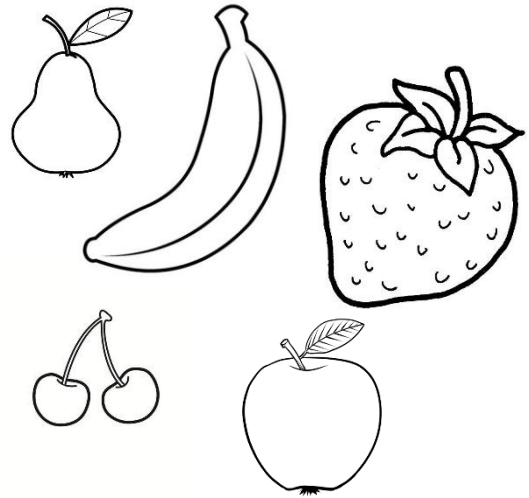
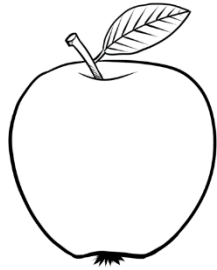
Zäme spile – Zäme rede

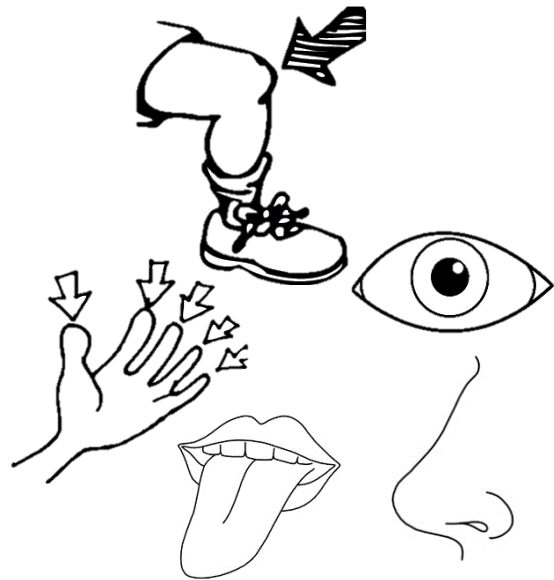
Ein Projekt von Studierenden des Studiengangs Logopädie
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW
J. Fiechter, C. Häni, M. Hess, A. Lena
Lehrveranstaltung bei Prof. Dr. Anja Blechschmidt

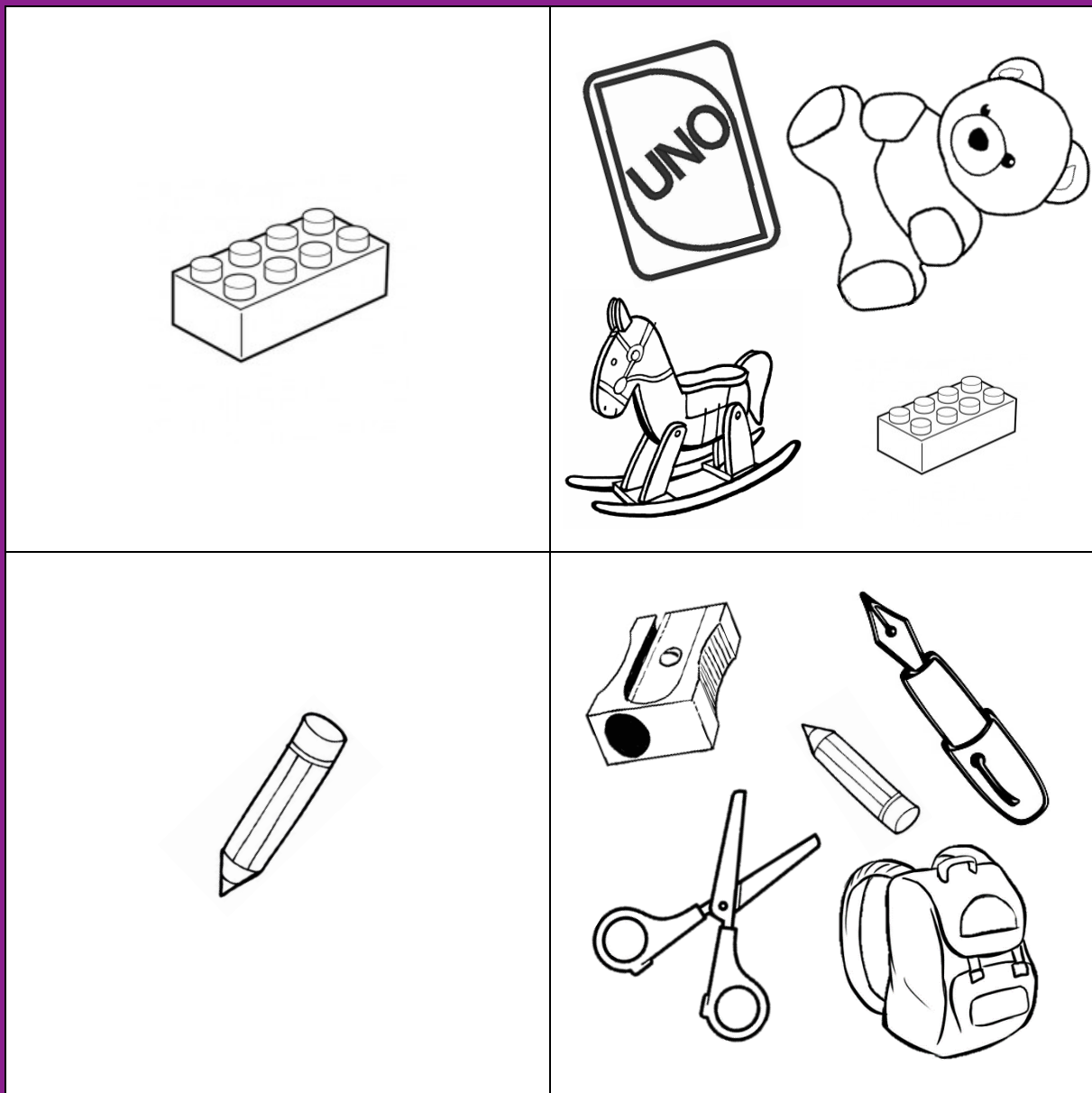
n|w Fachhochschule Nordwestschweiz
Pädagogische Hochschule

QR-Code scannen und herunterladen!









Spielanleitung

Ab 2 Personen, Kinder ab 2,5 Jahren

Ziele: Wortschatzerweiterung, Bildung von Unterbegriffen (Apfel, Hase, T-Shirt, Auto, Auge, Tasse, Legostein, Stift) und Oberbegriffen (Früchte, Tiere, Kleider, Fahrzeuge, Körper, Geschirr, Spielsachen, Schulmaterial).

Das Spielset besteht insgesamt aus 16 Kärtchen. Davon sind 8 Kärtchen mit mehreren Symbolen eines gemeinsamen Oberbegriffs (Wimmelbild) und 8 Kärtchen mit einem einzigen Symbol als Unterbegriff (Einzelbild).

Es können damit mehrere unterschiedliche Spiele gespielt werden.

Spiel 1: Benennen

Ziel:

Festigen Sie die Wörter oder lernen Sie diese zusammen neu kennen

Spielidee:

Schneiden Sie die Kärtchen für Ihr Kind aus.

Kennt es alle Wörter zu den Symbolen?

Benennen Sie die Wörter gemeinsam.

→ Zusatz: Motivieren Sie Ihr Kind, die Symbole auszumalen.

Spiel 2: Wimmelbild

Ziel:

Bildung von Oberbegriffen (Früchte, Tiere, Kleider, Fahrzeuge, Körper, Geschirr, Spielsachen, Schulmaterial) anhand von Unterbegriffen (Apfel, Hase, T-Shirt, Auto, Auge, Tasse, Legosteine, Stift) in möglichst schnellem Tempo.

Spielidee:

Machen Sie je einen Stapel mit den Wimmelbildern und legen diesen verdeckt auf den Tisch.

Legen Sie alle Einzelbilder mit der Bildseite aufgedeckt auf den Tisch.

Nehmen Sie das oberste Wimmelbild vom Stapel und decken Sie es auf.

Welches Symbol finden Sie im aufgedeckten Wimmelbild wieder?

Wer am schnellsten die zusammengehörigen Kärtchen findet, darf die Kärtchen behalten und dann ein neues Wimmelbild aufdecken.

Spiel 3: Memory

Ziel:

Bildung von Oberbegriffen (Früchte, Tiere, Kleider, Fahrzeuge, Körper, Geschirr, Spielsachen, Schulmaterial) anhand von Unterbegriffen (Apfel, Hase, T-Shirt, Auto, Auge, Tasse, Legosteine, Stift) mit Erinnerungsvermögen.

Spielidee:

Zu Beginn des Spiels werden alle Kärtchen verdeckt auf dem Tisch verteilt. Ist ein Spieler am Zug, darf er zwei Kärtchen aufdecken. Zeigen die Kärtchen ein Einzelbild, welches im Wimmelbild vorkommt, dann hat der Spieler ein Paar gefunden und legt beide Kärtchen offen vor sich ab. Die Spielenden müssen versuchen, möglichst viele Paare zu finden.

Spiel 4: Aufräumen

Ziel:

Bildung von Oberbegriffen (Früchte, Tiere, Kleider, Fahrzeuge, Körper, Geschirr, Spielsachen, Schulmaterial) anhand von Unterbegriffen (Apfel, Hase, T-Shirt, Auto, Auge, Tasse, Legosteine, Stift) durch Sortieren in möglichst schnellem Tempo.

Spielidee:

Alle Kärtchen liegen mit dem Bild aufgedeckt auf dem Tisch.

Welche Kärtchen gehören zusammen?

Wie schnell kann Ihr Kind die Kärtchen sortieren?