

Liebe Therapeutinnen, liebe Erzieherinnen, liebe Eltern,

die Kopiervorlagen-Sammlung „Die große Reime-Monster-Party“ ist an der bekannten und beliebten Phono-Fit-Spielereihe orientiert.

Dabei basieren die vorliegenden Kopiervorlagen auf dem Wortbestand gleich zweier PhonoFits, nämlich der PhonoFit „Reim Dich...oder!“ 1 und 2, und thematisieren das Erkennen und Unterscheiden von Reimwörtern. Die Übungen eignen sich als Kopiervorlagen sowohl für die Therapie als auch für die Mitgabe nach Hause.

Grundsätzlich finden Sie in diesem Block alle Items der oben genannten beiden Spiele, mit folgenden Ausnahmen: rot – Brot; Regenwurm – Fernsehturm; Seifenschaum – Apfelbaum; Eisenbahn – Wasserhahn. Enthalten sind damit die folgenden Reimpaare:

Suppe – Puppe; Fahne – Sahne; Fee – Reh; Eis – Reis; Tee – See; Wal – Zahl; Turm – Wurm; Erde – Pferde; Baum – Schaum; Bock – Block; Seife – Pfeife; Karten – Garten; Zahn – Hahn; Tonne – Sonne; Gabel – Kabel; Hase – Vase; Spiegel – Igel; Rose – Hose; Schlüssel – Schüssel; Trauben – Schrauben; Schein – Stein; Stau – Frau; Träne – Kräne; Fleck – Speck; Glas – Gras; Schnee – Klee; Schwanz – Kranz; Zitrone – Krone; Kran – Schwan; Kutsche – Rutsche; Rakete – Pakete; Fenster – Gespenster; Zahnbürste – Bratwürste; Piraten – Tomaten; Pinguine – Mandarine; Marmelade – Schokolade

Neben Übungen mit bereits festgelegter Itemauswahl finden Sie im vorliegenden Block zusätzlich zwei Spielvarianten, in die Sie die PhonoFit-Karten direkt einlegen und so die Itemauswahl selbst variieren können.

„Die große Reime-Monster-Party“ richtet sich an Kinder im Kindergarten und im frühen Grundschulalter. Im Rahmen dieses Blocks sind die Übungen dann auch nach ansteigendem Schwierigkeitsgrad angeordnet, das heißt, die Reime werden zunehmend komplexer.

Im Allgemeinen finden sich in diesem Block drei verschiedene Kategorien von Übungen:

- 1) Arbeitsblätter für Kinder ohne Lesefähigkeit
 - 2) Arbeitsblätter, die Lesefähigkeit voraussetzen
 - 3) Spiele zum Ausschneiden, Ausmalen und Würfeln (in der Regel auf zwei Spieler ausgelegt)

An Material für all diese Übungen werden normalerweise nur Stift, Schere, Kleber und ein Zahlenwürfel benötigt.

Das Monster Grummel führt durch die Kopiervorlagen und gibt Arbeitsanweisungen zu den Übungen, soll diese aber auch durch Einbindung in eine Rahmenhandlung auflockern und zusätzliche Sprechchancen bieten!

Viel Spaß mit Grummel und seinen Monster-Freunden wünschen

Nadine Tokarczyk & Alexander Düren
(Konzeption) (Zeichnungen)



Das Monster Grummel wohnt schon viele Jahre in einem einsamen Turm im Wald. Weil es im Turm sonst nur Gespenster gibt, die die ganze Nacht heulen, ist Grummel mit der Zeit etwas griesgrämig geworden und hat meistens schlechte Laune.

Aber bald hat er Geburtstag und seine fünf Monsterfreunde, Zottel (der Affenmensch), Schlonz (der Froschmann), Mief, Bibber (der Flaschengeist) und die Vogelscheuche, überlegen schon lange, wie sie Grummel mit einer großen Geburtstags-Party endlich aufheitern können.

Ob sie es schaffen, dafür zu sorgen, dass Grummel gute Laune bekommt und sie zusammen eine tolle Party feiern?

1. Monsterreime ergänzen



Ergänze die Monsterreime, die dir vorgesprochen werden, und male die entsprechenden Reimbilder an.

- Grummel lebt in einem Turm und angelt Fische mit 'nem Wurm.
- Ein zweites Monster sitzt in der Tonne, es schützt sich vor der Sonne.
- Das dritte Monster in der Vase, ist ängstlich wie ein Hase.
- Das vierte Monster lebt im Garten, dort spielt auch der Igel Karten.
- Das fünfte Monster mag gern Suppe und füttert damit seine Puppe.
- Das letzte Monster isst gern Gras und trinkt nun Matsch aus einem Glas.

