

Liebe Therapeutinnen, liebe Erzieherinnen, liebe Eltern,

mit „1 plus 1 gleich 11 Unterwasserwelten“ liegt eine Sammlung von Kopiervorlagen zur beliebten PhonoFit-Spielereihe vor. Sie orientiert sich an den Items des PhonoFit-Spiels „1 plus 1 gleich 11...?“ und hat wie dieses das Erkennen und die Bildung zusammengesetzter Nomen zum Inhalt.

Dabei sind die Kopiervorlagen sowohl für den Einsatz in der Therapiestunde als auch für die Mitgabe nach Hause bestens geeignet.

Enthalten sind im Rahmen der vorliegenden Kopiervorlagen alle Items des zugehörigen PhonoFit-Spiels:

Fuß – Ball, Spiegel – Ei, Feder – Ball, Schloss – Gespenst, Schaukel – Pferd, Auto – Bahn, Brief – Taube, Schnecken – Haus, Schlauch – Boot, Schnee – Mann, See – Hund, Sonnen – Brille, Hand – Tuch, Daumen – Nagel, Wasser – Hahn, Fliegen – Pilz, Taschen – Messer, Gift – Zwerp, Wurst – Brot, Kinder – Garten

Zusätzlich sind in der vorliegenden Sammlung auch folgende Items enthalten: Hals – Kette, Apfel – Baum, Nudel – Suppe, Sand – Kasten, Ritter – Burg, Tomaten – Salat, Blumen – Strauß, Schlüssel – Loch, Obst – Kuchen, Koch – Buch

Bitte beachten Sie, dass es vorkommen kann, dass sich auch andere *Nomina composita* ergeben. Den Spielern liegen aber immer die hier aufgelisteten zugrunde.

Grundsätzlich finden sich im Rahmen dieses Blocks Übungen und Spiele mit einer festgelegten Auswahl von Items, zusätzlich aber auch zwei Varianten, in die die PhonoFit-Spielkarten eingelegt und so immer wieder neue Übungen erstellt werden können.

„1 plus 1 gleich 11 Unterwasserwelten“ richtet sich an Kinder im Kindergarten und im frühen Grundschulalter, wobei die Übungen allerdings nicht nach Schwierigkeitsgrad gestaffelt sind.

Insgesamt finden sich im vorliegenden Block drei verschiedene Arten von Übungen:

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

Im Allgemeinen werden für alle Übungen und Spiele keine weiteren Materialien als Stift, Schere, Kleber und ein Zahlenwürfel benötigt. Bitte beachten Sie, dass nicht die Originalseite zerschnitten werden soll, sondern die von dieser erstellten Kopien!

Krake Kasimir dient als sympathische Identifikationsfigur und erlebt auf der Suche nach seiner entführten Freundin viele Abenteuer, bei denen er die Hilfe des Kindes benötigt.

Die Schilderung der Unterwasserwelt soll zusätzlich zum Ausmalen anregen und weitere Sprechanzlässe bieten. Machen wir uns also mit Kasimir gemeinsam auf den Weg!

Viel Spaß dabei wünschen

Nadine Tokarczyk & Alexander Düren
(Konzeption) (Zeichnungen)

Die Unterwasserwelt ist in heller Aufregung!

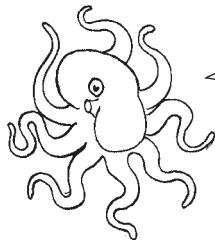
Während eines schlimmen Sturms sind viele Meeresbewohner eingefangen und entführt worden. Auch Krake Kasimir vermisst seine Freundin, das Delfinmädchen. Er hat gerade noch mitansehen müssen, wie sie eingesperrt und weggebracht wurde ... doch von wem und wohin?

Jetzt muss er alles daran setzen, heraus zu bekommen, wo sie steckt und wie er sie befreien kann. Doch dafür braucht er die Hilfe von ein paar mutigen Freunden!

Kannst du ihm helfen, seine Freundin zu befreien?



1. Buntes Fischemeer



Die böse Meerhexe hat die Meeresbewohner aufgescheucht. Sie sind verwirrt und haben ihren jeweiligen Spielpartner verloren. Finde die Tiere, die zusammen ein neues Wort ergeben, und male sie jeweils in einer Farbe an. Wer bleibt alleine?

Zwei Meeresbewohner sagen mir, zu welchem Haus ich gehen soll, um nach meiner Freundin zu suchen.

