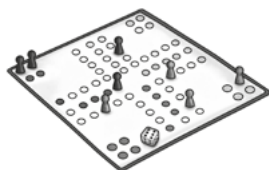


# Wort-transport

Das Wortschatz- und  
Grammatikspiel mit dem Dreh

von Anke Bougie

für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren  
Illustrationen von Nadine Bougie



# Wort-Transport

## Spielziel:

Heute ist großer Einkaufstag und mit den Autos geht es quer durch die Stadt.

Mit dem variierbaren Spielsystem werden hierbei Wortschatz und Grammatik gefördert und es wird mit Wörtern und Sätzen gespielt.

Mit Hilfe der Bildkarten benennen die Spieler Wörter und ordnen sie verschiedenen Wortfeldern zu. Dabei sausen sie quer durch die Stadt und versuchen, möglichst viele Bildkarten einzusammeln. Eine der beiliegenden Drehscheiben kann hier bereits eingesetzt werden. Mit ihr können die Spieler verschiedene Aufgaben erledigen, wie z.B. Flaschen entsorgen oder ein Paket zur Post bringen und dadurch *Winnis* gewinnen.

Zudem kommen erweiternd Drehscheiben ins Spiel, um in Kombination mit den Bildkarten zusätzliche Wortschatzbereiche zu fördern und grammatische Übungsmöglichkeiten anzubieten.

Geübt werden: Pluralbildungen (*Wie heißen mehrere davon?*), Präpositionen (*Wo ist der Gegenstand?*), Verben (*Was kann man mit dem Gegenstand tun?*) und Adjektive (*Wie ist der Gegenstand?*).

## Material:

- Spielanleitung
- großer Spielplan
- 4 Auto-Spielfiguren
- 1 Zahlenwürfel (2-5 und Sonderfelder grün/rot)
- 1 Farbwürfel (orange, gelb, blau, weiß und Sonderfelder grün/rot)
- 4 x 33 Karten: je 32 Wortschatz-Bildkarten und eine Wortfeldkarte (Deckkarte)
  - Bekleidungsgeschäft
  - Möbelhaus
  - Spielwarengeschäft
  - Supermarkt
- 1 Basis-Drehscheibe (Seite 1: Blumenwiese; Seite 2: Aktionsfelder)
- 3 beidseitig bedruckte Grammatik-Drehscheiben:
  - Verben 1 + Verben 2
  - Adjektive 1 + Adjektive 2
  - Plural + Präpositionen
- 40 *Winnis* (Gewinnmünzen) mit Tüte zur Ablage
- 1 Drehpfeileinsatz
- 1 Drehpfeil

## Variation des Schwierigkeitsgrades durch:

- Auswahl der Wortfelder-Kartensätze 1-4. Bei wortschatzschwachen Kindern können zu Beginn die einzelnen Wortfelder separat erarbeitet werden, indem man zunächst nur mit den Karten eines Wortfeldes (z. B. „Möbelhaus“) spielt. Wenn die Spieler die einzelnen Wortschatzbereiche kennengelernt haben, kann mit zwei, drei oder allen vier Wortfeldern gleichzeitig gespielt werden. Zusätzlich wird so neben der Wortschatzerweiterung die semantische Zuordnung zu den einzelnen Wortfeldern geübt.

- Innerhalb eines Kartensatzes kann die Auswahl getroffen werden, ob mit dem engen oder weiten semantischen Wortfeld gespielt wird. Jedes Wortfeld bietet dazu einen engen und weiten semantischen Bezug (siehe auch letzte Seite: **Wortlisten**)
  - KLEIDUNG und Accessoires
  - LEBENSMITTEL und Haushaltsgegenstände
  - MÖBEL und Wohnzubehör
  - SPIELWAREN und Tiere
- Im Wortfeld „Möbelhaus“ können beispielsweise nur Möbel ausgewählt werden und erst später die weiteren Gegenstände, die üblicherweise auch in einem Möbelhaus zu finden sind.

### **Spieldauer:**

Bei dem Einsatz von 20 Bildkarten beträgt die Spieldauer ca. 15-20 Minuten.

### **Vorbereitung:**

- Der Drehpfeil wird in den kleinen Drehpfeileinsatz eingesetzt.
- Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt.
- Jeder Spieler sucht sich ein Auto und auf dem Spielplan das farblich passende Wohnhaus aus.
- Das Auto wird auf den Parkplatz neben das eigene Haus gestellt.
- Es werden je nach Übungsintention 1-4 Wortfelder ausgewählt.
- Pro Wortfeld werden Bildkarten in gleicher Anzahl ausgesucht, gemischt und als verdeckte Stapel auf den beiden umzäunten hellgrünen Flächen an der schmalen Seite des Spielfeldes abgelegt.
- **Hinweis:** Der Kartenstapel wird geteilt und auf beiden Ablagefeldern abgelegt, damit alle Spieler die Karten gut erreichen können.
- Die Wortfeldkarten der einzelnen Stapel (Stellvertreter für den Einkaufsladen) werden gemeinsam betrachtet, benannt und auf den blauen Ablagefeldern im Inneren des Kreisverkehrs abgelegt.
- Je nach Alter bzw. Fähigkeit der Mitspieler wird entschieden, ob mit dem Zahlen- oder Farbwürfel gespielt wird. Wird der Farbwürfel genutzt, orientiert sich dieser an den Farbstreifen der Straße.

### **Spiele unter Einsatz der Basis-Drehscheibe**

(Blumenwiesen-Seite oder Aktionsfelder-Seite)

Für den Einsatz der Basis-Drehscheibe stehen zwei Varianten zur Verfügung:

Das **Blumenwiesenspiel** als grundlegendes Basisspiel mit einfacher Spielform, ohne weitere Ablenker und Anforderungen.

- Die Drehscheibe wird mit der Blumenwiesen-Seite nach oben in die Spielfeldmitte gelegt.
- Der Drehpfeil wird bei dieser Variante nicht benötigt und deshalb nicht eingelegt.

Das **Aktionsspiel**, das sich durch erweiterte Spielregeln gut für Kinder ab 5 Jahren eignet.

- Die Drehscheibe wird mit den Aktionsfeldern nach oben eingelegt.
- Der Drehpfeil wird eingesetzt.
- Die *Winnis* und ein Würfel werden bereit gelegt.
- Kommt ein Spieler auf ein weißes Feld, dreht er den Pfeil der Drehscheibe.

- Je nachdem, auf welches Feld der Pfeil zeigt, erzählt der Spieler seinen Mitspielern die dargestellte Aktion.

Auf der Drehscheibe ist angegeben, wie viele *Winnis* ein Spieler dafür erhält oder abgibt:  
 farbkraftige Darstellung der Winnimünze: Der Spieler erhält *Winnis* für

- Paket zur Post bringen
- Flaschen zum Container bringen
- Bücher zur Bücherei zurückbringen
- zur Bank gehen

blasse Darstellung der Winnimünze: Er zahlt *Winnis* für

- Auto waschen
- Eis essen

Hat er noch keine *Winnis*, die er abgeben kann, kann er kein Eis essen oder Auto waschen und dreht den Pfeil noch einmal, bis er auf eines der anderen Aufgabenfelder kommt  
 Die gewonnenen *Winnis* werden am Spielende als Gewinnpunkte zu den gewonnenen Karten hinzu gezählt.

### Spielverlauf:

Die oberste Karte eines Kartenstapels wird von dem Spieler, der anfängt, aufgedeckt, benannt, dem passenden Wortfeld zugeordnet und offen darauf abgelegt.

Die Spieler versuchen nun durch abwechselndes Würfeln, möglichst schnell zu einem der vier grünen Einkaufsfelder zu gelangen, um dann diese offen ausliegende Karte nehmen zu dürfen. Gefahren wird dabei im Uhrzeigersinn.

Wenn mit dem **Zahlenwürfel** gespielt wird: Die Zahlen 2-5 werden gewürfelt.

Hat der Spieler eine 3 gewürfelt, darf er zusätzlich direkt noch einmal würfeln.

Wenn mit dem **Farbwürfel** gespielt wird: Es wird je nach gewürfelter Farbe bis zum nächsten Feld des farbgleichen Mittelstreifens im Kreisverkehr gezogen.

**Beide Würfel** haben die Farben ROT und GRÜN als Sonderfarben:

- Bei GRÜN: Grüne Ampel = freie Fahrt, der Spieler darf bis zum nächsten Einkaufsfeld fahren.
- Bei ROT: Rote Ampel = anhalten, der Spieler setzt leider diese Runde aus.

Überzählige Würfelpunkte verfallen, sobald ein Einkaufsfeld erreicht wird.

Ist ein Spieler auf einem Einkaufsfeld angekommen, darf er sich die aufgedeckte Bildkarte von der Wortfeldkarte nehmen, noch einmal benennen und sie auf seinem Parkplatz ablegen.

*Tipp:* Hier sind sprachliche Anforderungen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden möglich. Beispiele:

Benennen des Gegenstandes: *Teddy*

Benennen mit passendem Artikel: *der Teddy*

Benennen im Satz: *Das ist der Teddy. – Ich habe den Teddy. – Ich bringe den Teddy nach Hause ...*

Danach deckt der Spieler eine neue Bildkarte auf, benennt sie, ordnet sie dem passenden Wortfeld zu und legt sie dort offen ab. Der nächste Spieler würfelt, usw.

Sind die beiden Kartenstapel aufgebraucht, fahren alle Spieler nach Hause und zählen ihre eingekauften Waren.

*Tip:* Die Spieler können sich gegenseitig erzählen, wohin sie ihre Einkäufe räumen. Beispiele: *Die Hose hänge ich in meinen Kleiderschrank, die Jacke bringe ich in den Flur ....*

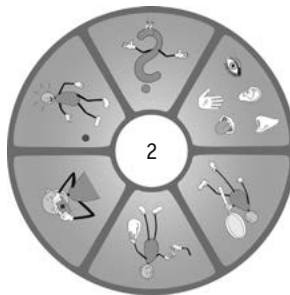
## Spielende:

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl (Karten und ggf. *Winnis*) gewinnt das Spiel.

## Spiele mit den weiteren Drehscheiben

Für weitere Wortschatzbereiche und grammatische Übungsmöglichkeiten. Übersicht der Vor- und Rückseiten:

1. Verben 1: kaufen, malen, nehmen, sehen, tragen; Joker
2. Verben 2: finden, fotografieren, kaufen, suchen; Joker; Sinnesfeld
3. Adjektive 1: rot, blau, gelb, grün, orange, rosa, lila, schwarz, grau, weiß, braun, bunt; hell/ dunkel; Symbole gut/ schlecht (bzw. schön/ nicht schön); Joker
4. Adjektive 2: Gegensätze: teuer/ billig, groß/ klein, leicht/ schwer, hart/ weich, sauber/ schmutzig; Sinnesfeld; Farben (am Drehscheibenrand)
5. Plural: Plural: 1, 2, 3, 4, 5; Joker
6. Präpositionen: unter, auf, vor, hinter; zweimal Joker



### Hinweise:

- Beim Einsatz der Drehscheiben ist es sinnvoll, sich nicht zu eng an der realistischen Einkaufssituation und der Darstellung (z. B. farblich) der Gegenstände auf den Bildkarten zu orientieren. Beispielsweise kann der Spieler bei dem Bild „Elefant“ wählen, ob er einen echten oder einen Spielzeugelefanten beschreibt.
- Es können vielfältige grammatische Variationen eingebaut werden. Beispiel zur Scheibe Verben mit „malen“: „*Was male ich? / was malst du? / was hast du gestern gemalt? / was malst du morgen?*“, um so verschiedene Satzstrukturen, Zeitformen, Konjugationen, etc. individuell in die Förderung einzubeziehen.
- Auch können Quatschsätze gebildet werden. Beispiele: *Der Käse ist schmutzig* (Adjektiv-Scheibe). *Die Seife liegt auf dem Teppich* (Pluralscheibe).

### **Durchführung:**

Die gewünschte Drehscheibe und der Drehpfeil werden in die Spielfeldmitte gelegt. Gespielt wird wie oben unter „Spielverlauf“ beschrieben.

Nachdem ein Spieler auf einem Einkaufsfeld angekommen ist, dreht er zunächst den Drehpfeil in der Mitte der Drehscheibe. Je nachdem, auf welches Feld der Pfeil zeigt, kommen nun für den Spieler folgende Aufgabenstellungen hinzu:

**Verben 1 und 2:** sagen, was mit dem Gegenstand getan werden kann.

Beispiel: Die aufgedeckte Karte zeigt ein Kissen, der Pfeil zeigt auf „malen“:

Fragebeispiel: *Was machst du mit dem Kissen?* Antwortbeispiele: *malen / Ich male das Kissen.*

**Adjektive 1:** sagen, welche Farbe der Gegenstand haben kann.

Beispiel: Die aufgedeckte Karte zeigt einen Schuh, der Spieler wählt eine Farbe aus:

Fragebeispiel: *Welche Farbe hat der Schuh?* Antwortbeispiele: *blau / Der Schuh ist blau.*

Hinweis: Die Farbe muss nicht mit der Farbe der aufgedeckten Karte übereinstimmen.

**Adjektive 2:** sagen, wie der Gegenstand sein kann.

Beispiel: Die aufgedeckte Karte zeigt einen Elefanten, der Pfeil zeigt auf das Feld:

„leicht / schwer“:

Fragebeispiel: *Wie ist ein Elefant: schwer oder leicht?* Antwortbeispiele: *schwer / Ein Elefant ist schwer.*

Hinweise: Es kann mit den abgebildeten Eigenschaften und/oder den Farben am Drehscheibenrand gespielt werden.

**Plural:** sagen, wie mehrere davon heißen können.

Beispiel: Die aufgedeckte Karte zeigt eine Hose, der Pfeil zeigt auf das Feld „vier“:

Fragebeispiel: *Hier ist eine Hose. Wie viele kaufst du?* Antwortbeispiele: *vier Hosen / Ich kaufe vier Hosen.*

**Präpositionen:** sagen, wo sich der Gegenstand befinden kann.

Beispiel: Die aufgedeckte Karte zeigt ein Buch, der Pfeil zeigt auf das Feld „vor der Tasche / vor der Leiter“:

Fragebeispiel: *Wo ist das Buch? Vor der Tasche oder vor der Leiter?*

Antwortbeispiele: *vor der Tasche / Das Buch liegt vor der Tasche.*

Hinweis: Es stehen jeweils zwei Präpositionen zur Auswahl, zwischen denen der Spieler auswählen kann.

Danach darf die Karte genommen, auf dem eigenen Parkplatz abgelegt und weiter gespielt werden.

### Info zu den Symbolen:

**Joker:** Zeigt der Drehpfeil auf ein Fragezeichen, darf der Spieler selbst eine Tätigkeit, Eigenschaft, Anzahl bzw. Präposition bestimmen. Beispiel Plural: *Ich nehme fünf Eis.*

**Symbole: gut/schlecht bzw. schön/nicht schön** (nur auf der Scheibe Adjektive 1):

Der Spieler sagt, ob der Gegenstand für ihn schön oder nicht schön ist. Beispiel: *Der Rock ist schön.*

### Sinnesfelder:

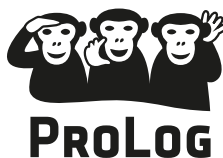
- Verben 2: Zeigt der Drehpfeil auf das Sinnesfeld, soll der Spieler herausfinden, ob man den Gegenstand auf der aufgedeckten Karte *sehen, riechen, hören, schmecken* oder *fühlen* kann. Beispiel: *Ich schmecke das Eis.*
- Adjektive 2: Zeigt der Drehpfeil auf das Feld mit den Sinnessymbolen, soll der Spieler herausfinden, mit welchem Sinn der Gegenstand erfasst werden kann und sagen, wie dieser riecht, schmeckt, sich anfühlt oder anhört. Beispiel: *Das Eis schmeckt süß.*  
Bonus (optional): Findet der Spieler mehr als einen zum Gegenstand passenden Sinn, darf er zur Belohnung ein weiteres Mal würfeln. Beispiel: *Das Eis schmeckt süß und riecht gut.*

## Wortfeldliste (im engen und weiten semantischen Feld)

Hinweis: Einige Dinge passen zu verschiedenen Wortfeldern, auch wenn sie hier einem Kartensatz zugeordnet sind, z. B. werden im Supermarkt auch Vasen, Bilderrahmen oder Strümpfe angeboten.

Bekleidungsgeschäft	Spielwarengeschäft 1	Supermarkt	Möbelhaus
Kleidung	Allgemeines	Lebensmittel	Möbel
Bademantel	Auto	Apfel	Bett
Bluse	Bagger	Banane	Couchtisch
Fleeceweste	Baustein	Brot	Esstisch
Hemd	Bobby Car	Brötchen	Hochbett
Hose / Jeans	Feuerwehrauto	Ei	Hocker
Jacke / Daunenjacke	Förmchen	Eis	Kleiderschrank
Kleid	Kaufladen	Hähnchen	Kommode
Mantel	Luftballon	Joghurt / Becher Joghurt	Küchenschrank
Pullover	Polizeiauto	Kartoffel	Nachttisch
Pullunder	Puppe	Käse	Regal
Regenjacke	Ritterburg	Keks	Schaukelstuhl
Rock	Roller	Nudel	Schreibtisch
Schlafanzug	Spiel	Nuss	Schuhschrank
T-Shirt	Teddy	Schokolade	Sessel
Unterhemd	Bilderbuch	Tomate	Sofa
Unterhose	Trommel	Wurst	Stuhl
Accessoires	Tiere	Haushaltsgegenstände	Wohnzubehör
Gürtel	Affe	Backform	Bilderrahmen
Handschuh	Delfin	Glühbirne	Blumenvase
Hut	Elefant	Kerze	Decke
Käppi	Esel	Kochtopf	Garderobe
Kette	Frosch	Müllbeutel	Gardine
Krawatte	Giraffe	Nadel	Handtuch
Mütze	Hase	Radiergummi	Kerzenleuchter
Sandale	Huhn	Schere	Kissen
Schal	Hund	Shampoo	Kiste
Schuh	Krokodil	Seife	Lampe
Sonnenbrille	Kuh	Serviette	Matratze
Stiefel	Löwe	Sieb	Obstschale
Stirnband	Pferd	Staubwedel	Rollo
Strumpf / Socke	Schaf	Taschentuch	Spiegel
Strumpfhose	Schlange	Windel	Teppich
Tuch	Schwein	Zeitung	Wanduhr

Hinweis: Aufgrund besserer Lesbarkeit der Spielanleitung haben wir uns für generische Personenbezeichnungen entschieden, bei denen grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.



**ProLog** Therapie- und Lernmittel GmbH  
 Olpener Straße 59 51103 Köln  
 Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111  
 info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de