



Wortsicher

Mit 150 Bildkarten Wortschatz und Grammatik
in den Hauptwortarten üben

für die Spiele

→ Zu Hause

→ Im Garten



NL **Woordenkennis**

→ In Huis

→ In de tuin

GB **Sure with words**

→ At home

→ In the garden

F **Sûr des mots**

→ À la maison

→ Dans le jardin

TR **Sağlam sözcükler**

→ Evde

→ Bahçede

ab 2 Spielern ab 4 Jahren

Auch für Kinder mit Migrationshintergrund und
für Aphasiker geeignet.

von Peggy Richter und Ulrike Goltze

Anleitung

Inhalt:

- Bildkarten:
 - Bildpaare Nomen (gelber Rahmen): „Zu Hause“ → 30 Bildpaare / „Haus und Garten“ → 28 Bildpaare
 - 30 Bildpaare Verben (grüner Rahmen)
 - 15 Gegensatzpaare Adjektive (roter Rahmen)
- Begleitheft

Übungsziele:

- Aufbau und Festigung des Wortschatzes, sowohl rezeptiv als auch expressiv
- Bildung von Begriffsklassifikationen
- Entdecken und Erlernen von Gegensätzen
- Erlernen flexibler Satzmuster – auch Fragesätze – durch Darstellen von Handlungen und Handlungsabläufen
- Serialität erkennen lernen

Übungs- und Spielvarianten

Hinweise:

- Die Bildkarten mit den Items aller Wortsicher-Spiele können beliebig mit vielen weiteren Nomen, Tätigkeiten und Adjektiven in unterschiedlichen semantischen Bereichen kombiniert werden.
- Die für ein Spiel ausgewählten Paare können auch anhand des jeweiligen Lernschrittes in semantische Bereiche eingeteilt werden.
- Um dem Kind die Möglichkeit zu geben, verschiedene Satzmuster zu analysieren und zu integrieren, sollten ihm verschiedene Satzmuster rezeptiv angeboten werden. Hierbei steht vor allem die Flexibilität des Verbs im Mittelpunkt, welches in verschiedenen Satzmustern seine Position wechselt.
- Um dem Kind beim Erlernen des Wortschatzes eine klare Abgrenzung der Wortbedeutung zu ermöglichen, sollten neu erlernte Wörter mit Bedeutungsmerkmalen belegt werden.
- Durch die Anzahl der Kartenpaare kann die Spieldauer variiert werden.
- Die Spiele sollten üblicherweise mit einer erwachsenen Spielleitung gespielt werden.

A. Wort / Bild-Zuordnung (rezeptive Übung)

Findest du...? (einfaches Bilderlotto)

Ziel: Aufbau des rezeptiven Wortschatzes

Material: Nomen- oder Verbpaaare

Durchführung: Die Kartenpaare werden aufgeteilt. Die eine Hälfte wird offen ausgelegt, die andere Hälfte wird verdeckt als Stapel daneben positioniert.

Der Spielleiter nimmt verdeckt die obere Karte vom Stapel und erfragt den darauf zu sehenden Begriff. Beispiele aus den Spielen

Zu Hause: *Findest du „baden“?*

Im Garten: *Findest du „pflücken“?*

Findet das Kind die entsprechende Karte, darf es sich das Kartenpaar nehmen. Kann es den Begriff hingegen nicht zuordnen, zeigt ihm der Spielleiter die Karte und legt sie als neuen Extrastapel, der am Ende auf die gleiche Weise gespielt wird, bis keine Karten mehr übrig sind.

Variante: (auch mit Adjektiv-Gegensatzpaaren spielbar)

Um angebotene Satzmuster flexibel zu halten, können die zu suchenden Karten im Satz auch wie folgt erfragt werden:

Beispiele aus den Spielen

Zu Hause:

- duschen: *Jette duscht. / Weil Jette schmutzig ist, duscht sie. / Sie duscht im Bad ... etc.*
- schmutzig: *Was ist schmutzig? / Weil es draußen regnet, sind die Stiefel schmutzig. / Die schmutzigen Stiefel müssen geputzt werden ... etc.*
- Schrank: *Der Schrank ist grün. / Der Pullover liegt im Schrank. / Im Schrank liegen Socken ... etc.*

Im Garten:

- klettern: *Jette klettert. / Weil Jette Kirschen pflücken möchte, klettert sie auf den Baum. / Sie klettert auf den Baum ... etc.*
- sauer: *Was ist sauer? / Die Stachelbeere ist sauer. / Jette isst saure Stachelbeeren ... etc.*
- Kürbis: *Der Kürbis ist orange. / Weil er immer gegossen wurde, ist der Kürbis gewachsen und ganz groß geworden ... etc.*

B. Bild / Bild-Zuordnung (rezeptive und / oder produktive Übung)

Wer hat...? (Bilderlotto)

Ziel: Aufbau des rezeptiven und/oder produktiven Wortschatzes

Material: Nomen-, Verb- oder Adjektivkarten

Durchführung: Die Paare werden getrennt. Eine Hälfte wird unter den Spielern aufgeteilt, so dass jeder die gleiche Anzahl an Karten erhält, die er offen vor sich auslegt. Der andere Spielkartenanteil wird als verdeckter Stapel in die Spielmitte gelegt.

Nun wird reihum eine Karte vom Stapel gezogen.

Entweder benennt der Spielleiter die Karte (rezeptive Leistung der Mitspieler) oder der Mitspieler, der die Karte als Partnerkarte zuordnen kann (produktive Wortschatzleistung).

Wer hat am Schluss die meisten Pärchen?

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

C. Pärchen finden (produktive Übung)

Das gehört zusammen!

Ziel: Aufbau des produktiven Wortschatzes, Pluralanwendung

Material: Nomen-, Verb- oder Adjektivkarten

Durchführung: Alle ausgewählten Paare werden gemischt und verdeckt ausgelegt. Nun werden abwechselnd je zwei Karten aufgedeckt und benannt. Sind die Karten gleich, darf der Spieler das Pärchen behalten und noch einmal sein Glück versuchen. Wenn nicht, werden die Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer hat zum Schluss die meisten Pärchen?

Variante: Begriffsklassifikationen

Der Spielleiter wählt eine gerade Anzahl von Kartenpärchen aus zwei verschiedenen semantischen Bereichen.

Beispiele aus den Spielen

Zu Hause:

- Kleidung / Möbel: Socken + Mütze, Regal + Bett
- Körperpflege / Hausarbeit: eincremen + duschen, bügeln + Staub saugen

Im Garten:

- Gemüse / Obst: Salat + Tomate, Pflaume + Birne
- Tiere / Insekten: Katze + Vogel, Biene + Käfer

Die Karten werden gemischt und wie oben angeführt gespielt. Ein Pärchen ist gefunden, wenn 2 Karten aus einem semantischen Bereich aufgedeckt wurden.

D. Erinnerungsspiel (produktive Übung)

Was fehlt?

Ziel: Aufbau des produktiven Wortschatzes, Pluralanwendung

Material: Nomen-, Verb- oder Adjektivkarten

Die Auswahl der Bildkarten bestimmt die Spieldauer.

Durchführung: Die ausgewählten Bildkarten werden aufgedeckt ausgelegt. Alle merken sich nun, welche Karten auf dem

Tisch liegen. Dann sind die Spieler abwechselnd an der Reihe, eine Karte zu verstecken, während alle anderen die Augen geschlossen halten.

Wer errät zuerst, was fehlt?

E. Gegenstände beschreiben

Was ist es?

Ziel: Anwendung des produktiven Wortschatzes, Erlangen semantischer Sicherheit, Förderung der Erzählfähigkeit

Material: Nomenkarten

Durchführung: Die Nomenkarten werden als Stapel verdeckt in die Mitte der Spielrunde gelegt. Reihum wird eine Karte vom Stapel gezogen.

Nun gilt es, das Bild auf der gezogenen Karte gut zu erklären!

Wer errät den abgebildeten Gegenstand zuerst?

Beispiele aus den Spielen

Zu Hause:

- Schrank: *Es ist groß, manchmal aber auch klein. Es steht in vie-*

len Räumen. Man kann viele Dinge darin verstauen, wenn man aufräumt. Es hat Türen. Es liegen Spielzeug, Kleidung oder auch viele andere Sachen darin. Was ist es?

Im Garten:

- Tomaten: *Sie gehören zum Gemüse. Sie wachsen im Garten. Meistens hängen mehrere Früchte an einer Pflanze. Sie sind rot. Oft gibt man sie in einen bunten Salat. Weißt du, was ich meine?"*

Hilfe: Um den Schwierigkeitsgrad zu vereinfachen, kann mit Spielbeginn die andere Hälfte der Nomenkarten aufgedeckt vor den Mitspielern abgelegt werden.

F. Reihen bilden und erzählen

Was passiert?

Ziel: Anwendung des produktiven Wortschatzes, Serialitäten erkennen, Förderung des freien Erzählens

Material: Reihenfolgekarten

Beispiele aus den Spielen

Zu Hause:

- nass – föhnen – trocken
- nackt – anziehen – angezogen
- ausziehen – müde – hinlegen – küssen/Kuss geben – schlafen

Im Garten:

- klettern – essen – spucken
- pflücken – pusten – fliegen
- stürmen – fallen – sammeln – fegen – schütten

Durchführung: Der Spielleiter sucht die zu übende Reihe aus, mischt die Karten und legt sie verdeckt aus.

Nun wird reihum eine Karte aufgedeckt und erzählt, was auf ihr geschieht oder was darauf zu sehen ist. Sind alle Karten aufgedeckt, wird gemeinsam überlegt, in welcher Reihenfolge die Ereignisse stattfinden. Dann wird der Ablauf zusammenhängend erzählt.

Erweiternd kann gemeinsam überlegt werden, was danach passieren könnte.

Variante: W-Fragen-Verständnis

Mögliche W-Fragen: Wer...? Was...? Wann...? Warum...? Womit...? Wie...? Wozu...?

Die aufgedeckte Reihe liegt sortiert auf dem Tisch. Der Spielleiter erzählt, was passiert. Danach fragt der Spielleiter den Mitspieler zu bestimmten Situationsbildern.

Beispiele aus den Spielen

Zu Hause:

- nass – föhnen – trocken: *Was macht die Mutter? Warum föhnt sie sich die Haare? Womit föhnt sie sich die Haare? Wie sind ihre Haare jetzt?*

Im Garten:

- klettern – essen – spucken: *Was macht Jette? Warum klettert sie auf den Baum? Wo sitzt Jette? Was isst sie? Was passiert mit dem Kirschkern?*

Wortliste ZU HAUSE

Nomen

Badewanne
Bett
Bild
Computer / Laptop
Decke
Dusche
Fenster
Fernseher
Fön
Handtuch
Hose
Jacke
Kissen
Lampe
Mütze
Pflanze
Pullover
Radio
Regal
Schrank
Schuhe
Seife (Seifenspender)
Socken
Spiegel
Stuhl
Tisch
Toilette
Uhr (Wanduhr)
Waschbecken
Zahnbürste

Verben

aufräumen
aufstehen
baden
bügeln
duschen
essen
Fenster putzen
Fernsehen gucken
föhnen

füttern
gähnen / strecken
Haare kämmen
küssen
Musik hören
rasieren
schlafen
sich abtrocknen
sich anziehen
sich ausziehen
sich eincremen
sich hinlegen
sich waschen
spielen
Staub saugen
streicheln
telefonieren
trinken
Wäsche aufhängen
Zähne putzen
Zeitung lesen

Adjektive / Gegensatz- paare

alt / neu
auf (offen) / zu
(geschlossen)
groß / klein
heil / kaputt
hell / dunkel
kalt / heiß
lang / kurz
laut / leise
leer / voll
müde / munter
nackt / angezogen
nass / trocken
rund / eckig
sauber / schmutzig
schwarz / weiß

Wortliste IM GARTEN

Nomen

Bank
Beet
Besen
Biene
Busch
Eimer
Gartenschere
Gartenstuhl
Gießkanne
Harke
Himbeere
Käfer
Kiste
Kohlrabi
Kürbis
Leiter
Liege
Pflaume
Pforte
Radieschen
Regentonne
Salat
Schaufel
Schlauch
Schmetterling
Spinne
Tomate
Zaun

Verben

einpflanzen
ernten
essen
fallen
fegen
fliegen
füttern
gießen
graben / umgraben
grillen
hüpfen / springen

klettern
krabbeln
kriechen
mähen
pflücken
pusten
riechen
säen
sammeln
schieben
schneiden
schütten
sich ausruhen
sich sonnen
spucken
stechen
stürmen
tragen
ziehen

Adjektive / Gegensatz- paare

aufgeblüht / welk
dick / dünn
frisch / faul
gerade / krumm
gestreift / kariert
hart / weich
klein / groß
kurz / lang
leicht / schwer
nass / trocken
reif / unreif
rot / schwarz
süß / sauer
viel / wenig
voll / leer

Kaartenparen om het oefenen en het versterken van de woordenschat zowel receptief als ook productief.

Ook geschikt voor allochtone kinderen en voor mensen met afasie.

Voor 2 of meer spelers, vanaf 4 jaar.

Inhoud van het spel:

Beeldkaarten:

- Kaartenparen zelfstandige naamwoorden (geel kader):
„In huis“ → 30 kaartenparen / „In huis en In de tuin“ → 28 kaartenparen
- 30 kaartenparen werkwoorden (groen kader)
- 5 kaartenparen bijvoeglijke naamwoorden (rood kader)
- Handleiding met woordbetekenis en uitvoerige tips voor het verwerken.

Doel:

- Opbouw en versterken van de woordenschat, zowel receptief als ook productief
- Vorming van het rangschikken van begrippen met – Woordenkennis – een reeks spellen in combinatie en voor uitbreiding vatbaar
- Ontdekken en aanleren van tegenstellingen
- Aanleren van flexibele zinnen met voorbeelden- ook vraagzinnen- door uitbeelden van handelingen en handelingsaflopen
- Series leren herkennen

Oefen- en spelvarianties:

- De voor een spel uitgekozen paren kunnen ook aan de hand van de desbetreffende leerstap in het semantische gebied worden ingedeeld.
- Zo kan de moeilijkheidsgraad optimaal aangepast worden.

Ook kunnen de beeldkaarten met de items van Woordenkennis met een reeks vervolgspeel gebombineerd worden.

A. Woord / beeld indeling (receptieve oefening)

Zoek je . . . ? (lotto eenvoudig)

Doel: opbouw van de receptieve woordenschat

Materiaal: paren met zelfstandige naamwoorden of paren met werkwoorden

Spelregels: De paren worden uit- en opgedeeld. De helft wordt open neergelegd, de andere helft wordt op een stapel omgekeerd en naast gelegd. De spelleider pakt nu de bovenste kaart, laat hem niet zien en vraagt wat hij op de kaart ziet:

Vind je: "in bad gaan"?

Vindt het kind de bijbehorende kaart, dan heeft het een paar. Vindt het kind de afbeelding niet, dan laat de spelleider de kaart zien en legt die kaart dan op een extra stapel. De zo gevormde extra stapel kaarten wordt aan het eind nog een keer op dezelfde manier gespeeld, tot er geen kaarten meer over zijn.

Variatie: ook met bijvoeglijke naamwoorden mogelijk (paren met tegenstellingen)

Om het gegeven voorbeeld flexibel te houden, kunnen de gezochte kaarten ook als volgt gevraagd worden:

Voorbeelden In Huis:

Douchen: *Jette doucht zich.* of: *Omdat Jette vies is, doucht ze zich.* of: *Ze doucht zich in bad, enz.*

Vies: *Wat is vies?* of: *De laarzen zijn vies.* of: *Omdat het buiten regent, zijn de laarzen vies.* of: *De vieze laarzen moeten schoongemaakt worden, enz.*

Voorbeelden In de tuin:

Klimmen: *Jette klimt.* of: *Omdat Jette kersen wil gaan plukken, klimt ze in de boom.* of: *Ze klimt in de boom, enz.*

Zuur: *Wat is zuur?* of: *De kruisbes is zuur.* of: *Jette trekt een zuur gezicht, omdat de kruisbes zuur is.* of: *Jette eet zure kruisbessen, enz.*

Het kind moet nu ook hier de juiste kaart vinden.

B. Beeld / beeld indeling (receptieve en/of productieve oefening)

Wie heeft . . . (lotto)

Doel: opbouw van de receptieve en/of productieve woordenschat

Materiaal: paren zelfstandige naamwoorden, werkwoorden of bijvoeglijke naamwoorden

Spelregels: De paren worden gescheiden en een helft wordt onder de spelers verdeeld, zodat ieder evenveel kaarten krijgt. Deze worden nu voor iedere speler open neergelegd. De andere kaarten worden omgekeerd voor de spelers neergelegd.

Nu wordt er om de beurt een kaart omgedraaid. Nu benoemt de spelleider of een medespeler de kaart. Daarna wordt hij bij de bijbehorende kaart gelegd. Wie heeft alle paren het eerst bij elkaar?

C. Paren zoeken (productieve oefening)

Dat hoort bij elkaar!

Doel: opbouw van de productieve woordenschat, gebruik van het meervoud

Materiaal: paren zelfstandige naamwoorden, werkwoorden of bijvoeglijke naamwoorden

Spelregels: Alle gekozen paren worden door elkaar geschud en omgekeerd neergelegd. Nu worden om de beurt steeds 2 kaarten omgedraaid en benoemd. Zijn deze kaarten hetzelfde, dan mag de speler ze houden en nog een keer proberen. Zo niet, worden de kaarten weer omgedraaid en de volgende speler is aan de beurt. Wie heeft aan het eind de meeste paren?

Variatie: Indeling van begrippen

De spelleider kiest als paar bijv. een even aantal kaarten uit 2 ver-

schillende semantische gebieden.

Voorbeelden In Huis:

- Kleding/meubels: sokken/muts = paar, rek/bed = paar
- Lichaamsverzorging/huishoudelijk werk: insmeren/douchen = paar, strijken/stofzuigen = paar

Voorbeelden In de tuin:

- Groenten en fruit: sla/tomaat = paar, pruim/peer = paar
- Dieren en insecten: kat/vogel = paar, bij/kever = paar

Deze oefening is naar eigen inzicht uit te breiden – en te combineren met de Woordenkennis serie spellen met veel nieuwe zelfstandige naamwoorden, beroepen en bijvoeglijke naamwoorden op verschillende semantisch gebied.

D. Geheugenspel (productieve oefening)

Wat ontbreekt er?

Doel: opbouw van de productieve woordenschat

Materiaal: kaarten met zelfstandige naamwoorden, werkwoorden of bijvoeglijke naamwoorden

Spelduur en moeilijkheidsgraad zijn variabel.

Spelregels: De uitgekozen beeldkaarten worden open neergelegd. Alle spelers onthouden nu welke kaarten er op tafel liggen. Dan

wordt er een kaart omgedraaid door een speler, terwijl alle anderen hun ogen dicht houden. Wie raadt het eerste wat er op de kaart staat? Om de beurt wordt een kaart omgedraaid enz. Ook hier kan de moeilijkheidsgraad door het aantal speelkaarten zelf worden vastgesteld.

E. Voorwerpen beschrijven

Wat is dat?

Doel: toepassing van de productieve woordenschat, verkrijgen van de semantische zekerheid, bevordering van de vertelvaardigheid

Materiaal: kaarten met zelfstandige naamwoorden

Spelduur en moeilijkheidsgraad zijn variabel.

Voorbeelden In Huis:

Kast: Hij is groot, maar soms ook klein. Hij staat in veel kamers. Je kan er veel dingen in opbergen, als je opruimt. Hij heeft deuren. Er ligt speelgoed in, kleding of ook veel andere dingen. Wat is het?

Föhn: Het voorwerp is in de badkamer. Om hem te laten werken, heeft hij een stopcontact nodig. Dan wordt hij vaak ook erg warm, want er komt hete lucht uit. Hij is er voor het drogen van de haren. Wat is het?

Voorbeelden In de tuin:

Tomaten: Ze horen bij de groenten. Ze groeien in de tuin. Meestal hangen er meerdere vruchten aan een plant. Ze zijn rood. Vaak gebruik je ze in een gemengde salade. Weet je, wat het is?

Ligstoel: Hij staat buiten in de tuin. Je ligt erop om te zonnen of om uit te rusten. Als het regent kan je hem opvouwen en zet je hem in de schuur. Wat is het?

F. Series maken en vertellen

Wat gebeurt er?

Doel: toepassing van de productieve woordenschat, series herkennen bevordering van het vertellen

Materiaal: series kaarten

Spelduur en moeilijkheidsgraad zijn variabel.

Voorbeelden In Huis:

- nat – föhnen – droog
- naakt – aankleden – aangekleed
- spelen – opruimen – vol
- uitkleden – in bed liggen – kussen / kus geven – slapen
- opstaan – gapen – uitrekken – tandenpoetsen – douchen – afdrogen
- douchen – afdrogen – naakt – aankleden – aangekleed

Voorbeelden In de tuin:

- dragen – planten – water geven – oogsten – kruiwagen duwen
- klimmen – eten – uitspugen
- zaaien – klein – groot – bloeien – uitgebloeid – verwelkt
- plukken – blazen – vliegen
- stormen – vallen – verzamelen – vegen – bij elkaar vegen
- oogsten – kruiwagen duwen – uitrusten

De spelleider zoekt de serie uit om te oefenen, schudt de kaarten en legt ze omgekeerd neer.

Nu wordt er om de beurt een kaart omgedraaid en wordt er verteld,

wat er op deze kaart gebeurt of wat er op deze kaart te zien is. Als alle kaarten omgedraaid zijn, wordt er samen overlegd wat de logische volgorde is en wordt het hele verhaal verteld.

Variatie: W-vraag

De serie ligt open en gesorteerd op tafel. De spelleider vertelt wat er gebeurt. Daarna vraagt de spelleider aan de medespelers over de situatie op de afbeelding.

Mogelijke W-vragen:

Wie ...? Wat ...? Waar ...? Wanneer ...? Waarom ...? Waarmee ...? Waarvoor ...? enz.

Voorbeelden In Huis:

nat – föhnen – droog

Wat doet moeder? Waarom föhnt zij haar haren?

Waarmee föhnt ze haar haren? Hoe zitten haar haren nu?

Voorbeelden In de tuin:

boom klimmen – eten – uitspugen

Wat doet Jette? Waarom klimt ze in de boom? Waar zit Jette? Wat eet ze? Wat gebeurt er met de pitten?

Woordenlijst IN HUIS

Zelfstandige naamwoorden

bad
bed
computer/laptop
deken
föhn
foto
handdoek
handdouche
jack
kast
klok
kussen
lamp
lange broek
muts
plant
raam
radio
rek
schoen
sokken
spiegel
stoel
tafel
tandenborstel
televisie
toilet
trui
wastafel
zeep/zeppompje

Werkwoorden

aaien
douchen
drinken
eten
föhnen
gapen / uitrekken
haren kammen
in bad gaan

in bed liggen/gaan slapen
kammen
krant lezen
kussen
muziek luisteren
opruimen
opstaan
ramen wassen
slapen
spelen
stofzuigen
strijken
tandenpoetsen
telefoneren
televisie kijken
voeren
was ophangen
zich aankleden
zich afdrogen
zich insmeren
zich uitkleden
zich wassen

Bijvoeglijke naamwoorden / tegenstellingen

groot / klein
hard / zacht
heel / kapot
koud / warm
lang / kort
leeg / vol
licht / donker
moe / opgewekt
naakt / aangekleed
nat / droog
open / dicht
oud / nieuw
rond / vierkant
schoon / vies
zwart / wit

Woordenlijst IN DE TUIN

Zelfstandige naamwoorden

bezem
bij
emmer
frambozen
gieter
hark
hek
kever
kist
koolrabi
kropsla
ladder
ligstoel
perk
plantage
pompoen
pruimen
radijsjes
regenton
schoffel
snoeischaar
spin
struik
tomaten
tuinbank
tuinhekje
tuinslang
tuinstoel
vlinder

Werkwoorden

blazen
dragen
duwen
eten
graven
grillen
klimmen
kruipen
maaïen

oogsten
planten
plukken
ruiken
schudden
snijden
springen
steken
stormen
trekken
uitrusten
uitspugen
vallen
vegen
verzamelen
vliegen
voederen
voortkruipen
water geven
zaaien
zonnen

Bijvoeglijke naamwoorden / tegenstellingen

dik / dun
gestreept / geruit
hard / zacht
in bloei / verwelkt
klein / groot
kort / lang
licht / zwaar
nat / droog
recht / krom
rijp / onrijp
rood / zwart
veel / weinig
vers / rot
vol / leeg
zoet / zuur

from 2 players from 4 years

Contents:

- large picture cards
 - Picture pairs nouns "At home": 30 / "In the garden": 28
 - 30 picture pairs verbs
 - 15 opposite pairs adjective
- Booklet

Exercise goals

- Building up and consolidating vocabulary, both receptive and expressive
- Formation of term classifications
- Discovering and learning opposites
- Learning flexible sentence patterns – even interrogative sentences – by presenting activities and plots
- Learn to recognise seriality

Exercise and game variants

Instructions:

- The picture cards with the items of all "Sure with words" games can be combined with many other nouns, activities and adjectives, in various semantic areas, as required.
- Due to the number of card pairs, the game duration can vary.
- The games should normally be played with an adult game leader.

A. Word / picture allocation (receptive exercise)

Can you find...? (simple picture lotto)

Aim: Building up receptive vocabulary

Material: Noun or verb pairs

Implementation: The card pairs are separated. One half is laid out openly, the other half is placed face down in a pile next to it. The game leader takes the top card facing down from the pile, and asks questions about the term seen on it.

Examples from the games

At home: *Can you find "to bathe"?*

In the garden: *Can you find "to pluck"?*

If the child finds the corresponding card, it can take the card pair. However, if it cannot allocate the term, the game leader shows him the card, and lays it down as an extra pile, which is played in the same way at the end, until no cards are left.

Variant: (can also be played with adjective opposite pairs)

To keep the sentence pattern offered flexible, you can also ask for the cards to be looked for in a sentence, as follows:

Examples from the games

At home:

- Dirty: *What is dirty?* or *Because it is raining outside, the boots are dirty* or *The dirty boots must be cleaned, etc.*

In the garden:

- To climb: *Jette climbs.* or *Because Jette wants to pick cherries, she climbs up the tree.* or *She climbs up the tree, etc.*

B. Picture / picture allocation (receptive and / or productive exercise)

Who has...? (picture lotto)

Aim: Building up receptive and / or productive vocabulary

Material: Noun, verb or adjective cards

Implementation: The pairs are separated. Half of them are shared out between the players, so that everyone has the same number of cards, which they lay out openly in front of them. The other playing cards are placed facing downwards in a pile, in the middle of the game.

Now, a card is taken from the pile in turn.

The card is named either by the game leader (receptive performance of the other players) or by the other player who can allocate the card as partner card (productive vocabulary performance).

Who has the most pairs at the end?

C. Find pairs (productive exercise)

They belong together!

Aim: Building up productive vocabulary, using plurals

Material: Noun, verb or adjective cards

Implementation: All selected pairs are shuffled and placed face down. Now, take turns to turn over two cards and name them. If the cards are the same, the player can keep the pair and try his luck again. If not, the cards are turned over again and the next player takes his turn.

Who has the most pairs at the end?

Variant: term classifications

The game leader selects an even number of card pairs, from two different semantic areas.

Examples from the games

At home:

- Clothing / furniture: socks + hat, shelf + bed
- Body care / house work: to moisturise + to shower, to iron + to Hoover

In the garden:

- Vegetables / fruit: salad + tomatoes, plums + pears
- Animals / insects: cat + bird, bee + beetle

The cards are shuffled and played as described above. A pair is found if 2 cards from the same semantic area are turned over.

D. Memory game (productive exercise)

What is missing?

Aim: Building up productive vocabulary, using plurals

Material: Noun, verb or adjective cards

The selection of picture cards determines the game duration.

Implementation: The selected picture cards are laid out face

up. Now everyone memorises which cards are on the table. Then the players take turns to hide a card, while all the other players keep their eyes closed.

Who will guess what is missing first?

E. Describing objects

What is it?

Aim: Using productive vocabulary, building semantic confidence, promoting narrative competences

Material: Noun cards

Implementation: The noun cards are placed face down in a pile, in the middle of the round. Take it in turns to take a card from the pile.

Now you must explain the picture on the card!

Who will guess the object depicted first?

Examples from the games

At home:

- Cupboard: *"It is large, but sometimes small. It is in many rooms. You can store lots of things in it, if you tidy up. It has doors. There are toys, clothing or many other things inside. What is it?"*

In the garden:

- Tomatoes: *"They are vegetables. They grow in the garden. There are normally several fruit hanging on a plant. They are red. They are often in mixed salads. Do you know what I mean?"*

Help: To simplify the difficulty level, you can place the other half of the noun cards facing up, in front of the players, at the start of the game.

F. Forming series and explaining

What is happening?

Aim: Using productive vocabulary, recognising seriality, promoting free storytelling

Material: Sequence cards

Examples from the games

At home:

- wet – to dry your hair – dry

In the garden:

- to climb – to eat – to spit

Implementation: The game leader chooses the series to be practiced, shuffles the cards and lays them out facing down.

Now the players take turns to take a card and explain what is happening on them or what they can see. If all cards are revealed, together, think about in which order the events would take place. Then the sequence is explained coherently.

To expand, you can think about what could happen afterwards.

by...? How...? What for...?

The series is sorted and placed facing up on the table. The game leader explains what happens. Then the game leader asks the other players about certain situation pictures.

Examples from the games

At home:

- wet – to dry your hair – dry: *What is the mother doing? Why is she drying her hair? What is she using to dry her hair? What is her hair like now?*

In the garden:

- to climb – to eat – to spit: *What is Jette doing? Why is she climbing the tree? Where is Jette sitting? What is she eating? What happens to the cherry pit?*

Variant: W-Question understanding

Possible W-Questions: Who...? What...? When...? Why...? Where...

Word list AT HOME

Nouns

bathtub
bed
blanket
chair
clock (wall clock)
computer / laptop
cupboard
hairdryer
hat
jacket
jumper
lamp
mirror
picture
pillow
plant
radio
shelf
shoes
shower
sink
soap (soap dispenser)
socks
table
television
toilet
toothbrush
towel
trousers
window

Verbs

to bathe
to clean the windows
to clean your teeth
to comb your hair
to drink
to dry your hair
to dry yourself

to eat
to feed
to get undressed
to hang up washing
to Hoover
to iron
to kiss
to lie down
to listen to music
to moisturise
to play
to read the newspaper
to shave
to shower
to sleep
to stand up
to stroke
to telephone
to tidy up
to wash yourself
to watch television
to yawn / stretch

Adjective / opposite pairs

black / white
clean / dirty
cold / hot
empty / full
large / small
light / dark
long / short
loud / quiet
naked / dressed
old / new
open / closed
round / square
tired / awake
wet / dry
whole / broken

Word list IN THE GARDEN

Nouns

bed
bee
beetle
bench
box
broom
bucket
bush
butterfly
fence
garden chair
gate
hose
kohlrabi
ladder
lounger
plum
pumpkin
radish
rain butt
rake
raspberry
salad
shears
shovel
spider
tomato
watering can

Verbs

to blow
to carry
to climb
to collect
to creep
to cut
to dig / dig up
to eat
to fall

to feed
to fly
to grill
to harvest
to hop / jump
to mow
to pick
to plant
to pour
to pull
to push
to relax
to saw
to scramble
to smell
to spit
to sting
to storm
to sun bathe oneself
to sweep
to water

Adjective / opposite pairs

fresh / rotten
full / empty
hard / soft
in bloom / wilted
light / heavy
lots / little
red / black
ripe / unripe
short / long
small / large
straight / bent
striped / checked
sweet / sour
thick / thin
wet / dry

Contenu :

- grandes cartes illustrées
 - « noms » : « À la maison » → 30 paires de cartes / « Dans le jardin » → 28 paires de cartes
 - 30 paires de cartes « verbes »
 - 15 paires de cartes « adjectifs contraires »
- Brochure annexe

But de l'exercice :

- Enrichir et consolider le vocabulaire réceptif et expressif
- Former des classifications conceptuelles
- Découvrir et apprendre les contraires
- Apprendre des modèles de phrases flexibles, également
- des phrases interrogatives représentant des actions et des déroulements
- Apprendre à reconnaître des séries

Exercices et variantes du jeu

Remarques :

- Les cartes illustrées avec les items de tous les jeux « sûr des mots » peuvent être combinées avec d'autres noms, activités et adjectifs dans différents domaines sémantiques.
- Les paires de cartes choisies pour un jeu peuvent être partagées en domaines sémantiques en fonction des étapes de l'apprentissage.
- Pour donner la possibilité à l'enfant d'analyser des modèles de phrases variables et de les intégrer, il faut lui proposer des modèles de phrases réceptifs. C'est surtout la flexibilité du verbe, dont la position change dans les différents modèles de phrases, qui est le point central.
- Pour donner la possibilité d'une délimitation claire du sens des mots aux enfants, il faut donner des signes distinctifs aux mots nouvellement appris.
- Il est possible de varier la durée du jeu selon le nombre de paires de cartes.
- Habituellement, le jeu doit être joué avec un meneur de jeu adulte.

A. Affectation du mot à l'image (exercice réceptif)

Trouves-tu... ? (Lotto image simple)

But : Construction du vocabulaire réceptif

Matériel : Paires de cartes « noms » ou « verbes »

Exécution : Les paires de cartes sont partagées. Une moitié est posée côté face sur la table et l'autre moitié est mise à l'envers sur une pile.

Le meneur du jeu prend la première carte cachée de la pile et demande le motif sur cette carte.

Exemples pris dans les jeux :

À la maison : *Trouves-tu « se baigner » ?*

Dans le jardin : *Trouves-tu « cueillir » ?*

Si l'enfant trouve la bonne carte, il peut prendre la paire de cartes. Quand il ne trouve pas la carte, le meneur la lui montre et la met dans une nouvelle pile qui sera jouée à la fin de la même façon que les autres, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Variante : (aussi jouable avec les paires de cartes « adjectifs contraires »)

Pour que les modèles de phrases proposées restent flexibles, il est possible de demander la carte qui doit être trouvée de la manière suivante :

Exemples pris dans les jeux :

À la maison :

- Sale : *Qu'est-ce qui est sale ?* ou *Parce qu'il pleut dehors, les bottes sont sales.* ou *Les bottes sales doivent être nettoyées., etc.*

- Armoire : *L'armoire est verte.* ou *Le pullover est dans l'armoire.* ou *Dans l'armoire, il y a des chaussettes., etc.*

Dans le jardin :

- Grimper : *Julie grimpe.* ou *Julie grimpe dans l'arbre parce qu'elle veut cueillir des cerises.* ou *Elle grimpe dans l'arbre., etc.*

- Acide : *Qu'est-ce qui est acide ?* ou *La groseille à maquereau est acide.* ou *Julie mange des groseilles acides., etc.*

B. Image / affectation de l'image (exercice réceptif et / ou productif)

Qui a... ? (Lotto image)

But : Construire le vocabulaire réceptif et / ou productif

Matériel : Cartes « noms », « verbes » et « adjectifs »

Exécution : On sépare les paires. La première moitié est distribuée entre les joueurs, chaque joueur a le même nombre de cartes qu'il pose à l'endroit devant soi. L'autre moitié est mise sur une pile, face cachée au milieu des joueurs. Chacun à son tour tire une carte de la pile.

Ou bien le meneur nomme la carte (prestation réceptive des joueurs) ou le joueur désigne la carte partenaire (prestation de vocabulaire).

Qui a le plus de paires à la fin ?

C. Trouver des couples (exercice productif)

Ça va ensemble !

But : Élargir le vocabulaire productif, appliquer le pluriel.

Matériel : Cartes « noms », « verbes » ou « adjectifs »

Exécution : Toutes les paires de cartes sont mélangées et étalées face cachée.

Ensuite chacun à son tour, les joueurs tournent deux cartes et les désignent. Quand un joueur trouve deux cartes semblables, il peut les garder et peut tenter sa chance une nouvelle fois. Si non, on retourne les cartes et c'est au tour du prochain joueur.

Qui a le plus de paires à la fin ?

Variante : classifications de termes

Le lecteur choisit un nombre pair de couples de cartes de deux champs sémantiques différents.

Exemples pris dans le jeu

À la maison :

- Vêtements / meubles : chaussettes + bonnet, étagère + lit
- Soins du corps / travaux ménagers : se mettre de la crème + se doucher, repasser + passer l'aspirateur

Dans le jardin :

- Légumes / fruits : salade + tomates, prune + poire
- Animaux / insectes : chat + oiseau, abeille + scarabée

On mélange les cartes et on joue comme expliqué plus haut. Un couple est trouvé quand on a trouvé deux cartes d'un champ sémantique.

D. Jeu de mémoire (exercice productif)

Qu'est-ce qui manque ?

But : Enrichir le vocabulaire productif, application du pluriel

Matériel : Cartes « noms », « verbes » ou « adjectif »

La sélection des cartes illustrées détermine la durée de jeu.

Exécution : Les cartes choisies sont étalées côté face. Tous

les joueurs se souviennent des cartes sur la table. L'un après l'autre, les joueurs cachent une carte pendant que les autres ont les yeux fermés.

Qui devine en premier la carte qui manque ?

E. Décrire des objets

Qu'est-ce que c'est ?

But : Utilisation du vocabulaire productif, acquisition des compétences sémantiques, encouragement des capacités à raconter

Matériel : Cartes « noms »

Exécution : Les cartes « noms » sont mises en pile face cachée au milieu des joueurs.

L'un après l'autre, les joueurs tirent une carte. Maintenant il faut bien expliquer le motif sur la carte tirée !

Qui devine en premier l'objet dessiné ?

Exemples pris dans les jeux

À la maison :

- Armoire : « C'est grand, quelquefois aussi petit. C'est placé dans beaucoup de chambres. On peut mettre beaucoup de choses

dedans quand on range. Ça a des portes. Il y a des jouets, des vêtements et beaucoup d'autres choses dedans. Qu'est-ce que c'est ? »

Dans le jardin :

- Tomates : « C'est un légume. Ça pousse dans le jardin. La plupart du temps, il y en a plusieurs sur une plante. Elles sont rouges. Souvent, on les met dans une salade colorée. Tu sais ce que je veux dire ? »

Aide : Pour faciliter ce jeu, il est possible d'étaler l'autre moitié des cartes « noms » devant les joueurs avant de commencer à jouer.

F. Former des rangées et raconter ce qu'il se passe ?

Que se passe-t-il ?

But : Usage du vocabulaire productif, reconnaître des séries, encouragement à raconter

Matériel : Séries de cartes

Exemples pris dans les jeux

À la maison :

- mouillé – sécher les cheveux – sec
- nu – s'habiller – habillé

Dans le jardin :

- grimper – manger – cracher
- cueillir – souffler – voler

Exécution : Le meneur de jeu choisit une rangée, mélange les cartes, les étale à l'envers.

Chacun à son tour, les joueurs tournent une carte et racontent ce qui s'y passe ou ce qu'on y voit. Quand toutes les cartes sont retournées, on réfléchit ensemble dans quel ordre les événements ont lieu. Ensuite on raconte toute l'histoire.

Il est en plus possible de réfléchir ensemble à ce qu'il pourrait se passer après.

Questions possibles : Qui... ? Quoi... ? Quand... ? Pourquoi... ? Avec quoi... ? Comment... ? Pourquoi... ?

La séquence est étalée côté face sur la table. Le meneur de jeu raconte ce qui se passe. Ensuite le meneur pose des questions à un joueur sur certaines cartes de la situation.

Exemples dans les jeux

À la maison :

- mouillé – sécher les cheveux – sec : *Que fait la mère ? Pourquoi se sèche-t-elle les cheveux ? Comment sont ses cheveux maintenant ?*

Dans le jardin :

- grimper – manger – cracher : *Que fait Julie ? Pourquoi grimpe-t-elle dans l'arbre ? Qu'est-ce qu'elle mange ? Que se passe-t-il avec le noyau de cerise ?*

Variante : comprendre les questions

Liste de mots À LA MAISON

Noms

armoire	jouer
baignoire	laver les vitres
bonnet	lire le journal
brosse à dent	manger
cabinet	marcher
chaise	passer l'aspirateur
chaussettes	ranger
chaussures	regarder la télévision
coussin	repasser
couverture	s'habiller
douche	se baigner
étagère	se brosser les dents
fenêtre	se coiffer
horloge (horloge murale)	se déshabiller
lampe	se doucher
lavabo	se laver
lit	se lever
miroir	se mettre de la crème
ordinateur / ordinateur	se raser
portable	se sécher
pantalon	se sécher les cheveux
plante	suspendre le linge
pullover	téléphoner

Adjectifs / paires d'opposés

clair / sombre
fatigué / dispos
fort / faible
froid / chaud
grand / petit
indemne / cassé
long / court
mouillé / sec
noir / blanc
nu / habillé
ouvert / fermé
propre / sale
rond / anguleux
vide / plein
vieux / neuf

Verbes

bailler / s'étirer
boire
caresser
donner à manger
dormir
écouter de la musique
embrasser

Liste de mots DANS LE JARDIN

Noms

abeille	faire des grillades
araignée	grimper
arrosoir	manger
balai	marcher à quatre pattes
banc	planter
buisson	porter
caisse	pousser
chaise de jardin	prendre le soleil
chaise longue	ramasser
chou-rave	ramper
ciseau de jardin	récolter
citerne	sautiller / sauter
citrouille	se reposer
échelle	semer
framboise	sentir
grillage	souffler
papillon	tirer
pelle	tomber
platebande	tondre
porte	verser
prune	voler
radis	
râteau	
salade	
scarabée	
seau	
tomate	
tuyau	

Adjectifs / paires d'opposés

beaucoup / peu
court / long
droit / tordu
dur / mou
éclos / fané
frais / pourri
gros / fin
léger / lourd
mouillé / sec
mûr / peu mûr
petit / grand
plein / vide
rayé / quadrillé
rouge / noir
sucré / acide

Verbes

arroser
avoir de la tempête
balayer
couper
cracher
creuser / bêcher
cueillir
donner à manger
extraire

Alıcı ve ifade edici dili geliştirmeye yönelik kart çiftleri

Afazi vakaları için de uygundur.

2 oyuncu ve üstü, 4 yaş üstü içindir.

İçindekiler:

- büyük resim kartı
 - Evde: 30/Bahçede: 28 kart çifti nesneler
 - 30 kart çifti fiiller
 - 15 kart çifti zıt anlamlı sözcükler
- Kullanma kılavuzu

Oyunun amacı

- Alıcı ve ifade edici dilin geliştirilmesi ve desteklenmesi
- Sözcüklerin kategorize edilmesi
- Zıt anlamlı kavramların öğrenilmesi
- Örneklendirilmiş eylemlerle değişik cümleler kurulması ve sorular sorulması

A. Sözcük / Resim eşleştirme (alıcı dil)

Resim bulma (tombala)

Amaç: Alıcı dil gelişimini desteklemek

Materyal: Nesne veya fiil kartları

Oyunun açıklaması: Kart çiftleri dağıtılır. Yarısı resimli tarafları yukarıya bakacak şekilde masaya dizilirken diğer yarısı ise kapalı olarak yan tarafa konulur. Birinci oyuncu kart yığınından en üstteki kartı alır ve diğer oyuncudan resimdeki görselin aynıısını bulmasını ister. Örnek: 'Koparmak' görselini gösteren resmi bulabilir misin? Oyuncu kartı bulursa yeni bir kart seçme hakkı kazanır. Bulamazsa kart kenara konulur ve daha sonra tekrar denir. Kartlar bitinceye kadar oyun bu şekilde devam eder.

Alternatif oynanış biçimi: (Tanımlayıcı sözcüklerle de oynanabilir.)

Farklı cümleler kurmayı desteklemek için sorular şu şekilde de sorulabilir:

Evde:

- Kirlili: *Kirlenen ne? Dışarıda yağmur yağdığı için çizimler kirlenmiş. Kirlenen çizimler temizlenmeli... Vb.*
- Dolap: *Dolabın rengi yeşildir. Kazak dolabın içindedir... Vb.*

Bahçede:

- Tırmanmak: *Ayşe tırmanıyor. Ayşe kiraz toplamak istediği için ağaca tırmanıyor... Vb.*
- Ekşi: *Neyin tadı ekşidir? Limon ekşidir. Ayşe ekşi limon yiyor... Vb.*

B. Resim / resim eşleme (Alıcı ve/veya ifade edici dil)

Kimde ne var? (tombala)

Amaç: Alıcı ve/veya ifade edici dil gelişimini desteklemek.

Materyal: Nesne, fiil veya tanımlayıcı sözcük kartları

Oyunun açıklaması: Kart çiftlerinden birbirinden farklı iki grup oluşturulur. Gruplardan biri eşit şekilde oyunculara dağıtılır. Oyuncular kartları resimleri yukarı bakacak şekilde önlerine koyarlar. Kartların diğer yarısı resimleri aşağıya bakacak şekilde

üst üste masanın ortasına konur. Sonra herkes sırayla bir kart seçer. Alıcı dil gelişimi hedefleniyorsa oyunu oynatan kişi seçilen görseli adlandırır. İfade edici dil gelişimi hedefleniyorsa kartın diğer çiftinin sahibi resmi adlandırır.

En çok kartı toplayan oyunu kazanır.

C. Çift bulma (ifade edici dil)

Aynıısını bul!

Amaç: İfade edici dilin desteklenmesi ve çoğul eklerinin edinilmesidir.

Materyal: Nesne, fiil veya tanımlayıcı sözcük kartları

Oyunun açıklaması: Tüm kartlar karıştırılarak resimli tarafları aşağıya bakacak şekilde masaya dizilir. Tüm oyuncular sırayla

ikişer tane kart açar. Amaç iki deneme sonunda aynı kartı (bulma) bulmaktır. Aynı kartları bulan bulduğu kartları kazanır.

En çok kartı toplayan oyunu kazanır.

D. Hafıza oyunu (ifade edici dil)

Eksik olanı bul!

Amaç: İfade edici dilin geliştirilmesi ve çoğul eklerinin edinilmesidir.

Materyal: Nesne, fiil veya tanımlayıcı sözcük kartları

Seçilen kart sayısı oyun süresini belirler.

Oyunun açıklaması: Seçilen kartlar resimli tarafları yukarı bakacak şekilde masaya konulur. Herkes masaya konulan kartları

aklında tutmaya çalışır. Oyunculardan bir tanesi kartlardan birini ters çevirirken diğer oyuncular gözlerini kapatır. Sonra herkes ters çevrilen kartın hangisi olduğunu hatırlamaya çalışır. Ters çevrilen kartı doğru hatırlayan o kartı kazanır.

En çok kartı toplayan oyunu kazanır.

E. Nesneleri anlatmak

Bu nedir?

Amaç: İfade edici dilin geliştirilmesi (öğrenilenlerin genel-
lenmesi), hikaye/olay anlatmayı desteklemek, dil becerilerini
geliştirmek.

Materyal: Nesne kartları

Oyunun açıklaması: Nesne kartları resimli tarafları aşağıya
bakacak şekilde üst üste konulur. Oyuncular sırayla kart seçer.
Sonra seçilen karttaki görsellerin anlatımına geçilir. Anlatılan
görseli ilk doğru tahmin eden kartı kazanır.

Örne:

- Evde: Dolap: 'Seçtiğim resimde büyük bir şey var. Evimizin
birçok odasında bulunabilir. İçine eşya koyarız. Mesela içine
kıyafet veya oyuncak konulabilir. Bil bakalım nedir?'
- Bahçede: Domates: 'Seçtiğim resimde bir sebze var. Bahçede
yetişir. Çoğu zaman bir dalda birkaç tane birden olur. Kırmızı-
dır. Salataya konulur. Bil bakalım nedir?'

F. Sıralama ve anlatma

Neler oluyor?

Amaç: Kelime dağarcığının geliştirilmesi (öğrenilen sözcüklerin
kullanılması), ifade edici dili güçlendirmek

Materyal: Sıralı kartlar

Örnek:

Evde:

- Islak – kurutmak – kuru
- Çıplak – giyinmek – giyinik

Bahçede:

- Tırmanmak – yemek – tükürmek
- Koparmak – üfleme – uçmak

Oyunun açıklaması: Oyunu oynatan kişi çalışmak istediği sıralı
kartları seçer ve resimleri aşağıya bakacak şekilde masaya koyar.
Sonra sırayla kart seçilir ve karttaki olaylar anlatılır. Bütün
kartlar açıldıktan sonra kartlar sıralanır. Bir sonraki aşamada
neler olabileceği de konuşulabilir.

Wortsicher ZU HAUSE – sağlam sözcükler / Evde

Nesneler

ayakkabı
ayna
bere
bilgisayar / dizüstü bilgisayar
cam
ceket
çiçek
çorap
diş fırçası
dolap
duvar saati
havlu
küvet
lamba
lavabo
masa
pantolon
radyo
raf
resim

saç kurutma makinesi
sandalye
televizyon
tuvalet
yastık
yatak
yorgan

Fiiller

banyo yapmak
cam silmek
çamaşır asmak
diş fırçalamak
duş almak
esnemek
gazete okumak
giyinmek
içmek
kalkmak

krem sürmek
kurulanmak
müzik dinlemek
okşamak
oynamak
öpmek
saç taramak
saçlarını kurutmak
soyunmak
süpürmek
telefonda konuşmak
televizyon izlemek
toplamak
traş olmak
uyumak
ütü yapmak
yatmak
yedirmek
yemek yemek
yılanmak

sıfatlar / zıt anlamlı kav- ramlar

açık / kapalı
aydınlık / karanlık
boş / dolu
çıplak / giyinmiş
eski / yeni
kısa / uzun
küçük / büyük
sağlam / kırık
sesli / sessiz
siyah / beyaz
soğuk / sıcak
temiz / kirli
uykusuz / dinç
yuvarlak / köşeli

Wortsicher İM GARTEN
sağlam sözcükler / Bahçede

nesneler

ahududu
alabaş
arı
bahçe makası
bank
böcek
çalılık
çit
domates
erik
hortum
ibrik
kabak
kapı
kelebek
kova
kürek
marul
merdiven

örümcek
sandalye
sandık
süpürge
tarla
tırmık
turp
yağmur suyu bidonu

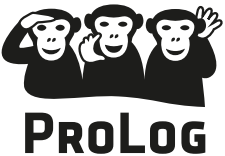
Fiiller

biçmek
çekmek
dinlenmek
dökmek
düşmek
güneş yıkanmak
hasat etmek
kazmak
kesmek
koklamak

koparmak / toplamak
koşmak
mangal yapmak
sokmak / batırmak
sulamak
süpürmek
sürmek
sürünmek / tırmanmak
taşımak
tırmanmak
tohum ekmek
toplamak
toprağa dikmek
tükürmek
uçmak
üfleme
yedirmek
yerlerde sürünmek
zıplamak

sıfatlar / zıt anlamlı kavramlar

açmış / solmuş
çizgili / kareli
çok / az
doğru / eğri
dolu / boş
hafif / ağır
ıslak / kuru
kalın / ince
kırmızı / siyah
kısa / uzun
küçük / büyük
olgun / ham
sert / yumuşak
tatlı / ekşi
taze / çürümüş



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