



Vom Laut zum Wort und weiter ...

von Peggy Richter und Ulrike Goltze

Spielanleitung

Inhalt:

- 8 Spielpläne
- 42 Spielchips „Schlange“
- 42 Spielchips „Biene“
- 1 Leinenbeutel
- 8 Spielsteine
- 8 Aufkleber für die Spielsteine
- 1 Dreierwürfel
- 1 Farbwürfel
- 1 Begleitheft
- 1 Kartensatz Nomen
- 1 Kartensatz Verben / Adjektive

Vorbereitung des Spieles:

Lösen Sie die Spielchips aus ihren Stanzbögen. Der Leinenbeutel dient zur Ablage der Spielchips. Bei einigen Spielen werden jeweils nur die Bienen- oder Schlangenchips benötigt. Dazu wird die nicht benötigte Chipssorte aus dem Beutel sortiert.

Es sind zwei Sätze Spielsteine vorhanden. (Ein Satz = rot, grün, gelb, blau.) Nun kleben Sie auf jeden Satz je 4 Schlangen-, bzw. 4 Biennaufkleber auf die runde Oberseite und sortieren sie dann in die dafür vorgesehenen Fächer.

S

Vom Laut zum Wort und weiter ...

Übungsebenen:

- | | | |
|---|--|---|
| • auditive Differenzierung des stimmlosen s-Lautes aus Wörtern | • auditive Differenzierung des stimmhaften s-Lautes aus Wörtern | • Wortebene
(An-, In-, Auslaut und alle Konsonantenverbindungen) |
| große Oppositionen:
Spiele 1 und 2 | große Oppositionen:
Spiele 5 und 6 | Spiele 12 und 13 |
| kleine Oppositionen:
Spiele 3 und 4 | kleine Oppositionen:
Spiele 7 und 8 | Spiele 10, 12 und 13 |
| | • Laut- oder Silbenebene
Spiel 9 | • gelenkte Spontansprache
Spiele 14, 15 und 16 |
| | • Wortebene
(An-, In- und Auslaut)
Spiele 10 und 11 | |

Spiel 1

Hörst du...?

Legespiel mit Höraufgaben zum stimmlosen s-Laut (große Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des stimmlosen s-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 1

Schlangen-Spielchips (Menge je nach beabsichtigter Spieldauer variierbar)

Spieldauer:

variierbar

Durchführung:

Die Spielchips werden in die Mitte gelegt.

Der Spielleiter fragt die einzelnen Items seiner Wahl ab.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Schlange), wenn ich sage: *pusten*?“

Da ein s im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *roten Schlangenseite* auf *pusten*.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Schlange), wenn ich sage: *Hund*?“

Da kein s im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *blauen Seite* auf den *Hund*.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielchips abgelegt sind.

Spiel 2

Hörst du...?

Hüpfspiel mit Höraufgaben zum stimmlosen s-Laut (große Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des stimmlosen s-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 1

Schlangen-Spielchips

Dreierwürfel

Spieldiguren (Motiv Schlange)

Spieldauer:

7 min.

Durchführung:

Der Sack mit den Spielchips wird in die Mitte gelegt.

Jeder Mitspieler erhält eine Spieldfigur.

Nacheinander wird nun gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gezogen.

Dort, wo die Spieldfigur stehen bleibt, wird jeweils die Hörübung durchgeführt.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Schlange), wenn ich sage: *Fluss*?“

Da ein s im Wort zu hören ist, bekommt der Mitspieler einen Spielchip aus der Mitte.

Ist kein s im Wort zu hören, wird kein Spielchip ausgeteilt.

Hat ein Spieler das Ende des Weges erreicht, ist das Spiel beendet. Nun werden die Spielchips gezählt.

Wer hat die meisten?

Spiel 3

Hörst du...?

Legespiel mit Höraufgaben zum stimmlosen s-Laut (kleine Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des stimmlosen s-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 2

Schlangen-Spielchips (Menge je nach beabsichtigter Spieldauer variierbar)

Spieldauer:

variierbar

Durchführung:

Die Spielchips werden in die Mitte gelegt.

Der Spielleiter fragt die einzelnen Items seiner Wahl ab.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Schlange), wenn ich sage: *groß*?“

Da ein s im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *roten Schlangenseite* auf *groß*.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Schlange), wenn ich sage: *Mädchen*?“

Da kein s im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *blauen Seite* auf *Mädchen*.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielchips abgelegt sind.

Spiel 4

Hörst du...?

Hüpfspiel mit Höraufgaben zum stimmlosen s-Laut (kleine Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des stimmlosen s-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 2

Schlangen-Spielchips

Dreierwürfel

Spieldiguren (Motiv Schlange)

Spieldauer:

ca. 7 min.

Durchführung:

Der Sack mit den Spielchips wird in die Mitte gelegt.

Jeder Mitspieler erhält eine Spieldfigur.

Nacheinander wird nun gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gezogen.

Dort, wo die Spieldfigur stehen bleibt, wird jeweils die Hörübung durchgeführt.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Schlange), wenn ich sage: *Fledermaus*?“

Da ein s im Wort zu hören ist, bekommt der Mitspieler einen Spielchip aus der Mitte.

Ist kein s im Wort zu hören, wird kein Spielchip ausgeteilt.

Hat ein Spieler das Ende des Weges erreicht, ist das Spiel beendet. Nun werden die Spielchips gezählt.

Wer hat die meisten?

Spiel 5

Hörst du...?

Legespiel mit Höraufgaben zum stimmhaften s-Laut (große Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des stimmhaften s-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 3

Bienen-Spielchips (Menge je nach beabsichtigter Spieldauer variierbar)

Spieldauer:

variierbar

Durchführung:

Die Spielchips werden in die Mitte gelegt.

Der Spielleiter fragt nacheinander die einzelnen Items seiner Wahl ab.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Biene), wenn ich sage: *singen*?“

Da ein s im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *roten Bienseite* auf *singen*.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Biene), wenn ich sage: *kalt*?“

Da kein s im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *blauen Seite* auf *kalt*.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielchips abgelegt sind.

Spiel 6

Hörst du...?

Hüpfspiel mit Höraufgaben zum stimmhaften s-Laut (große Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des stimmhaften s-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 3

Bienen-Spielchips

Dreierwürfel

Spieldiguren (Motiv Biene)

Spieldauer:

7 min.

Durchführung:

Der Sack mit den Spielchips wird in die Mitte gelegt.

Jeder Mitspieler erhält eine Spieldfigur.

Nacheinander wird nun gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gezogen.

Dort, wo die Spieldfigur stehen bleibt, wird jeweils die Hörübung durchgeführt.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Biene), wenn ich sage: *niesen*?“

Da ein s im Wort zu hören ist, bekommt der Mitspieler einen Spielchip aus der Mitte.

Ist kein s im Wort zu hören, wird kein Spielchip ausgeteilt.

Hat ein Spieler das Ende des Weges erreicht, ist das Spiel beendet. Nun werden die Spielchips gezählt.

Wer hat die meisten?

Spiel 7

Hörst du...?

Legespiel mit Höraufgaben zum stimmhaften s-Laut (kleine Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des stimmhaften s-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 4

Bienen-Spielchips (Menge je nach beabsichtigter Spieldauer variierbar)

Spieldauer:

variierbar

Durchführung:

Die Spielchips werden in die Mitte gelegt.

Der Spielleiter fragt die einzelnen Items seiner Wahl ab.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Biene), wenn ich sage: *Dinosaurier*?“

Da ein s im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *roten Bienenseite* auf *Dinosaurier*.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Biene), wenn ich sage: *werfen*?“

Da kein s im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *blauen Seite* auf *werfen*.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielchips abgelegt sind.

Spiel 8

Hörst du...?

Hüpfspiel mit Höraufgaben zum stimmhaften s-Laut (kleine Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des stimmhaften s-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 4

Bienen-Spielchips

Dreierwürfel

Spieldiguren (Motiv Biene)

Spieldauer:

ca. 7 min.

Durchführung:

Der Sack mit den Spielchips wird in die Mitte gelegt.

Jeder Mitspieler erhält eine Spieldfigur.

Nacheinander wird nun gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gezogen.

Dort, wo die Spieldfigur stehen bleibt, wird jeweils die Hörübung durchgeführt.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein s (oder: eine Biene), wenn ich sage: *sauer*?“

Da ein s im Wort zu hören ist, bekommt der Mitspieler einen Spielchip aus der Mitte.

Ist kein s im Wort zu hören, wird kein Spielchip ausgeteilt.

Hat ein Spieler das Ende des Weges erreicht, ist das Spiel beendet. Nun werden die Spielchips gezählt.

Wer hat die meisten?

Spiel 9

sa, se, si...

Hüpfspiel zum Üben des Lautes s auf Laut- oder Silbenebene

Spieler:

2

Ziel:

- Üben des Lautes s (stimmhaft oder stimmlos) auf Lautebene
- Üben des Lautes s (stimmhaft oder stimmlos) auf Silbenebene
(An- In-, Auslaut)

Der Spielleiter entscheidet, auf welcher Ebene geübt wird.

Material:

Spielplan 5

2 Spielsteine (Motive frei wählbar)

Dreierwürfel

Spieldauer:

ca. 5 – 10 min.

Durchführung:

Jeder Spieler erhält einen Spielstein, welcher auf dem Startfeld platziert wird.
Nun wird abwechselnd gewürfelt, entsprechend der Augenzahl gesetzt und geübt.

Landet einer der Mitspieler auf einem roten Feld, so muss er seinen Spielstein auf das vorherige rote Feld zurücksetzen. (Beim ersten roten Feld muss der Spieler zum Start zurück.)

Gewonnen hat, wessen Spielstein zuerst den Baum erreicht.

Spiel 10

Was findest du im Schloss?

Legespiel zur Anwendung auf Wort- oder Satzebene

Spieler:

2 – 4

Ziel:

- Üben und Festigen des Lauten s auf Wortebene im An-, In- und Auslaut
oder
- Üben und Festigen des Lauten s auf Satzebene

Material:

Spielplan 6

Farbwürfel

Spielchips:

- 2 Spieler: je 10 Chips
3 Spieler: je 6 Chips
4 Spieler: je 5 Chips

Spieldauer:

ca. 5 – 7 min.

Durchführung:

Variante Wortebene:

Jeder Mitspieler erhält die entsprechende Anzahl Spielchips.

Nacheinander wird mit dem Farbwürfel gewürfelt und ein Item mit dem entsprechend farbigen Fensterrahmen benannt und mit einem Chip abgedeckt.

Ist die entsprechende Farbe schon vollständig mit Chips belegt, wird ausgesetzt und der nächste Spieler würfelt.

Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Spielchips ablegen konnte.

Variante Satzebene:

Durchführung wie oben, nur dass die Items in einfachen Sätzen geübt werden.

z. B.: „Im Schloss ist ein Kessel.“

Variante Hörübung:

In welchem Wort hörst du eine Biene oder eine Schlange? Einfaches Legespiel, bei dem gemeinsam überlegt wird, ob ein Schlangen- oder Bienenchip auf das gewürfelte Item mit dem entsprechenden Fensterrahmen gelegt wird.

Spiel 11

Was liegt darunter?

Lege- und Erinnerungsspiel mit Benennaufgaben

Spieler:

2 – 4

Ziel:

Üben und Festigen des s-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 6

Farbwürfel

Spielchips

Spieldauer:

ca. 10–15 min.

Durchführung:

Alle 20 Spielchips liegen in der Mitte, 10 mit der roten und 10 mit der blauen Seite nach oben.

Nacheinander legen die Mitspieler einen Spielchip auf ein Item, das zuvor benannt wird. Hierbei sollten sich die Mitspieler die Bilder möglichst gut einprägen.

Liegen alle Chips auf dem Spielfeld, wird reihum gewürfelt.

rot Was versteckt sich unter einem roten Chip?

blau Was versteckt sich unter einem blauen Chip?

grün freie Auswahl

Der Spieler soll nun erraten, welches Bild unter einem Chip der jeweiligen Farbe versteckt ist.

Nun wird nachgeschaut. War der Tipp korrekt, darf der Chip behalten werden. Wenn nicht, wird das richtige Wort genannt und wieder zugedeckt.

Die anderen Spieler hatten nun die Gelegenheit, sich das Bild auch einzuprägen.

Nun ist der Nächste an der Reihe...

Sind alle Chips abgeräumt, wird gezählt. Wer konnte die meisten sammeln?

Spiel 12

Ziehe eine Karte!

Hüpfspiel zum Üben des Lautes s auf Wortebene

Spieler:

2

Ziel:

- Üben des Lautes s auf Wortebene (An-, In-, Auslaut oder Konsonantenverbindungen) oder
- Üben des Lautes s auf Satzebene

Der Spielleiter entscheidet anhand der Karten, welche Items geübt werden.

Material:

Spielplan 5

2 Spielsteine (Motive frei wählbar)

Dreierwürfel

Kartensätze

Spieldauer:

ca. 5–10 min.

Durchführung:

Variante Wortebene:

Jeder Spieler erhält einen Spielstein, welcher auf dem Startfeld platziert wird. Der Kartenstapel wird verdeckt auf das Spielfeld gelegt.

Nun wird abwechselnd gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gesetzt.

Landet ein Spieler auf einem roten Feld, so muss er seinen Spielstein auf das vorherige rote Feld zurücksetzen, eine Karte ziehen und das abgebildete Item wird gemeinsam benannt.

(Landet er auf dem 1. roten Feld, muss er zum Start zurück und ebenfalls eine Karte ziehen und benennen.)

Gewonnen hat, wessen Spielstein zuerst den Baum erreicht.

Variante Satzebene:

Durchführung wie oben, nur dass die Items auf Satzebene geübt werden. Jeder Mitspieler überlegt sich einen passenden Satz zu der Karte, die er gezogen hat. Hierfür eignet sich bevorzugt der Kartensatz: Verben/Adjektive.

Spiel 13

Platzwechsel!

Wetthüpftspiel mit Benennaufgaben

Spieler:

2 – 4 Mitspieler

Ziel:

- Übertragen des Lautes s auf Wortebene im An-, In- und Auslaut, sowie in Konsonantenverbindungen oder
- Üben des Lautes s auf Satzebene

Material:

Spielplan 7

Dreierwürfel

Spielsteine (Motive frei wählbar)

Spieldauer:

ca. 25 min.

Durchführung:

Variante Wortebene:

Jeder Spieler wählt für sich einen Spielstein in seiner Lieblingsfarbe. Es wird abwechselnd gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gezogen. Das Feld, auf dem man stehen bleibt, wird nun benannt.

Landet ein Spieler auf einem roten Platz, wird laut „*Platzwechsel!*“ gerufen und es werden die Spielpositionen der Spielsteine getauscht. Bei mehreren Mitspielern kann er frei entscheiden, mit wem er tauscht.

Nun geht das Spiel in der veränderten Formation weiter.

Gelingt ein Spieler auf ein oranges Feld, heißt es: „*5 Schritte zurück!*“ und er muss seine Spielfigur 5 Felder zurückziehen.

So verändert sich ständig der Spielablauf und es bleibt spannend! Zusätzlich wird so die Übungsfrequenz erhöht.

Sieger ist, wer zuerst das Ziel erreicht.

Variante Satzebene:

Durchführung wie oben, nur dass die Items auf Satzebene geübt werden. Jeder Mitspieler überlegt sich einen passenden Satz zu dem Bild, auf welchem er gelandet ist.

Spiel 14

Was ist hier seltsam?

Spieler:

2

Ziel:

Übertragen des Lautes s in die gelenkte Spontansprache

Material:

Spielplan 8

Spielchips

Spieldauer:

ca. 15 min.

Durchführung:

Achtung! Hier ist einiges sehr seltsam!

Die Spielchips werden ausgeteilt. Spieler 1 spielt die rote Seite, Spieler 2 die blaue Seite der Spielchips.
Spieler 1 fragt: „Was ist verkehrt?“.

Spieler 2 sucht einen Fehler, benennt ihn/erzählt darüber und legt seinen Spielchip darauf ab.

Danach wird gewechselt.

Wie viele Fehler findet ihr?

Variante:

Kinder haben sehr viel Spaß, einfach nur die Fehler zu finden und zu benennen. Somit können auch mehrere Mitspieler mitsuchen, die Farbe der Spielchips ist dabei egal.

Spiel 15

Wer? Was? Wo?

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

Übertragen des Lautes s in die gelenkte Spontansprache

Material:

Spielplan 8

Spielchips (Anzahl wählt der Spielleiter aus)

Spieldauer:

variabel

Durchführung:

Alle Spielchips liegen in der Mitte. Der Spielleiter stellt nun die verschiedenen Fragen an den/die Mitspieler. Wer zuerst die Frage beantwortet, bekommt einen Chip. Wer bekommt die meisten?

Bei einem Mitspieler: Wenn die Frage richtig beantwortet wurde, wird dies mit einem Chip belohnt. Schaffst du es, alle Spielsteine zu bekommen?

Beispielfragesätze:

Was sammelt der Junge unter dem Baum?

Der Junge sammelt Ostereier.

Welches Auto hat eine Leiter auf dem Dach?

Das Polizeiauto hat eine Leiter auf dem Dach.

Wo steht der Kaktus?

Auf dem Spielplatz.

Was gehört nicht an einen Baumstamm?

Die Steckdose.

Womit spielt der Junge Fußball?

Der Junge spielt mit dem Kürbis Fußball.

Wer ist gestreift und frisst Gras?

Das Zebra auf der Weide.

Was hat sich der Vogel auf einem Verkehrsschild gebaut?

Der Vogel hat sich ein Vogelnest gebaut.

Worin zappelt ein Fisch?

Er zappelt im Spinnennetz.

Wovor flüchtet die Katze?

Die Katze flüchtet vor der Maus.

Woraus schaut der Geist?

Er schaut aus dem Schloss (Fenster).

Warum geht der Junge falsch über die Straße?

Weil er nicht über den Fußgängerüberweg (Zebrastreifen) geht.

Was leuchtet in der Laterne?

Darin leuchtet eine Kerze.

Was macht das Mädchen mit dem roten Kleid?

Es pustet eckige Seifenblasen.

Was stimmt nicht hinter dem großen Fenster?

Es regnet.

Was trägt der Reisende am Bus auf dem Rücken?

Er trägt einen Weihnachtsmannsack auf dem Rücken.

Wer schaut aus dem Papierkorb an der Bushaltestelle?

Ein Zwerg schaut heraus.

Was hat zwei Flügel statt Tragflächen?

Das Flugzeug.

Wo wächst Gras und gehört nicht dahin?

Auf der Straße wächst Gras.

Warum sollte der Junge auf dem Spielplatz lieber nicht mit dem Seil springen?

Weil er einen Gipsfuß hat.

Wer trägt einen Sonnenschirm?

Die Sonne trägt einen Sonnenschirm.

Warum gehört die kleine Ente nicht in die Reihe?

Weil sie keine Gans ist.

Was macht die Frau auf dem Dach?

Die Frau sonnt sich.

Welche Farbe hat der Schornsteinfeger?

Er ist weiß.

Was stimmt nicht an dem Segelboot?

Das Segel ist falsch herum.

Welche Hausnummer ist verkehrt herum?

Die Nummer Sieben.

Was macht der Mann mit dem Besen?

Der Mann putzt das Fenster.

Was fällt dir am Gemüsestand auf?

Die Socke und der Halloweenkürbis gehören nicht dazu.

Wer steigt gerade aus dem Bus?

Eine Prinzessin steigt aus dem Bus.

Was macht der Osterhase?

Der Osterhase sitzt im Bus.

Was tut der Mann auf dem Floß?

Er gießt die Seerosen.

Was sollte nicht an der Wäscheleine hängen?

Die Wurst.

Wer kauft eine Brezel?

Der Astronaut kauft sich eine Brezel.

Wieso sind die Spatzen auf dem Dach vom Brezelstand?

Sie feiern Geburtstag.

Warum wird die Frau auf dem Fußweg so schmutzig?

Weil sie vom Skateboardfahrer bespritzt wird.

Was macht der Mann mit der Säge?

Er sägt den Laternenmast durch.

Wie säubert der Mann den Gehweg?

Der Mann saugt mit einem Staubsauger.

Warum kniet die Frau auf dem Gehweg?

Weil sie Pilze sammelt.

Was fliegt alles am Himmel?

Ein Flugzeug und eine Hexe auf dem Besen.

Wozu braucht der Mann das Fernglas?

Er braucht es zum Zeitung lesen.

Wo sitzt das Nashorn?

Das Nashorn sitzt im Bus.

Was macht die Seiltänzerin?

Sie balanciert auf der Wäscheleine.

Warum fällt das Eis aus der Tüte?

Weil es verkehrt herum ist.

Was macht der Mann auf dem Bus?

Der Mann sitzt im Sessel und sieht fern.

Was fällt dir an den beiden Bäumen auf?

An den Bäumen hängen Kerzen, Weihnachtskugeln und Ostereier.

Wer steigt gerade in den Bus?

Zwei Zwerge steigen in den Bus.

Was macht das Flugzeug?

Es zieht ein Banner hinter sich her.

Spiel 16

Wer macht?

Spieler:

2 – 4

Ziel:

Übertragen des Lautes s in die gelenkte Spontansprache (in Fragesätzen)

Material:

Spielplan 8

Spielchips

Spieldauer:

ca. 10 min.

Durchführung:

Die Spielchips liegen mittig vor den Spielern.

Die Spielteilnehmer fragen sich nun abwechselnd (siehe Beispielfragesätze unten).

Wenn eine Frage korrekt beantwortet wird, wird ein Spielchip auf die dazugehörige Abbildung auf dem Situationsbild gelegt.

Beispielfragesätze:

Wer gießt Seerosen?

Wer trägt einen Sack auf dem Rücken?

Wer fliegt auf dem Besen?

Wer küsst sich auf der Bank?

Wer winkt aus dem Fenster?

Wer liest Zeitung mit dem Fernglas?

Wer sonnt sich auf dem Dach?

Wer pustet Seifenblasen?

Wer balanciert auf der Wäscheleine?

Wer springt Springseil mit dem Gipsfuß?

Wer sammelt Pilze?

Wer sammelt Ostereier?

Wer saugt den Gehweg?

Wer hängt am Klettergerüst?

Wer sitzt im Bus?

Wer fährt mit dem Skateboard?

Wer steigt aus dem Bus?

Wer wird schmutzig?

Wer kauft sich eine Brezel?

Wer sägt?

Wer hält das Eis verkehrt herum?

Wer schließt die Tür auf?

Wer feiert Geburtstag?

Wer putzt das Fenster mit einem Besen?

Wer spielt Fußball mit einem Kürbis?

Wer überquert die Straße falsch?



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