

Alle Bildkarten auf einen Blick:

Kleidung: Geldbörse, Handschuhe, Krawatte, Schirm, Tasche, Gürtel, Fächer, Hut



Haftiere: Rind, Huhn, Schaf, Hund, Schwein, Katze, Taube, Pferd



Obst: Apfel, Zitrone, Kirsche, Birne, Erdbeere, Aprikose, Ananas, Orange



Haushalt: Besteck, Glas, Schere, Kaffeemühle, Schlüssel, Glühbirne, Stuhl, Uhr



Sehenswürdigkeiten: Brandenburger Tor, Big Ben, Eiffelturm, Meerjungfrau Kopenhagen, Pyramiden, Große Mauer, Kremel, Freiheitsstatue



Möbel: Sofa, Sessel, Stuhl, Schreibtisch, Stehlampe, Schrank, Schaukelstuhl, Tisch



Tiere: Reh, Flamingo, Zierfisch, Pferd, Strauß, Delfin, Nashorn, Hase



Gemüse: Karotte, Zwiebel, Pilze, Salat, Tomate, Gurke, Knoblauch, Rübe



Kopfbedeckung: Zylinder, Hut, Römerhelm, Krone, Schirmmütze, Kochmütze, Sombrero, Mütze



Wasservogel: Zierente, Fischreiher, Flamingo, Möwe, Eisvogel, Storch, Pinguin, Gänse



Energie: Windräder, Steckdose, Strommast, Glühbirne, Erdöl, Batterie, Benzin, Atomenergie



Meerestiere: Seepferdchen, Muschel, Krake, Krebs, Delfin, Fisch, Koralle, Robbe



Gemüse: Aubergine, Salat, Spargel, Bohne, Broccoli, Paprika, Mais, Artischocke



Wildvögel: Bussard, Taube, Adler, Stieglitz, Schwalbe, Eule, Wiedehopf, Bienenfresser



Medizin: Pflaster, Tablette, Blutdruckmessgerät, Spritze, Stethoskop, Thermometer, Mikroskop, Rollstuhl



Garten: Schubkarre, Gießkanne, Spaten, Handschuhe, Rechen, Gewächshaus, Heckenschere, Rasenmäher



Musikinstrumente: Akkordeon, Kontrabass, Trommel, Gitarre, Harfe, Saxophon, Trompete, Flügel



Schuhe: Halbschuh, Sandale, Ballettschuhe, Hausschuhe, Arbeitsschuh, Stiefel, Absatzschuh, Turnschuh



Elektrogeräte: Plattenspieler, Mikrophon, Kamera, Lautsprecher, Fernseh, Kopfhörer, Fotoapparat, Radio



Streifen blanko



Achtung: Erststufungsgefahr. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



01-008 Bildkartentraining

Spielanleitung



Altersangabe / Einsatzmöglichkeiten

Ab 4 Jahren: Kindergarten, Schule, Freizeit, Senioren

Kompetenzangaben

Das Spiel fördert die Kompetenzen:

- Gedächtnistraining
- Kommunikationsfähigkeit
- Vorstellungsvermögen
- Präzise Fragestellung

Spielteilnehmer

2 Spieler oder 2 Gruppen beliebiger Größe.

Inhalt

19 Bildkartenstreifen + 1 Streifen blanko:

- Kleidung
- Tiere
- Nahrung
- Gegenstände
- Sehenswürdigkeiten
- Möbel
- Elektrogeräte
- Schuhe
- Musikinstrumente
- Kopfbedeckung
- Garten
- Medizin
- Wildvögel
- Gemüse
- Energie
- Gemüse Teil 2
- Meerestiere
- Wasservogel
- Tiere allgemein
- Streifen blanko

1 Lehrglocke

Spielvorbereitung

Die Bildkarten-Streifen werden auseinander geschnitten, jedes Bild ist nun eine einzelne, quadratische Bildkarte.



Wortschatztraining:

Legen Sie eine Auswahl von Bildern in die Tischmitte. Beginnen Sie nun, eine spezielle Karte zu beschreiben: „Er hat acht Arme. Er kann schwimmen und wohnt im Wasser. An seinen Armen hat er Saugnäpfe“. Wer als Erster errät, dass die Karte des Kraken gemeint ist, bekommt diese. Wer zum Schluss die meisten Karten hat, hat gewonnen.

Reime finden:

Man nimmt alle Karten eines Themas heraus (z.B. Kleidung). Frage an die Spieler: *Kennt Ihr Reimwörter zu den Bildern?* Zum Beispiel: **Hose - Rose**.



Silbentraining:

Die Bildkarte wird benannt und die Silben dieses Wortes werden zum Beispiel geklatscht, gesprungen oder als Schritte gegangen.



Anlaut-Training:

Man nimmt eine Bildkarte heraus (z.B. Haustiere). Frage an die Spieler: „*Welches Tier fängt mit dem Buchstaben P an?*“



Bild-Wort-Training:

Mischen Sie die Bildkarten verdeckt. Nehmen Sie eine Karte und halten Sie diese hoch. Wer sagen kann, was darauf zu sehen ist, darf die Karte behalten. Es wird so lange gespielt bis keine Karten mehr da sind.

Deutsche Sprache lernen

Die Bildstreifen können kopiert werden und als Vokabellisten verwendet werden.



Merktraining:

1. Die Bildkarten werden nebeneinander in 1-3 Reihen ausgelegt. Die Kinder dürfen sich nun die Bilder der Reihen einprägen. Dann schließen die Kinder die Augen und eine Bildkarte wird verdeckt. Wer weiß welches Bild abgedeckt ist?

2. Legen Sie vor dem Spiel zwei Themenbereiche fest. Sagen Sie beispielsweise: „Links legen wir Tiere hin und rechts Dinge, die keine Tiere sind.“ Zeigen Sie nun ein paar Karten und machen Sie Beispiele: „Das ist ein Löwe. Der Löwe ist ein Tier. Den legen wir hier hin. Das ist ein Auto. Ein Auto ist kein Tier. Das legen wir hier hin.“ und so weiter. Nun sind die Kinder an der Reihe, Bildkarten zu ziehen und diese zuzuordnen. Dabei wird die Verneinung mit „kein“ geübt. Dieses Prinzip lässt sich auf viele Wortfelder übertragen.

3. Legen Sie Bildkarten in einer langen Reihe oder im Kreis auf den Boden in die Mitte (mit einer Schrittlänge Abstand). Außerdem benötigen Sie einen Würfel. Das erste Kind würfelt und geht die Anzahl der Würfelaugen von Karte zu Karte. Wer das Wort für den auf der Karte abgebildeten Gegenstand weiß, gewinnt die Karte. Sie können die Karten ersetzen oder das Spiel immer kleiner werden lassen. Wer nach maximal fünf Durchgängen die meisten Karten hat, hat gewonnen. Dieses Spiel ist allerdings nur für kleinere Gruppen geeignet.



Zur Verbesserung des Reaktionsvermögens:

Alle 19 Bildkarten werden ausgelegt. Frage an die Spieler: *Wer sieht zuerst die Tomate, das Eichhörnchen, die Gießkanne?* Und so weiter. Oder auch „**Ich sehe was, was du nicht siehst** und das ist grün.“ usw...

Kennenlernen in der Gruppe

Man schneidet sich weiße Streifen selbst aus und stellt eigene Themen zusammen, z.B:

1. Die Gesichter aller Kinder einer Gruppe.
2. Bilder von anderen Kindern aus anderen Gruppen.
3. Von Geschwisterkindern, Erzieherinnen oder Eltern.
4. Bilder von markanten Gebäuden in der Nähe oder der Umgebung.