



Kommunikationsfunktion: Um eine Handlung bitten, eine Handlung steuern

Titel

KÖNIG (TISCHSPIEL)

Material

Kommunikationstafel Format A4

Die RWS-Tafeln mit den Verben: raus gehen, rennen, liegen, hüpfen, lachen, weinen, schnarchen, gähnen

Eine Krone (selbst basteln oder vom Dreikönigskuchen)

Zielwörter

müssen, und, mit, fertig

Spiel

Man befestigt die RWS-Tafel mit den Verben im weissen Bereich der Tafel.

Felix beginnt als König mit der Krone und sagt: «Luca, du musst schnarchen.» (oder eine andere der vorgeschlagenen Tätigkeiten). Luca muss dies machen und warten, bis König Felix sagt: «Fertig.»

Der König kann auch sagen: «Alle müssen...!»

Hinweise: Die Kinder sollen zum Sprechen unbedingt auf die entsprechenden Symbole zeigen. So kann man gut unterstützen!

Als Vorübung fürs Erzählen kann man die Pronominalisierung anbieten: «Er liegt, und ich will auch.» Oder: «Sie hüpf, aber ich will nicht.»

Diese Übung gelingt gut, wenn die Aktion fotografiert wird.

Erzählen: Sehr schön ist, wenn alle nach der Handlung erzählen, was sie gemacht haben: «Ich bin raus gegangen.», oder: «Ich habe gelacht.», etc.

Hinweise: Die Verben sind so angeordnet, dass die «sein»-Verben in der ersten Reihe und die «haben»-Verben in der dritten Reihe stehen.

Auch beim Erzählen ist es wichtig, dass die Symbole gezeigt werden, auch die Vorsilbe «ge-»! Dies funktioniert im Dialekt nicht, darum ist es sinnvoll, das Spiel in Standardsprache zu spielen, jedenfalls, wenn man nachher erzählen möchte.

Die Erzählung kann noch gewertet werden: «Das war super». Oder: «Das war doof.»

Wichtig: Alles nach Bedarf vormachen und unterstützen.
So gelingt es auch Schülerinnen und Schülern zu erzählen,
welche das spontan noch nicht können!

Metadf: Die zu diesem Spiel passende RWS-Tafel «Verben» steht Ihnen als metadf-Datei zur Verfügung, ebenso die Kommunikationstafel A4.

[illegible]