



Kommunikationsfunktion: Sich selbst, andere Personen und Besitzverhältnisse bezeichnen

Titel

GESCHENKE

Material

Kommunikationstafel mit zwei Randwortschatztafeln:

RWS 1: Randwortschatz-Kärtchen Geschenke verdeckt, auf Grundtafel geklettet (siehe Einleitung):

Vorderseite: Geschenkpaket.

Rückseite: Entweder ist sie leer, oder es ist eine der vorhandenen Esswaren abgebildet.

RWS 2: Mitspielende (siehe Einleitung)

Esswaren wie Smarties, Gummibären, Salzstangen, Salzfische

Zielwörter

das, ist, für

Spiel:

Das erste Kind nimmt ein Paket und sagt: «**Das ist für** Lisa.»

Nun bekommt Lisa das Kärtchen mit dem Geschenk und schaut, ob die Kartenrückseite leer ist oder ob ein Geschenk (Bild von Gummibären, Salzstangen, Smarties oder Salzfi-schen) abgebildet ist. Lisa darf dann das Geschenk essen und danach selber ein Paket verschenken.

VARIANTEN/ERWEITERUNGEN

Erweiterung: Man kann das Spiel «Geschenke» mit dem Spiel «Geschenk Surprise» (Spiel 33) verbinden:


Zuerst Geschenke machen: Das erste Kind nimmt ein Geschenk und sagt: «**Das ist für** Lisa». Lisa nimmt das Geschenk, schaut, was auf der Rückseite ist und, falls sie kein leeres Geschenk erhalten hat, sagt sie: «Ich **habe** ein Gummibärchen ...». Danach nimmt sie eine Karte von der RWS-Tafel 2 und sagt: «... **und muss** es zerschneiden!»

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

IDEEN FÜRS MODELLING DER ZIELWÖRTER IM ALLTAG

Verteilen

Im (Schul-)Alltag gibt es viel zu verteilen: Hefte, Blätter, Spielkarten, Belohnungen, Bastelmaterial etc. Jedes Mal kann man den Satz «**Das ist für ...**» modellieren. Man kann auch die Geschenkidee abwandeln und ein Wunschkonzert machen: «Dieser Song **ist für ...**» und später gibt es verschiedene Drinks: «**Das ist für ...**»

 kleine wörter

