



Kommunikationsfunktion: Um Information bitten

Titel

BAUERNHOF

Zielwörter

wer, wo, was, nicht, alle, weg,

Material

22 Spielkarten (quadratisch ca. 5 x 5 cm) mit folgenden Metacom-Symbolen: je 4 x Schwein, Hund, Katze, Kuh, Hahn und 2 x Monster (>> metadf-Datei).

Man kann die Spielkarten doppelseitig ausdrucken und laminieren. Sie haben auf der Rückseite ein Muster, damit man nicht durchsieht. Angenehmer und griffiger werden die Karten, wenn man die Symbole ausdruckt und auf alte Memory- oder Blanko-Memory-Karten klebt.

Ein Würfel mit folgenden Symbolen:

wer (2 x), wo (2 x), was, nicht.

Spiel

Man beklebt einen Blanko-Holzwürfel (2.5 x 2.5 x 2.5 cm) aus dem Bastelgeschäft mit den runden (Ø 2 cm) Metacom-Symbolen (>> metadf-Datei).

Alle Kinder erhalten eine Karte, die sie versteckt anschauen. Die überzähligen Karten werden verdeckt auf einen leeren Stuhl gelegt, das ist der Bauernhof.

Das Ziel ist – wie beim Memory – zwei gleiche Tiere zu finden, bzw. seinen eigenen *Zwilling*, bzw. ein Paar.

Einfache Version mit einem Fragewort

Es wird ohne Würfel gespielt.

Ein Kind wird ausgewählt und darf beginnen. Es zeigt, was es für ein Tier ist und fragt ein beliebiges Kind: «**Wer** bist du?»

Falls dieses Kind das gleiche Tier ist, hat das fragende Kind ein Paar und darf nochmals fragen und versuchen, ein Paar zu finden. Da nun zwei Kinder keine versteckten Karten mehr haben, nehmen beide eine Karte vom Bauernhof. Danach darf das Kind, welches ein Paar gewonnen hat, nochmals fragen.

Wenn das gefragte Kind ein anderes Tier ist, kommt dieses Kind dran und darf ein Paar suchen.

Wenn es in einer ganzen Runde kein Paar gibt, weil alle verschiedene Tiere haben, bekommen alle eine Karte vom Bauernhof; diese legen die Kinder verdeckt oben auf ihre erste Karte; so haben nun alle einen Stapel von 2 Karten vor sich; zuerst wird mit oberen Karte weitergespielt, dann mit der unteren; Karten vom Bauernhof bekommt ein Kind erst wieder, wenn es keine Karten mehr hat.

Jedes Mal, wenn ein Kind keine Karte mehr hat, weil es seine Karte abgeben musste oder wenn ein Kind ein Paar hat, darf das Kind eine neue Karte vom Stapel auf dem Bauernhof nehmen.

Monster: Wenn ein Kind nach seiner Frage auf das Monster trifft, ruft das Monster: «Alle gehen **weg!**».

Das bedeutet, dass alle offenen Karten auf den Stapel im Bauernhof gehen. Offene Karten sind Paare, welche gewonnen wurden und die Karte, welche gerade gespielt wird. Die Karten, welche noch bei Kindern versteckt sind, bleiben bei den Kindern.

Ende: Sobald ein Kind keine Karte mehr vor sich hat und keine Karte mehr auf dem Bauernhof ist, ist das Spiel fertig. Wer hat am meisten Paare?

Am Schluss kann man als Vorbereitung für das schwierigere Spiel fragen:

- «**Wo** ist die Kuh ...?» und die Kinder müssen sich melden.
- «**Was** sagst du?» und die Kinder müssen die Tierlaute machen.

Schwierigere Version mit drei Fragewörtern

Es wird mit dem Würfel gespielt.

Ein Kind wird ausgewählt zu beginnen. Dieses Kind hat gesehen, dass es die Kuh ist. Es würfelt nun und fragt:

Bei **wo**: «**Wo** ist die Kuh?», bzw. das Tier, das es selbst ist. Das Kind mit diesem Tier muss sich melden und das Kärtchen mit der Kuh dem fragenden Kind geben. Dieses hat nun schon ein Paar und darf wieder würfeln.

Bei **was**: Das Kind zeigt auf ein anderes Kind und fragt «**Was** sagst du?» Dieses Kind macht den zu seinem Tier passenden Tierlaut. Falls es «Muh» macht, hat das fragende Kind ein Paar und darf nochmals würfeln. Falls das Kind einen anderen Tierlaut macht, muss sich das fragende Kind setzen und das gefragte Kind darf würfeln.

Bei **wer**: Das Kind fragt ein anderes Kind «**Wer** bist du?» und findet entweder die Kuh, dann hat es ein Paar und kann nochmals würfeln. Falls das gefragte Kind nicht die Kuh ist, muss sich das fragende Kind setzen und das gefragte Kind ist dran.

Bei **nicht**: Das Kind sagt: «Ich kann **nicht**.». Es muss sich setzen und die Person links davon ist dran.

Es gilt auch hier die Regel, dass man, wenn man keine einzelne Karte mehr hat, eine Karte vom Bauernhof nehmen darf. Wenn es keine Karten mehr auf dem Stapel hat, kann es sein, dass es Kinder gibt, die nicht mehr mitspielen können.

Natürlich gilt auch hier die Regel mit dem Monster!

Das Spiel ist fertig, wenn alle Paare gefunden sind.

IDEEN FÜRS MODELLING DER ZIELWÖRTER IM ALLTAG

Ball im Kreis Wie bei Vorstellungsspielen stehen die Kinder im Kreis und werfen sich den Ball zu und stellen Fragen:

Wie bei Vorstellungsspielen stehen die Kinder im Kreis und werfen sich den Ball zu und stellen Fragen:

- ## Dinge verstecken und suchen und danach fragen:

- «**Was** hast du gefunden?»
- «**Wo** hast du es gefunden?»
- «**Wer** hat ... gefunden?»
- «**Was** kannst du damit machen?»

Ein Kind hat ein Schild mit einem Tiersymbol auf der Stirn und muss erraten, welches Tier es ist:

- 
- kleine wörter**
GROSSE WIRKUNG
SPIEL 42