

Kommunikationsfunktion: sich selbst, andere Personen
und Besitzverhältnisse benennen

Titel

GLÜCKSFEE

Zielwörter

für, mich, dich, nicht, weg

Material

Drei identische Zündholzschachteln mit verschiedenem Inhalt: in der ersten Schachtel Smarties oder Gummibärli oder etwas Ähnliches, in den beiden anderen Schachteln *uninteressante* Inhalte wie Zündhölzli oder Knöpfe.

Ein Würfel mit den Symbolen: ich, du, alle (2x), nicht, weg. Man beklebt einen Blanko-Holzwürfel (2.5 x 2.5 x 2.5 cm) mit den runden (Ø 2 cm) Metacom-Symbolen (>> metadf-Datei).

Fakultativ ein Zahlenwürfel.

Für jedes Kind ein Becher.

Ein Säckchen für die Zündholzschachteln.

Spiel

Alle Kinder erhalten einen Becher.

Das erste Kind nimmt eine Schachtel aus dem Sack und würfelt mit dem Symbolwürfel, fakultativ mit beiden Würfeln zusammen.

Bei **ich** sagt das Kind: «**Für mich.**», öffnet die Schachtel und legt einen Gegenstand in seinen Becher. Falls es mit beiden Würfeln gewürfelt hat, nimmt es die entsprechende Anzahl Gegenstände und sagt: «**6 für mich.**»

Bei **du** sagt das Kind: «**Für dich.**» und gibt dem Spieler links von sich die Gegenstände.

Bei **alle** sagt das Kind: «**Für alle.**» und gibt allen Kindern je einen Gegenstand.

Bei **nicht** sagt das Kind: «Ich kann **nicht.**»

Bei **weg** darf es einem anderen Kind einen Gegenstand wegnehmen und sagt: «Das ist **weg.**»

Das Spiel wird vom Spielleiter beendet. Wer am meisten Gegenstände im Becher hat, hat gewonnen.

Anmerkung:

Das Spiel hilft die Pronomen zu erwerben, konkret geht es um die für viele Kinder schwierige *Ich-Du-Problematik*. Die Schwierigkeit ist, dass wir nicht vorsagen können, weil das die Problematik verschärfen würde (wenn ich vorsage: «Das ist für dich.» meint das Kind zu Recht, es sei für es!). Also ist Modelling und Unterstützte Kommunikation ratsam. Zuerst einige Male vormachen, immer wieder, dann nur Gebärden machen oder mit Symbolen arbeiten.

Variante:

Kommunikationsfunktion: Positionen bezeichnen oder steuern

Titel

GLÜCKSFEE MIT PRÄPOSITION

Zielwörter

auf, hinter, in

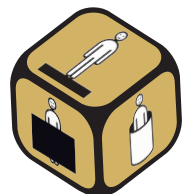


Material

Für jedes Kind eine leere Zündholzschachtel.

Wie im anderen Glücksfee-Spiel drei identische Zündholzschachteln mit verschiedenen Gegenständen zum Verteilen: Zündhölzli, Knöpfe und Gummibärli oder ähnliches.

Ein Würfel mit folgenden Symbolen:
auf (2x), hinter (2x), in (2x)



Spiel

Fakultativ ein Zahlenwürfel.

Ein Säckchen für die gefüllten Zündholzschachteln.

Die Kinder spielen nacheinander.

Das Kind, das an der Reihe ist, zieht eine der drei Schachteln aus dem Säckchen und entnimmt der Schachtel einen Gegenstand. Dann würfelt das Kind und legt den Gegenstand entsprechend des Würfelbildes *auf*, *hinter* oder *in* seine eigene Schachtel und bezeichnet die Position: **auf**, **hinter** oder **in**.

Falls mit Zahlenwürfel gespielt wird, darf man die entsprechende Anzahl Gegenstände hinlegen.

Wenn die Spielleiterin das Spiel beendet, würfelt diese noch einmal und es zählen nur die Gegenstände, welche entsprechend dieses Würfelbildes positioniert sind: Wenn die Spielleiterin **in** gewürfelt hat, zählt man, wer am meisten Gegenstände *in der Schachtel* hat.

IDEEN FÜRS MODELLING DER ZIELWÖRTER IM ALLTAG

Das ist für dich Hefte, Farbstifte, Süßigkeiten verteilen:

- «Das ist **für dich**.»

Kommentieren Verbindungs-Arbeitsblätter kommentieren:

- «Heu ist **für** die Kuh.»
- «Wurst ist **für** den Hund.» etc.

Zahlwürfel Aufgaben mit dem Zahl-Würfel und Muggelsteinen oder Smarties:

- «5 für **dich**.»
- «3 für **dich**.» etc.

Ev. zusätzlich mit Schriftbildern der Namen der Mitspielenden auf Kärtchen, welche man aufdecken kann:

- «2 **für** Lara.»
- «1 **für mich**.» etc.