

Spiele- Nachmittag Sprache	
Spiele rund um Sprache für Eltern und Kinder	
Zielgruppe	Eltern mit Kindern von 3 – 8 Jahren
Zeitumfang	ca. 2 Stunden
Raum	Raum mit Tischen und Stühlen (pro Spielstation ein Tisch)
Material vorhanden	Spiele aus der Ausstellung (S11): Schloss Silbenstein (Nr. 28), Papperlapapp (Nr. 27), Detektiv Langohr (Nr.20), Der kleine Sprechdachs (Nr. 38), Die freche Sprechhexe (Nr. 41), Pustekuchen (Nr. 46), Ratzolino (Nr. 26), Handpuppe Rabe Abraxas (Nr. 29), Memory (S08 Nr. A20), Sprechspiele (siehe Kopiervorlagen)
noch besorgen	
Ziele	Spielerische Förderung der Sprache, Kommunikation und Mundmotorik
Ablauf	<p>Begrüßung: Der Rabe Abraxas begrüßt alle Kinder und Eltern, stellt sich vor und fragt nach den Namen. Anschließend erklärt er, dass es heute um Spiele rund die Sprache geht und stellt die Stationen und Spiele vor. Dann werden Gruppen zusammengestellt (z.B., zwei Elternteile und zwei oder drei Kinder), die sich an den Spielstationen verteilen.</p> <p>Spielstationen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Schloss Silbenstein 2. Papperlapapp 3. Detektiv Langohr 4. Der kleine Sprechdachs 5. Die freche Sprechhexe 6. Ratzolino 7. Memory 8. Pustekuchen 9. Ich sehe was, was du nicht siehst... 10. Die Geschichte mit der Maus und Reime ergänzen (Kopiervorlage Sprechspiele Spiel 3 + 4) <p>Die Spiele haben unterschiedliche Schwerpunkte (Mundmotorik, Wortschatz, auditive Wahrnehmung, Merkfähigkeit, erzählen) und können dementsprechend ausgewählt oder ergänzt werden durch andere Spielideen.</p> <p>Abschluss: Zum Abschluss kurze Rückmeldung zu den Spielen und gemeinsam „Auf der Mauer, auf der Lauer“ (Sprechspiele</p>

	1) singen oder einen der Zungenbrecher (5) ausprobieren, ggf. die Kopiervorlage als Anregung für zu Hause mitgeben.
Anmerkungen	Die Veranstaltung lässt sich kombinieren mit einer Elternveranstaltung zur Sprachentwicklung. KITAS können sich gezielt die Kiste S11 ausleihen und Eltern bzw. Eltern und Kinder zu den Angeboten einladen.

Sprech- und Sprachspiele, Mundmotorik

1. Auf der Mauer, auf der Lauer

Auf der Mauer auf der Lauer sitzt ´ne kleine Wanze. Auf der Mauer auf der Lauer sitzt ´ne kleine Wanze. Guck dir mal die Wanze an, wie die Wanze tanzen kann. Auf der Mauer auf der Lauer sitzt ´ne kleine Wanze.

= Dieses Lied mögen vor allem kleine Kinder. Bei ersten Mal wird es langsam und vollständig gesungen. In den folgenden Strophen werden die Wörter „Wanze“ und „tanzen“ nach und nach immer kürzer.

2. Die Chinesen mit dem Kontrabass

1. Drei Chinesen mit dem Kontrabass, saßen auf der Straße und erzählten sich was. Da kam die Polizei, was ist denn das? Drei Chinesen mit dem Kontrabass.

Das Lied wird zunächst ganz normal gesungen, wobei die Silben mit dem Händeklatschen begleitet werden. Danach werden alle Vokale und Umlaute jeweils durch einen einzigen ersetzt.

2. Dra Chanasan mat dam Kantrabass.....
3. Dre Chenesen met dem Kentrebess.....
4. Dri Chinisin mit dim Kintribiss.....
5. Dru Chunusun mut dum Kuntrubuss
6. Dro Chonoson mot dom Kontroboss.....
7. Drä Chänäsän mät däm Käntrübäss.....
8. Drö Chönösön möt döm Köntöbröss.....
9. Drü Chünüsün müt düm Küntrübüss.....

3. Den Reim finden

1. In diesem kleinen Haus, da wohnt eine kleine
(Maus o. Laus)
2. Sie kaut das Gras und das Heu dazu, du weißt es schon, es ist die ...
(Kuh)
3. Wer schleicht ganz leise auf vier Tatzen? So leise schleicht nur die ...
(Katze)
4. Wer fängt die Maus mit einem Satze? Das ist unsere ...
(Katze)
5. Wer kriecht ganz langsam um die Ecke? Was langsam kriecht, das ist nur die ... (Schnecke)

6. Vom Himmel fällt's, tut sich nicht weh, ist weiß und kalt, es ist der ...
(Schnee)
7. Wer sitzt auf den Kopf und kleidet gut, errat schnell, es ist der ...
(Hut)
8. Durch Feld und Wald läuft er ganz flugs, mit rotem Pelz: Es ist der ...
(Fuchs)
9. Mit bunten Flügeln schwebt das Ding durch die Luft als ...
(Schmetterling)
10. Sie strahlt vom Himmel voll Wonne, die helle warme ...
(Sonne)

4. Die Geschichte von der Maus

Bei diesem Zungenspiel werden die Erlebnisse einer kleinen Maus erzählt und mit der Zunge nachgespielt. Man sollte sich etwas Zeit für diese schöne Geschichte nehmen und dafür sorgen, dass der Text schon ein bisschen „sitzt“ – dann macht die Zungenakrobatik viel Spaß.

Es ist sieben Uhr morgens, die Sonne scheint schon, die Vögel zwitschern und das Mäuslein schläft noch. Es hat verschlafen.

(Zunge liegt flach im Mund. Schnarchen)

Plötzlich wacht es auf und reibt sich verwundert die Augen. Es läuft zum Fenster und schaut rechts und links heraus.

(Offener Mund. Die Zunge spitz rechts und links aus dem Mund)

Doch weil es nicht genug sehen kann, steigt es auf das Balkongeländer und läuft dort hin und her, um zu sehen, was da draußen alles passiert.

(Zunge auf die Unterlippe legen, Zunge leckt Unterlippe ab von einem Mundwinkel zum anderen)

Da bekommt das Mäuschen Lust, einen Spaziergang zu machen. Es läuft ganz schnell aus dem Haus. (Zunge rausstrecken)

Doch kaum ist es draußen, da fällt ihm ein, dass es eine Sonnenbrille vergessen hat. Es läuft schnell noch einmal in den 2. Stock. (Zunge zur Nase)

Dann holt es sich noch aus dem Keller etwas zu trinken. (Zunge zum Kinn)

Es wirft die Tür zu und klemmt sich dabei die Pforte ein. (sanft auf die Zunge beißen.)

Das Mäuschen kommt auf seinem Spaziergang zuerst zum Spielplatz. Dort steigt es auf die Wippe (Zunge rauf und runter), fährt Karussell (Lippen mit Zunge umfahren), dann macht es noch einen Handstand (Zunge an den Gaumen).

Das Mäuschen geht weiter und trifft unterwegs ein anderes Mäuschen. „Hallo du, willst du nicht mit mir gehen?“ Doch das andere Mäuschen hat ein Gipsbein. (Mit der Zunge schnalzen)

Und kann nicht gut gehen. So geht unser Mäuschen allein weiter. Es klettert auf einen Berg. (Zunge an die Nase)

Und taucht im Bach nach Fischen (Zunge zum Kinn)

Danach macht es sich wieder auf den Heimweg. Unterwegs muss es noch durch einen Tunnel. (Lippen zu einem „O“ formen und die Zunge dadurch herausstrecken)

Als es dann noch der Katze begegnet, pfeift es vor lauter Angst (pfeifen) doch es kann sich noch retten. Zu Hause angekommen, hat es dann großen Hunger und isst sich ganz dick und voll. (Zunge ganz breit machen)

Dann sucht es sich ein schönes Schlafplätzchen (Zunge in rechte und linke Wange, suchend) und legt sich hin zum Schlafen. (Zunge flach im Mund).

Das war ein anstrengender Tag.

5. Zungenbrecher

Es klapperten die Klapperschlangen, bis ihre Klappern schlapper klangen.

Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz.

In Ulm, um Ulm und um Ulm herum.

Esel essen Nesseln nicht, Nesseln essen Esel nicht.

Die Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten besser als die Bürsten mit weißen Borsten.

Schneiderschere schneidet scharf, scharf schneidet Schneiderschere.

Der Leutnant von Läuten befahl seinen Leuten nicht eher zu läuten bis der Leutnant von Läuten seinen Leuten das Läuten befahl.

Blaukraut bleibt Blaukraut, und Brautkleid bleibt Brautkleid.

Der Kaplan klebt Papp-Plakate.

Der Cottbusser Postkutscher putzt seinen Cottbusser Postkutschkasten.

6. Ich sehe was, was du nicht siehst

Eine Person sieht sich im Raum um und sucht sich dabei einen Gegenstand aus.

Alle anderen Teilnehmer sind sie Rater

Dann sagt der Spieler: "Ich sehe was, was du nicht siehst (was ihr nicht seht)

und das ist... "und nun sollte die Farbe folgen, die der ausgesuchte Gegenstand hat:

grün, gelb, rot, blau, etc.

Alle anderen dürfen nun raten, was der Spieler wohl meinen könnte. Der Spieler sagt immer nur ja oder nein. Sollte nach langer Zeit noch immer keiner auf die Lösung gekommen sein,

kann der Spieler noch einen weiteren Tipp geben.

Wer den Gegenstand erraten hat, darf sich einen neuen aussuchen.

7. Teekesselchen

Für dieses Spiel braucht ihr zwei Spieler, die sich miteinander über ihre "Teekesselchen" unterhalten. Die anderen müssen raten, um welche Wörter es sich handelt. Wer das Wort erraten hat, darf sich das nächste "Teekesselchen" ausdenken. Beispiele für „Teekesselchen“:

Blatt (vom Baum, aus Papier); Auge (das auf der Suppe, das zum Sehen); Band (das zum Zusammenbinden, ein Buch); Hahn (Wasserhahn, Tier); Ente (die im Teich schwimmt, die aus der Zeitung kommt); Bank (zum Sitzen, fürs Geld); Bart (Schlüsselbart, Männerbart); Schloss (in der Tür, Haus für Könige); Stamm (vom Baum, für Indianer); Mutter (die zur Schraube gehört, ein Elternteil); Birne (glüht in der Lampe, Obst); Drachen (Fluggerät, Fabeltier); Futter (Tiernahrung, Stoffschicht in Kleidungsstücken); Kerze (Licht, Zündkerze im Auto); Klappe (Öffnung, großes Mundwerk); Mühle (Spiel, Gebäude, in dem Mehl gemahlen wird); Pass (Begriff im Fußball, Ausweis); Satz (Begriff im Tennis, Teil einer Geschichte); Schild (Ritter tragen es, Wegweiser); Stock (Stab, Etage); Tor (großer Eingang, Treffer im Fußball); Scholle (Eisstück, Fisch); Schlange (wenn viele Menschen anstehen, Tier); Pflaster (Verband, was auf der Straße liegt); Nagel (den man in die Wand schlägt, der vom Finger); Arm (ohne Geld, Körperteil); Bienenstich (Kuchen, Verletzung); Nadel (zum Nähen, Teile mancher Bäume); Ring (Schmuck, Kampfplatz für Boxer); Fliege (Kleidungsstück für Herren, Tier); Muschel (Meerestier, Teil des Ohres)

8. Der Detektiv im Sprachwald

Ein Kind spielt den Detektiv und geht aus dem Raum. Die anderen Kinder bilden Paare und einigen sich auf ein zusammengesetztes Hauptwort, z. B. „Spiegelei“. Jedes Kind wählt daraufhin ein Wortteil. Dann trennen sich die Paare und verteilen sich im Raum. Der Detektiv wird hineingerufen und erfährt, dass er die im Raum stehenden Wortpaare wieder zusammenbringen muss. Wenn er die Kinder antippt, sagen sie ihm das vereinbarte Wort. Nun muss der Detektiv die einzelnen Worte zu den gesuchten Hauptwörtern kombinieren und die Kinderpaare zusammenführen.

9. Wasser blubbern

Material: Becher, Strohhalm, Mineralwasser, Seifenlauge

Zielsetzung: Mundmotorik, Atemwahrnehmung

Spielidee: Die Kinder bekommen jeweils einen zur Hälfte mit Mineralwasser gefüllten Becher und einen Strohhalm. Nun können Sie ausprobieren, was sie mit Ihrer Atmung alles machen können (einziehen, ausatmen).

Variante: Anschließend kann man das Pusten auch mit Seifenlauge ausprobieren

10. Federn fliegen lassen

Material: Federn, Luftballons

Zielsetzung: Mundmotorik, Atemwahrnehmung, Koordination

Spielidee: Jedes Kind bekommt eine Feder, wirft diese in die Luft und versucht sie mit seinem Atem in der Luft zu halten sowie im Raum hin und her zu bewegen. Dasselbe ist auch mit Luftballons möglich.

11. Tischtennis-Pusteball

Material: Tischtennisball (Variante: Strohhalm)

Zielsetzung: Mundmotorik, Atemwahrnehmung

Spielidee: Einige Kinder sitzen um einen Tisch. Ein Tischtennisball wird auf die Mitte des Tisches gelegt. Die Kinder können nun versuchen den Ball mit Ihrem Atem zu bewegen: Zuerst nacheinander, dann jeweils zwei gegenüberliegende Kinder auf einmal. Nach einiger Zeit kann man auch versuchen, alle gleichzeitig pusten zu lassen und dabei versuchen, dass der Ball nicht vom Tisch rollt.

Variante: Für ältere Kinder ist es möglich daraus ein Puste-Fußballspiel zu machen. Bauen Sie mit Strohhalmen ein Tor auf, durch das der Ball hindurch gepustet werden muss. Vielleicht spielen Sie selbst den Tormann und versuchen mit Ihrem Atem zu verhindern, dass der Ball ins Tor kommt.