



Deutsch für den Schulstart

**Illustrationsspiele**



## Spiel 19 Umkleidekabinen

### Aufgabe/Tätigkeit:

Personen benennen und eingruppiieren

### Material:

zwei Schachteln  
Bildkarten M001-M006, M013-M018

### Vorbereitung:

zwei Umkleidekabinen basteln; in die Vorderseite jeder Schachtel eine Tür schneiden und die Abbildung eines Mannes bzw. einer Frau darauf kleben

Wortschatz

**Grammatik**  
Genus (NGP)

Literalität

**Mathe**  
Kategorisierung

### Umsetzung

Alle sitzen am Tisch. Auf dem Tisch stehen zwei Schachteln als Umkleidekabinen. Die Förderkraft führt in das Spiel ein.

Förderkraft: „Wenn man ins Schwimmbad geht, zieht man sich zuerst die Badesachen an. Dafür gibt es im Schwimmbad Umkleidekabinen, so wie diese hier. Dort kann man sich umziehen.

*zeigt auf die Kabinen*

Hier ist die Familie Faul. Sie wollen sich umziehen. Für wen ist diese Kabine?

*zeigt auf die Männerkabine*

Und für wen ist diese?“

*zeigt auf die Frauenkabine*

Kinder: *nennen die entsprechenden Personen*

Förderkraft: „Genau. Die eine Kabine ist für die Männer und die Jungen, und die andere für die Frauen und die Mädchen.

Die Fauls können aber nicht alle auf einmal rein. Wer soll sich als Erster in dieser Kabine umziehen, Ivan?“

*zeigt auf die Männerkabine*

Kind: *nennt eine männliche Person, z.B.*

„Der Opa.“

Förderkraft: „Gut. Der Opa geht in die Kabine.“

Kind: *legt die Figur in die entsprechende Schachtel*

Förderkraft: „Wer soll sich als Erste hier umziehen, Ilona?“

*zeigt auf die Frauenkabine*

Kind: *nennt eine weibliche Figur, z. B.:*  
„Die Oma.“

Förderkraft: „Die Oma geht in die Kabine.“

Kind: *führt es aus*

Förderkraft: „Jetzt sind beide Kabinen besetzt. Aber ich sehe, hier ist schon jemand fertig. zeigt den Kindern das Bild mit dem Opa in der Badehose  
Wer soll sich als Nächster umziehen, Paul?“

Auf diese Weise werden alle Figuren behandelt. Das Spiel kann wie folgt beendet werden:

Förderkraft: „Jetzt sind alle umgezogen und können ins Wasser.“

Dann kann eine zweite Runde gespielt werden: Die Faults ziehen sich nach dem Schwimmen wieder an.

Förderkraft: „Jetzt wollen die Faults wieder nach Hause. Sie müssen sich wieder anziehen.“

### **Wortschatz:**

der Vater · der Opa · der Paul

die Mutter · die Oma · die Anna

## Spiel 28 Das kleine Haus I

### Aufgabe/Tätigkeit:

Bilder erkennen

### Material:

Haus aus Pappkarton, Malvorlage, Buntstifte  
Bildkarten T010, T012-T014, T017-T021

### Vorbereitung:

ein Haus, in das man die Tierkarten stecken kann, basteln (z.B. aus einem Karton), zusätzlich ein Bild des Hauses malen

### Wortschatz

*Tiere, Bewegungsverben*

### Grammatik

*Satzbau*

### Literalität

*Textverstehen*

### Mathe

### Umsetzung

Die Kinder sitzen am Tisch, hören die Geschichte und suchen die Bildkarten in der Reihenfolge aus, wie sie in der Geschichte genannt werden.

**Förderkraft:** „Heute erzähle ich euch die Geschichte vom kleinen Haus. Es ist keine normale Geschichte, es ist eine Mitmach-Geschichte. Eine Mitmach-Geschichte ist eine Geschichte, bei der alle mitmachen. Hört genau hin, damit ihr mitmachen könnt.“

*erzählt die Geschichte (Anleitung zum interaktiven Erzählen siehe Spieltyp 0)*

**Kinder:** *hören zu und suchen die passenden Bilder*

**Förderkraft:** *legt die entsprechenden Bilder ins Haus*

Anschließend können die Kinder die Tiere anmalen. Die Förderkraft befestigt eine Zeichnung vom Haus an der Wand und befestigt die angemalten Tiere um das Haus herum.

### Aufgabe 1:

Die Kinder beantworten Fragen zur Geschichte:

Das kleine Haus ist jetzt nicht mehr allein. Warum?

Konnten alle Tiere auf einmal in das Haus rein? Wie sind sie am Ende doch in das Haus reingekommen?

Warum war das kleine Haus früher traurig?

**Aufgabe 2:**

Die Kinder malen die Tiere. Danach befestigt die Förderkraft eine Zeichnung vom kleinen Haus an der Wand und die angemalten Tiere werden der Reihe nach um das Haus herum befestigt.

**Geschichte: Die Geschichte vom kleinen Haus**

Tief im Wald steht ein kleines Haus. In dem Haus wohnt niemand. Deshalb fühlt sich das Haus oft allein. „Warum kommt mich niemand besuchen?“, denkt das Haus und ist traurig.

Eines Tages kommen aber viele Tiere zu dem Haus, um es zu besuchen.

*zeigt auf die Tiere*

Jedes Tier will das erste sein, das ins Haus geht. Sie stehen alle vor der Tür, aber die Tür ist zu klein für so viele Tiere. Deshalb klettert der schlaue Fuchs auf einen Baum und sagt:

„Wir können nicht alle auf einmal reingehen. Hört genau zu und macht, was ich sage; dann kommen wir alle rein.“

Die Tiere setzen sich hin und hören zu, was der schlaue Fuchs sagt.

„Zuerst geht die Katze rein“, sagt der schlaue Fuchs. Die Katze steht auf und geht hinein.

*die Förderkraft legt die passende Abbildung ins Haus*

„Dann kriechen die Schlangen rein.“

*die Förderkraft legt die passende Abbildung ins Haus)*

„Jetzt gehen die Hunde rein.“

*die Förderkraft fordert nun die Kinder auf, die passende Karte ins Haus zu legen*

Jetzt fliegt der Vogel rein.

*Kind 1 legt die passende Karte ins Haus*

Und jetzt kriecht die Schnecke rein.

Und jetzt springt der Frosch rein.

Und jetzt hüpfen die Hasen rein.

Zum Schluss springen die Pferde rein.“

Nun sind alle Tiere drinnen, und das Haus ist nicht mehr traurig. Ist das nicht eine schöne Geschichte, Kinder?

**Wortschatz:**

der Frosch · die Schlangen · die Hasen · die Schnecke · die Katze · die Pferde · der Vogel · der Fuchs · die Hunde

## Spiel 31 Das kleine Haus II

### Aufgabe/Tätigkeit:

Geschichte nacherzählen, Ereignisse beschreiben

### Material:

Haus aus Pappkarton aus Spiel 28  
Bildkarten T010, T012-T014, T017-T021

### Vorbereitung:

keine

### Wortschatz

Tiere  
„rausgehen“

### Grammatik

Subjekt-Verb-Kongruenz  
Satzbau (V...Pr)

### Literalität

Nacherzählen

Mathe

### Umsetzung

Alle sitzen im Kreis. Die Förderkraft erinnert die Kinder an die Geschichte vom kleinen Haus.

Förderkraft: „Erinnert ihr euch an die Geschichte vom kleinen Haus? Erzählt mal.“

Kinder: *erzählen und nennen dabei die Tiere, die in der Geschichte vorkamen*

Förderkraft: „Genau. Die Tiere sind jetzt alle im Haus drin und feiern zusammen. Jetzt wird es dunkel, die Tiere sind müde und wollen schlafen. Das Haus ist aber viel zu klein für alle. Nur ein paar können im kleinen Haus bleiben, die anderen gehen heim. Jeder von euch darf jetzt ein Tier aussuchen, das wieder nach Hause geht. Mimi, du fängst an.“

Katze: „Der Frosch geht raus.“  
*nimmt das Bild mit dem Frosch aus dem Haus*

Förderkraft: „Ivan, jetzt bist du dran.“

Kind: „Die Pferde gehen raus.“  
*nimmt das Bild mit den Pferden raus*

...

Am Ende wird nochmals festgestellt, wer im Haus geblieben ist.



### Wortschatz:

Frosch · Schlangen · Hasen · Schnecke · Katze · Pferde ·  
Vogel · Fuchs · Hunde



**Spiel 15****Welche Tiere leben auf dem Bauernhof?****Aufgabe/Tätigkeit:**

Tiere nach Lebensraum sortieren, Reim mitsprechen  
sich bewegen

**Material:**

Abbildung von einem Bauernhof, Waldplakat aus Spiel 9  
Bildkarten T003, T007, T008, T010, T020, T022, T024, T030  
oder Tierfiguren

**Vorbereitung:**

ein Bild von einem Bauernhof besorgen; vor dem Spiel das Bauernhofbild und das Waldplakat in je eine Ecke des Raums legen; die Bildkarten bzw. Tierfiguren in die Mitte des Raums legen

**Wortschatz**  
*Tiere*

**Grammatik**  
*Genus (phon. Regel)*

**Literalität**  
*Reim*

**Mathe**  
*Kategorisierung*

**Umsetzung**

Alle sitzen im Kreis auf dem Boden, die Tiere liegen in der Mitte.  
Die Förderkraft führt in das Spiel ein.

- Förderkraft „Schaut, Kinder, diese Tiere haben Verstecken gespielt bis es dunkel war, und dann haben sie den Weg nach Hause nicht mehr gefunden. Jetzt sind sie alle hier bei uns. Wer ist denn hier?“
- Kinder: *benennen die Tiere*  
„Die/eine Katze, der/ein Hund, ...“
- Förderkraft: *modelliert die Äußerungen*  
„Wisst ihr was? Wir bringen die Tiere jetzt alle nacheinander nach Hause. Einige von ihnen leben im Wald und einige auf dem Bauernhof. Da ist der Wald *zeigt in die Ecke mit dem Waldplakat* und da der Bauernhof. *zeigt in die Ecke mit dem Bauernhof*  
Ich frage euch immer, wo ein Tier wohnt und ihr sagt mir, ob es auf dem Bauernhof oder im Wald lebt. Dann bringt ihr das Tier nach Hause.  
*sagt den Reim auf*

Der Bär, der Bär,  
wo wohnt denn der?“

- Kinder: „Im Wald.“
- Förderkraft: „Hmm, der Bär will noch nicht gehen.“

- Aber der Hund.  
Der Hund, wo wohnt der?"
- Kinder: „Auf dem Bauernhof.“
- Förderkraft: „Genau, der Hund, der wohnt auf dem Bauernhof. Ivan, bring den Hund nach Hause.“
- Kind 1: *bringt den Hund in die Bauernhofecke*
- Förderkraft: „Jetzt ist der Bär wieder dran. Sprecht alle mit.“
- Alle: *im Chor*
- Der Bär, der Bär,  
wo wohnt denn der?"
- Alle: „Im Wald.“
- Förderkraft: „Der Bär will immer noch nicht gehen. Aber der Fuchs. Der Fuchs, wo wohnt der?"
- Kinder: „Im Wald.“
- Förderkraft: „Genau, der Fuchs, der wohnt im Wald.“
- ...

Auf diese Weise werden alle Tiere in der unten angegebenen Reihenfolge nach Hause gebracht, zuletzt der Bär. Anschließend wird ein Gedächtnisspiel gespielt.

- Förderkraft: „Jetzt sind alle Tiere wieder zu Hause und gehen ins Bett. Wer schläft denn jetzt alles auf dem Bauernhof?"
- Kinder: *nennen die Tiere*
- Förderkraft: *modelliert die Äußerungen*
- „Und im Wald? Wer schläft jetzt alles im Wald?"
- Kinder: *nennen die Tiere*
- Förderkraft: „Genau. Jetzt wisst ihr genau, wo die Tiere wohnen und könnt sie immer nach Hause bringen. Sie brauchen keine Angst mehr zu haben, dass sie den Weg nicht finden.“

Das Spiel sollte an späteren Tagen wiederholt werden.

**Wortschatz:**

der Hund · der Fuchs · der Hahn · der Bär  
die Katze · die Ziege · die Schlange · die Eule

## Spiel 30 Bienenstiche

### Aufgabe/Tätigkeit:

Geschichte hören, Bewegungsspiel

### Material:

Pflaster oder Kreppband als Pflaster

### Vorbereitung:

vor der Förderstunde der Handpuppe „Katze Mimi“ drei Pflaster auf die Pfote, den Schwanz und das Ohr kleben; dann drei mal so viele Pflasterstücke wie Kinder da sind vorbereiten

Wortschatz

Grammatik

Genus (Phon. Regel)

Literalität

Textverstehen

Mathe

### Umsetzung

Alle sitzen im Stuhlkreis. Die Förderkraft führt mit Handpuppe „Katze Mimi“ in das Spiel ein.

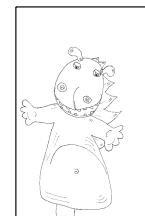
- Förderkraft: „Schaut mal Kinder, Mimi hat drei Pflaster! Mimi, was ist denn mit Dir passiert?“
- Katze: „Ach, das ist eine verrückte Geschichte! soll ich sie euch erzählen?“
- Kinder: *antworten*
- Katze: *erzählt die Geschichte*

Nach der Geschichte machen die Kinder Aufgaben zu der Geschichte.

### Aufgabe 1:

Die Kinder beantworten Fragen zu der Geschichte:

- Kinder, wie findet ihr das, was Mimi passiert ist?  
 Wollte die Mimi den Bienen etwas Böses tun? Was wollte sie?  
 Warum hat die erste Biene Mimi gestochen? Wohin?  
 Ist Mimi dann nach Hause gelaufen? Was hat sie dann gemacht?  
 Konnte sie die zweite Blume pflücken? Warum nicht?  
 Was ist passiert?  
 Konnte sie die dritte Blume pflücken? Warum nicht? Was ist passiert?



Nach der ersten Aufgabe wird die Katze müde – die Stiche tun ihr doch weh – und geht nach Hause. Die Kinder machen die nächsten zwei Aufgaben.

### *Aufgabe 2:*

Die Kinder erzählen ihre eigenen Erlebnisse. Die Förderkraft hilft dabei mit Fragen:

Hat euch auch schon mal eine Biene gestochen? Wohin?

Wo ist es passiert? Wie ist es passiert?

Was habt ihr dann gemacht?

### *Aufgabe 3:*

Die Förderkraft bringt die Handpuppe „Drache Draco“ ins Spiel. Die Kinder sollen die Geschichte Draco nacherzählen.

Drache: „Wo ist denn die Mimi?“

Förderkraft: „Die Mimi ist krank. Bienen haben sie gestochen.“

Drache: „Was? Wann denn? Was ist denn passiert?“

Förderkraft: „Kinder, erzählt Draco, was Mimi passiert ist.“

Kinder: *erzählen die Geschichte*

Der Drache kann die Kinder beim Nacherzählen durch Fragen unterstützen:

### *Fragen:*

Wie viele Bienen haben Mimi gestochen? Wo war Mimi, als sie von den Bienen gestochen wurde? Was wollte sie auf der Wiese machen?

Warum hat die erste Biene sie gestochen? Wohin? Was ist dann passiert?

Hat Mimi Blumen für die Oma mitgebracht? War die Oma traurig?

Nach dem Erzählen bedankt sich der Drache bei den Kindern und fliegt Mimi besuchen.

**Aufgabe 4:**

Im Anschluss wird das Spiel „die Biene hat mich gestochen“ gespielt. Die Kinder laufen durcheinander im Raum herum. Die Förderkraft ist die Biene und geht summend zwischen ihnen. Sie sticht ein Kind, indem sie es leicht an einer Stelle am Körper zwickt. Das gestochene Kind bleibt stehen und ruft: „Die Biene hat mich gestochen“. Die Anderen fragen im Chor: „Wo denn?“, und das Kind antwortet. Es bekommt auf die entsprechende Stelle ein Pflaster geklebt. Das Spiel kann in den folgenden Tagen wiederholt gespielt werden.

**Geschichte: Bienenstiche**

Gestern bin ich draußen auf der Wiese hinter unserem Haus spazieren gegangen. Und dort habe ich viele bunte Blumen gesehen. Da hatte ich auf einmal eine Idee! Ich wollte für Oma Faul einen schönen Blumenstrauß pflücken.

Aber als ich vor einer großen, roten Blume stand und sie gerade pflücken wollte, kam eine Biene angeflogen. Bzzzzz! Die Biene hat sich auf die Blume gesetzt und gesagt: „Halt! Das ist meine Blume!“ Weil die Blume so schön war und ich sie unbedingt haben wollte, habe ich nicht auf die Biene gehört. Ich habe versucht, die Blume trotzdem zu pflücken. Da ist die Biene ganz böse geworden und hat mich in die Pfote gestochen. Aua, hat das weh getan! *(Zeigt den Kindern das Pflaster. Die Förderkraft zeigt auf das Pflaster am Schwanz der Katze und fragt, was da passiert ist.)*

Tja, ich bin dann ganz schnell zu einer anderen Blume gelaufen. Sie war noch größer als die Erste und hat ganz schön gerochen. Da habe ich mir gedacht: Die muss ich haben!“ Aber als ich die Blume gerade pflücken wollte, ist wieder eine Biene gekommen. Bzzzz! „Die kannst Du nicht haben,“ sagte die Biene „Diese Blume gehört mir!“ Da habe ich versucht die Biene zu verscheuchen. *(macht es vor)* Aber als ich das gemacht habe, hat mich die Biene in den Schwanz gestochen. „Miau!“ hab ich da geschrien und bin ganz schnell weggelaufen. *(Die Förderkraft fragt jetzt, woher die Katze das Pflaster am Ohr hat.)*

*Fortsetzung siehe nächste Seite*

**Fortsetzung Geschichte: Bienenstiche**

Ich wollte zurück nach Hause gehen aber dann habe ich die dritte Blume gesehen. Sie war wunderschön und ganz gelb, wie die Sonne. Diese Blume wollte ich unbedingt pflücken. Doch da kam wieder eine Biene. „Was machst du da?“ hat die Biene gesagt. „Das ist meine Blume!“ Ich war ganz wütend, und weil ich unbedingt etwas für Oma Faul haben wollte, habe ich die Blume gepflückt. Aber da kam schon die Biene und hat mich hier ins Ohr gestochen. Das hat am meisten weh getan!

Da bin ich dann ganz schnell nach Hause gelaufen und habe geweint, weil meine Pfote, mein Schwanz und mein Ohr so weh getan haben. Aber die Oma Faul kam dann und hat mich getröstet. Sie hat mich gestreichelt und mir auf die Pfote, den Schwanz und das Ohr ein Pflaster geklebt. Und da ist es mir gleich besser gegangen.

## Spiel 40 Paul und die Tiere I

### Aufgabe/Tätigkeit:

Bilder beschreiben, Aussagen prüfen  
sich bewegen

### Material:

Bildkarten Ü201-Ü207

### Vorbereitung:

vor dem Spiel die Bildkarten an die Wand hängen

**Wortschatz**  
Wortverbindungen  
Fürwörter (ihn)

**Grammatik**  
Satzbau (V)  
Akkusativ (phon. Regel)

**Literalität**  
Textverstehen

Mathe

### Umsetzung

Die Kinder sitzen im Halbkreis. Die Förderkraft führt in das Spiel ein.

Förderkraft: „Ich bin gespannt, ob Paul unsere Reime zu den Tieren gefallen haben. Ich denke aber schon, weil ich weiß, dass Paul Tiere mag und alles über Tiere sehr interessant findet. Paul kennt auch sehr viele Tiere und macht mit ihnen viele Sachen. Wollt ihr wissen, welche Tiere Paul kennt und was er mit ihnen macht? Dann hört gut zu.“  
*erzählt die Geschichte und zeigt dabei auf die Bilder an der Wand*

Danach stellt die Förderkraft den Kindern Fragen zu der Geschichte.

Förderkraft: „Der Paul kennt aber interessante Tiere, oder? Welche Tiere kennt denn der Paul?“

Kinder: *antworten*

Förderkraft: „Wisst ihr noch, was er mit ihnen macht? Schaut, auf den Bildern ist Paul mit den Tieren. Was macht er da mit welchem Tier?“

Kinder: *antworten*

Anschließend wird das Spiel „Stimmt das?“ gespielt: Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Die Förderkraft gibt teilweise zutreffende, teilweise nicht zutreffende Sätze vor. (z.B. Paul kämmt den Vogel). Die Kinder setzen sich bei den falschen Sätzen verkehrt herum auf den Stuhl.

### Geschichte: Paul und die Tiere

Paul mag Tiere sehr gern. Er mag lebendige Tiere, aber auch Kuschtiere. Um die lebendigen Tiere muss er sich kümmern, die Kuschtiere hat er zum Kuschn.

Zu Hause hat Paul **einen Hund**. Er füttert **den Hund** jeden Tag, er kämmt **ihn** und streichelt **ihn**.

*zeigt jeweils auf das passende Bild*

Paul hat auch **einen Hahn**. Er füttert **den Hahn** jeden Tag, und manchmal streichelt er **ihn** auch. Er kämmt **den Hahn** aber nicht, weil der Hahn das nicht mag.

Paul hat auch **einen großen Bär**. Es ist ein Teddybär. Er füttert **den Bär** nicht, weil er nicht essen kann. Er kämmt **ihn** aber, damit er schön aussieht, und streichelt **ihn**, wenn er am Abend mit ihm einschlft.

#### Aktivitäten:

den Hund	–	füttern/kämmen/streicheln
den Hahn	–	füttern/streicheln
den Teddybär	–	kämmen/streicheln

## Spiel 41 Paul und die Tiere II

### Aufgabe/Tätigkeit:

Bilder beschreiben, Geschichte nacherzählen, auf Signalwörter achten (*den* und *die*)  
sich bewegen

### Material:

Bildkarten T003, T007, T010, T014, T024, T030, Ü208-Ü211

### Vorbereitung:

vor dem Spiel die Bildkarten Ü208-Ü211 an die Wand hängen

**Wortschatz**  
Wortverbindungen  
Fürwörter (*ihn*)

**Grammatik**  
Satzbau (V)  
Akkusativ (phon. Regel)

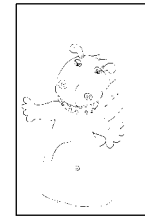
**Literalität**  
Textverstehen  
Nacherzählen

Mathe

### Umsetzung

Die Kinder sitzen im Halbkreis. Die Förderkraft führt in das Spiel ein.

Förderkraft: „Ich hab euch doch neulich erzählt, dass Paul Tiere mag, und was er mit dem Hund, dem Bär und dem Hahn so macht. Wollt ihr wissen, welche Tiere Paul außerdem noch kennt? Dann hört gut zu.“  
*erzählt die Geschichte und zeigt dabei auf die Bilder an der Wand*



Nach der Geschichte stellt die Förderkraft den Kindern Fragen zu der Geschichte.

Förderkraft: „Welche Tiere kennt denn der Paul noch?“

Kinder: *antworten*

Förderkraft: „Wisst ihr noch, was er mit ihnen macht? Schaut, auf den Bildern ist Paul mit den Tieren. Was macht er da mit welchem Tier?“

Kinder: *antworten*

Dann bringt die Förderkraft die Handpuppe „Drache Draco“ ins Spiel.

Drache: „Was sind das denn für Tiere hier?“

Förderkraft: „Das sind Tiere, die der Paul kennt und mit denen er etwas macht.“

Drache: „Und was macht er mit ihnen?“

Förderkraft: „Kinder, sagt doch Draco, was Paul mit den Tieren macht und woher er sie kennt.“

Kinder: *erzählen*

Drache: „Kennt Paul nur diese drei Tiere?“

Kinder: *antworten und ergänzen die Tiere aus „Paul und die Tiere I“, Spiel 40*

Drache: „Was macht er mit ihnen? Woher kennt er sie?“

Kinder: *erzählen*

Anschließend wird das Spiel „Paul kämmt die Katze“ gespielt. Vor dem Spiel legt die Förderkraft die Bildkarten von den sechs Tieren nach Genus geordnet in zwei Ecken im Raum (Maskulina zusammen, Feminina zusammen).

Förderkraft: „Jetzt spielen wir das Paul-kämmt-die-Tiere-Spiel. Ich sage euch, was Paul mit den Tieren macht. Ihr rennt zu dem Tier, das ich genannt habe, und haltet es hoch. Dort sind die Katze, die Schnecke und die Eule,  
*zeigt in eine Ecke*  
da sind der Hund, der Hahn und der Bär.  
*zeigt auf die andere Ecke*  
Wer als erster das Bild hochhält, ist der Paul.“

Dann sagt die Förderkraft, was Paul mit den Tieren macht, so wie es in der Geschichte vorgekommen ist. Bei der Vorgabe der Sätze dehnt die Förderkraft den Artikel im Akkusativ. (z.B. Paul streichelt *deeen* Hund“ oder „Paul füttert *diiii* Schnecke“).

*Geschichte und Aktivitäten siehe nächste Seite*

**Geschichte: Paul und die Tiere II**

Im Garten von Pauls Eltern lebt eine Schnecke. Paul geht jeden Morgen in den Garten. Er sucht **die Schnecke**, und wenn er **sie** findet, füttert er **sie** mit einem Blatt Salat.

*(zeigt jeweils auf das passende Bild)*

Die Nachbarin von Paul hat **eine Katze**. Die Katze läuft oft im Garten herum. Wenn Paul **die Katze** sieht, streichelt er **sie**. Manchmal ist die Nachbarin im Urlaub. Dann füttert er **die Katze**.

Wenn Paul am Abend spazieren geht, sieht er manchmal **eine Eule**. Er würde sie gerne füttern, aber **die Eule** hat Angst und fliegt immer weg.

**Aktivitäten:**

- die Schnecke – suchen/füttern
- die Katze – streicheln/füttern
- die Eule – sehen/will füttern



**Spiel 8****Was hat sich unter dem Bett versteckt?****Aufgabe/Tätigkeit:**

Eigene Erlebnisse erzählen, Geschichte nacherzählen  
den Weg zeichnen

**Material:**

Buntstifte  
die von den Kindern gemalten Bilder aus Spiel 5

**Vorbereitung:**

keine

Wortschatz

**Grammatik**  
Präpositionen (unter)

**Literalität**  
Textverstehen  
Erzählen  
Nacherzählen

Mathe

**Umsetzung**

Alle sitzen am Tisch. Die Förderkraft führt in das Spiel ein.

Förderkraft: „Kinder, wisst ihr noch, wovor die Mutter  
Faul und die Oma Angst haben?“

Kinder: *antworten*

Förderkraft: „Genau, vor Spinnen. Wo hat sich bei den  
Fauls mal eine Spinne versteckt?“

Kinder: „Unter dem Bett.“

Förderkraft: „Genau, unter dem Bett. Auch beim  
Hündchen und Kätzchen hat sich et-  
was unter dem Bett versteckt. Wollt ihr  
wissen, was? Dann passt auf, ich lese  
euch eine Geschichte darüber vor. Die  
Geschichte heißt, Wer hat sich unter dem  
Bett vom Hündchen versteckt?“  
*liest die Geschichte vor*



Danach machen die Kinder Aufgaben zu der Geschichte.

**Aufgabe 1:**

Die Kinder erzählen ihre eigenen Erlebnisse:

Förderkraft: „Das Hündchen hatte nachts Angst, weil  
es unter dem Bett komische Geräusche  
gehört hat. Habt ihr auch schon mal  
nachts Angst gehabt? Warum?“

Kinder: *antworten*

*Aufgabe 2:*

Die Förderkraft bringt die Handpuppe „Katze Mimi“ ins Spiel. Die Kinder sollen ihr die Geschichte nacherzählen:

- Förderkraft: „Mimi, weißt du, dass das Kätzchen auch etwas unter dem Bett gefangen hat?“  
Katze: „Was denn?“  
Förderkraft: „Kinder, könnt ihr Mimi die Geschichte erzählen?“  
Kinder: *erzählen*

Die Handpuppe „Katze Mimi“ hilft den Kindern bei der Nacherzählung der Geschichte mit strukturierenden Fragen:

*Fragen:*

Was hat das Kätzchen unter dem Bett gefangen? Wann war das denn?

Wieso hat das Kätzchen nachts nicht geschlafen?

Wieso hat das Hündchen nachts nicht geschlafen?

Warum hatte das Hündchen Angst?

Haben das Kätzchen und das Hündchen gleich erkannt, dass eine Maus unter dem Bett ist? Was haben sie zuerst nur gesehen? Hat das Hündchen immer noch Angst, wenn es nachts Geräusche hört?

*Aufgabe 3:*

Die Kinder sollen das Bild aus Spiel 5 (die Spinne unter dem Bett und die Katze unter dem Schrank) ergänzen. Sie sollen eine Maus mit großen Augen unter einem Schrank malen.

*Geschichte siehe nächste Seite*

### Geschichte: Was hat sich unter dem Bett versteckt?

Es waren einmal ein Hündchen und ein Kätzchen. Sie wohnten zusammen in einem kleinen Haus am Rande der Stadt und haben nie gestritten, wie es Hunde und Katzen normalerweise tun.

Eines Abends war das Hündchen sehr müde und ging deshalb sehr früh ins Bett. „Bleib lieber noch ein bisschen wach“, sagte das Kätzchen. „Wenn du so früh ins Bett gehst, wachst du in der Nacht auf und kannst nicht mehr schlafen.“ Aber das Hündchen war so müde, dass es nicht länger wach bleiben wollte, und ging schlafen.

Um Mitternacht wachte es aber auf. „Hmm, das Kätzchen hatte Recht. Jetzt bin ich nicht mehr müde und es ist noch Nacht. Das macht aber nichts, dann lese ich eben ein Buch.“ Das Hündchen nahm sich ein Buch und wollte lesen, als es plötzlich komische Geräusche hörte. „Da ist jemand unter dem Bett!“, dachte der kleine Hund und bekam Angst. „Kätzchen, Kätzchen, da ist jemand unter dem Bett!“, rief er. Aber das Kätzchen schlief ganz tief und fest. „Vielleicht sind es Monster, die mich bald auffressen!“, dachte der kleine Hund und rief noch lauter: „Kätzchen, da ist jemand unter dem Bett!“ Aber das Kätzchen schlief tief und fest. *(Wisst ihr was, Kinder, wir rufen alle gemeinsam, vielleicht wacht das Hündchen dann auf: „Da ist jemand unter dem Bett!“)*

Die kleine Katze wachte endlich auf. „Was ist denn los?“ „Da, da...“, das Hündchen konnte vor lauter Angst nicht mehr richtig sprechen. *(Kinder, wisst ihr, was das Kätzchen sagen wollte? „Da ist jemand unter dem Bett!“)*

„Dann schau doch unter dem Bett nach“, sagte das Kätzchen. Aber weil das Hündchen Angst hatte, unter dem Bett nachzuschauen, nahm das Kätzchen eine Taschenlampe und leuchtete damit unter das Bett. Das Hündchen schaute mit. Und wisst ihr, was die beiden da unter dem Bett gesehen haben? Zwei große Augen! „Das sind Monsteraugen! Unter dem Bett ist ein Monster!“, rief das Hündchen. „Es frisst uns gleich auf!“ „Es gibt keine Monster“, sagte das Kätzchen und machte das Licht an.

**Fortsetzung Geschichte: Was hat sich unter dem Bett...**

Und wisst ihr, Kinder, was sich da unter dem Bett versteckt hat: eine kleine graue Maus. In der Dunkelheit leuchteten ihre Augen so hell, dass sie aussahen wie Monsteraugen. Das Kätzchen sprang unter das Bett und fing die Maus. Seitdem hat das Hündchen keine Angst mehr, auch wenn es nachts unter dem Bett komische Geräusche hört. „Es ist bestimmt wieder eine Maus“, denkt es. Gut, dass das Kätzchen unter dem Bett nachgeschaut hat. Oder was meint ihr, Kinder?

**Spiel 20****Mimi braucht ein neues Zimmer****Aufgabe/Tätigkeit:**

Gegenstände beschreiben

**Material:**

Poster Zimmer P006 (gemütlich) und P007 (ungemütlich)

**Vorbereitung:**

vor der Stunde das Bild mit dem ungemütlichen Zimmer an die Wand hängen

**Wortschatz**  
Wohnung

Grammatik

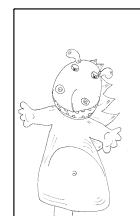
Literalität

**Mathe**  
Dimensionsadjektive

**Umsetzung**

Die Kinder sitzen im Halbkreis vor dem Bild. Die Förderkraft steht mit der Handpuppe „Katze Mimi“ vor dem Bild. Die Katze erzählt den Kindern, wie ihr Zimmer aussieht.

**Katze:** „Das kleine Schwein ist jetzt auch wieder zu Hause. Und es gefällt ihm dort. Ich habe bei den Fauls ein kleines Zimmer. Das Zimmer gefällt mir aber nicht. Schaut, das ist das Zimmer.  
Es ist klein,  
*zeigt auf die Umrisse des Zimmers*  
kalt, brrrrrr,  
*zeigt auf die Eiszapfen, die von der Decke runterhängen*  
und dunkel,  
*zeigt auf die Wände*  
weil das Fenster so klein ist. Die Tür steht immer offen,  
*zeigt auf die Tür*  
weil sie kaputt ist.  
Das Regal ist sehr hoch.  
*zeigt auf das Regal*  
Ich kann dort meine Bücher und meine Sachen nicht hinstellen, weil ich gar nicht so hoch komme.  
Deshalb ist das Zimmer auch immer unaufgeräumt und unordentlich.  
*zeigt auf die Unordnung auf dem Boden*  
Der Boden ist hart,  
*zeigt auf den Boden*



weil ich keinen weichen Teppich habe.  
Und das Bett ist für mich zu schmal  
*zeigt die Bettbreite*  
und zu kurz.  
*zeigt die Bettlänge*  
Jede Nacht hängen meine Pfoten aus  
dem Bett raus.  
Das Zimmer ist furchtbar ungemütlich.  
Ach, ich arme Katze!"

An dieser Stelle kommt „Drache Draco“ ins Spiel.

- Drache: „Ich habe gehört, dass du dich beklagst.  
Warum bist du unzufrieden?“
- Katze: „Mein Zimmer ist klein, kalt und dunkel.  
*zeigt wieder auf die Raumgröße, die Eiszapfen  
und die dunklen Wände*  
Die Tür steht immer offen, weil man sie  
nicht schließen kann.  
Das Regal ist sehr hoch, so dass ich  
meine Sachen und meine Bücher nicht  
hineinstellen kann und deshalb ist das  
Zimmer immer...  
*hier dreht sich die Katze zu den Kindern und  
fragt:*  
Kinder, wisst ihr, wie mein Zimmer ist?  
*zeigt auf die Unordnung auf dem Boden:*  
Wie ist das Zimmer?“
- Kinder: „Unordentlich.“

Die Katze beschreibt dem Drachen das Zimmer weiter genau so, wie sie es den Kindern beschrieben hat, lässt aber die Adjektive durch die Kinder ergänzen.

Nach der Beschreibung sagt der Drache:

- Drache: „Ich könnte dir ein neues, großes Zimmer  
besorgen. So wie dieses.  
*hängt die zweite Abbildung an die Wand*  
Ich habe aber eine Bedingung. Du musst  
mir dieses Zimmer genau so schön be-  
schreiben, wie du mir dein altes Zimmer  
beschrieben hast. Wenn du das schaffst,  
wirst du dein altes Zimmer nicht mehr  
finden, wenn du nach Hause kommst. An  
seiner Stelle findest du dieses Zimmer.“  
*zeigt auf das zweite Bild*

- Katze: „Hoffentlich schaffe ich es. Kinder, würdet ihr mir bitte helfen?“
- Kinder: *antworten*
- Katze: „Das Zimmer ist groß,  
*zeigt auf die Umrisse*  
warm  
*zeigt auf die Heizung und die blühenden Blumen in der Vase*  
und hell,  
*zeigt auf die Wände*  
weil das Fenster groß ist.  
Die Tür  
*zeigt auf die Tür*  
ist ...“
- Kinder: „Zu.“
- Katze: „Ja, sie ist zu, deshalb ist das Zimmer schön warm.  
*zeigt erneut auf die blühenden Blumen*  
Das Regal ist jetzt  
*zeigt auf das Regal*  
niedrig, nicht mehr ...**hoch**. Ich kann meine Bücher und meine Sachen in die Fächer stellen. Deshalb ist das Zimmer jetzt  
*zeigt auf die Ordnung überall*  
ordentlich, nicht mehr ...**unordentlich**. Auf dem Boden liegt ein Teppich. Der Teppich ist jetzt  
*zeigt auf den Teppich*  
weich, nicht mehr ...**hart**. Und das Bett ist jetzt  
*zeigt auf die Bettbreite*  
breit, nicht mehr ...**schmal**, und  
*zeigt auf die Bettlänge*  
lang, nicht mehr ...**kurz**. Hier kann man bestimmt sehr gut schlafen.  
Das ist ein sehr gemütliches Zimmer.“
- Kinder: *ergänzen*

Die bereits eingeführten Wörter (fett gedruckt) sollen von den Kindern ergänzt werden. Bei Schwierigkeiten hilft die Förderkraft. Nach der Beschreibung zeigt sich der Drache zufrieden und verspricht der Katze das neue Zimmer. Die Katze freut sich. Wenn man das Spiel öfters in die Förderung einbeziehen möchte, geht man wie folgt vor: Der Drache ist mit der Beschreibung der Katze nicht zufrieden, deshalb bekommt die Katze das neue Zimmer nicht sofort. Sie beschreibt das Zimmer an mehreren Tagen

– dabei versucht sie, die Kinder zunehmend in die Beschreibung einzubeziehen. Nach einigen Versuchen ist der Drache endlich zufrieden und die Katze bekommt ihr neues Zimmer.

Nach der Zimmerbeschreibung werden einige der verwendeten Adjektive im Rahmen des Spiels „Stopptanz“ (Spieltyp 1 und 2) körperlich dargestellt. Nachdem die Musik gestoppt wurde, sagt die Förderkraft ein Adjektiv und die Kinder stellen es dar:

hoch - *Hände nach oben strecken*

niedrig - *Hände nach unten fast zum Boden strecken*

breit - *Hände horizontal auseinander halten*

schmal - *Hände horizontal zueinander führen*

lang - *Hände vertikal auseinander halten*

kurz - *Hände vertikal zueinander führen*

groß - *einen großen Kreis mit den Händen nachzeichnen*

klein - *einen kleinen Kreis mit den Händen nachzeichnen*

### Wortschatz:

klein	–	groß
dunkel	–	hell
kalt	–	warm
ungemütlich	–	gemütlich
unordentlich	–	ordentlich
offen	–	geschlossen / zu
hoch	–	niedrig
hart	–	weich
schmal	–	breit
kurz	–	lang

## Spiel 30 Der Tag von Paula

### Aufgabe/Tätigkeit:

Bilder ordnen, Tagesablauf wiedergeben und besprechen

### Material:

Briefumschlag  
Bildkarten G023-G028

### Vorbereitung:

Paulas Brief kopieren; einen Briefumschlag besorgen und vor dem Spiel den Brief und die Bildkarten hineinstecken

**Wortschatz**  
Tagesablauf

Grammatik

**Literalität**  
Textverstehen  
Schriftkultur (Brief)  
Nacherzählen

**Mathe**  
Serialisierung

### Umsetzung

Alle sitzen am Tisch. Die Förderkraft führt mit der Handpuppe „Katze Mimi“ in das Spiel ein.

**Katze:** „Ich fahre bald mit dem Opa und der Oma für ein paar Tage auf den Bauernhof von Bauer Müller. Der Bauer ist ein Freund und hat die Oma und den Opa zu seinem Geburtstag auf seinen Bauernhof eingeladen. Ich freue mich schon. Der Bauer hat eine kleine Tochter, die Paula. Und die Paula hat mir einen Brief geschickt. Schaut, das ist er.

*zeigt den Brief*

[Name der Förderkraft], kannst du mir vorlesen, was in dem Brief steht?“

**Förderkraft:** „Ja. Kinder, wollt ihr auch wissen, was Paula Mimi geschrieben hat? Dann passt auf!“

*liest den Brief vor*

Danach machen die Kinder Aufgaben zu dem Brief:

### Aufgabe 1:

Die Kinder sollen die Bilder in die richtige Reihenfolge bringen.

**Katze:** „Die Paula hat aber wirklich viel zu tun. Ich kann es mir gar nicht merken, was sie alles macht und wann sie Zeit hat, mit mir zu spielen.“

**Förderkraft:** „Schau, Paula hat in den Briefumschlag



auch einige Bilder gelegt.

*zeigt die Bildkarten*

Wir schauen uns die noch einmal an.

Dann kannst du dir besser merken, was Paula den ganzen Tag macht und wann sie Zeit hat, mit dir zu spielen. Die Kinder helfen dir, die Bilder so nebeneinander zu legen, dass du siehst, was Paula den ganzen Tag macht.“

Kinder: *bringen die Bilder in die richtige Reihenfolge*

Förderkraft: *hilft dabei*

### *Aufgabe 2:*

Danach sollen die Kinder den Tagesablauf von Paula anhand der Bilder nacherzählen.

Förderkraft: „Das habt ihr sehr gut gemacht. Siehst du, Mimi, das macht die Paula tagsüber.“

Katze: „Danke, Kinder. Aber hier kann man nicht alles sehen, was die Paula macht. Sie macht so viele Sachen, dass ich mir das alles gar nicht merken kann.“

Förderkraft: „Wir erzählen es dir noch einmal. Kinder, wollt ihr mir helfen?“

Kinder: *antworten*

Förderkraft: „Gut. Zuerst steht Paula auf. Was macht sie dann?“

Kinder: *erzählen*

Die Förderkraft unterstützt die Erzählung der Kinder durch strukturierende Fragen:

### *Fragen:*

Was macht Paula nach dem Frühstück?

Was macht sie im Kindergarten? Mit wem spielt sie?

Was macht Paula nach dem Kindergarten? (Was macht sie zuerst, was dann, was danach) Was isst sie zu Abend?

Was macht sie nach dem Abendessen? Worum ging es in der Gute-Nacht-Geschichte?

### *Aufgabe 3:*

Danach suchen die Kinder gemeinsam mit der Handpuppe „Katze Mimi“ Zeiten, in denen Paula mit Mimi spielen kann.

- Katze: „Was meint ihr, wann kann denn die Paula mit mir spielen?“
- Förderkraft: „Kann Paula morgens mit Mimi spielen? Warum nicht?“
- Kinder: *antworten*

Nachdem die Kinder erarbeitet haben, wann Paula Zeit zum Spielen hat, freut sich die Mimi und, es wird mit Spiel 31 fortgefahren.

### Brief: Der Tag von Paula

Hallo Mimi,

ich freue mich, dass du kommst. Wir werden bestimmt viel Spaß miteinander haben. Ich kann aber nicht den ganzen Tag mit dir zusammen spielen, weil ich auch andere Sachen zu tun habe. Damit du weißt, was ich so mache, will ich es dir jetzt schreiben.

Morgens klingelt der Wecker und ich stehe auf. Dann gehe ich in die Küche. Meine Mama ist meistens schon wach und das Frühstück steht auf dem Tisch. Ich esse mein Nutella-Brot und trinke meinen Kakao aus der Schmetterlingstasse.

Nach dem Frühstück gehe ich ins Bad, putze mir die Zähne und kämme mir die Haare. Danach ziehe ich ein T-Shirt, eine Hose, Schuhe und eine Jacke an und gehe mit der Mama in den Kindergarten.

Im Kindergarten spiele ich mit meiner Freundin Julia Memory. Danach gehen wir mit den anderen Kindern turnen. Um 12 Uhr gibt es Mittagessen – Spaghetti mit Tomatensoße. Nach dem Essen kommt die Mama und holt mich vom Kindergarten ab. Wir gehen zusammen einkaufen und auf den Spielplatz. Ich gehe gern dort hin, weil es eine Rutsche und einen Sandkasten gibt. Danach gehen wir nach Hause. Zu Hause male ich noch ein bisschen, und dann gibt es Abendessen...

*Fortsetzung siehe nächste Seite*

**Fortsetzung Brief: Der Tag von Paula**

Gestern gab es Würstchen mit Salat. Nach dem Essen schaue ich mir im Fernsehen das Sandmännchen an. Danach gehe ich ins Bad und putze mir die Zähne. Danach ziehe ich den Schlafanzug an und lege mich ins Bett. Der Papa erzählt mir eine Gute-Nacht-Geschichte von den Elefanten in Afrika, und danach schlafe ich ein, weil ich müde bin.

Ich habe dir auch ein paar Bilder geschickt. Darauf ist gemalt, was ich den ganzen Tag mache. Wenn du die Bilder richtig nebeneinander legst, dann siehst du, wie mein Tag aussieht.

Viele liebe Grüße,

deine Paula