



Schneckenspiel

Wortschatz

Lautung	Wortbedeutung	Formenbildung
	Wortbildung	Satzbildung

Wortschatz

Wortbedeutung

Formenbildung

Satzbildung

Nomen, Verben, Adjektive, Präpositionen

Begriffe beschreiben

Nomen, Verbflexion, Steigerung von Adjektiven, Kasus beim Gebrauch von Präpositionen

Satzmuster automatisieren

Lernstufe

Kita bis 3. Jahrgangsstufe

Anzahl der Spieler

2 - 6 Spieler

Mindestspielzeit

10 Minuten

Kontrolle

Spielleiter oder Kind mit gesicherten Kenntnissen

Material

Spielplan (siehe Kopiervorlage), Spielfiguren, Karten

Art des Spiels

Würfelspiel



Spielregeln und Verlauf

Mit einem Abzählvers wird das startende Kind ermittelt.

Es würfelt und rückt entsprechend der Augenzahl auf dem Spielplan „Schnecke“ vor.

Landet ein Spieler auf einem schwarzen Ereignisfeld, zieht er eine Karte (Nomen), der Kartenstapel liegt verdeckt neben dem Spielplan.

Kann er den Gegenstand auf der Karte korrekt mit Artikel benennen, rückt er drei Felder vor; wenn nicht, muss er stehen bleiben und das nächste Kind ist an der Reihe.

Damit das Spiel spannend bleibt, darf pro Spielzug nur einmal vorgerückt werden, dann ist immer der nächste Spieler an der Reihe.



Differenzierungen

Benutzt man andere Bildkarten, lassen sich auch die Schwerpunkte differenzieren

Differenz. 1: Nomen

Nominativ:

Das ist der / ein Fisch. / Das ist die / eine Flasche. /
Das ist das / ein Heft.

Akkusativ:

Ich habe den / einen Hund gezogen. usw

Plural:

Das sind fünf Hunde. / Ich habe drei Kirschen
gezogen.

Wortbedeutung:

Das Kind beschreibt den gezogenen Begriff, die
Mitspieler raten.

Differenz. 2: Verben

Präsens: Der Junge rennt. / Die Frau liest ein Buch. / Das Mädchen kämmt sich.

Es können auch andere Zeit- und Personalformen benutzt werden.

Differenz. 3: Adjektive

Gegenwort nennen: Der Elefant ist groß. Die Maus ist klein.

Vergleichen: Der Elefant ist größer als die Maus.

Steigerungsformen: warm, wärmer, am wärmsten

Differenz. 4: Wechselpräpositionen

mit Akkusativ: Der Bär legt sich auf den Tisch.

mit Dativ: Die Katze liegt unter dem Tisch.



Hinweise

Mit diesem Spiel lassen sich die gleichen Strukturen üben wie mit dem Angelspiel. So hat man ein zweites Spiel, um gleiche Phänomene zu festigen.

Für eine bessere Spielbarkeit sollte die Kopiervorlage auf DIN A 3 vergrößert werden.

Das Spiel eignet sich für den DaF-Unterricht.

Kopiervorlage Bär

Arbeitsblatt mit Abzählversen

Persönliche Anmerkungen / Erfahrungen:

