So spielen wir

Wortschatz Tiere und Natur | 1. und 2. Kindergarten | 2-4 Kinder | etwa 15-25 Minuten

Bereitlegen

Ein Spielbrett, ein Würfel und eine kleine Spielfigur pro Kind. Empfehlung: A3 oder die A4-Klebeversion. Figuren bis etwa 12 mm passen gut. Für einen kurzen Einstieg nur mit den Würfelzahlen 1-3 spielen.

Vorher gemeinsam entdecken

Die 20 Bilder auf dem Wortblatt betrachten, benennen und bei Bedarf mit echten Naturgegenständen verbinden. Schweizerdeutsche und andere vertraute Bezeichnungen aufnehmen und das Wort in Schweizer Standarddeutsch anbieten.

Zum Vorlesen: unsere Spielregeln

Wir stellen unsere Figuren auf START, Feld 1. Wir würfeln der Reihe nach. Ziehe für jeden Würfelpunkt ein Feld weiter. Das Feld, auf dem du stehst, zählst du nicht mit. Folge dem Weg und den aufsteigenden Zahlen.

Leiter, Rutsche und Bild

Landest du unten auf einer grünen Leiter, steigst du hinauf. Landest du oben auf einer orangen Rutsche, rutschst du hinunter. Benutze die Verbindung nur beim Landen, nicht beim Vorbeiziehen. Benenne danach das Bild auf deinem endgültigen Feld. Ohne Bild endet dein Zug sofort.

Wir helfen einander

Wenn du ein Wort noch nicht kennst, helfen wir dir: zeigen, gemeinsam sagen, nochmals hören. Du verlierst deshalb keinen Zug. Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren stehen. Wer Feld 50 erreicht, ist am Ziel. Überzählige Würfelpunkte verfallen; du brauchst keine genaue Zahl.

Für einen kurzen Abschluss

Jedes Kind zeigt ein Lieblingsbild und nennt das Wort. Gemeinsam zwei Tiere und zwei Dinge aus dem Wald wiederfinden. Optional die Bilder für Tiere, Pflanzen und andere Naturdinge ordnen.

Jedes Kind spricht mit

Ein gleiches Spielbrett, unterschiedliche sprachliche Hilfen und Aufgaben.

Einfach: erkennen und nachsprechen

Die Lehrperson bietet zwei Wörter an: «Ist das ein Igel oder ein Fuchs?» Das Kind zeigt oder wählt. Danach gemeinsam benennen. Bildwahl und Nachsprechen gelten als gelungene Teilnahme.

Grundspiel: ein Wort finden

Das Kind benennt das Bild. Die erwachsene Person ergänzt bei Bedarf den Artikel: «Ja, der Igel.» Eine verständliche Bezeichnung genügt; korrektes Standarddeutsch wird freundlich vorgelebt.

Weiterführen: beschreiben

Ein Merkmal ergänzen: «Der Igel hat Stacheln.» Alternativ die Mehrzahl bilden oder einen eigenen kurzen Satz sagen. Beispielformulierungen stehen auf dem Wortblatt.

DaZ und Sprachförderung

Vor dem Spiel 4-6 Bilder gezielt einführen. Satzanfänge anbieten: «Das ist ...» und «Ich sehe ...». Zeit zum Antworten geben. Äusserungen korrekt aufgreifen, ohne Nachsprechzwang. Familiensprachen dürfen als Brücke dienen.

Weniger Regeln, mehr gemeinsame Sprache

Im lokalen Spiel-Editor die Rutschen ausblenden oder ganz ohne Abkürzungen spielen. Für eine kooperative Runde zieht die Gruppe eine gemeinsame Figur. Das gemeinsame Ziel ist Feld 50; sprachliche Beiträge werden unterstützt.

Genau hinsehen

Reh und Hase unterscheiden; beim Specht kann zunächst «Vogel» als Oberbegriff gelten. Die Kastanie ist eine Rosskastanie mit stacheliger Hülle. «Zapfen» ist hier der fachlich passende Oberbegriff. Bei der Wurzel ist ein ausgegrabener Wurzelstock zu sehen.

Drucken und anpassen

A3: 100 % / tatsächliche Grösse, Querformat, ohne randlosen Druck. A4 kompakt ist verkleinert und eignet sich für kleine Figuren. Die A4-Klebeversion bewahrt die A3-Grösse. Der lokale HTML-Editor und die SVG-Datei erlauben Anpassungen; neue Wörter brauchen passende neue Bilder.

Alle Wege im Überblick

Die Verbindungen sind eindeutig. Sie liegen nur zwischen benachbarten Wegschlaufen.

7 grüne Leitern

03 → 18
07 → 14
13 → 28
19 → 22
25 → 36
29 → 32
35 → 46

8 orange Rutschen

16 → 05
12 → 09
26 → 15
24 → 17
38 → 23
34 → 27
48 → 33
44 → 37

Lernfelder

Bildbegriffe auf den Feldern: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 14, 20, 21, 30, 31, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 49. Die Zuordnung mit Bildern steht auf dem separaten Wortblatt.

Die Richtung ist entscheidend

Eine Leiter gilt nur vom kleineren zum grösseren Feld. Eine Rutsche gilt nur vom grösseren zum kleineren Feld. An ihrem anderen Ende passiert beim direkten Landen nichts. Es gibt keine Anschlussketten und keine gemeinsam belegten Verbindungsendpunkte.

Geprüfte Spielstruktur

Felder 1-50 vollständig und einmalig. Durchgehender Weg mit 49 Schritten. Sieben aufsteigende Leitern und acht absteigende Rutschen. Alle Endpunkte sind verschieden. Zwanzig Bildbegriffe sind genau einem Feld zugeordnet. START und ZIEL bleiben bildfrei.

Format und Lesbarkeit

A3 quer: 420 × 297 mm, umlaufend 8 mm Seitenrand. Spielfelder etwa 23 × 22 mm. Zahlen, Weg, Verbindungen und Waldhintergrund sind Vektoren. Die einzelnen Lernbilder liegen bei der verwendeten Druckgrösse über 300 dpi. Die A4-Klebeversion hat 10 mm Überlappung.