

Uns fällt jeden Tag was ein

Witzige Verse und Sprechspiele mit Spiel- und Übungsideen für Kindergarten bis 2. Klasse



Marion Bach, Carmen Bachmann,
Priska Fritschi, Corinne Siegenthaler

Illustrationen: Marlene Küng

Inhalt

Vorwort		4
Hinweise zum Gebrauch		5
Uns fällt jeden Tag was ein	•••	6
Freundschafts-Memory	Merkfähigkeit, Wortschatz	7
Freundschaftsbuch	Feinmotorik	10
Krank – o jee minee	•••	14
Erste Hilfe	Merkfähigkeit, Wortschatz, Satzbau	15
Gute Besserung	Merkfähigkeit	20
Wer zieht was an?	••	24
Kleider zuteilen	Merkfähigkeit, Wortschatz	25
Kleider-Domino	Merkfähigkeit, Serialität, Konzentration	29
Shopping	••	34
Kleider kaufen	Merkfähigkeit, Mengen erfassen	35
Kleider Rio	Merkfähigkeit	38
Beruferraten	•••	40
Leserätsel	Lesen, Merkfähigkeit, Wortschatz	41
Berufe-Domino	Wortschatz, Wahrnehmung	43
Die Feuerwehr kommt	••	47
Feuerwehrschräuche entwirren	Merkfähigkeit, Visuomotorik, Konzentration	48
Feuerwehr-Memory	Merkfähigkeit, Wortschatz	50
Kicken, dribbeln, Schuss!	••	52
Tore schießen	Merkfähigkeit, Wortschatz, lesen, Strategie	53
Piratenalarm	••	56
Piratenkarten suchen	Merkfähigkeit, Wortschatz	57
Schatzsuche	Feinmotorik, Visuomotorik, Wahrnehmung	59
Was fehlt?	Wahrnehmung, Feinmotorik	60
Nikolaus	•	62
Tief im Wald	Merkfähigkeit, Wortschatz	63
Weihnachtsbaum	•	66
Weihnachtsbaum schmücken	Merkfähigkeit, Wortschatz, Mund- und Feinmotorik	67
Lösungsblätter		
Feuerwehrschräuche entwirren		70
Fehlerbilder Piraten		71
Beruferraten, Leserätsel, Lösungsblatt mit Bildern		72
Beruferraten, Leserätsel, Lösungswörter		73



Uns fällt jeden Tag was ein

Mit meinem Freund kann ich viel machen,
freche und auch coole Sachen:
Zusammen um die Wette spucken,
heimlich was im Fernseh' gucken;
Pläne schmieden, Hütten bauen,
jede Menge Schleckzeug kauen;
mit dem Rad um Kurven brettern,
auf die höchsten Bäume klettern.
Es fällt uns jeden Tag was ein,
doch der Rest ist streng geheim!



Mit meiner Freundin mach' ich Sachen,
wir haben immer viel zu lachen:
Pläne schmieden, leise tuscheln,
gemütlich in das Sofa kuscheln;
heimlich was im Fernseh' schauen,
jede Menge Schleckzeug kauen;
Haare färben, Lippen schminken,
mit gefärbten Wimpern klimpern.
Es fällt uns jeden Tag was ein,
doch der Rest ist streng geheim!





Freundschafts-Memory

Förderung

- Auditive Merkfähigkeit
- Wortschatz
- Visuelle Merkfähigkeit

Aufgabe

Die Kartenpaare müssen gemeinsam gefunden werden.

Spielanleitung für 2 Spielende

Material:

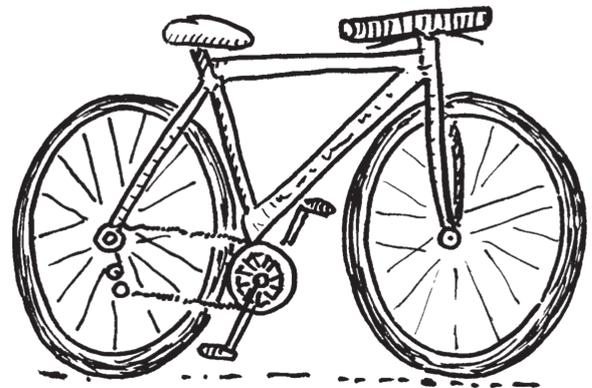
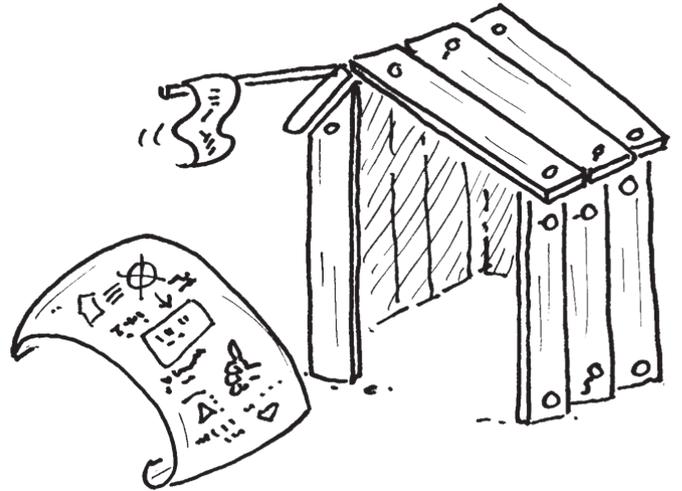
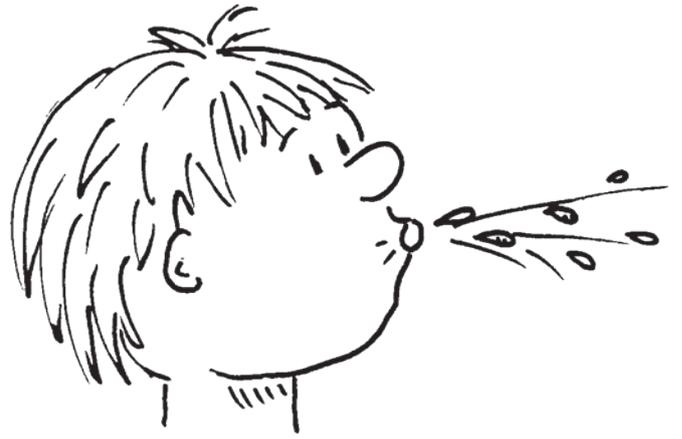
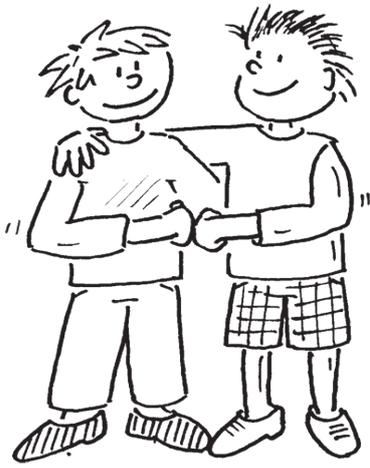
- 8 Bildkarten «Freund» oder «Freundin» 2x ausdrucken, ausschneiden
- Sanduhr oder Küchenwecker auf 1 Min. stellen

Durchführung:

- alle 16 Bildkarten liegen verdeckt auf dem Tisch verteilt;
- 1 Minute einstellen;
- der 1. Spieler deckt 1 Karte auf und spricht die entsprechende Verszeile;
- die 2. Spielerin deckt die 2. Karte auf und spricht die entsprechende Verszeile. Gibt es ein gleiches Paar, Karten auf die Seite legen; ist es ein ungleiches Paar, Karten wieder umdrehen;
- nun beginnt die 2. Spielerin und deckt wieder 1 Karte auf, der 1. Spieler deckt die 2. Karte auf;
- weiterspielen bis der Wecker läutet oder die Sanduhr abgelaufen ist.

Ziel:

Möglichst alle Kartenpaare innerhalb der vorgegebenen Zeit finden.





Die Feuerwehr kommt

Der erste ruft: Es brennt, es brennt!

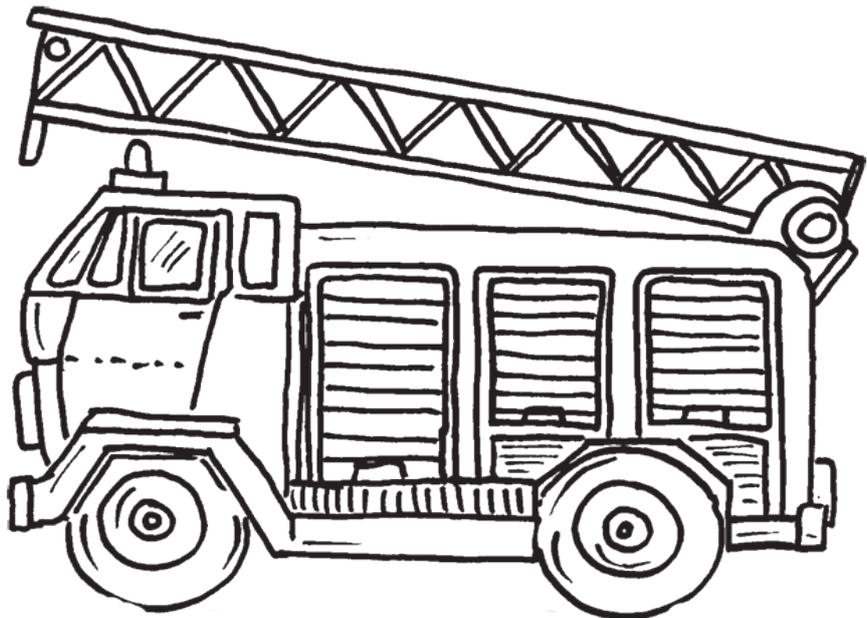
Der zweite gleich zum Fahrzeug rennt.

Der dritte startet den Motor.

Der vierte hält das Wasserrohr.

Der fünfte ist ein schlauer Wicht:

Drückt heimlich auf das blaue Licht.





Feuerweherschläuche entwirren

Förderung

- Auditive Merkfähigkeit
- Visuomotorik
- Konzentration

Aufgabe

Die fünf Feuerweherschläuche müssen entwirrt und dem richtigen Symbol zugeordnet werden.

Spielanleitung für 2 Spielende

Material:

- 2 Spielvorlagen «Feuerweherschläuche» ausdrucken
- 1 Würfel mit 6 Augen
- Farbstifte

Durchführung:

- alle Spielenden haben 1 Spielvorlage «Feuerweherschläuche» vor sich liegen;
- 1 Spieler würfelt, spricht die passende Verszeile und verbindet mit dem Farbstift den entsprechenden Feuerwehrmann mit dem richtigen Symbol;
- im Wechsel weiterspielen;
- wer eine 6 würfelt, darf einen beliebigen Feuerwehrmann auswählen.

Ziel:

Wer hat zuerst alle Feuerwehrmänner dem richtigen Symbol zugeordnet?

• Variante

Wer eine 4 würfelt, kann mit der Wasserspritze auf eine brennende Kerze zielen, um die Flamme zu löschen.

