

# In der Schule wird gelacht

Neue Verse und Sprechspiele für den Alltag  
mit vielen Spiel- und Übungsideen  
für Kindergarten, Unterstufe und Förderstunden



Marion Bach, Carmen Bachmann,  
Priska Fritschi, Corinne Siegenthaler

Illustrationen: Marlene Küng

# Inhalt

<b>VORWORT</b>	<b>5</b>
----------------	----------

---

<b>HINWEISE</b>	<b>6</b>
-----------------	----------

---

## IN DER SCHULE

<b>In der Schule wird gelacht</b>	•	<b>7</b>
Eins, zwei, drei	Merkfähigkeit, Redefluss, Konzentration	8

## ZU HAUSE

<b>Kühlschrank auf!</b>	••	<b>10</b>
Fehlerbild	Visuelle Wahrnehmung, Konzentration	11
Tischlein deck dich!	Merkfähigkeit, Wortschatz	13
<b>Dem Schrank ist übel</b>	•••	<b>16</b>
Chaos im Schrank	Wortschatz, bestimmte Artikel, Satzbau, Präpositionen	17
Vier gewinnt	Wortschatz, visuelle Wahrnehmung	22
<b>Es brennt, es brennt!</b>	•	<b>25</b>
Feuer löschen	Auditive Merkfähigkeit, Feinmotorik	26
Wo brennt es?	Wortschatz, Satzbau, Präpositionen	29

## IM ZIRKUS

<b>Manege frei!</b>	•••	<b>32</b>
Zirkusprogramm	Auditive Merkfähigkeit, visuelle Wahrnehmung	33
Zirkus-Solitär	Auditive Merkfähigkeit, Strategie	35

## AUF DEM BAUERNHOF

<b>Auf dem Bauernhof ist was los!</b>	•••	<b>37</b>
Tierquiz	Wortschatz, Satzbau	38
Bauernhofszene	Phonologische Bewusstheit, Wortschatz, Präpositionen	41

## IM WALD

<b>Wer wohnt im Wald?</b>	•••	<b>44</b>
Waldtier-Memory	Auditive und visuelle Merkfähigkeit, Wortschatz, Lesen	45
Wer raschelt im Wald?	Visuelle Wahrnehmung, Wortschatz schreiben	49
Wer ist es?	Lesen, Wortschatz, schreiben	51
<b>Raupenzauber</b>	••	<b>53</b>
Rhythmisches Sprechzeichnen	Auditive Merkfähigkeit, Visuomotorik, Rhythmus	54
Paare finden	Visuelle Merkfähigkeit, Feinmotorik	57

## DAS WETTER

---

<b>Sage mir, was ist das Wetter?</b>	••	<b>59</b>
Rhythmisches Sprechzeichnen	Auditive Merkfähigkeit, Visuomotorik, Rhythmus	60
Regenmelder	Feinmotorik, Lesesinnverständnis	63
<b>Regenwetter macht Spass</b>	•	<b>64</b>
Regentropfen sammeln	Auditive Merkfähigkeit, Lippenschluss, Atemdosierung	65
Regenplausch	Auditive und visuelle Merkfähigkeit, Raumorientierung	68

## REISEN

---

<b>Weltreise</b>	••	<b>70</b>
Ratespiel	Auditive Merkfähigkeit, Redefluss, Feinmotorik	71
Reise um die Welt	Auditive Merkfähigkeit, Redefluss, Feinmotorik	73

## LÖSUNGSBLÄTTER

---

Fehlerbild Kühlschranks		75
Wer ist es? Kreuzworträtsel		76
Raupenzauber		77
Paare finden		78



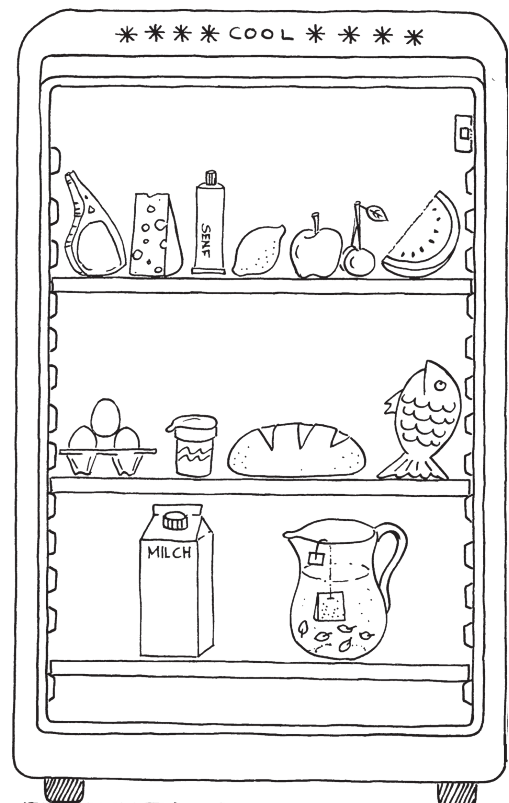
## Kühlschrank auf!

Mein Hunger macht den Kühlschrank auf  
und nimmt heraus in schnellem Lauf: } a

Fleisch und Käse, Senf, Zitrone,  
Apfel, Kirsche und Melone, } 1

Eier, Joghurt, Brot und Fisch,  
das kommt alles auf den Tisch. } 2

Zum Trinken Milch und Kräutertee.  
Stopp, das reicht! Mein Bauch tut weh! } 3





## Fehlerbild

### Förderung

- Visuelle Wahrnehmung
- Konzentration

### Aufgabe

Bringe Ordnung in den Kühlschrank!

### Spielanleitung für 2 Spieler

Material:

- 1 Spielvorlage zwei «Kühlschränke» (1x korrekt und 1x mit 10 Fehlern) ausdrucken
- Schreibmaterial

Durchführung:

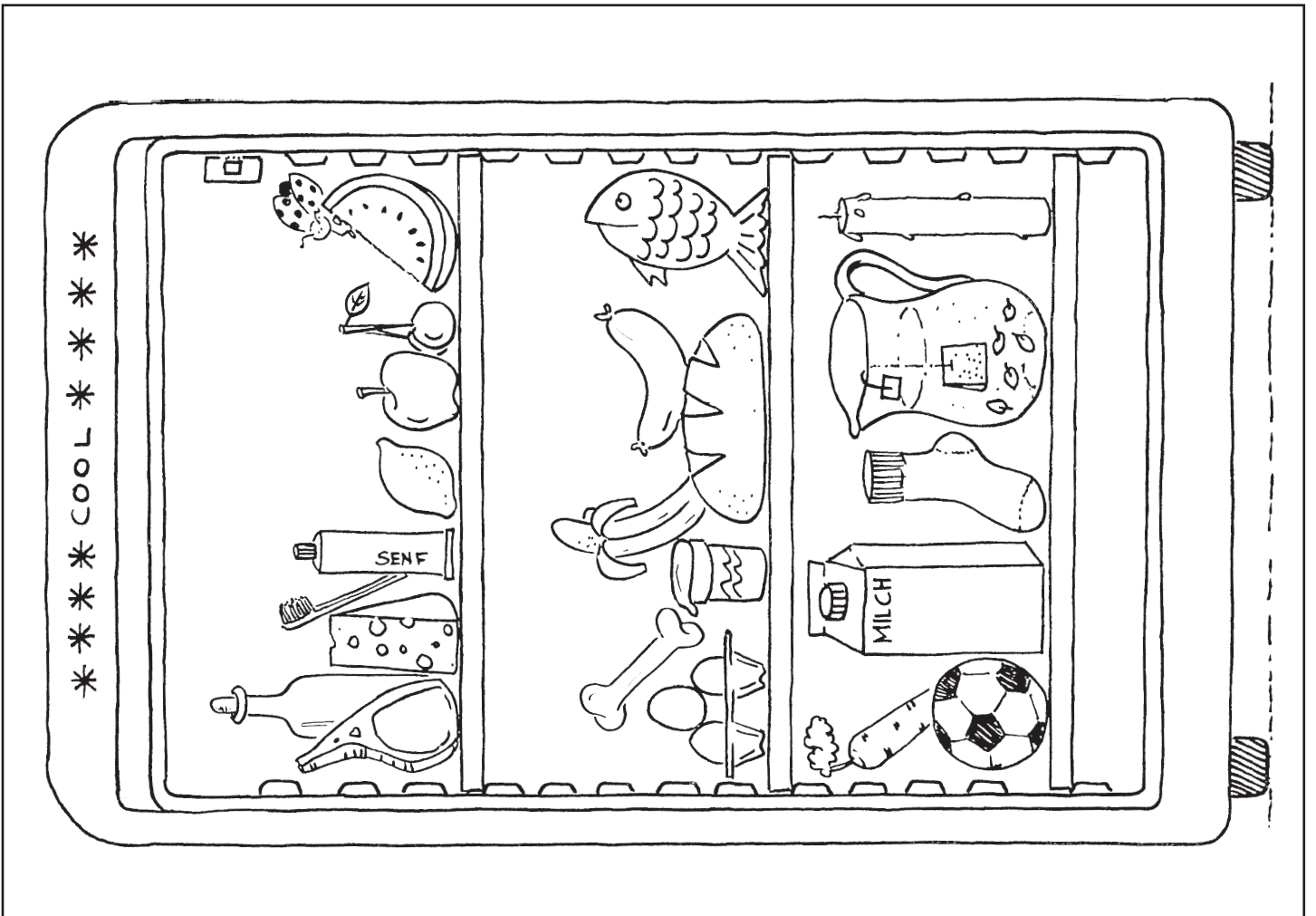
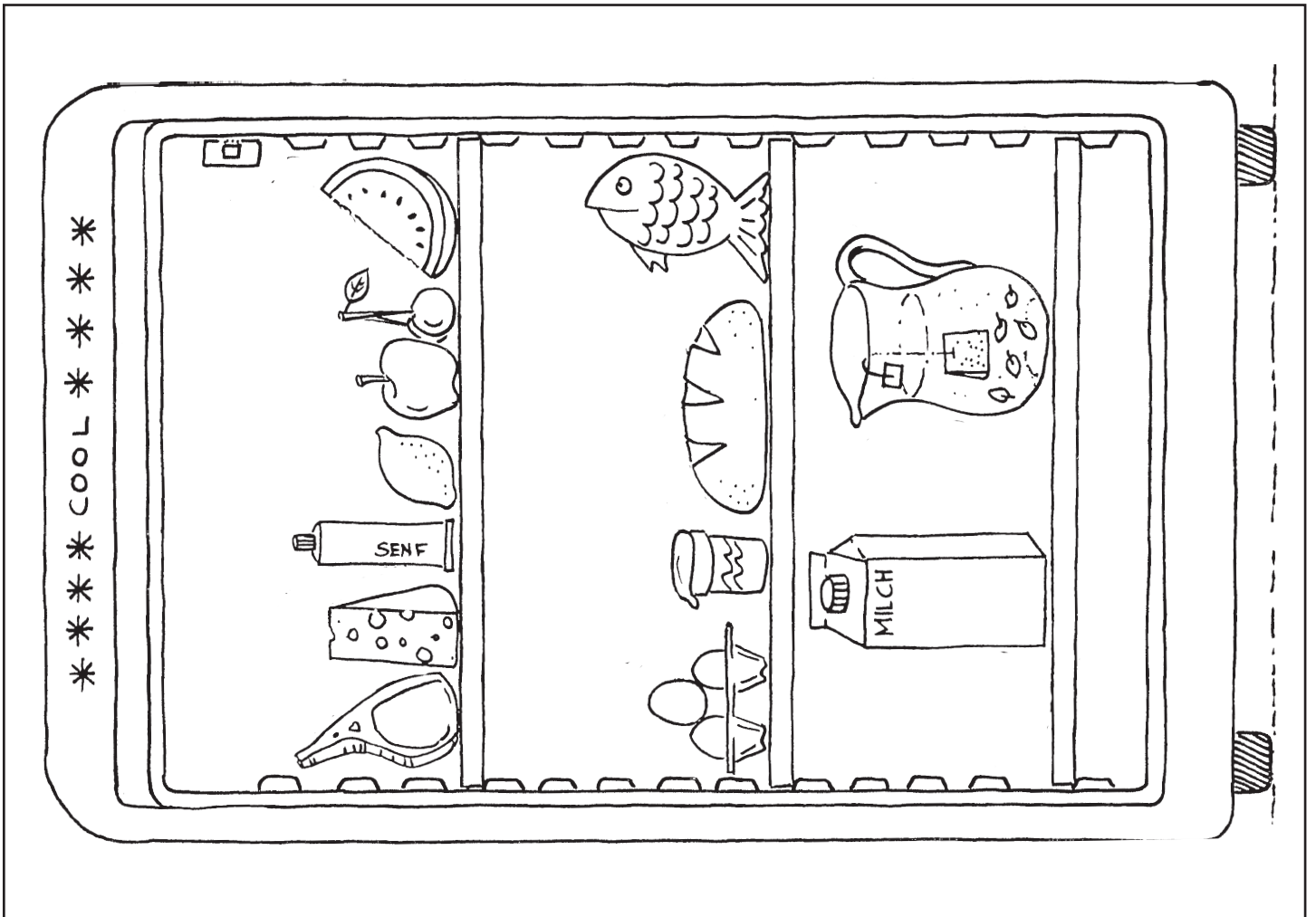
- die Spieler suchen gemeinsam die 10 Unterschiede, Fehler einkreisen;
- ist wieder Ordnung im Kühlschrank, sprechen wir den ganzen Vers.

Ziel:

Alle Fehler finden und sich so auch den Vers einprägen.

### • Variante

Bildvorlage «Kühlschränke» 2x ausdrucken; jeder Spieler sucht für sich die 10 Fehler. Wer ist schneller im Finden?





## **Manege frei!**

Applaus, Applaus - Manege frei,  
kommt alle Leute schnell herbei!

Taucht ein in unsere Zirkuswelt,  
hier im schönen Lichterzelt!

Das Programm ist einstudiert,  
ein Platz für dich auch reserviert.

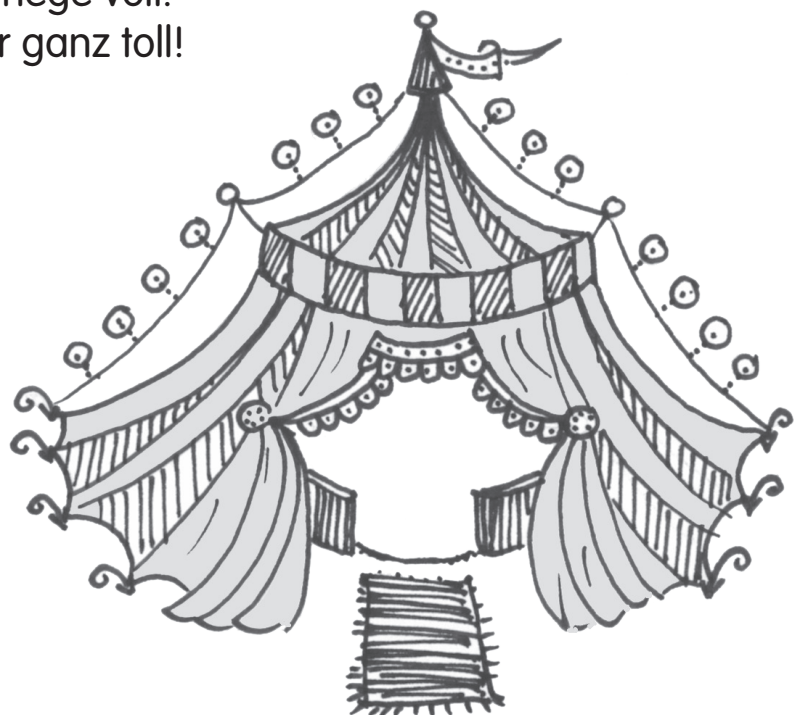
Zuckerwatte, Popcornduft,  
das gehört zur Zirkusluft.

Sägemehl, Trapez und Seil,  
musst du Pipi, folg dem Pfeil.

Jonglieren, turnen und viel lachen,  
Clowns, die können Witze machen!

Trommelwirbel, Affen rein,  
oh, die können lustig sein!

Applaus, Applaus - Manege voll.  
die Zirkusshow, die war ganz toll!





## Zirkusprogramm

### Förderung

- Auditive Merkfähigkeit
- Visuelle Wahrnehmung

### Aufgabe

Die Bildkarten müssen in der richtigen Reihenfolge gefunden werden.

### Spielanleitung für 2 Spieler

Material:

8 Bildkarten «Zirkus» ausdrucken, ausschneiden

Durchführung:

- die 8 Bildkarten von 1 - 8 nummerieren, Karten liegen verdeckt auf dem Tisch;
- die Spieler decken im Wechsel 1 Bildkarte auf und suchen das passende Bild zu den ersten beiden Verszeilen «Applaus, Applaus – Manege frei, kommt alle Leute schnell herbei!», Verszeilen sprechen;
- nun wird das 2. Bild gesucht und die entsprechenden Verszeilen gesprochen;
- weiterspielen, bis alle 8 Bildkarten in der richtigen Abfolge aufgedeckt sind.

Ziel:

Ganzer Vers in korrekter Reihenfolge auswendig sprechen.

### • Variante

8 Bildkarten «Zirkus» 2x ausdrucken, ausschneiden; jeder Spieler sucht und legt für sich die ganze Versabfolge.



