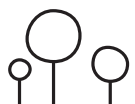


So war mein Wochenende

1



Schreibe und zeichne.

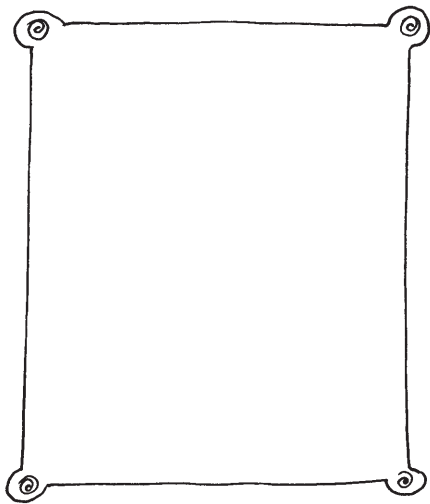


1



Ergänze den Steckbrief.

Steckbrief: _____



Vorname: _____

Nachname: _____

Haarfarbe: _____

Augenfarbe: _____

Lieblingsessen: _____

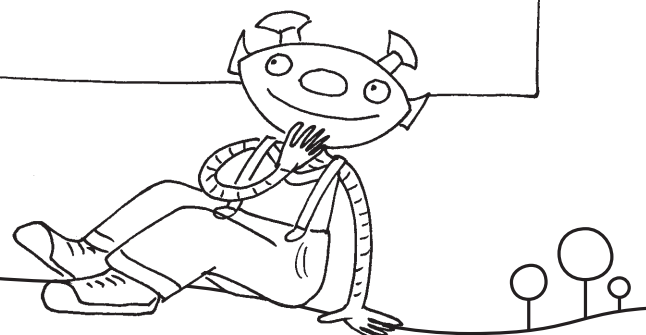
Lieblingsfarbe: _____

Lieblingstier: _____

Lieblingsplatz: _____

Hobbys: _____

Wunsch: _____

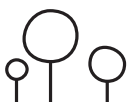
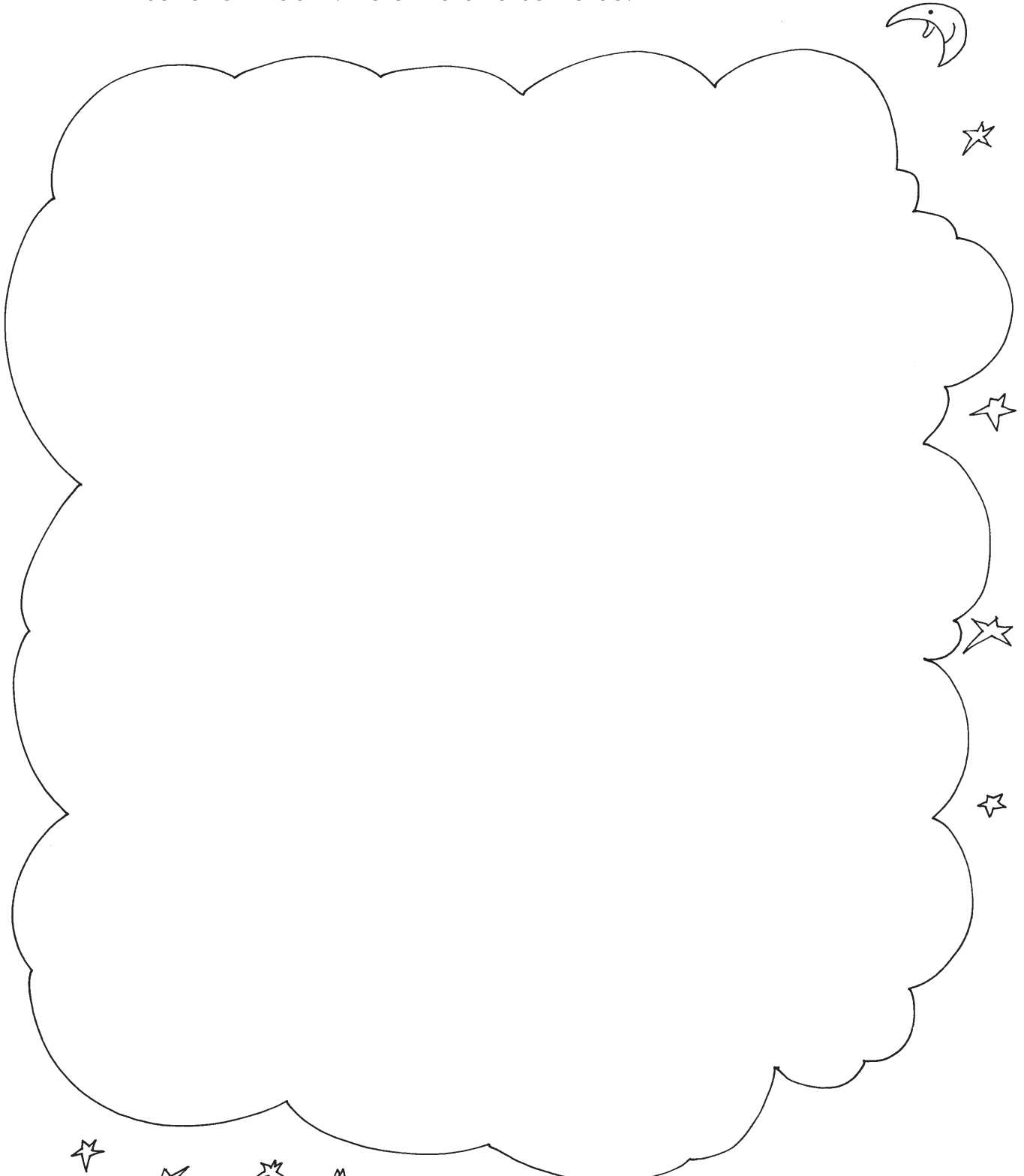


Ein Traum

1

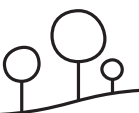


Ein schöner Traum: Zeichne und schreibe.





A series of 18 horizontal lines, grouped into 9 sets of three lines each, providing a template for handwriting practice. Each set of three lines is separated by a larger gap from the next set, creating a clear structure for practicing letter formation and alignment.

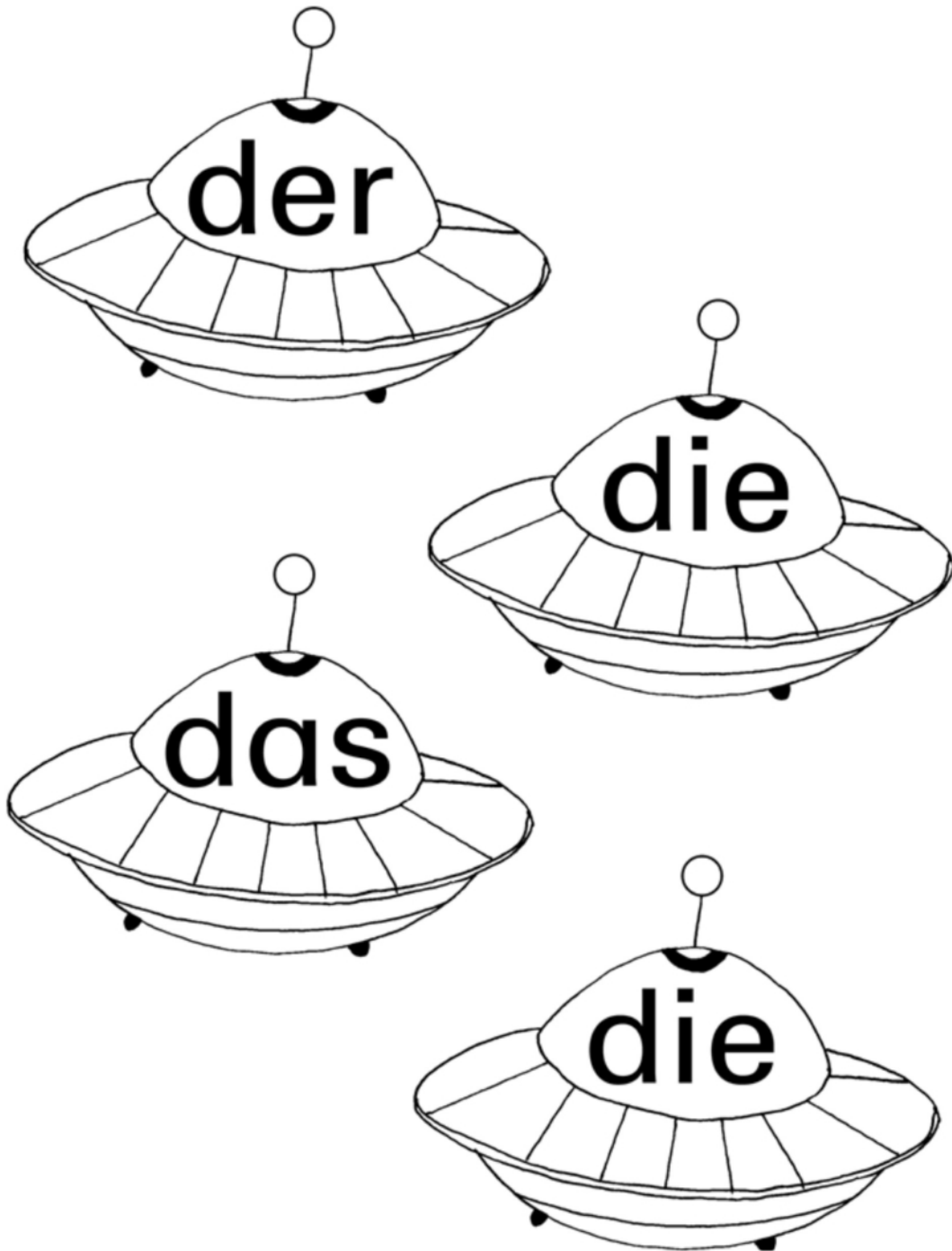


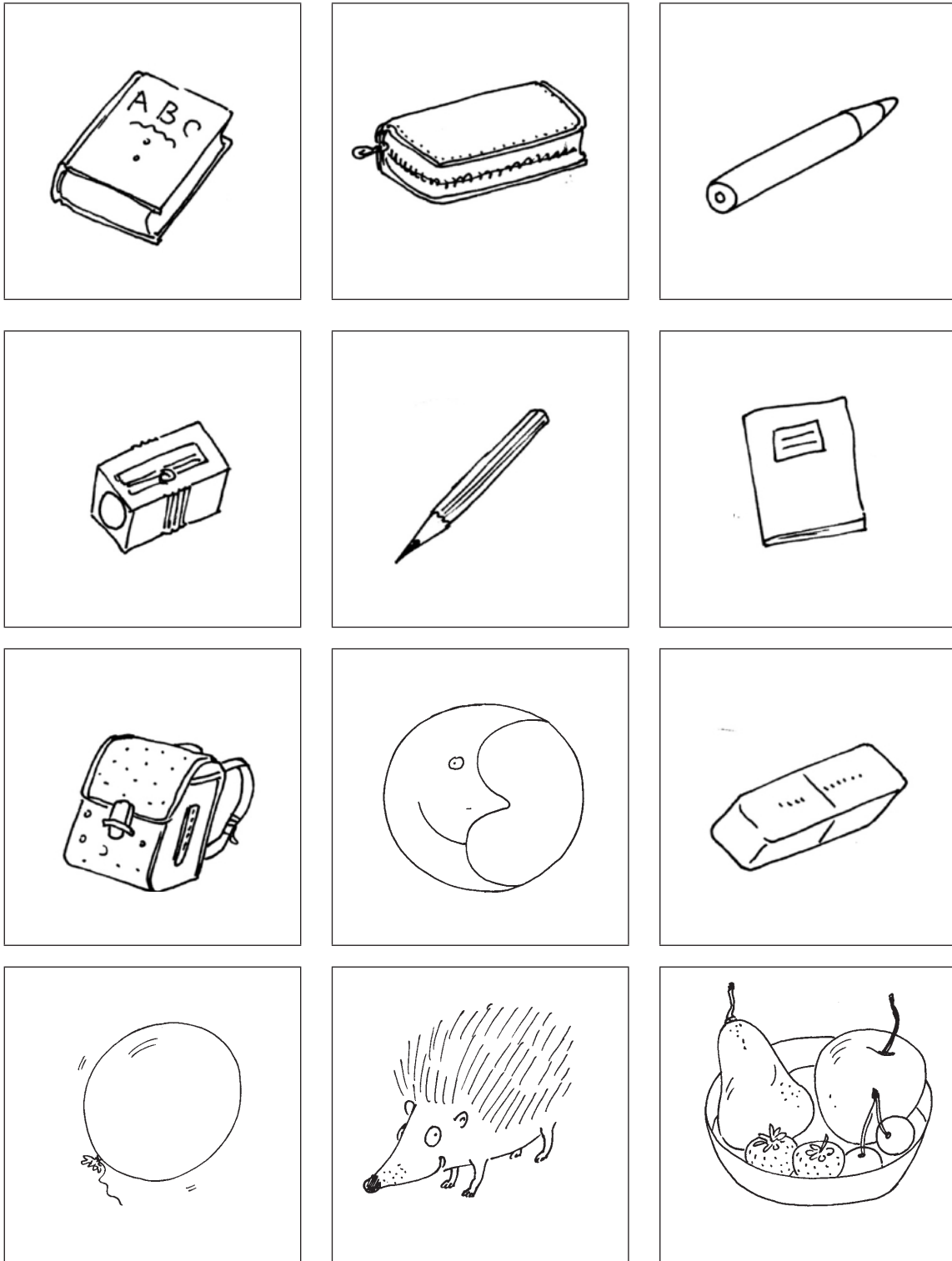
Ufo-Spiel

Das Ufo-Spiel ist ein Zuordnungs-Legematerial mit Selbstkontrolle für ein oder mehrere Kinder.

Antennen der Ufos in den Artikelfarben (blau, rot, grün, gelb) bemalen, ausschneiden, Wortkärtchen und/oder Bildkärtchen mit Farbpunkt auf der Rückseite zur Selbstkontrolle herstellen.

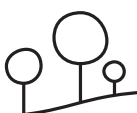
Kärtchen vom verdeckten Stapel ziehen – Wort mit richtigem Artikel laut sagen und zuordnen – Selbstkontrolle.





Die Bildkärtchen werden auf der Rückseite mit dem entsprechenden Farbpunkt versehen.

Eine Word-Vorlage für weitere Bildkärtchen sowie zahlreiche Bilder finden Sie auf der CD-ROM für Lehrerinnen und Lehrer, ISBN 978-3-209-07647-2 (bestellbar auf www.oebv.at).



Spielanleitung: Ufo-Spiel

Dauer / Gruppengröße

5–10 Minuten, 1–6 Kinder

Material

Ufo-Kärtchen, dem Wortschatz entsprechende Bildkärtchen oder Wortkärtchen, evtl. Chips oder Muggelsteine

So wird gespielt

Die Ufos und die Spielkarten werden offen aufgelegt. Ein Kind nach dem anderen ordnet ein Kärtchen zu und spricht dazu: „Der Igel.“ Jedes Kärtchen wird sofort mit Hilfe der Rückseite überprüft.

Varianten

- Für jedes richtige Wort erhalten die Kinder einen Spielchip oder einen Muggelstein, am Ende wird gezählt.
- Ein Kind spielt allein. Es ordnet alle Kärtchen zu und kontrolliert danach mit Hilfe der Rückseiten.

Wunderwelt Sprache 1 © Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2014



Spielanleitung: Ich seh', ich seh', was du nicht siehst

Dauer / Gruppengröße

5–10 Minuten, 3–6 Kinder

Material

Keines, evtl. „Wunderwelt Sprache 1“, Bildkärtchen von der CD-ROM für Lehrerinnen und Lehrer, Wimmelbücher

So wird gespielt

Ein Kind sucht sich einen Gegenstand in der Klasse oder auf einem Bild aus, verrät aber nicht, was. Das Kind gibt Lösungshilfen: „Ich seh', ich seh', was du nicht siehst, und das ist lila.“ Die anderen Kinder versuchen den Gegenstand zu erraten.

Varianten

- Weitere Lösungshilfen: Ich seh', ich seh', was du nicht siehst, und das ist groß.

Weitere Karteikärtchen zur Spielekartei und zahlreiche Materialien, Karteien, Bilder zur Fibel und zum Arbeitsheft Sprachförderung und DaZ finden Sie auf der CD-ROM für Lehrerinnen und Lehrer, ISBN 978-3-209-07647-2 (bestellbar auf www.oebv.at).

Wunderwelt Sprache 1 © Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2014