

Was für ein Wind! Der pustet ja alle Blätter in den Wald zurück! Was denkst du? Da machen wir jetzt einfach mit.

- Die Blätter an den Seiten des Spielplans an der gestrichelten Linie ausschneiden, entlang der durchgezogenen Linie knicken und aufstellen.
- Das Rechteck im Spielplan an den Seiten und oben einschneiden. Die Bäume entlang der Linie knicken und wie auf der Skizze unten aufstellen.
- Die zu gleicher Anzahl aufgeteilten Blätter abwechselnd von der Wolke aus in den Wald pusten. Dabei darf nur dreimal gepustet werden. Sollte ein Blatt vom Spielplan gepustet werden oder umkippen, ist der andere Spieler an der Reihe.

 Das Spiel wird sprachlich begleitet, z. B. mit „**Ich puste mein Blatt in den Wald.**“ ...

Mögliche Erweiterungen für die Übung spezieller Ziellaute:

- bei dem Ziellaut /s/: „Ich puste das Blatt in den Wald.“
- bei dem Ziellaut /f/: „Das Blatt fliegt in den Wald.“



Material: Vorlage – Scheren

Notizen



Die Kaninchen möchten schnell nach Hause in ihre Höhle hoppeln, bevor der freche Fuchs sie schnappen kann.

- Die Kaninchen an den Seiten des Spielplans an der gestrichelten Linie ausschneiden, entlang der durchgezogenen Linie knicken und aufstellen.
- Das Rechteck im Spielplan an den Seiten und oben einschneiden. Den Kaninchenbau entlang der Linie knicken und wie auf der Skizze unten aufstellen.
- Die zu gleicher Anzahl aufgeteilten Kaninchen abwechselnd vom Pfeil aus in die Höhle pusten. Dabei darf nur dreimal gepustet werden. Sollte ein Kaninchen vom Spielplan gepustet werden oder umfallen, ist der andere Spieler an der Reihe.

 Das Spiel wird sprachlich begleitet, z. B. mit „**Ich puste das Kaninchen in die Höhle.**“ ...

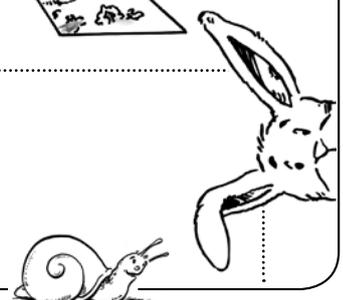
Mögliche Erweiterungen für die Übung spezieller Ziellaute:

- bei dem Ziellaut /k/: „Das **K**aninchen läuft in die Höhle.“
- bei dem Ziellaut /s/: „Das **S** kaninchen versteckt sich zu Hause.“
- bei dem Ziellaut /f/: „Das **F** kaninchen versteckt sich vor dem **F**uchs.“

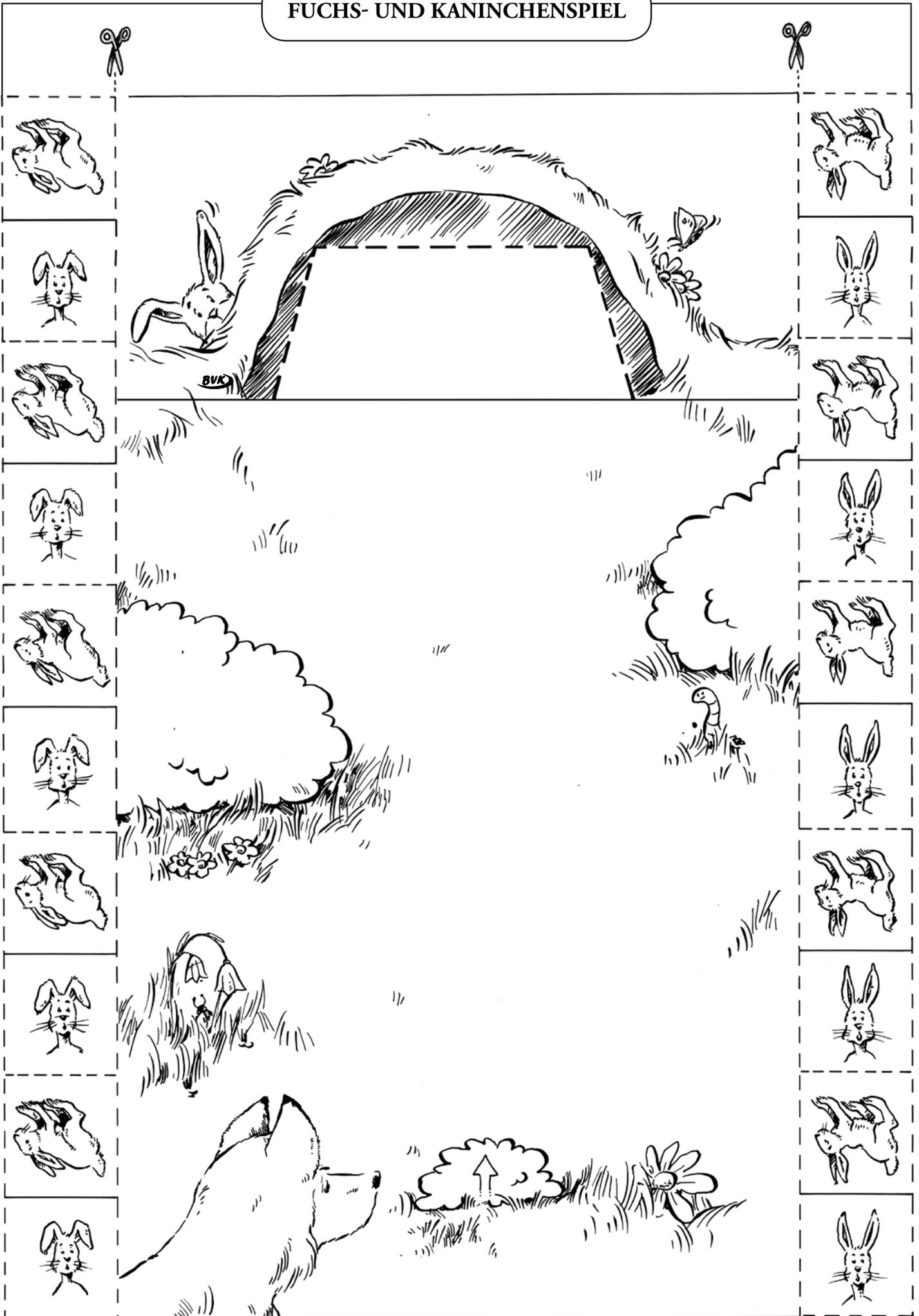


Material: Vorlage – Scheren

Notizen

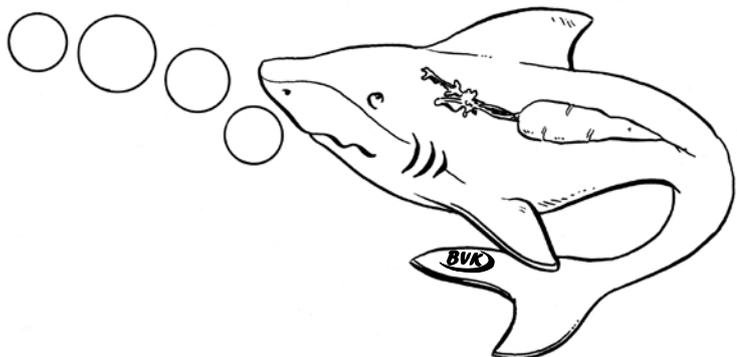
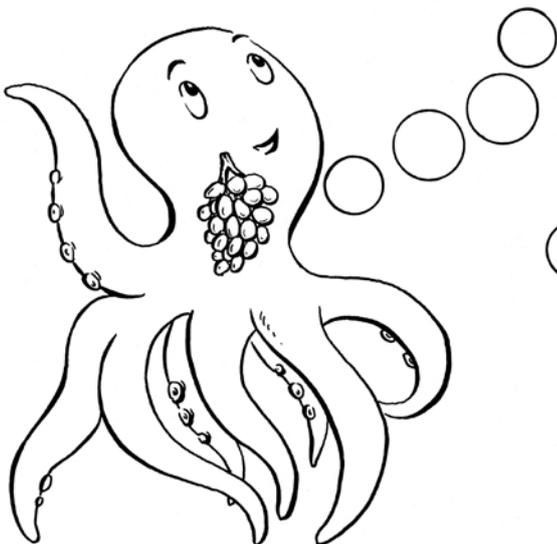
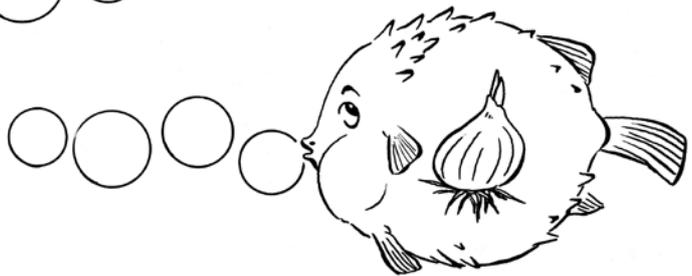
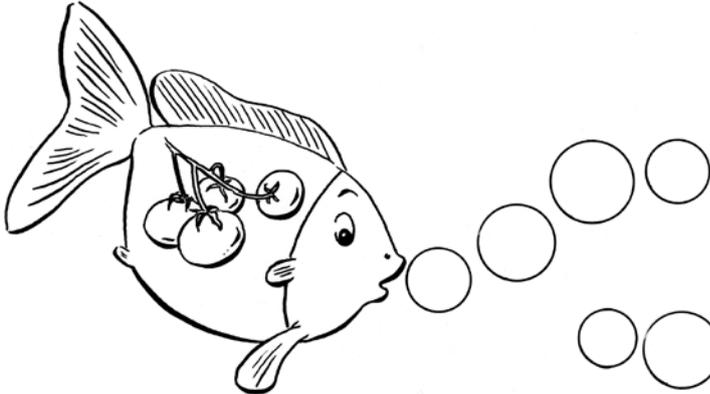
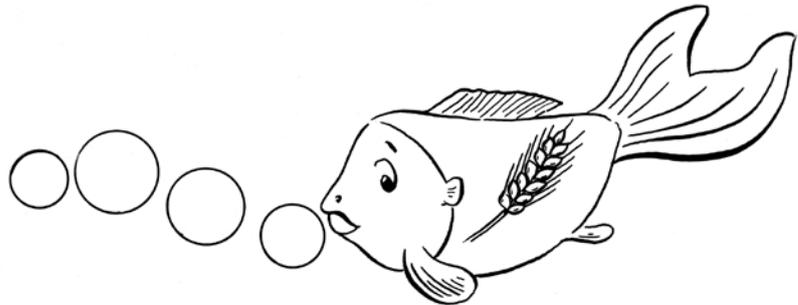
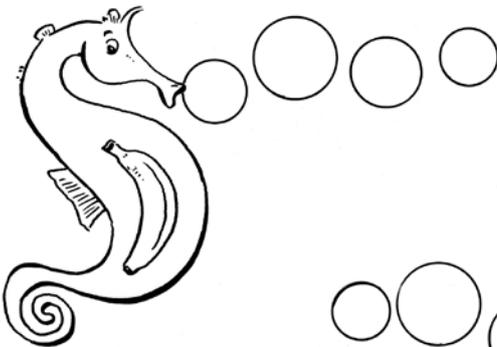
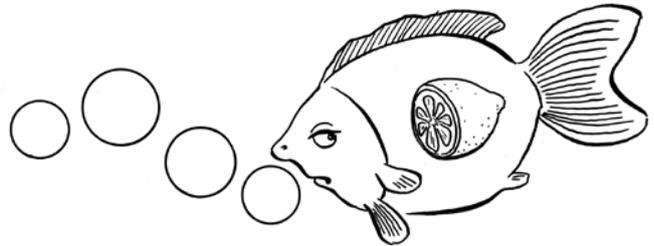
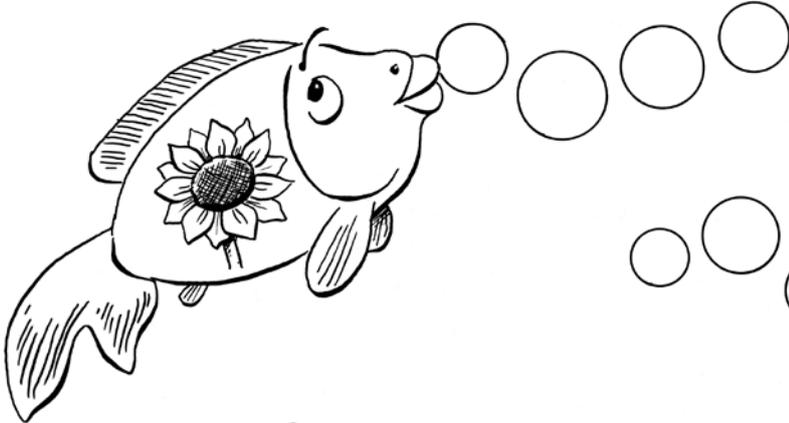


FUCHS- UND KANINCHENSPIEL



MEERESSPIEL

Was siehst du in den Meerestieren? Benenne jedes Bild und klatsche das Wort in Silben.
Kreuze so viele Luftblasen an, wie du Silben geklatscht hast.



HEXENREIME

Schneide die Bilder unten auf dem Blatt aus. Lege die Kärtchen offen aus. Welches Bild gehört zu welchem Reimpartner? Hilf der Hexe Sarah, die Reimpaare zu finden, und klebe die entsprechenden Reimbilder in die Sterne und Hexenbücher.

