



# Der Schnatzelwaps erobert die Welt

**Das zweite Lernspiel aus dem 3teiligen Sprachförderprogramm mit dem kleinen Flaschengeist.**

Für 1 bis 4 Spieler ab 4 Jahre.

Von Susanne Galonska - Logopädin

## **Spielinhalt:**

- 18 **Stanzkarten** mit 36 Situationsbildern (Vorder- und Rückseite)
- 36 **Spielkarten**

## **Das kannst Du lernen:**

- Raum-Lage-Wahrnehmung und Wahrnehmung der räumlichen Beziehung
- Orientierung im Raum
- Die Richtungen Rechts und Links
- Vergleichendes Schauen und Detailwahrnehmung
- Die Präpositionen des Ortes auf, unter, vor, hinter, neben, zwischen und in.

## **Und dafür brauchst Du das Gelernte – jetzt oder später:**

- Buchstaben schreiben, ohne sie zu verwechseln (z.B. b – d – p)
- Texte verstehen und alle Inhalte logisch in Beziehung setzen
- Rechnen lernen und wissen, welche Zahl größer und welche kleiner ist
- Textaufgaben verstehen und lösen
- Lesen lernen und dabei auch verstehen, was Du liest
- Geschichten erzählen
- Dein Zimmer aufräumen können und Deine kleinen Spielsachen finden, wenn Du mal nicht aufgeräumt hast.

## **Hinweis für den Spielleiter:**

Die Wahrnehmungsebene, die mit dem vorliegenden zweiten Teil des 3teiligen Sprachförderprogramms trainiert wird, ist Voraussetzung für die spätere Versprachlichung. Die Spielvarianten bieten einen hohen Sprachanreiz, so dass Sie die Kinder unbedingt auch erzählen lassen sollten!

## **Das ist die Geschichte von Schnatzelwaps, dem Flaschengeist:**

Seit Millionen-Milliarden Jahren sitzt Schnatzelwaps, der kleine grüne Flaschengeist, in seiner Flasche – so wie sich das für einen Flaschengeist ja auch gehört. Eines Tages klettert er heraus und beschließt, die Welt zu erobern. Schnatzelwaps schaut sich alles ganz genau an: Den Topf, das Schaf und auch das Auto. Denn die Welt ist ja so spannend, und alles ist hochinteressant.

## **Und so kannst Du spielen:**

Es gibt viele Möglichkeiten, mit dem Schnatzelwaps zu spielen. Probier doch einfach aus, welches Spiel Dir am besten gefällt! Hast Du auch gut Deine Augen gewaschen? Das ist wichtig, denn immer geht es ums genaue Schauen.



## 1. Spielidee: *WAS GEHÖRT ZUSAMMEN?*

### **Spielvorbereitung:**

Verteilt alle 18 **Stanzkarten** so auf dem Tisch, dass Ihr die Situationsbilder mit der Maus, dem Löwen und dem Schaf seht (jeweils 6). Alle 18 **Spielkarten**, die eine Maus, einen Löwen oder ein Schaf zeigen, werden gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. Die anderen Spielkarten kommen wieder in die Schachtel.

### **Spielablauf:**

Es wird reihum gespielt. Das älteste Kind beginnt. Ziehe die oberste Spielkarte vom Stapel. Findest Du das dazu passende Situationsbild? Aber aufgepasst: Das Tier, der Schnatzelwaps und seine Flasche müssen genau wie auf der Spielkarte abgebildet sein!

Hast Du das richtige Situationsbild gefunden, dann darfst Du die Spielkarte als Gewinn behalten. Es wird so lange gespielt, bis alle Spielkarten verteilt sind. Wer die meisten davon gewinnen konnte, ist Sieger.

## 2. Spielidee: *HAST DU DAS PASSENDE BILD?*

### **Spielvorbereitung:**

Mischt die 18 **Stanzkarten** mit den Situationsbildern und teilt sie gleichmäßig unter Euch auf (bei 4 Spielern werden 2 Karten weggelegt). Legt die Stanzkarten gut sichtbar vor Euch ab, wobei Ihr Euch entscheiden müsst, welche Seite nach oben zeigt. Mischt die 36 **Spielkarten** und verteilt sie mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch.

### **Spielablauf:**

Es wird reihum gespielt. Das jüngste Kind beginnt: Decke eine der Spielkarten auf dem Tisch auf. Passt die aufgedeckte Spielkarte zu einem Situationsbild vor Dir? Auch hier gilt, dass alle 3 Figuren genau gleich abgebildet sein müssen.

- **Ja**, ich habe das passende Bild vor mir:

Jetzt darfst Du die Spielkarte auf dem Situationsbild ablegen.

- **Nein**, keines meiner Bilder passt:

Lege die Spielkarte verdeckt wieder auf den Tisch zurück.

In beiden Fällen ist der nächste Spieler an der Reihe. Es lohnt sich, auch dann genau hinzuschauen, wenn ein Mitspieler an der Reihe ist. Denn Sieger ist, wer zuerst auf allen seinen Bildern die richtige Karte legen konnte. Wenn Ihr alle Karten gefunden habt, dann könnt Ihr gleich eine weitere Runde spielen: Nehmt die gefundenen Spielkarten weg und dreht Eure Stanzkarten um. Wer findet jetzt als erstes alle Spielkarten, die zu seinen Situationsbildern passen?



### 3. Spielidee: *FIX GESCHAUT, SCHNELL GEKLAUT*

#### **Spielvorbereitung:**

Verteilt alle 18 **Stanzkarten** gut sichtbar auf dem Tisch. Es ist egal, welche Bildseite nach oben zeigt. Mischt die **Spielkarten** und legt diese als verdeckten Stapel für jeden gut erreichbar ab.

#### **Spielablauf:**

Es wird gleichzeitig gespielt. Der jüngste Spieler beginnt, deckt die oberste Spielkarte des Stapels auf und legt sie blitzschnell daneben. Ihr schaut nun alle gleichzeitig nach dem passenden Situationsbild. Wer es entdeckt, patscht ganz schnell mit seiner Hand auf das Situationsbild.

- **Stimmt's?** Dann darfst Du die Spielkarte als Gewinn behalten. Wichtig ist, dass Du jetzt das gefundene Situationsbild (die Stanzkarte) umdrehst.

- **Stimmt's nicht oder keiner von Euch findet das Situationsbild, weil es verdeckt liegt?** Dann wird die Spielkarte ganz unten in den Stapel zurückgelegt.

In beiden Fällen ist der nächste Spieler an der Reihe. Immer gilt: Gepatscht ist gepatscht - ändern gilt nicht! Wer die meisten Karten gewinnt, ist Sieger.

#### **Als Fortsetzung empfehlen wir:**

- **Der Schnatzelwaps**

Das kleine, erste Lernspiel in der 3teiligen Sprachförderreihe mit dem Schnatzelwaps. Die Kinder lernen die Unterscheidung und Benennung von Vordergrund und Hintergrund als wichtige Basisfähigkeit im frühen Sprachentwicklungsalter.

- **Der Schnatzelwaps erzählt Dir was**

Ganzheitliches Sprachförderprogramm und dritter Teil der Schnatzelwaps-Reihe, mit dem die Kinder spielerisch und anschaulich das chronologische Erzählverhalten und den richtigen Erwerb und Gebrauch der Präpositionen erlernen.

