



Kon-Lab Wortzusammensetzungen

Überblick und Spielziel

Der Kon-Lab Kartensatz Wortzusammensetzungen besteht aus zwei Teilen: der „Lebensmittelfabrik“ und die „Wortfinder“.

Mit dem ersten Teil lernen Kinder, wie man zwei Wörter zu einem neuen zusammenfügen kann.

Im zweiten Teil wird die erworbene Grundregel angewendet, indem die Kinder eigene Zusammensetzungen bilden bis hin zu Fantasiewörtern.

Die Grundregel ist: der Kopf (das Ding von dem die Rede ist, also z.B.

Joghurt) steht rechts, das spezifizierende Material (die Ergänzung, also z.B. Kirschen) steht links und erhält die Hauptbetonung. Joghurt + Kirschen = Kirschjoghurt.

Der Erwerb der Kompositaregel setzt einen gut etablierten Wortrhythmus voraus, denn sie beinhaltet das Abwandeln der Wortrhythmus-Struktur. Die Arbeit mit den Wortzusammensetzungs-Karten beginnt deshalb nach der Arbeit mit den Materialien zum Wortrhythmus.

Material

Kon-Lab Kartensatz Lebensmittelfabrik (Obst- und Gemüsefabrik)

Kon-Lab Kartensatz Wortfinder

Insgesamt 320 Karten in 16 Bögen

Viele Karten können bei Bedarf zur Komposita-Bildung in beiden Teilen eingesetzt werden.

Bitte beachten Sie: der Kartensatz in seiner Gesamtheit bietet ein Reservoir an Auswahlmöglichkeiten für Übungen, es handelt sich nicht um ein System von Karten, bei dem alle Karten zur Anwendung kommen müssen! Richten Sie sich bei der Auswahl nach Übungsbedarf und Anzahl der Kinder.

Spielelemente

Der Kon-Lab Kartensatz Wortzusammensetzungen enthält eine Vielzahl von Bildkarten mit Objekten, Personen und Tieren, die zu neuen zusammengesetzten Wörtern kombiniert werden können.

Für den Kartensatz „Lebensmittelfabrik“ gibt es zudem noch besondere Bildkarten:

- Zutaten: schwarz-weiße Karten (z.B. Joghurt, Kiste, Suppe, Dose)
- Obst oder Gemüse
- fertiges Produkt (z.B. Kirsch-joghurt, Zitronen-kiste, Tomaten-suppe)

Als Zutaten für „Gemüsefabrik“ und „Obstfabrik“ gibt es in schwarz-weiß:

Gemüsefabrik: Suppe Dose

Obstfabrik: Kiste Torte Eis Kaugummi Joghurt Bonbons

Von den schwarz-weißen Karten sind bis zu 8 Stück je Sorte enthalten. Prinzipiell ist ein Exemplar für die Lebensmittelproduktion ausreichend. Alle weiteren Dummies können für Spielvarianten mit bis zu acht Kindern oder als Ersatzkarten genutzt werden.

Vorbereitung

Befreien Sie die Bildkarten aus ihren Druckbögen und sortieren Sie dabei gleich die Karten in:

- **Lebensmittelfabrik Obst:** z.B. Kirsche + Kirschjoghurt + Kiste (schwarz-weiß)
- **Lebensmittelfabrik Gemüse:** z.B. Tomate + Tomatendose + Dose (schwarz-weiß)
- **Wortfinder:** alle restlichen Karten

Wir empfehlen die Aufbewahrung in jeweils einem Plastiksäckchen

Achtung!

Lebensmittelfabrik: die Walnusstorte und die Erbsendose gehören nicht zum Spiel „Lebensmittelfabrik“. Verwenden Sie die Karten im Spiel „Wortfinder“ als „Torte“ bzw. „Dose“.

Belassen Sie in der Lebensmittelfabrik nur 5 Tortenböden und 5 Kisten. Alle übrigen Karten von den Tortenböden und den Kisten sortieren Sie bitte aus.

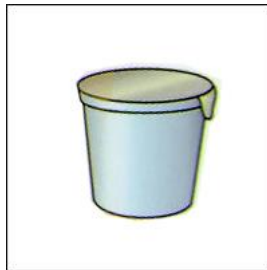
Der Kirschjoghurt ist doppelt, bitte 1x rausnehmen und die 2. Kirsche fehlt und wird nicht nachgeliefert, da es ohne Bedeutung ist.

Die Lebensmittelfabrik

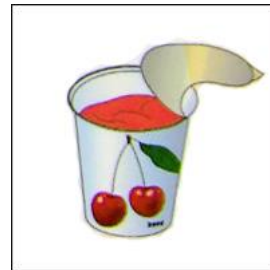
Die „Lebensmittelfabrik“ funktioniert nach folgendem Schema:



Frucht- oder Gemüse



Zutat



fertiges Produkt

Achten Sie immer auf diese Reihenfolge, die der Wortzusammensetzung entspricht, die Betonung liegt auf dem ersten Wort, der spezifizierenden Zutat: **Kirsch**joghurt. Die Karten werden immer benannt: *Das sind Kirschen, das ist der Joghurt, daraus mache ich **Kirsch**joghurt.*

Machen Sie die Kinder mit dem Wortschatz vertraut: Wie heißen die Sachen, die wir auf den Bildern sehen?

Die „Gemüsefabrik“ eignet sich gut als Einstieg, da sie weniger umfangreich ist. Beide Kartensätze können auch gemischt werden.

Gemüsefabrik - Spielablauf 1

für bis zu 3 Spieler

Zutaten sind die schwarz-weißen Karten

Gemüse, es gibt von jeder Sorte zwei Stück, für bis zu 3 Spielern nehmen Sie

Bohnen – Pilz – Spargel – Tomate

Produkte nehmen Sie nur passend zum Gemüse, jedes Produkt kommt nur einmal vor.

- Sortieren Sie die Zutaten (schwarz-weiße Karten) und legen Sie diese in 2 Stapeln auf den Tisch mit Bild nach oben
- Legen Sie das Gemüse als einen Stapel auf den Tisch mit Bild nach oben
- Legen Sie die Produkte vermischt auf den Tisch, so dass die Karten gut zu greifen sind mit Bild nach oben
- Jeder Spieler nimmt sich 4 Zutaten, die restlichen Zutaten werden vom Spieltisch genommen
- Die 4 Zutaten werden untereinander vor dem Spieler gelegt, Jetzt hat jeder Spieler 4 Zutaten vor sich liegen.

Der Spielleiter beginnt

- Eine Karte des Stapels Gemüse wegnehmen und das passende Bild dazu finden.
Beispiel: Tomate – Tomatendose oder Tomatensuppe.
- Jetzt wird die Karte Gemüse benannt,
das ist eine Tomate,
das ist eine Dose und
daraus mache ich eine Tomatendose.
- Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Wenn neben jeder Zutat links und rechts ein farbiges Bild liegt.

Gemüsefabrik - Spielablauf 1

für bis zu 6 Spieler

Siehe Beschreibung für bis zu 3 Spieler

Änderungen:

Gemüse, nehmen Sie alle Karten

Jeder Spieler nimmt sich 2 Zutaten, die restlichen Zutaten werden vom Spieltisch genommen

Gemüsefabrik - Spielablauf 2

für bis zu 3 Spieler

Obstfabrik Spielablauf 1

für 3-8 Kinder

- Jedes Kind bekommt beliebige 4 Produktdummies, die es offen vor sich auf dem Tisch auslegt (achten Sie darauf das höchstens 3 „Torten“ oder „Kisten“ im Spiel sind)
- Die fertigen Produkte werden offen in der Tischmitte ausgelegt.
- Legen Sie die Obstsorten als Stapel daneben
- Reihum soll jedes Kind nun seine Produktdummies entsprechend dem Schema oben vervollständigen. Dazu wird eine Karte vom Obst-Stapel gezogen. Zieht das Kind z.B. eine Banane, muss es die zu seinen Produktdummies passende Bildkarte aus den Produktbildern in der Mitte finden, eine Reihe legen und dann benennen: z.B. *das ist eine Banane, das sind Bonbons, das sind Bananenbonbons.*
- Kann ein Kind keine Reihe bilden, muss es eine Runde aussetzen, die Obstkarte wird zur Seite gelegt.
- Wer zuerst mit allen seinen Produktdummies fertige Lebensmittel produziert, hat gewonnen.

Spielvarianten

„Obstfabrik“/„Gemüsefabrik“ für 2-3 Kinder:

Jedes Kind bekommt beliebige 6 Produktdummies, die es offen vor sich auf dem Tisch auslegt

Jedes Kind bekommt nun nacheinander mindestens zwei vorbereitete Kartenserien, in denen eine nicht passende Karte enthalten ist, z.B. Joghurt/Zitrone/Kirschjoghurt/Kirsche. Die Aufgabe ist es, die „falsche“ Karte auszusortieren, die restlichen Karten in die richtige Reihenfolge für die „Lebensmittelfabrik“ zu bringen und das fertige Produkt zu benennen (wie immer mit der Hauptbetonung auf dem Anfangswort!)

Der Worterfinder

Weiter geht es mit dem Kartensatz **„Worterfinder“**:

- Präsentieren Sie den Kindern einige mögliche Wortschöpfungen (z.B. das ist ein Zug. Um mit dem Zug zu fahren brauchen wir ein Ticket. Das ist ein Zugticket). Achten Sie auf die richtige Betonung.
- Verteilen Sie die weiteren Karten beliebig auf dem Tisch.
- Die Kinder sind nun die Worterfinder. Nacheinander können Sie ihre Wortschöpfungen präsentieren und bekommen für jede Wortzusammensetzung einen Punkt oder die Karten. Auch Phantasieprodukte sind möglich. Umkehrungen korrekter Wörter sind nicht erlaubt (Ticketzug).

„Worterfinder“ für 4-8 Kinder:

Ab vier oder mehr teilnehmenden Kindern können zwei Gruppen gebildet werden, die dann als „Worterfinder“ um die höchste Punktzahl spielen.

Empfehlungen

Wir empfehlen Ihnen die Karten nicht nur zu sortieren, sondern sie mit farbigen Klebepunkten auf der Rückseite zu markieren und nach Gebrauch in drei beschriftete Plastiksäckchen zu verstauen. Dies erleichtert Ihnen bei jeder erneuten Benutzung die Vorbereitung.

Markierung von Gemüsefabrik und Obstfabrik

Die Obstsorten und die fertigen Obstprodukte mit einem **blauen Punkt**,

Die Gemüsesorten inkl. Tortellini und die fertigen Gemüseprodukte mit einem **grünen Punkt**.

Die schwarz-weißen Dummies bekommen zusätzlich einen **schwarzen Punkt**.

Die Obstsorten: Ananas – Apfel – Blaubeere – Mango – Orange – Pfirsich – Zitrone zusätzlich einen **gelben Punkt**

Die Gemüsesorten: Bohnen - Pilz – Spargel – Tomate zusätzlich einen **gelben Punkt**

Markierung vom Worterfinder

Die große Anzahl an Bildkarten für die „Worterfinder“ sollten Sie vorsortieren und in fünf Untergruppen mit je 10 Bildpaaren unterteilen. Markieren Sie die „Worterfinder-Karten“ mit einer eigenen Farbe und nummerieren Sie die Untergruppen 1 bis 5 auf den Punkten: alle 20 Karten einer Untergruppe erhalten die jeweilige Ziffer ihrer Untergruppe.

So lässt sich alles immer wieder einfach sortieren.

Hintergrund

Kon-Lab-Spiele sind auf wissenschaftlicher Basis für Kinder mit Sprachentwicklungsstörungen konzipiert worden. Eltern können die Spiele aber auch für die frühkindliche Sprachförderung einsetzen.

© Copyright 2021 bei SpielundLern.de – info@spielundlern.de

Autor: Jörg Sander_

SpielundLern.de

Altersgerechtes Lernen - spielend leicht gemacht!

SpielundLern.de e.K. • Joachim-Friedrich-Str. 21 • D-10711 Berlin • Tel. +49 30 29 77 61 18