



Nicole Duran  
Britta Stoffel  
Daniela Wiengarn

# Brandinchen

## Die kleine Zauberin

**Eine Spielesammlung  
zur Förderung des Verständnisses  
von Funktionswörtern**

für Kinder ab zweieinhalb Jahren

Illustrationen von  
Melanie Komhard und Anne Rasch

### Übungsinhalte



**PROLOG**



# Inhaltsverzeichnis

## Umfeld beeinflussen/erstes Steuern von Aktivitäten

<b>einmal, nochmal, fertig</b> .....	<b>3</b>
Tipps für die Eltern .....	4
Spiel 1: Nochmal! .....	5
Spiel 2: Zauberblasen fliegen lassen .....	5
Spiel 3: Brandinchen auf dem Weg zum See .....	6
Spiel 4: „Zauberleiter“ hoch zum Apfelbaum .....	6
Spiel 5: Brandinchen hat doch etwas gehört!?! .....	7
Spiel 6: Bootsfahrt mit Brandinchen und ihren Freunden .....	7
Spiel 7: Zaubersteinreihe .....	8
<b>mag/mag nicht, möchte</b> .....	<b>13</b>
Tipps für die Eltern .....	14
Spiel 1: Ich und du, wer mag was? .....	15
Spiel 2: Wünsch dir was! .....	16
Spiel 3: Puppenhaus .....	17
Spiel 4: Autoverkäufer .....	17
Spiel 5: Tauschen .....	18
Spiel 6: Farbwürfelspiel .....	18
Spiel 7: Brandinchen möchte fliegen .....	19
<b>da/weg (wo?)</b> .....	<b>23</b>
Tipps für die Eltern .....	24
Spiel 1: Bärchenklau .....	25
Spiel 2: Unsichtbar .....	26
Spiel 3: Verstecken .....	27
Spiel 4: Himmel und Hölle .....	28
Spiel 5: Das Auto fährt (nur „da“!) .....	29
Spiel 6: Bauernhoftiere suchen .....	30
Spiel 7: Was habe ich alles gezaubert? .....	31
<b>auf und zu (öffnen/schließen)</b> .....	<b>33</b>
Tipps für die Eltern .....	34
Spiel 1: Brandinchen übt das Zaubern .....	35
Spiel 2: Brandinchen beim Zahnarzt .....	35
Spiel 3: Auf ins Trockene .....	36
Spiel 4: Straßensperre (Parkgarage) .....	36
Spiel 5: Ferngesteuert .....	37
<b>Um eine (n) Handlung/Gegenstand bitten/Auswählen</b>	
<b>auch</b> .....	<b>39</b>
Tipps für die Eltern .....	40
Spiel 1: Sterne aufkleben .....	41
Spiel 2: Puzzeln .....	41
Spiel 3: Essen verteilen – magst du auch? .....	42
Spiel 4: Handlung ausführen .....	42
Spiel 5: Verkleiden .....	43
Spiel 6: Brandinchen macht alles nach .....	43
Spiel 7: Ball .....	44
<b>eins, keins, mehr, alles (haben)</b> .....	<b>49</b>
Tipps für die Eltern .....	50
Spiel 1: Abgeben .....	51
Spiel 2: Gewinner/Verlierer .....	52
Spiel 3: Koffer packen .....	53
Spiel 4: Tiere füttern .....	53
Spiel 5: Vogel anmalen .....	54
Spiel 6: Brandinchen hat Geburtstag .....	54
Spiel 7: Mehr zaubern! .....	55
Spiel 8: Turm bauen .....	55
Spiel 9: Auto in der Kiste? .....	56
Spiel 10: Bauernhof spielen .....	56
Spiel 11: Tiere suchen .....	57
<b>alleine/zusammen</b> .....	<b>62</b>
Tipps für die Eltern .....	63
Spiel 1: Parcours .....	64

Spiel 2: 1-2-3-Zauberei .....	64
Spiel 3: Schatzsuche .....	65
Spiel 4: Bunter Vogel .....	65
Spiel 5: Brandinchen ist allein .....	66
Spiel 6: Brandinchen zieht in ein neues Haus .....	66
<b>meins/deins</b> .....	<b>69</b>
Tipps für die Eltern .....	70
Spiel 1: Verteilen .....	71
Spiel 2: Zauberlotto .....	71
Spiel 3: Essen verteilen .....	72
Spiel 4: Maske basteln .....	72
Spiel 5: Memo-Spiel .....	72
Spiel 6: Brandinchen nimmt etwas weg .....	73
Spiel 7: Sammeln .....	73
Spiel 8: Pünktchen auf die Nase .....	73
<b>mit/ohne</b> .....	<b>76</b>
Tipps für die Eltern .....	77
Spiel 1: Pünktchen auf die Nase .....	78
Spiel 2: Zeigt her eure Füße! .....	78
Spiel 3: Spaziergang mit/ ohne Zauberhut .....	79
Spiel 4: Verstecken spielen .....	80
Spiel 5: Bauernhof – Es regnet .....	80
Spiel 6: Sterne sortieren .....	81
Spiel 7: Brandinchen beim Zahnarzt .....	82
Spiel 8: Brandinchens neuer Hut .....	82
Spiel 9: Suppe kochen .....	83
Spiel 10: Ponyreiten .....	83
Spiel 11: Fingernägel verzaubern .....	84
Spiel 12: Wimmelbild ansehen .....	84
<b>Beschreiben/Kommentieren</b>	
<b>auf und ab, zu (Präpositionen)</b> .....	<b>91</b>
Tipps für die Eltern .....	92
Spiel 1: Geschenkband kürzen („ab“) .....	93
Spiel 2: Abbeißen .....	93
Spiel 3: Papier abreißen und aufkleben .....	94
Spiel 4: Klettern .....	95
Spiel 5: Hut ab, Maske auf! .....	96
Spiel 6: Puzzle .....	96
Spiel 7: Vogel, flieg! .....	97
Spiel 8: Puppenhaus .....	97
Spiel 9: Stapeln von Bauklötzen .....	98
Spiel 10: Hund, komm zu mir! .....	98
Spiel 11: Autofahren .....	99
Spiel 12: Wäscheleine .....	99
Spiel 13: Sterne aufkleben .....	100
Spiel 14: Helferlein .....	100
<b>rein/raus</b> .....	<b>106</b>
Tipps für die Eltern .....	107
Spiel 1: Aus dem Raum raus! .....	108
Spiel 2: Ab in die Kiste! .....	109
Spiel 3: Tasche packen .....	110
Spiel 4: Schwebenzauber .....	111
Spiel 5: Puppenhaus .....	112
<b>an/aus</b> .....	<b>116</b>
Tipps für die Eltern .....	117
Spiel 1: an- oder ausziehen .....	118
Spiel 2: Magische Lampe .....	118
Spiel 3: Flammentanz .....	119
Spiel 4: Stopptanz .....	119
Spiel 5: Zeigt her eure Füße! .....	120
Spiel 6: Schokoladenwettessen (für ältere Kinder; DaZ) .....	121

Anmerkung: Alle Schneidelinien der Kopiervorlagen sind durch gestrichelte Linien markiert.



## einmal, nochmal, fertig

### Gebärden

**nochmal:** Mit dem Zeigefinger einer Hand eine Drehung in der Luft machen.

**fertig:** Beide Hände vor den Körper halten, mit der Handfläche nach oben und gleichzeitig beide Hände jeweils nach außen führen.



Die Zielwörter sollten zunächst isoliert und handlungsbegleitend angeboten werden. Im weiteren Verlauf kann die Satzlänge, dies weiterhin handlungsbegleitend, gesteigert werden (siehe nachfolgende Tabellen). Die kurzen Sätze, die in den Beispielen aufgelistet sind, dienen der Förderkraft auch als Beschreibung der Situation.





## Tipps für die Eltern

Liebe Eltern,

wir beschäftigen uns momentan mit den Funktionswörtern „**einmal**“, „**nochmal**“ und „**fertig**“. Die Übungswörter bieten sich während zahlreicher Aktionen und Handlungen an.

Sie erhalten nachfolgend Ideen und Anregungen, wie Sie Ihr Kind zu Hause unterstützen können. Achten Sie bitte dabei darauf, dass Sie das Kind nicht auffordern zu sprechen. Die folgenden Beispielsätze und Ideen sind deshalb so formuliert, dass Sie als sprachliches Vorbild agieren.

- Ein Turm aus drei Bauklötzen wird gebaut. Für jeden Bauklotz kann ein Übungswort eingesetzt werden. Beispielsätze: „**Einmal.**“ „**Nochmal.**“ „**Fertig.**“ Der Turm darf umgeschubst und die Aktion wiederholt werden.
- Während des Kochens und der gemeinsamen Mahlzeiten die Übungswörter wiederholt anbieten, z. B. beim Rühren, Eingießen, Schneiden, Schälen, Würzen, Umfüllen. Beispielsätze: „Möchtest du **einmal** umrühren?“, „**Nochmal?**“, „Bist du schon **fertig?**“
- Einbringen der Übungswörter während alltäglich wiederkehrender Aktionen wie *Haare kämmen*, *Zähne putzen*, *Fingernägel schneiden*, *Blumen gießen*. Beispielsätze: „Lass uns die Blume **einmal** gießen.“, „Und **nochmal.**“, „**Fertig!**“
- Auf dem Spielplatz sprachlich begleiten. Beispielsätze: „Soll ich das Karussell **einmal drehen?**“, „**Nochmal?**“, „**Fertig!**“. Es bieten sich zahlreiche Möglichkeiten auch beim Anschaukeln, Rutschen, Sand von einem Sandförmchen ins andere umschütten etc.
- Im Rollenspiel, z. B. als Autowäscher in einer Autowaschanlage, in der Kinderküche etwas kochen, ein Pferd putzen/striegeln, Tiere füttern und anschließend in den Stall führen, einen Zug fahren lassen, ein Konzert mit verschiedenen Instrumenten/Utensilien spielen oder ein Lied begleiten. Beispielsätze: „Nimmst du **einmal** die Flöte?“, „Ich nehme **nochmal** die Trommel.“, „Unser Lied ist **fertig!**“.
- Einen Zug fahren lassen, Autos oder Kugeln wiederholt die Bahn herunterflitzen lassen, Seifenblasen pusten, Fußball spielen und Tore schießen, Kegelspiel, Lotto-Spiel. Beispielsatz: „Das ist **nochmal** für dich/mich.“ „Du bist schon **fertig!**“
- Während des Abspielens von Geräuschbüchern Übungswörter einfließen lassen. Beispielsatz: „Sollen wir **nochmal** hören?“
- Generell bieten sich für das Einfließen der Übungswörter Spiele mit wiederkehrenden Aktionen und Handlungen und möglichst klarem Ende an. Beispiele: „Pop up Pirat“, „Affenbande“, „Tiere füttern“, „Erste Puzzles“ (max. 2-3 Teile)





### Spiel 3: Brandinchen auf dem Weg zum See

#### Material

Kopiervorlage von Seite 9, Brandinchen-Handpuppe *und/oder andere Spielfigur(en)*, z. B. *Playmobil®tiere*, *Gegenstände für einen Hüpfparcours (Reifen, Teppiche etc.)*, *Schere*

#### Beschreibung

Die Kopiervorlage wird anhand der Schneidelinie zerschnitten. Der Anfang ist Brandinchens Zuhause und das Ziel ist der See, in den sie hineinspringt.

Die Förderkraft und das Kind suchen Gegenstände für einen Hüpfparcours und verteilen sie zwischen „Start“ und „Ziel“ auf dem Boden. Das Kind nimmt die Handpuppe Brandinchen mit auf den Weg durch den Parcours. Die Förderkraft gibt die Anweisung: „Aufgepasst, es geht los! Brandinchen hüpf **einmal** und **nochmal** und **nochmal...fertig!**“ Der Parcours sowie die Anzahl der hüpfenden Personen/Tiere können beliebig verlängert bzw. erweitert oder verkürzt werden.

#### Satzbeispiele (von leicht zu komplex)

„Uuuund... <b>einmal!</b> “ (hüpfen) „... <b>nochmal!</b> “ „... <b>fertig!</b> “	„Brandinchen hüpf <b>einmal!</b> “ „Muss Brandinchen <b>nochmal</b> hüpfen?!“ „Brandinchen ist angekommen – <b>fertig!</b> “	„Kann Brandinchen <b>einmal</b> ganz hoch hüpfen?“ „Muss Brandinchen <b>nochmal</b> Pause machen?“ „ <b>Fertig.</b> Das war ganz schön anstrengend!“
---	--	--

### Spiel 4: „Zauberleiter“ hoch zum Apfelbaum

#### Material

Kartonmaterial: „Spielfigur Brandinchen“, Kopiervorlage von Seite 10, *Schere*

#### Beschreibung

Die Äpfel der Kopiervorlage werden ausgeschnitten und auf den Baum gelegt.

Brandinchen hat Hunger und möchte Äpfel pflücken!

Abwechselnd „zaubern“ (malen) die Förderkraft und das Kind jeweils eine Sprosse an die Leiter. „**Nochmal ich!**“ ... „**Nochmal du!**“ ... – „**Fertig!**“

Nun lassen die Förderkraft und das Kind die Brandinchen-Spielfigur abwechselnd auf dem Kartonmaterial die Leiter hinaufsteigen und jeweils einen Apfel vom Baum „pflücken“.

Brandinchen wird erst „**einmal**“, dann „**nochmal**“ und „**nochmal**“ die Leiter heraufgeschickt, bis schließlich alle Äpfel gepflückt sind: „**Fertig!**“.

#### Satzbeispiele (von leicht zu komplex)

„ <b>Einmal!</b> “ „ <b>Nochmal!</b> “ „ <b>Fertig!</b> “	„Magst du <b>einmal</b> zaubern?“ „ <b>Nochmal</b> eine Sprosse zaubern?“ „Jetzt ist die Leiter <b>fertig.</b> “	„Jetzt kann Brandinchen <b>einmal</b> hoch zum Äpfel pflücken!“ „Wenn sie noch mehr Hunger hat, muss sie <b>nochmal</b> hoch.“ „Wenn Brandinchen satt ist, sind wir <b>fertig!</b> “
---	--	--

Spiel 3: Brandinchen auf dem Weg zum See





Spiel 4: „Zauberleiter“ hoch zum Apfelbaum

