



AUF DIE PFOTEN, FERTIG, LOS! – EIN LAUFSPIEL MIT ARTIKELN UND SILBEN



Autor: Isabelle Rauschenbach

Erscheinungsjahr: 2022

Verlag: PROLOG

Seitenanzahl: -

ISBN-Nummer: 4040555174586

AutorIn der Rezension: Susanne Egger

In meiner täglichen Praxis ist die Thematik der unsicheren Genusmarkierung gegenwärtig und somit bin ich immer wieder auf der Suche nach neuen Spielideen.

Beim Katalogstöbern stieß ich auf das Spiel „Auf die Pfoten, fertig, los!“ von Prolog.

Nun halte ich es in den Händen und habe die Möglichkeit euch das Spiel vorzustellen

Das Spiel besteht aus folgenden Materialien:

- ♦ Spielplan
- ♦ 55 Spielkarten (je 18 Einsilber, Zweisilber und Dreisilber bzw. je 18 Wörter, für die Artikel der, die und das) aus den Bereichen Körper, Kleidung, draußen/Garten, Schule/Kita, Lebensmittel, Haushalt, Möbel, Spielzeug und Tiere
- ♦ 3 Hunde-Spielfiguren mit den farbigen Hintergründen rot, grün und blau
- ♦ 4x3 Hundewett- Plättchen
- ♦ 75 Knochen-Plättchen

Spielablauf:

Der Spielplan wird aufgebaut und die Spielmaterialien bereitgelegt.

Zunächst wird bestimmt, ob die Genusmarkierung oder die Erkennung der Silbenanzahl geübt wird.

Auf der Vorderseite jeder Karte ist ein Gegenstand abgebildet und auf der Rückseite findet sich die Lösung (korrekter Artikel; Anzahl der Silben).

Die Karten werden auf einem Stapel bereitgelegt und die Hundefiguren auf das Startfeld gestellt. Nun muss jeder Mitspieler mit Hilfe eines Hundewett- Plättchens entscheiden welcher Hund der voraussichtliche Sieger ist.



Folgende Aktionssymbole gibt es:

- ◆ Knochen: es wird ein Knochen aus dem Vorrat geholt und zu seinem eigenen gelegt
- ◆ Zwei Knochen: hier dürfen sich zwei Knochen genommen werden
- ◆ Hand: der Spieler darf sich einen Knochen eines Mitspielers stibitzen
- ◆ Hund: der Spieler ist noch einmal an der Reihe

Das Spiel endet, wenn der erste Hund die Würstl Hütte erreicht hat.

Wer auf den Siegerhund gesetzt hat, bekommt 3 Knochen. Der Spieler mit der höchsten Kartenanzahl bekommt auch 3 Knochen.

Zum Schluss werden die Knochen gezählt. Der Spieler mit den meisten Knochen ist der Sieger.

Fazit:

Das Spiel ist in der Praxis gut einsetzbar. Es bereitet den Kindern Freude. Ich verwende die Hunde auch als „Artikelfreunde“ in der Erarbeitung der Genusmarkierung. Die im Spiel enthaltenen Karten können gut in anderen Therapiesettings verwendet werden. Ein rundum gelungenes Spiel!

Das Spiel kann starten.

Es wird eine Karte gezogen und eine Antwort abgegeben. Um die Antwort zu überprüfen, wird die Karte umgedreht. Ist die Antwort richtig, darf der Hund, der auf der Lösungsseite angegeben ist, ein Feld nach vorne rücken. Die Karte legt der Spieler bei sich ab. Auf manchen Karten befinden sich zusätzliche Aktionssymbole, welche dann ausgeführt werden.



Alle Fotos: privat