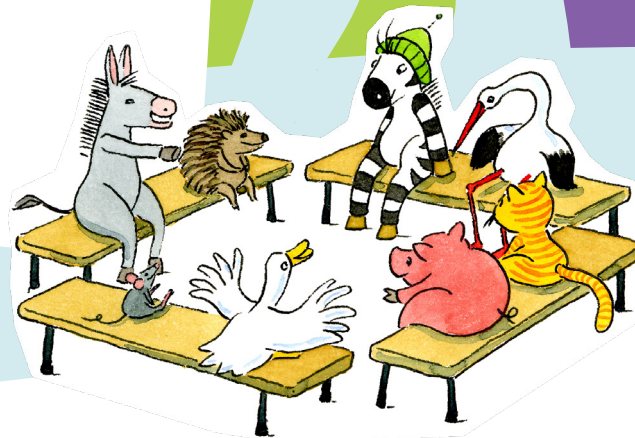
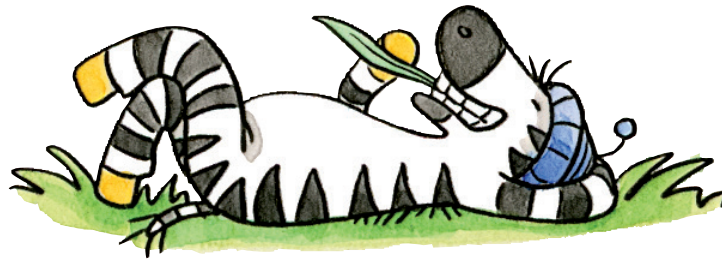


Zebra 1-4

Sprachspiele





Franz liegt im Grünen ...

Variante zu „Ich packe meine Koffer“

Anleitung Spiel Franz liegt im Grünen

Aufstellung: Stuhlkreis

Durchführung:

Ein Kind fängt an und sagt: „Franz liegt im Grünen und denkt an ...“

(z. B. einen Schmetterling). Das nächste Kind wiederholt „Franz liegt im Grünen und denkt an einen Schmetterling und ...“ (z. B. ein Schiff). So geht es reihum.

Mögliches Spielende:

Wer sich in der Reihenfolge vertut oder diese nicht mehr weiß, stellt sich hin. Beim zweiten Fehler muss der Spieler den Kreis verlassen.

Spielvarianten:

– Franz darf nur an Dinge mit einem bestimmten Anlaut denken (z. B. Ball, Banane, Bus ...).

– Das nächste Wort muss den Endlaut des vorherigen als Anlaut haben (z. B. Schwein – Nudel).

– Die Dinge, an die Franz denkt, müssen mit Bewegungen begleitet werden (z. B. mit den Händen den Flügelschlag eines Schmetterlings nachmachen).



Franz ist krank

Variante zu „Tante Irmchen ist krank“

Anleitung Franz ist krank

Aufstellung: Kreis

Durchführung:

Ein Kind beginnt und sagt zu seinem rechten Nachbarn: „Franz ist krank“. Dieser fragt: „Was hat er denn?“. Das Kind antwortet zum Beispiel „Kopfschmerzen“, fasst sich dabei aber ans Knie. Nun ist das nächste Kind an der Reihe und teilt seinem rechten Nachbarn mit: „Franz ist krank“. Der rechte Nachbar fragt wiederum: „Was hat er denn?“. Darauf antwortet das Kind „Knieschmerzen“ (nennt also das, was ihm gezeigt wurde) und zeigt dabei z. B. auf seine Nase.

So geht es reihum nach dem Prinzip, dass immer das gesagt wird, was zuvor gezeigt wurde.

Spielende: Wer zeigt, was er sagt, scheidet aus.



Franz sagt

Variante zu „Simon says“

Anleitung Franz sagt

Aufstellung: Block oder Kreis

Durchführung:

Die Lehrperson oder ein Kind übernimmt die Spielleitung und gibt Bewegungsanweisungen (z. B. laufen, springen, drehen, klatschen). Diese sind nur dann umzusetzen, wenn vorher „Franz sagt“ gesagt wurde (z. B. „Franz sagt: Alle laufen auf der Stelle!“). Wird dann etwa „und jetzt stampfen“ gesagt, ist dies nicht zu befolgen. Wer einen Fehler macht, scheidet aus oder ist neuer Spielleiter.

Anweisungsvorschläge: laufen, rennen, schleichen, hüpfen, springen, drehen, kriechen, stampfen, schlurfen, Knie beugen machen, sitzen, klatschen, winken, Hampelmann machen, tanzen, krabbeln, Arme kreisen ...