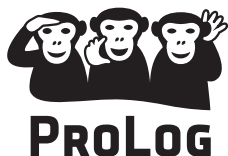


Itemliste

Kompatibel für Genusbestimmung (grammatisches Geschlecht) und Silbenanalyse und mit Alltagsbegriffen aus den Bereichen *Körper, Kleidung, draußen/Garten, Schule/Kita, Lebensmittel, Haushalt, Möbel, Spielzeug und Tiere*.



	Einsilber	Zweisilber	Dreisilber
DER	Ball	Apfel	Bauchnabel
	Baum	Regen	Bikini
	Fisch	Rucksack	Fernseher
	Fuß	Schlüssel	Papagei
	Stuhl		Staubsauger
	Tisch		Teddybär
	Zahn		Wasserhahn
DIE	Bank	Biene	Erdbeere
	Kuh	Brille	Gießkanne
	Maus	Hose	Rakete
	Tür	Mütze	Schildkröte
		Puppe	Tomate
		Rutsche	Zahnbürste
		Sonne	Zitrone
DAS	Bett	Auto	Känguru
	Buch	Fahrrad	Kaninchen
	Eis	Geschenk	Lineal
	Haus	Handy	Trampolin
	Herz	Kissen	
	Kleid	Sofa	
	Pferd	Würstchen	



ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH
 Olpener Straße 59 51103 Köln
 Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111
 info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de

Auf die Pfoten, fertig, los!

Ein Laufspiel mit Artikeln und Silben

von Isabelle Rauschenbach
 für 2–4 Spieler, ab 4 Jahren
 Dauer: ca. 20 Minuten

Spielidee

Kaum ist der Hundehalter Egon auf der Parkbank eingeschlafen, machen die drei Hunde Jerry, Polly und Emi sich von der Leine los und rennen zur Hotdog-Bude.

Eifrig laufen sie durch den Park von Feld zu Feld Richtung Ziel. Dabei werden Knochen gesammelt und es wird gewettet. Denn vor Spielbeginn tippt jeder Spieler, welcher der Hunde wohl der schnellste sein wird.

Wer richtig tippt, erhält Bonus-Knochen.



„Du tippst auf Grün? Ich wette, Blau wird Erster!
 Lass uns sehen, wer gewinnt. Auf die Pfoten, fertig, los!“

Dieses Lernspiel ermöglicht es, mit einem Kartensatz wahlweise die korrekte Bestimmung der Artikel oder der Silbenanzahl zu trainieren. Dazu werden die Items jeweils so angeboten, dass jeder Artikel 18 mal vertreten ist bzw. jede Silbenanzahl von 1 bis 3 je 18 mal.

Material

- Spielplan
- 55 Spielkarten
- 3 Hunde-Spielfiguren mit Stellfüßen
- 4 x 3 Hundewett-Plättchen: je Farbe ein Plättchen = ein Set
- 75 Knochen-Plättchen und ein PE-Tütchen zur Ablage

Spielaufbau:

- Es wird entschieden, ob in der Spielrunde mithilfe des Kartensatzes die Artikelbestimmung oder die Erkennung der Silbenanzahl geübt wird. Die Kartenrückseiten bieten die Lösungen an.
- Der Spielplan wird für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt.
- Die Spielkarten werden gemischt und mit den Rückseiten nach unten neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Hundefiguren werden je auf das farblich passende erste Spielfeld platziert.
- Jeder Spieler erhält ein Set Hundewett-Plättchen.

Spielablauf

Wer zuletzt einen Hund gestreichelt hat, fängt an!

Auf einen Hund setzen: Mit Spielbeginn wettet jeder Spieler, welcher Hund als erster ins Ziel kommen wird. Dazu legt er das entsprechende Hundewett-Plättchen offen vor sich hin. Die übrigen Plättchen werden für diese Spielrunde nicht mehr benötigt und deshalb umgedreht.

Ablauf einer Runde

Eine Karte vom Stapel ziehen und vor sich ablegen: Die Abbildung auf der Karte gibt vor, zu welchem Begriff der Artikel bestimmt werden muss bzw. welcher Begriff in Silben zu unterteilen ist.



Die Karte nur nehmen – nicht umdrehen!

1. **Antwort geben:** Der aktive Spieler nennt nun den passenden Artikel bzw. die Silbenanzahl.
2. **Antwort überprüfen:** Nachdem der Spieler seine Antwort gegeben hat, dreht er die Karte um. Die richtige Lösung ist auf der Kartenmitte zu finden.
3. **Hund vorrücken:** War die Antwort des Spielers richtig, rückt er den Hund, der auf der Kartenrückseite oben abgebildet ist, auf seiner Bahn ein Feld vor.
4. **Aktionssymbol ausführen:** Sind auf der Rückseite unten auf der Karte noch ein oder zwei Aktionssymbole zu sehen, werden diese nach dem Vorrücken ausgeführt:
 - **Knochen:** Ein Knochen wird aus dem Vorrat genommen und vor sich abgelegt.
 - **Zwei Knochen:** Zwei Knochen werden aus dem Vorrat genommen und vor sich abgelegt.
 - **Hand:** Der Spieler darf sich einen Knochen eines beliebigen Mitspielers schnappen und bei sich ablegen.
 - **Hund:** Der Spieler ist noch einmal an der Reihe. Er zieht eine zweite Karte und der Ablauf wiederholt sich ab Punkt 1.

5. Der Spieler legt die eben gespielte Karte vor sich ab und bildet so einen eigenen Stapel.
6. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Spielende und Auswertung

Das Spiel endet, sobald der erste Hund den Platz vor der Wurstbude erreicht.

- Spieler, die den Siegerhund richtig vorhergesagt haben, erhalten aus dem Knochenvorrat drei Bonus-Knochen. Hat niemand den Gewinner vorhergesagt, werden leider keine Bonus-Knochen verteilt. Haben mehrere Spieler richtig getippt, erhält jeder drei Knochen.
- Jeder Spieler zählt die Karten, die er im Spielverlauf gesammelt hat. Wer die meisten Karten hat, erhält drei Bonus-Knochen aus dem Vorrat.
- Abschließend zählt jeder Spieler die gesammelten Knochen.

Spielsieger: Der Spieler, der die meisten Knochen gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.

Spielvariante für Kinder ab sechs Jahren

Für ältere Kinder lässt sich die Spielspannung mit einer kleinen Regelveränderung verändern:

Sobald ein Spieler eine Karte mit dem Aktionssymbol „Hand“ gezogen hat, schnappt er sich anstelle eines Knochens eine Karte eines beliebigen Mitspielers. Dazu nimmt der Mitspieler seine Karten, mischt sie verdeckt und hält sie dem Spieler eng gefächert hin. Dieser zieht nun eine Karte aus dem Fächer.



Passt dabei auf, dass die Aktionssymbole nicht zu sehen sind!

Sind auf dieser geschnappten Karte Aktionssymbole abgebildet, darf der Spieler diese erneut ausführen, allerdings ohne dabei den Hund erneut vorzurücken.



Hier geht es nur um die Aktionssymbole; die Hunde bleiben stehen.