

Grammatik Akkusativ- Oskar



PROLOG

von Uwe Ender
www.prolog-shop.de

Grammatik Akkusativ- Oskar



PROLOG

www.prolog-shop.de

Akkusativ-Oskar

Spielanleitung für 2-4 Spieler

Jeder Spieler erhält 6 Karten und nimmt zunächst eine erste Sortierung vor (siehe Randfarbe). Reihum werden fehlende Karten von Mitspielern erfragt. Sollte der Angesprochene die Karte nicht besitzen, nimmt der Spieler eine Karte vom Stapel. Gewinner ist, wer die meisten Quartette abgelegt hat. Die abgelegten Viererreihen ergeben eine Handlungslogik, die vor Spielbeginn erarbeitet werden sollte. In der Sprachförderung kann auch gezielt nach dem Akkusativ-Objekt gefragt werden. Gefragt wird in Form von Sätzen, die ein direktes Objekt (Akkusativ-Objekt) aufweisen.

Inhalt der Kartengeschichten:

1. Oskar malt **ein Bild** – Oskar hängt **das Bild** auf – Oskar bewundert **das Bild** – das Bild fällt Oskar auf **den Fuß**
2. Oskar fängt **einen Ball** – Oskar wirft **einen Ball** – Oskars Ball trifft **einen Mann** am Kopf (und der Hut fällt runter) – der Mann hebt **den Hut** wieder auf
3. Oskar begrüßt **einen Zauberer** – der Zauberer verwandelt **Oskar** in einen Ball – der Ball hüpfte auf **den Kronleuchter** – der Zauberer verwandelt **den Ball** zurück in Oskar
4. Oskar findet **einen Frosch** – Oskar küsst **den Frosch** – der aus der Blitzwolke entstandene Prinz küsst **Oskar** – der Prinz verwandelt sich wieder in **einen Frosch**
5. Oskar isst **eine Wurst** – Oskar isst **einen Kuchen** – Oskar isst **ein Eis** – Oskar hat Bauchweh und hält sich **den Bauch**
6. Oskar erschreckt **einen Mann** – Oskar erschreckt **ein Kind** – Oskar erschreckt **einen Hund** – Oskar schaut in den Spiegel und erschreckt **sich selbst**
7. Oskar hebt **den linken Arm** und **das rechte Bein** – Oskar hebt **den rechten Arm** und **das linke Bein** – Oskar hebt **beide Arme** – Oskar hebt **beide Beine**
8. Oskar fängt mit dem Köcher **einen roten Schmetterling** – Oskar fängt **einen grünen Schmetterling** – Oskar fängt **einen blauen Schmetterling** – die drei Schmetterlinge ziehen **Oskar** am Köcher in die Lüfte

