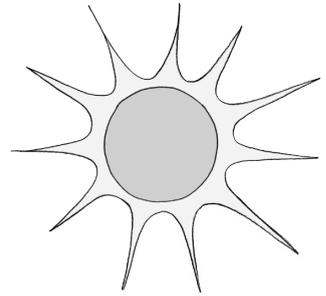


Lausch Rausch



Hör gut zu und finde ... **Wort-Paare!**

Mit vielen Bewegungs-, Pantomime- und Rätselspielen
und drei dazu passenden A Cappella-Liedern auf Audio-CD

von Laura Gerards, Uwe Ender und Stefanie Panzer

für 2 und mehr Spieler,
auch für größere Gruppen ab 8 Spielern
ab 3 Jahren

INHALT

96 Spielkarten:

- Gegensätze → orange Karten mit 15 Bildpaaren
- Das kommt davon → blaue Karten mit 14 Bildpaaren
- Wer isst was? → grüne Karten mit 16 Bildpaaren
- Sechs Jokerkarten

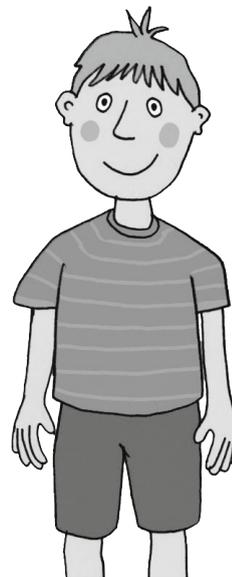
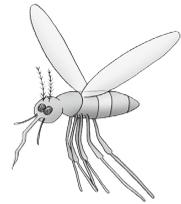
Audio-CD mit drei A Cappella-Liedern:

- Lied 1: Gegensätze
- Lied 2: Das kommt davon
- Lied 3: Wer isst was?



INHALT

EINLEITUNG	3
■ Theoretische Hintergrundinformationen	4
■ Tipps zur Unterstützung der allgemeinen Sprachentwicklung im Alltag	5
WORTLISTEN	6
SPIELE PASSEND FÜR ALLE DREI SPIELSETS	7
SPIELE PASSEND FÜR EINZELNE SPIELSETS	12
■ Gegensätze	12
■ Das kommt davon	15
■ Wer isst was?	18
LIEDTEXTE	22
MONSTER (mit Bastelanleitung)	26



Liebe Kinder, Eltern und pädagogische Fachkräfte,

Singen macht nicht nur einen Riesenspaß und beschert gute Laune, es ist auch eine tolle Möglichkeit, mit Sprache zu spielen und zu experimentieren. Denn über die Musik wird auch die rechte Hirnhälfte aktiviert und bildet so mit der linken, in der sich in der Regel das Sprachzentrum befindet, ein perfektes Team.

LauschRausch ist eine Lieder- und Spieleserie für den Familien- oder Kindertagesstättenalltag und kombiniert sprachwitzreiche A Cappella-Lieder aus Däns Feder (Sänger der Wise Guys) mit einem Spielformat, das die Sprach-Inhalte der Lieder aufgreift und durch vielseitige Such-, Merk- und Findespiele aktiv einbindet und für die Kinder lebendig macht. Dazu werden die in den Liedern vorkommenden zentralen Wörter auf Bildern präsentiert und erweiternd sprachliche Aspekte mit vielen Spielideen vorgestellt. *LauschRausch* eröffnet so allen kleinen und großen Hörern einen großen Hinhör- und Spielspaß. Dazu bietet diese Anleitung viele Anregungen und Spielideen zum Einsatz der *LauschRausch*-Bildkarten und -Lieder.

Die Spiele sind für Kinder ab 3 Jahren geeignet. Einige Spiele können im Schwierigkeitsgrad erhöht und als Varianten für ältere Kinder gespielt werden.

Es sollte stets ein Spielleiter dabei sein, der die Regeln erklärt, den CD-Spieler bedient und die Texte vorliest. Die Spiele können mit einem oder mehr Kindern oder mit Gruppen gespielt werden. Dazu stehen vor den Anleitungen diese Symbole platziert:

-  Diese Spielideen können mit einem oder mehr Kindern und einem Spielleiter gespielt werden.
-  Diese Spielideen können von Gruppen ab 8 Kindern und einem Spielleiter gespielt werden.

Zur Vorbereitung der Spiele ist es wichtig, den Kindern erst einmal die Möglichkeit zu geben, die Lieder und die Zielwörter kennen zu lernen. Hören Sie sich gemeinsam die Lieder auf der CD an und lesen Sie sich die Texte durch. Die fett gedruckten Wörter in den Liedtexten sind jene, die auf den Bildkarten abgebildet sind. Sind Ihnen die Zielwörter und Lieder bekannt, können Sie die Kinder als Spielleiter perfekt unterstützen.

Eine Übersicht der *LauschRausch*-Spiele gibt es unter www.prolog-therapie.de

Gegensätze (orange Karten)

arm (Obdachloser)	reich (Millionär)
dick (viel essen)	schlank/dünn (wenig essen)
dunkel (Nachthimmel)	hell (Scheinwerfer)
gesund (Sportler)	krank (Kranker)
groß (Elefant)	klein (Maus)
hart (Steinblock)	weich (Kissen)
hässlich (Distel)	schön (Rose)
heiß (Suppe)	kalt (Eiswürfel)
hoch (Raumschiff)	tief (U-Boot)
jung (Baby)	alt (Opa)
kurz (Haarkranz)	lang (lange Haare)
langsam (Schnecke)	schnell (Gepard)
leicht (Feder)	schwer (Gewicht)
leise (flüstern)	laut (schreien)
voll (volles Glas)	leer (leeres Glas)

Wer isst was? (grüne Karten)

Adam	Apfel	Chinesen	Reis	Hund	Knochen	Maus	Käse
Affe	Bananen	Franzose	Baguette	Inuit.....	Fisch	Oma	Torte
Baby	Brei	Giraffe	Blätter	Italiener	Pizza	Raupe.....	Blatt
Bären	Honig	Hase.....	Möhre	Katze	Maus	Teenie.....	Burger

Das kommt davon (blaue Karten)

Bananenschale wird	
fallengelassen	Mann rutscht aus
Frau isst Kuchen	Waage zeigt Übergewicht
Fußballer schießt	Ball fliegt ins Tor
Geschenk wird	
ausgepackt	Freude über Geschenk
Gewitterregen	Pfütze
Junge ärgert Frau	Frau schimpft mit dem Jungen
Mann rennt schnell	Mann ist aus der Puste
Mücke	Mückenstich
Regen	Regenschirm
Samen aussäen	Pflanze keimt
Sonne brennt heiß	Eis schmilzt
Sonne scheint	es wird heiß/ Mann schwitzt
Vase fällt	Vase zerbricht in Scherben
zu viel gesonnt	Sonnenbrand

Die folgenden Spiele können mit verschiedenen Inhalten gespielt werden:

- **Gegensätze** Lied 1 und orange Bildpaarkarten
- **Das kommt davon** Lied 2 und blaue Bildpaarkarten
- **Wer isst was?** Lied 3 und grüne Bildpaarkarten

Hör gut zu und finde die Karten!

AUFGABE Erkennen und Finden

MATERIAL Karten eines Sets, CD

2

ANLEITUNG Die Karten werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt. Sie zeigen die Zielwörter, die im Liedtext genannt werden.

Die CD wird eingelegt und das entsprechende Lied gestartet.

Jetzt heißt es: Gut lauschen! Wird eines der Zielwörter im Lied genannt, greifen alle Spieler schnell nach der passenden Bildkarte und legen sie vor sich ab, falls die Lösung stimmte.

Wer die meisten Karten hat, gewinnt!

VARIANTE OHNE CD

Statt die CD einzulegen, kann der Liedtext auch vorgelesen werden. Dabei werden die fett gedruckten Zielwörter mit Betonung vorgelesen.

WEITERE LUSTIGE VARIANTEN

- Die gesuchten Karten werden mit einer Fliegenklatsche abgeklatscht.
- Die Karten werden im Raum verteilt und die Spieler hüpfen zu der gesuchten Karte.
- Nach einigen Spieldurchgängen können die Lieder mitgesungen werden.



Gegensätze (orange Karten)

Ein Baby ist sehr **jung** und ein Opa ziemlich **alt**.
 Ne Suppe sollte **heiß** sein. Ein Eiswürfel ist **kalt**.
 Ne Feder ist sehr **leicht** und Gewichte eher **schwer**.
 Ein volles Glas ist **voll** und ein leeres Glas ist **leer**.

Ein Sportler ist **gesund**. Ein kranker Mensch ist **krank**.
 Wer zu viel isst, wird **dick**. Wer nicht, bleibt eher **schlank**.
 Der Nachthimmel ist **dunkel**, ein Scheinwerfer ist **hell**,
 und Schnecken sind sehr **langsam**, Geparden **superschnell**.

*Das alles hier sind Gegensätze, trotzdem sind es Paare.
 Der eine hat ne **Glatze**, der and're **lange Haare**.
Dünn oder **dick**, **leicht** oder **schwer**,
 wie langweilig die Welt wohl ohne Gegensätze wär'?*

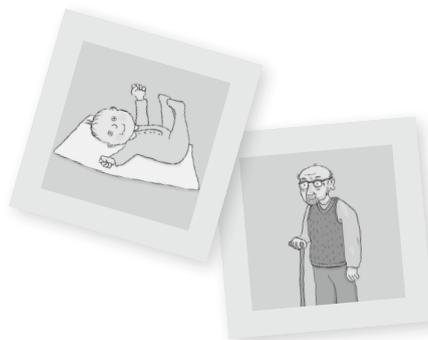
Ein Steinblock fühlt sich **hart** an, ein Kissen sehr schön **weich**.
 Ein obdachloser Mensch ist **arm**. Ein Millionär ist **reich**.
 Sehr viele Menschen sagen, dass Disteln **hässlich** sind.
 Ich selber sage nur, dass ich Rosen **hübscher** find.

Das alles hier sind Gegensätze, trotzdem sind es Paare...

Ein Elefant ist riesen**groß**, 'ne Maus dagegen **klein**.
 Wer **leise** sein will, flüstert. Wer **laut** sein will, muss schrei'n.
 Das Raumschiff will ins Weltall, so richtig **hoch** hinaus.
 Das Unterseeboot fragt sich: Wie sieht's **tief** unten aus?

Das alles hier sind Gegensätze, trotzdem sind es Paare...

*Das alles hier sind Gegensätze, trotzdem sind es Paare.
 Der eine hat 'ne **Glatze** und der and're **lange Haare**.
 Um jede Menge Gegensätze ging es heute hier.
 Wer weiß? Vielleicht ist irgendwer das Gegenteil von dir?*



Das kommt davon (blaue Karten)

Eine **Vase** fällt vom Tisch, wodurch sie gleich **zerbricht**.
 Eine **Mücke** sitzt auf dir, weshalb sie dich dann **sticht**.
 Oder 'ne **Bananenschale** liegt vor deinem Haus.
 Trittst du aus Versehen drauf, dann **rutschst** du leider **aus**.

Ärgert ein sehr frecher **Junge** irgendeine **Frau**,
 wird sie **schimpfen**. Sowa weiß doch jeder ganz genau.
 Auch, dass du, wenn du **schnell rennst**, bald **aus der Puste** bist.
 Und, dass man schnell **zunimmt**, wenn man zu viel **Kuchen isst**.

Das kommt davon! Das kommt davon!
Wenn man nur kurz nachdenkt, ja, dann weiß man's schon!
Das kommt davon! Das kommt davon!
*Ich krieg 'nen **Sonnenbrand**, wenn ich mich **zu viel sonn**'!*

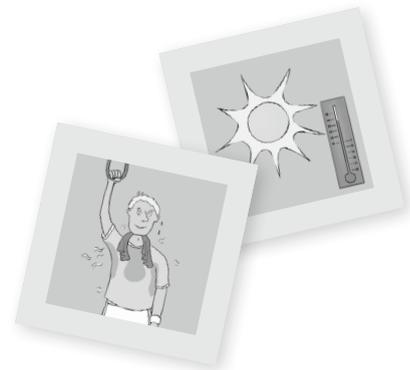
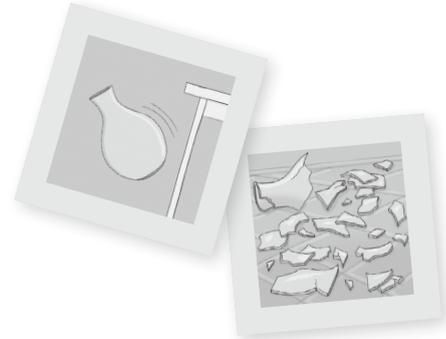
Wenn ein **Schuss** perfekt ist, ja, dann geht der **Ball ins Tor**.
 Packst du ein **Geschenk** aus, **strahlst** du schnell von Ohr zu Ohr.
 Und wer **Samen aussät**, hofft, dass bald 'ne **Pflanze keimt**.
 Wer grad ein **Gedicht schreibt**, hofft, dass es sich super **reimt**.

Das kommt davon...

Wenn die **Sonne kräftig scheint**, wird es im Sommer heiß.
 Dadurch **schmilzt** in kurzer Zeit mein wunderbares **Eis**.
 Kommt auf einmal **Regen** auf, dann wird ein Schirm mich schützen.
 Und dann seh ich überall die allerschönsten **Pfützen**.

Das kommt davon...

Das kommt davon! Das kommt davon!
Wenn man kurz nachdenkt, ja, dann weiß man's schon!
Das kommt davon! Das kommt davon!
Wenn man weiß, was bald passiert, hat man schon halb gewonn'n!



Wer isst was? (grüne Karten)

Alle haben Hunger!

Das ist wirklich krass.

Stellt sich nur die Frage:

Wer isst was?

Alle haben Hunger

und wenn man das so sieht,

kann man wohl nur sagen:

Guten Appetit!

Von allem, was ich seh und höre,

isst ein Hase gern 'ne Möhre.

Und soweit ich weiß,

woll'n Chinesen gerne Reis.

Hunde kau'n an Knochen

und für Babys kochen

wir wohl am besten Brei.

Bist du noch voll dabei?

Alle haben Hunger...

Ich glaub', ich lüg' nicht, wenn ich sag',

dass die Maus gern Käse mag.

Und, so sieht das aus:

Die Katze frisst die Maus.

Adam hat vergessen,

nicht den Apfel aufzuessen,

weshalb ihn Gott verstieß

aus dem schönen Paradies.

Alle haben Hunger...

Ein Italiener isst gern Pizza.

Ein Franzose beißt in Nizza

voll Genuss in ein Baguette.

Bären finden Honig nett.

Raupen essen Blätter,

egal, bei welchem Wetter.

Bei Inuit kommt Fisch

auf den tiefgefrorenen Tisch.

Alle haben Hunger...

Während der Teenie Burger mag,

rettet die Torte Omas Tag.

Blätter knabbert die Giraffe,

und Bananen liebt der Affe,

weil ihm das schon immer lag.

Alle haben Hunger...

