

Aus der **DETEKTIVE**-Ratespiel-Reihe

PRÄPO- DETEKTIVE



von Astrid Kudraß

Auf der Suche nach dem Ort der Orte



ab 5 Jahren
für 2 bis 4 Spieler

Geeignet für:

- Sprachförderung und -therapie
- Vorschule, Grund- und Förderschule
- DaZ (Deutsch als Zweitsprache)

Die Spiele trainieren:

- die Präpositionen und ihre Verwendung
- den Wortschatz
- einfache Satzstrukturen
- Kasusverwendungen (Akkusativ und Dativ)

Inhalte und Material

Präpo-Detektive 1 mit den Präpositionen
in, neben, aus, an, zwischen, vor und
hinter

Präpo-Detektive 2 mit den Präpositionen
auf, unter, über, gegen, durch und **um**

je mit

- Kartenset mit 40 Spielkarten
- 10 Scheiben
- einem großen Blankowürfel mit Klebeetiketten
- Spielfigur *Ganove* (mit Stellfuß)
- Spielanleitung



PROLOG

Hinweis

Die Inhalte beider Präpositionen-Spiele können beliebig miteinander gemischt werden. Die Auswahl der Präpositionen kann individuell auf die Übungssituation abgestimmt werden. Eine Übersichtsliste der Inhalte befindet sich auf Seite 4.

Wird also mit beiden Spielen gespielt,

- werden die Scheiben und Spielkarten entsprechend der Auswahl sortiert.
- kann bei zwei Spielern jeder seinen eigenen Würfel benutzen.
- wird der *Ganove* nur einmal benötigt (und der zweite verbleibt in der Schachtel).

Alle Spiele unter www.prolog-shop.de

Spielprinzip

Ein Spieler versucht, die Präposition auf der Karte seines Mitspielers anhand einer Auswahlmenge zu erraten. Dazu werden immer zwei Präpositionen im Kontrast angeboten und somit genaue Positionsbezeichnungen evoziert.

Der Würfel gibt dabei vor, wie oft geraten werden darf.

Und der *Ganove* versucht mit langen Fingern, verlorene Karten zu erhalten ...

Spielanleitung

Tipps und Hinweise

- Die Karten haben auf der Rückseite verschiedene Symbole. Auf den jeweils zugehörigen Scheiben befinden sich auf der Rückseite mittig dieselben Symbole. Dies dient der schnellen Zuordnung und Sortierung.
- Zum Sortieren stehen auf den Rückseiten der Scheiben die Präpositionen.
- Alle Bildmotive sollten vor Spielbeginn gemeinsam betrachtet und benannt werden.
- Es wird vereinbart, dass auf die Scheiben während des Spiels nicht gezeigt wird (dies, um bewusst die Sprache zu nutzen).

Hilfen

- Falls gewünscht, kann durch das Aussortieren von Scheiben und der entsprechenden Karten nur mit einer Auswahl der zu lernenden Präpositionen gespielt werden. Dies kann sinnvoll und notwendig sein, um das Kind nicht mit Lerninhalten zu überfordern, sondern das Komplexitätsniveau seinen Fähigkeiten anzupassen.
- Das Kind wird angeregt, sich am Sprachvorbild der Spielleitung zu orientieren. Auch kann die Spielleitung Fragen stellen, um die Äußerungen des Kindes indirekt zu korrigieren, z. B.: „*Wo genau ist denn der Hase?*“, „*Sitz die Maus **im** oder **neben** dem Eimer?*“
- Satzmuster, die das Kind im Spiel spontan nutzt, können durch indirekte Korrekturen und Hinweise gesteuert werden.
- Wenn das Kind in der Dativ- und Akkusativmarkierung Unsicherheiten zeigt, werden diese hier ignoriert oder zu einem anderen Zeitpunkt geübt.

Tipp: Dazu können auch die Spiele der Kasus-Detektive-Reihe genutzt werden [siehe www.prolog-shop.de].

Spielvorbereitung

Die Spieldauer kann durch die Festlegung einer bestimmten Spielzeit oder einer zu erreichenden Spielkartenanzahl variiert werden. Die **Scheiben** werden offen als Kreis gelegt. Die **Spielkarten** werden verdeckt als Stapel in die Kreismitte gelegt. Der **Ganove** wird im **Stellfuß** ebenfalls in die Kreismitte gestellt. Der **Würfel** wird bereit gelegt.

Spieldurchführung für 2 Spieler

Schritt 1: Spieler 1 zieht eine Spielkarte

Spieler 1 zieht eine Spielkarte vom Kartenstapel.

Er hält sie so, dass Spieler 2 nur die Kartenrückseite mit dem Symbol sehen kann.

Auf einer der zum Kreis ausgelegten Scheiben ist mittig dasselbe Symbol abgebildet.

Auf ihr sind vier sich ähnelnde Bilder zu sehen.

Schritt 2: Spieler 2 würfelt und rät

Spieler 2 soll erraten, welches der vier Bildmotive Spieler 1 auf seiner Spielkarte hat.

Um herauszufinden, wie oft er raten darf, würfelt er.

Je nachdem, wie oft er dann raten darf, sucht er sich auf der Scheibe Bildmotive aus, nach denen er Spieler 1 fragt. Beispiel: *Steigt die Katze aus dem Korb?*

Hat Spieler 2 mit einer seiner Fragen das richtige Motiv erraten, erhält er die Spielkarte und bildet mit ihr seinen eigenen Kartenstapel. Er legt die Karten dabei verdeckt ab, damit die Motive nicht mehr zu sehen sind.

Spielfigur Ganove: Nicht erratene Karten legt Spieler 1 verdeckt zum *Ganoven*. Dabei sagt er, welches Motiv die Karte zeigt, z. B. „*Ich hatte den Hasen, der im Eimer sitzt.*“

Würfelsymbol Lupen-Smiley: Würfelt Spieler 2 dieses Symbol, so erhält er direkt die gerade gezogene Karte von Spieler 1, ohne sie erraten zu müssen. Er zeigt sie den Mitspielern und sagt, was auf ihr zu sehen ist, und legt sie zu seinem Stapel.

Anschließend wird das Spiel fortgesetzt, indem Spieler 2 eine Karte zieht und Spieler 1 würfelt und rät.

Spielende:

Die Spieler zählen die Karten ihres Stapels. Karten, die der *Ganove* erhalten hat, werden nicht gezählt.

Wer die meisten Karten hat, ist der Superdetektiv.

Spieldurchführung für 3 und 4 Spieler:

Im Vergleich zum Spielen mit nur 2 Spielern ist die Spieldauer hier länger.

Im Prinzip wird wie oben beschrieben gespielt, allerdings **ohne die Spielfigur Ganove** und **ohne den Würfel**.

Stattdessen raten die Spieler reihum im Uhrzeigersinn je einmal, welche Spielkarte Spieler 1 in der Hand hält. Dies geschieht so lange, bis ein Spieler richtig geraten hat und sie erhält. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass ein Spieler zweimal mit Raten an der Reihe ist, je nachdem, wie gut er sich die schon genannten Bildmotive gemerkt hat. Diese Spielform trainiert somit besonders die Aufmerksamkeit und Konzentration.

Wurde eine Karte erraten, zieht der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine weitere vom Stapel usw.

Inhalte für Satzmuster

Hinweis: Zum Üben einer Präposition stehen zwei oder vier Scheiben zur Verfügung, die immer zwei Präpositionen im Kontrast anbieten.

Beispiel: Um die Präposition „vor“ zu üben, gibt es vier Scheiben, von denen je zwei den Kontrast von „zwischen“ und „hinter“ anbieten.

Präpo-Detektive 1

in / neben

- der Hase / die Maus ist in / neben dem Eimer
- der Löffel / die Kelle ist in / neben der Schüssel

in / aus

- das Buch / die Vase steht in dem / fällt aus dem Regal
- der Hund / die Katze steigt in das / steigt aus dem Körbchen

an (am) / neben

- das Bild / der Spiegel hängt an / neben dem Nagel
- der Hut / die Mütze hängt an / neben dem Haken

zwischen / vor

- die Maus / das Meerschweinchen sitzt zwischen / vor zwei Käsestücken
- der Hase / der Hamster sitzt zwischen / vor zwei Möhren

hinter / vor

- der Golfball liegt / die Maus steht vor / hinter dem Loch
- das Schaf / die Ziege steht vor / hinter dem Baum

Präpo-Detektive 2

auf / unter

- die Puppe / der Teddy sitzt auf / unter dem Stuhl
- der Hahn / die Katze sitzt auf / unter dem Zaun

über / unter

- der Luftballon / die Wolke ist über / unter dem Regenbogen
- die Spinne / die Raupe hängt über / unter dem Fliegenpilz

gegen / auf

- der Schneeball / der Tennisball fliegt gegen / auf die Mauer
- der Frosch / der Grashüpfer springt gegen / auf den Ball

durch / über

- der Löwe / der Tiger springt durch / über den Reifen
- der Geist / die Kanonenkugel fliegt durch / über die Mauer

um / durch

- die Ameisen / die Marienkäfer laufen um / durch den Hügel
- die Ente / das Küken geht um / durch die Pfütze

Hinweis: Aufgrund besserer Lesbarkeit der Spielanleitung haben wir uns für das generische Maskulinum entschieden, bei dem grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.

NL Voorzetsel-speurneus 1+2

Op zoek naar de plaats der plaatsen

Vanaf 5 jaar
Voor 2-4 spelers

De spellen oefenen:

- de voorzetsels en de toepassing ervan
- de woordenschat
- eenvoudige zinsstructuren

Inhoud en materiaal

Voorzetsel-speurneus 1 met de voorzetsels **in, naast, uit, aan, tussen, voor** en **achter**
Voorzetsel-speurneus 2 met de voorzetsels **op, onder, boven, over, tegen, door** en **om**

elk spel met

- een kaartenset met 40 speelkaarten
- 10 schijven
- 1 grote blanco dobbelsteen met stickers
- speelfiguur Ganove (met voetje)
- speluitleg.

Aanwijzingen

De inhoud van beide spellen kan naar wens door elkaar gebruikt worden. De keuze voor voorzetsels kan op de individuele oefensituatie afgestemd worden. Op pagina 4 bevindt zich een overzicht van de inhoud.

Wordt met beide spellen gespeeld,

- dan worden de benodigde schijven en speelkaarten bij elkaar gezocht, afhankelijk van de voorzetselkeuze.
- dan kan, indien er twee spelers zijn, ieder zijn eigen dobbelsteen gebruiken.
- dan is speelfiguur Ganove slechts 1 keer nodig (de tweede blijft in de doos).

Spelprincipe

Een speler probeert het voorzetsel op het kaartje van zijn tegenspeler te raden aan de hand van een beperkt aantal opties. Daartoe worden steeds twee tegenovergestelde voorzetsels aangeboden en door middel van precieze positiebeschrijvingen wordt het juiste voorzetsel geraden.

De dobbelsteen geeft aan hoe vaak geraden mag worden.

En *Ganove* probeert met lange vingers de verloren kaartjes te houden...

Speluitleg

Tips en aanwijzingen

- De kaartjes hebben op de achterkant verschillende symbolen. De bijbehorende schijven hebben op de achterkant dezelfde symbolen. Dit bevordert een snelle sortering.
- Ter bevordering van het sorteren staan aan de achterkant van de schijven de voorzetsels.
- Alle afbeeldingen moeten voor aanvang van het spel samen bekeken en benoemd worden.
- Er wordt afgesproken dat tijdens het spel niet op de schijven mag worden gewezen (dit om het spreken te bevorderen).

Hulp

- Indien gewenst kan door het uitzoeken van schijven en bijbehorende speelkaarten slechts met die voorzetsels die geoefend moeten worden, gespeeld worden.
- Het kind wordt aangemoedigd zich op het spreekvoorbeeld van de spelleider te richten. Ook kan de spelleider vragen stellen om de uitingen van de kinderen indirect te corrigeren, bijv. "*Waar is de haas?*", "*Zit de muis in of **naast** de emmer?*".

Spelvoorbereiding

De speelduur kan worden bepaald door het vastleggen van een bepaalde speeltijd of door het aantal te verzamelen speelkaarten.

De **schijven** worden open in een cirkel gelegd. De **speelkaarten** worden op een stapel met de afbeelding naar beneden in het midden van de cirkel gelegd. **Ganove** wordt op zijn voetje eveneens in het midden van de cirkel opgesteld. De **dobbelsteen** wordt klaargelegd.

Speluitvoer voor 2 spelers

Stap 1: speler 1 trekt een kaart

Speler 1 trekt een speelkaart van de stapel. Hij houdt de kaart zo dat zijn medespeler alleen de achterkant van de kaart met het symbool kan zien. Op één van de schijven in de cirkel staat hetzelfde symbool. Op de schijf zijn 4 soortgelijke plaatjes te zien.

Stap 2: speler 2 gooit de dobbelsteen en raadt

Speler 2 moet raden welke van de vier afbeeldingen speler 1 op zijn kaartje heeft. Om uit te vinden hoe vaak hij mag raden, gooit hij met de dobbelsteen. Voor elke keer dat hij raden mag, zoekt hij één van de vier plaatjes uit waarnaar hij speler 1 gaat vragen, bijvoorbeeld: Klimt de poes uit de mand?

Heeft speler 2 met zijn vragen het juiste plaatje geraden, dan mag hij het speelkaartje hebben en bouwt hij daarmee zijn eigen kaartenstapel. Hij legt de kaarten gesloten op een stapel, zodat de afbeeldingen niet meer te zien zijn.

Speelfiguur Ganove: niet geraden kaartjes legt speler 1 omgekeerd bij Ganove. Daarbij zegt hij welke afbeelding zijn kaartje liet zien, bijv. "Ik had de haas die in de emmer zit."

Dobbelsteensymbool vergrootglas-smiley: gooit speler 2 dit symbool, dan krijgt hij direct het zojuist getrokken kaartje van speler 1, zonder te moeten raden. Hij laat het kaartje aan zijn medespeler zien en zegt wat er te zien is en legt het kaartje dan op

zijn stapel. Aansluitend wordt het spel voortgezet waarin speler 2 een kaartje trekt en speler 1 raadt.

Speleinde

De spelers tellen de kaartjes op hun stapel. De kaartjes die bij Ganove liggen, tellen niet mee. Wie de meeste kaartjes heeft, is de superspeurneus.

Speluitvoer voor 3 en 4 spelers

Vergeleken met het spel met 2 spelers duurt dit spel langer. In principe wordt zoals hierboven beschreven gespeeld, maar zonder speelfiguur Ganove en zonder dobbelsteen. In plaats daarvan raden de spelers om de beurt met de klok mee slechts één keer welk kaartje speler 1 in zijn hand heeft. Dit gaat net zo lang door tot een speler het juist geraden heeft en het kaartje mag hebben.

Daarbij kan het voorkomen dat een speler twee keer aan de beurt komt om te raden, afhankelijk van hoe goed hij de reeds benoemde afbeeldingen onthouden heeft. Deze spelvorm traint dus ook de oplettendheid en concentratie.

Wordt een kaartje geraden, dan pakt de volgende speler een kaartje van de stapel, enz.

Inhoud

Voorzetsel-speurneus 1

in / naast

- de haas / de muis staat in / naast de emmer
- de lepel / de soeplepel ligt in / naast de kom

in / uit

- het boek / de vaas staat in / valt uit de kast
- de hond / de kat klimt in / uit de mand

aan / naast

- het schilderij / de spiegel hangt aan / naast de spijker
- de hoed / de muts hangt aan / naast de haak

tussen / voor

- de muis / de cavia zit tussen / voor twee stukken kaas
- de haas / de hamster zit tussen / voor twee wortels

achter / voor

- de golfbal ligt / de muis staat voor / achter het gat
- het schaap / de geit staat voor / achter de boom

Voorzetsel-speurneus 2

op / onder

- de pop / de beer zit op / onder de stoel
- de haan / de kat zit op / onder het hek

boven / onder

- de ballon / de wolk is boven / onder de regenboog
- de spin / de rups hangt boven / zit onder de paddenstoel

tegen / op

- de sneeuwbal / de tennisbal vliegt tegen / op de muur
- de kikker / de sprinkhaan springt tegen / op de bal

door / over

- de leeuw / de tijger springt door / over de hoepel
- het spook / de kanonskogel vliegt door / over de muur

om / door

- de mieren / de lieveheersbeestjes lopen om / door de heuvel
- de eend / het kuiken loopt om / door de plas

**ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH**

Olpener Straße 59 D-51103 Köln

Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de