



# SPRÄCHE BRAUCHT...

## ... EMOTIONALITÄT

Wie ich mich fühle, so drücke ich mich aus.

## ... BEWUSSTSEIN & AUFMERKSAMKEIT

Mit geschärften Sinnen die Welt erkunden.

## ... LITERACY

Buchstaben und Bücher eröffnen neue Welten.

## ... ALLTAG

Was Kinder täglich sagen,  
macht ihnen keine Mühe.

## ... BEWEGUNG

Mit Elan, Dynamik, Schwung  
hin zu Sprachbegeisterung.

## ... FREUNDSCHAFTEN & FAMILIE

Gemeinsam kommen wir ans Ziel.

## ... MATERIAL & MEDIEN

Kinder  
„be-greifen“  
die Welt.

## ... VIELFALT

Gemeinsamkeiten und Unter-  
schiede machen das Leben bunt.

## ... VORBILDER

Kinder hören alles  
und ahnen  
vieles nach.

## ... OFFENHEIT & KREATIVITÄT

Kinder haben tausend  
Ausdrucksweisen.

## ... LEBENSBEZUG

Kinder erzählen gerne  
von sich und ihren  
Erlebnissen.

## ... MUSIK & RHYTHMUS

Mit Musik geht's  
leicht ins Ohr.

Sprache ist der  
**START**  
und Sprache ist das  
**ZIEL**

Das PUMA-Spiel schafft **Sprechanlässe** unab-  
hängig von der Erstsprache der Kinder, um

- die Freude am Erzählen, Singen und Plaudern
- die Selbstsicherheit beim Sprechen
- das Kennenlernen von anderen Sprachen
- die Solidarität

zu unterstützen. **Ziel** dieses **kooperativen** Spiels  
ist, dass alle Mitspieler/innen als Team zusam-  
men die **Schatzkiste** mit möglichst vielen Spra-  
chenschätzen füllen.

### Mitspieler/innen

- max. 4 Kinder
- geeignet für Kinder, für die die Aufgaben der PUMA-  
Felder herausfordernd und bewältigbar sind

### Ausrüstung

- 1 Würfel mit 3 oder 6 Augen
- Spielfigur für jede Mitspielerin/jeden Mitspieler
- Sprachschätze in Form von Sammelmaterial  
(z. B. Perlen, Muscheln, kleine Steine) zum Zählen  
der erfüllten Aufgaben der Kinder
- Sprachschatzkiste (z. B. Karton, Holzkiste) zum Sam-  
meln der gemeinsam erspielten Sprachschätze

### Die Schatzfelder

- Vor Spielbeginn können Sie gemeinsam mit den  
Kindern individuelle Spielaufgaben erfinden,  
die zum jeweiligen Themenfeld (z. B. Musik &  
Rhythmus, Vielfalt, Lebensbezug ...) passen. Die Kinder  
bzw. Sie können die Aufgabe in die leere Sprechblase  
schreiben oder auch symbolisch darstellen.
- Möchte das Kind die Aufgabe nicht gleich erfüllen, er-  
hält es bei der nächsten Runde eine weitere Chance.
- Wenn ein Schatzfeld bereits mit einer Spielfigur besetzt  
ist, stellt man die eigene Spielfigur dazu und erfüllt die  
Aufgabe.
- Für jede erfüllte Aufgabe gibt es einen Sprachschatz,  
der in die gemeinsame Sprachschatzkiste gelegt wird.
- Statt der beschriebenen Aufgaben können andere pas-  
sende Aufgaben überlegt werden.

### Weitere Felder

- Orange Felder sind Spielfelder  
am Weg zum Ziel.
- Blaue Felder: Die Spielfigur springt zum daneben  
dargestellten Schatzfeld nach vor.
- Grüne Felder: Die Spielfigur springt zum daneben  
dargestellten Schatzfeld zurück.

### START ist bei „Sprache ist der START“

- Spielfiguren auf das Startfeld stellen
- ausmachen, wer anfangen darf
- reihum würfeln und weiterrücken
- Aufgaben auf den Schatzfeldern erfüllen

### ENDE ist bei „Sprache ist das ZIEL“

- Wenn alle Spielfiguren im Ziel sind, ist das Spiel zu Ende.
- Nun wird die Schatzkiste geleert und die gemeinsam  
erspielten Schätze werden gezählt.

Auf der Welt gibt es viele Sprachen und Schriften:

„Ja“ kann man zum Beispiel so sagen:

- ① ji hān (Urdu) ② ne (Neugriechisch) ③ da (Russisch)  
④ na'am (Arabisch) ⑤ shi (Chinesisch)