C chön, dass Sie auf "PUMA – der Weltenbummler" aufmerksam geworden sind und die darin enthaltenen Aktivitäten gemeinsam mit Ihrem Kind, Ihrer Kindergartengruppe oder Ihrer Klasse ausprobieren

Der Spracherwerb von Kindern ist in hohem Maße abhängig von den Anregungen, die sie von ihrer Umwelt erhalten. Deshalb sind qualitätsvolle Sprachangebote besonders wichtig. "PUMA – der Weltenbummler" bietet Ihnen viele Tipps und Impulse, wie Sie Kinder zum Plaudern, Spekulieren, Fantasieren und zum Reflektieren des eigenen Sprachrepertoires animieren können.

Der Erwerb der Bildungssprache Deutsch ist entscheidend für erfolgreiche Bildungsund Arbeitswege und auch für die Teilhabe an der Gesellschaft. Aber Bildungssprache erwirbt man nicht von heute auf morgen. Im Gegenteil: Es handelt sich um einen langen Prozess, der sich durch die gesamte Kindergarten- und Schullaufbahn zieht und immer komplexer wird. (Bildungs)Spracherwerb verläuft in ganz bestimmten Stufen und

jedes Kind erklimmt diese Stufen in seinem eigenen Tempo: Es gibt Kinder, die bereits in elementaren Bildungseinrichtungen über ein beeindruckendes Sprachrepertoire verfügen. Viele Kinder werden mit mehreren Sprachen groß und erwerben die deutsche Sprache als Zweit- oder Drittsprache. Leider gibt es auch immer mehr Kinder, die "spracharm" aufwachsen. Diese Kinder profitieren ganz besonders von aufmerksamer Zuwendung und individueller Kommunikation. Die Wertschätzung der Individualität jedes Kindes zeigt sich nicht zuletzt im achtungsvollen Umgang mit seiner Familiensprache. Vertrauensvolle Beziehungen, Achtsamkeit und Wertschätzung sind in jedem Fall der Boden, auf dem Sprachen gut gedeihen.

Mit "PUMA – der Weltenbummler" möchten wir Sie und die Kinder ein Stück weit auf dem langen Weg hin zur Bildungssprache begleiten. Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Ausprobieren der verschiedenen Aktivitäten!

Karin Weitzer

(Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum)

#### So ist "PUMA – der Weltenbummler" aufgebaut

Die Spielanleitung und die Spielaktivitäten sind direkt an die Kinder gerichtet. Bitte begleiten Sie die Kinder durchs Plakat und unterstützen Sie sie bei der Durchführung der Aktivitäten. Lesen Sie den Kindern die Spielanleitung, die Aufgabenstellungen

sprachen als Deutsch bewusst dazu,

ihre Sprachen sichtbar und hörbar zu machen. Sie werden sehen: Das gemeinsame Betrachten der Bilder,

Wörtern werden so manche Überraschung bereithalten!

#### Kooperatives Würfelspiel

und die Bildgeschichte vor, wenn

sie selbst noch nicht lesen können.

Helfen Sie ihnen bei der Durchfüh-

rung des Spiels und bei der Arbeit

mit der Bildgeschichte. Ermutigen

Sie Kinder mit anderen Familien-

Das kooperative Würfelspiel "PUMA – der Weltenbummler" unterstützt Kinder in ihrer sprachlichen Entwicklung. Durch vielfältiges Sprechen und aufmerksames Zuhören erweitern die Kinder nach und nach ihren Wortschatz, ihre phonologische und rhythmische Bewusstheit sowie musische, motorische und

Also: Auf die Plätze, fertig und losgeplaudert!

das Erzählen und Erfinden von Geschichten,

das Singen, das Reimen, die kleinen Erfolgs-

erlebnisse und der kreative Umgang mit

sprachliche Kompetenzen. Damit werden wichtige Grundsteine für die Sprachentwicklung und das Lesen- und Schreibenlernen gelegt. Auch ihre persönliche und soziale Entwicklung wird im Spiel gefördert: Beim Ausführen der verschiedenen Aktivitäten

können die Kinder ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Das gegenseitige Zuhören, das gemeinsame Spielziel und die Beachtung von Spielregeln trainieren zudem die Teamfähigkeit. Mit den Spielaktivitäten wird ein gemeinsames und konkretes Ziel verfolgt: das Sammeln von Reiseandenken zum Füllen des gemeinsa-

#### Bildgeschichte/Hörbuch

Wer Kindern regelmäßig vorliest, schenkt ihnen damit nicht nur Freude und Zuwendung, sondern investiert auch nachhaltig in ihre Bildungschancen. Denn: Das Vorlesen ist die Grundlage für eine gute Lesekompetenz – eine der zentralen Schlüsselqualifikationen unserer Zeit und Voraussetzung für alles, was während und vor allem nach der Schule

men Reisekoffers.

Welche Kompetenzen werden durch das Vorlesen erworben und trainiert? Der Wortschatz wird vergrößert, die Konzentrationsfähigkeit gesteigert, das Vorstellungsvermögen er-

weitert und die Kreativität gefördert. Es gibt einen engen Zusammenhang zwischen dem Vorlesen und der Lesefreude, dem Leseverhalten und letztlich auch dem Schulerfolg. Kindern, denen viel vorgelesen wurde, fällt das Lesen- und Schreibenlernen in der Regel

Außerdem lernen Kinder durch Geschichten, sich in andere hineinzuversetzen. Vorlesen stärkt also nicht nur kognitive Fähigkeiten, sondern fördert auch soziale und emotionale Kompetenzen.

Da uns das Thema (Vor)Lesen besonders am Herzen liegt, haben wir für "PUMA – der Weltenbummler" eine Bildgeschichte und ein Hörbuch in mehreren Sprachen entwickelt. Auch hier dreht sich alles um das Thema

Die Identifikationsfigur PUMA begibt sich auf eine Entdeckungsreise rund um die Welt und nimmt die Kinder als Begleiter/innen mit. Die Reisestationen des Würfelspiels und der Bildgeschichte sind ident und ergänzen einander. Auch sämtliche Spielaktivitäten, analog wie digital, widmen sich PUMA und seinen Abenteuern. Somit haben die Kinder die Möglichkeit, voll und ganz in diese Themen- und Geschichtenwelt einzutauchen und ihr Weltwissen und ihre Sprachkompetenz zu erweitern. Methodische und didaktische Tipps zur Arbeit mit der Bildgeschichte finden Sie auf der entsprechenden Plakatseite.

Viel Vergnügen beim Geschichtenvorlesen, -hören und -weiterspinnen!

Dieses Plakat ist ein Teil der PUMA-Materialien des Österreichischen Sprachen-Kompetenz-Zentrums. Die PUMA-**Faltplakate** und das PUMA-**Elternheft** bieten vielfältige Tipps und Impulse, wie Sie Kinder im Alltag zum Plaudern, Spekulieren und Fantasieren anregen können. Spannende Würfelspiele, detailreiche Wimmelbilder, analoge und digitale Sprachaktivitäten, Lieder, Reime, fantasievolle Bild- und Hörgeschichten wecken die Neugier an der Sprachenvielfalt.

Das gesamte PUMAversum finden Sie im PUMA-Katalog auf www.oesz.at/puma



Die Reise beginnt PUMA wacht in der Früh auf. Er streckt sich und bemerkt, dass er heute gute Laune hat. Fröhlich hüpft er aus seinem Bett und sagt: "Heute möchte ich die ganze Welt kennenlernen." Also packt er schnell seinen Rucksack mit allen Dingen, die man für eine Weltreise braucht.

In der Stadt PUMAs Reise beginnt in einer großen Stadt. Auf einem Fahrrad düst er durch die Straßen. Die Häuser hier sind so hoch, dass sie an den Wolken kratzen. "Und überall blinken bunte Lichter", denkt sich PUMA. Doch dann muss er husten und möchte frische Luft schnappen.

#### Im Wald

Im Dschungel

Zurück auf der Erde ist PUMA wieder in einem Wald gelandet.

"Aber hier sind die Bäume noch höher. Und die Tiere singen

und lachen noch lauter. Das muss der Urwald sein!", ruft er.

ein Äffchen als blinder Passagier mit auf die Liane gesprungen.

Geschickt schwingt sich PUMA mit einer Liane durch den

Dschungel. "Aber wer quietscht denn da?" Oh, da ist wohl

"Ahhh", denkt sich PUMA und atmet tief durch. "Hier im Wald ist es aber schön Und so viele Geräusche sind zu hören." Er blickt in die Baumwipfel, aus denen aufgeregte Vögel zwitschern. "Autsch", mault plötzlich eine tiefe Stimme. "Oh, Verzeihung", entschuldigt sich PUMA. Er ist einem Wildschwein auf die Zehen getreten.



Schritt für Schritt zur Bildgeschichte

1 Lesen Sie die Bildgeschichte und überlegen Sie, welche Wörter für die Kinder schwierig sein könnten. Erarbeiten Sie die Begriffe gemeinsam mit den Kindern, bevor Sie die

Geschichte lesen/hören. Lesen Sie den Kindern die gesamte Bildgeschichte vor oder hören Sie sich das Hörbuch zur Bildgeschichte mit dem QR-Code an. Je nach Bedarf kann die Geschichte komplett oder in einzelnen Kapiteln gelesen und gehört

**2** Zerschneiden Sie die Bildgeschichte (Kopiervorlage online) und lassen Sie die Kinder die einzelnen Kapitel in der richtigen Reihenfolge ordnen. Dazu haben wir auch eine digitale Aktivität erstellt, die Sie mit dem QR-Code aufrufen können.

Lassen Sie die Kinder die Bildgeschichte nacherzählen.

→ Ihnen auf? Gibt es bereits bekannte oder ähnlich klingende Wörter? Wie ist die Satzmelodie? Gibt es andere Laute und wie hören sich diese an? Lesen Sie vorher die Textversionen und achten Sie auf sprachliche Unterschiede und Gemeinsamkeiten, um die Kinder beim Hören darauf aufmerksam zu machen. Vielleicht ist eine der Sprachen sogar die Erstsprache eines der Kinder.

\*

Wir haben die Bildgeschichte in **mehreren Sprachen** geschrieben und aufgenommen. Momentan ist sie auf Deutsch, Bosnisch/Kroatisch/Serbisch, Englisch und

Türkisch verfügbar. Sie finden alle Dateien online: gesamter Text der Bildgeschichte

gesamtes Hörbuch einzelne Kapitel des Hörbuchs

Umgebungsgeräusche der einzelnen Kapitel **Zusatz:** Bakabus Geburtstagslied und PUMA-Jingle

Links















Jetzt ist PUMA an einem Ort angekommen, an dem es gar keine Bäume gibt. In der

Wüste. Dafür findet er etwas anderes. Sand. Und zwar jede Menge. "Ganz schön heiß hier", keucht PUMA. Schnell trinkt er einen großen Schluck aus seiner Flasche.

"Diese Wüste ist so groß. Die würde ich gerne mal von oben sehen."



**Auf dem Meer** 

Plötzlich sieht PUMA ein riesiges, blaues Meer. "Ab in die Fluten", freut sich PUMA und hüpft auf sein Surfbrett. Wie der Blitz düst er über die hohen Wellen. Die Meeresfische staunen nicht schlecht, als er an ihnen vorbeiflitzt. "Darf ich mitkommen?", fragt ein kleiner Seestern. "Na klar!", lacht PUMA.



Mit einer Rakete düst PUMA in den Weltraum und fliegt bis zum Mond. "Hallo, PUMA", begrüßt ihn ein blaues Wesen, als er mit seinem Raumfahrerhelm aus-

steigt. "Hallo", freut sich PUMA. "Wer bist denn du?" "Ich bin Bakabu, der Ohrwurm.

tollen Lied. Machst du mit?" Da lässt sich PUMA nicht zweimal bitten. "Na klar!", ruft

Ich bin hier, weil ich eine galaktische Geburtstagsparty feiern möchte. Mit einem

Auf dem Mond (Treffen mit Bakabu)

er begeistert.

Nach einer langen Fahrt über das Meer wird es immer kühler. "Richtige Eisberge", staunt PUMA und zieht sich schnell eine warme Jacke an. "Alles einsteigen!", ruft ein fröhlicher Pinguin auf einer Eisscholle. "Das ist der Südpol-Express!" "Da komme ich gerne mit", zittert PUMA. "Der Südpol ist sehr schön, aber auch s-s-sehr k-k-kalt."



Die Heimkehr

Nach so vielen Abenteuern freut sich PUMA, als er wieder nach Hause kommt. "Toll, was es alles gibt auf der Welt", denkt er und kuschelt sich in sein warmes Bett. "Jetzt muss ich noch einmal genau nachdenken, wo ich heute überall war. Könnt ihr mir vielleicht helfen?"

# Weitere Ideen zur Kreativitätsförderung und Differenzierung

L deren Zeitformen **nacherzählen** oder eine eigene Reisegeschichte erfinden (z. B. "PUMA ist in der Früh aufgewacht, hat sich gestreckt ..." oder "PUMA plant im Sommer eine Reise um

die Welt. Er wird ..."). Stoppen Sie die Erzählung nach jedem Kapitel und lassen Sie die Kinder **spekulieren**, wie es wohl weitergeht.

Die Geschichte bietet viele Möglichkeiten zur Wortschatzerweiterung. Sie können die Wörter entweder nach Kapiteln oder Themen (z. B. Reisen, Natur, Tiere) erarbeiten. Nutzen Sie den reichhaltigen Wortschatz und die Vielfalt der Verben (z. B. ,düsen', ,flitzen', ,maulen', ,staunen'). Dazu eignen sich Bild-Wort-Karten oder Mind Maps. Verbinden Sie bestimmte Wörter mit entsprechenden Gesten (z. B. ,aufwachen': Strecken Sie die Arme in die Luft.).

Spielen Sie die Umgebungsgeräusche (online verfügbar) vor und lassen Sie die Kinder die entsprechenden Bilder erraten.

Lassen Sie die **Erstsprachen** der Kinder hörbar werden: "Was heißt 'Rucksack' in deiner Familiensprache?" "Kannst du die Geschichte in einer anderen Sprache erzählen?" Laden Sie dazu auch Eltern oder mehrsprachige Kolleg/innen ein. Behandeln Sie nur einzelne Bilder der Geschichte: Lassen Sie sie die Kinder beschreiben, nutzen Sie sie als **Sprechimpuls** für das

assen Sie die Kinder die Bildgeschichte in an- Erzählen eigener Geschichten oder entwickeln Sie Dialoge und Rollenspiele daraus.

> Erzählen Sie die Bildgeschichte als Mitmachgeschichte: Lesen Sie die Geschichte vor und begleiten Sie bestimmte Wörter mit einem Geräusch oder einer Bewegung. Die Kinder ahmen die Laute und Gesten nach.

Nutzen Sie die Bildgeschichte als Vorlage für die Produktion eines kleinen **Theaterstücks** oder **Musicals**. Verwenden Sie dazu auch unsere Lieder.

Lassen Sie der **Fantasie** freien Lauf und gestalten Sie gemeinsam mit den Kindern eine eigene Bildgeschichte!

### Mögliche Impulsfragen

Wenn du gemeinsam mit PUMA auf Reisen gehen würdest, wohin würdet ihr fliegen/fahren? Welchen Tieren könnte PUMA

noch begegnen? Wovon könnte PUMA träumen? Wie könnte die Geschichte von PUMA und Bakabu, dem

mit ihnen unternehmen?

Ohrwurm, weitergehen? Wenn PUMA und Bakabu zu dir nach Hause kommen würden, was würdest du



### START/ZIEL: PUMA PACKT SEINEN RUCKSACK



Du gehst gemeinsam mit PUMA auf eine Reise um die Welt! Was nimmst du mit? Packe deinen Rucksack!

### Beschreibung der Aktivität

Das erste Kind sagt: "Ich packe in meinen Rucksack …". Das zweite Kind wiederholt den Satz des ersten Kindes und fügt ein neues Wort hinzu. Dies geht reihum so lange weiter, bis keinem Kind mehr etwas einfällt.



Hilfreiche Redemittel

Ich packe in meinen Rucksack einen Pullover, eine Zahnbürste, ein Handtuch, meinen Teddy ...

Geförderte Kompetenzen Die Kinder können ... Kleidungsstücke und Reiseutensilien nennen. Possessivpronomen im

 indefinite Artikel und Akkusativ benutzen (ein/ eine/einen bzw. mein/meine/meinen). · sich die aufgezählten Wörter merken und

wiedergeben.

### STADT: WENN PUMA GROSS IST ...



In der Stadt gibt es viele Menschen mit verschiedenen Berufen. Wenn PUMA groß ist, will er Pilot werden. "Ich fliege mit einem schnellen Flugzeug rund um die Welt", träumt PUMA. Stell dir vor, du bist jetzt schon groß. Was machst du in deinem Beruf?

### Beschreibung der Aktivität

Das Kind, das auf das Stadt-Feld kommt, denkt an einen Beruf (z. B. Arzt/Ärztin, Bäcker/Bäckerin, Friseur/Friseurin) und erklärt diesen, ohne ihn zu nennen. Die anderen Kinder sollen den gesuchten Beruf erraten.



Hilfreiche Redemittel

*Ich untersuche Menschen und* verschreibe Medikamente. Ich backe Brot und Semmeln. Ich wasche, schneide und föhne

Geförderte Kompetenzen Die Kinder können ... • verschiedene Berufe nennen und beschreiben. Berufsbezeichnungen verstehen. Aussagesätze in der ersten Person Singular

formulieren.

# WALD: PUMA SPAZIERT DURCH DEN WALD



Du spazierst mit PUMA durch den Wald. Suche dir eine Jahreszeit aus und beschreibe, wie das Wetter ist, was du siehst und was du machen kannst!

## Beschreibung der Aktivität

Das Kind, das auf das Wald-Feld kommt, sucht sich eine Jahreszeit (Frühling, Sommer, Herbst oder Winter) aus und darf sie den anderen Kindern nicht verraten. Es beschreibt, wie der Wald zu dieser Jahreszeit aussieht und was es alles machen kann. Die anderen Kinder sollen raten.



Hilfreiche Redemittel

*Im Wald ist es warm/kalt. Die* Bäume haben grüne/gelbe/keine Blätter. Es gibt viele/wenige/keine Blumen/Pilze/Tiere. Ich kann Kastanien sammeln/im Waldsee schwimmen.

Geförderte Kompetenzen Die Kinder können ...

• Jahreszeiten nennen und unterscheiden. sich den Wald zur entsprechenden Jahreszeit vorstellen und beschreiben. unpersönliche Verben (Es gibt/regnet/schneit.)

verwenden. · die Satzklammer mit Modalverbsätzen (*Ich <u>kann</u> Pilze <u>sammeln</u>*.) bilden.

### WÜSTE: PUMA HAT HUNGER

**PUMA – der Weltenbummler** 

seinen Rucksack schon gepackt und ist startklar.

Startfeld/Zielfeld: Auf dem Startfeld geht die Reise los. Stellt eure Spielfigur auf das

Startfeld. Jeder von euch darf einmal wür-

starten. Danach würfelt ihr im Uhrzeigersinn.

sie selbst laut vor, wenn ihr das schon

feld steht, führt die Aufgabe aus. Alle anderen raten

mit. Für jede erfüllte Aufgabe könnt ihr euch ein

Andenken aussuchen und in den Reisekoffer legen Wenn ein Themenfeld schon besetzt ist, stellt euch einfach dazu und macht die Aufgabe nochmal.

Aber halt: Macht sie nicht ganz gleich nach, sondern

überlegt euch etwas Neues. Euch fällt bestimmt

feln. Wer die höchste Zahl würfelt, darf

Die Themenfelder (Stadt, Wald,

Wüste, Dschungel, Meer, Südpol):

Auf jedem Themenfeld gibt es eine

Aufgabe, die ihr erfüllen sollt. Lasst

euch die Aufgabe vorlesen oder lest

könnt. Das Kind, das auf dem Themen-

Das Spezialfeld (Mond): Wenn ihr auf

das Raketenfeld kommt, dürft ihr in die Rakete einsteigen und auf den Mond

fliegen. Dort wartet eine galaktisch gute

Überraschung auf euch. Vielleicht kann euch jemand, der ein Smartphone oder ein Tablet hat,

helfen, das Rätsel hinter dem schwarz-weißen Ge-

Das Kind, das die Aufgabe auf dem Mondfeld erfüllt

hat, steigt wieder in die Rakete ein und darf direkt zum Raketenlandeplatz vor dem Ziel fliegen.

**PUMA-Tatze (orange):** Wenn du auf einer

orangen Tatze landest, musst du gar nichts

machen. Du kannst dich ein bisschen ausru-

PUMA-Tatze (blau): Du hast es aber eilig!

Na gut, wenn du auf der blauen Tatze lan-

dest, darfst du zum nächsten Themenfeld

**PUMA-Tatze (grün):** Oje, du hast auf dem

vergessen. Also nichts wie los: Gehe zurück

zum letzten Themenfeld und hole dir deinen Pass

zurück. Ui, ein frecher Kobold hat deinen Pass ver-

steckt. Um ihn wiederzubekommen, musst du die

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr alle wieder zu Hause

gemeinsam gewonnen! Wie viele Andenken sind es

denn geworden? Was, so viele? Das habt ihr richtig

Mal wieder so viele schöne Sachen in euren Koffer

packen könnt. Oder schafft ihr vielleicht sogar noch

gut gemacht! Mal schauen, ob ihr beim nächsten

Nach dieser langen Reise seid ihr bestimmt ein

Verschnaufpause: Dreht das Plakat um und bittet

jemanden, der lesen kann, euch die Bildgeschichte

bisschen müde. Höchste Zeit für eine kleine

mehr? Auf geht's in ein neues Abenteuer!

am Startfeld angekommen seid. Super, ihr habt mit PUMA die Welt erkundet und viele Andenken

für euren Reisekoffer gesammelt. Ihr habt alle

letzten Themenfeld deinen Reisepass

Aufgabe auf dem Themenfeld lösen.

ZIEL DES SPIELS

hen und bis zur nächsten Würfelrunde warten.

Habt ihr Lust mitzukommen? Los geht's!

**DIE FELDER** 

was Lustiges ein!

heim-Code zu lösen.

vorspringen.

PUMA geht auf eine Reise rund um die Welt. Er hat Wenn jemand ein Smartphone oder ein Tablet hat

denen Sprachen!

**AUSRÜSTUNG** 

Turnbeutel ...)

durchführen möchten.)

MITSPIELER/INNEN

Tipps zum Spiel

Empfehlung: 3 bis 5 Kinder

ausfordernd und bewältigbar sind

und euch hilft, könnt ihr die Geschichte auch als

Hörbuch anhören. Und das sogar in vielen verschie-

1 Würfel mit 1 bis 6 Augen, 1 Spielfigur für jede

1 Reisepass für jeden Mitspielerin/jeden Mitspie-

ler (*Tipp:* Basteln Sie mit Kindern vor dem Spiel

Sammelmaterial (z. B. Blätter, Muscheln, Trink-

flasche, Fahrradhelm) zum Zählen der erfüllten

vorlagen finden Sie auf www.oesz.at/puma. Die

Materialien sollten thematisch zum jeweiligen

Feld passen. Sie sind die Andenken, die die Kin-

"Reisekoffer" (z. B. bemalte Schachtel, Rucksack,

Smartphone/Tablet und Internetzugang (Nur

erforderlich, wenn Sie die digitalen Aktivitäten

geeignet für Kinder, für die die Aktivitäten her-

Zu Beginn des Spiels sind Kinder oft schüchtern und tun sich bei der Durchführung der Ak-

tivitäten schwer. Ermutigen Sie die Kinder zum

Sprechen. Erarbeiten Sie unbekannte Wörter,

schlagen Sie Beispielsätze vor. Fragen Sie die

Kinder nach eigenen Reiseerlebnissen.

Das Vorwissen in Geografie und die Vor-

stellung von der Welt sind bei Kindern sehr

unterschiedlich. Machen Sie die Kinder vor

dem ersten Spiel mit den Themenbereichen

des Spiels vertraut. Lesen Sie den Kindern die

Bildgeschichte vor und/oder hören Sie das Hör-

Geräusche im Hörbuch bekommen die Kinder

deren Aussehen, Klang, Tierwelt etc. Überlegen

Sie, welche Wörter für die Kinder schwierig sein könnten. Erarbeiten Sie die Begriffe gemeinsam

mit den Kindern, bevor Sie das Spiel spielen. So erweitern die Kinder Schritt für Schritt ihr Welt-

wissen und ihre sprachlichen Fähigkeiten.

Zusätzlich zu den analogen Aktivitäten

bieten wir auf jedem Themenfeld auch

digitale Aktivitäten an. Wenn Sie die techni-

schen Möglichkeiten haben (ein Smartphone

Option positiv gegenüberstehen, nutzen Sie

den QR-Code und probieren Sie es aus. Dazu

brauchen Sie keinerlei Erfahrung oder Vorwissen. Sie können rein analoge, rein digitale oder

lich können Sie die von uns vorgeschlagenen

Aktivitäten auch vereinfachen, den Schwierig-

keitsgrad erhöhen oder Sie kreieren gänzlich

neue Aktivitäten.

gemischte Durchgänge spielen. Selbstverständ-

oder ein Tablet und WLAN genügen) und dieser

ein Gefühl für die verschiedenen Orte und

buch. Durch die Bilder und die atmosphärischen

der zum Befüllen des gemeinsamen Reisekoffers

Aufgaben. Bitte bereiten Sie pro Themenfeld

mehrere Materialien vor. Passende Kopier-

einen bunten Reisepass aus Papier oder Karton.)

Mitspielerin und jeden Mitspieler



PUMA und du, ihr seid von eurer langen Reise schon hungrig und durstig geworden. PUMA hätte jetzt gern eine Nudelsuppe und ein Glas Apfelsaft. Was ist dein Lieblingsessen? Halt, nichts verraten! Die anderen sollen es herausfinden.

### Beschreibung der Aktivität

Das Kind, das auf das Wüste-Feld kommt, denkt an sein Lieblingsessen. Die anderen Kinder sollen das Lieblingsessen durch Fragen erraten. Das Kind auf dem Wüste-Feld darf nur mit "ja", "nein" oder "weiß ich nicht" antworten.



Hilfreiche Redemittel

Ist dein Lieblingsessen heiß/ kalt/fest/flüssig? Schmeckt dein Lieblingsessen süß/salzig/sauer? *Ist in deinem Lieblingsessen* Fleisch/Fisch/Gemüse?

Geförderte

Kompetenzen Die Kinder können ..

· ihr Lieblingsessen nennen und beschreiben. Entscheidungsfragen stellen und beantworten (ja/nein).

 Entscheidungsfragen grammatikalisch korrekt formulieren (Verbstellung) und richtig intonieren (Satzmelodie).

## MOND: PUMA TRIFFT BAKABU



PUMA landet auf dem Mond und trifft dort seinen Freund Bakabu. Gemeinsam wollen sie Bakabus Geburtstagslied so laut singen, dass man es bis auf die Erde hört. Leider kennt PUMA den Text noch nicht so gut, deshalb summt er die Melodie. Was ist dein Lieblingslied? Summe oder pfeife es!

### Beschreibung der Aktivität

Das Kind, das auf das Mond-Feld kommt, summt oder pfeift sein Lieblingslied. Die anderen Kinder sollen es erraten. Wenn das Lied erraten wurde, sollen es alle Kinder gemeinsam singen.





Geförderte Kompetenzen Die Kinder können ... durch Singen ihre phonologische und rhythmische Bewusstheit trainieren.

## DSCHUNGEL: PUMA ERFORSCHT DAS STIMMENGEWIRR



Mit PUMA kannst du im Dschungel verschiedene Tiere hören und sehen. Welches Tier magst du besonders gern? Mache es nach!

### Beschreibung der Aktivität

Das Kind auf dem Dschungel-Feld imitiert sein Lieblingstier. Dazu setzt es seinen ganzen Körper und seine Stimme ein. Die anderen Kinder sollen das Tier erraten.



Hilfreiche Redemittel Bist du eine Katze? Nein, ich bin kein Elefant. Du bist ein Affe!

Geförderte Kompetenzen Die Kinder können ... · Tiere nennen und unter-

scheiden. · ihr Lieblingstier nachahmen. fragen und Aussagesätze mit dem Hilfsverb "sein" formulieren.

## MEER: PUMA TAUCHT AB



PUMA hat ein neues Hobby. Er surft übers Meer. Dabei erwischt ihn eine besonders hohe Welle und er platscht ins Wasser. PUMA will mit dem Fisch reden, aber das geht unter Wasser nicht. Aus seinem Mund kommen nur Blubberblasen.

Was ist dein Hobby? Sage es den anderen, ohne dabei deine Stimme zu benutzen, und klatsche die Silben!

### Beschreibung der Aktivität

Das Kind auf dem Meer-Feld artikuliert ein Hobby (z. B. Fußball spielen, Fahrrad fahren, malen), ohne dabei die Stimme zu benutzen. Es bewegt den Mund ganz ausdrucksstark, sodass die anderen Kinder das Wort/die Wörter durch Lippenlesen erraten können. Gleichzeitig klatscht es die Silben. Wird das Hobby nicht erraten, darf es auch geflüstert werden.

Die Kinder können ... Hobbys nennen und artikulieren. Wörter phonetisch bewusst mit den Lippen

Geförderte

Kompetenzen

formen. · Wörter korrekt in Silben unterteilen.

schlüsseln.

# SÜDPOL: PUMA UND DER PINGUINTANZ



Auf dem Südpol gefällt es PUMA und dir besonders gut, weil es dort viele lustige Pinguine gibt. Zusammen mit den Pinguinen möchte PUMA einen besonderen Tanz aufführen. Er sagt ihnen genau, was sie machen sollen. Sage auch du, wie sich die anderen Kinder bewegen sollen!

### Beschreibung der Aktivität

Das Kind auf dem Südpol-Feld gibt genaue Anweisungen für die Choreografie. Die gesamte Gruppe führt möglichst synchron die Bewegungen aus.



Hilfreiche Redemittel Hüpft auf einem Bein.

Hebt eure Arme. Klatscht in die Hände. Macht ein lustiges Gesicht.

Geförderte Kompetenzen Die Kinder können ..

· Körperteile benennen. Aufforderungen mit Bewegungsverben im Imperativ formulieren. Aufforderungen ver-

stehen und ausführen.