





## PUMA - der Weltenbummler



Liebe Kinder!

PUMA geht auf eine Reise rund um die Welt. Er hat seinen Rucksack schon gepackt und ist startklar. Habt ihr Lust mitzukommen? Los geht's!

Wenn jemand ein Smartphone oder ein Tablet hat und euch hilft, könnt ihr die Geschichte auch als Hörbuch anhören. Und das sogar in vielen verschiedenen Sprachen!

### DIE FELDER

**Startfeld/Zielfeld:** Auf dem Startfeld geht die Reise los. Stellt eure Spielfigur auf das Startfeld, jeder von euch darf einmal würfeln. Wer die höchste Zahl würfelt, darf starten. Danach würfelt ihr im Uhrzeigersinn.

**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 sie selbst laut vor, wenn ihr das schon könnt. Das Kind, das auf dem Themenfeld 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 was Lustiges ein!

**Das Spezialfeld (Mond):** Wenn ihr auf das Raketefeld kommt, dürft ihr in die Rakete einsteigen und auf den Mond fliegen. Dort wartet eine galaktische gute Überraschung auf euch. Vielleicht kann euch jemand, der ein Smartphone oder ein Tablet hat, helfen, das Rätsel hinter dem schwarz-weißen Geheim-Code zu lösen.

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 ausruhen und bis zur nächsten Würfelrunde warten.

**PUMA-Tatze (blau):** Du hast es aber eilig! Na gut, wenn du auf der blauen Tatze landest, darfst du zum nächsten Themenfeld vorspringen.

**PUMA-Tatze (grün):** Oje, du hast auf dem letzten Themenfeld deinen Reisepass vergessen. Also nichts wie los: Gehe zurück zum letzten Themenfeld und hole dir deinen Pass zurück. Uj, ein frecher Kobold hat deinen Pass versteckt. Um ihn wiederzubekommen, musst du die Aufgabe auf dem Themenfeld lösen.

### ZIEL DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr alle wieder zu Hause am Startfeld angekommen seid. Super, ihr habt mit PUMA die Welt erkundet und viele Andenken für euren Reisekoffer gesammelt. Ihr habt alle gemeinsam gewonnen! Wie viele Andenken sind es denn geworden? Was, so viele? Das habt ihr richtig gut gemacht! Mal schauen, ob ihr beim nächsten Mal wieder so viele schöne Sachen in euren Koffer packen könnt. Oder schafft ihr vielleicht sogar noch mehr? Auf geht's in ein neues Abenteuer!

Nach dieser langen Reise seid ihr bestimmt ein bisschen müde. Höchste Zeit für eine kleine Verschnaufpause: Dreht das Plakat um und bittet jemanden, der lesen kann, euch die Bildgeschichte von PUMAs Weltreise vorzulesen.

### AUSRÜSTUNG

- 1 Würfel mit 1 bis 6 Augen, 1 Spielfigur für jede Mitspielerin und jeden Mitspieler

- 1 Reisepass für jeden Mitspieler/in/jeden Mitspieler (**Tip:** Basteln Sie mit Kindern vor dem Spiel einen bunten Reisepass aus Papier oder Karton.)

- Sammelmateriale (z. B. Blätter, Muscheln, Trinkflasche, Fahrradhelm) zum Zählen der erfüllten Aufgaben. Bitte bereiten Sie pro Themenfeld mehrere Materialien vor. Passende Kopiervorlagen finden Sie auf [www.oeszt.at/puma](http://www.oeszt.at/puma). Die Materialien sollten thematisch zum jeweiligen Feld passen. Sie sind die Andenken, die die Kinder zum Befüllen des gemeinsamen Reisekoffers sammeln.

- „Reisekoffer“ (z. B. bemalte Schachtel, Rucksack, Turnbeutel...)

- Smartphone/Tablet und Internetzugang (Nur erforderlich, wenn Sie die digitalen Aktivitäten durchführen möchten.)

### MITSPIELER/INNEN

- Empfehlung: 3 bis 5 Kinder

- geeignet für Kinder, für die die Aktivitäten herausfordernd und bewältigbar sind

### Tipps zum Spiel

**Zu Beginn des Spiels** sind Kinder oft schüchtern und tun sich bei der Durchführung der Aktivitäten 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 Vorstellung 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 Hörbuch. Durch die Bilder und die atmosphärischen Geräusche im Hörbuch bekommen die Kinder ein Gefühl für die verschiedenen Orte und 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 Weltwissen und ihre sprachlichen Fähigkeiten.

**Zusätzlich zu den analogen Aktivitäten bieten wir auf jedem Themenfeld auch digitale Aktivitäten an.** Wenn Sie die technischen Möglichkeiten haben (ein Smartphone oder ein Tablet und WLAN genügen) und dieser 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 gemischte Durchgänge spielen. Selbstverständlich können Sie die von uns vorgeschlagenen Aktivitäten auch vereinfachen, den Schwierigkeitsgrad erhöhen oder Sie kreieren gänzlich neue Aktivitäten.

### 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.
- indefinite Artikel und Possessivpronomen im 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 Haare.*

#### 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 kann Pilze sammeln.) bilden.

### WÜSTE: PUMA HAT HUNGER



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 ...
- ihre 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.

### DSCHUNDEL: 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 unterscheiden.
- ihre Lieblingstier nachahmen.
- einfache Entscheidungsfragen 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.

#### Geförderte Kompetenzen

- Die Kinder können ...
- Hobbys nennen und artikulieren.
- Wörter phonetisch bewusst mit den Lippen formen.
- Wörter korrekt in Silben unterteilen.
- Lautbilder optisch entschlüsseln.

### SÜDPOL: PUMA UND DER PINGUINANZ



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 Bewegungsverbren im Imperativ formulieren.
- Aufforderungen verstehen und ausführen.