

## WürfelWelt „Wortfinder-Wortfelder“

Die WürfelWelt ist ein neues, sehr robustes und vielseitiges Mediensystem mit geradezu unerschöpflichen Möglichkeiten. Immer ist Bewegung Bestandteil des Spielens und Lernens. Und weil Bewegung beflügelt, ist der Umgang mit der WürfelWelt für alle Kinder immer wieder ein Riesenspaß und fordert stets von neuem zu eifrigem Mittun heraus.

Durch Größe, Robustheit und Festigkeit des Materials kann aus einem normalen „Würfel“ ein Werfen, Rollen oder Kegeln werden. Somit bieten sich Bewegungsanreize mit hohem Aufforderungscharakter. Wird der Würfel mit den Punkten von 1 bis 6 bestückt, kann er für jedes Gesellschaftsspiel genutzt werden. Mit dieser bewegungsintensiven Art des Würfels werden altbekannte Spiele noch variantenreicher.

Neben den bereits erschienenen Inhalten können Sie auch ganz einfach selbst beliebige Inhalte in den Seitenflächen der Würfel befestigen. Dazu bieten wir selbst beschreibbare Blanks-Karten sowie Fixierscheiben, die wir Ihnen gerne als Probier-Paket zusenden.

### Vorbemerkung

Das WürfelWelt-Paket „**Wortfinder - Erste Wortfelder**“ besteht aus zwölf Spiel- und Lernsets. Eine Beschreibung der Inhalte befindet sich auf den folgenden Seiten. Es wird empfohlen, vor dem konkreten Spieleinsatz die einzelnen Abbildungen mit den Kindern zu besprechen, um Begriffe zu klären und etwaige Kinderfragen beantworten zu können.

Ziel der Arbeit mit diesem Set ist es, gemeinsam mit den Kindern die Wortfelder zu erarbeiten. Dazu gehört, dass die Kinder lernen, die dargestellten Objekte oder Aktivitäten zu benennen und darzulegen, wozu man sie benötigt bzw. was für einen Sinngehalt sie haben. Auch für Kinder mit Migrationshintergrund oder mit nicht altersgemäß ausgeformter Sprachfähigkeit kann die Arbeit mit diesem WürfelWelt-Paket ein wichtiger Beitrag zum Erlernen und Festigen der deutschen Sprache sein.

### Arbeitstechniken

Für das Spielen mit dem (oder den) Würfel(n) selbst kann die Lehrkraft verschiedene Techniken anwenden, wobei durch die zu überbrückende Entfernung der Bewegungsanreiz mehr oder weniger stark ausgeprägt werden kann:

- Die Kinder sitzen im Bodenkreis und rollen sich den/die Würfel gegenseitig zu.
- Sie stehen im Kreis und würfeln, in dem sie den/die Würfel auf den Boden werfen.

- Sie stehen im Kreis, werfen sich den/die Würfel gegenseitig zu und fangen ihn/sie auf.
- Sie geben den/die Würfel von Hand zu Hand weiter.
- Sie halten gemeinsam ein großes Tuch, in dessen Mitte der/die Würfel liegt/liegen. Durch gemeinsames Hochheben des Tuches und anschließendes Herablassen erzeugen sie dann durch gemeinsames Tun ein Würfelbild.
- Ein Kind mit verbundenen Augen dreht einen Würfel und erzeugt so das zu verwendende Würfelbild.

Es folgen einige Spielanregungen, die das Ausdrucksvermögen, das konzentriertes Zuhören und die Vorstellungskraft fördern.

### **Würfelmemo**

Besonders beliebt bei Kindern ist die Spielform „Würfelmemo“. Hierzu schauen sie sich intensiv alle sechs Abbildungen an, die sich an den Seitenflächen des Würfels befinden. Sie versuchen, diese Abbildungen zu memorieren, also im Kopf zu behalten. Jetzt würfelt jedes Kind, schaut sich die sichtbaren Abbildungen an und nennt dann die Abbildung, die sich verdeckt unter dem Würfel befindet. Ist die Antwort richtig, erhält das Kind eine Belohnung und gibt den Würfel an ein anderes Kind weiter. Ist die Antwort falsch, darf es noch einen zweiten Versuch durchführen. Besonders interessant wird diese Variante, wenn in jeder der 6 Würfeltaschen mehrere Scheiben übereinander liegen. Nach einer richtigen Antwort kann die entsprechende Abbildung herausgenommen werden, wodurch die darunter liegende Abbildung sichtbar wird. Somit ergeben sich immer neue Variationen der zu merkenden Begriffe.

### **Pantomime**

Ein Kind darf sich einen neu bestückten Würfel allein betrachten. Es sucht sich eine Abbildung aus, die es pantomimisch darstellen möchte, also ohne dabei etwas zu sagen. Je nach gewähltem Thema kann die Abbildung auch ein Tier oder einen Gegenstand zeigen, wobei dann das Tier imitiert bzw. die Benutzung des Gegenstandes gezeigt werden kann. Beim anschließenden Vorführen versuchen die anderen Kinder, den Begriff zu erraten. Dies kann je nach Entwicklungsstand der Kinder ohne Würfel oder auch mit Hilfestellung durch Betrachten des Würfels geschehen. Nach dem Erraten sollte der Begriff versprachlicht werden. Hat die Gruppe den Begriff auf Anhieb (alternativ: in vorgegebener Zeit) richtig erraten, bekommt das darstellende Kind eine Belohnung und das nächste ist an der Reihe.

### **Was passt nicht?**

Hierbei werden in einen Würfel 5 Abbildungen aus einem Wortfeld eingelegt und eine aus einem anderen Wortfeld. Nun betrachten die Kinder den Würfel von allen Seiten. Ziel ist es, den nicht passenden Begriff zu finden und

zu begründen, warum dieser nicht passt. Wer den Begriff zuerst findet, hat gewonnen.

### **Ich sage das, was du gleich siehst (Kooperationsspiel von kleinen Teams)**

Zwei Kinder sitzen Rücken an Rücken, sodass sie sich nicht sehen können (alternativ: durch ein Regal oder einen Vorhang getrennt). Ein Kind betrachtet den Würfel mit neuen, zuvor eingelegten Abbildungen. Dann wählt es eine aus, die es dem anderen Kind mündlich beschreibt, allerdings ohne den dargestellten Begriff zu nennen. Dann wird der Würfel dem anderen Kind zugerollt. Jetzt versucht dieses, den Begriff zu finden. Gelingt es im ersten Anlauf, erhält das Team eine Belohnung. Ein zweites Team dient als Schiedsrichter, nach einem Durchgang wird gewechselt. Gewonnen hat das Team, das die meisten Begriffe gefunden hat. Die alternative Spielvariante funktioniert genau andersherum (Ich sage das, was du schon sahst): Ein Kind betrachtet sich vor der Beschreibung alle Abbildungen und gibt den Würfel danach an das andere Kind, das jetzt eine der Abbildungen beschreibt.

### **Alle gegen den Würfel (Kooperationsspiel)**

Bei diesem Spiel darf ein Kind sich einen Begriff aussuchen und die Fragen der anderen beantworten, allerdings nur mit „ja“ oder „nein“. Die ratenden Kinder fragen der Reihe nach, ohne auf einen Begriff zu zeigen (alternativ: durch einen Vorhang o.ä. getrennt). Um die Kooperation der Kinder zu stärken, wird zuvor ein Stapel mit Spielmarken aufgebaut. Bei jedem nein wird eine der Spielmarken vom Stapel genommen. Das Spiel ist beendet, wenn die Kinder den richtigen Begriff erraten haben (sie haben gewonnen) oder wenn keine Spielmarken mehr da sind (der Würfel hat „gewonnen“). Je nach Entwicklungsstand können mehr oder weniger Spielmarken verwendet werden, mindestens jedoch 6. Bei älteren Kindern kann vereinbart werden, dass die fragenden Kinder nicht die abgebildeten Begriffe selbst erwähnen dürfen.

### **Was ist anders? (Kim-Spiel)**

Bei diesem Spiel werden jeweils zwei Themensets zu einem Wortfeld benötigt, sodass 12 Abbildungen zu einem Thema vorhanden sind. Eine Gruppe von Kindern betrachtet einen Würfel und prägt sich die 6 Abbildungen ein. Nun verlässt die Gruppe den Raum und ein Kind darf eine oder auch mehrere Abbildungen tauschen. Die zurückgekehrten Kinder raten nun, was sich verändert hat.

- Set 1: Im Badezimmer 1**
1. Shampoo;
  2. Zahnbürste;
  3. Zahnpasta;
  4. Kamm;
  5. Seife;
  6. Waschlappen.

- Set 2: Im Badezimmer 2**
1. Waschbecken;
  2. Badewanne;
  3. Dusche;
  4. Spiegel;
  5. Handtuch;
  6. Toilette.

- Set 3: Berufe 1**
1. Tischler;
  2. Schornsteinfeger;
  3. Maurer;
  4. Fischer;
  5. Feuerwehrmann;
  6. Dachdecker.

- Set 4: Berufe 2**
1. Maler;
  2. Koch;
  3. Friseur;
  4. Postbote;
  5. Bauer;
  6. Bäcker.

- Set 5: Kleidung 1**
1. Hemd;
  2. Pullover;
  3. Schuhe;
  4. Unterhose;
  5. Unterhemd;
  6. Socken (Strümpfe).

- Set 6: Kleidung 2**
1. Mütze;
  2. Schal;
  3. Anorak;
  4. Kleid;
  5. Hose;
  6. Hemd.

- Set 7: In der Küche 1**
1. Teller;
  2. Tasse;
  3. Schüssel;
  4. Glas;
  5. Topf;
  6. Kanne.

- Set 8: In der Küche 2**
1. Sieb;
  2. Schneebesen;
  3. Pfanne;
  4. Gabel;
  5. Löffel;
  6. Messer.

- Set 9: Spielsachen 1**
1. Puppe;
  2. Ball;
  3. Teddybär;
  4. Hüpfseil (Springseil);
  5. Würfel;
  6. Eisenbahn (Holzbahn, Zug).

- Set 10: Spielsachen 2**
1. Burg (Ritterburg);
  2. Puzzle;
  3. Kugelbahn;
  4. Spielkarten (Quartett);
  5. Buch (Bilderbuch);
  6. Trompete.

- Set 11: Im Wohnzimmer 1**
1. Stuhl;
  2. Tisch;
  3. Schrank;
  4. Regal;
  5. Sessel;
  6. Sofa.

- Set 12: Im Wohnzimmer 2**
1. Bild;
  2. Teppich;
  3. Lampe;
  4. Telefon;
  5. Fernseher;
  6. Radio.