

SPIELE ZU DEN FILMEN

1. Wörternkette

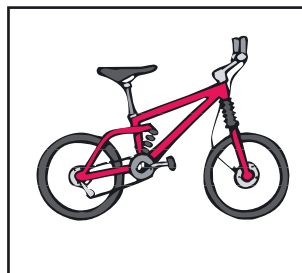
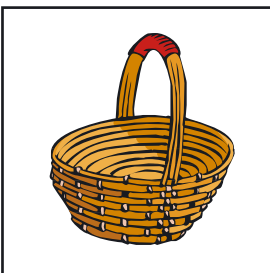
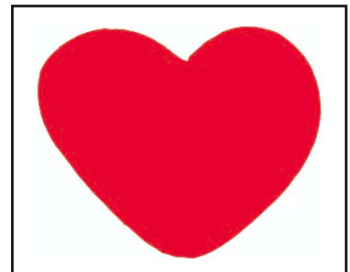
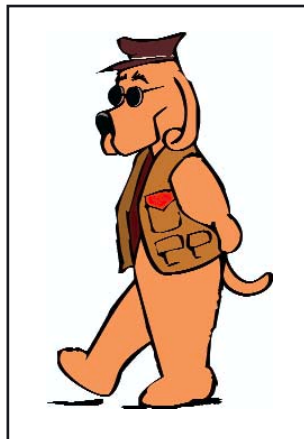
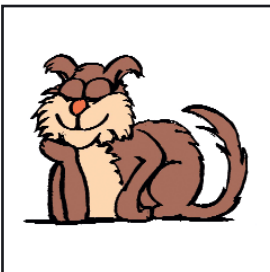
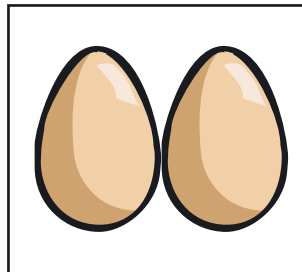
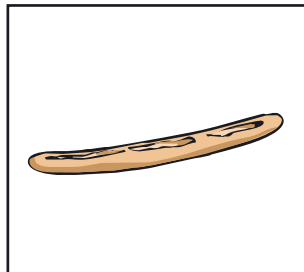
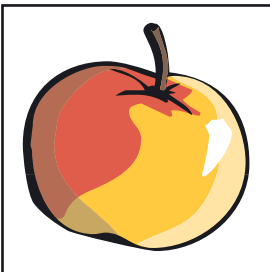
(Spielanleitung für Klasse 1-3)

An der Tafel heften Bildkarten oder kleine Zeichnungen. Die Kinder stellen sich in zwei Reihen vor der Tafel auf und schauen dabei zur Tafel. Jeweils das hinterste Kind bekommt einen Begriff auf einer Bildkarte gezeigt oder ins Ohr geflüstert. Wie beim Spiel „Stille Post“ muss es den Begriff in das Ohr des Vordermanns flüstern. Sobald das Wort beim Gruppenersten angekommen ist, umkreist er das gehörte Wort an der Tafel. Sieger ist die Gruppe, die zuerst die meisten Begriffe erraten hat.

Wenn das Gesagte dabei mit der Gestik und Mimik unterstützt wird, und noch ein Beispiel in Kombination mit der Sprache vorgemacht wird, werden die Kinder die Anweisung auf Französisch verstehen. Nach der Anweisung lässt man eventuell ein Kind die Anweisung auf Deutsch wiederholen, um sicher zugehen, dass alle das Spiel verstanden haben.

Die Begriffe können den Filmen entnommen werden. Beispiele für den Film „Der kleine Gnom und das Mädchen“:

der Apfel, das Brot, die Eier, die Katze, der Hund, die Schuhe, das Herz, das Fahrrad, der Korb, das Wohnmobil.



Richtig oder falsch? (Spielanleitung für Klasse 4)

Im Tafelbereich stehen zwei Stühle. Ein Stuhl symbolisiert die richtige Antwort, der andere die falsche Antwort. Der Lehrer liest die richtigen bzw. die falschen Aussagen bezüglich einer Spielsequenz vor, die Schüler müssen sich für einen der beiden Stühle entscheiden und sammeln so Punkte.



Mögliche Aussagen für die Folge „Der kleine Gnom und das Mädchen“:

- Die Katze hat die Eier gefressen.
- Der Gnom ist verliebt.
- Brigitte stottert.
- Brigitte schaut zu Boden.
- Der Gnom hat keinen Hunger.
- Der Gnom wirft alles um.
- Der Gnom schenkt Brigitte einen alten Schuh.
- Brigitte schenkt Hercule einen Apfel.

Mögliche Aussagen für die Folge „Der kleine Gnom und der Gendarm“:

- Der Gendarm sucht den Diamant.
- Die Elster hat den Diamant gestohlen.
- Elstern stehlen alles was glänzt.
- Der Papagei hat rot, grüne und gelbe Federn.
- In der Tasse ist nichts.



© Peter Wendt (1)

- Unter dem Tisch ist nichts.
- Der Gnom tauscht den Diamant gegen den Orden.
- Die Elster hinterlässt eine Spur.
- Der Gnom hat ein rotes Gesicht.
- Der Gnom trinkt Tee.

Die Sätze können jeweils ins Gegenteil umgeformt werden.



3. Drei-Ecken-Spiel

(Spielanregung für Klasse 1)

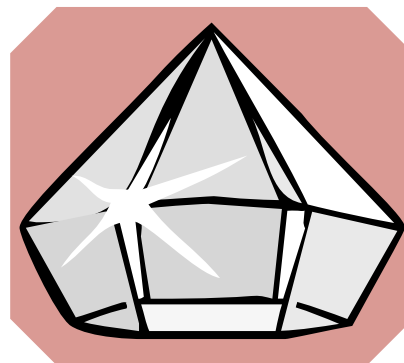
Im Zimmer werden an unterschiedlichen Stellen Karten mit Gegenständen und Personen angebracht, die in einer Sequenz vorkommen. Zuerst werden die Karten vorgestellt. Zum Beispiel: Der Gnom, Catherine, Paul, Brigitte, ein Apfel, Arthur. Diese Liste ist endlos zu verlängern. Man sucht vier bis fünf Kinder aus und gibt den Kindern die Anweisung: „Sucht Arthur.“

Die Kinder müssen dann zu der jeweils genannten Karte laufen. Es geht hier nur um die Vokabelfestigung. Es gibt keine Gewinner und Verlierer. Nach drei erratenen Begriffen werden die Mannschaften gewechselt.

4. Wo ist der Diamant

(Spielanregung für die Folge: Der kleine Gnom und der Gendarm)

Für die „Gendarm-Folge“ bietet sich an die Präpositionen zu üben. Man nimmt einen Glitzerstein „der Diamant“ und gibt Anweisungen. Zum Beispiel: Der Diamant ist unter dem Tisch. / Der Diamant ist in der Tasse. / Der Diamant ist unter der Tasse. / Der Diamant ist neben dem Tisch. / Der Diamant ist im Schulranzen / Der Diamant ist auf dem Kopf von Catherine. / Der Diamant ist in der Hand von Arthur.



5. Experte

Mitspieler: die ganze Klasse

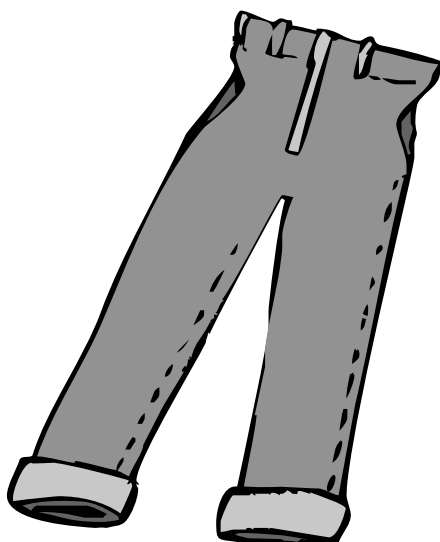
Immer zwei Kinder werden aufgerufen gegeneinander zu spielen. Man kann bei diesem Spiel auch Sätze und Bildkarten verwenden. Beispielsweise wird die Bildkarte von der Hose hochgehalten und der Lehrer fragt „Was ist das?“. Die Schüler müssen antworten „Das ist eine Hose.“ (Bilder siehe hinten)

Die Kinder nehmen den Stein und legen ihn an den entsprechenden Platz. Oder die Kinder verstecken den Stein und die anderen müssen die Angabe dazu machen können. „Wo ist der Diamant? - Er ist unter dem Tisch.“

6. „Montagsmaler“

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die erste Gruppe beginnt mit einem Kind, das in einer Minute so viele Begriffe wie möglich an die Tafel malt. Die eigene Gruppe muss das deutsche Wort erraten. Der Lehrer zeigt dem Maler die Begriffe als Bildkarten.

Die schwierigere Variante für die Kinder, die schon schreiben und lesen können, ist, die deutsche Wortkarten dem Maler zu zeigen.



7. Obstsalat

Mitspieler: die ganze Klasse

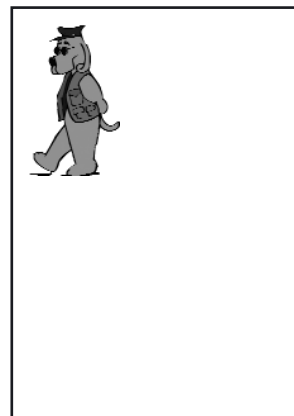
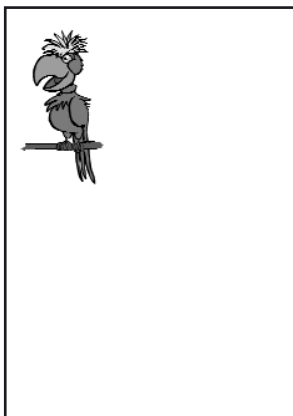
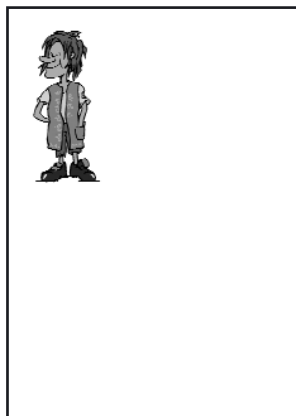
Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis, ein Kind hat keinen Stuhl und steht in der Mitte. Jeder bekommt einen „Namen“ zu einem bestimmten Thema, zum Beispiel Kleidung. Dies kann durch Bildkarten, die den Kinder ausgeteilt werden, noch vereinfacht werden. So gibt es mehrere Mäntel, mehrere Pullover, mehrere Hosen usw. Der Lehrer nennt nun zwei Gegenstände, die die Plätze tauschen müssen (zum Beispiel die Hosen und die Schuhe)

Das Kind in der Mitte versucht nun ganz schnell, auch einen Platz zu erwischen. So gelangt ein neues Kind in die Mitte. Wenn es heißt „Alle Kleider tauschen die Plätze“, müssen alle Kinder die Plätze tauschen. (Bilder siehe hinten)



Der kleine Gnom

Gnom raus! – Wer kennt die Zahlen?



Bastelanleitung:

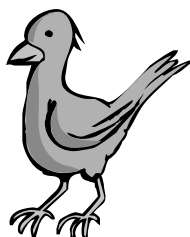
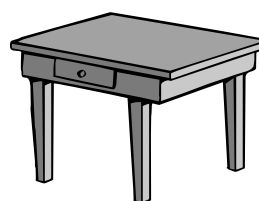
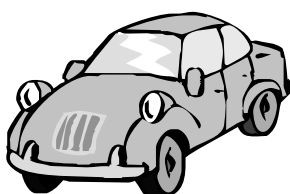
Die obere Kartenreihe wird 19-mal kopiert, die untere einmal. Auf die Kopien der oberen Karten schreiben die Kinder (schön groß!) jeweils die Zahlen 1 – 10 und 12 – 20. Die 11 ist die Startkarte. Die Karten werden laminiert oder auf Karton geklebt.

Regel für 2-5 Spieler:

Die Karten werden gemischt und jeder Mitspieler erhält vier Karten. Wer eine 11er Karte hat, darf diese offen auf den Tisch legen. Nun müssen reihum die Zahlen in der richtigen Reihenfolge abgelegt werden. Es entstehen vier Zahlenreihen. Wer eine passende Karte hat, muss die Zahl und die abgebildete Figur nennen. Wer nicht ablegen kann, zieht eine Karte vom Stapel. Und natürlich gilt: Zur Gnom-Reihe dürfen nur Karten mit dem kleinen Gnom-Symbol gelegt werden usw. Gewonnen hat, wer als Erster keine Karten mehr hat.

Der kleine Gnom

Angelspiel (2-4 Spieler)



Benötigt wird:

Ein Karton (mindestens 30 Zentimeter hoch), Material für kleine Angeln: Stäbe, Schnüre, kleine Magnete (gibt's im Baumarkt oder Bastelgeschäft).

Die Seite kopieren und laminieren oder auf Karton aufkleben. Die Bilder werden ausgeschnitten und an jedes eine Büroklammer aus Metall geklammert. Die Kärtchen kommen in den Pappkarton und jeder Spieler erhält eine kleine Angel, an der vorn ein Magnet befestigt ist. Wer ein Bildkärtchen „angelt“, muss den Begriff auf Französisch nennen und darf die Karte dann behalten. Wer das entsprechende Wort nicht weiß, wirft die Karte wieder zurück.

Das Spiel lässt sich mit weiteren Bildkarten beliebig erweitern.

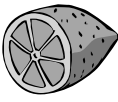
Krabbelsack:

Wer kein „Aquarium“ basteln möchte, kann für dieses Spiel auch einen Stoffbeutel nehmen. Reihum zieht jedes Kind ein Kärtchen, dann geht's weiter wie beim Angelspiel.

Wichtig bei beiden: Vorher gucken gilt nicht!

Der kleine Gnom

7 Familien

Obst	Lebensmittel	Wetter
     	     	     
Verkehrsmittel	Kleider	Körper
     	     	    

Spielregel
Für 3 bis 6 Mitspieler

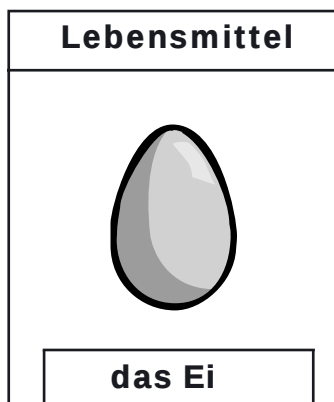
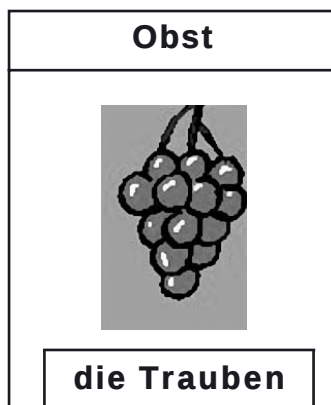
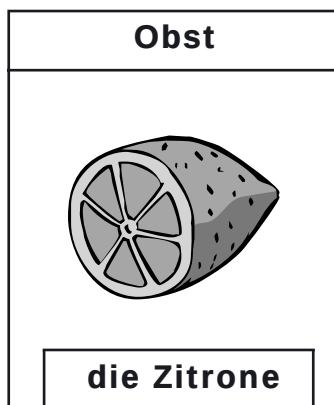
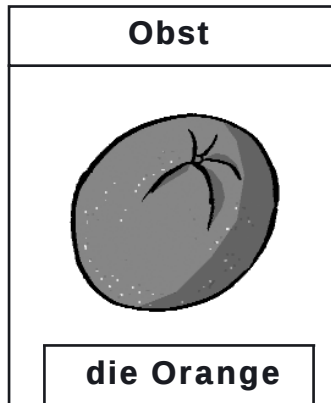
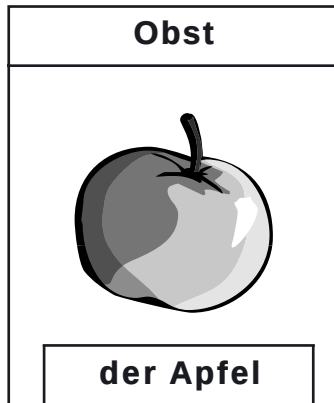
Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Familien (immer 6 zusammenhängende Karten) zu sammeln.

Alle Karten werden gemischt und verteilt. Der Spieler 1 fragt einen Mitspieler seiner Wahl nach einer Karte, die er zur Bildung einer Familie braucht. „Familie Obst, ich möchte/suche die Zitrone“, und so weiter. Der Gefragte gibt diese Karte – falls er sie hat – an den, der gefragt hat. Spieler 1 fragt weiter – so lange, bis jemand die verlangte Karte nicht hat. Dieser setzt nun das Spiel fort und fragt wie sein Mitspieler nach einer benötigten Karte. Sieger ist, wer die meisten Familien gesammelt hat. Damit alle wissen, welche Bildkarten es gibt, liegt für jede Familie eine Übersichtskarte offen auf dem Tisch.

Anfertigung des Spiels: Die Spiel- und Übersichtskarten werden kopiert und auf Karton geklebt oder foliert.

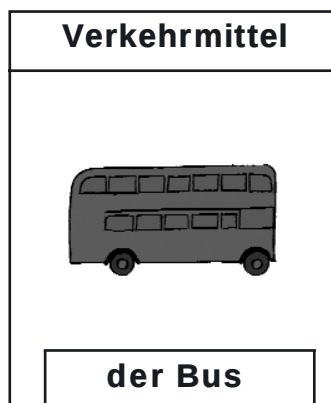
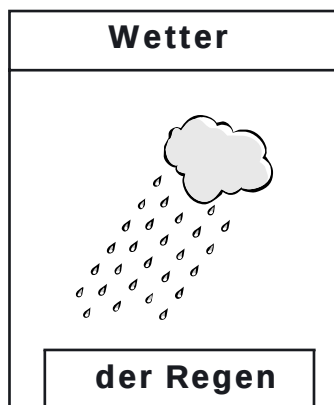
Der kleine Gnom

7 Familien – Bildkarten



Der kleine Gnom

7 Familien – Bildkarten



Der kleine Gnom

7 Familien – Bildkarten

