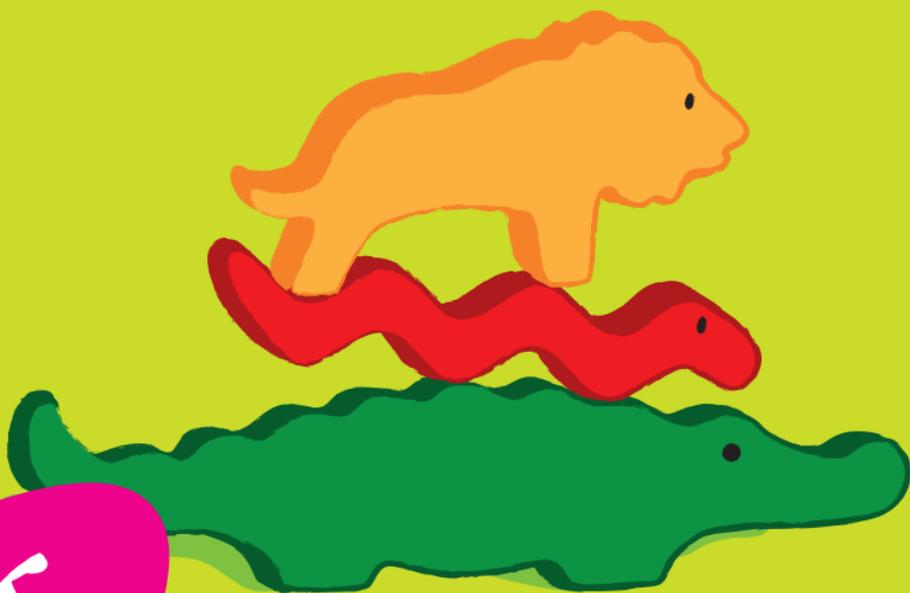


Anja Wrede

Spielanleitung

# Der Löwe auf der Schlange

Das Präpositionen-Spiel



Kallmeyer

LERNSPIELE

# Der Löwe **auf** der Schlange

## Das Präpositionen-Spiel

### Inhalt

- 27 Tierkarten
- 5 Ortskarten (Straße, Sand, Pfütze, zweimal Wiese)
- 3 Spielfiguren (der Löwe, die Schlange, das Krokodil)

Löwe, Schlange und Krokodil sind in verschiedenen Anordnungen an vier verschiedenen Orten zu sehen. Die Kinder können die Position der Tiere mit verschiedenen Präpositionen genau beschreiben. Wer gut zuhört, aufmerksam formuliert und die richtigen Fragen stellt, gewinnt!

Das Spiel bietet unterschiedlich schwierige Spielmöglichkeiten.

### Zum Thema

Mit Ortspräpositionen wie auf, unter, in ... wird die Lage eines Tiers im Raum oder im Verhältnis zu den anderen Tieren beschrieben. Im Spracherwerb stellen die Präpositionen eine besondere Herausforderung dar. Zunächst muss die richtige Präposition gewählt und dann grammatisch richtig verwendet werden.

#### Beispiele:

Der Löwe steht **auf der** Schlange.

Die Schlange liegt **unter dem** Krokodil.

Die Schlange steht **hinter dem** Löwen.

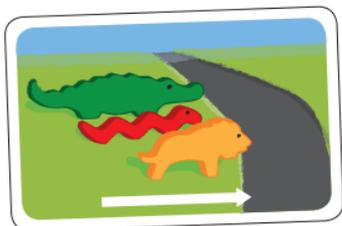
Das Krokodil steht **vor der** Schlange.

Das Krokodil steht **im** Sand.

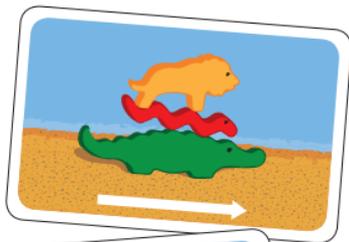
Der Löwe steht **an der** Straße.

## Die Orte

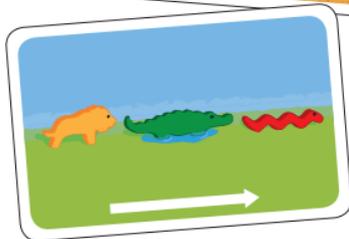
An der Straße stehen die drei Tiere immer hinter- bzw. nebeneinander. Die Situation kann mit der Straßenkarte nachgestellt werden.



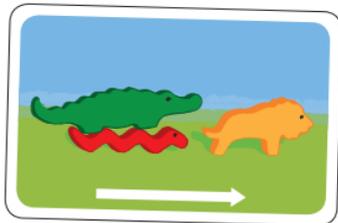
Im Sand stehen die drei Tiere immer übereinander. Die Situation kann mit der Sandkarte nachgestellt werden.



In der Pfütze steht immer ein Tier, die anderen beiden Tiere stehen davor und/oder dahinter. Die Situation kann mit der Pfützenkarte und zwei Wiesenkarten nachgestellt werden.



Im Gras/auf der Wiese stehen immer zwei Tiere übereinander, davor steht das dritte Tier. Die Situation kann mit zwei Wiesenkarten nachgestellt werden.



## Spiel zum Kennenlernen: Tiere aufstellen

Für zwei bis vier Spieler ab 5 Jahren

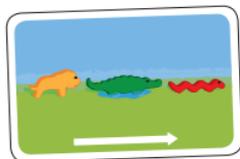
### Spielvorbereitung

Die Tierkarten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die Ortskarten und die Spielfiguren werden bereitgestellt.

### Spielverlauf

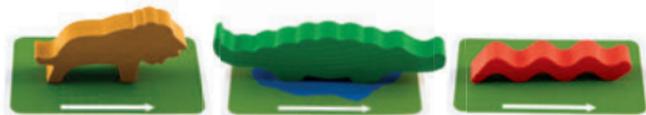
#### Variante 1: Anordnen nach Kartenvorlage

Das jüngste Kind beginnt: Es deckt die oberste Tierkarte auf, schaut sie sich genau an und beschreibt sie.



Das Krokodil steht in der Pfütze.  
Der Löwe steht hinter dem Krokodil.  
Das Krokodil steht hinter der Schlange.

Dann legt es die Tierkarte verdeckt auf den Tisch, geht bis zur Zimmertür, kommt zurück an den Tisch. Es nimmt die passende(n) Ortskarte(n) und ordnet die Tiere darauf an. Dazu beschreibt es seine Handlung.



Zuerst stelle ich  
das Krokodil  
in die Pfütze.

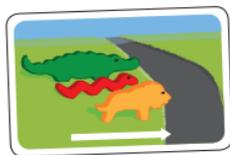
Anschließend deckt es die Tierkarte auf und vergleicht seine Anordnung mit der Anordnung auf der Tierkarte. Stimmen beide überein, erhält das Kind die Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Wenn das erste Kind fünf Karten

hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Haben dann mehrere Kinder fünf Karten, so gewinnen sie gemeinsam.

### *Variante 2: Anordnen nach gesprochener Aufgabe*

Das älteste Kind nimmt eine Tierkarte und beschreibt, wie die Tiere angeordnet sind. Das Kind links daneben wählt – ohne die Tierkarte zu sehen – eine oder mehrere Ortskarten und stellt die Tiere entsprechend auf. Es fragt nach, falls es weitere Informationen benötigt. Das beschreibende Kind korrigiert die Aufstellung gegebenenfalls mit Worten, jedoch nicht durch zeigen.

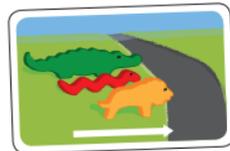
Anschließend vergleichen die Kinder die Tierkarte mit der Anordnung der Spielfiguren.



Die Tiere stehen an der Straße.  
Die Schlange steht zwischen dem Krokodil und dem Löwen.



Das ist noch nicht richtig.  
Der Löwe steht vor der Schlange.



Alle Tiere stehen richtig.

Das Kind, das angeordnet hat, legt die Tierkarte vor sich ab und zieht eine neue Tierkarte, die es seinem linken Nachbarn beschreibt. Wenn jedes Kind drei Karten hat, endet das Spiel.

## Meisterdetektive: Position erfragen

Für zwei bis vier Kinder ab 7 Jahren

### Spielvorbereitung

Die Tiere bereitstellen, die Ortskarten offen bereitlegen.

Die Tierkarten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

### Spielverlauf

Das älteste Kind ist Spielleiter, nimmt eine Karte vom verdeckten Stapel und schaut sie sich geheim an. Das Kind links ist der erste Detektiv und stellt eine Frage zur Anordnung der Tiere, die sich mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten lässt.

- Antwortet der Spielleiter „Nein“, ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn der neue Detektiv.
- Antwortet der Spielleiter „Ja“, stellt der Detektiv eine weitere Frage.

Baut ein Detektiv die richtige Anordnung auf, bekommt er die Tierkarte zur Belohnung und wird neuer Spielleiter. Er zieht eine neue Karte vom Stapel, hält sie geheim ... Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

### Tipps:

1. Zu Beginn sind besonders allgemeine Fragen zum Ort sinnvoll.  
Stehen Tiere übereinander? (Ort: Wiese oder Sand)  
Stehen keine Tiere übereinander? (Ort: Straße)
2. Bei der Beschreibung der Position der Tiere sollte genau auf die korrekte Verwendung der Präpositionen geachtet werden.

### Spielende

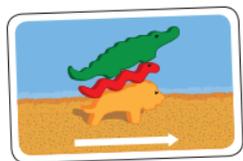
Wenn das erste Kind drei Karten hat, wird die Runde noch beendet. Haben dann mehrere Kinder drei Karten, so gewinnen sie gemeinsam.

### *Variante für 2 Kinder*

Für jede Frage wird eine Tierkarte vom verdeckten Stapel vor das Kind gelegt. Es darf in jedem Fall weiter fragen. Nachdem beide Kinder z. B. je drei Aufgaben gelöst haben, wird geschaut, wer weniger Karten vor sich liegen hat. Dieses Kind gewinnt.

### *Variante für jüngere Kinder*

Das Kind, das Spielleiter ist, wird von einem Erwachsenen oder einem älteren Spieler bei allen Schritten unterstützt. Zu Beginn gibt der Spielleiter einen Hinweis auf den richtigen Ort.



Das Kind links von ihm ist an der Reihe und platziert die Tiere auf der bzw. den passenden Ortskarten. Es bekommt eine Rückmeldung:



Stehen nicht alle Tiere korrekt? Dann versucht das nächste Kind im Uhrzeigersinn, sie korrekt aufzustellen. Der Spielleiter meldet wieder die Anzahl der richtig platzierten Tiere zurück. Stehen alle Tiere korrekt? Dann bekommt das Kind die Tierkarte zur Belohnung. Es ist der neue Spielleiter und die nächste Runde beginnt.

## IMPRESSUM

### **Der Löwe auf der Schlange**

© 2016 Kallmeyer Lernspiele

Friedrich Verlag GmbH  
Im Brande 17, 30926 Seelze  
[www.kallmeyer-lernspiele.de](http://www.kallmeyer-lernspiele.de)

Alle Rechte vorbehalten

AUTORIN	Anja Wrede, Berlin
ILLUSTRATIONEN	Anja Wrede, Berlin
REDAKTION	Franziska Siebel, Seeheim-Jugenheim
GRAFIK	Dirk Jäger
DRUCK	LUDO FACT GmbH
BESTELL-NR.	13399

084-3399



4 250344 933991