

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

Sprachförderung – Ausgabe 57

Aus dem Meer gefischt

Katrin Domröse, Christiane Hoffschildt



Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Kindergarten“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.



Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie hier.



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact

Aus dem Meer gefischt

Fördert:**Bildungsbereiche:****Anspruch:****Anzahl der Kinder:****Räumliche Voraussetzungen:****Materialien:****Kosten:****Vorbereitungszeit:****Durchführungszeit:**

- Wortverständnis
- auditive Wahrnehmung
- Zuhören in der Gruppe
- visuelle Wahrnehmung
- Sprache und Literacy
- Umwelt, Naturwissenschaften und Technik
- gering
- 2 bis 6 Kinder
- Sitzkreis
- Bildvorlagen
- ggf. blaues Tuch oder Papier
- Schere
- –
- ca. 10 Minuten
- ca. 20 Minuten

Zur **Sprache** gehört nicht nur das **Sprechen**, also der **aktive Wortschatz**, sondern auch das **Verstehen (passiver Wortschatz)**. Ein gutes **Verständnis für Wörter**, also ein gutes Sprachverständnis, ist eine wichtige Voraussetzung, um sich verständlich ausdrücken zu können. Denn nur die Wörter, die verstanden werden, können auch selbst produziert werden.

Schneiden Sie die Meeresbewohner aus und legen Sie diese auf ein Tuch oder Papier, welches das Meer darstellen soll. Achten Sie darauf, dass von jedem Meeresbewohner einer für jedes Kind vorhanden ist. Dann setzen Sie sich mit den Kindern um das Tuch. Erklären Sie den Kindern, dass Sie immer einen Meeresbewohner nennen werden, den die Kinder aus dem „Meer angeln“ sollen. Hat jeder einen Meeresbewohner genommen, wird verglichen. Die Falschen kommen ins Meer zurück.

**Variation:**

Wenn Sie es als Wettspiel gestalten wollen, nehmen Sie von jedem Meeresbewohner nur einen. Wer am schnellsten ist, bekommt den genannten Meeresbewohner. Wer am meisten richtige Meeresbewohner schnappen konnte, gewinnt das Spiel.