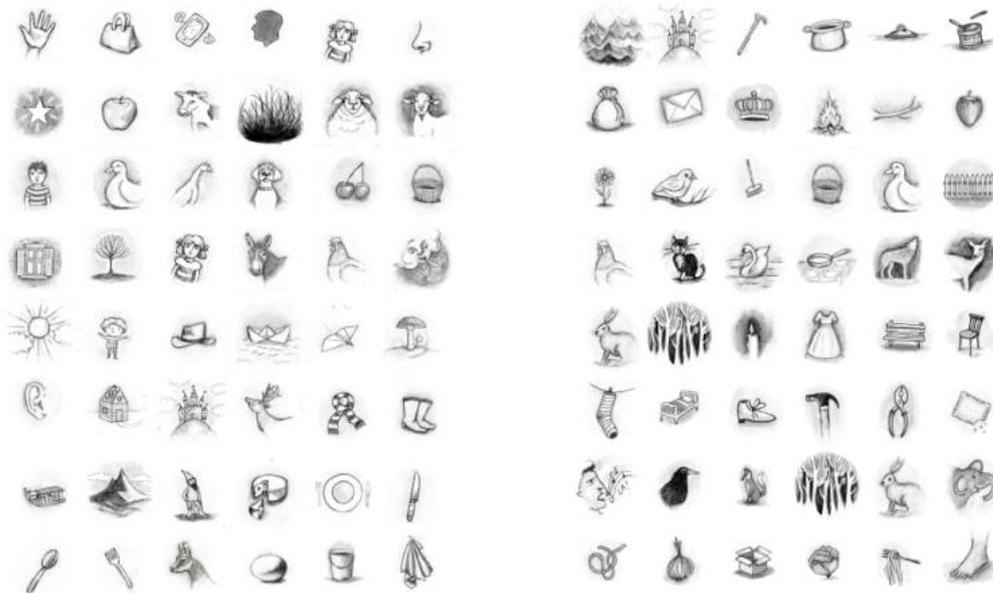


AMIRA Würfelbilder kostenlos



Wir stellen Ihnen für die Arbeit mit AMIRA kostenfrei Illustrationen zur Verfügung, die heruntergeladen werden können. Es handelt sich um kleine Bildchen zu **200 Wörtern** aus den AMIRA-Geschichten. Sie sind so aufbereitet, dass Sie auf **DIN A 4 Blanko-Etiketten-Bögen** gedruckt werden können. (Herma Nr. 4386, Nr. 4387 DIN A 4, rund klein und groß, und Nr. 10108 quadratisch).

Für jede Geschichte gibt es mindestens 6 Bilder.

Erzählwürfel :



Holzwürfel
(Birke)
gefärbt u.
natur
Seitenlänge
4 cm
Etiketten
3cm
Herma Nr.
4387

Der Datei sind verschiedene Listen beigegeben, die einen **Übersicht über die Illustrationen** verschaffen.

Die Illustrationen sind gleichzeitig Bildmaterial zu 200 Wörtern des **Basiswortschatzes der Grundschule**. Sie sind **vielseitig einsetzbar** weit über das Programm AMIRA hinaus, weil sie in beliebiger Menge gedruckt werden können und weil man sie aufkleben und wieder abziehen kann. Sie sind in zwei runden und einem eckigen Format verfügbar.

Materialpakete für einzelne AMIRA-Geschichten

Arbeitsblätter

Zu jeder gelben Geschichte gibt es im Augenblick ein PDF zum Ausdrucken. Wir wollen damit die Arbeit mit den AMIRA-Geschichten in **Willkommensklassen** für Lehrer und Lesehelfer so einfach wie möglich machen. **Voraussetzung ist immer, dass die Geschichte gelesen, erzählt und in der Muttersprache der Kinder vorgestellt wurde. Die Kinder sollen den Inhalt gut kennen.**

Die Pakete enthalten:

- 9 - 10 Arbeitsblätter mit unterschiedlichen Anforderungen
- 3 Spiele: Bingo, Lotto und Domino
- Erzählwürfel mit 6 Bildern (hergestellt mit Würfelbildern rund)
- Bild-Wortkarten (hergestellt mit Würfelbildern eckig)



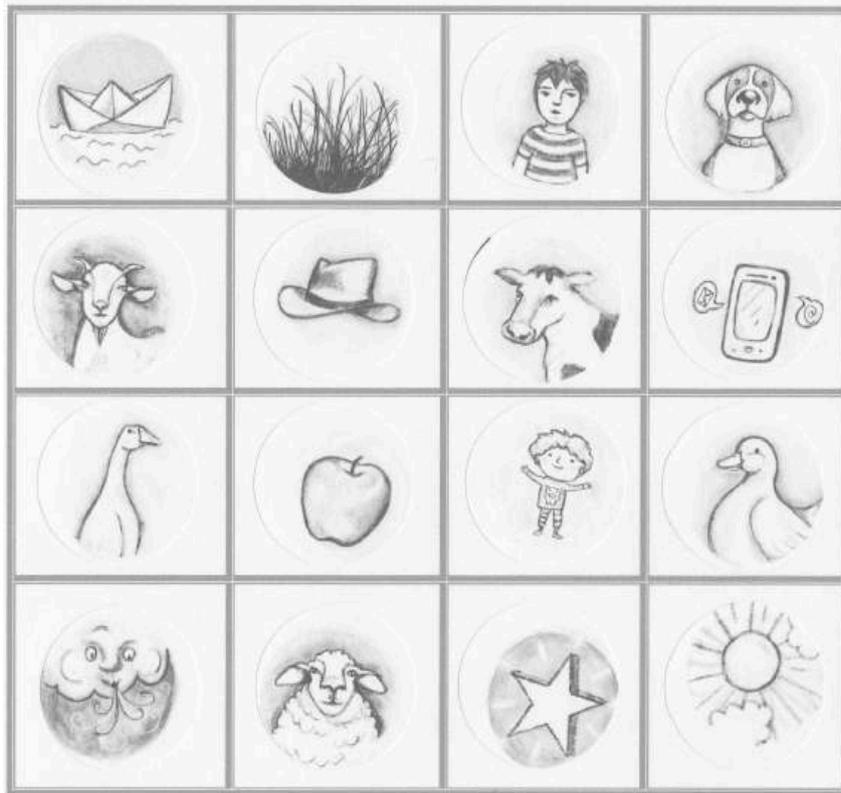
Arbeitsblatt 1: Bestimmter Artikel
Geschichte: Das Rentier

Name:



Die Spiele:

Bingo Spielpläne: Wortschatz (Leseübung)



Spielregel:

Jedes Kind hat einen unterschiedlichen Plan, auf dem die gleichen Bilder an anderen Plätzen stehen.

Der Spielleiter arbeitet mit 20 Nomen, ca. 20% mehr als auf dem Plan sind.

Er ruft aus den 20 Nomen hintereinander Nomen auf. Findet ein Kind das aufgerufene Nomen auf seinem Plan, legt es ein Plättchen drauf. Wer zuerst ein Bingo hat, also eine Reihe aus 4 Bildern vertikal, horizontal oder diagonal, ruft laut „Bingo“ und hat das Spiel gewonnen.

Man übt natürlich die eingeführten Wörter!

Dann wird neu gespielt und relativ schnell. Man kann auch mit Wörtern oder mit Zahlen spielen. Es gibt Bingo-Spielpläne mit 9, 16, 25 oder 36 Feldern.

Würfelbilder für Spiele:

Bidkarten/ Kartenpaare für Memo-Spiel



Käufliche Memo-Karten werden zu Paaren beklebt.

Quartette:



Die Würfelbilder sind so konzipiert, dass man damit leicht mehrere Quartettspiele herstellen kann.

Schachtelwörter:



Diese reizvolle Leseübung ist ganz leicht herzustellen. Das Niveau der Texte kann man ganz genau auf jedes Kind abstimmen.

Hund

Nachts bellt draußen immer ein Hund. Turi ist schon oft davon aufgewacht.

Dann geht er zum Fenster und schaut hinaus. Aber er kann den Hund nicht sehen.

Warum bellt der Hund? Hat er Hunger? Sind die Menschen nicht gut zu ihm? Wem gehört dieser Hund?

Turi hätte so gerne einen Hund. Aber seine Eltern sagen, dass es keinen Platz gibt in der Wohnung. Für einen Hund braucht man einen Garten.

Turi würde gerne mit dem Hund spazieren gehen. Er würde das jeden Tag machen. Und er würde den Hund bei sich schlafen lassen.



Korkmännchen



(Idee aus DaZ-Box
Cornelsen-Verlag)
Zum freien Spiel
und zum
Nachspielen der
Geschichte

Schwarzer Peter



Reimkarten



Die Erzählwürfel:

Jeder Würfel repräsentiert eine Geschichte aus dem AMIRA-Programm. Mit jedem einzelnen Würfel kann man die jeweilige Geschichte würfelnd nacherzählen. Man kann die Würfel aber auch mischen und völlig neue Geschichten erzählen.

Im Folgenden beschreibe ich einige Arbeitsweisen. Der eigenen Phantasie sind aber keine Grenzen gesetzt. (Die Würfel sind Rohlinge aus Buchenholz von mir eingefärbt)



Arbeiten und Spielen mit den Bilderwürfeln:

Die Grundidee ist, dass die Bildchen frei aufgeklebt und wieder abgelöst werden können!

Die Bilderwürfel sind Material für den **mündlichen Sprachgebrauch**. AMIRA ist ein Leseprogramm, das Kindern mit Deutsch als Zweitsprache zum verstehenden Lesen motivieren soll. Mit den Bilderwürfeln sollen die Kinder angeregt werden, über die gehörte und gelesene Geschichte zu reden.

1. Das Wiedererkennen und Nacherzählen:

Man würfelt mit einem Geschichten-Würfel reihum in der Kleingruppe. Jedes Kind erwürfelt sich ein Bild von den 6 Bildern der Geschichte. Wenn ein Bild schon „belegt“ ist, würfelt es so lange weiter, bis ein neues Bild kommt. (Ein Kind darf auch zwei oder drei Bilder adoptieren, je nach Gruppengröße.) Das gewürfelte Bild wird benannt: „Das ist ein Berg.“

Wenn alle Bilder verteilt sind, müssen sich die Kinder besprechen und festlegen, in welcher Reihenfolge diese Bilder in der Geschichte vorkommen. Dann erzählen die Kinder von ihrem Bild. Zumindest sagen sie dazu einen Satz, der im Zusammenhang mit der Geschichte steht. Die Gruppe hilft.

2. Story-Telling:

Wenn man mit mehreren Würfeln spielt, kann man sich von den Inhalten der einzelnen AMIRA-Geschichten vollständig lösen und die Würfel einfach zum Geschichtenerzählen verwenden. Man würfelt z.B. mit 2 verschiedenen Würfeln und bekommt zwei Bilder. Aufgabe ist es, einen Satz oder eine kleine Geschichte zu erzählen, in denen diese beiden Bilder aufeinander bezogen vorkommen. Je mehr Bilder (Würfel) eingesetzt werden, je anspruchsvoller wird die Aufgabe.

Man kann diese Aufgabe auch auf mehrere Kinder verteilen. Bei 5-6 Würfeln beginnt der Werfende mit einem Geschichtenanfang und verwendet dazu ein oder zwei Bilder. Das nächste Kind muss nun die Erzählung fortsetzen, indem es ein noch nicht gebrauchtes Bild auswählt und damit weiter erzählt.

3. Wortschatzerweiterung:

Mehrere Würfel werden mit Basiswort-Bildern beklebt. Die Würfel werden zusammen geworfen. Das Kind benennt die Wörter, die es kennt. Man kann daran eine Übung zu den Artikeln anschließen. Man kann dieses

Übung auch mit Kleingruppen spielen. Hat ein Kind ein Wort richtig genannt, darf es eine Spielmarke nehmen.

4. Das Würfelquadrat:

Man kann die Bilderwürfel auch für ganz normale Würfelspiele verwenden: Dazu nimmt man einen 16er-Bingo-Plan mit 16 Würfelbildern. Es stehen 3 oder 4 Würfel zur Verfügung, auf denen diese 16 Bilder aufgeklebt sein müssen (insgesamt $3 \times 6 = 18$ Bilder oder $4 \times 6 = 24$ Bilder).

Jedes Kind hat einen kleinen Kontrollzettel:

Jedes Kind würfelt reihum mit **einem** Würfel seiner Wahl. Wer ein Bild erwürfelt hat, das auf dem Plan vorkommt, darf diese Position auf seinem Kontrollzettel ankreuzen. Wer zuerst eine Reihe aus 4 Bildern horizontal, vertikal oder diagonal erwürfelt hat, ruft Bingo und hat gewonnen.



		x	

5. Dreier-Pasch

Man verwendet drei Würfel mit den gleichen 6 Bildern. Jedes Kind bekommt einen Kontroll-Spielzettel, siehe unten. Es wird mit den drei Würfeln gleichzeitig geworfen. Wer drei verschiedene Bilder hat, bekommt 5 Punkte, wer 2 gleiche Bilder hat bekommt 10 Punkte, wer einen Dreierpasch hat, bekommt 20 Punkte. Wer zuerst 100 Punkte erreicht, hat gewonnen. Selbstverständlich müssen die Bild benannt werden.

Grammatik und Spracharbeit mit den Bilderwürfeln:

Würfelbilder für Wortkarten:



Diese Wortkarten sind unverzichtbar für jeden Sprachunterricht. Sie sind in ständigem Einsatz für Wortschatzarbeit, Phonologie und Grammatik. Hier werden die Artikel mit Farben unterstrichen, es sind zusätzlich der unbestimmte Artikel und die Mehrzahl angegeben.

In Kombination mit verschiedenen anderen Würfeln, z.B. Präpositionen-Würfel, Wochentags-Würfel, Farbwürfeln, Pronomen-Würfel kann man die unterschiedlichsten Themen abdecken.

Spiele mit Bildkarten:

1. Anlaut-Übungen, Reime, Auslautübungen
2. Sortierübungen
3. Silbenzahlen bestimmen und Wörter nach Silben ordnen
4. Zuordnung von Wortkarten und Würfelbildern
5. Kimspiel mit Karten (immer eine Karte wegnehmen oder eine dazu legen.
6. Sätze mit Verbkarten finden usw.

Wortschatzübung:

Material: Einen oder mehrere AMIRA-Würfel. Die passenden Wortkarten werden offen auf dem Tisch verteilt.

Die Kinder würfeln mit dem Bilderwürfel. Sie müssen nun aus den ausgelegten Wortkarten diejenige finden, die das gleiche Bild zeigt und sie

müssen das Wort mit Artikel benennen. „Das ist ‚der Apfel!“. Das Kind darf die Wortkarte an sich nehmen.

Würfelt ein nächstes Kind das Apfelbild, dann fordert es den Besitzer der Apfelkarte auf, das Wort nochmals zu sagen. Das Kind würfelt nun weiter, bis es ein neues Bild gewürfelt hat. Das Spiel ist zu Ende , wenn alle Karten vergeben sind. Der Gewinner wird ermittelt.

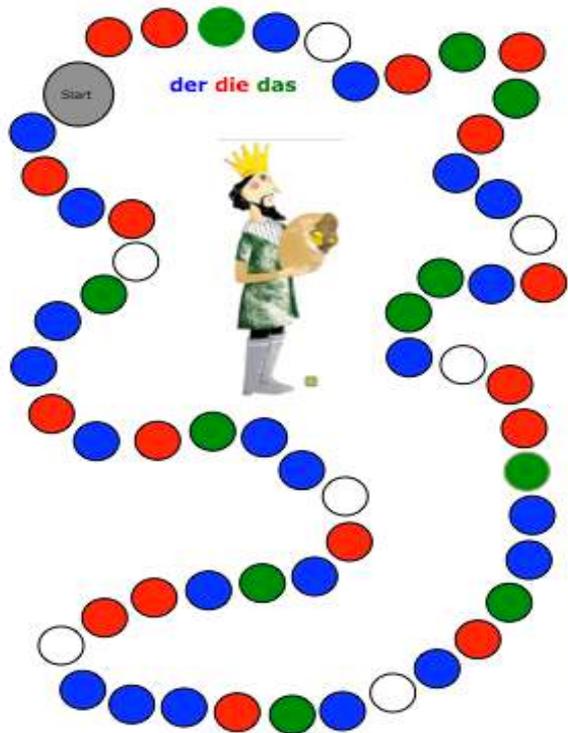
Wortschatzübung komplizierter:

Es wird mit 5 – 7 (oder weniger) AMIRA-Würfeln gewürfelt. 5 od. 7 Bilder erscheinen. Das Kind muss alle Bilder benennen (evtl. mit dem Artikel). Das Kind hat eine Kontrollblatt und trägt nun ein, wie viele Bilder es richtig benannt hat.

Nach einigen Runden werden Würfel ausgetauscht und neue eingeführt. Es wird 10 Min. gespielt und dann werden die Wörter gezählt.

1.	x	x	x	x	x		
2.	x	x	x				
3.	x	x	x	x	x	x	
4.							
5.							

Spielpläne für die Arbeit mit AMIRA-Heften und AMIRA-Würfelbildern:



der die das – Würfelspiel

Spielanleitung:

Spielmaterial:

Farbwürfel für jedes Kind, der mit je 2 roten, 2 blauen und zwei grünen Punkten beklebt ist.
 Spielfiguren für jedes Kind
 Ein Anzahl Würfelbilder-Wortkärtchen liegen offen neben dem Spiel.

2-4 Kinder stellen ihre Spielfiguren auf Start und würfeln der Reihe nach. Trifft man auf ein rotes Feld, darf man ein rotes Wort auswählen, liest es laut vor und darf es behalten, ebenso bei blau und grün. Trifft man auf ein weißes Feld, muss man einmal aussetzen.

Varianten gibt es zahlreiche.

Varianten: Wer die meisten Kärtchen hat, hat gewonnen. Oder eigene Varianten!

Zweier-Bingo

Statt der farbigen Bilder können auch Würfelbilder eingesetzt werden.

Start auf einem Feld am Rand nach eigener Wahl.

2 Kinder spielen, jedes wählt sein Bingofeld.

Erstes Kind würfelt und setzt Spielfigur auf das erwürfelte Feld am Rand und liest das Wort laut vor. Falls das Bild auf seiner Bingoplatte ist, darf das Kind auf das Bingofeld einen Stein setzen. Vorsicht: nicht alle Wörter haben auch ein Bingofeld.

Das nächste Kind würfelt, liest das Wort und setzt seinen Stein, falls das entsprechende Bild auf seiner Platte liegt.

Wer zuerst BINGO hat, also eine Reihe senkrecht, waagrecht oder diagonal belegt hat, ruft laut BINGO und hat gewonnen.

Baum	Besen	Berg	Brot	Bär	Kirsche	Handy
Frosch						Fuß
Apfel						Finger
Elefant						Gras
Hut						Gabel
Haus						Auto
Fuchs	Bus	Flasche	Flöte	Huhn	Arm	Geld

Domino

Domino: Bergmännchen

Anfang		Domino Bergmännchen	
Käse		Teller	
Gämse		Messer	
Bergmännchen		Gabel	
Gebirge		Berg	
Schüssel		Wiese	Ende

Lotto

			
	<p>Lotto Bergmännchen</p>		
			

Start

der

die

der

das

der

die

das

der

Bildkarten/
Wortkarten

das

die

das

das

der

die

der

der

Ziel

die

das

der

Zweier-Bingo

Statt der farbigen Bilder können auch Würfelbilder eingesetzt werden.

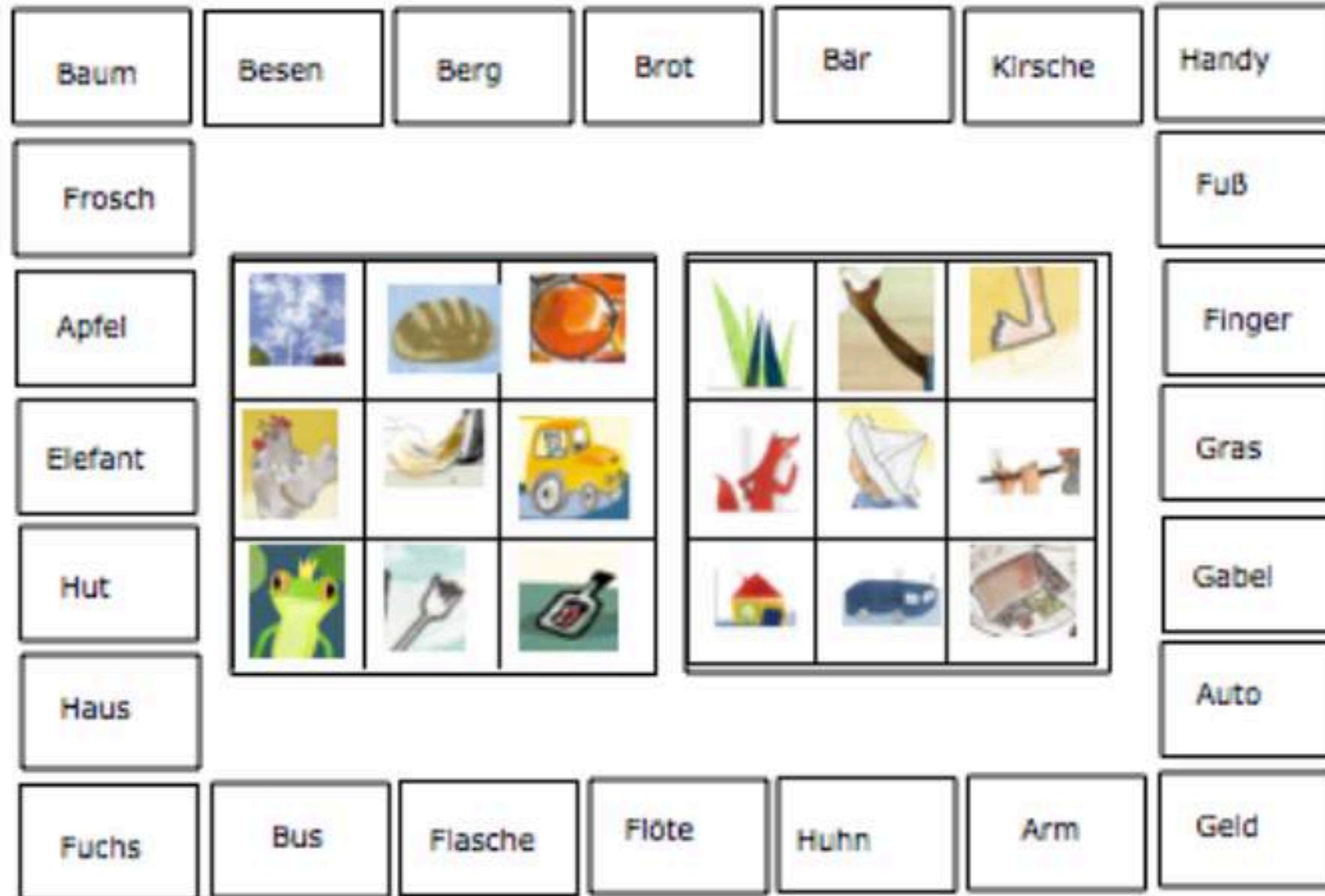
Start auf einem Feld am Rand nach eigener Wahl.

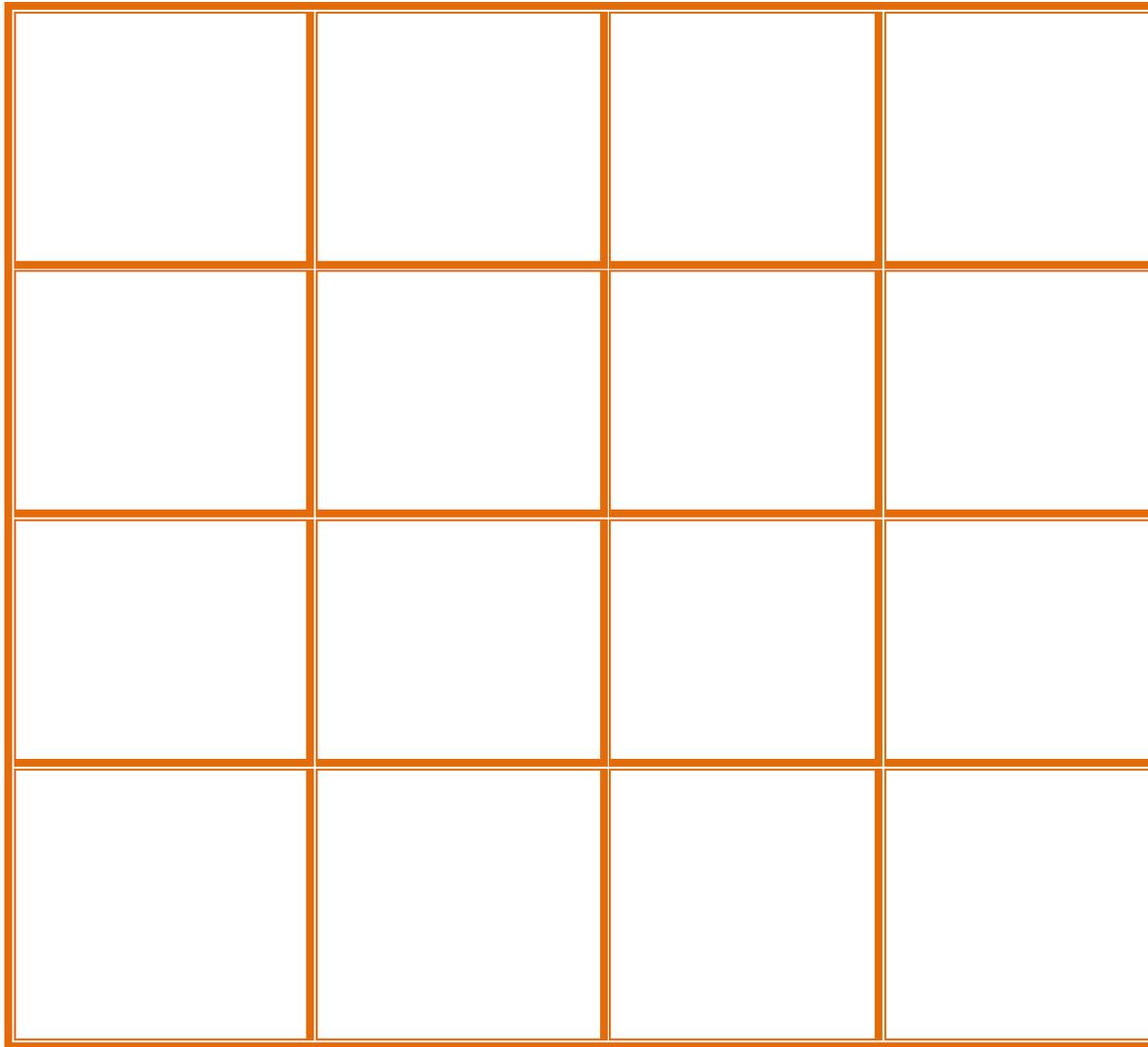
2 Kinder spielen, jedes wählt sein Bingofeld.

Erstes Kind würfelt und setzt Spielfigur auf das erwürfelte Feld am Rand und liest das Wort laut vor. Falls das Bild auf seiner Bingoplatte ist, darf das Kind auf das Bingofeld einen Stein setzen. Vorsicht: nicht alle Wörter haben auch ein Bingofeld.

Das nächste Kind würfelt, liest das Wort und setzt seinen Stein, falls das entsprechende Bild auf seiner Platte liegt.

Wer zuerst BINGO hat, also eine Reihe senkrecht, waagerecht oder diagonal belegt hat, ruft laut BINGO und hat gewonnen.





AMIRA: Blanko-Spielfeld Bingo