

Kerstin Rüster - Gotlind Kändler

Marie im Kindergarten

*Ein Bilderbuch mit Gebärden
und einem Spielkarten-Set*



© by von Loeper Literaturverlag 2014
www.vonloeper.de



Marie im Kindergarten

*Ein Bilderbuch mit Gebärden
und einem Spielkarten-Set*



*Idee und Text von Kerstin Rüster
Mit Bildern von Gotlind Kändler*

VON LOEPER LITERATURVERLAG

Marie möchte nun endlich gehen.





Sie ist sehr
neugierig und
aufgeregt.

Einige Spielanregungen für dieses Buch

Diesem Buch sind Bogen mit 32 Spielkarten zum Ausschneiden beigelegt. Es gibt 16 Karten mit rotem Rand (Gebärden) und 16 Karten mit grünem Rand (Situationen). Die Gebärden entsprechen der Deutschen Gebärdensprache (DGS). Manche Gebärden und Situationen kommen im Text und bei den Karten mehrmals vor. Die Gebärde Frühstück findet sich auf zwei Karten, da sie aus zwei Teilgebärden besteht (Frühstück 1 und 2). Mehr zum Thema Gebärden, den unterschiedlichen Systemen, eine Erklärung der wichtigsten Begriffe und viele Tipps und Hinweise zum Thema finden Sie im Internet unter www.Gebaerden-Forum.de

Mit dem vorliegenden Bilderbuch und den Spielkarten können Sie eine Fülle von Gebärden-Spielen umsetzen. Die Karten dienen dazu, die Gebärden, die im Buch vorkommen, spielerisch zu erlernen. Sie können als Gedächtnistraining, als Zuordnungsspiel oder als Erinnerungskarten für den Alltag verwendet werden. Da weitere Bücher mit Marie und Gebärden zu unterschiedlichen Themen folgen sollen, kann sich so eine kleine Alltagsgebärden Sammlung entwickeln. Einige Spielvorschläge:

Gebärden nach Karten

Alle Gebärden- und Situationskarten werden gemischt und an die Mitspielenden verteilt. Dann wird das vorliegende Bilderbuch gemeinsam vorgelesen und betrachtet. Doch aufgepasst! Jede und jeder Mitspielende darf bei den passenden Situationen seine Karte vorzeigen und die Gebärde für die Mitspielenden vorführen.

Paare bilden

Alle Karten werden auf dem Tisch verteilt. Der Reihe nach dreht jede und jeder Mitspielende zwei Karten um und macht die jeweilige Gebärde dazu. Hat sie oder er ein Paar gefunden (Situation und dazu passende Gebärde), darf sie oder er beide Karten an sich nehmen. Wer am Ende die meisten Karten hat, hat gewonnen.

Wer weiß die Gebärde?

Alle Situationskarten werden auf dem Tisch verteilt. Alle Mitspielenden bekommen eine Fliegenklatsche. Eine/r der Mitspielenden macht eine Gebärde vor. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt! Die Mitspielenden müssen schnell reagieren und mit der Fliegenklatsche auf die passende Situation schlagen.

Detektivspiel

Die Karten werden verteilt und jeder darf der Reihe nach eine Karte vorzeigen. Die Detektive müssen nun herausfinden, wo sich im Bilderbuch das Bild versteckt, das auf der Karte gezeigt wird.

Wer wird Gebärdenkönigin oder Gebärdenkönig?

Alle Mitspielenden bekommen Situations- und Gebärdenkarten. Eine/r nach dem anderen stellt nun dar, was auf der Karte zu sehen ist. Die anderen müssen entweder die Gebärde zur Situation darstellen oder die Situation im Buch finden, zu der die Gebärde gemacht wurde. Wer am meisten Gebärden kennt, wird Gebärdenkönigin oder Gebärdenkönig.

Wenn Sie weitere Spielideen bekommen haben oder Tipps für den Einsatz - schreiben Sie uns! Die besten Hinweise werden auf unserer Website www.Gebaerden-forum.de veröffentlicht und die EinsenderInnen erhalten ein kleines Dankeschön! Einsendungen bitte per Mail, Fax oder Briefpost an den von Loeper Literaturverlag (Adresse siehe rechts).