

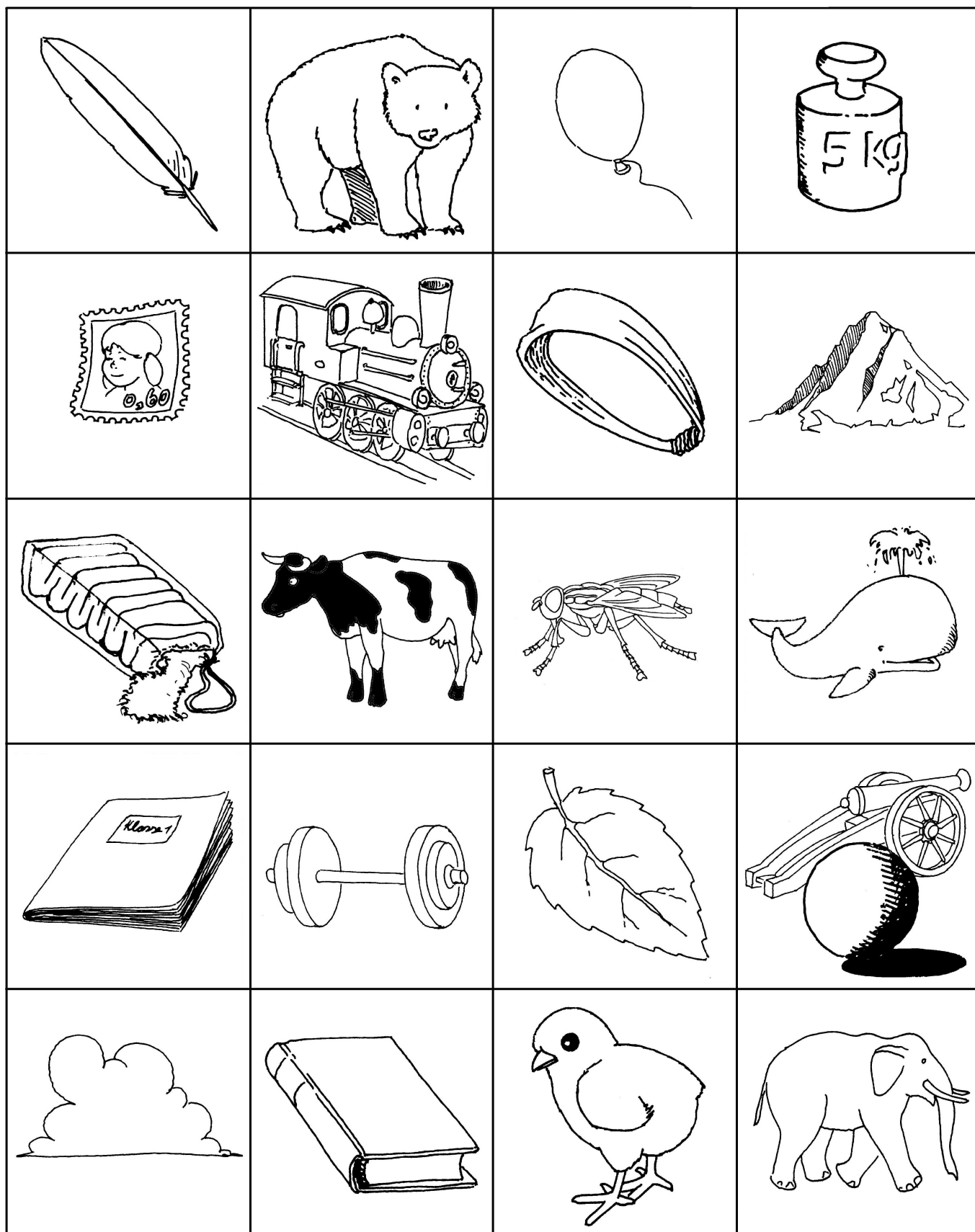


Wie wäre was?

„Ein / Eine ... wäre leicht / nicht leicht“

Feder, Briefmarke, Watte, Heft,
Wolke, Luftballon, Haarband,
Fliege, Blatt, Küken

Bär, Lokomotive, Kuh,
Hantel, Buch, Gewicht, Berg,
Wal, Kanonenkugel, Elefant

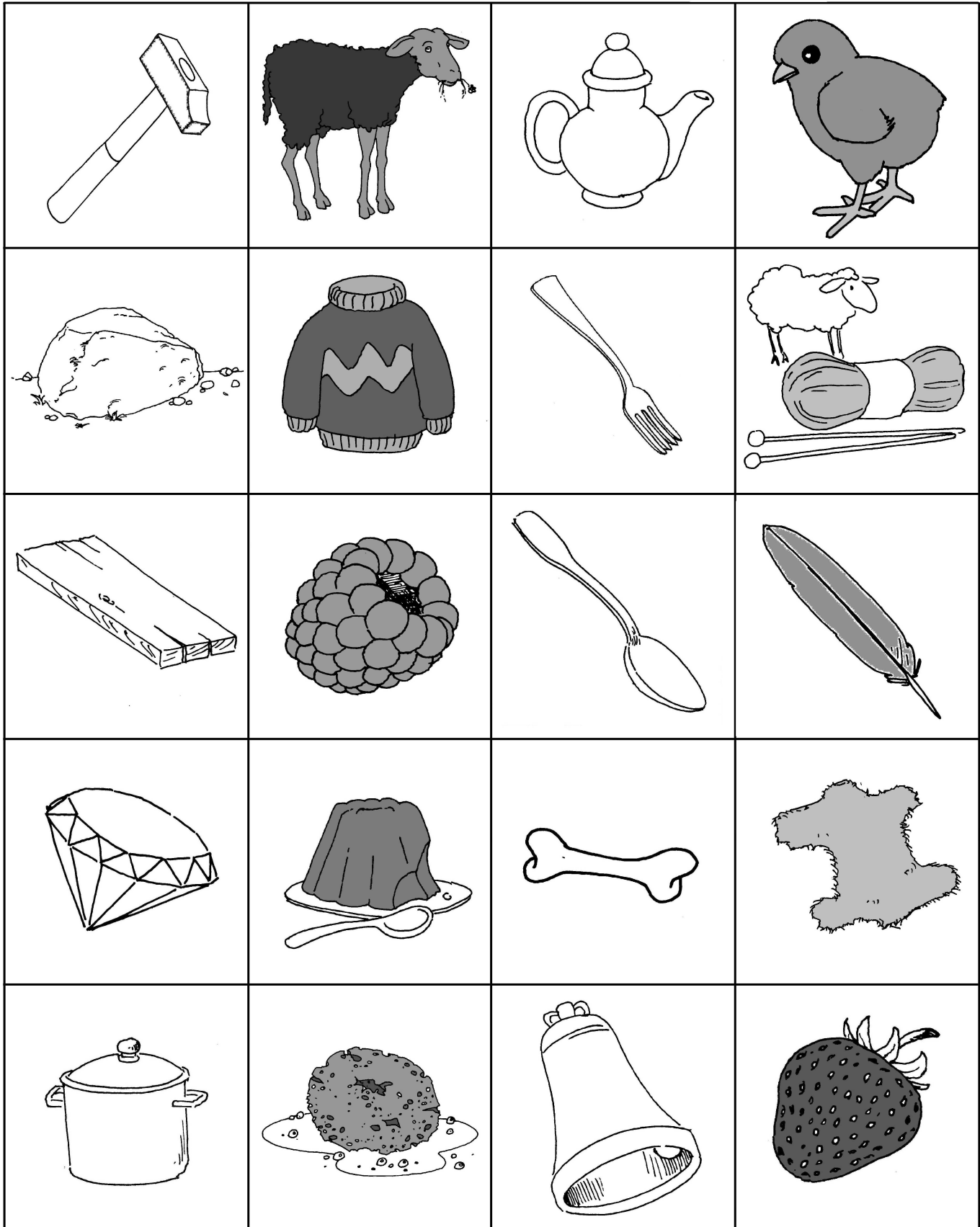


Wie wäre was?

„Ein / Eine ... wäre weich / nicht weich“, „Ein / Eine... wäre weich / weiß“

Hammer, Stein, Brett,
Diamant, Topf, Kanne, Gabel,
Löffel, Knochen, Glocke

Schaf, Pullover, Himbeere,
Pudding, Schwamm, Küken,
Wolle, Feder, Fell, Erdbeere



Wie wäre was?

Seite 1

„Ein / Eine ... wäre leicht / nicht leicht“

Feder, Briefmarke, Watte, Heft,
Wolke, Luftballon, Haarband,
Fliege, Blatt, Küken

Bär, Lokomotive, Kuh,
Hantel, Buch, Gewicht, Berg,
Wal, Kanonenkugel, Elefant

Seite 2

„Ein / Eine ... wäre weich / nicht weich“, „Ein / Eine... wäre weich / weiß“

Hammer, Stein, Brett,
Diamant, Topf, Kanne, Gabel,
Löffel, Knochen, Glocke

Schaf, Pullover, Himbeere,
Pudding, Schwamm, Küken,
Wolle, Feder, Fell, Erdbeere

Material:

2 Raster mit Bildkarten

Farbwürfel

60 Muggelstein in den Farben des Farbwürfels

Vorbereitung:

Pro Spielschritt werden 20 Muggelsteine auf die Bilder des Rasters verteilt.

Verlauf:

1. Schritt: (Seite 1)

Kind und Therapeut würfeln abwechselnd. Bei jeder Farbe darf sich der Spieler ein Bild mit dem Muggelstein der gewürfelten Farbe aussuchen und sagt, ob das Objekt leicht oder nicht leicht wäre. Wenn der Spieler dies richtig sagt, darf er sich den Muggelstein nehmen. Wenn er einen Fehler macht und der Mitspieler bemerkt dies, bekommt der Mitspieler den Muggelstein. Wenn alle Muggelsteine gesammelt sind, ist der 1. Schritt der Übung beendet.

2. Schritt: (Seite 2)

Der Spielverlauf ist der gleiche wie im ersten Schritt, jedoch sagt der Spieler nun, ob das Objekt weich oder nicht weich wäre.

3. Schritt: (Seite 2)

Der Spielverlauf ist der gleiche wie im ersten Schritt, jedoch sagt der Spieler nun, ob das Objekt weich oder weiß wäre. Gewinner ist, wer die meisten Muggelsteine gesammelt hat.