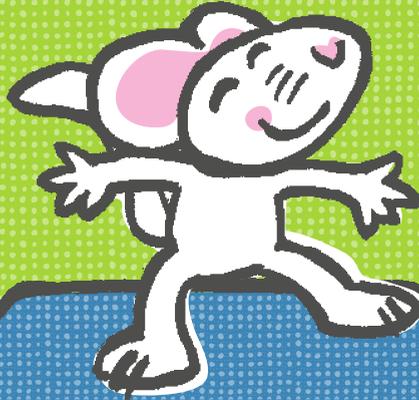


Spielanleitung



ANJA WREDE

Die Maus tanzt

auf dem Tisch

Ein Rate- und  
Gedächtnisspiel  
mit **Präpositionen**

Kallmeyer

LERNSPIELE

# Die Maus tanzt auf dem Tisch

Ein Rate- und Gedächtnisspiel mit Präpositionen  
für 2–5 Spieler ab 5 Jahren

## Spielmaterial

27 blaue Bildkarten und 27 grüne Bildkarten

## Spielgeschichte

Kaum ist die Katze aus dem Haus, tanzt die Maus auf dem Tisch! Mal sitzt sie unter dem Tisch, mal steht sie links daneben, mal springt sie in die Tasse, mal steht sie rechts neben einem Glas mit Saft: Sie ist einfach überall ...

Doch wenn die Katze nach Hause kommt, verschwindet die Maus ganz schnell.

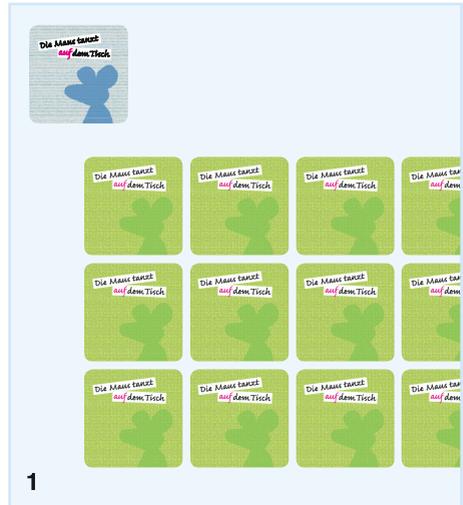
## Ziel des Spiels

Reihum ist einer der Mitspieler der Tippgeber. Er beschreibt, was auf einer Bildkarte abgebildet ist: Zuerst verrät er, welche Farbe die abgebildete Maus hat, dann, welcher Gegenstand zu sehen ist und schließlich, wo sich die Maus genau befindet. Die anderen Kinder hören genau zu.

Wer die richtige Karte aufdecken kann, bekommt diese Karte zur Belohnung. Doch aufgepasst: Manchmal taucht unverhofft die Katze auf ...

## Spielvorbereitung

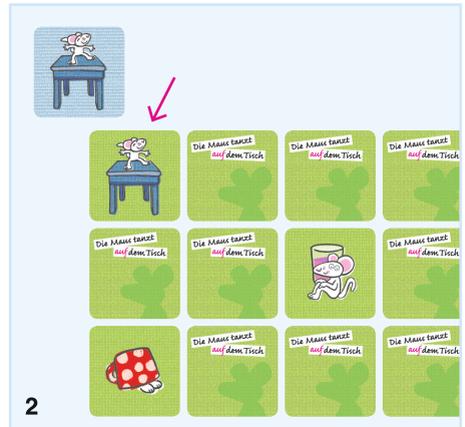
Mischt die Karten mit der blauen Rückseite und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Sortiert dann zuerst die Karten mit der grünen Rückseite: Bildet je einen Stapel mit neun Tisch-, neun Tassen- und neun Glaskarten, mischt diese und dreht sie um, sodass die Bilder verdeckt sind. Legt diese Stapel dann – immer noch verdeckt – jeweils nebeneinander aus. In jeder Reihe liegt nun ein anderer Gegenstand. Setzt euch so nebeneinander an den Tisch, dass alle Mitspieler die Karten gut sehen können, wenn sie aufgedeckt werden (s. **Abb. 1**).



## Spielablauf

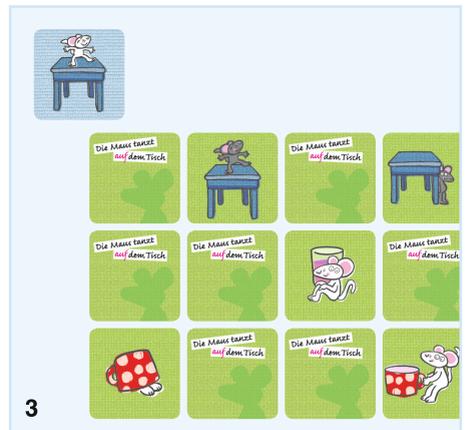
- Der älteste Mitspieler fängt an und ist der erste Tippgeber. Er nimmt sich die oberste Karte des **blauen Kartenstapels** und schaut sich das Motiv im Verborgenen an, sodass es die anderen nicht sehen können.
- Dann gibt er seinen Mitspielern den ersten Hinweis zum abgebildeten Motiv: **Ist eine *Maus* zu sehen, verrät er die Farbe**, z. B.: „*Die Maus ist weiß.*“  
Im Uhrzeigersinn decken die anderen Mitspieler nun je eine Karte von den drei ausgelegten **grünen Kartenreihen** auf (Sonderregel für 2 oder 3 Spieler: Es werden je zwei Karten aufgedeckt.):

- Wird die richtige Karte aufgedeckt, legt der Tippgeber die blaue Karte erst offen auf den Tisch und dann zurück in die Schachtel. Der Mitspieler, der die richtige grüne Karte aufgedeckt hat, erhält diese grüne Karte und legt sie vor sich ab (s. **Abb. 2**).
- **Wird die richtige Karte nicht aufgedeckt**, bleiben die umgedrehten grünen Karten offen liegen.



- Nun gibt der Tippgeber einen zweiten Hinweis und **verrät den abgebildeten Gegenstand**, z. B.: „Es ist ein Tisch zu sehen.“

- Die Mitspieler decken reihum wieder je eine Karte aus den grünen Reihen auf. Ist die richtige Karte dabei, erhält sie derjenige, der sie aufgedeckt hat.
- Wird die richtige Karte auch in der zweiten Runde nicht aufgedeckt, bleiben diese Karten ebenfalls offen liegen (s. **Abb. 3**).



- Nun verrät der Tippgeber, **wo sich die Maus befindet**, z. B.: „Die weiße Maus tanzt auf dem Tisch.“
  - Die anderen decken nacheinander wieder eine grüne Karte auf. Wird sie aufgedeckt, erhält sie derjenige, der sie gefunden hat.
  - Wird die richtige Karte auch in der dritten Runde nicht gefunden, erhält der Tippgeber die **blaue Karte** und legt sie vor sich ab (s. **Abb. 4**).



## Doch aufgepasst!

- **Deckt ein Spieler eine grüne Karte mit einer Katze auf**, so erschrecken sich die Mäuse sehr!  
Alle Mitspieler, außer dem Tippgeber, laufen einmal um den Tisch und setzen sich dann wieder auf ihre Plätze. Der Tippgeber bekommt die blaue Karte und legt sie vor sich ab.
- **Ist auf der blauen Karte eine Katze zu sehen, verrät der Tippgeber sofort, was noch zu sehen ist**; z. B.: „Achtung, es ist die Katze zu sehen: Sie steht neben dem Tisch!“  
Nacheinander decken die anderen Mitspieler nun genau je eine Karte auf. Findet ein Spieler die gesuchte Katzenkarte, so bekommt er die grüne Katzenkarte. Die blaue Katzenkarte kommt zurück in die Schachtel.

- Wird die gesuchte Katzenkarte nicht aufgedeckt, bekommt der Tippgeber die blaue Karte.
- Anschließend werden alle offen liegenden Karten wieder verdeckt. Der blaue Kartenstapel wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Mitspieler weitergegeben und das Spiel beginnt von vorn.

## Spielende

Sobald ein Mitspieler fünf grüne oder auch fünf blaue Karten hat, hat er gewonnen und das Spiel ist zu Ende.

## Varianten

### **Einfacher wird das Spiel,**

- wenn die Katzenkarten aussortiert werden.
- wenn nur mit den „Tisch“- und „Tasse“-Karten gespielt wird.

Die folgenden Ideen beziehen sich nicht auf das Regelspiel. Es sind kleine Unterrichts Anregungen, die mit den Karten dieses Spiels umgesetzt werden können und zum Ziel haben, Kinder beim Erlernen und Nutzen von Präpositionen spielerisch zu unterstützen.

## Unterrichtsideen zum Spiel „Die Maus tanzt auf dem Tisch“

von **Antje Geister**

In diesem Kartenspiel sind die Präpositionen das zentrale Thema. Ziel für die Schülerinnen und Schüler ist es, die Präpositionen zu erlernen und sie richtig in einen Satz einbetten zu können. Als Lehrkraft sollten sie die Kinder während des Spiels immer wieder motivieren, die illustrierten Situationen in vollständigen Sätzen zu beschreiben. Einwortsätze werden dabei nicht akzeptiert bzw. die Kinder werden um eine Erweiterung gebeten, evtl. unter Mithilfe der anderen Mitspielerinnen und Mitspieler. Dieses Spielmaterial eignet sich besonders für den Einsatz im Förder- und DAZ-Unterricht bei einer Gruppengröße von 3–5 Kindern. Die Aufgaben sind gut zu bewältigen, da das Wortmaterial klar strukturiert und überschaubar ist. Die einfach strukturierten Sätze wiederholen sich mit kleinen Variationen sehr häufig, so können sich die Kinder die Präpositionen bzw. Sätze gut einprägen. Deshalb kann das Spiel auch gut im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden. Dafür werden die Wortkarten (s. unten) in der jeweiligen Fremdsprache aufgeschrieben bzw. die Sätze in der entsprechenden Sprache formuliert.

## Anregungen für den Sprach- und Förderunterricht

### Wortkarten sortieren

#### Vorbereitung

- Es werden sechs Wortkarten mit „Katze“ bzw. „Maus“ in je dreifacher Ausführung sowie sechs Wortkarten mit den Farben „weiß“, „grau“, „blau“ und „rot“ in je zweifacher Ausführung und 14 Wortkarten mit den Präpositionen „auf“, „unter“, „neben“, „hinter“, „vor“, „unter“ und „in“ in je zweifacher Ausführung beschriftet.
- Nun werden alle grünen Bildkarten offen auf dem Tisch ausgelegt. Ziel ist es, diesen Bildkarten entsprechende Wortkarten zuzuordnen.

#### Spielablauf

- Nun beginnt die Zuordnung: Dafür werden zuerst die Wortkarten „Katze“ und „Maus“ ausgelegt. Die Kinder sortieren diese Wortkarten einer entsprechenden Bildkarte zu und beschreiben das Bild in einem ganzen Satz, z. B.: „*Auf dem Bild ist eine Maus.*“
- Danach werden die Wortkarten mit den Farben ausgelegt. Die Kinder sortieren diese Wortkarten wieder einer Bildkarte zu und beschreiben das Bild im ganzen Satz, z. B.: „*Die Maus ist grau.*“
- In einem dritten Schritt werden die Wortkarten mit den Präpositionen ausgelegt. Die Kinder sortieren diese Wortkarten wieder zu und beschreiben das Bild im ganzen Satz, z. B.: „*Die graue Maus steht vor dem Tisch.*“

## Situationen nachstellen

- Ein Kind stellt eine Situation auf Ansage der Lehrkraft oder eines Kindes nach, z. B.:
  - „*SETZ dich bitte* auf (unter, neben, hinter, vor) *den Tisch.*“
  - „*STELL dich bitte* auf (unter, neben, hinter, vor) *den Tisch.*“
  - Für die Präposition „in“ wird zum Beispiel eine kleine Kiste verwendet. Bei „in“ wird ein kleines Stofftier, z. B. eine Maus, in die Kiste gesetzt. Auch diese Aufforderung wird für die Verben „sitzen“ und „stehen“ wiederholt.

Ein anderes Kind formuliert, wenn die Situation nachgestellt wurde, den Satz erneut, z. B.: „*Ben sitzt auf dem Tisch.*“

- Ein Kind stellt pantomimisch eine auf einer Karte dargestellte Situation nach. Die anderen Kinder raten, welche Bildkarte damit gemeint ist. Das Kind, das richtig geraten hat, wiederholt den Satz und darf die Karte behalten.
- Das Nachstellen der Situationen mit einem Glas, einer Tasse und einem Tischchen kann auch, ohne großen Aufwand, mit realen Gegenständen und einem kleinen Kuscheltier (evtl. in zwei verschiedenen Farben) erfolgen. Diese Möglichkeit bietet sich besonders im Förderunterricht mit einzelnen Kindern an. Die benötigten Gegenstände sind: Maus-Stofftier, Glas, Tasse, Tischchen.

### „Ich sehe was, was du nicht siehst ...“

Die blauen Spielkarten werden offen auf den Tisch gelegt. Ein Kind beschreibt eine Karte, die anderen raten, welche Karte gemeint ist:

- „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rot.“ (Farben allgemein)
- „Ich sehe eine Maus, die du nicht siehst, die ist weiß.“ (Tier plus Farbe)
- „Ich sehe eine Maus, die du nicht siehst, die sitzt.“ (Tier plus Körperhaltung)
- „Ich sehe eine Karte, die du nicht siehst, da sitzt eine weiße Maus vor einem Glas.“ (Tier, Farbe, Körperhaltung, Position)

### Gedächtnisspiel

Je zehn grüne und zehn blaue Karten (bilden Pärchen) werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Die Kinder decken reihum je zwei Karten auf, falls sie ein Pärchen finden, dürfen sie es behalten. Beim Aufdecken wird die jeweilige Situation in einem vollständigen Satz beschrieben. Findet das Kind ein Pärchen, kann es die Karten behalten. Sonst werden diese wieder umgedreht. Gewonnen hat am Ende der Mitspieler mit den meisten Pärchen.

### Aufdeckspiel

Vier verschiedene Karten liegen aufgedeckt unter einem Tuch. Die Lehrkraft nimmt das Tuch für ein paar Sekunden weg. Die Kinder prägen sich die Karten ein. Dann deckt sie die Karten zu und nimmt eine Karte weg. Danach nimmt sie das Tuch wieder weg, die Kinder sollen raten, welche Karte fehlt und diese Situation in einem vollständigen Satz formulieren.

Die Anzahl der Karten kann nach und nach gesteigert werden.

## Spielvarianten

Wenn die Katzen-Karte aufgedeckt wird, laufen nicht alle um den Tisch herum (das wird mit der Zeit sehr unruhig), sondern ...

- es wird die abgebildete Situation nachgespielt und in einem Satz mit „Ich“ formuliert, z.B.: „*Ich stehe neben dem Tisch.*“ (benötigte Materialien: Tassen, Gläser, Tische)
- es wird eine Runde „Stille Post“ gespielt. Dabei dürfen nur Beschreibungen der Bildkarten benutzt werden, z. B.: „*Die weiße Maus sitzt in der Tasse.*“
- jedes Kind muss sich etwas ausdenken, was die Katze wohl gerade denkt.
- jedes Kind malt seinem Nachbarkind eine Tasse oder einen Tisch oder ... auf den Rücken. Das andere Kind rät, was gemalt wurde.
- jedes Kind schreibt seinem Nachbarkind eine Präposition auf den Rücken. Das andere Kind rät, was geschrieben wurde.

## **IMPRESSUM**

### **Die Maus tanzt auf dem Tisch**

Ein Rate- und Gedächtnisspiel mit Präpositionen

© 2019 Kallmeyer Lernspiele

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

Alle Rechte vorbehalten

<b>AUTORIN</b>	Anja Wrede
<b>ILLUSTRATIONEN</b>	Anja Wrede
<b>UNTERRICHTSIDEEN</b>	Antje Geister
<b>REDAKTION</b>	Christine Mildner
<b>GRAFIK</b>	Dirk Jäger
<b>DRUCK</b>	ASS Spielkartenfabrik Altenburg GmbH
<b>BESTELL-NR.</b>	13394