

Teekesselchen

Teekesselchen ist ein Spiel mit Wörtern, den sogenannten „Homonymen“. „Homonym“ (griechisch „gleichnamig“) bezeichnet man ein Wort, das für verschiedene Begriffe steht. Das Wort wird zwar gleich geschrieben und ausgesprochen, doch hat dieses Wort mehrere Bedeutungen.

z. B. „der“ Ball steht als Homonym für die Begriffe „das“ Sportgerät und „das“ Fest.

Warum sind Homonyme für Kinder in der Sprachentwicklung wichtig?

Wir lernen von ganz allein, was für eine Bedeutung das Wort im Satz einnimmt.

z.B. „der“ Ball – wenn ein Märchen vorgelesen wird und dieses Märchen mit einem großen festlichen Ball endet – wissen wir das damit die Tanzveranstaltung gemeint ist.

„der“ Ball – das Sportgerät im Zusammenhang mit der sportlichen Tätigkeit.

Wie sieht es aber aus, wenn plötzlich Homonyme allein genannt werden? Das Spiel Teekesselchen, hilft dabei alle Bedeutungen für das Wort zu verinnerlichen, um später einen größeren Wortschatz zu entwickeln.

Spielanleitung:

Für Kinder die noch nicht lesen können 2 Varianten, die Schulkinder können die Profivariante spielen!

kleine Anfänger:

Schneidet die Begriffskärtchen mit den dazugehörigen Bildern aus.

Setzt euch gemütlich in einen Kreis zusammen, die Spielleitung (Eltern/Erzieher) legt die gemischten Kärtchen mit den Begriffen auf einen Stapel. Die Bilder verteilt ihr gemischt um den Stapel aufgedeckt herum. Die Spielleitung erklärt die zwei Bedeutung des Wortes (z.B. „Mit meinem Teekesselchen kann man Sport betreiben“ und „mein Teekesselchen ist ein großes Fest“), die Kinder suchen anhand der genannten Beschreibung die gemeinsamen Bildkärtchen mit dem Begriff welcher gesucht ist.

kleine Könner:

Setzt euch gemütlich in einen Kreis zusammen, mischt die Kärtchen gut durch und legt sie auf einen Stapel in der Mitte. Der älteste Spieler zieht eine Karte und beschreibt die zwei beziehungsweise drei Bedeutungen des Teekesselchens (z.B.: „Mein Teekesselchen kann man essen“). Wichtig ist, kein Begriff/Bild auf der Karte darf verwendet werden. Reihum dürfen jetzt alle Mitspieler einen Tipp abgeben. Kommt keiner auf das Wort gibt es den nächsten Hinweis. Maximal dürfen nur 3 Hinweise vergeben werden. Hat ein Mitspieler das Wort erraten ist dieser als nächste am Zug und darf das nächste Wort vorstellen. Danach geht es im Uhrzeigersinn in der Runde weiter, sodass jeder 1x drangekommen ist. (Hier kann der Spielleiter versuchen den Kindern ein Homonym vorzugeben.)

Profis:

Setzt euch gemütlich in einen Kreis zusammen, mischt die Kärtchen gut durch und legt sie auf einen Stapel in der Mitte. Der älteste Spieler zieht eine Karte und beschreibt die zwei beziehungsweise drei Bedeutungen des Teekesselchens (z.B.: „Mein Teekesselchen kann man essen“). Wichtig ist, kein Begriff auf der Karte darf verwendet werden. Reihum dürfen jetzt alle Mitspieler einen Tipp abgeben. Kommt keiner auf das Wort gibt es den nächsten Hinweis. Maximal dürfen nur 3 Hinweise vergeben werden. Hat ein Mitspieler das Wort erraten ist dieser als nächste am Zug und darf das nächste Wort vorstellen. Danach geht es im Uhrzeigersinn in der Runde weiter, sodass jeder 1x drangekommen ist.

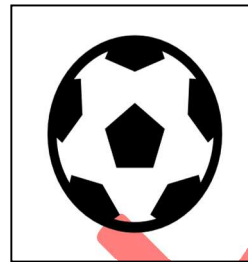
Punktevergabe:

- 1 Hinweis = 3 Punkte
- 2 Hinweise = 2 Punkte
- 3 Hinweise = 1 Punkt



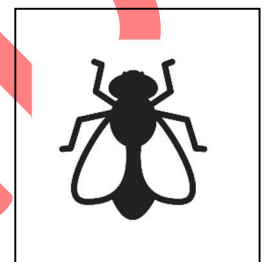
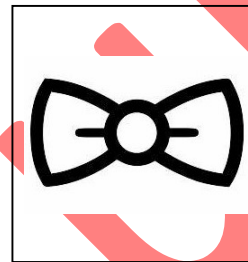
BALL

- Sportgerät
- festliche Tanzveranstaltung



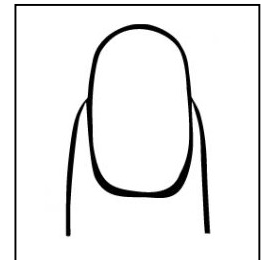
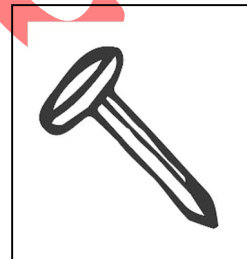
FLIEGE

- Tier / Insekt
- Kleidungsstück



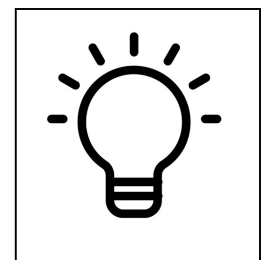
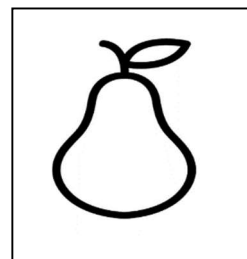
NAGEL

- Finger-(Nagel)
- Metallstück



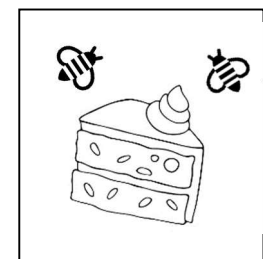
BIRNE

- Obst
- Glühbirne (Lampe)



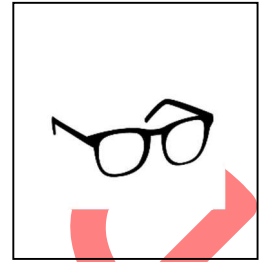
BIENENSTICH

- Insektenstich
- Kuchen



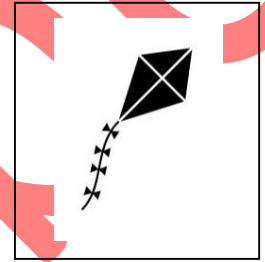
BRILLE

- Sehhilfe
- Toilette



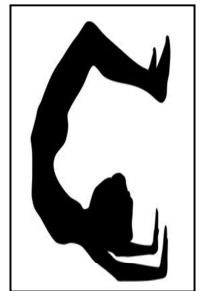
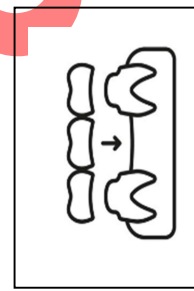
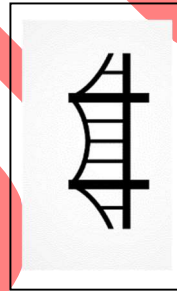
DRACHE

- Fabeltier
- Fluggerät



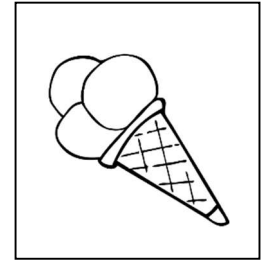
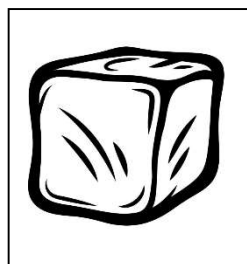
BRÜCKE

- Speiseeis
- Gefrorenes Wasser



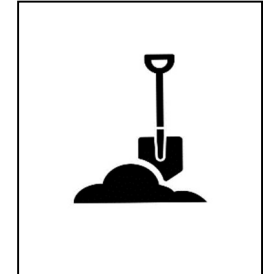
EIS

- Bauwerk
- Zahnersatz
- Turnübung



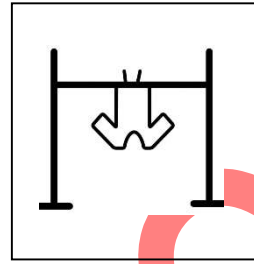
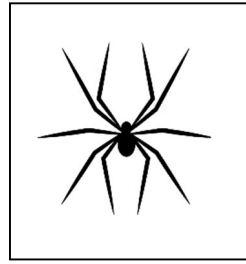
ERDE

- Planet
- Blumenerde



SPINNE

- **Insekt**
- **Wäscheständer**



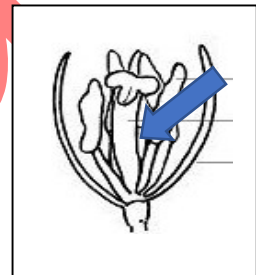
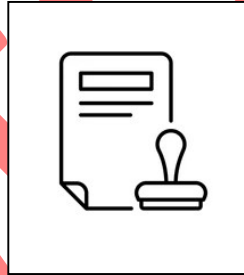
PFEIFE

- **Trillerpfeife**
- **Pfeife zum Rauchen**



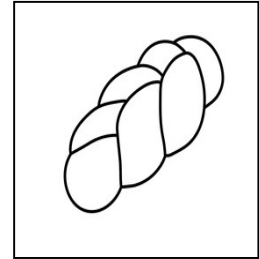
STEMPEL

- **Teil der Blume**
- **Stempel auf Papier**



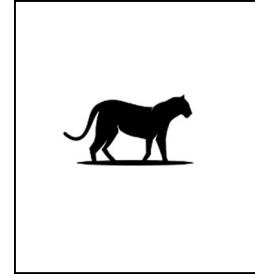
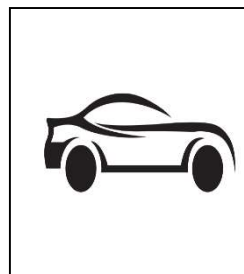
ZOPF

- **Frisur**
- **Gebäck**



JAGUAR

- **Raubkatze**
- **Auto**



SCHEIBE

- **Brotscheibe**
- **Fensterscheibe**

TOR

- **Im Ballsport**
- **Einfahrt /Eingang**

ZAHN

- **Teil vom Gebiss/Mund**
- **Teil eines Getriebes**

BECKEN

- **Musikinstrument**
- **Wasserbecken**
- **Körperteil**

ARM

- **Gegenteil von reich**
- **Körperteil**

ZUG

- **Spielzug**
- **Verkehrsmittel**

SCHIMMEL

- **Pferderasse (weißes Pferd)**
- **Pilz**

SCHILD

- **Schutz /Abwehr**
- **Hinweistafel**

ANGEL

- **Teil einer Tür**
- **Gerät zum Fischfang**

GABEL

- **Besteck**
- **Teil des Fahrrads**