Schwere Zungenbrecher

Zungenbrecher und Bildkarten von Logo Hub

1. Bierbrauer Bauer

Bierbrauer Bauer braut braunes Bier,
braunes Bier braut Bierbrauer Bauer.

2. Wenn Hessen in Essen

Wenn Hessen in Essen Essen essen,
essen Hessen Essen in Essen.

3. Am zehnten Zehnten

Am zehnten Zehnten um zehn Uhr zehn
zogen zehn zahme Ziegen zehn Zentner Zucker zum Zoo.

4. Die Klapperschlangen

Erst klapperten die Klapperschlangen,
bis ihre Klappern schlapper klangen.

5. Der fiese friesische Fliesenleger

Der fiese friesische Fliesenleger
fliest flink frische Fliesen.

6. Sechzig tschechische Chefchemiker

Sechzig tschechische Chefchemiker
checken scheckige Schecks.

7. Der plappernde Kaplan

Der kleine plappernde Kaplan klebt klappernd
kleine Pappplakate an die klappernde Kapellenwand.

8. Der Dudelsackpfeifenmachergeselle

Konstantinopolitanischer
Dudelsackpfeifenmachergeselle.

9. Der lange Zungenbrecher

Potsdams pfiffige Pinguine putzen pünktlich ihre Pfannkuchenpfannen,
während Bremer Bäcker bunte Brezeln backen.
Pfiffige Pinguine putzen Pfannen, Bremer Bäcker backen Brezeln,
und wer das dreimal schafft, bekommt den Pfannkuchen.

10. Der schwerste Zungenbrecher der Welt laut Forsc

Pad kid poured curd pulled cod.

Kostenlos für den privaten Gebrauch.

12 Bildkarten: Schwere Zungenbrecher

An den gestrichelten Linien ausschneiden. Für ein Memory diese Seite zweimal drucken.



die Schlange



der Krebs



die Ziege



der Zwerg



die Zwiebel



die Kutsche



der Metzger



das Messer



die Kirsche



die Treppe



die Katze



die Krone

Tipp: Auf dickeres Papier drucken oder auf Pappe kleben. Dann schimmern die Bilder beim Memory nicht durch.

Kostenlos für den privaten Gebrauch.

Drei Spiele mit den Karten

1 · Memory

Drucken Sie Seite 2 zweimal aus und schneiden Sie die Karten aus. Legen Sie alle Karten verdeckt auf den Tisch. Wer an der Reihe ist, deckt zwei Karten auf und sagt beide Wörter. Passen sie zusammen, darf er sie behalten. Machen Sie es vor, wenn Sie an der Reihe sind. Für kleinere Kinder reichen am Anfang sechs Paare.

2 · Ziehen und sagen

Alle Karten liegen verdeckt auf einem Stapel. Ihr Kind zieht eine Karte und sagt das Wort. Klappt es gut, kommt die Karte auf den Gewinnstapel. Klappt es noch nicht, sagen Sie das Wort einmal deutlich vor, und die Karte wandert zurück unter den Stapel.

3 · Quatschsätze

Ziehen Sie zwei Karten und bauen Sie zusammen einen Satz daraus. Je verrückter der Satz, desto besser. So kommen die Wörter ganz nebenbei oft vor.

Tipp für den Alltag

Sagt Ihr Kind ein Wort noch anders, wiederholen Sie es einfach richtig und freundlich, zum Beispiel: „Ja, das ist die Schlange.“ Ihr Kind muss nicht nachsprechen.

Mehr Bilder, mehr Spiele

Diese zwölf Karten sind ein guter Anfang. Wenn Ihr Kind Lust auf mehr hat: In Ponti von Logo Hub finden Sie weitere Bildkarten, Spiele zum Mitmachen und Material zum Ausdrucken für die Sprachförderung zu Hause.

logo-hub.de/ponti

Diese Vorlage ersetzt keine Untersuchung und keine Therapie. Wenn Ihre Logopädin Ihnen Übungen mitgegeben hat, gehen ihre Vorgaben vor.

Kostenlos für den privaten Gebrauch.