Zungenbrecher mit R und von A bis Z

Zungenbrecher und Bildkarten von Logo Hub

1. Rosa Raupen

Alter: ab etwa fünf Jahren · Schwierigkeit: leicht · Laut: R am Anfang

Rosa Raupen rollen rasch rund um rote Rosen.

2. Rabe Rudi

Alter: ab etwa fünf Jahren · Schwierigkeit: leicht · Laut: R am Anfang

Rabe Rudi raschelt im Regen.

3. Ritter Rolf

Alter: ab etwa sechs Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laut: R

Ritter Rolf reitet rückwärts rund um die Ruine.

4. Trolle und Krebse

Alter: ab etwa sechs Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laute: TR, KR, GR

Trolle tragen trockene Trauben,
Krebse krabbeln krumm durchs Gras.

5. Brave Drachen

Alter: ab etwa sieben Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laute: BR, DR, FR

Drei brave Drachen braten frische Brezeln.

6. Rennende Rennräder

Alter: ab etwa acht Jahren · Schwierigkeit: schwer · Laute: R, TR, KR

Rote Rennräder rasen rasant durch krumme Kurven,
krumme Kurven rasen rote Rennräder rasant.

Das R am Wortende

Kostenlos für den privaten Gebrauch.

12 Bildkarten: Zungenbrecher mit R und von A bis Z

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



die Rakete



der Ritter



die Rose



der Roller



der Ring



der Regen



der Rabe



die Raupe



der Riese



der Rock



die Krone



der Krebs

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 Rakete.“ 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.