Zungenbrecher mit S

Zungenbrecher und Bildkarten von Logo Hub

1. Sieben süße Seehunde

Alter: ab etwa fünf Jahren · Schwierigkeit: leicht · Laut: summendes S

Sieben süße Seehunde sonnen sich am Sandstrand.

2. Riesen niesen

Alter: ab etwa fünf Jahren · Schwierigkeit: leicht · Laut: summendes S

Riesen niesen leise,
leise niesen Riesen.

3. Sonja sucht

Alter: ab etwa fünf Jahren · Schwierigkeit: leicht · Laut: summendes S

Sonja sucht sieben silberne Steine im Sand.

4. Sechs Salamander

Alter: ab etwa sechs Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laute: summendes und scharfes S

Sechs Salamander sausen samstags zum Salat.

5. Der Hase und das Gras

Alter: ab etwa sechs Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laute: S, ß

Der Hase isst das süße Gras,
das ist für Hasen großer Spaß.

6. Esel und Nesseln

Alter: ab etwa sechs Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laute: S, SS

Esel essen Nesseln nicht,
Nesseln essen Esel nicht.

7. Das Floß im Fluss

Alter: ab etwa sieben Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laute: SS, ß

Im Fluss fließt ein Floß
mit großen, nassen Nüssen.

8. Süßes Mus

Alter: ab etwa acht Jahren · Schwierigkeit: schwer · Laute: S, SS, ß

Susi isst süßes Mus aus Salzburger Schüsseln,
süßes Mus aus Salzburger Schüsseln isst Susi.

Kostenlos für den privaten Gebrauch.

12 Bildkarten: Zungenbrecher mit S

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



die Sonne



der Salat



das Sofa



die Säge



die Seife



der Riese



die Rose



die Maus



der Hase



die Tasse



das Messer



die Gans

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 Sonne.“ 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.