Zungenbrecher mit SCH

Zungenbrecher und Bildkarten von Logo Hub

1. Sieben Schneeschipper

Alter: ab etwa fünfeinhalb Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laute: SCH, SCHN

Sieben Schneeschipper schippen sieben Schippen Schnee.

2. Schafe im Schatten

Alter: ab etwa fünfeinhalb Jahren · Schwierigkeit: leicht · Laut: SCH

Schafe schlafen schön im Schatten.

3. Schuster Schulz

Alter: ab etwa fünfeinhalb Jahren · Schwierigkeit: leicht · Laut: SCH

Schuster Schulz schustert schicke Schuhe.

4. Der Fisch am Tisch

Alter: ab etwa sechs Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laut: SCH am Ende

Der Fisch am Tisch ist frisch,
frisch ist der Fisch am Tisch.

5. Schaukel, Schwan und Schwein

Alter: ab etwa sechs Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laute: SCH, SCHW

Die Schaukel schwingt, der Schwan schwimmt,
das Schwein schmatzt.

6. Stolze Störche

Alter: ab etwa sechs Jahren · Schwierigkeit: mittel · Laute: ST wie SCHT, SP wie SCHP

Stolze Störche stelzen stumm am Steg,
spitze Spatzen spielen Spiele.

7. Die schlaue Schlange

Alter: ab etwa sieben Jahren · Schwierigkeit: schwer · Laute: SCHL, SCHN, SCHW

Die schlaue Schlange schlängelt schnell
durchs schwarze Schilf zum Schlammloch.

8. Schnecken und Schnee

Alter: ab etwa acht Jahren · Schwierigkeit: schwer · Laute: SCH, S, SCHN

Schnecken schleichen schüchtern schräg durch schmutzigen Schnee,

schmutzigen Schnee schleichen Schnecken schüchtern schräg.

Kostenlos für den privaten Gebrauch.

12 Bildkarten: Zungenbrecher mit SCH

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



das Schaf



der Schuh



die Schere



die Schaukel



der Schwan



das Schwein



die Schlange



die Schnecke



der Schlitten



der Fisch



das Geschenk



die Spinne

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 das Schaf.“ 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.