

Spielmaterial zu Amarandel – Fantasy-Geschichten 2

für die Klassen 2 und 3 der Grundschule sowie ab Klasse 4 der Förderschule

Angeboten werden Spiel- bzw. Freiarbeitsmaterialien zum Lesepaket „Amarandel – Fantasy-Geschichten 2“. Für einen flexiblen Einsatz in den zunehmend heterogenen Klassen, speziell auch in inklusiven Klassen, differenzieren die Materialien sowohl in der Schrift (**zweifarbige Silbenschrift**) als auch im Schwierigkeitsgrad.

Domino: Hier müssen mit 32 Karten entweder Name (einfache Variante) oder Satz (schwere Variante) dem entsprechenden Bild zugeordnet werden. Je nach Lesekompetenz der Schülerinnen und Schüler kann das Material in der Normal- oder in der zweifarbigen Silbenschrift genutzt werden. Die Karten müssen nach dem Ausdruck an der gestrichelten Linie auseinandergeschnitten werden. Sie sollten zur besseren Haltbarkeit entweder auf festeres Papier gedruckt oder nach dem Ausdruck laminiert werden.

Beispiele:
einfache
Variante



Beispiele:
schwere
Variante



Beispiele:
einfache
Variante in
zweifarbiger
Silbenschrift



Beispiele:
schwere
Variante in
zweifarbiger
Silbenschrift



Memos: 30 Kartenpaare müssen entweder in der einfachen (Bildpaare) oder schwereren Variante (Bild-Name) erspielt werden. Auch hier können wieder je nach Lesekompetenz der Schülerinnen und Schüler bei der schwereren Variante entweder die Normal- oder zweifarbige Silbenschrift genutzt werden. Die Karten müssen nach dem Ausdruck auseinander geschnitten werden. Zur besseren Haltbarkeit empfiehlt sich der Ausdruck auf festeres Papier oder das anschließende Laminieren.



Elfenspiel „Bellagonia“: Hier müssen drei Schülerinnen oder Schüler versuchen, das Schloss Fantasia zu erreichen. Aber viele Hindernisse erschweren dieses Vorhaben. So müssen sie auf Bild-Feldern eine Lesekarte ziehen und den Text laut vorlesen, auf „Melissa-Wiesenhell-Feldern“ Karten ziehen und die Aufgabe darauf erlesen und vormachen, auf „Gimmli-Feldern“ eine Frage beantworten können oder auf „Amarandel-Feldern“ ein Rätsel lösen. Alle Materialien können wieder – je nach Lesekompetenz – in der Normal- oder zweifarbigen Silbenschrift ausgedruckt werden. Die einzelnen Karten müssen nach dem Ausdruck auseinander geschnitten werden.



Spielanleitung Bellagonia

Für drei Spieler

- Ziel des Spieles ist es zum Schloss Fantasia zu gelangen.
- Kommt du auf ein **Blau**, musst du dir den passenden Leseauftrag zu dem Bild suchen und ihn deinen Mitspielern laut vorlesen.
- Kommt du auf ein **Grün**, musst du eine Karte ziehen und machen, was auf der Karte steht.
- Kommt du auf ein **Rot**, musst du eine Karte ziehen und eine Frage zu Bellagonia beantworten. Ist die Antwort richtig, darfst du einen Mitspieler Zeiler zurück setzen. Ist die Antwort falsch, musst du 2 Felder zurück gehen.
- Achtung, nun nach die **Amarand** Felder! Hier musst du eine Karte ziehen und das Rätsel lösen. Über die 30 Rätsel darfst du 3 Felder vorgehen. Wenn nicht, musst du eine Runde aussetzen.



Spielanleitung Bellagonia

Für drei Spieler

- Ziel des Spieles ist es zum Schloss Fantasia zu gelangen.
- Kommt du auf ein **Blau**, musst du dir den passenden Leseauftrag zu dem Bild suchen und ihn deinen Mitspielern laut vorlesen.
- Kommt du auf ein **Grün**, musst du eine Karte ziehen und machen, was auf der Karte steht.
- Kommt du auf ein **Rot**, musst du eine Karte ziehen und eine Frage zu Bellagonia beantworten. Ist die Antwort richtig, darfst du einen Mitspieler Zeiler zurück setzen. Ist die Antwort falsch, musst du 2 Felder zurück gehen.
- Achtung, nun nach die **Amarand** Felder! Hier musst du eine Karte ziehen und das Rätsel lösen. Über die 30 Rätsel darfst du 3 Felder vorgehen. Wenn nicht, musst du eine Runde aussetzen.

Beispiele:

Wer bin ich?

Ich bin eine besonders schöne Elfe und mich mögen alle gerne. Mit meiner blütenartigen Stimme und meinen Liedern verzaubere ich die Bewohner von Bellagonia. Oh schwöre ich um das Amaranro, um einen neuen Elfenbund mit einem Liebeslied zu begründen.

Ich bin eine große Künstlerin. Mein Hötenspiel ist weltbekannt und ich werde überall zu Konzerten eingeladen. Mit meiner Kleidung bin ich sehr eitel, denn alles was ich trage muss goldfarben sein. Außerdem lachte ich nur auf goldenen Schmügelchen und für meine Auftritte muss goldener Blüteneschmuck geholt werden.

Ich wohne im Haus Ziehpap. Früher war ich mal ein beliebter Gnomli. Leider habe ich heute kaum noch Freunde, weil ich nur noch grimmig und übergelunnt bin. Das kommt daher, dass ich mal einen ganz besonders bösen Zauberkraut herstellen wollte. Leider habe ich dann viel zu viel davon probiert. Nun bin ich böse, sage schlimme Sachen und schaue grinsgrimmig aus.

Mein großer Traum ist es im Elfenball zu tanzen. Jeden Tag übe ich stundenlang die schwierigsten Figuren. Der Zehepitzentanz ist sehr schwer, da ich ihn mit meinen spitzen Elfenohren tanzen muss. Heute bin ich sehr glücklich, denn der Zehepitzentanz klappt und ich schwebte elegant durch das Elfenland.

Ich bin sehr alt und sehr weise. Alle Bewohner des Elfenlandes und sogar die Drachen bewundern mich. Ich habe bereits in vielen Schlachten um Bellagonia gekämpft und gewonnen. Deshalb habe ich auch zahlreiche Narben auf meinen Flügeln. Diese Narben erlauch mich mit Stolz, denn so sieht jeder, dass ich meine Aufgaben erfüllt habe.

Leseaufträge

Graufindis
Es gibt einen Ort in Bellagonia, den Elfenlandbewohner lieber meiden. Das ist der düstere Ort Graufindis. Hier wachsen nur düstere, graue Schimmlinge. Wer sich in ihre Nähe begibt, verspürt nur noch düstere Gedanken und verliert die Freude an allem.

Haus Grüßli
Am Berghang gelegen, und nur ganz schwer zu sehen, liegt der Eingang vom Haus Grüßli. Und das ist gut so! Im Haus Grüßli werden nämlich die ganzen Schätze des Elfenlandes aufbewahrt. Und das sind viele!

Ruheplätzli
Oben auf dem Hügel des Zwergberges steht eine alte knorrige Bank. Ein großer Schirm spendet ihr spitzigen Schatten. So können die Wanderer des Elfenlandes sich ein wenig ausruhen und die Aussicht genießen.

Haus Zippli
In das Zippli-Haus gehen alle Elfen gerne: Hier gibt es die originalen Mützen zu kaufen. Federhütchen für die kleinen Elfen, Zipfmützen für die Zwerge und Spitzhüte für die Gnomli.

Wellen-Brückli
Ein alter dicker Baumstamm, dicht behangen von Wurzeln, ist die Brücke zwischen beiden Wellen. Egal auf welcher Wellenseite jemand wohnt: Einmal im Jahr muss er bei Neumondschein über das Wellen-Brückli wandern.

Rosas „Tee-Trümmli“
Seit drei Neumonden gibt es ein neues Teekaus im Elfenland. In Rosas „Tee-Trümmli“ bekommt man die neuesten und herrlichsten Teesorten, die es je im Elfenland zu trinken gab. Der köstliche Duft ist schon von weitem zu riechen.

Eiblings - Jungbrunnen
Elfen werden Tausende von Jahre alt. Sie haben ein Geheimnis, warum sie trotzdem immer jung aussehen: Das Wasser aus Eiblings - Jungbrunnen. Einmal im Jahr treffen sich die Elfen im Blau-mondschein am Brunnen, um in dem magischen Gneiswasser für genau dreieinhalb Minuten zu tauchen.

Wie alt ist Amaran-del?	In welchem Land lebt Amaran-del?	Wie heißt Amaran-dels beste Freundin?	Welchen Wald mag Amaran-del besonders?	Wie heißt das berühmte Trio im Elfenland?	Wie heißt die Bank von Bellagonia?	Wer ist ein richtiger Teilgädel?	Kennt du ein besonderes Aufgabedel?	Wie alt ist Amaran-del?	In welchem Land lebt Amaran-del?	Wie heißt Amaran-dels beste Freundin?	Welchen Wald mag Amaran-del besonders?
Wie kommt man nach Bellagonia?	Wo arbeitet Simwin Meldur meistens?	Wie heißt die Schule im Elfenland?	Wo kann man Mützen kaufen?	Welchen Ort meiden alle?	Wie heißt das neue Teekaus?	Wo werden die Schätze von Bellagonia aufbewahrt?	Bei wem suchen alle Rat?	Wie kommt man nach Bellagonia?	Wo arbeitet Simwin Meldur meistens?	Wie heißt die Schule im Elfenland?	Wo kann man Mützen kaufen?
Wo wohnt Amaran-dels Lieblingstanz?	Wo wohnt der alte Zwerg Grant?	Was ist die Drachenruh?	Bei wem muss alles aus Gold sein?	Welches besondere Reise-mobil gibt es in Bellagonia?	Kennt du einen Ort für besondere Elfen?	Wie heißt das Haus vom Zauberer ohne Eltern eine neue Heimat?	Wo finden Zwergen-kinder ohne Eltern eine neue Heimat?	Wo wohnt Amaran-dels Lieblingstanz?	Wo wohnt der alte Zwerg Grant?	Was ist die Drachenruh?	Bei wem muss alles aus Gold sein?

Gehe sofort zu Rosas „Tee-Trümmli“ und rufe dich dort zwei Kunden aus. Trinke in aller Ruhe eine Tasse Tee.	Begib dich unverzüglich nach Graufindis. Erzähle ihnen Witz oder du musst für immer dort bleiben.	Ele geschwind ins Haus Zwergesau! Du hast dir eine Pause verdient. Rufe dich eine Kunde aus.	Gehe über das Wellen-Brückli! Benenne einen Pfl oder gehe 4 Felder zurück und ziehe eine Elfenkarte.
Es ist an der Zeit! Haus Zippli zu besuchen. Suche in jeder Klasse eine Wütze und setze sie auf.	Du hast einen Schatz gefunden. Bring ihn sofort ins Haus Grüßli. Dann darfst du Heil 3 Felder vorhüpfen.	Ele zum Ruhe-platz und steige die Leiter hoch. Vom Blumsturz kommt du 5 Felder überspin-gen.	Tauche 3,5 Minuten in Eiblings - Jungbrunnen und springe dann zum nächsten Bild.



Spiel „Zwerg sei nicht traurig“: Hier müssen die Schülerinnen und Schüler möglichst viele ihrer Spielfiguren in ihr Häuschen retten (ähnlich dem Spiel Mensch-ärgere-dich-nicht). Die Regeln für das Vorankommen, „Schmeißen“ der Mitspieler oder Zurückgehen entnehmen Sie den Spielregeln. Je nach Lesevermögen kann die normale Schreibweise oder die zweifarbige Silbentrennmethode als Hilfe beim Erlesen genutzt werden.



ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG

