

## Versteckspiel im Kindergarten mit dem sprechenden Stift «Tellimero»

Vorbereitung und Anleitung:

Texte mit dem Tellimero aufnehmen und entsprechende Punkte auf die Hinweise (Bilder) kleben. Plüschmaus (oder eine Maus-Spielfigur) verstecken.

Den Stift erklären: Immer wenn es ein solches Zeichen hat (Klebepunkte), mit dem Stift berühren und hören, was als Nächstes zu tun ist.

Folgende Schritte sind als Ideen gedacht und können selbstverständlich beliebig und auf die Gruppe angepasst abgeändert werden. Bilder dazu findest du am Ende des Textes, ebenso wie ein Ausmalbild der Maus.

.....  
Bild der Maus liegt im Kreis (evtl. noch ein Bild des Briefkastens). Klebepunkt auf/neben die Maus kleben. Idee zum Besprechen des Stiftes:

*Hallo, ich bin Milu und habe dir etwas in den Briefkasten gelegt. Hole es und tippe mit dem Stift auf den runden Punkt.*

.....  
Im Briefkasten liegt ein Bild der Legos mit einem neuen Klebepunkt

*Ich war heute Morgen schon früh im Kindergarten und habe gespielt, gebastelt und lustige Sachen erlebt. Jetzt habe ich mich versteckt. Findest du mich?*

*Sieh dir das Bild an. Dort habe ich als erstes gespielt. Weisst du, wo das ist? Gehe mal dorthin, dann findest du eine neue Spur von mir.*

.....  
Bei den Legos liegt ein Bild eines Stuhls mit einem Klebepunkt

*Ou, jetzt bin ich schon wieder weg. Schaue unter alle Stühle im Kreis. Irgendwo da findest du wieder eine neue Spur.*

.....  
Unter einen Stuhl im Kreis klebt ein Bild der Garderobe mit einem Klebepunkt

*Ui, du hast mich fast gefunden. Schau dir das Bild genau an und gehe zu diesem Ort, dort findest du eine weitere Spur von mir.*

.....  
In der Garderobe ist ein Bild der Maus (Hampelmann)

*Mache 10 Hampelmänner wie ich auf dem Bild und gehe zu Frau/Herr ... Sie verrät dir, wo ich mich versteckt habe.*

Die Lehrperson flüstert den Kindern zu, wo sich die Plüschmaus versteckt hat.



