



Wortlisten

DomUno: Silben

Einsilber: Bär, Ei, Herz, Maus, Schwein, Topf

Zweisilber: Esel, Hammer, Löffel, Rose, Engel, Schnecke

Dreisilber: Ananas, Elefant, Känguru, Papagei, Spaghetti, Zauberer

Viersilber: Badewanne, Gummibärchen, Marmelade,

Schmetterlinge, Schokolade, Sonnenblume

DomUno: Anlaute K/T/G/D

K: Katze, Kerze, Kirschen, Knöpfe, Korb, Krebs

T: Teddy, Tee, Toaster, Topf, Trommel, Tropfen

G: Gabel, Geld, Glas, Glocke, Gras, Gürtel

D: Dackel, Decke, Dominosteine, Dose, Drachen, Drei

DomUno: Anlaute P/B/F/W

P: Paket, Papagei, Pilz, Pinguin, Praline, Pullover

B: Ball, Banane, Blume, Brezel, Brot, Buch

F: Federn, Fahrrad, Flasche, Fliege, Föhn, Frosch

W: Waage, Weintrauben, Wespe, Wolle, Würfel, Wasser

DomUno: Materialien

Glas: Aquarium, Fenster, Marmor, Vase, Spiegel, Trinkglas

Holz: (Sitz-)Bank, Kiste, Kochlöffel, Schaukelpferd, Baum, Vogelhaus

Papier: Buch, Geschenkpapier, Klopapier, Luftschnangen, Postkarten, Zeitung

Metall/Stahl: Besteck, Nägel, Schere, Schraube, Topf, Zange

DomUno: „Kleider der Tiere“

Fell: Biber, Eichhörnchen, Hund, Katze, Löwe, Kuh

Panzer: Ameise, Gürteltier, Käfer, Krebs, Schildkröte, Skorpion

Schuppen: Drache, Gekko, Goldfisch, Krokodil, Leguan, Schlange

Federn: Adler, Eule, Hahn, Papagei, Pinguin, Strauß

DomUno: Verben

fliegt: Adler, Drachen, Flugzeug, Marienkäfer, Ufo, Wespe

rollt: Wollknäuel, Ei, Gymnastikball, Murmel, Reifen, Stoffball

schwimmt: Frosch, Goldfisch, Krokodil, Schwimmreifen, Quietscheente, Ruderboot

schneidet: Scherben, Heckenschere, Messer, Rasierer, Schere, Schwert

DomUno: Adjektive

eckig: Bilderrahmen, Fenster, Kiste, Pyramide, Smartphone, Würfel

rund: Apfel, Pfanne, Erde/Globus, Reifen, Pizza, Murmel

weich: Federn, Fell/Kaninchen, Decke, Kissen, Schwamm, Pullover

schnell: Flugzeug, Gepard, Motorrad, Pferd, Rakete, Strauß

DomUno: Lebensmittel

aus Frucht: Apfelmus, Marmelade, Obstkonserve, Obstsalat, (Orangen-)Saft, Smoothie

aus Mehl: Brot, Croissant, Kekse, Kuchen, Pizza, Pfannkuchen

aus Milch: Butter, Joghurt, Käse, Kräuterquark, Sahne, Schafskäse

aus Zucker: Bonbons, Gummibärchen, Honig, Lollis, Praline, Schokoküsse



PROLOG Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 59 51103 Köln
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111
info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de

DomUno

Zur munteren Förderung sprachlicher Inhalte

von **Stephanie Becher** und **Astrid Kudraß**

für **2-4 Spieler ab 5 Jahren**

Spieldauer 5-10 Minuten

Als Serie bieten die *DomUno*-Spiele folgende sprachliche **Förderinhalte** an:

3 Spiele zur *phonologischen Bewusstheit*:

- Silben
- Anlaute K/T/G/D
- Anlaute P/B/F/W

5 Spiele zum *Wortschatz*:

- Materialien
- „Kleider der Tiere“
- Verben
- Adjektive
- Lebensmittel

Material

je Spiel 28 *DomUno*-Karten

(inkl. Aktionskarten: 5 rote, 3 grüne, 4 Joker)

Hinweis: Aufgrund besserer Lesbarkeit der Spielanleitung haben wir uns für das generische Maskulinum entschieden, bei dem grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.





Spielprinzip

DomUno ist ein Spielformat, das Elemente der bekannten Spiele *Domino* und *UNO* gewitzt miteinander kombiniert.

Angelehnt an das *Domino*-Prinzip wird so gespielt, dass sich an eine Kartenhälfte nur etwas anlegen lässt, das dem gleichen Kriterium entspricht – dies orientiert sich an den sprachlichen Förderinhalten eines Spiels (Item-Übersicht am Ende der Anleitung). Doch auch Aktionskarten mischen sich munter unter, wodurch die Spielenden Karten gewinnen oder verlieren.

Vorbereitung

Die 28 *DomUno*-Karten werden gemischt.

Abhängig von der Spieleranzahl erhält jeder Spieler entsprechend viele *DomUno*-Karten als persönlichen Vorrat:

- 2 Spieler: 8 Karten je Spieler
- 3 und 4 Spieler: 5 Karten je Spieler

Diese Karten werden offen vor sich abgelegt. *Hinweis*: Alternativ können die Karten verdeckt auf die Hand genommen oder ein Sichtschutz kann aufgestellt werden.

Die übrigen Karten werden verdeckt in der Spielmitte gestapelt.

Die oberste Stapel-Karte wird als Startkarte offen in die Spielmitte gelegt. Es sollte keine Aktionskarte sein, andernfalls wird sie unter den Stapel gemischt und eine neue Karte gezogen.

Spielablauf

Die Spieler legen abwechselnd eine ihrer Karten mit der schmalen Seite an einem der beiden schmalen Enden der Kartenkette an.

Dabei müssen die Parameter der neu anzulegenden Karte zu der bereits ausliegenden Kartenhälfte passen.

- *Beispiel aus dem Phonologische Bewusstheit-Spiel „Silben“*: Eine ausgelegte Kartenhälfte zeigt ein Herz. Da „Herz“ nur eine Silbe hat, kann das ebenfalls einsilbige Wort „Ei“ angelegt werden.
- *Beispiel aus dem Wortschatz-Spiel „Verben“*: Eine ausgelegte Kartenhälfte zeigt ein Boot. Da ein Boot schwimmt, kann der ebenfalls schwimmende Frosch angelegt werden.

Hinweis: Wenn manche Darstellungen in mehr als eine Kategorie passen, gilt die typischere, also erstassozierte Zuordnung.

Beispiele: Ein *Fußball* kann zwar auch fliegen und schwimmen, das typischere Verb ist aber, dass er rollt. Ein *Fenster* hat zwar oft z. B. einen Holzrahmen, die typische erste Material-Assoziation ist aber, dass es aus Glas ist.

Kann ein Spieler keine Karte anlegen, zieht er eine vom Stapel nach, die er – falls passend – direkt anlegen darf.

Bedeutung der Sonderkarten

Wenn eine *DomUno*-Karte eine dieser Markierungen zeigt, wird die entsprechende Aktion ausgeführt:

- *Rahmenfarbe ROT*: Der nächste Spieler muss direkt eine Karte vom Stapel ziehen, darf aber direkt weiter spielen.
- *Rahmenfarbe GRÜN*: Der Spieler, der die Karte abgelegt hat, darf direkt weiter spielen.
- *Smiley-Joker*: Er kann an jede beliebige Kategorie angelegt werden. Endet eine Kartenreihe mit einem Joker, so darf der Spieler, der dort als nächster anlegt, die Kategorie bestimmen.
- *Gleiche Motive*: Sie dürfen nicht aneinander gelegt werden (Beispiel: *Kissen an Kissen*). Sollte ein Spieler ansonsten keine Karte anlegen können, so zieht er eine vom Stapel.

Spielende

Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine Karten abgelegt hat.

Spieltipp beim Spiel zu zweit

Um das Spiel sprachlich expressiv zu halten, kann so gespielt werden, dass die Spieler sich gegenseitig die Karten verwalten. Ein Spieler sagt dann dem Mitspieler, was dieser aus seinem verwalteten Kartenvorrat legen soll.

