



**Lehr- und
Lernmaterialien**
zur Deutschförderung





Der VPAK

Den Verein haben 1981 Lehrende und Studierende der Universität, Lehrer*innen und Mitarbeiter*innen der Schulaufsicht in Osnabrück gegründet.

Seither unterstützt und begleitet der VPAK Kinder, Jugendliche und Eltern - im Besonderen diejenigen mit einer Zuwanderungsgeschichte - im Bildungs- und Entwicklungsprozess. Alle Kinder und Jugendlichen in Osnabrück sollen - unabhängig von ihrer eigenen oder familiären Biographie - im Vertrauen auf gerechte Chancen leben, an der Gesellschaft teilzunehmen und sie zu gestalten.

Eine systematische Förderung der Sprachkompetenzen im Deutschen ist Schwerpunkt der Angebote. Zudem sensibilisiert und qualifiziert der VPAK Fachkräfte und setzt sich gesellschaftlich für seine Zielgruppe ein.



**Verein zur pädagogischen Arbeit mit Kindern
aus Zuwandererfamilien (VPAK) e. V.**

Freier Träger außerschulischer Bildungsarbeit

Vorwort

MATERIALIEN ZUM ENTDECKEN UND ÜBEN VON SPRACHSTRUKTUREN IM DEUTSCHEN

Kinder überraschen uns immer wieder dadurch, dass sie sich scheinbar mühelos und nebenbei eine neue Sprache aneignen. Oft staunen wir, wie schnell neu zugewanderte Kinder und Jugendliche schon nach kurzer Kontaktdauer deutsch sprechen. Während der Erwerb einer zweiten Sprache im Alltag oder auf dem Pausenhof meist gut gelingt, ist er jedoch mit großer Anstrengung verbunden, wenn es um die Schrift- oder Standardsprache geht. So lange die Kommunikation funktioniert, stören Fehler in einem gewissen Rahmen die Alltagskommunikation nicht weiter, weil sie in der direkten Interaktion leicht kompensiert werden können. Dagegen kommt es im Unterricht, vor allem beim Schreiben und Lesen, sehr viel stärker auf sprachliche Korrektheit an, und das auf sämtlichen Ebenen: Der Satzbau etwa gilt im Deutschen als relativ frei, in Wahrheit ist er festen Regeln unterworfen. Die Verwendung eines falschen Kasus kann leicht zu Missverständnissen führen, umgekehrt sind grammatische Kenntnisse wichtig, um Texte zu verstehen. Als kompliziert gilt auch die im Mündlichen eher seltene Verwendung von Passivformen – dabei sind auch hier die Regeln einfach, müssen aber verstanden werden.

Der VPAK hat für diese und weitere Bereiche der deutschen Grammatik eine Reihe von Materialien entwickelt, mit denen Kinder die vermeintlichen Hürden der deutschen Sprache spielerisch lernen können. Die von der Grundschule bis in die Sekundarstufe I einsetzbaren Spiele sind ansprechend und einfach gestaltet. Sie orientieren sich an bekannten Karten-, Lege- und Brettspielen, deren Regeln den Kindern bereits bekannt sind bzw. die schnell gelernt werden können (z.B. Domino, Quartett, Würfelbrettspiele). Zu jedem Spiel gibt es eine Anleitung, in der auch die sprachlichen Lernziele erklärt werden. Dadurch sind sie in unterschiedlichen Kontexten einsetzbar – im Unterricht ebenso wie in der Nachmittagsbetreuung. Der besondere Reiz liegt in der versteck-

ten Sprachförderung: Während Kinder Wörter zu Sätzen legen oder sich durch Spielfelder würfeln, lernen sie ganz nebenbei Regeln der Satzgrammatik (z.B. „Satzbauka“, „Satzburg“) oder der Passivbildung („Passivbaustelle“). In weiteren Spielen beschäftigen sie sich mit einfachen Regeln der Wortbildung („Super-Schrumpfmachine“, „Viererpäckchen“), erfahren, dass die sogenannten „Wechselpräpositionen“ einer einfachen Regel folgen („Präpo-Vierer“, „Präpo-Ping-Memo“) und dass die Wahl des richtigen Artikels im Zusammenspiel mit der Wortbildung kein Hexenwerk ist („der, die das – wann nehm' ich was?“, „Artikel-Baustelle“, „Artikel-Memo“).

Eine Besonderheit der VPAK-Spiele gegenüber vielen anderen Materialien besteht in ihrem induktiven Ansatz: Hier geht es nicht immer darum, die „richtige“ Lösung zu finden; die sprachlichen Darstellungen auf den Spielfeldern und Karten sollen vielmehr dazu anregen, sich mit der Sprache zu beschäftigen und eigene Entdeckungen zu machen. So sind etwa bei den Satzspielen Quatschlösungen – Sätze, die zwar grammatisch aber von der Bedeutung her nicht sinnvoll sind – absolut erwünscht, zeigen solche kreativen Lösungen doch, dass die Kinder sich die Regeln der deutschen Grammatik erschlossen haben. Auf der anderen Seite können ungrammatische Lösungen darauf hinweisen, wo das Kind noch Hilfe benötigt – die in der Spielsituation natürlich auch von den Mitspielenden erfolgen kann. Die VPAK-Spiele verpacken also einerseits das grammatische Lernen in gemeinsame Spiel-Erlebnisse, andererseits zielen sie jeweils auf ein konkretes Thema ab, und steuern so auf kindgerechte Weise den Spracherwerb.

Wir wünschen viel Freude beim Entdecken unserer Materialien!



Prof. Dr. Christina Noack

Welches Substantiv braucht welchen Artikel?



1

Wer ist der Pechvogel?

Autorin: Anna Karfich
Illustrationen: Christine Schewe

Kartenspiel zu Wortschatzerwerb und -erweiterung: Kartenpaare sammeln und dabei neue Verben kennenlernen, ohne am Ende den „Pechvogel“ in der Hand zu halten! Das Spiel verläuft wie das beliebte Kartenspiel „Schwarzer Peter“, die Paare bestehen aus einer Wort- und einer Bildkarte.

Lernziel:

Die Spieler*innen kennen den Wortschatz für Artikel-Memo, Artikelbaustelle, Vierer-Pack und Der-Mino.

- 61 Karten
- ab Ende Klasse 1
- für 2 – 4 Spieler*innen

9,50 Euro



2

Der-Mino

Autorin: Anna Karfich
Illustrationen: Christine Schewe

Dominospiel zur Festigung der Genuszuweisung: Worte und Abbildungen sinnvoll anlegen und dabei Berufsbezeichnungen kennenlernen! Die farbige Gestaltung der Suffixe und Artikel lenkt die Aufmerksamkeit und schult so die Artikelwahrnehmung. Der Wortschatz kann mit dem Spiel „Wer ist der Pechvogel?“ vorbereitet werden.

Lernziel:

Die Spieler*innen erkennen, dass Berufsbezeichnungen, die auf <-er> enden, immer männlich sind und darum den Artikel <der> führen.

- 27 Karten
- ab Klasse 2
- für 1 – 4 Spieler*innen

18,00 Euro



3

Die Super-Schrumpf-Maschine

Autorinnen: Mechtild Fuchs, Christa Röber
Illustrationen: Christine Schewe

Wörter in der Super-Schrumpf-Maschine verändern und dabei singen und spielen! Dieses Spiel ist eine Ergänzung des gleichnamigen Liedes auf der CD „Piraten-Ratten“ von M. Fuchs und Chr. Röber und lässt Objekte auf Dominokarten schrumpfen. Die farbige Gestaltung der Artikel und Suffixe lenkt die Aufmerksamkeit auf die Bildung der Verkleinerungsform.

Lernziel:

Die Schüler*innen erkennen, dass Verkleinerungsformen mit <-chen> immer sächlich sind und darum den Artikel <das> führen. Außerdem wird ein Gespräch über die Bildung der Verkleinerungsform angeregt.

- 13 Karten, Bastelvorlage für eine Schrumpfmachine
- ab Ende Klasse 1
- 1 – 6 Spieler*innen + Spielbegleitung

6,00 Euro



4

Artikel-Memo

Autorin: Anna Karfich
Illustrationen: Patricia Leonhardt, Christine Schewe

Ein variables Memospiel zur Festigung der Genuszuweisung und Wortfamilie: Wer findet die meisten Paare oder sogar Tripel? Dieses Memo-Spiel kann im Schwierigkeitsgrad angepasst werden und unterstützt durch die Farbgestaltung der Suffixe und Artikel die Genuszuordnung. Es gehören jeweils fünf Kärtchen zusammen: Abbildung, Verb, Ort, männliche und weibliche Berufsbezeichnung.

Lernziel:

Die Schüler*innen erkennen Wortbildungsmuster mit den Suffixen <-er>, <-in> und <-ei> am Beispiel von Berufs- und Ortsbezeichnungen und erfassen das zugehörige Genus und den passenden Artikel.

- 45 Kärtchen
- ab Mitte Klasse 1
- für 2 – 4 Spieler*innen

18,00 Euro

Welches Substantiv braucht welchen Artikel?



5

Der, die, das – wann nehm' ich was? – Neuauflage!

Autorin: Kristina Löcken
Illustrationen: Renée Dünne, Patricia Leonhardt,
Christine Schewe

Ein Spiel zum Paaresuchen, bei dem es keine Verlierer oder Verliererinnen gibt! Ausgehend vom Artikel suchen die Schüler*innen passende Nomen und Bilder aus dem Kartenvorrat und bringen sie zusammen. Die farbige Gestaltung der Artikel und Suffixe auf den Wortkarten unterstützt sie bei der Regelbildung.

Lernziel:

Die Schüler*innen erkennen den regelhaften Zusammenhang von grammatischem Geschlecht, Artikelzuweisung und Suffix.

Spiel zum Paaresuchen:

- 96 Kärtchen
- ab Mitte Klasse 1
- für 1 – 3 Spieler*innen + Spielbegleitung

20,00 Euro



6

Artikelbaustelle

Autorin: Anna Karfich
Illustrationen: Christine Schewe

Legespiel zur Festigung der Genuszuweisung und Wortbildung: Tripel werden gelegt, sodass die Wortfamilie beieinander ist. Dabei sind Abbildungen, Wortstämme und Suffixe auf unterschiedlichen Kärtchen. Die farbige Gestaltung hilft bei der Bildung von Nomen, der Wortschatz kann mit dem Spiel „Wer ist der Pechvogel?“ vorbereitet werden.

Lernziel:

Die Schüler*innen festigen ihre Kenntnisse über die Wortbildung mit den Suffixen <-er>, <-in>, <-ei> und die regelhafte Artikelzuweisung.

- 113 Teile
- ab Klasse 2
- für 2 – 5 Spieler*innen

25,00 Euro

**<auf dem Tisch>, <unter der Bank>
– Satzglieder mit bestimmten Präpositionen**



Vierer-Pack

Autorinnen: Mechtild Fuchs, Christa Röber
Illustrationen: Christine Schewe

Sprachquartett mit Tätigkeiten, Orten und Berufstätigen: Vier passen zusammen! Die Wortfamilie ist auf vier Karten verteilt, die Schüler*innen sammeln ein Quartett aus Verb, Ort sowie männlicher und weiblicher Berufsbezeichnung.

Lernziel:

Die Schüler*innen festigen ihre Kenntnisse der Wortbildung mit verschiedenen Endungen, des regelhaften Zusammenhangs von den Substantivendungen <er>, <in>, <ei>, der Artikelzuweisung und der Zuordnung zu den Verben der Wortfamilie.

- 36 Karten
- ab Mitte Klasse 2
- für 3 – 4 Spieler*innen

8,00 Euro



Präpo-Vierer

Autorin: Sema Heck
Illustrationen: Christine Schewe

Ein Suchspiel im doppelten Sinne: Wo sind die Tiere und wo die anderen Karten? Ziel dieses Quartettspiels ist es, die vier Karten mit der gleichen Präposition zu finden. Alle Präpositionen erfordern hier den Dativ und die Illustrationen verdeutlichen die lokalen Beziehungen.

Lernziel:

Die Schüler*innen erfassen den regelgeleiteten Gebrauch der Wechselpräpositionen <zwischen>, <neben>, <über>, <unter>, <hinter>, <in> im Dativ.

- 24 Karten
- ab Klasse 2
- für 2 – 3 Spieler*innen + Spielbegleitung

18,00 Euro

<auf dem Tisch>, <unter der Bank> – Satzglieder mit bestimmten Präpositionen



9

Prapo-Ping-Memo – Neuauflage!

Autorin: Sema Heck
Illustrationen: Christine Schewe

Ein Memospiel zur Differenzierung von Wechselpräpositionen mit dem niedlichen Pinguin. Das Bild auf der einen Karte zeigt, was er macht und der Satz auf der anderen Karte beschreibt dies mithilfe einer Präposition. Wer außerdem den richtigen Fragesatz formulieren kann, gewinnt das Pärchen. Richtungspfeile unterstützen die Unterscheidung der Wechselpräpositionen.

Lernziel:

Die Schüler*innen differenzieren die Wechselpräpositionen <hinter, in, an, auf, zwischen, über> nach Verben der Bewegung, die den Akkusativ erfordern, und nach Verben der Ruhe, die den Dativ erfordern.

- 18 Karten
- ab Klasse 2
- für 2 – 3 Spieler*innen + Spielbegleitung

12,00 Euro



10

Prapo-Ping – Neuauflage!

Autorin: Sema Heck
Illustrationen: Doris Beißen, Waltraud Thomas

Eine lustige Reise in die Welt des kleinen <wohin> beantwortet werden: Richtig formulierte Fragen und Antworten bringen dich ans Ziel! Außerdem erhöhen 15 Ereigniskarten die Dynamik des Spielgeschehens.

Lernziel:

Die Schüler*innen festigen ihre Kenntnisse zur Bildung von Präpositionalätzen im Dativ und Akkusativ mit unterschiedlichen Präpositionen.

- Spielfeld, Würfel, Spielfiguren
- 45 Karten
- ab Klasse 3
- für 2 – 4 Spieler*innenn

27,00 Euro

Spiele zum Bau von Sätzen



11

Satzbaustelle und Sabauka – 2 in 1!

Autorinnen: Christa Röber, Mareike Stein
Illustrationen: Christine Schewe

Ein modulares Legespiel zur Konstruktion von unterschiedlich langen Sätzen mit mehreren Nominalgruppen: <Der gelbe Elefant singt im Flugzeug!> Die Schüler*innen konstruieren und formulieren nach den Vorgaben der Spielbegleitung lustige Sätze und erschaffen so zahlreiche Satzvarianten, Fortgeschrittene variieren auch das Tempus.

Lernziel:

Die Schüler*innen erlernen den Aufbau von kurzen und längeren Sätzen mit mehreren Nominalgruppen, dabei achten sie auf die Reihenfolge der Satzglieder, die Verwendung des richtigen Kasus, binden Adjektivattribute ein und variieren das Tempus.

- 74 Karten
- ab Klasse 1 – 3
- für 2 – 4 Spieler*innen + Spielbegleitung

26,00 Euro | 24,00 Euro (ohne Farbkärtchen)



12

Satzburg

Autorinnen: Christa Röber, Mareike Stein
Illustrationen: Christine Schewe, Waltraud Thomas

Ein Wettrennen hinauf zur Burg – richtig gebildete Sätze bringen dich schneller ans Ziel. Andere Inhalte als „Satzbaustelle und Sabauka“ veranlassen die Schüler*innen dazu, ganz neue, lustige Sätze zu bilden, um als erste*r ans Ziel zu gelangen. Erweitert wird der Satzbau um die Satzklammer, die das Modalverb <müssen> fordert.

Lernziel:

Die Schüler*innen erlernen den Aufbau von kurzen und längeren Sätzen mit mehreren Nominalgruppen, dabei achten sie auf die Reihenfolge der Satzglieder, die Verwendung des richtigen Kasus, binden Adjektivattribute ein und variieren das Tempus. Außerdem bilden sie Satzklammern mit dem Modalverb <müssen>.

- Spielfeld, Würfel, Spielfiguren, 68 Karten
- ab Klasse 1 – 3
- für 2 – 4 Spieler*innen + Spielbegleitung

27,00 Euro

Spiele zur Verbesserung der Lesekompetenz

13 Lesemappe

Autorinnen: Christa Röber, Karin Winkler u. a.

Spielpläne und Vorlagen für 4 Lesespiele

Das Klappbuch

Durch das Umklappen von unbetonten bzw. betonten Silben entstehen Quatschwörter, die vorgelesen werden müssen. So wird die Rhythmisierung zweisilbiger Wörter als Wechsel von betonter und unbetonter Silbe geübt (inkl. Bastelanleitung).

- für Leseanfänger*innen ohne Altersempfehlung
- einzeln oder in einer Kleingruppe

Silben-Chaos

Würfelspiel, bei dem die betonte Silbe des jeweiligen Feldes vorgelesen und ein Wort mit dieser Silbe gefunden werden muss. So wird die Lautung und Schreibung von Konsonanten im Anfangsrand der Silben erlernt und die korrekte Aussprache von betonten und unbetonten Silben geübt. Vier Schwierigkeitsstufen.

- ab Klasse 2
- 1 – 3 Spieler*innen + Spielbegleitung
- Die Sprach(An)bauer

Leserei mit AU, EU, EI

Die Spielpläne enthalten Wörter, bei denen das Diphthong AU, EU oder EI fehlt. In einem Würfelspiel werden die Wörter um die richtigen Doppellaute ergänzt und laut vorgelesen. Das korrekte Aussprechen, Lesen und Schreiben von Doppellauten wird geübt. Leere Spielpläne für Fortgeschrittene sind enthalten.

- ab Klasse 1
- 1 – 3 Spieler*innen + Spielbegleitung

Alles nur Quatsch?

Diese Leseübung beinhaltet ausgewählte Wörter 1. nur mit Langvokal, 2. mit Langund Kurzvokal, so dass deren Unterscheidung geübt wird. Die Spielpläne enthalten inhaltlich richtige und nicht richtige Sätze. Je nach gewürfelter Zahl wird ein Satz vorgelesen und entschieden, ob sein Inhalt richtig ist. Vier Schwierigkeitsstufen.

- ab Klasse 2
- 1 – 3 Spieler*innen + Spielbegleitung

Lernziel:

Die Schüler*innen üben schnelles Dekodieren der Bedeutung deutscher Wörter durch gezielte Übung des Lesens anhand von Betonungsmustern.

15,00 Euro



Material zu Genus und Kasus



14

Grammatik mit Nazu und Nafee

(ISBN: 978-3-9815199-0-7)

Autorinnen: Kristina Löcken

Illustrationen: Meike Förster
VPAK e.V. 2012

Übungsheft zu Genus und Kasus im Deutschen zum Einsatz in mehrsprachigen Lerngruppen, 60 Seiten.

Das Arbeitsheft hat eine intensive Beschäftigung mit der Bildung von Satzgliedern des Deutschen zum Ziel und wird beim jährlichen Sommersprachcamp der Stadt und des Landkreises Osnabrück eingesetzt. Es geht kleinschrittig vor und vermittelt Genus- und Kasusregeln parallel, da die korrekte Artikelverwendung die Kenntnis des richtigen Genus voraussetzt. Behandelt werden Akkusativ und Dativ.

■ für Klasse 3 und 4

9,50 Euro

Materialien zur Passivbildung



15

Die Sprach(An)bauer

(ISBN: 978-3-9815199-1-4)

Autorin: Anna Karfich

Illustrationen: Marina Bült, Daria Ivanov, u.a.
VPAK e.V. 2018

Arbeitsheft zur Vorgangsbeschreibung und Passivbildung: Projektbegleitendes Lernmaterial für ein Kürbispflanzprojekt im Schulgarten, 40 Seiten.

Das Arbeitsheft unterstützt den projektrelevanten Wortschatzaufbau, die Festigung der Verbklammer und Passivbildung in intensiver Auseinandersetzung mit den wichtigen Merkmalen und Strukturen der Vorgangsbeschreibung. Außerdem gibt es ein Beiblatt für Lehrer*innen und Tipps zum begleitenden Kürbisanbau. „Die Sprach(An)bauer“ wird als Ganztagsprojekt zur Deutschförderung an Grundschulen in Osnabrück umgesetzt. Für Klassen und Fördergruppen stellen wir kostenlos Klassensätze zur Verfügung, wenn Sie bereit sind, uns Ihre Erfahrungen zu berichten. Außerdem bilden sie Satzklammern mit dem Modalverb <müssen>.

■ für Klasse 3 und 4

9,50 Euro

Materialien zur Passivbildung

16 Passiv-Baustelle – neu entwickelt!

Autorin: Kristina Löcken

Illustrationen: Renée Noack

Ein anspruchsvolles und spannendes Leiterspiel im Zeichen des Passivs. Bei jedem Zug wird aus einem Aktiv-Satz das Passiv gebildet – die gezogene Karte gibt Tempus und Numerus an. Das Spiel lässt sich variieren, indem man Modalverben hinzuzieht.

Das Spiel erweitert die bildungssprachliche Kompetenz und fördert zusätzlich das systematische Denken über die Sprache, indem man intensiv an den Grammatikstrukturen arbeitet.

Es eignet sich sowohl für den Einsatz im Förder- als auch im Regelunterricht und stellt eine didaktische Abwechslung für das curricular vorgegebene Thema „Aktiv- Passiv“ dar.

Lernziel:

Die Schüler*innen üben bzw. festigen die Passivbildung in verschiedenen Zeitformen. Der begleitende Lerneffekt ist dabei das Einüben der lateinischen Sprachterminologie.

- Spielfeld, Würfel, 13 Spielkarten, 4 Beispieltabellen
- ab der Klasse 5
- für 1 – 4 Spieler*innen + Spielbegleitung

25,00 Euro



Materialien zu Temporal- und Kausalsätzen

17 Auf Reisen mit Tempus und Kausa

DaZ-Sprachfördermaterialien zum Thema Märchen mit dem Schwerpunkt Temporal und Kausalsätze.

Entwickelt 2013: im Projekt FünfSechs unter

Federführung von Kristina Löcken

Illustrationen: Schüler und Schülerinnen des Projektes FünfSechs

Das Set besteht aus:

- Übungsblätter
- Spielfeld, Würfel, Spielfiguren, 41 Karten
- CD für Lehrkräfte mit Erläuterungen, Spielanleitung und Lösungen zu Kontrollaufgaben auf den Arbeitsblättern
- für Klasse 5 und 6, einsetzbar im Förder- und Regelunterricht

30,00 Euro

Die Materialien verstehen sich als Ergänzung zu den üblichen Materialien in der Schule, die man im Rahmen des Themas Märchen im Regelunterricht einsetzt. Das Sprachförderziel des Sets liegt darin, bei Schülerinnen und Schülern den aktiven Gebrauch von Satzgefügen zu fördern und grammatikalische Richtigkeit bei der Bildung von den oben genannten Nebensatzarten zu erhöhen. Dabei werden diese sprachlichen Strukturen nicht vorausgesetzt, sondern gezielt vermittelt. Die Verwendung von Satzgefügen trägt dazu bei, dass Aufsätze, in diesem Falle Märchen, strukturierter und sprachlich anspruchsvoller gestaltet werden. Die Materialien beschäftigen sich im Detail mit der Funktion und der Struktur der Nebensätze sowie der Bildung von Präteritum und Plusquamperfekt.

„Auf Reisen mit Tempus und Kausa“ wird zum Einsatz in Klassen und Fördergruppen kostenlos zur Verfügung gestellt, wenn Sie Ihre Erfahrungen mit uns teilen!



Materialien zur Passivbildung

17

Rudy macht Platz

Autorin: Kristina Löcken und
Annika Kretschmann
Illustrationen: Schüler*innen des VPAK-Projektes
„FünfSechs“

Ein Feldspiel zum Einüben/Festigen der Artikelwörter nach den Wechselpräpositionen. Der Friedensdudel Rudy (ein Hund) bewegt sich durch die Osnabrücker Altstadt. Wenn ein/e Spieler*in die Karte „Wo?“ zieht, macht er Platz: „Rudy sitzt vor DEM Rathaus.“ Wird eine „Wohin?“-Karte gezogen, muss der Hund weiterlaufen: „Rudy läuft vor DAS Rathaus.“ Sein Ziel ist, das Hundeschloss zu erreichen, in dem der lebenslange Vorrat an Futter zu finden ist. Rudys Reise wird durch Gangster-Katzen erschwert, die auf dem Spielfeld verschiedene gemeine Fallen aufgestellt haben.

Lernziel:

Die Schüler*innen erfassen den regelgeleiteten Gebrauch der Wechselpräpositionen <zwischen, an, auf, vor, neben, über, unter, hinter, in> im Dativ und im Akkusativ.

Besonderheit:

Das Spiel wurde im Rahmen eines Projektes zum 375. Jubiläum des Westfälischen Friedens entwickelt. Es bietet neben dem grammatischen Schwerpunkt neuen Osnabrücker Bürgern die Gelegenheit, zusammen mit Rudy die Stadt kennen zu lernen.

- 1 Spielfeld, 90 Karten, 1 Würfel, 4 Spielfiguren, 8 Schutzplättchen
- ab Klasse 3
- für 3-4 Spieler*innen + Spielbegleitung

27,00 Euro



Hinweise

Bestellungen bitte an

per Post

VPAK e.V.
Iburger Straße 18
49082 Osnabrück

per E-Mail

bestellungen@vpak.de

Telefonische Nachfragen

unter Telefon 05 41 - 800 99 96

Wichtiges zur Bestellung

- Die angegebenen Preise sind Abholpreise. Der VPAK e.V. verkauft seine Spiele zum Selbstkostenpreis. Bei Versand müssen wir daher die Portokosten in Rechnung stellen.
- Bezahlung auf Rechnung nach Abholung / Lieferung.
- Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen

www.vpak.de

Bestellschein

Hiermit bestelle(n) ich/wir

Artikel	Preis	Menge
Wer ist der Pechvogel?	9,50 Euro	
Der-Mino	18,00 Euro	
Die Super-Schrumpf-Maschine	6,00 Euro	
Artikel-Memo	18,00 Euro	
Der, die, das – wann nehm’ ich was?	20,00 Euro	
Artikelbaustelle	25,00 Euro	
Vierer-Pack	8,00 Euro	
Präpo-Vierer	18,00 Euro	
Präpo-Ping-Memo	12,00 Euro	
Präpo-Ping	27,00 Euro	
Satzbaustelle und Sabauka	26,00 Euro	
Satzbaustelle und Sabauka ohne Farbkärtchen	24,00 Euro	
Satzburg	27,00 Euro	
Lesemappe	15,00 Euro	
Grammatik mit Nazu und Nafee	9,50 Euro	
Die Sprach(An)bauer	9,50 Euro	
Passiv-Baustelle	25,00 Euro	
Auf Reisen mit Tempus und Kausa	30,00 Euro	
Rudy macht Platz	27,00 Euro	

Vorname / Name

Institution / Organisation

Straße / Hausnummer

PLZ / Ort

Telefon oder E-Mail (für Rückfragen)

Datum / Unterschrift

Bitte ausfüllen, abtrennen
und dem VPAK zusenden.
Bei Versand zzgl. Portokosten.



Impressum

Verein zur pädagogischen
Arbeit mit Kindern aus Zuwandererfamilien
(VPAK) e.V.

Iburger Straße 18
49082 Osnabrück
Tel.: 05 41 - 800 99 94

www.vpak.de

Fotos: Kristina Löcken
Layout: GELBE GARAGE Werbeagentur, Osnabrück
Druck: Wir machen Druck

Alle Rechte vorbehalten.
Stand 12/2025