

Spielanleitungen

Im Folgenden werden vier Spielvarianten aufgeführt, die sich bzgl. der Schwierigkeitsgrade und Zielsetzungen unterscheiden. Sie sind Vorschläge für mögliche Spielformen. Einige der Spielregeln können vereinfacht oder weggelassen werden. Eigenen Ideen, Erweiterungen und Kombinationen der Schwierigkeitsgrade sind keine Grenzen gesetzt.



Hinweise:

- Die Bilder der in der Spielsituation genutzten Karten sollten gemeinsam mit den Kindern vor Spielbeginn zur Festigung und zum Ausbau des Wortschatzes betrachtet und benannt werden. Dies ist auch sinnvoll, damit der Spielverlauf nicht durch unbekanntes Wortmaterial behindert wird.
- Ab zwei spielenden Kindern sollte der Erwachsene nicht aktiv mitspielen, sondern die Rolle der Spielleitung einnehmen.

Die Spielvarianten 1–3 haben im Schwerpunkt die *Silbensegmentierung* und die Schulung der *Auditiven Merkfähigkeit von Wörtern* zum Ziel. Bezüglich des Trainings der *Auditiven Merkfähigkeit von Wörtern* spielt bei Wörtern, die im Wortschatz des Kindes integriert sind, nicht die Länge der Wörter eine maßgebende Rolle, sondern deren Anzahl, weshalb die Kartensätze zur Merkfähigkeit so konstruiert sind, dass sich die Anzahl der Wörter zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades erhöht.

Wichtig: Die Textvorgabe „*Schau mich an, tauche ein und hole...*“ ist bei der Aufgabenstellung wichtig, damit die *Auditiv Merkfähigkeit* des Spielers angesprochen wird. D. h., er darf in der Zeit, in der ihm die Karte „vorgelesen“ wird, nicht bereits mit den Augen den Spielplan absuchen.

Die Spielvariante 4 trainiert mit den grünen Karten neben der Silbensegmentierung verschiedene Übungsbereiche der *Phonologischen Bewusstheit*.

Spielende

Das Spielende ist bei allen Spielvarianten gleich: Das Zielfeld „Schatzkiste“ erreicht man mit dem Würfeln der Farben bzw. Zahlen, wie sie auf den Muscheln und Würfelsymbolen im Deckel der Schatzkiste abgebildet sind. Erreicht der erste Spieler die Schatzkiste, ist das Spiel beendet. Dieser Spieler erhält eine Münze. Wer dann die meisten Münzen auf seiner Schatzkiste ablegen konnte, hat das Spiel gewonnen.

Tipp für eine verkürzte Spieldauer: Es kann eine bestimmte Menge der zu sammelnden Münzen am Anfang des Spiels festgelegt werden. Der Mitspieler, der als Erster die Münzmenge erspielt hat, hat gewonnen.

