

Wörter erfinden ... kann ich!

Anfangssilben zweier Wörter ergeben ein neues Wort
Schwierigkeitsstufe: schwer

Spielregeln:

Wie bei dem bekannten Memory-Spiel werden alle Kärtchen mit der Abbildung nach unten auf der Spielfläche verteilt. Nun dürfen die Spieler jeweils 2 Kärtchen aufdecken, anschauen und benennen. Wenn sich ein Pärchen ergibt, darf es zur Seite gelegt werden. Wer die meisten Kartenpaare sammelt, hat am Ende das Spiel gewonnen. Danach dürfen die Paare auch noch einmal versprachlicht werden.

20 Bildpaare:

Z ehen – B raten:	Zebra
S alat – M änner:	Samen
H ose – T eller:	Hotel
S ohle – F ahne:	Sofa
S chaukel – K eller	Schaukel
F löhe – T ennis:	Flöten
H ände – D iebe:	Handy
W ale – G änse:	Wagen
L iege – L aden:	lila
R ose – S alat:	rosa
K akao – N udel:	Kanu
N ase – D elfin:	Nadel
V ogel – T omate:	Foto
R adio – S ense:	Rasen
L ehne – G o-cart:	Lego
D iebe – N oten:	Dino
R asen – M äntel:	Rahmen
A uge – T omate:	Auto
A uto – G änse:	Augen
S chachspiel – T eller:	Schachtel

Wichtige Hinweise:

Es empfiehlt sich, zunächst alle Bilder gemeinsam anzuschauen und zu benennen, um die Begriffe einzuführen. Einige Begriffe könnten noch nicht im kindlichen Wortschatz enthalten sein (z.B. „Wale“ oder „Delfin“), andere könnten abweichend benannt werden, z. B. „Braten“ als „Fleisch“.

Die Bildkarten müssen bei diesem Spiel in zwei Hälften geteilt werden (gekennzeichnet durch „I“ bzw. „II“ auf der Rückseite der Abbildungen). Es soll zuerst eine mit „I“ gekennzeichnete Spielkarte, danach eine mit „II“ gekennzeichnete aufgedeckt werden.

Wichtig:

Im Spiel zählt nur die gesprochene Sprache, die lautliche Struktur der Wörter, nicht die Schreibweise. So ergeben die Anfangssilben von „Hän – de“ und „Die – be“ auf der lautlichen Seite sehr wohl den sinnvollen Begriff „Handy“, obwohl in der geschriebenen Sprache mit dem Nicht-Wort „Händie“ kein neuer Begriff entsteht.

Dass die Silben /gen/, /fel/, /kel/ etc. als Anfangs- bzw. als Endsilbe in unterschiedlicher Weise ausgesprochen werden können, stellt nach unseren Erfahrungen für Vorschulkinder keine Ablenkung dar.

ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Str. 59/Fuldaer Str. 1 · 51103 Köln, Deutschland
Tel. +49/2 21/66 09 10 · Fax +49/2 21/66 09 111
info@prolog-shop.de · www.prolog-shop.de



PhonoFit

**Memoryspiele zur Förderung
(meta-)phonologischer Fähigkeiten**

Wörter erfinden ... kann ich!

Spielanleitung



Zielgruppe:

Kinder im Vorschulalter von ca. 4 bis 7 Jahren; Vorschuleinrichtungen wie Kindergärten und Kindertagesstätten; Sprachheileinrichtungen; sprachtherapeutische Praxen

Anzahl der Mitspieler:

2-4 Personen

Spielgrundlagen:

Das PhonoFit-Gesamtprogramm umfasst 18 einzelne Memoryspiele zur spielerischen Förderung metaphonologischer Fähigkeiten (der phonologischen Bewusstheit). Gemeint sind die Fähigkeiten des Kindes, sich – meist bedeutungsunabhängig – kognitiv mit den lautlichen Strukturen der Sprache auseinanderzusetzen. Kinder lösen sich dabei im Laufe ihrer Entwicklung zunehmend von einem erlebnis- und inhaltsorientierten Sprachgebrauch und können sich der lautlichen (phonologischen) Struktur (Klang, Reim, Wortlänge, Lautstrukturen etc.) der Sprache zuwenden. Diese Entwicklung vollzieht sich in einer bestimmten Erwerbsfolge und bildet eine wesentliche Grundlage für den Spracherwerb, insbesondere auch für den Schriftspracherwerb.

Das PhonoFit-Gesamtprogramm orientiert sich an dieser Erwerbsfolge und ermöglicht daher ein gezieltes spielerisches Training elementarer Sprachfunktionen mit dem Ziel einer Prävention bzw. Therapie von Sprach- und Schriftspracherwerbsstörungen.

Es werden Spiele in drei Schwierigkeitsstufen angeboten. Die Auswahl des jeweiligen Spieles sollte sich am Entwicklungsstand der mitspielenden Kinder orientieren, um Unter- oder Überforderungen zu vermeiden. Dabei ist meist schnell zu erkennen, welche der Spiele eine noch zu hohe Anforderung darstellen und welche schon sinnvoll angewandt werden können.

PhonoFit – das Gesamtprogramm:

1. Reim’ Dich, oder ...! (I) *

Reimwörter finden (unterschiedliche Wortanfänge)

2. Reim’ Dich, oder ...! (II) *

Reimwörter finden (unterschiedliche Lautverbindungen und mehrsilbige Wörter)

3. Silbenzahl? ... Nicht egal! *

Wörter mit gleicher Silbenanzahl finden

4. Auftakt stimmt! *

Wörter mit gleicher erster Silbe finden

5. Vokal ist gleich ... das reicht schon! *

Wörter mit gleichem Vokal finden

6. Endspurt stimmt! **

Wörter mit gleicher Endsilbe finden

7. Anfang ist schon etwas ... anderes! **

Ein einsilbiges Wort und ein Wort, das diese Silbe am Wortanfang enthält, finden

8. Anfang ist gleich ... das reicht schon! (I) **

Wörter mit gleichem Anlaut finden (Einzellaut)

9. Anfang ist gleich ... das reicht schon! (II) **

Wörter mit gleichem Anfang finden (Konsonantenverbindung)

10. 1 plus 1 gleich 11 ...?! **

Zwei Wörter ergeben zusammen ein neues Wort

11. 1 gleich 2 ...?! **

Gleiche Wörter mit unterschiedlicher Bedeutung finden

12. Plus 1 wird’s noch etwas ... anderes! ***

Einen Laut an ein Wort anhängen

13. Wörter erfinden ... kann ich! ***

Anfangssilben zweier Wörter ergeben ein neues Wort

14. Nenne das Kind beim Namen! ***

Anfangssilben zweier Wörter ergeben einen Namen

15. Ende ist gleich ... das reicht schon! ***

Wörter mit gleichem Auslaut finden

16. Anfang gut ... Ende gut! ***

Wörter mit gleichem Laut am Wortanfang und am Wortende finden

17. Lautanzahl? ... Nicht egal! ***

Wörter mit gleicher Lautanzahl finden

18. Eins aus der Mitte heraus ... schon wird etwas Neues daraus!***

„Herauslösen“ eines Inlautes

Schwierigkeitsstufen:

- * leicht: ab 4 Jahren
- ** mittelschwer: ab 5 Jahren
- *** schwer: ab 6 Jahren

Die hier aufgeführten Einzelspiele werden sukzessive hergestellt. Einen Überblick über die bereits produzierten Spiele erhalten Sie u. a. über unsere Homepage www.prolog-shop.de