

Nenne das Kind beim Namen! ***

Anfangssilben zweier Wörter ergeben einen Namen

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. Die Paarbildung erfolgt über je zwei Kärtchen, deren Anfangssilben einen Vornamen ergeben. 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.

16 Bildpaare:

Laube - Rabe	Laura
Lehne - Nase	Lena
Rose - Mantel	Roman
Kiwi - Rabe	Kira
Tanne - Jaguar	Tanja
Nikolaus - Klasse	Niklas
Filter - Lippe	Phillip
Salat - Rabe	Sarah
Maler - Riese	Marie
Erde - Kanne	Erkan
Mofa - Nase	Mona
Gabel - Biene	Gabi
Lupe - Kasper	Lukas
Tomate - Maske	Thomas
Lineal - Salat	Lisa
Nikolaus - Cola	Nico

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. Laube oder Jaguar), andere könnten abweichend benannt werden, z.B. „Rabe“ als „Krähe“ oder „Nikolaus“ als „Weihnachtsmann“).

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

Bitte berücksichtigen:

Im Spiel zählt nur die gesprochene Sprache, die lautliche Struktur der Wörter, nicht die Schreibweise. So ergeben die Anfangssilben von „Er-de“ und „Kann-ne“ (kurz gesprochenes a) auf der lautlichen Seite sehr wohl den Namen „Erkan“, obwohl in der geschriebenen Form mit „Erkann“ kein Name entsteht.

Nicht alle Kinder kennen alle der entstehenden Namen, z.B. den nicht mehr ganz so modernen Kuznamen GABI!

ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH

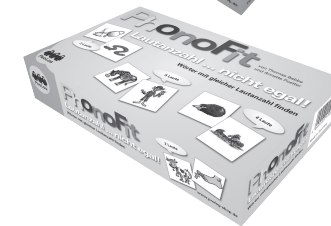
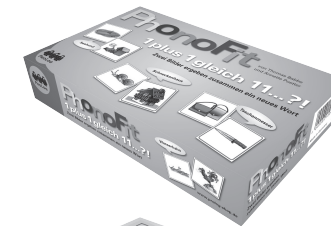
Olpener Str. 59/Fuldaer Str. 1 · 51103 Köln, Deutschland
Tel. +49/2 21/66 09 10 · Fax +49/2 21/66 09 111
info@prolog-shop.de · www.prolog-shop.de



PhonoFit

Memoryspiele zur Förderung
(meta-)phonologischer Fähigkeiten

Nenne das Kind beim Namen!



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 (meta-)phonologischer 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 gleich? ... das reicht! *

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 gleich? ... das reicht! (I) **

Wörter mit gleichem Anlaut finden (Einzellaut)

9. Anfang gleich? ... das reicht! (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 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