

VokalFit

Dieses Spiel trainiert die
Vokallängenerkennung.

Material:

Die drei Spielvarianten dieses Spiels sind im Schwierigkeitsgrad aufeinander aufgebaut und durch die Umrandung auf der Kartenrückseite der Bildkarten farblich gekennzeichnet:

Bildkarten:

- 5 Vokalkarten: Spiel 1 = gelb
- 15 Minimalpaarkarten: Spiel 2 = orange
- 20 weitere Bildkarten: Spiel 3 = rot

3 Wurm-/ Fragezeichenkarten

Die Wurmkarten symbolisieren die Vokallänge. Die Rückseiten sind die Fragezeichenkarten.

In den Spielanleitungen ist das benötigte Material unterstrichen. Als **zusätzliches Material** werden Muggelsteine (oder Chips) benötigt.

Die **Rückseiten der Bildkarten** können eingesetzt werden, um dem Kind die Verschriftung des Wortes bzgl. der Silbenanzahl, Vokalerkennung und Vokallängenerkennung (incl. der Konsonantenanzahl), die sich aus den Rechtschreibregeln ableiten, zu veranschaulichen. Dabei ist immer der Vokal der betonten Silbe maßgeblich.

Dazu eine kurze Erläuterung der Dehnungs- und Dopplungsregeln:

Nach einem **langen Vokal** folgt i.d.R. nur ein Konsonant (bei Mehrsilbern beginnt damit die folgende Silbe). Ein mögliches Dehnungs-h bezieht sich auf den Vokal und wird nicht als Konsonant gezählt.

Nach einem **kurzen Vokal** folgen mindestens zwei Konsonanten (bei Mehrsilbern erfolgt zwischen ihnen die Silbentrennung). Ist nur ein Konsonant zu hören, wird dieser verdoppelt (Ausnahmen: zz=tz, kk=ck).

Spiel 1: Einführung in die Vokallängenerkennung und Vorstellung der Symbole

Vokalkarten:

Die 5 Vokalkarten bestehen aus

· Kartenvorderseite: Anlautvertreter

kurz	lang
A ffe	A meise
E nte	E sel
I ndianerpferd	I gel
O rca	O sterhase
U ntier	U hu

· Kartenrückseite: Vokalgrapheme

Wahlweise können die Vorder- oder Rückseiten eingesetzt werden.

Es kann auch mit einer einzelnen Vokalkarte begonnen werden.

Spielanleitung: Die 5 Vokalkarten werden nebeneinander gelegt und auf jede Kartenhälfte Muggelsteine (z.B. je 3) verteilt. Nun lautiert die Spielleiterin die Vokale kurz und lang und das Kind nimmt die Muggelsteine von der entsprechenden Kartenhälfte. Bei einem Fehler erhält die Spielleiterin den Stein.



Wenn gewünscht, ist ein Rollentausch möglich.

In dem Fall erhält das Kind die Muggelsteine für das korrekte Lautieren der Vokale.

Achtung! Wichtiger Hinweis für die Spielleiterin: **Unbedingt auf die korrekte Lautierung von kurzem E, I, O + U achten!**

Spiel 2: Spiel mit Minimalpaaren

2 a)

Dem Kind wird eine der 15 Minimalpaar-Bildkarten vorgelegt. Die dargestellten Items werden gesprochen und anschließend überlegt das Kind, wie herum die Wurmkarte an die Bildkarte angelegt werden muss.

Die Spielleiterin legt parallel ihre Fragezeichenkarte mit der verdeckten richtigen Lösung an eine Seite der Bildkarte. Hat das Kind seine Wurmkarte auf der anderen Seite an die Bildkarte gelegt, dreht die Spielleiterin ihre Karte um und die Lösung wird verglichen.

War die Lösung des Kindes richtig, erhält es die Bildkarte, andernfalls bekommt die Spielleiterin die Karte.

2 b)

Dem Kind wird eine der 15 Minimalpaar-Bildkarten vorgelegt. Die dargestellten Items werden gesprochen und anschließend überlegt das Kind, wie herum die Wurmkarte an eine Seite der Bildkarte an-

gelegt werden muss. Hat das Kind seine Wurmkarte an die Bildkarte gelegt, dreht es die Bildkarte um und die Lösung wird verglichen.

War die Lösung des Kindes richtig, erhält es die Bildkarte, andernfalls bekommt die Spielleiterin die Karte.

2 c) für expressive Leistungen

Die Spielleiterin deckt die eine Hälfte der Bildkarte mit einer Fragezeichenkarte ab und zeigt sie dem Kind. Nun nennt das Kind das zweite Item des Minimalpaares.

War die Lösung des Kindes richtig, erhält es die Bildkarte, andernfalls bekommt die Spielleiterin die Karte.

Hilfe: Wie c), jedoch kann die Spielleiterin mit den Kartenrückseiten arbeiten, da hier das Vokallängensymbol dem Kind als Hilfestellung dienen kann.

Kurze Erläuterung zu den Minimalpaaren:

Es handelt sich nicht immer um „reine“ Minimalpaare, da einige Itempaare zwei phonologische Abweichungen besitzen (z.B. Rose – Rosse).

Spiel 3:

3 a + b) wie 2 a + b)

3 c) Vokallängen-Domino (für Profis)

Die Bildkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält vier Karten, die er **offen** vor sich ablegt. Der Reststapel wird verdeckt abgelegt. Die oberste Karte des Stapels wird nun offen in die Spielmitte gelegt. Ein Spieler beginnt und legt eine seiner Bildkarten an eine Seite der liegenden Karte an, **wenn der Vokal und die Vokallänge** der betonten Silbe des Wortes gleich sind, z. B. „Hose“ an „Brot“. Neue Karten können dabei auch über Eck und über Kopf (verkehrt herum) angelegt werden. Er nimmt sich anschließend eine Karte vom Stapel, so dass er nie weniger als vier Karten vor sich liegen hat, bis der Stapel aufgebraucht ist.

Hat der Spieler keine passende Karte, zieht er eine vom Stapel, die er direkt ablegen darf, falls diese passt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger ist, wer als erster keine Karten mehr hat.

Hilfe: Falls diese Variante zu schwer ist, kann

- a) nur mit dem Kriterium der Vokallänge gespielt werden, z.B. langes „o“ an langes „a“ („Hose“ an „Nagel“)
- b) nur mit dem Kriterium der Vokalart gespielt werden, z.B. langes „o“ an kurzes „o“ („Hose“ an „Knopf“)
- c) mit der Schriftseite der Karte gespielt werden.



Graphemix

Autorin: Astrid Kudraß

Eine neue Spielegeneration für die LRS-Therapie.

Die Kartenspiele dieser neuen Reihe bereichern das Repertoire der Lese-Rechtschreibförderung fundiert mit witzigen und anregenden Spielideen.

Neben **VokalFit** sind noch zwei weitere Kartenspiele erschienen:

SinnFit

33 Karten für ein Schwerpunkttraining der Lautsynthese. Die Buchstaben eines Wortes werden nacheinander auf den Rücken oder die Handfläche des Kindes „gemalt“. Erst wenn das Kind die Grapheme synthetisiert, kann es dem taktilen Reiz einen Sinn geben und das Wort einer Bildkarte zuordnen. Das weitgehend lauttreue Wortmaterial führt dabei an mehrere mögliche Varianten heran und fordert das Kind zur konzentrierten Mitarbeit auf, denn: Immer erst gegen Ende des Schreibens wird klar, um welches Wort es sich handelt.



WortFit

50 Karten zum spielerischen Üben der Wortdurchgliederung. Selbst der Spielplan liegt in Kartenform bei. Die Wortgestalt der Bildkarten wird durch Fragekarten erarbeitet. Das Kind wird so angeregt, sich mit der Schriftform eines Wortes intensiv zu beschäftigen. Die Rückseiten der Bildkarten können zusätzlich eingesetzt werden, um Silbenanzahl, Vokal- und Vokallängenerkennung zu veranschaulichen.

