



# MERKSPIELPUZZLE 1

Fördermaterial zur  
auditiven Merkfähigkeit

von Claus Heymann



**PROLOG**





# Merkspielpuzzle 1

## Inhalt:

- 1 Ablageblatt (kopierbar / für alle Puzzlespiele notwendig)
- 15 Vorlageblätter
- 15 Lösungsblätter
- 15 Puzzles (à 12 Kärtchen)
- 15 Tüten (für die Puzzlekärtchen)
- Manual

<b>Manual .....</b>	<b>S. 3</b>
1.1 Ziele des Fördermaterials .....	S. 3
1.2 Aufbau der Übungen .....	S. 3
1.3 Vorstellung des Spielmaterials .....	S. 5
1.4 Tabellarische Übersicht der Förderschwerpunkte .....	S. 6
2.1 Materialübersicht der Spiele .....	S. 7
2.2 Spielregeln (kopierbar) .....	S. 8





## 1.1 Ziele des Fördermaterials

Dieses Fördermaterial wurde als Puzzlespiel aus der praktischen Arbeit mit Kindern entwickelt, die im Anfangsunterricht Schwierigkeiten hatten, die Schriftsprache zu erwerben oder bei denen sich eine Leserechtschreibschwäche entwickelt hatte.

Nicht wenige Kinder zeigen zu Beginn ihrer Schulzeit und auch später große Probleme, sich Reihen merken zu können. Bei vielen Kindern mit Sprachentwicklungsstörungen scheint die Fähigkeit des Wiedergebens oder des Lernens von Reihen besonders oft gestört zu sein<sup>1</sup>.

Es ist einleuchtend, dass Kinder, die bei dieser Fähigkeit Probleme haben, es erheblich schwerer haben, Sprache in ihrer syntaktischen Struktur zu analysieren und so grammatische Strukturen aufzubauen. Aber auch Lesen- und Schreibenlernen verlangt auf der Wortebene – neben der Einhaltung der Leserichtung – das Merken der Sequenz gehörter oder gesprochener Lautfolgen und die Wiedergabe in der gleichen Reihenfolge. Das sinnentnehmende Lesen von Sätzen ist ohne das Beachten der Wörter in ihrer Reihenfolge nicht möglich.

Mit dem Merkspielpuzzle 2 (Best.-Nr. 1492) sind Puzzles mit Silbenmaterial erhältlich. Sie setzen Grundbegriffe des Lesens voraus. Hier werden neben der Merkfähigkeit auch wichtige Funktionen der Lesefertigkeit gefördert (Lesen nach Silben, Beachtung der Lautreihenfolge besonders bei Konsonantenverbindungen; Unterscheidung stimmhafter und stimmloser Konsonanten/vgl. auch tabellarische Übersicht Seite 6). Spielaufbau und Regeln sind im 2. Teil fast identisch mit den hier dargestellten. Es wird dort lediglich auf die Verwendung der Vorlageblätter (vgl. Kap.1.3, S. 5) verzichtet.

Das vorliegende Material kann **nicht** zur Testung im Bereich der auditiven Merkfähigkeit eingesetzt werden. Es ist ein reines Fördermaterial. Bei dem Einsatz insbesondere bei jüngeren Kindern sollte man darauf achten, dass mit dem Kind zusammen gespielt wird.

Anders als in Testsituationen sollen bei dem Spiel die Reihen nicht nur gleichmäßig und unbetont vorgeprochen werden, sondern es können bzw. sollen zusätzliche Hilfestellungen (z.B.: Rhythmisierung oder Betonung der wichtigen Unterschiede) gegeben werden. Das Nachsprechen der Reihen durch das Kind soll nicht verlangt, sondern ihm als Hilfestellung angeboten werden. Wenn es ein falsches Puzzleteil nimmt, wird mit ihm die Reihe wiederholt und mit der Reihenfolge auf dem Kärtchen verglichen. Dabei soll es mit dem Finger die Reihenfolge der Bilder verfolgen. Welche weiteren Formen der Hilfe gegeben werden, muss man im gemeinsamen Spiel selbst herausfinden. Kinder, die Schwierigkeiten haben, sich Reihen zu merken, tendieren dazu, sich die Reihenfolge rückwärts zu erschließen. Diese Vorgehensweise sollte zwar nicht unternommen, darf aber keinesfalls unterstützt werden.

Ziel ist es, dass das Kind individuelle Techniken entwickelt, die es ihm ermöglichen, sich Reihen zu merken. Wichtig ist, dass es dabei Erfolgserlebnisse hat. Der Aufbau des Puzzles (im Verlauf des Spiels wird das Kartenmaterial weniger und damit der Schwierigkeitsgrad geringer) ist somit kein Nachteil, sondern wirkt unterstützend, damit das Kind zu einem richtigen Ergebnis gelangt und Zutrauen zu seiner eigenen Leistung gewinnt.

## 1.2 Aufbau der Übungen

Das Übungsmaterial besteht aus 15 Puzzlespielen und ist in 2 Serien untergliedert.

- A Gedächtnistraining und die Sicherung der Leserichtung mit Wortmaterial ohne phonematische Ähnlichkeiten (6 Spiele: A1 bis A6)**
- B Gedächtnistraining mit Förderung der phonematischen Differenzierungsfähigkeit (9 Spiele: B1 bis B9)**

<sup>1</sup>Abgetestet wird diese Fähigkeit z.B. im Untertest Zahlennachsprechen beim HAWIK oder beim Mottiertest.





Die Puzzlespiele der ersten Serie unterscheiden sich durch die Anzahl der Wörter und durch die sich erhöhende Silbenzahl.

Die zweite Serie dient neben der Entwicklung des Reihenmerkens auch der Förderung der Differenzierungsfähigkeit. Durch die Verwendung klangähnlicher Wörter wird hier eine größere Anforderung an die Analysefähigkeit gestellt.

Im Gegensatz zur Serie A bedeutet die hier aufgeführte Reihung (B1 bis B9) nicht eine Steigerung von leichter zu schwerer. Mitentscheidend sind dabei auch die artikulatorischen Fähigkeiten des einzelnen Kindes. So lässt sich das Material in der Form des Fragepuzzles (vgl. Spielregeln, Spielform C) auch zur Entwicklung kinästhetischer Differenzierungen einsetzen.

Das Material eignet sich durch die Verwendung von Minimalpaaren auch gut zur Leseförderung. Dies gilt vor allem für die Spiele, bei denen nur der Anlaut variiert wird (B1; B2; B7; B8). Man muss aber darauf achten, dass bei einigen Puzzlespielen auch visuell sehr ähnliches Graphemmaterial verwendet wird.<sup>2</sup> Aus Gründen der Ähnlichkeitshemmung sollte dieses Material als Lese-Spiel nur eingesetzt werden, wenn die entsprechenden Grapheme schon längere Zeit bekannt bzw. gesichert sind.

Fortschritte bei der Fähigkeit, sich Reihen zu merken bzw. auf Reihungen zu achten, sind nur durch regelmäßiges Üben zu erreichen. Deshalb ist es sinnvoll, den Kindern diese Spiele als häusliche Übung mitzugeben. Aus diesem Grund besteht die Möglichkeit, das Ablageblatt zu fotokopieren. Das gleiche gilt für die Spielregeln (Seite 8).

## A Gedächtnistraining und die Sicherung der Leserichtung mit Wortmaterial ohne phonematische Ähnlichkeiten

### Merken von Reihen mit 3 Wörtern (A1 bis A3)

Im Spiel **A1** („Bett – Tisch – Stuhl“) wird mit einsilbigen Wörtern, im Spiel **A2** („Messer – Gabel – Löffel“) mit zweisilbigen Wörtern und im Spiel **A3** („Computer – Kalender – Telefon“) mit dreisilbigen Wörtern gearbeitet. Bei der Auswahl der Wörter wurde darauf geachtet, dass sie in einem begrifflichen Kontext stehen, aber gleichzeitig keine inhaltliche Untergliederung möglich ist.

### Merken von Reihen mit 4 Wörtern (A4 bis A6)

Auch hier werden in Bezug auf die Silbenzahl drei unterschiedlich schwierige Spiele angeboten: **A4** (Einsilber: „Kuh – Schwein – Hund – Pferd“), **A5** (Zweisilber: „Apfel – Käse – Pommes – Kuchen“) und **A6** (Dreisilber: „Elefant – Giraffe – Papagei – Känguru“).

## B Gedächtnistraining mit Förderung der phonematischen Differenzierungsfähigkeit

**B1 (Hand – Sand – Band)** und **B2 (Hose – Rose – Dose)**: Hier wird bei 3 Wörtern jeweils der Anlaut verändert, wobei im ersten Spiel einsilbige und im zweiten Spiel zweisilbige Wörter verwandt werden.

**B3 (Wetter – Wecker – Bäcker)**: In diesem Spiel wird sowohl der An- als auch der Inlaut verändert, wobei hier klangähnliche Laute (W-B; k-t) zum Tragen kommen.

**B4 (Kasse – Katze – Tasse)**: Hier wird die Differenzierung im Anlaut (T-K) und im Inlaut (s-tz) geübt.

**B5 (Bus – Busch – Buch)** und **B6 (Nadel – Nagel – Nadel)**: Hier stehen Lautveränderungen im Auslaut bei einsilbigen Wörtern und im Inlaut bei zweisilbigen Wörtern im Mittelpunkt.

<sup>2</sup> Dies trifft insbesondere für das Spiel B6 (Nadel-Nagel-Nabel) zu.





Bei den Spielen B7 bis B9 findet sich beim Reihenmerken von vier Wörtern folgender Stufengang:

- **B7 (Kopf – Topf – Knopf – Zopf):** einsilbige Wörter verändert im Anlaut
- **B8 (Wanne – Tanne – Kanne – Pfanne):** zweisilbige Wörter verändert im Anlaut
- **B9 (Tasse – Tasche – Taste – Tatze):** zweisilbige Wörter verändert im Inlaut

### 1.3 Vorstellung des Spielmaterials

Es gibt **15 Puzzlespiele**. Jedes besteht aus **12 Puzzlekärtchen**. Diese müssen vor Spielbeginn aus der Stanzung gelöst und in die beiliegenden Tütchen sortiert werden. Weiterhin benötigt man das zu einem Puzzle gehörende **Vorlageblatt** und **Lösungsblatt** und das **Ablageblatt**.

Die **Puzzlekärtchen** sollen nach Anweisung auf das Ablageblatt gelegt werden. Durch Umdrehen der einzelnen Kärtchen entsteht nach und nach ein Bild. Wichtig ist, dass die einzelnen Puzzlekärtchen bei jedem Zug umgedreht werden. Das Kind soll sofort durch das Puzzle die Rückmeldung erhalten, ob es das richtige oder falsche Kärtchen genommen hat. Wenn das Puzzle wie bei anderen Erfolgskontrollen erst am Ende komplett gewendet wird, entsteht **kein** sinnvolles Bild.

Auf den **Vorlageblättern** ist dargestellt, wie die Puzzlekärtchen vor dem Spiel hingelegt werden. Dies ist sinnvoll, um dem Kind einen leichteren Überblick über das Kartenmaterial zu ermöglichen. Weiterhin sollen hierbei die Begriffe geklärt werden und dem Kind bewusst gemacht werden, dass sich die Bilder auf den Karten nur in ihrer Reihenfolge unterscheiden.

Die **Lösungsblätter** sind in der Regel für die Hand des Spielleiters bestimmt. Sie geben an, auf welches Feld des Ablageblattes die einzelnen Puzzlekärtchen gelegt werden müssen. Sie sind so aufgebaut, dass aber auch ein selbständiges Arbeiten des Kindes möglich ist. So ist die Lösung in bildlicher Darstellung für Vorschulkinder und Kinder zu Beginn des ersten Schuljahres gedacht. Schulkinder können das Material für das Üben des genauen Lesens mit sinnvollem Wortmaterial nutzen. Das Lösungsblatt kann so gefaltet werden, dass entweder nur die Lösung mit Wörtern oder nur mit Bildern zu sehen ist.

In jedes Feld des **Ablageblattes** ist ein grauer Streifen gedruckt. Dieser dient zur Kontrolle, ob nach dem Umdrehen des Kärtchens das Puzzleteil nicht auf dem Kopf steht. Es liegt in der korrekten Richtung, wenn der graue Streifen des Bildkärtchens auf dem grauen Streifen des Legefeldes zu liegen kommt.





## 1.4 Tabellarische Übersicht der Förderschwerpunkte

Bei dieser Darstellung der Förderbereiche wurde auch das Merkspielpuzzle 2 einbezogen.

### 1. Förderung auditiver Merkfähigkeit<sup>3</sup>

Förderschwerpunkt	Spiel	Lernstand der Kinder
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reihenmerken auditiv vorgegebener Wörter</li> <li>Anordnung Links-Rechts (Leserichtung)</li> </ul>	<b>1</b> Serie A	Kindergarten Vorschule Beginn 1. Schuljahr
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reihenmerken auditiv vorgegebener Wörter unter Verwendung von Ähnlichkeitswörtern</li> <li>auditive Differenzierungsfähigkeit</li> </ul>	<b>1</b> Serie B	Vorschule Schuljahr Beginn 2. Schuljahr
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reihenmerken auditiv vorgegebener Silben</li> <li>Lesefähigkeit</li> </ul>	<b>2</b> Serie A	1. Schuljahr
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reihenmerken auditiv vorgegebener Silben</li> <li>Lesefähigkeit unter besonderer Berücksichtigung von Konsonantenverbindungen</li> </ul>	<b>2</b> Serie B	ab Mitte 1. Schuljahr bis 2. Schuljahr, teilweise Beginn 3. Schuljahr (rechtsschreibschwache Kinder) insbesondere Spiele B5 und B6
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reihenmerken auditiv vorgegebener Silben mit der Unterscheidung klanglich ähnlicher Laute</li> </ul>	<b>2</b> Serie C	ab Mitte 1. Schuljahr bis 2. Schuljahr, teilweise Beginn 3. Schuljahr (rechtsschreibschwache Kinder)

### 2. Förderbereich Lese-Rechtschreibschwäche

Förderschwerpunkt	Spiel	Lernstand der Kinder
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lesen von Wörtern</li> <li>Merkfähigkeit</li> <li>sinnentnehmendes Lesen</li> </ul>	<b>1</b> Serie A als Lesespiel (Selbstpuzzle; Laufpuzzle mit Lösungsblatt)	1. Schuljahr
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lesen von Ähnlichkeitswörtern</li> <li>sinnentnehmendes und genaues Lesen</li> <li>visuelle Unterscheidung ähnlicher Grapheme (Nabel, Nadel, Nagel)</li> </ul>	<b>1</b> Serie B als Lesespiel (Selbstpuzzle; Laufpuzzle mit Lösungsblatt)	1. Schuljahr
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lesen von Silben</li> </ul>	<b>2</b> Serie A	1. Schuljahr
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lesen von Silben unter besonderer Berücksichtigung von Konsonantenverbindungen</li> </ul>	<b>2</b> Serie B	2. Schuljahr insbesondere Spiele B5 und B6
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lesen von Silben</li> <li>klangliche Unterscheidung ähnlicher Laute</li> <li>visuelle Unterscheidung ähnlicher Grapheme</li> </ul>	<b>2</b> Serie C C5 und C6	2. Schuljahr teilweise Beginn 3. Schuljahr

<sup>3</sup> Zur Förderung der visuellen Merkfähigkeit kann das Material in ähnlicher Weise genutzt werden, wenn man es als Selbst- oder Laufpuzzle durchführt. Dabei ist im Teil 1 das Lösungsblatt mit bildlicher Darstellung zu benutzen.





# Spielregeln

Material für ein Puzzlespiel: Vorlageblatt, Puzzle, Lösungsblatt, Ablageblatt

## 1. Vorbereitung

- Legen Sie das jeweilige Vorlageblatt vor das Kind.
- Legen Sie mit dem Kind zusammen die 12 Bildkärtchen mit den kleinen Bildern nach oben auf die entsprechenden Felder des Vorlageblattes.
- Klären Sie die Bedeutung der Bilder und machen Sie das Kind darauf aufmerksam, dass sich die Kärtchen nur in der Reihenfolge der Bilder unterscheiden.

## 2. Das Spiel

- Das Kind bekommt das Ablageblatt.
- Sie nehmen die Lösungskarte und sagen dem Kind, welche Puzzle-Karte auf welches Feld gelegt wird. Beispiel: „Lege auf 1: Bett – Stuhl – Tisch.“ Wenn das Kind die Zahlen nicht sicher kennt, wird das Feld gezeigt: „Lege hierhin: Bett – Stuhl – Tisch“.
- Das Kind legt die Karte auf das entsprechende Feld. (Beim ersten Kärtchen wird dem Kind gesagt, ob es die richtige Karte genommen hat. Bei den weiteren Kärtchen ergibt sich die Lösungskontrolle durch das zu puzzelnde Bild.)
- Das Kind dreht das Kärtchen um. Ein Teil eines Bildes wird sichtbar.  
(Wenn man unsicher ist, ob beim Puzzleteil oben und unten vertauscht wurde, kann man dies kontrollieren. Es liegt in der richtigen Richtung, wenn der graue Streifen des Kärtchens auf dem grauen Streifen des Legefeldes zu liegen kommt.)
- Jetzt muss das nächste Bildkärtchen gesucht werden. Beispiel: „Lege auf 2: Stuhl – Bett – Stuhl.“ Wenn das Kärtchen auf das Ablageblatt gelegt und umgedreht wurde, kann erkannt werden, ob das richtige Kärtchen gewählt wurde.
- Es wird fortgefahren, bis nach und nach ein Bild entsteht.

Es muss bei dem Spiel nicht mit dem 1. Feld begonnen werden. Wichtig ist aber, dass die weiteren Karten so gewählt werden, dass eine sofortige Erfolgskontrolle durch das entstehende Bild möglich ist.

### **Wichtig: Üben muss Spaß machen!**

**Ziel ist es, das Puzzle zu erstellen. Dem Kind sollte zu Beginn jede Hilfestellung gegeben werden, die es braucht! Fehler bitte berichtigen, indem die Reihe wiederholt wird, während das Kind auf die Reihe zeigt („Schau, ich habe gesagt: ...“).**

### **Variationen**

#### **Förderziel: stärkeres Training des Kurzzeitgedächtnisses:**

- a) **Chaospuzzle:** Bilder werden nicht wie oben vorgegeben auf dem Vorlageblatt sortiert, sondern durcheinander auf den Tisch gelegt.
- b) **Laufpuzzle:** Wenn dem Kind die Reihe gesagt wird, sitzt es nicht am Tisch, sondern steht etwas vom Spielmaterial entfernt. Es muss sich so die Reihe merken, ohne die Bilder zu sehen, bevor es die Karte holt und auf das entsprechende Feld legt.

#### **Förderziel: Einsicht in Leserichtung und Reihenbildung:**

- c) **Fragepuzzle:** Das Kind benennt die Karte. Dann wird das Feld vom Erwachsenen benannt oder gezeigt, wo das Bild hingelegt wird.

#### **Förderziel: visuelle Merkfähigkeit**

- d) **Selbstpuzzle:** Dem Kind wird das Lösungsblatt gegeben (mit bildlicher Lösung) und es arbeitet allein.
- e) **Selbstpuzzle mit Merkübung:** Das Lösungsblatt liegt auf einem anderen Tisch oder z.B. auf der Fensterbank.

Beim Einsatz zur Leseförderung und bei Lese-Rechtschreibschwäche: Das Kind nutzt die Leseseite der Lösungskarte und arbeitet wie in d) oder e).







## 2.1 Materialübersicht der Spiele

Spielregeln (kopierbar)

Ablageblatt für Puzzle (kopierbar)

(für alle Puzzlespiele notwendig)

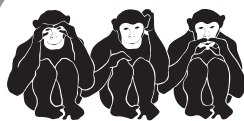
<b>A1</b>	<b>Bett – Stuhl – Tisch</b>
<b>A2</b>	<b>Messer – Gabel – Löffel</b>
<b>A3</b>	<b>Computer – Kalender – Telefon</b>
<b>A4</b>	<b>Hund – Schwein – Kuh – Pferd</b>
<b>A5</b>	<b>Apfel – Kuchen – Käse – Pommes</b>
<b>A6</b>	<b>Känguru – Papagei – Elefant – Giraffe</b>
<b>B1</b>	<b>Hand – Sand – Band</b>
<b>B2</b>	<b>Hose – Rose – Dose</b>
<b>B3</b>	<b>Wetter – Wecker – Bäcker</b>
<b>B4</b>	<b>Kasse – Katze – Tasse</b>
<b>B5</b>	<b>Bus – Busch – Buch</b>
<b>B6</b>	<b>Nadel – Nagel – Nabel</b>
<b>B7</b>	<b>Kopf – Knopf – Topf – Zopf</b>
<b>B8</b>	<b>Wanne – Tanne – Kanne – Pfanne</b>
<b>B9</b>	<b>Tasche – Tasse – Tatze – Taste</b>

### Tipps zum Umgang mit den Merkspielpuzzles:

Die Sortierung des Materials ist mit wenigen Hilfen (z.B. durch Ablegen zusammengehörender Blätter in Dokumenthüllen) übersichtlich möglich. Auch das Finden der in den Tüten abgelegten Puzzles ist ohne langes Suchen möglich, wenn man sie so in die Tüten sortiert, dass die Schwarz-Weiß-Bilder zu sehen sind. Dies macht eine Beschriftung der Tüten unnötig.

In der Regel haben Kinder mit Schwächen in der auditiven Merkfähigkeit auch Leistungseinbrüche bzgl. der Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit. Dies fängt das Spiel hervorragend auf, weil sich die Auswahlmenge der Puzzleteile während des Spiels verringert und damit zur abnehmenden Leistungsfähigkeit des Kindes ein Gegengewicht bildet.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, die Auswahlmenge zu reduzieren, indem nach dem „Diktieren“ der zu merkenden Reihe ein Teil der Puzzleteile auf dem Vorlageblatt schnell mithilfe eines neutralen Papiers abgedeckt wird. Damit kann eine wichtige Hilfestellung gegeben werden, wenn das Kind in der auditiven Merkfähigkeit so schwach ist, dass es eine kleinere Auswahlmenge benötigt.



**PROLOG**

**ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH**

Olpener Straße 59 51103 Köln

Phone +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de

