



wurde, eine andere Karte mit einer niedrigeren Punktzahl gesucht werden kann. Erst wenn auch dieser zweite Versuch scheitert, muss die Lautkarte unter den Stapel gelegt werden.

**Selbstdiktatübung:** Das Kind erhält die gemischten Karten auf einem Stapel. Es nimmt eine Karte und schreibt das Wort. Anschließend kontrolliert es sich durch das Umdrehen der Karten selbst.

### Impressum

Dieses Material ist urheberrechtlich geschützt.  
Jede Vervielfältigung, gleichgültig in welcher Form, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig.

2011  
Printed in Germany

© ProLog Therapie- und Lernmittel OHG  
Olpener Straße 124  
51103 Köln  
Telefon 0221/66 09 10  
Telefax 0221/66 09 111

[www.prolog-shop.de](http://www.prolog-shop.de)  
[info@prolog-shop.de](mailto:info@prolog-shop.de)



**PROLOG**

# Laut heraus

## Reibelaute

Ein Inlautspiel für die auditive Diskrimination der Laute sch, s, z, ch1 und f

### für Kinder ab 5 Jahren

**Ziel** des Spiels ist es, Laute aus einem Wort herauszuhören. Es eignet sich zur phonologischen Förderung sowohl innerhalb der logopädischen Behandlung als auch zur Unterstützung des Lese- und Schreiblernprozesses in der Schule und in der LRS-Therapie.

**Material:** 40 Bildkarten und 40 Lautkarten. Zu jedem der fünf Übungslaute enthalten sie 8 Bildkarten.

**Aufbau:** Es ist möglich, das Heraushören aller Laute zu üben. Durch Aussortieren der entsprechenden Karten kann man sich aber auf zwei, drei oder vier Laute beschränken. Auf die möglichen Spielformen hat dies keinen Einfluss. Ratsam ist es, mit Lauten zu beginnen, die sich leichter unterscheiden lassen (f - s; f - sch), bevor man die Unterscheidung sehr ähnlicher Laute (s - z; sch - ch1) übt.

Um den Kindern, die noch über keine Buchstabenkenntnis verfügen, den Klang des Lautes zu verdeutlichen, ist neben dem Buchstaben ein Bild dargestellt. Die Geräusche, die zu dem Bild gehören, entsprechen dem jeweiligen Klang. Bei der Biene hört man das Geräusch „s“. Die Eisenbahn macht „sch“. Die Katze faucht „ch“. Die Schlange zischt „z“. Bei der Luftpumpe strömt die Luft heraus: „f“.



**Vorbereitende Übungen:** Zur Vorbereitung des Spiels und zum ersten Üben ist es sinnvoll, die Bildkarten den Lautkarten zuzuordnen. Dazu wird jeweils eine Lautkarte der zu übenden Laute nebeneinander auf den Tisch gelegt. Das Kind sortiert passende Bildkarten daneben. Durch das Umdrehen der Bildkarten kann es die Richtigkeit seiner Zuordnung überprüfen. Um den Laut besser heraushören zu können, bieten sich folgende Hilfen an:

- Der entscheidende Laut wird durch Längen besonders hervorgehoben.
- Das Wort wird durch die Therapeutin bewusst falsch gesprochen (z.B.: bei dem Wort „Tische“ auf die Lautkarte s [Biene] zeigen und „Tisse“ sagen; auf die Lautkarte sch [Eisenbahn] zeigen und „Tische“ sagen).

### Spielregeln:

#### a) für Vorschulkinder:

Die Bilder werden benannt und in der Spielmitte ausgelegt. Die entsprechenden Lautkarten werden gemischt und als Stapel gelegt. Die Spieler ziehen abwechselnd (bzw. reihum) eine Lautkarte und suchen immer ein Bild mit dem entsprechenden Laut. Die Zahlenwerte der Karten werden dabei nicht beachtet. Bei jedem Zug sollte durch das Umdrehen der Karte verglichen werden, ob die richtige Karte zugeordnet wurde. Ist dies der Fall, behält man Laut- und Bildkarte. Dem Kind sollten dabei immer mehrere Versuche zugestanden werden.

Die Ermittlung des Gewinners erfolgt, indem man herausfindet, wer die meisten Karten mit 1 hat („Das ist der Einer-Sieger.“) oder wer die meisten Karten mit 2 hat („Das ist der Zweier-Sieger.“) usw.. So kann das Kind immer in einem Bereich Sieger sein. Dabei ist die Zahl, die das Kind am häufigsten besitzt, natürlich die wichtigste.

#### b) für Schulkinder:

Der Spielaufbau ist der gleiche wie vorher, nur versucht man

jetzt, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Entscheidet man sich für eine falsche Bildkarte, verbleibt die Bildkarte im Spiel und die Lautkarte wird unter den Stapel gelegt. Gewonnen hat, wer am Ende die höchste Punktzahl hat.

**Abwandlungen für Übungssituationen:** In Übungssituationen soll dem Kind immer die Möglichkeit gegeben werden, das Spiel zu gewinnen, auch wenn es in der Unterscheidung der Laute noch nicht völlig sicher ist. Die folgenden Regeln für die Spielsituation sollen dies ermöglichen und so die Motivation der Kinder erhöhen:

- **Handicap-Regel:** Wenn ein Kind mit einem Erwachsenen arbeitet, sucht es sowohl die Karten für sich selbst, als auch die für den Erwachsenen. Dabei soll das Kind ermuntert werden, dem Erwachsenen möglichst Karten mit wenigen Punkten zu geben und sich selbst hohe Punktzahlen zu holen. Wenn das Kind dabei für den Erwachsenen eine Karte aussucht, die nicht der Lautkarte entspricht, kann die Karte abgelehnt werden. Darauf darf der Erwachsene sich eine Karte mit einer hohen Punktzahl wählen. Die Situation kann genutzt werden, um über den Klang des Lautes zu reflektieren.
- **Zahlensieger:** Wenn man die Handicap-Regel nicht nutzen möchte, kann man auch – insbesondere für jüngere Schulkinder – die Auswertungsregel für die Vorschulkinder nutzen.

### Einsatz in Kleingruppen im Unterricht:

für 2-5 Spieler

Durch die Möglichkeit der Selbstkontrolle kann das Spiel auch in Kleingruppen selbständig durchgeführt werden. Dabei kann den Kindern, insbesondere wenn sie noch in der Lautunterscheidung unsicher sind, eine weitere Möglichkeit gegeben werden, eine passende Karte zu ziehen. So ist es möglich, die Regel einzuführen, dass, wenn eine falsche Bildkarte gewählt