

## 1 plus 1 gleich 11 ...?!

Zwei Wörter ergeben zusammen ein neues Wort

Schwierigkeitsstufe: mittelschwer

### 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 versprochen werden.

### 20 Bildpaare:

Fuß – Ball:	Fußball
Spiegel – Ei:	Spiegelei
Feder – Ball:	Federball
Schloss – Gespenst:	Schlossgespenst
Schaukel – Pferd:	Schaukelpferd
Auto – Bahn:	Autobahn
Brief – Taube:	Brieftaube
Schnecken – Haus:	Schneckenhaus
Schlauch – Boot:	Schlauchboot
Schnee – Mann:	Schneemann
See – Hund:	Seehund
Sonnen – Brille:	Sonnenbrille
Hand – Tuch:	Handtuch
Daumen – Nagel:	Daumennagel
Wasser – Hahn:	Wasserhahn
Fliegen – Pilz:	Fliegenpilz
Taschen – Messer:	Taschenmesser
Gift – Zwerg:	Giftzwerg
Wurst – Brot:	Wurstbrot
Kinder – Garten:	Kindergarten

### 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. „See“ oder „Schlauch“), andere könnten abweichend benannt werden, z. B. „Bahn“ als „Zug“.

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.

### Bitte berücksichtigen:

Es kann vereinzelt zu anderen zusammengesetzten Nomen kommen als in der obigen Liste aufgeführt, z. B. „Fuß“ und „Ball“ ergibt „Fußball“ und „Hand“ und „Ball“ ergibt „Handball“. Es kann deshalb vorkommen, dass zum Ende des Spieles einige Kärtchen liegen bleiben, die nicht mehr zu sinnvollen Wörtern kombinierbar sind. Das Spiel ist dann beendet.



**PROLOG** Therapie- und Lernmittel GmbH  
Olpener Straße 59 51103 Köln  
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111  
info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de

# PhonoFit

## Spiele zur Förderung (meta-)phonologischer Fähigkeiten

## 1 plus 1 gleich 11 ...?!

### 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](http://www.prolog-shop.de)