

Lesebasis



Hinweise zu diesem Material

Spiele rund um die Silbenanzahl von Wörtern

Kinder können oft schon vor der Einschulung Wörter mehr oder weniger exakt in einzelne Silben zerlegen. Sie können meist auch bei vielsilbigen Wörtern die Anzahl der Silben richtig bestimmen, auch wenn sie bei der Identifizierung der Silbengrenze noch nicht jedes Mal richtig liegen.



Dennoch ist diese Fähigkeit die ideale Ausgangsposition für das Lesen Lernen in Silben und den silbenorientierten Schriftspracherwerb in der Grundschule.

Die Silbenspiele in diesem Materialpaket schulen Fähigkeiten aus dem Bereich der Phonologischen Bewusstheit:

Fähigkeit zur auditiven Analyse

Aus akustisch komplexen Klang- und Sprachgebilden können Einzelheiten identifiziert und herausgelöst werden. Diese ist Voraussetzung für die Gliederung von Wörtern in Silben oder Einzellaute und für lautgetreues Schreiben².

Fähigkeit zur Rhythmischen Differenzierung

Die Unterscheidung von Längen, Kürzen und Rhythmen. Rhythmische Gliederung und Strukturierung kommen in allen sprachlichen Wahrnehmungsbereichen vor. So entscheidet beispielsweise ein langer/kurzer Vokal darüber, ob ein scharfes {s} mit ,ß' oder ,ss' geschrieben wird. Die Fähigkeit zur Rhythmischen Differenzierung brauchen die Kinder auch im Bereich der Dehnung und Dopplung¹.

Mit diesem Materialpaket können Sie folgende Silbenspiele mit Ihren Kindern spielen:

Silbenklatschübungen ohne Spielfeld

Hierfür werden nur die Bildkärtchen mit Selbstkontrolle auf der Rückseite benötigt.

Begreifen des Silbenprinzips und erstes Zergliedern in Einzelsilben:

Abgebildete Wörter werden geklatscht oder geschwungen, geklopft etc., (Begonnen wird mit zweisilbigen Wörtern, die Silbenanzahl wird allmählich gesteigert) (die betreffenden Bildkarten werden von der Lehrkraft vorab entsprechend vorsortiert)

Silbenanzahl identifizieren

Silbenanzahl richtig schwingen oder klatschen

Ein Kind sucht sich eine Bildkarte aus und klatscht oder schwingt die Silben.

Paare finden:

Finde zwei Karten mit Wörtern der gleichen Silbenanzahl!

Die Kärtchen werden gemischt und mit den Abbildungen nach oben zwischen den Spielteilnehmern ausgelegt. Abwechselnd ist jetzt immer ein Kind an der Reihe. Es versucht zwei Kärtchen mit der gleichen Silbenanzahl zu finden (Kontrolle anhand der Selbstkontroll-Punkte auf der Rückseite der Bildkarten). Hat das Kind zwei mit der gleichen Anzahl an Silben gefunden, darf es die Karten behalten und das nächste Kind ist an der Reihe.

Passen die Karten zusammen? - Haben sie die gleiche Silbenanzahl?

Bilder liegen mit der Abbildung nach oben auf einem Stapel. Zwei Kinder ziehen je eine Karte, klatschen die Silbenanzahl und vergleichen.

Silbenanzahl - passende Mengen ordnen

Bildkarten klatschen und je nach Silbenanzahl zu einer Menge aus z.B. Steinen zuordnen

Die größere Silbenanzahl gewinnt!

Zwei Kinder teilen sich die Kärtchen und schwingen oder klatschen jeweils das oberste Wort aus ihrem Kartenstapel. Das Kind mit der höheren Silbenanzahl gewinnt die unterlegene Bildkarte.

Mehrere Mitspieler: Alle Karten liegen auf einem Stapel. Je zwei Kinder ziehen ein Kärtchen und klatschen oder schwingen gegeneinander.

Hierfür werden nur die Bildkärtchen ohne Selbstkontrolle auf der Rückseite benötigt:

Memory

Nach den klassischen Memory-Regeln sollen Bildkärtchen mit Wörtern derselben Silbenanzahl paarweise gesammelt werden.

Silbenspiele mit Spielfeld

Spielfeld 1: für 2 Spieler

Sie brauchen zusätzlich: Spielfiguren in der Anzahl der Spieler, einen Spielwürfel.

Ziel ist es wie bei einem klassischen Würfelspiel vom Startfeld aus mit seiner Spielfigur als erstes das Ziel zu erreichen.

Dazu werden die Bildkärtchen werden gemischt und in einen Stapel mit der Abbildung nach oben neben das Spielfeld gelegt. Es wird reihum gewürfelt und in der der Augenzahl entsprechenden Anzahl Felder vorgerückt. Doch darf man da auch bleiben? Dazu muss die Silbenanzahl der vom Stapel gezogenen und aufgedeckten Bildkarte geklatscht oder geschwungen und die Silben mitgesprochen werden. Ist Aufgabe richtig gelöst (Selbstkontrolle durch Punktezahl auf der Rückseite der Karte), bleibt man auf dem soeben erwürfelten Feld stehen. Bei einem Fehler wird man der Silbenanzahl seines Bildkärtchens entsprechende Anzahl Felder zurückgeschickt.



Bei den Leitern wird es spannend: trifft man das untere Leiterfeld mit seinem Wurf und löst die Aufgabe richtig, darf man die Abkürzung nehmen und gleich auf dasjenige Feld vorrücken, auf das die Leiter zeigt.

Spielfeld 2: ein Spiel für 2 bis 4 Spieler

Sie brauchen zusätzlich: Spielfiguren in der Anzahl der Spieler, eventuell einen Spielwürfel.

Ziel ist es wie bei einem klassischen Würfelspiel vom Startfeld aus mit seiner Spielfigur als erstes das Ziel zu erreichen. Alle Bildkärtchen werden gemischt und an die Spieler ausgeteilt. Sie legen ihren Stapel mit der Bildseite nach oben vor sich. es wird reihum gewürfelt – oder alternativ auf den Würfel verzichtet und gleich die Silbenanzahl zum Bild klatschen. Ist die Silbenanzahl richtig gewesen (Kontrolle anhand der Punkte auf der Rückseite), dann darf das Kind so viele Schritte auf seinem Weg zurücklegen, wie es Silben in seinem Wort hatte. Hat es einen Fehler gemacht, darf es nicht weiter vorrücken. Auch hier gibt es die Chance, mit den Leitern enorm abzukürzen.

Inhalt:

Anleitungen für 8 Spiele (teils in mehreren Varianten, mit und ohne Spielplan)

108 Bildkärtchen

2 Spielpläne

- vgl. https://comedison.bildung-rp.de/basale-kompetenzen/auditive-kompetenzen/information-auditive-kompetenzen.html [Stand: 16.05.2017]
- ² vgl. https://comedison.bildung-rp.de/basale-kompetenzen/auditive-kompetenzen/information-auditive-kompetenzen.html [Stand: 16.05.2017]











Copyright - Vermerke

Konzeption & Gestaltung: Bianka Blöcker

© 2018 wunderwelten Verlag - www.tilde-edition.de

Schriftarten:

Andika (Open Font License) basiert auf Andika Basic von Annie Olsen (Open Font License)

BD Cartoon Shout (Free License)

 ${\sf Good\ Dog\ (www.fontsquirrel.com/license/GoodDog)}$

GruSchuDruBasic (von Florian Emrich, veröffentlicht unter OFL-Lizenz)

Abbildungsnachweis:

 $\textit{Titelbild:} \\ @ \text{ katehadfielddesigns.com, CC0.} \\$

Copyright-Nachweise, Bildkärtchen, Spielplan: © katehadfielddesigns.com, © Graphics from the Pond, © carlacdesign-fotolia.

Spielplan: Vectors Market, Pixel Buddha-flaticon.com.

backgrounds: CC1.0.

















































































