

GRAPHOFIT

Ein Spiel zum Rechtschreiberwerb

von Christina Kolb

Zeichnungen: Melanie Nelskamp

Anzahl der Spieler: 2 oder 4 (auch geeignet für Kleingruppen im Klassenverband)

Alter: ab Mitte erster Klasse bis ins Jugendalter, je nach Leistungsstand

Dauer: mind. 10 Min., flexibel gestaltbar

- **Anleitung**
- **Regeln zu den einzelnen Kartensätzen und Lösungslisten**



PROLOG

Impressum

Dieses Material ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Vervielfältigung, gleichgültig in welcher
Form, ist ohne schriftliche Zustimmung des
Verlages unzulässig. Kopierrechte für die Kopier-
vorlagen zum eigenen Gebrauch.

1. Auflage, 2016
Printed in Germany

ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 59
51103 Köln
Telefon 0221/66 09 10
Telefax 0221/66 09 111
www.prolog-shop.de
info@prolog-shop.de

Inhalt

Material	3
Ziel des Spiels	4
Spielanleitung	5
Kurze Erläuterung der Schriftspracherwerbsstrategien	7
Regeln zu den einzelnen Kartensätzen und Lösungslisten	8

Material

- Spielplan
- Zahlenwürfel
- 4 Spielfiguren (Kegel)
- 16 Kartensätze inklusive Regelkarte und Aufgabenkarte (siehe Seite 8)
- Kopiervorlagen
 - Spielplan-Kopie: Für das häusliche Üben. Dazu kann eine Auswahl an Karten kopiert und mitgegeben werden.
 - Gitterrätsel zu den einzelnen Kartensätzen
- Dieses Manual beinhaltet:
 - Spielanleitung
 - Lösungsheft mit Erklärung der einzelnen Rechtschreibregeln und Itemlisten, in denen die korrekte Verschriftung der einzelnen Items dargestellt ist, und mit Angabe der in den Gitterrätseln versteckten Wörter
- Weiteres benötigtes Material, das nicht im Spiel enthalten ist: Stifte und Papier

Ziel des Spiels

GraphoFit ist ein Spiel zur Festigung und Übung verschiedener Schreibfertigkeiten wie

- der Wortdurchgliederung, der lautgetreuen Verschriftung (auch von längeren Items und solchen mit Konsonantenhäufungen) und der Lautdifferenzierung ähnlich klingender Laute, die häufig verwechselt werden
- sowie zur spielerischen Übung verschiedener orthografischer Phänomene (Dopplung, Dehnung, Wortableitung, Groß- und Kleinschreibung).

Die jeweiligen Lautdifferenzierungsmerkmale (und gegebenenfalls phonologischen Unterscheidungshilfen) und die Rechtschreibregeln sollten den Mitspielern bekannt sein (sie werden im Lösungsheft erklärt).

Durch die klare grafische Gestaltung und den klar strukturierten Spielablauf ist das Spiel schon für junge oder schwache Kinder geeignet, lässt sich jedoch auch sehr gut mit bereits jugendlichen Spielern spielen (insbesondere die Kartensätze zu den etwas komplexeren orthografischen Phänomenen wie Dopplung, Dehnungs-h, Verschriftung von s-ss-ß sowie Groß- und Kleinschreibung). Die Karten lassen sich zusätzlich zu unzähligen weiteren Übungen nutzen, wie zum Beispiel zum Schreiben von Reizwortsätzen und Reizwortgeschichten. Zum häuslichen Üben können ausgewählte Karten, Gitterrätsel und der Spielplan (liegt als Kopiervorlage bei) mitgegeben werden. Auch kann das Material für den Einsatz mit mehreren schulischen Kleingruppen abgewandelt werden.

Hinweise:

In einigen Kartensätzen lautet die Aufgabenstellung, das Wort zu lautieren, bei anderen soll es buchstabiert werden. Dazu folgende Erläuterungen:

Man unterscheidet zwischen Buchstabe (Graphem) und Laut (Phonem). Die Laute sind das, was zu hören ist, wenn man ein Wort spricht. Buchstaben sind die Zeichen, mit denen die gehörten Laute (also auch das Wort) zu Papier gebracht werden. Das Wort *Stuhl* wird also „sch-t-u-l“ lautiert, aber „es-ce-ha-te-u-ha-el“ buchstabiert, oder *Fahrrad* wird „f-a-r-a-t“ lautiert, aber „ef-a-ha-er-er-a-de“ buchstabiert.

Wörter wie *Brot* werden so geschrieben wie gesprochen und deshalb als „lautgetreue Wörter“ bezeichnet. Der Begriff „lautgetreu“ wird im vorliegenden Material relativ weit gefasst, um einen pragmatischen Umgang mit dem Wortmaterial zu ermöglichen. So werden z. B. Wörter mit dem geschriebenen Auslaut *-er* (im hochdeutschen lautiert als eine Art kurzes „a“) als lautgetreu betrachtet.

Bei lautgetreuen Wörtern (also bei den Kartensätzen 1 bis 5) wird in der Aufgabenstellung lautiert, bei den Kartensätzen zur Orthografie (Kartensätze 6-15) wird buch-

stabiert, da die orthografischen Phänomene, die geübt werden, sonst nicht deutlich werden.

Bei lautgetreuen Wörtern wird die Anzahl der Laute gezählt, nicht die der Buchstaben. D. h., das „sch“ besteht zwar aus drei Buchstaben und das „ch“ aus zweien, beide zählen aber jeweils nur als ein Laut. Schulkindern sollte dies vor Spielbeginn erläutert werden (siehe Kartensatz 5 zur Wortdurchgliederung).

Die Items in den einzelnen Kartensätzen wurden so ausgewählt, dass kein anderes orthografisches Phänomen im Wort enthalten ist. Es wurden sowohl hochfrequente als auch seltenere Wörter ausgewählt, um die Übertragung der erarbeiteten Regeln auch auf unbekannte Wörter zu gewährleisten.

Spielanleitung

Vorbereitung:

- Zu Beginn des Spiels wird ein Kartensatz ausgesucht. Für eine kurze Erläuterung der Schriftspracherwerbsstufen und der Zuordnungen der Kartensätze → siehe Seite 8.
- Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur.
- Der Würfel wird bereitgelegt und die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt.
- Die Aufgabenkarte (in den meisten Fällen auf der Rückseite der Deckkarte eines Kartensatzes), wird für alle gut sichtbar auf das dafür vorgesehene Feld gelegt, die einzelnen Aufgaben werden erklärt.
- Die Regelkarte bzw. die Graphem- und Vorstellungshilfe-Karten werden neben das Spielfeld gelegt. Bei älteren Kindern, die die Regeln auswendig wissen sollen, kann darauf auch verzichtet werden.
- Die Bildkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das dafür vorgesehene Feld gelegt.
- Das Lösungslisten liegen griffbereit.
- Falls erweiternd mit den Gitterrätseln (Anleitung auf Seite 6) gespielt wird, werden die dazugehörigen Gitterrätsel ausgewählt. Es passen immer die Kombinationen 1A/1B sowie 2A/2B zusammen, so dass ein Blatt einmal kopiert wird und ein Spieler die Version A, der andere die Version B erhält.
Wenn vier Spieler spielen, wird die Kopiervorlage doppelt kopiert und Version A und B werden mehrfach verteilt.
Zudem erhält jeder Spieler Stift und Papier.

Durchführung:

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Kommt er auf ein Feld, zieht er eine Karte, benennt die Abbildung (oder der Spielleiter benennt und erklärt sie, sollte das Wort unbekannt sein) und führt die durch die Spielfeldnummer angegebene Aufgabe der Aufgabenkarte aus. Hat er das korrekt gemacht (in Zweifelsfällen kann im Lösungsheft nachgeschaut werden), darf er die Aufgabenkarte behalten. Wer auf einen Stern kommt, macht Pause (einmal aussetzen).

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle vorher ausgesuchten Karten verbraucht sind oder wenn ein Spieler wieder auf dem Startfeld ankommt (je nach gewünschter Spieldauer).

Gewonnen hat:

... wer die meisten Karten gesammelt hat.

Erweiternd: Spiel mit den Gitterrätseln

Wird mit den als Kopiervorlage beiliegenden Gitterrätseln gespielt, darf der Spieler, der eine Aufgabe korrekt ausgefüllt hat, die im Gitterrätsel versteckten Wörter finden und markieren. Dazu gibt es folgende Spieloptionen:

- Es darf jeweils eine vor Spielbeginn festgelegte Anzahl Buchstaben markiert werden.
- Bei Beantwortung der Aufgaben 1 bis 3 können entsprechend ein bis drei Buchstaben markiert werden.

Dies kann der Spielleiter vorab festlegen und so die Dauer des Spiels beeinflussen (je mehr Buchstaben in einem Spielzug markiert werden dürfen, desto kürzer dauert das Spiel).

In der nächsten Spielrunde wird dann das Wort fertig markiert und eventuell auch schon mit den ersten Buchstaben des nächsten Wortes begonnen.

Beispiel anhand des Gitterrätsels zur Lautdifferenzierung ch2 – r, Vorlage 1A:

Der Spieler markiert in der ersten Runde vom ersten Wort „WARE“ die ersten drei Buchstaben (WAR). In der nächsten Runde darf er wieder drei Buchstaben markieren. Also markiert er im Wort „WARE“ den vierten Buchstaben (E) und im Wort „WACHEN“ in der zweiten Reihe die Buchstaben W und A.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Tipp: Der Spielleiter spielt und schreibt gleichberechtigt und kann je nach Leistungsstand des Kindes immer wieder Fehler einbauen, die dann vom Kind gefunden werden sollen.

Gewonnen hat:

... wer zuerst alle oder eine vor dem Spiel festgelegte Anzahl von Wörtern in seinem Gitterrätsel markiert hat (so kann der Spielleiter Einfluss auf die Spieldauer nehmen).

Kurze Erläuterung der Schriftspracherwerbsstrategien:

In Anlehnung an die diagnostisch relevante Unterscheidung in verschiedene Rechtschreibstrategien, wie sie zum Beispiel die Hamburger Schreibprobe (HSP) vornimmt, können die einzelnen Kartensätze diesen Strategien zugeordnet werden.

- Bei der alphabetischen Strategie handelt es sich um die Fähigkeit, die Lautfolge der Wörter (Phoneme) in Buchstaben (Grapheme) umzusetzen. Die alphabetische Strategie ist voll entwickelt, wenn ein Kind lautgetreu schreibt, also einem Laut (Phonem) den passenden Buchstaben (Graphem) zuordnen kann.
→ Verwendet werden alle Kartensätze zur Lautdifferenzierung und zur Wortdurchgliederung.
- Die orthografische Strategie beschreibt die Fähigkeit, diese einfache Laut-Buchstaben-Zuordnung um notwendige orthografische Elemente zu ergänzen (z. B. die Darstellung von Vokallänge durch Konsonantenverdopplung, *ck*, *tz*, *ie* oder *h*).
→ Verwendet werden alle Kartensätze zur Konsonantenverdopplung, zu *ck*, *tz*, *ie*, *Dehnungs-h* und Verschriftung der *s*-Laute.
- Die morphematische Strategie beschreibt die Fähigkeit, bei der Ableitung der Schreibung eines Wortes die morphematische Struktur des Wortes zu beachten. Dabei geht es z. B. um die Erkennung des Wortstammes (Räuber von Raub) oder um die Fähigkeit, durch z. B. Pluralbildung die korrekte Schreibung zu erschließen (Wald von Wälder).
→ Verwendet werden alle Kartensätze zur Wortableitung.
- Bei der wortübergreifenden Strategie handelt es sich um die Fähigkeit, weitere sprachliche Aspekte zu beachten, wie z. B. die Wortart für die Ableitung der Groß- und Kleinschreibung heranzuziehen.
→ Verwendet wird der Kartensatz zur Groß- und Kleinschreibung.

Regeln zu den einzelnen Kartensätzen und Lösungslisten

Übersicht

Alphabetische Strategie

- 1. Lautdifferenzierung: sch – ch1.....9
- 2. Lautdifferenzierung: ch2 – r..... 12
- 3. Lautdifferenzierung: ng – nk 15
- 4. Lautdifferenzierung: stimmhaft und stimmlos (Plosive) 18
- 5. Wortdurchgliederung 21

Orthografische Strategie

- 6.+7. Dopplung 24
- 8. Ergänzungskartensatz zu 6.+7.: Kurzer Vokal und zwei verschiedene Konsonanten 31
- 9. ck 34
- 10. tz..... 37
- 11. Dehnungs-h 40
- 12. langes –i– (ie) 43
- 13. s-Laute: s–ss–ß 46

Morphematische Strategie

- 14. Wortableitung: Auslautverhärtung + stimmloser Konsonant im Auslaut / s – z im Auslaut 50
- 15. Wortableitung: e – ä / eu – äu..... 53

Wortübergreifende Strategie

- 16. Groß- und Kleinschreibung 56

Hinweise: Die Kartensätze haben eine Nummerierung wie hier in der Liste, die nicht hierarchisch zu verstehen ist, sondern der Zuordnung dient. Diese Nummern stehen auf der Deckkarte und auf der Rückseite der Karten.

Im Folgenden werden der Gebrauch der einzelnen Kartensätze erklärt sowie bei den Kartensätzen zur orthografischen und morphematischen Strategie die zugrunde liegenden Regeln erläutert. Eine kindgerechte Kurzversion findet sich auf den Regelkarten in den einzelnen Kartensätzen. Diese Karte kann (muss aber nicht) während des Spiels zur Ansicht bereit gelegt werden.

Außerdem finden sich im Folgenden die Itemlisten der einzelnen Kartensätze (alphabetisch sortiert), jeweils mit grafischer Markierung der korrekten Schreibweisen. Diese dienen als Hilfestellung, um in Zweifelsfällen nachzuschauen oder um mit dem Kind seine Schreibweise zu überprüfen. Auch können die Listen in Elterngespräche einbezogen oder kopiert werden.

1. Lautdifferenzierung: sch – ch1 (alphabetische Strategie)

Hier geht es um die Fähigkeit, ähnlich klingende Laute voneinander zu unterscheiden. Häufig helfen hier das Mundbild und/oder eine phonologische Vorstellungshilfe:

- *sch* (wie in **Sch**ule und **Tisch**): gerundeter Mund, Lokgeräusch (siehe Graphem- und Mundbildkarte)
- *ch1* (wie in **ich** und **Licht**): breit gezogener Mund, Hexenkichern (siehe Graphem- und Mundbildkarte)

Sowohl das Mundbild, als auch die Vorstellungshilfe und die genaue Aussprache sollten vor Spielbeginn erklärt und (wenn nötig) geübt werden. Dazu liegen im Kartensatz „Buchstabenkarten“ bereit (grüne Rahmenfarbe). Die Bereitstellung eines Spiegels kann hier hilfreich sein.

- | | | |
|----------------|-----------------|-------------------|
| • Arche | • Fleisch | • Muschel |
| • Becher | • Früchte | • Rutsche |
| • Blaulicht | • Gewicht | • Scheibenwischer |
| • Brosche | • Hirsch | • Scheich |
| • Bücher | • Kelch | • Schnorchel |
| • Büsche | • Kirche | • Sichel |
| • Dusche | • Kirsche | • Tasche |
| • Eichhörnchen | • Leuchtturm | • Tisch |
| • Elch | • Lichtschalter | • Trichter |
| • Fische | • Milchflasche | • Waschmaschine |

Giterrätsel**Lautdifferenzierung: sch – ch1****1A***Lösung*

F	T	B	W	Ä	S	C	H	E	H	B	Z	U	N
J	L	Ä	Ü	A	R	B	B	E	R	I	C	H	T
D	I	C	H	F	T	B	T	R	B	H	I	A	Q
C	T	B	J	B	B	U	S	C	H	K	A	E	C
V	T	R	E	V	U	R	A	S	C	H	E	L	N
E	U	C	H	K	G	D	Z	B	U	O	M	Ö	A
Q	U	C	T	B	M	N	I	C	H	T	V	B	R
C	W	A	S	C	H	E	N	V	Z	T	B	O	M

Giterrätsel**Lautdifferenzierung: sch – ch1****1B***Lösung*

F	T	B	B	Ü	S	C	H	E	H	B	Z	U	N
J	L	Ä	Ü	A	R	V	R	I	C	H	T	I	G
N	I	C	H	F	T	B	T	R	B	H	I	A	Q
C	T	B	J	B	T	A	S	C	H	E	A	E	C
V	T	R	E	V	X	M	U	S	C	H	E	L	K
K	Ü	C	H	E	G	D	Z	B	U	O	M	Ö	A
Q	U	C	T	B	H	L	I	C	H	T	V	B	R
C	W	I	S	C	H	E	N	V	Z	T	B	O	M

Giterrätsel**Lautdifferenzierung: sch – ch1****2A***Lösung*

F	T	B	D	I	C	H	T	E	R	B	Z	U	N
J	L	Ä	Ü	A	R	B	E	I	C	H	E	H	T
L	E	U	C	H	T	E	N	R	B	H	I	A	Q
C	T	B	J	B	D	U	S	C	H	E	J	E	C
V	T	R	E	V	U	G	E	M	I	S	C	H	K
R	E	I	C	H	G	D	Z	B	U	O	M	Ö	A
Q	U	C	T	G	E	W	I	C	H	T	V	B	R
C	N	A	S	C	H	E	N	V	Z	T	B	O	M

Giterrätsel**Lautdifferenzierung: sch – ch1****2B***Lösung*

F	T	M	R	I	C	H	T	E	R	B	Z	U	N
J	L	Ä	Ü	A	R	B	T	Ü	C	H	E	R	T
T	Ä	U	S	C	H	E	N	R	B	H	I	A	Q
C	T	B	J	B	T	A	S	C	H	E	C	E	C
V	T	R	E	V	U	G	E	R	I	C	H	T	K
W	E	I	C	H	G	D	Z	B	U	O	M	Ö	A
Q	U	C	T	G	F	E	U	C	H	T	V	B	R
C	W	I	S	C	H	E	N	V	Z	T	B	O	M