



Vom Laut zum Wort und weiter ...

von Peggy Richter und Ulrike Goltze

Spielanleitung

Inhalt:

- 6 Spielpläne
- 42 Spielchips
- 4 Holzloks
- 1 Dreierwürfel
- 1 Farbwürfel
- 1 Begleitheft
- 1 Kartensatz Nomen
- 1 Kartensatz Verben / Adjektive

Vorbereitung des Spieles:

Lösen Sie die Spielchips aus ihren Stanzbögen und füllen diese zur Aufbewahrung in den Leinenbeutel.

SCH

Vom Laut zum Wort und weiter ...

Übungsebenen:

- **auditive Differenzierung des Lautes aus Wörtern / große Oppositionen**
Spiel 1
Spiel 2
- **auditive Differenzierung des Lautes aus Wörtern / kleine Oppositionen**
Spiel 3
Spiel 4
- **Laut- oder Silbenebene**
Spiel 5
- **Wortebene (An-, In- und Auslaut)**
Spiel 6
Spiel 7
- **Wortebene (An-, In-, Auslaut und alle Konsonantenverbindungen)**
Spiel 8
Spiel 9
- **Satzebene**
Spiel 6
Spiel 8
Spiel 9
- **gelenkte Spontansprache**
Spiel 10
Spiel 11
Spiel 12

Spiel 1

Hörst du...?

Legespiel mit Höraufgaben (große Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des sch-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 1

Spielchips (Menge je nach beabsichtigter Spieldauer variierbar)

Spieldauer:

variierbar

Durchführung:

Die Spielchips werden in die Mitte gelegt.

Der Spielleiter fragt die einzelnen Items seiner Wahl ab.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein *sch* (oder: eine Eisenbahn), wenn ich sage: *Scheune*?“

Da ein *sch* im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *roten Eisenbahnseite* auf die *Scheune*.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein *sch* (oder: eine Eisenbahn), wenn ich sage: *Eimer*?“

Da kein *sch* im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *blauen Seite* auf den *Eimer*.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielchips abgelegt sind.

Spiel 2

Hörst du...?

Hüpfspiel mit Hörübung (große Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des sch-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 1

Spielchips

Dreierwürfel

Spielfiguren (Motiv Holzloks)

Spieldauer:

Weg 1 (rot) ca. 5 min.

Weg 2 (blau) ca. 7 min.

Durchführung:

Je nach beabsichtigter Spieldauer wird ein Weg gewählt.

Der Sack mit den Spielchips wird in die Mitte gelegt.

Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur.

Nacheinander wird nun gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gezogen.

Dort, wo die Spielfigur stehen bleibt, wird jeweils die Hörübung durchgeführt.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein *sch* (oder: eine Eisenbahn), wenn ich sage: *Scheune*?“

Da ein *sch* im Wort zu hören ist, bekommt der Mitspieler einen Spielchip aus der Mitte.

Ist kein *sch* im Wort zu hören, wird kein Spielchip ausgeteilt.

Hat ein Spieler das Ende des Weges erreicht, ist das Spiel beendet. Nun werden die Spielchips gezählt. Wer hat die meisten?

Spiel 3

Hörst du...?

Legespiel mit Höraufgaben (kleine Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des sch-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 2

Spielchips (Menge je nach beabsichtigter Spieldauer variierbar)

Spieldauer:

variierbar

Durchführung:

Die Spielchips werden in die Mitte gelegt.

Der Spielleiter fragt nacheinander die einzelnen Items ab.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein *sch* (oder: eine Eisenbahn), wenn ich sage: *stark*?“

Da ein *sch* im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *roten Eisenbahnseite* auf *stark*.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein *sch* (oder: eine Eisenbahn), wenn ich sage: *riechen*?“

Da kein *sch* im Wort zu hören ist, legt das Kind einen Spielchip mit der *blauen Seite* auf *riechen*.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielchips abgelegt sind.

Spiel 4

Hörst du...?

Hüpfspiel mit Hörübung (kleine Oppositionen)

Spieler:

1 Spielleiter

1–3 Mitspieler

Ziel:

auditives Differenzieren des sch-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 2

Spielchips

Dreierwürfel

Spielfiguren (Holzloks)

Spieldauer:

Weg 1 (rot) ca. 5 min.

Weg 2 (blau) ca. 7 min.

Durchführung:

Je nach beabsichtigter Spieldauer wird ein Weg gewählt.

Der Sack mit den Spielchips wird in die Mitte gelegt.

Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur.

Nacheinander wird nun gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gezogen.

Dort, wo die Spielfigur stehen bleibt, wird jeweils die Hörübung durchgeführt.

Der Spielleiter fragt: „Hörst du ein *sch* (oder: eine Eisenbahn), wenn ich sage: *stark?*“

Da ein *sch* im Wort zu hören ist, bekommt der Mitspieler einen Spielchip aus der Mitte.

Ist kein *sch* im Wort zu hören, wird kein Spielchip ausgeteilt.

Hat ein Spieler das Ende des Weges erreicht, ist das Spiel beendet. Nun werden die Spielchips gezählt. Wer hat die meisten?

Spiel 5

Hüpfspiel zum Üben des Lautes sch auf Laut- oder Silbenebene

Spieler:

2

Ziel:

- Üben des Lautes sch auf Lautebene
- Üben des Lautes sch auf Silbenebene (An- In-, Auslaut)

Der Spielleiter entscheidet, auf welcher Ebene geübt wird.

Material:

Spielplan 3

2 Loks

Dreierwürfel

Spieldauer:

ca. 5–10 min.

Durchführung:

Jeder Spieler erhält eine Lok, welche auf dem Startfeld platziert wird.

Nun wird abwechselnd gewürfelt, entsprechend der Augenzahl gesetzt und geübt.

Landet einer der Mitspieler auf einem roten Feld, so muss er seine Lok auf das vorherige rote Feld zurücksetzen. Beim ersten roten Feld muss der Spieler zum Start zurück.

Gewonnen hat, wessen Lok zuerst den Bahnhof erreicht.

Spiel 6

Legespiel mit Benenn- oder Satzaufgaben

Spieler:

2 – 4

Ziel:

- Üben und Festigen des Lautes sch auf Wortebene in An-, In- und Auslaut oder
- Üben und Festigen des Lautes sch auf Satzebene

Material:

Spielplan 4
Farbwürfel

Spielchips:

2 Spieler: je 10 Chips

3 Spieler: je 6 Chips

4 Spieler: je 5 Chips

Spieldauer:

ca. 5 – 7 min.

Durchführung:

Variante Wortebene:

Jeder Mitspieler erhält die entsprechende Anzahl Spielchips.

Nacheinander wird mit dem Farbwürfel gewürfelt und ein Item mit der entsprechenden Farbe benannt und mit einem Chip abgedeckt.

Ist die entsprechende Farbe schon vollständig mit Chips belegt, wird ausgesetzt und der nächste Spieler würfelt.

Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Spielchips ablegen konnte.

Variante Satzebene:

Durchführung wie oben, nur dass die Items in einfachen Sätzen geübt werden.

z. B.: „Der *Fisch* ist in der *Schatzkiste*.“

Spiel 7

Lege- und Erinnerungsspiel mit Benennaufgaben

Spieler:

2 – 4

Ziel:

Üben und Festigen des sch-Lautes auf Wortebene

Material:

Spielplan 4

Farbwürfel

Spielchips

Spieldauer:

ca. 10–15 min.

Durchführung:

Alle 20 Spielchips liegen in der Mitte, 10 mit der roten und 10 mit der blauen Seite nach oben.

Nacheinander legen die Mitspieler einen Spielchip auf ein Item, das zuvor benannt wird. Hierbei sollten sich die Mitspieler die Bilder bereits möglichst gut einprägen.

Liegen alle Chips auf dem Spielfeld, wir reihum gewürfelt.

<i>rot</i>	Was versteckt sich unter einem roten Chip?
<i>blau</i>	Was versteckt sich unter einem blauen Chip?
<i>grün</i>	freie Auswahl

Der Spieler soll nun erraten, welches Bild unter einem Chip der jeweiligen Farbe versteckt ist.

Nun wird nachgeschaut. War der Tipp korrekt, darf der Chip behalten werden. Wenn nicht, wird das richtige Wort genannt und wieder zugedeckt. Die anderen Spieler hatten nun die Gelegenheit, sich das Bild auch einzuprägen. Nun ist der Nächste an der Reihe...

Sind alle Chips abgeräumt, wird gezählt. Wer konnte die meisten sammeln?

Spiel 8

Hüpfspiel zum Üben des Lautes sch auf Wortebene

Spieler:

2

Ziel:

- Üben des Lautes sch auf Wortebene (An-, In-, Auslaut oder Konsonantenverbindungen) oder
- Üben des Lautes sch auf Satzebene

Der Spielleiter entscheidet, welche Items geübt werden.

Material:

Spielplan 3

2 Loks

Dreierwürfel

Kartensätze

Spieldauer:

ca. 5–10 min.

Durchführung:

Variante Wortebene:

Jeder Spieler erhält eine Lok, welche auf dem Startfeld platziert wird. Der Kartenstapel wird verdeckt auf das Spielfeld gelegt.

Nun wird abwechselnd gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gesetzt.

Landet ein Spieler auf einem roten Feld, so muss er seine Lok auf das vorherige rote Feld zurücksetzen, eine Karte ziehen und das abgebildete Item wird gemeinsam benannt.

(Landet er auf dem 1. roten Feld, muss er zum Start zurück und ebenfalls eine Karte ziehen und benennen.)

Gewonnen hat, wessen Lok zuerst den Bahnhof erreicht.

Variante Satzebene:

Durchführung wie oben, nur dass die Items auf Satzebene geübt werden. Jeder Mitspieler denkt sich einen passenden Satz zu der Karte aus, die er gezogen hat.

Spiel 9

Wetthüpfspiel mit Benennaufgaben: Stopp! Tauschen!

Spieler:

2 – 4 Mitspieler

Ziel:

- Übertragen des Lautes sch auf Wortebene im An-, In- und Auslaut, sowie in Konsonantenverbindungen oder
- Üben des Lautes sch auf Satzebene

Material:

Spielplan 5
Dreierwürfel
Spielloks

Spieldauer:

ca. 25 min.

Durchführung:

Variante Wortebene:

Jeder Spieler wählt für sich eine Lok in seiner Lieblingsfarbe. Nun wird abwechselnd gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gezogen. Das Feld, auf dem man stehen bleibt, wird nun benannt. Landet ein Spieler auf einem roten Platz, wird laut „Stopp! Tauschen!“ gerufen und es werden die Spielpositionen der Loks getauscht. Bei mehreren Mitspielern kann er frei entscheiden, mit wem er tauscht. Nun geht das Spiel in der veränderten Formation weiter.

Gelangt ein Spieler auf eine Weiche, heißt es: „Auf die Schiene!“ und er muss seine Lok auf das gegenüberliegende Feld zurückziehen.

So verändert sich ständig der Spielablauf und es bleibt spannend! Zusätzlich wird so die Übungsfrequenz erhöht.

Sieger ist, wer zuerst das Ziel erreicht.

Variante Satzebene:

Durchführung wie oben, nur dass die Items auf Satzebene geübt werden. Jeder Mitspieler denkt sich einen passenden Satz zu dem Bild aus, auf welchem er gelandet ist.

Spiel 10

Was ist falsch, was stimmt nicht?

Spieler:

2

Ziel:

Übertragen des Lautes sch in die gelenkte Spontansprache

Material:

Spielplan 6

Spielchips

Spieldauer:

ca. 15 min.

Durchführung:

Achtung! Hier hat sich eine Menge Quatsch eingeschlichen!

Die Spielchips werden ausgeteilt. Spieler 1 spielt die rote Seite, Spieler 2 die blaue Seite der Spielchips.

Spieler 1 fragt: „Was ist falsch? (Was stimmt nicht)“. Spieler 2 sucht einen Fehler, benennt ihn/erzählt darüber und legt seinen Spielchip darauf ab.

Danach wird gewechselt.

Wer findet die meisten Fehler?

Spiel 11

Wer? Was? Wo?

Spieler:

1 Spielleiter
1– 3 Mitspieler

Ziel:

Übertragen des Lautes sch in die gelenkte Spontansprache

Material:

Spielplan 6
Spielchips

Spieldauer:

ca. 10 min.

Durchführung:

Alle Spielchips liegen in der Mitte. Der Spielleiter stellt nun die verschiedenen Fragen an den/die Mitspieler. Wer zuerst die Frage beantwortet, bekommt einen Chip. Wer bekommt die meisten?
Bei einem Mitspieler: wenn die Frage richtig beantwortet wurde, wird dies mit einem Chip belohnt. Schaffst du es, alle 20 Spielsteine zu bekommen?

Beispielfragesätze:

Was macht der Schneemann mit der rosa Schultüte?

Er rutscht/schliddert auf der Eisbahn.

Womit schippt der Mann Schnee?

Mit einem Stoppschild.

Worin schläft der Bär?

In einem Schlafsack.

Wer nascht Süßigkeiten aus der Futterkrippe?

Die Hirsche naschen Bonbons und Schokolade.

Wen schiebt der Junge auf seinem Schlitten nach oben auf den Berg?

Der Junge schiebt die Schnecke auf seinem Schlitten nach oben.

Wo sind die Ostereier versteckt?

Die Ostereier sind unter dem Busch versteckt.

Womit springt Jette im Garten?

Jette springt mit einem Schlauch.

Wer ist Schiedsrichter?

Das Schaf ist der Schiedsrichter.

Was steht alles auf dem Grilltisch?

Auf dem Grilltisch stehen schmutzige Stiefel, eine Salatschüssel, Ketchup und Fleisch.

Was macht die Oma im Sessel?

Sie strickt einen (gestreiften) Schal.

Womit rutscht der Junge auf dem Spielplatz?

Der Junge rutscht mit einem Regenschirm und Schwimmflossen herunter.

Warum wundert sich der Grillmeister?

Weil der Feuerwehrmann seinen Grill löscht./Weil ein Schlüssel auf dem Grill liegt.

Was fährt auf der Straße?

Ein großes Schiff fährt auf der Straße.

Wer hinterlässt Spuren im Schnee auf dem Dach?

Der Specht mit seinen Stiefeln.

Worin buddelt der Junge?

Der Junge buddelt in einem Schlauchboot.

Wo hat sich das Gespenst versteckt?

Das Gespenst hat sich hinter der Schule versteckt.

Wer möchte ins kalte Wasser springen?

Der Frosch möchte ins kalte Wasser springen.

Worin trägt der Storch die Lesefibel?

Der Storch trägt die Lesefibel im Schnabel.

Was macht der Mann auf der Leiter?

Der Mann pflückt Kirschen.

Was angelt der Mann auf dem Eis?

Der Mann angelt einen Stiefel.

Was macht der Mann mit der roten Farbe?

Der Mann streicht die Straße.

Wer besucht die Schule?

Der Schneemann und der Storch besuchen die Schule.

Was ist blau und steht auf der Koppel?

Das Schaukelpferd steht auf der Koppel.

Womit löscht der Feuerwehrmann den Grill?

Der Feuerwehrmann löscht mit einem Schlauch den Grill.

Was macht die kleine freche Biene?

Sie sticht ein Loch in das Schlauchboot.

Womit sticht die kleine freche Biene ein Loch in das Schlauchboot?

Mit ihrem (spitzen) Stachel.

Wie ist der Stachel der Biene?

Der Stachel ist spitz.

Wie sehen die Stiefel auf dem Gartentisch aus?

Die Stiefel sehen schmutzig aus.

Wer ist hier ein Torwart?

Die Schildkröte ist ein Torwart.

Wen hat der Mann an der Leine und geht spazieren?

Der Mann hat einen Schmetterling an der Leine.

Wo schiebt ein Bauarbeiter einen Einkaufswagen?

Der Bauarbeiter schiebt auf der Straße einen Einkaufswagen

Spiel 12

Wer macht?

Spieler:

2–4

Ziel:

Übertragen des Lautes sch in die gelenkte Spontansprache (in Fragesätzen)

Material:

Spielplan 6

Spielchips

Spieldauer:

ca. 10 min.

Durchführung:

Die Spielchips liegen mittig vor den Spielern.

Die Spielteilnehmer fragen sich nun abwechselnd (siehe Beispielfragesätze unten).

Wenn eine Frage korrekt beantwortet wird, wird ein Spielchip auf die dazugehörige Abbildung auf dem Situationsbild gelegt.

Beispielfragesätze:

Wer schiebt einen Schlitten?

Wer läuft Ski?

Wer rutscht auf der Rutsche?

Wer geht mit einem Schmetterling spazieren?

Wer löscht einen Grill?

Wer strickt einen Schal?

Wer springt mit einem Schlauch?

Wer schläft in einem Schlafsack?

Wer spielt Fußball?

Wer angelt einen Stiefel?

Wer nascht/futtert Bonbons und Schokolade?

Wer trägt eine Schraube im Schnabel?

Wer sitzt auf dem Steg?

Wer schippt/schiebt Schnee?

Wer schaukelt?

Wer steht im Tor?

Wer schießt den Ball?

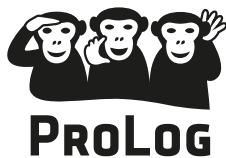
Wer pflückt Kirschen?

Wer rutscht/schliddert auf der Eisbahn?

Wer streicht die Straße?

Wer schiebt einen Einkaufswagen?

Wer duscht?



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