

Sprechlernspiele

Ravensburger Spiele Nr. 58 001 5

Bilderlotto für 1 - 10 Kinder von 5 bis 8 Jahren

von Elmar Schaar
Sprachheilschule Würzburg

Design: Fred Bauer
Hugo Durchholz

Inhalt: 10 Legetafeln mit den Mundbildern zu den Sprachlauten
110 Deckkärtchen

Der spielerische Umgang mit den Legetafeln und Deckkärtchen dieses Lottos unterstützt das bewußte Hören und Absehen von Lauten. Das Kind wird auf ein besseres Lautieren und Buchstabieren vorbereitet und zum Vergleichen und Prüfen eigener Sprechprodukte und der Lautsprache anderer angeleitet.

LAUT-HÖR-SPIELE

1. Die Kinder werden am besten erst einmal mit den Deckkärtchen hantieren. Sie sollen die Bilder benennen und dazu spontan erzählen. Die Kinder nehmen reihum jeweils ein Deckkärtchen. Wer sein Bild richtig benennt und zu diesem Bild etwas weiß, darf es behalten. Wer am Ende die meisten Bilder hat, ist Gewinner. Am schönsten ist es für Kinder, wenn Eltern, Kindergärtnerin, Lehrer mitspielen. So wird Sprache und Wissen erweitert.
2. Man kann auch die Deckkärtchen mit der Bildseite nach unten auf den Tisch legen. Die Kinder sollen jeweils ein Bild aufdecken und den Namen des Bildes nach Silben klatschen, dann nach Silben stampfen, klopfen, singen, um das Wort akustisch aufgliedern zu lernen.

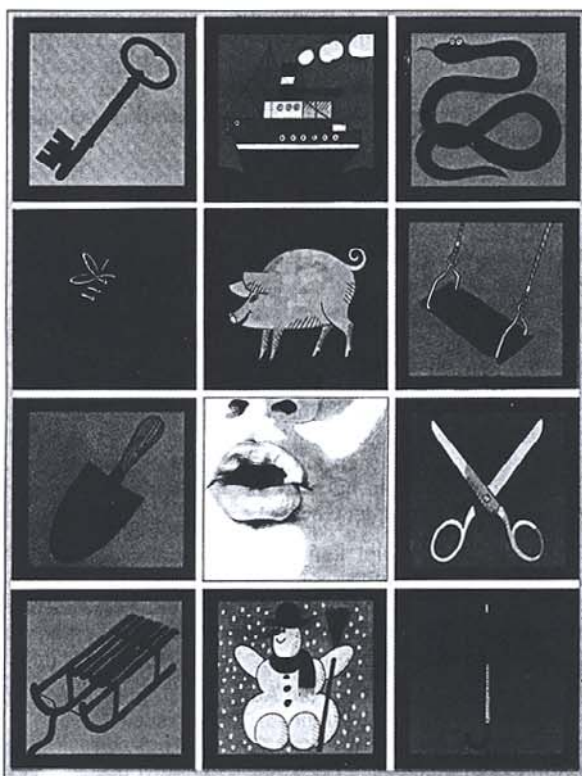
3. Beim vorhergenannten Spielablauf wird jetzt der Anfangslaut des jeweiligen Wortes betont, angeflüstert, wiederholt.
4. Die Deckkärtchen werden auf einen Stoß mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt. Jedes Kind hebt der Reihe nach ein Bild ab und erzählt, wo dieser Gegenstand, dieses Tier zu finden ist.
Oder: Die Kinder sagen, was dieses Tier, dieser Gegenstand tun kann.
Oder: Jedes Kind sucht sich ein Bild und kann darüber eine Geschichte erzählen.
Oder: Die Kinder suchen sich drei Bilder aus und erfinden zu diesen eine Geschichte.
Oder: Jedes Kind sucht sich ein Bild und macht mit seiner Stimme das nach, was dieser Gegenstand an Geräuschen von sich geben kann.
Oder: Jedes Kind darf sich ein Bild nehmen und dieses so beschreiben, daß die übrigen Kinder den dargestellten Gegenstand erraten. Wer den Gegenstand zuerst errät, bekommt das Bild.
Bei all diesen Spielen mit den Deckkärtchen werden die Anfangslaute der Wörter von den mitspielenden Erwachsenen durch Lautsprechen, Leisesprechen, Pausen vor der Lautgebung, Lautwiederholung, Anheben der Stimme, Senken der Stimme, Deuten auf den Mund herausgehoben.
5. Die Kinder sollen beim Aufdecken der Kärtchen die Bilder finden, deren Namen den gleichen Anfangslaut haben. Die Bilder mit gleichem Anfangslaut werden einander zugeordnet. Es ist ratsam, zuerst nur nach zwei oder drei Anfangslauten zu sortieren. Man wählt am besten die Sch-Bilder, L-Bilder und F-Bilder. — „Welche Bilder passen zusammen? Sprich genau, hör genau!“

LAUT-ABSEH-SPIELE

6. Bei diesem Spiel kommt es darauf an, daß die Kinder jeweils die 11 Kärtchen ordnen, deren Namen den gleichen Anfangslaut haben. Dann sollen sie zu jeder 11er-Gruppe die dazugehörige Legetafel suchen. Eine Spielerleichterung ist es, wenn die Mitspieler beim deutlichen Aussprechen der Deckkärtchennamen in einen Spiegel sehen und ihr Mundbild mit

denen der Legetafeln vergleichen. Wieder soll mit den leicht vom Mund abzulesenden Lauten „Sch“, „L“ oder „F“ begonnen werden.

7. Jeder Mitspieler bekommt eine der 10 Legetafeln. In der Mitte des Tisches liegen alle Deckkärtchen mit der Bildseite nach unten. Wer nach Aufdecken der Bilder seine Tafel am schnellsten zugelegt hat, ist Gewinner. Das Spiel ist dann gewonnen, wenn die Tafel bis auf die Mundstellung mit den zugehörigen Bildern bedeckt ist.



Sch-Tafel ist richtig zugelegt.

8. Die Legetafeln werden mit Deckkärtchen belegt. Dabei werden Bilder untergemischt, die teilweise nicht zu der jeweiligen Legetafel gehören. Die Kinder spielen „Vorbessern“, indem sie die falsch gelegten Kärtchen von den Legetafeln nehmen und den richtigen zuordnen.
9. Die Deckkärtchen werden nach Anfangslauten geordnet auf eine beliebige Legetafel gelegt, die dem Laut nicht entspricht. Die Kinder sollen berichtigen, indem sie die dazugehörigen Legetafeln suchen.
10. Ein Kind mimt das Gesicht einer Tafel, die anderen suchen die seinem Mundbild zugehörigen Deckkärtchen. Das Spiel kann auch als Fernsehansagerspiel oder mit Hilfe des Kasperltheaters durchgeführt werden. Manche Eltern können auch statt der Legetafeln Fotos von ihren Kindern mit Lautmundbildern verwenden.

EINKAUF-, TAUSCH-, RATE-SPIELE

11. Spiel für 10 Kinder:
Ziel des Spiels ist es, die jeweiligen Deckkärtchen auf die entsprechende Tafel zu sammeln, bis diese zugelegt ist. Jedes der 10 mitspielenden Kinder bekommt eine Legetafel und 11 beliebige Kärtchen. Reihum erbittet jedes Kind durch Angabe des Anfangslautes seine fehlenden Kärtchen (z. B. „Hans, hast du ein Kärtchen mit Sch?“). Jedes Kind hat nur eine Frage, dann ist das nächste an der Reihe. Wer zuerst seine Tafel zugelegt hat, ist Gewinner.
12. Das vorhergehende Spiel kann auch als Einkaufsspiel gespielt werden. Jedes Kind erhält eine Legetafel und 11 Deckkärtchen. Die Kinder sitzen um den Tisch und fragen: „Was willst du einkaufen?“ „Was willst du tauschen?“
13. Ein Kind nimmt eine der 10 Legetafeln (z. B. Sch-Tafel) und stellt den übrigen Mitspielern die Aufgabe: „Sucht, zeigt und nennt mir Spielsachen, die zu dieser Tafel passen!“
Oder: „Sucht, zeigt und nennt mir Gegenstände, die im Zimmer sind und zu dieser Tafel passen!“
Oder: „Sucht und zeigt mir Gegenstände auf der Straße,

im Bad, im Garten, Tiere im Zoo usw., die zu dieser Tafel passen!“

Oder: Nennt mir Früchte, Bekleidung, Kindernamen, Straßennamen usw., die zu dieser Tafel passen!“

14. Ein Kind nimmt eine der 10 Legetafeln (z. B. L-Tafel) und stellt die Aufgabe: „Zeigt und nennt mir in eurem Bilderbuch, was zu dieser Tafel paßt!“
Oder: „Malt und nennt mir etwas, was zu dieser Tafel paßt!“
Oder: „Singt mir etwas, was zu dieser Tafel paßt!“
Oder: „Spielt mir etwas (Pantomime), was zu dieser Tafel paßt!“
15. Ein Kind nimmt eine der 10 Legetafeln (z. B. S-Tafel) und stellt die Aufgabe: „Ich sehe was, das du nicht siehst, und es paßt zu dieser Tafel.“

Abwandlungen der Spiele sind möglich: Echo-, Zuflüster-, Reaktions-, Reim-, Telefon-, Unsinn-, Mengenspiele. Die Kinder sollen angeregt werden, eigene Spiele zu erfinden. Spiele, welche Kinder selbst vereinbaren und nach von ihnen gefundenen Regeln spielen, sollen immer bevorzugt werden. So kann z. B. auf einer langen Urlaubsfahrt mit dem Auto zu den einzelnen Ortsschildern oder Autonummernschildern die dazugehörige Legetafel gesucht oder die Mundstellung gemimt werden.

ANMERKUNGEN

Diese Spiele wurden zuerst für sprachgestörte und das Lesen lernende Kinder entwickelt, um sie zum bewußten Lautieren, zur Selbstkorrektur des Sprechens und zum richtigen Buchstabieren zu führen. Das Material wurde alsbald Hilfe für lese-rechtschreibschwache Kinder.

Legastheniker haben vor allem Schwierigkeiten im Wahrnehmen, Erkennen und Unterscheiden von Lauten innerhalb eines ganzen Wortes. Sie müssen, um zur richtigen Lese- und Schreibfertigkeit

zu kommen, zuerst lautieren und dann erst buchstabieren können. Dies dient dazu, den Verwechslungen und Auslassungen von Buchstaben entgegenzuwirken.

Hörgestörte Kinder lernen das Sprechen hauptsächlich über das Absehen vom Mund. Das Material ist das erste, das das Ablesen vom Mund in Form eines Spieles darbietet und damit den Gehörlosen eine Hilfe bei Erlernen der Laute bietet. Für Hörgeschädigte, die beim Erlernen der Geschlechtswörter große Schwierigkeiten haben, sind die farbigen Rahmen der Bilder als Lernhilfe gedacht: Blau steht für das männliche, Rot für das weibliche, Grün für das sächliche Geschlecht. Schwerhörige Kinder sollen durch die Farbgebung frühzeitig die Artikelfindung miterlernen.

Die wissenschaftliche Grundlegung für diese Sprechlernspiele findet sich zum Teil bei Georg Alich „Zur Erkennbarkeit der Sprachgestalten beim Ablesen vom Munde“, Inauguraldissertation, Bonn 1960.

SCHLUSS

Nochmals sollte erwähnt werden, daß es sich um Spiele handelt. Es sollte nur so lange gespielt werden, wie es den Kindern Spaß macht. Es sollte vom Leichten zum Schweren gegangen werden. Wiederholen vorhergehender Spiele kann für den Lernerfolg wichtig sein.

Eltern, Kindergärtnerinnen und Lehrer sollten beim Spielen Spielkameraden ihrer Kinder sein.

Wortliste für Legetafel „Sch“

Schlange
Schirm
Schere
Schuh
Schneemann
Schaufel
Schaukel
Schlitten
Schwein
Schlüssel
Schiff

Wortliste für Legetafel „L“

Löwe
Leiter
Luftballon
Lebkuchen
Lastauto
Lauch
Löffel
Lampe
Lutscher
Laterne
Lokomotive

Wortliste für Legetafel „U“

Umhang
Unterhose
Unterrock
Uhr
Uhrzeiger
Uhu
Unterhemd
Ulli
Ursula
U-Boot
Uniform

Wortliste für Legetafel „S“

Sack
Sofa
Säge
Segelboot
Sieb
Seehund
Sonne
Salat
Sessel
Sonnenblume
Socke

Wortliste für Legetafel „F“

Feder
Fahne
Flugzeug
Flasche
Frosch
Faß
Fisch
Feuer
Fenster
Fuß
Fuchs

Wortliste für Legetafel „B/P“

Ball
Banane
Besen
Bär
Baum
Bett
Birne
Buch
Puppe
Paket
Pilz

Wortliste für Legetafel „T“

Tisch
Traube
Tasche
Tasse
Telefon
Taube
Tunnel
Tor
Turm
Tomate
Tanne

Wortliste für Legetafel „K“

Koffer
Kerze
Kegel
Kanne
Kette
Kamm
Kuh
Katze
Käse
Kamel
Kaktus

Wortliste für Legetafel „A“

Ananas
Adler
Ameise
Affe
Apfelbaum
Anorak
Arm
Ampel
Apfel
Ast
Anker

Wortliste für Legetafel „O“

Ofen
Ofenrohr
Omnibus
Osterei
Osterhase
Obst
Oma
Opa
Osterglocke
Orange
Ohr