

Förderung der Phonologischen Bewusstheit zur Vorbeugung von Lese-Rechtschreib-Schwierigkeiten

Übungskatalog für den Kindergarten
und den Schulanfang



Förderung der Phonologischen Bewusstheit zur Vorbeugung von Lese-Rechtschreib-Schwierigkeiten

Stand Oktober 2019

Autorin

Christiane Christiansen,
Landeskoordinatorin für Sprachheilpädagogik und sprachliche Bildung im vorschulischen Bereich

Mitwirkende

Dr. Björn Tischler - Einheit „Zauberhafte Sprachförderung mit Musik und Bewegung“
Dozentin Gabi Kordts, Dozentin im Kreis Herzogtum Lauenburg - Liste von Kinderbüchern
bzw. Liste von Spielen, die zur Sprachlichen Bildung im vorschulischen Bereich geeignet sind
Dr. Rheyhan Kuyumcu - „Die ersten Schritte in DaZ“

Bildnachweis

fotolia.com: Photographee.eu (Titel), photophonie (13), Rawpixel Ltd (20), highwaystarz (23), oksix (31), Robert Kneschke (35), oksix (40), Monkey Business (48); shutterstock.com: lordn (54)

Druck

nnndruck, Kiel

Gestaltung

schmidtundweber, Kiel

© Christiane Christiansen

2000, 2002 (aktualisiert und erweitert), 2019

Herausgeber

Ministerium für Soziales, Gesundheit, Jugend, Familie und Senioren des Landes Schleswig-Holstein
Adolf-Westphal-Str. 4, 24143 Kiel

Die Landesregierung im Internet:

www.landesregierung.schleswig-holstein.de

www.sozialministerium.schleswig-holstein.de

Förderung der Phonologischen Bewusstheit zur Vorbeugung von Lese-Rechtschreib-Schwierigkeiten

Übungskatalog für den Kindergarten
und den Schulanfang

Vorwort zur vierten Auflage

Nach derzeitiger wissenschaftlicher Erkenntnis stellt die „phonologische Bewusstheit“ nachweislich eine entscheidende Voraussetzung für einen erfolgreich verlaufenden Schriftspracherwerb dar. (u. a. Küspert, Schneider 1999; Barth, 2001)

„Sie kann verstanden werden als die Fähigkeit, Einsicht in den lautlichen Aufbau der Sprache zu gewinnen. Dazu benötigen Kinder die Fähigkeit, aus dem Lautstrom gesprochener Sprache einzelne lautliche Elemente zu unterscheiden und zu identifizieren.“ (Barth, 2001)

Während zur Zeit der 1. Auflage dieses Übungskataloges die phonologische Bewusstheit quasi noch „Neuland“ war, ist diese mittlerweile etabliert und wird wie selbstverständlich im letzten Kindergartenjahr bzw. am Schulanfang eingesetzt!

Aufgrund vieler Anfragen aus dem Bundesgebiet bzw. aus dem europäischen Ausland nach dieser Broschüre bei mittlerweile vergriffenen Exemplaren entstand die Notwendigkeit der Überarbeitung und des Neudruckes. Hier nun die 4. überarbeitete Fassung:

Phonologische Bewusstheit unterliegt einem Entwicklungsprozess: Die Fähigkeit, die kleinsten Elemente unserer Sprache zu erkennen, setzt voraus, dass bereits größere Strukturen wie z. B. Silben wahrgenommen werden. Marx und Skowronek unterscheiden deshalb die phonologische Bewusstheit im weiteren Sinne von der phonologischen Bewusstheit im engeren Sinne. „... Phonologische Bewusstheit im weiteren Sinne bezieht sich auf größere Einheiten der gesprochenen Sprache, wie etwa Reime oder Silben. Dagegen verlangen Aufgaben der phonologischen Bewusstheit im engeren Sinne den bewussten Umgang mit den kleinsten Einheiten der gesprochenen Sprache, den Phonemen (Lauten).“ (in: Küspert, Schneider, 1999)

Angesichts der Bedeutung der „phonologischen Bewusstheit“ stellte sich Prof. Schneider und seiner damaligen Doktorandin Petra Küspert die Frage, ob eine Förderung der phonologischen Bewusstheit bereits vor dem Schriftspracherwerb möglich wäre und wie sich diese im weiteren Verlauf auswirken würde.

Um dieses zu erforschen, entwickelten Prof. W. Schneider und seine damalige Doktorandin das Würzburger Trainingsprogramm „Hören, lauschen, lernen“, das nach entsprechender fachlicher Anleitung von Erzieherinnen mit Kindergartenkindern ca. ein halbes Jahr vor der Einschulung durchgeführt wurde. Die Leistungen der geför-

dernten Kinder im Schriftspracherwerb wurden bis Ende der zweiten Klasse weiterverfolgt.

Die umfangreichen Studien erbrachten den Nachweis, dass „... phonologische Bewusstheit bei Vorschulkindern auf spielerische Weise massiv gefördert werden kann, und dass diese Förderung für die Kinder einen deutlichen Vorteil beim Lesen- und Schreibenlernen bringt.“ (Küspert, Schneider, 1999).

Aufgrund dieser ermutigenden wissenschaftlichen Erkenntnisse wurde in Schleswig-Holstein ein Konzept zur Förderung der phonologischen Bewusstheit entwickelt, das mittlerweile seit dem Schuljahr 2000/2001 auf freiwilliger Basis umgesetzt wird und bereits zu umfangreichen Erfahrungen in der praktischen Erprobung geführt hat. Die Basis des Konzeptes bildeten die Untersuchungen von Küspert/Schneider sowie das „Würzburger Trainingsprogramm“.

Analog Schneider liegt der Schwerpunkt des Übungskataloges auf dem letzten halben Jahr vor der Einschulung. Wie die praktische Umsetzung bis heute ergeben hat, können Übungen zur phonologischen Bewusstheit im weiteren Sinne, die vor allem die allgemeine auditive Wahrnehmung schulen („Ohrenschmaus“), gut bereits mit kleineren Kindern im Rahmen einer täglichen spielerischen „Lauschphase“ durchgeführt werden. Es entwickelt sich hierdurch quasi eine selbstverständliche Haltung zum Hinhören, Lauschen, Zuhören. Auf dieser Basis kann der Schwerpunkt eines Kurses zur Förderung der phonologischen Bewusstheit im letzten halben Jahr vor der Einschulung auf die übrigen Bereiche gelegt werden.

Wie die Praxis ergeben hat, stellt das Familienprinzip in Kindertagesstätten Schleswig-Holsteins keinen Hinderungsgrund für die altersbezogene Durchführung eines Kurses zur Förderung der phonologischen Bewusstheit für künftige Schulanfänger dar. Die Zusammenfassung einer Altersgruppe für ca. 20 Minuten täglich gliedert sich ohne Probleme in das grundsätzliche Familienprinzip ein.

Die langjährige Umsetzung zeigt, dass die Durchführung des Kurses für die Schulanfänger unterschiedlich gehandhabt wird. Organisatorische Schwierigkeiten (Raumfrage, etc.) können in der Regel ohne großen Aufwand gelöst werden.

Dieser Übungskatalog wurde von der Autorin erstellt, um den pädagogischen Fachkräften eine möglichst breite Palette an spielerischen Umsetzungsmöglichkeiten für eine

tägliche „Lauschphase“ bzw. den Kurs im letzten halben Jahr vor der Einschulung an die Hand zu geben.

Die Sammlung soll die Fantasie der Fachkraft bei der Durchführung eines systematischen Kurses zur Förderung der phonologischen Bewusstheit (z. B. Würzburger Trainingsprogramm) anregen und unterstützen. Die Kenntnis des Würzburger Trainingsprogramms sowie die Teilnahme an Fortbildungen zur Förderung der phonologischen Bewusstheit werden beim Einsatz der Spielideen-Sammlung entsprechend vorausgesetzt.

Im Bereich Analyse, in dem es um das Heraushören von Lauten geht, steht ebenfalls die Idee zur Umsetzung im Vordergrund. Die Spielideen sind von daher in der Regel nicht auf einen bestimmten Laut festgelegt. So können die Übungen mit wechselnden Lauten mehrfach – evtl. etwas abgewandelt – durchgeführt werden. Ein systematischer Aufbau und Wortmaterial finden sich z. B. im Würzburger Trainingsprogramm und den ergänzenden Bildkarten.

Fällt der pädagogischen Fachkraft bei der täglichen „Lauschphase“ bzw. im späteren Kurs für künftige Schulanfänger ein Kind über einen längeren Zeitraum hinweg durch deutliche Probleme im Bereich der phonologischen Bewusstheit auf, so sollte zur Abklärung eine dafür geschulte Fachkraft zu Rate gezogen werden (z. B. Sprachheilkraft vor Ort), um das weitere Vorgehen abzuklären. Keinesfalls ist aufgrund derartiger Beobachtungen bereits von einer weiterreichenden Beeinträchtigung auszugehen. Dieses bedarf einer fachlichen Abklärung!

Hinweise für Grundschullehrkräfte

Zwar betont Schneider, dass eine Förderung der phonologischen Bewusstheit im vorschulischen Bereich den größten Effekt auf den späteren Schriftspracherwerb ausübt, falls ein Kind jedoch keinen Kindergarten besucht hat bzw. dort noch keine Förderung erfolgte, muss eine spätere Fördermöglichkeit vorgehalten werden. Hierfür wurden in Schleswig-Holstein Grundschullehrkräfte im Bereich „Phonologische Bewusstheit“ fortgebildet, um Kurse zur Förderung der phonologischen Bewusstheit am Schulanfang durchführen zu können. Besonders die Übungen zur Analyse und Synthese des vorliegenden Übungskataloges können hier eingearbeitet werden. Eine Differenzierung entsprechend der Lernvoraussetzungen der Kinder ist selbstverständlich und muss nicht weiter angesprochen werden.

Das Würzburger Programm stellt wiederum die Basis dar. Zusätzliche Materialien (wie z. B. das Multimedia-Programm „Hanno Sprachhamster“) ergänzen den Kurs.

Die Übungen zur phonologischen Bewusstheit dienen auch der Beobachtung spezifischer Probleme eines Kindes in diesem Bereich und sollen zu einer frühzeitigen Förderung führen. Hierzu sollte aus dem vorhandenen Material (Übungskatalog, Würzburger Programm, Multimedia-Programm usw.) ein individuelles Übungsprogramm zusammengestellt werden.

Der Aspekt der phonologischen Bewusstheit sollte in der ersten Klasse auch nach Durchführung des Intensivprogramms einen hohen Stellenwert innerhalb des Schriftspracherwerbs einnehmen.

Der Schulanfang stellt den Übergang von Kindergarten zur Grundschule dar. Es empfiehlt sich, den fantasievollen, spielorientierten Charakter der Übungen, der den Kindern aus dem Kindergarten bekannt ist, beizubehalten. Denn auch Kinder am Schulanfang lernen gern und leichter in fantasievoller spielerischer Form.

Hinweise für sprachheilpädagogische Fachkräfte

Bei Vorliegen einer phonologischen Sprachbeeinträchtigung können Übungen dieses Kataloges – nach spezifischer sprachheilpädagogischer Aufbereitung – in die Sprachförderung einbezogen werden. Die einzelnen Spiele wurden hierfür den Übungsbereichen nach Lauer (s. dort) zugeordnet.

Gliederung des Übungskataloges

Der Übungskatalog enthält Spielideen zu den Bereichen Hinhören, Lauschen („Ohrenschmaus“), Reimen („Wibbel-wabbel-wu“), Silben heraushören bzw. zu Wörtern zusammenziehen („Ro-bi Ro-bo-ter“), Analyse von Lauten („Kolumbus fand Amerika“), Synthese von Lauten zu Silben, Wörtern („Achtung, Baustelle!“).

Zusätzlich wurden im Sinne Lauers die oftmals beeinträchtigten Bereiche der zentral-auditiven Verarbeitung „Speicherung sprachlicher Reize“ und „Lautunterscheidung“ verstärkt einbezogen. Sie wurden unter „Wibbel-wabbel-wu“ bzw. „Kolumbus“ eingefügt.

Die ersten drei Übungsbereiche können der **phonologischen Bewusstheit im WEITEREN Sinne** zugeordnet werden.

Die Übungen der ersten Kategorie, „Ohrenschmaus“, können auch schon mit jüngeren Kindern durchgeführt und – wie oben geschildert – in eine tägliche „Lauschphase“ einbezogen werden.

Sie schulen die Aufmerksamkeit für außersprachliche und sprachliche Reize, Richtungshören, Heraushören aus Hintergrundgeräuschen, -sprache, Unterscheiden außersprachlicher Reize.

Übungen der Kategorie „Wibbel-wabbel-wu – jetzt kommst Du!“ schließen sich an. Zusätzlich zum Hin- und Zuhören werden hier das richtige Erkennen von Reizfolgen (Sequenz), deren Behalten (Speicherung) und Wiedergeben geübt. (Lauer, 1999)

Diese Kategorie beinhaltet zudem Reimspiele, die nach Schneider dazu anregen, auf die Lautstruktur der Sprache zu achten. „... Der Umgang mit Reimen soll den Kindern bewusst machen, dass Sprache nicht nur einen Inhalt und eine Bedeutung hat, sondern auch eine Form (die man erhören kann).“ (Küspert, Schneider, 1999)

Es folgt die Kategorie „Ro-bi Ro-bo-ter“. Nachdem die Kinder durch die vorausgegangenen Reimspiele – quasi vorbewusst – auf die Struktur der Sprache aufmerksam geworden sind, erfolgt hier die direkte Hinlenkung auf einzelne Bestandteile der Sprache wie Wörter und Silben. Die Lautebene wird erst in der folgenden Kategorie (Phonemebene) berührt.

Die Begriffe werden mit den Kindern nicht theoretisch erörtert. Die Struktur eröffnet sich vielmehr im gemeinsamen Spiel.

Die folgenden Übungen sind der **phonologischen Bewusstheit im ENGEREN Sinne** zuzuordnen.

Die Kategorie „Kolumbus fand Amerika – du findest sicher I, O, A ...“ beinhaltet spielerische Übungen zum Unterscheiden und zum Heraushören von Lauten innerhalb von Silben und Wörtern.

Hierbei wird eine Methode eingesetzt, die sich der spielorientierten Erlebniswelt der Kindergartenkinder anpasst. Auch am Schulanfang kann diese Form genutzt werden. Die wahrzunehmenden Laute werden mit Vorstellungen und Inhalten gefüllt, die einen spielerischen Zugang ermöglichen (z. B. „f“ –> Vorstellung „Wind“, „sch“ –> Vorstellung „Wasser“).

Der Bereich „Achtung, Baustelle!“ beinhaltet Übungen zum Zusammenziehen von Lauten zu Silben und Wörtern. Hierbei können die oben erwähnten spielorientierten Vorstellungen helfen (s. z. B. „Spring, kleiner Ball!“).

Der Übungskatalog endet mit einer Beispielliste im Handel erhältlicher Materialien, die die Ausbildung der phonologischen Bewusstheit unterstützen können.

Anregung zum motivierenden Einstieg in einen Kurs zur Förderung der phonologischen Bewusstheit mit künftigen Schulanfängern

Die Handpuppe „Clowni“ (Großpuppe „Clown“, jede andere Puppe geeignet), die den Kindern bereits von Sprachspielereien u.Ä. bekannt ist, will heute mit den Kindern spielen. Die Fachkraft, die den Kursus durchführt, berichtet Clowni, dass sie die bei den Kindern sehr beliebte Kindergarten-Handpuppe „Wuschel“ (Handpuppe Waschbär o.Ä.) mitgebracht hat. Wuschel möchte bestimmt auch mitspielen. Doch – alle schauen sich um: Er ist nirgends zu sehen. Die Kinder rufen gemeinsam nach ihm. Doch statt des kleinen wuscheligen Gesellen taucht mit hämischem Gelächter der freche Zauberrabe auf, der den Kindern schon von anderen Abenteuern her bekannt ist.

Er krächzt: „Euren Wuschel könnt ihr lange rufen. Der kommt nicht! Den habe ich nämlich stibitzt und mit ins Land der Ohrenkönige genommen. Da bleibt er für immer. Hä, hä, hä!“ Die Kinder und Clowni sind empört: „Wir wollen unseren Wuschel wiederhaben!“, fordern sie. „Hä, hä, hä“, lacht der Rabe, „der bleibt da, wo er ist.“ Clowni und die Kinder rufen: „Dann holen wir ihn uns selbst wieder!“ „Das schafft ihr nicht!“, lacht der Rabe. „Im Land der Ohrenkönige leben Wesen, die ihre Ohren so trainiert haben, dass sie ganz schwierige Höraufgaben lösen können. Die Ohrenkönige lassen nur dann Menschen in ihr Land, wenn diese eine Urkunde vorweisen können, dass sie selbst Ohrenkönige sind. Sie müssen also mit Hilfe der Ohren Detektiv spielen können. Das schafft ihr nicht! Hä, hä, hä! Ihr werdet nie Ohrenkönige und Wuschel bleibt im Ohrenkönigland!“ Der freche Rabe fliegt böse lachend davon.

Bestürzt schauen sich Clowni und die Kinder an. „Kinder, das können wir doch schaffen, nicht?“, fragt er die Kinder. „Ja!“, rufen alle wie aus einem Mund. „Wir trainieren von jetzt an jeden Tag. Dann werden wir bestimmt Ohrenkönige und bekommen Wuschel zurück!“, überlegt Clowni laut und zur Fachkraft gewandt: „Weißt du, wie wir solche Urkunden bekommen können?“ „Ja, ich kenne jemanden, der solche Urkunden ausstellen darf. Man bekommt sie, wenn man viele Stempel in einem Ohrenpass zeigen kann. Solche Ohrenpässe und Stempel habe ich, seht her!“ (Die Fachkraft zeigt vorbereitete „Ohrenpässe“ und motivierende Stempel.) „Die Stempel bekommt man jeden Tag, an dem man Ohrentraining gemacht hat.“

Clowni ruft hocheifrig: „Kinder, dann bekommen wir Wuschel zurück! Wollen wir gleich anfangen? Ich kenne nämlich viele Ohrenübungen.“ Selbstverständlich wollen sie gleich beginnen.

Von nun an trainieren die Kinder jeden Tag, was ihnen auch noch Spaß bereitet (Umfrage unter vielen Kindergartenkindern), und bekommen am Ende jedes Trainings einen Stempel dafür. Am Ende des Kurses führen sie dann dem Raben vor, wie toll sie „Hören“ können und zeigen ihm ihre Urkunden. Das ärgert den Raben maßlos und er fliegt wütend davon. Selbstverständlich werden die Kinder so ins Ohrenkönigland hineingelassen und dürfen Wuschel wieder mitnehmen.

Aber vorher gibt es ein großes „Ohrenfest“ z.B. mit Lagerfeuer und Würstchen (in der Vorstellung oder ein reales Fest).

Anhand dieser Einführung wird deutlich, welche Bedeutung der Fantasie der Fachkraft zukommt, die ihre Gruppe oftmals nur mit Hilfe der Sprache und ggf. einer Handpuppe in eine „Abenteuerwelt“ hineinführt. Die dort zu bewältigenden Aufgaben fördern die phonologische Bewusstheit der Kinder in einer Weise, die Spaß und Freude bereitet, was bekanntermaßen zu einem erhöhten Lerneffekt führt.

Phonologische Bewusstheit im WEITEREN Sinne

I. Ohrenschmaus

Sensibilisierung für auditive Reize:

Hinhören, Zuhören, Heraushören, Richtungshören,

Unterscheiden	12
1. Im Geräuscheland.....	12
2. Stuhltanz.....	12
3. Knack ist unterwegs.....	12
4. Tippel, tippel, tippelich.....	13
5. Im Zauberland verschwunden.....	13
6. Geräuschequiz.....	14
7. Wo bist du?.....	14
8. Vorsicht, ein Dieb!.....	14
9. Pass auf, die Maus!.....	14
10. Pünktchen.....	15
11. Igelspiel.....	15
12. Bauernhof-Lärm.....	16
13. Schiffswracks.....	16
14. Schatzsuche.....	16
15. Regenschirmchen.....	16
16. Fangt mich doch!.....	17
17. Wo ist das Schweinchen?.....	17
18. Alarm.....	17
19. Besuch im Trommelhaus.....	17
20. Zwillinge.....	18
21. Heiß und kalt.....	18
22. Auf den Berg – ins Tal.....	18
23. Im Schatzberg.....	18
24. Der Bauer ruft seine Tiere.....	19
25. Wasser und Schlaf.....	19
26. Die traurige Tasse.....	19
27. Signalwörter.....	20
28. Die lustige Essgeschichte.....	20
29. Weltreise.....	21
30. Radio Merkwürdig.....	21
31. Taschenlampenspiel.....	21
32. Waschmaschinentanz.....	22
33. Schwerelosigkeit im Weltraum – Planet der schnellen Wesen.....	22

II. Wibbel-wabbel-wu - jetzt kommst du!

Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben
von Reizfolgen, Sensibilisierung für die Struktur

der Sprache durch Reimspiele	23
34. Klanginsel.....	23
35. Höhlenkinder.....	23
36. Stepptanz.....	24
37. Im Dschungel.....	24
38. Uhrenwald.....	25
39. Astronautencamp.....	25
40. Karaoke.....	25
41. Satzstafette.....	26
42. Einkaufsparcours.....	26
43. Lachparade.....	26
44. Indianersprache.....	27
45. Maschinenmuseum.....	27
46. Auf dem Bauernhof.....	28
47. Der zerstreute Reporter.....	29
48. Regentanz.....	29
49. Lügenkönig.....	30
50. Dichterwettbewerb.....	30
51. Reimmetanz.....	31
52. Der Reimbaum ist traurig.....	31
53. Die Maus hat Geburtstag.....	32
54. Der Spielzeugladen zieht um.....	32
55. Zauberschule.....	33
56. Reimhausen.....	33

III. Ro-bi Ro-bo-ter

Direkte Hinlenkung auf Bestandteile der Sprache
(Wort- und Silbenspiele).....

	34
57. Aus zwei wird eins.....	34
58. Was fehlt?.....	34
59. Der kleine Wassergeist.....	34
60. Der See der Feen.....	35
61. Klatschspiel.....	35
62. Namen hüpfen.....	36
63. Wackelpuddingmonster.....	36
64. Raupenfraß.....	37
66. Automaten-sprache.....	37
67. Mülltrennung.....	37
68. Waldladen.....	38
69. Die drei Roboter.....	38
70. Silbengymnastik.....	39
71. Silben-Handball.....	39
72. Kochkurs.....	39
73. Blumenkinder.....	40
74. Klangtre ppe.....	40
75. Ro-bi.....	41
76. Silben-Turnen.....	41
77. Die Hühner sind fort!.....	41

Phonologische Bewusstheit im ENGEREN Sinne

IV. Kolumbus fand Amerika - du suchst jetzt nach I, O, A!

Spielerische Übungen zum Unterscheiden von Lauten sowie Erkennen von Lauten innerhalb eines Wortes (Analyse)	44
78. Eisenbahnreparatur	44
79. Gefährliche Tiere	45
80. Im Schneckenland	45
81. Lautdusche	45
82. Fahnentanz	46
83. Die traurigen Frösche	46
84. Im Zaubersee	46
85. Sumsi	46
86. Planetensprache	47
87. Reisemitbringsel	47
88. Muggelsteinchen setzen	47
89. Gespenstereinkauf	48
90. Wo ist das Wasser?	48
91. Geburtstag im Gespensterschloss	49
92. Waschtag	49
93. Der eitle Koffer	49
94. Zwerg Kim und Riese Tim	50
95. Aufräumtag im Gespensterschloss	50
96. Basar	51
97. Post	51
98. Turnspaß im Chipland	51
99. Feinschmecker-Suppe	51
100. Die alte Dampfmaschine	52
101. Arme Regenwürmer	52
102. Tierdoktor	52
103. Professor Ende	53
104. Torwächter	53
105. Die kleine Nase hat Schnupfen	54
106. Wasser in der Wüste	54
107. Wo steckt der Tiger?	55
108. Auf dem Weg ins Gespensterschloss	55
109. Marsmännchenbesuch	55

V. Achtung, Baustelle!

Spielerische Übungen zum Zusammenziehen von Lauten zu Wörtern (Synthese)	56
110. Gespensternamen	56
111. Gespenstertanz	56
112. Tanz der Laute	56
113. Was passt?	56
114. Spring, kleiner Ball!	57
115. Zauberchor	58
116. Passwort zur Zauberinsel	58
117. Hundeschule	59
118. Schneckenland	59
119. Rettungsinsel	59
120. Quiz	59
121. Rumpelstilzchen	60
122. Schatzsuche	60
123. Kochfest	60
124. Rauchzeichen	61
125. Hilfe, ich verschwinde	61
126. Robi muss neu programmiert werden	61

Anhang

Beispielliste im Handel erhältlicher Spiele und Programme zur Förderung der phonologischen Bewusstheit	64
Zuordnung der einzelnen Übungen zu den Bereichen der zentral-auditiven Verarbeitung nach Norina Lauer	67
Literaturliste	68

Phonologische Bewusstheit im WEITEREN Sinne

I. **Ohrenschmaus** 12

Sensibilisierung für auditive Reize:
Hinhören, Zuhören, Heraushören, Richtungshören,
Unterscheiden

II. **Wibbel-wabbel-wu - jetzt kommst du!** 23

Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben
von Reizfolgen, Sensibilisierung für die Struktur
der Sprache durch Reimspiele

III. **Ro-bi Ro-bo-ter** 34

Direkte Hinlenkung auf Bestandteile der Sprache
(Wort- und Silbenspiele)

I. Ohrenschmaus

Lauschspiele zur Sensibilisierung für auditive Reize:

Hinhören, Zuhören, Heraushören, Richtungshören, Unterscheiden

1. Im Geräuscheland

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören

Material:

Materialien zur Erzeugung von Geräuschen, ggf. Handpuppe

Die Zungenpferdchen der Kinder haben die ganze Nacht über im Mundstall geschlafen. Nun sind sie wach und wollen erst einmal gefüttert werden (schmatzende Geräusche mit dem Mund). Danach haben sie Durst (schlüpfen). Nun können sie ausreiten. Die Kinder steigen auf (Ganzkörperbewegung: das Aufsteigen auf ein Pferd nachahmen), nehmen die Zügel in die Hände und rufen laut „hüh!“. Die Zungenpferde sausen los (schnalzen).

Doch – plötzlich schnauben und scheuen die Pferde (entsprechende Bewegungen und Geräusche): Eine schauerliche Stimme (Tonkassette oder ggf. Handpuppe „Rabe“) ist zu hören: „Ihr seid hier im Geräuschewald! Ihr kommt nur wieder heraus, wenn ihr alle Geräusche erratet, die ihr hört. Sonst bleibt ihr hier! Das schafft ihr bestimmt nicht. Hä, hä, hä, hä!“ (Wenn mit einer Tonkassette gearbeitet wird, können die Kinder die Augen offen halten, ansonsten müssen sie diese schließen bzw. die Geräusche müssen verdeckt erzeugt werden.) Es folgen die verschiedensten Geräusche, die die Kinder erraten müssen: z. B. klatschen, mit dem Fuß aufstampfen, schnalzen, einen Ball prellen ...

Falls mit einer Handpuppe gearbeitet wird, können die Kinder diese übernehmen und selbst Geräusche erzeugen, die erraten werden müssen.

Als Letztes ist zu hören, wie der Rabe ärgerlich krächzt: „Oh, ihr habt es ja geschafft!“

Die Kinder sind tatsächlich dem Geräuscheland entkommen!

Fröhlich pfeifend reiten sie auf ihren Zungenpferdchen zurück.



2. Stuhltanz

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden

Material:

Pro Kind ein Stuhl, ggf. großer Regenschirm

Für jedes Kind steht ein Stuhl bereit. Der „Spielleiter“ erzeugt im ersten Durchgang Geräusche mit Hilfe eines Stuhles, die von der Gruppe nachgeahmt werden, z. B.

- Klopfen mit den Fingerknöcheln
- Kratzgeräusche mit den Fingern
- Patschen mit der flachen Hand auf die Sitzfläche
- Klopfen mit den Fersen auf die Sitzfläche
- Wischbewegungen
- an die Lehne klopfen
- den Stuhl kurz anheben und wieder hinstellen
- den Stuhl schieben
- nacheinander mit den Fingern auf die Stuhlfläche klopfen

Nun wird der „Spielleiter“ durch einen großen Regenschirm (o.Ä.) verdeckt und die Gruppenmitglieder müssen die Geräusche ohne Sichtkontakt nachahmen. Nach ein paar Geräuschen wechselt der „Spielleiter“.

3. Knack ist unterwegs

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören

Material:

„Knackbänder“, im Spielwarengeschäft erhältlich

Knack (ein oder zwei „Knackbänder“ über die Schuhspitzen gestülpt) treibt sein Unwesen im Kindergarten. Die Kinder wollen alle zu ihren Stühlen gelangen, aber immer, wenn Knacks „knack, knack, knack“ zu hören ist, müssen die Kinder wie versteinert stehen bleiben (ggf. mit Augenmaske, geschlossenen Augen). Wer sich rührt, bekommt selbst die „Knackbänder“ über seine Schuhe gestülpt und muss „Knack“ spielen.

Statt durch die „Knackbänder“ kann die Person, die die Kinder „versteinert“, auch durch eine andere Geräuschquelle gekennzeichnet werden: Orff-Instrument, stimmliche Geräusche etc.

4. Tippel, tippel, tippelich

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören

Material:

Schal, ggf. Tuch zum Verbinden der Augen

Ein Kind steht in der Kreismitte mit verbundenen Augen (ggf. Augen nur geschlossen). Die anderen Kinder gehen zu folgendem Text um das Kind herum:

(Es kann auch eine passende Melodie dazu gesungen werden!)

„Tippel, tippel, tippelich,
du siehst mich nicht,
du hast kein Licht,
tippel, tippel, tippelich,
wer bin ich?“

Das Kind, das bei dem Wort „Ich“ hinter dem Kind mit den verbundenen Augen steht, fragt: „Tippel, tippel, tippelich – wer bin ich?“

Wird es an seiner Stimme erkannt, geht es in die Kreismitte und löst das vorherige Kind ab.



5. Im Zauberland verschwunden

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden



Material:

Im Wald gesammelte Gegenstände (in Varianten: Spielzeug, Orff-Instrumente, ggf. Handpuppen)

Der Gruppenraum sieht so leer aus! Am Vortag hatten die Kinder alle Dinge, die sie auf einem Waldausflug (o.Ä.) gesammelt hatten (z.B. kleine Steine, Stöckchen ...), an eine bestimmte Stelle gelegt. Zum Schluss hatten sie sogar erforscht, welche Geräusche man mit ihnen hervorrufen kann. Doch dort, wo die Waldutensilien lagen, ist jetzt gähnende Leere. Die Handpuppe „Hatschi“ (jede Handpuppe ist geeignet, ggf. auch ohne) hat alles gesehen. Sie berichtet den Kindern aufgeregt, dass der freche Zauberrabe alles für seinen Herrn, den Zauberer, stibitzt hat. Der geht nämlich selbst nicht in den Wald. Die Kinder sind empört. Doch Hatschi weiß Rat. Mit einem Zauberspruch können sie den Raben zwingen, Geräusche mit den Gegenständen zu produzieren: z. B.

„Walle, walle wingen, lass' unseren Wald erklingen!“

Wenn die Kinder die Gegenstände richtig zuordnen können, muss der Rabe das Waldspielzeug wieder herausrücken. Dieses gelingt den Kindern und sie erhalten ihre gesammelten Schätze zurück. Damit der Rabe in Zukunft nichts mehr stiehlt, nehmen sie ihn auf ihren nächsten Ausflug mit, erklären ihm alles und veranstalten gemeinsam mit ihm ein Waldkonzert.

Diese Übung kann vielfältig variiert und wiederholt werden: z. B. mit Spielzeug, das typische Geräusche verursacht, mit Orff-Instrumenten etc. Statt des Zauberraben kann ein Dieb die Gegenstände gestohlen haben.

Auch zwischendurch kann eine derartige Übung durchgeführt werden: So können Dinge, die benötigt werden, am Geräusch erraten und herbeigerufen werden. Auch kann ein Kind versteckt Geräusche erzeugen. Diese müssen erraten und ggf. nachgeahmt werden.

6. Geräuschequiz

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden, Heraushören

Material:

s. o.

Der Rabe hat sich, auch wenn er es nicht so zeigt, sehr über die Einladung der Kinder gefreut. Er will ihnen beweisen, dass er jetzt tatsächlich Gegenstände am Geräusch erraten kann.

Die Kinder sollen sich im Raum Dinge suchen, mit denen sie Geräusche hervorrufen können, und ihn damit auf die Probe stellen. In der Runde stellen die Kinder ihre „Geräuschquellen“ vor. Der Rabe, der inzwischen von einem Kind übernommen wird, sucht sich ein Geräusch aus, das er wiedererkennen will. Nun schließt er (das Kind) die Augen und die anderen lassen nach der Reihe (im weiteren Verlauf alle auf einmal) ihre Gegenstände „erklingen“. Rät der Rabe richtig, ist das Kind mit der erratenen Geräuschquelle an der Reihe und darf Geräuschequiz spielen.

7. Wo bist du?

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden, Richtungshören, Heraushören vor Hintergrundgeräuschen.
Ggf. sprachliche Ebene: Hinhören, Richtungshören, Heraushören

Material:

s. o.

Der Rabe hat die Prüfung bestanden. Stolz schlägt er den Kindern ein weiteres Spiel vor:

Immer zwei Kinder finden sich zu einem Paar zusammen. Sie suchen sich eine Geräuschquelle (bei wiederholter Durchführung können auch stimmliche Geräusche oder auch Laute wie „sch, s ...“ eingesetzt werden). Die Paare führen dann den übrigen Kindern ihre „Geräusche“ vor. Nun stellen sie sich mit den Geräuschquellen auf die eine Seite, die Partner stellen sich gegenüber auf. Letztere schließen die Augen. Nur anhand des vereinbarten Geräusches müssen sich die Paare nun wiederfinden.

Eine zusätzliche Spielhandlung wäre hier z. B.: Der Zauberer kommt nun auch zu Besuch. Er stellt die Kinder und seinen Raben auf eine härtere Probe.

8. Vorsicht, ein Dieb!

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Richtungshören

Material:

„Frühstück“ in der Vorstellung oder real

Die Kinder spielen „Picknick auf der Wiese“. Sie sitzen im Kreis (Rücken zur Kreismitte) auf dem Gras, schauen in die Landschaft und frühstücken. Sie sind so vertieft, dass sie nicht bemerken, wie ein Dieb (Kind) in die Kreismitte schleicht. Vorsichtig versucht er, sich den Kindern zu nähern. Wenn er es schafft, eines am Rücken zu berühren, muss dieses ihn ablösen. Wenn es den „Dieb“ jedoch rechtzeitig bemerkt, darf es weiter picknicken.

9. Pass auf, die Maus!

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene:
Hinhören, Richtungshören
Ggf. sprachliche Ebene:
Hinhören, Richtungshören
Unterscheiden, Heraushören



Material:

Pro Kind eine Geräuschquelle, Tücher zum Augenverbinden

Alle Kinder verteilen sich mit verbundenen Augen (ggf. auch nur Augen schließen) und jeweils einer Geräuschquelle in ihrem „Haus“ (Gymnastikreifen o. Ä.). Sie müssen aufpassen, dass die freche Maus (Kind) nicht eindringt. Diese schleicht nämlich durch die Stadt und um die Häuser herum.

Immer, wenn die Kinder das kleine Tierchen hören, benutzen sie ganz schnell ihre Geräuschquelle, um die Maus zu vertreiben.

Schafft diese es jedoch, einen Fuß in das Haus (den Gymnastikreifen) zu setzen, so darf sie dort wohnen bleiben und das Kind, das vorher Besitzer war, spielt nun die Maus.

Die kleine Maus kann auch sprachlich auf sich aufmerksam machen. Ggf. können auch noch andere Tiere um die Häuser herumschleichen, die nicht abgewehrt werden müssen.

10. Pünktchen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Richtungshören
Ggf. sprachliche Ebene: Hinhören, Heraushören,
Richtungshören, Unterscheiden

Material:

Farbstift (Farbe abwaschbar), ggf. Klebepunkte, ggf.
Augenmasken

Das kleine freche „Pünktchen“ (ein Kind mit einem farbigen Stift) verwandelt zu gern alle Wesen um sich herum ebenfalls in „Pünktchen“, indem es ihnen einen farbigen Punkt auf die Hand malt. Damit dieses besser gelingt, hilft ihm sein Freund, der Zauberer „Punki“. Er zaubert allen eine Maske vor die Augen (ggf. auch Augen schließen o.Ä.), so dass sie nichts mehr sehen können. So kann Pünktchen besser seine Punkte verteilen.

Doch es hat nicht bedacht, dass Menschen hören können. Sowie sie den kleinen Frechdachs wahrnehmen, dürfen sie die Augenmaske abnehmen (Augen öffnen) und Pünktchen kann sie nicht mehr bemalen. Die „bepunkteten“ Kinder gehören nun auch zur Familie der „Pünktchen“ und helfen dem ersten „Pünktchen“, die verbleibenden Kinder mit einem Punkt zu versehen. Das Kind, das zum Schluss unbemalt übrig bleibt, darf sich im Pünktchenland ein Spiel, ein Lied etc. wünschen.

Auch hier ist eine Versprachlichung der Übung wie oben möglich: Pünktchen spricht leise: „Punkt, Punkt ...“ Die Kinder, die hinzukommen, nennen andere Wörter, z.B. „Pink, Pink ...“

11. Igelspiel



Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Richtungshören

Material:

Wäscheklammern

Die Kinder stellen eine große Igelfamilie dar. Sie werden mit Klammern bestückt. Die Igel wollen Winterschlaf halten. So suchen sie sich einen Schlafplatz, legen sich hin und schließen die Augen. Doch – der Stacheldieb geistert durch die Gegend. Er versucht, überall Stacheln zu stehlen und schleicht sich an die schlafenden Igel an. Immer, wenn ein Igelkind den Dieb hört, muss es z.B. ganz schnell auf den Boden klopfen. Dann bekommt der Dieb einen Schreck und läuft weiter. Wenn ein Igel keine Stacheln mehr haben sollte, so übernimmt er die Rolle des Diebes.

Variante:

Mehrere Mäuse (o.Ä.) sollen von vielen Zauberern (die übrigen Kinder) in Igel verwandelt werden. Das wollen die Mäuse aber gar nicht so gern. Doch die Zauberer versuchen es, während sie schlafen. Sie haben ganz viele Stacheln in der Hand (Wäscheklammern). Sie schleichen sich an und versuchen, die Stacheln zu befestigen. Wenn eine Maus aber vor dem Befestigen die Hand bewegt und z.B. „Halt“ ruft, dann darf der Zauberer den Stachel nicht befestigen. Wenn eine Maus fünf Stacheln hat (auf Gruppengröße abstimmen) ist sie ein Igel geworden und darf nun selbst Zauberer spielen.

Weitere Varianten sind möglich:

So kann ein Zauberer versuchen, seinen Stachelvorrat auf die schlafenden übrigen Kinder zu verteilen, wonach das Kind mit den meisten Stacheln Zauberer wird.

Auch Paare können gebildet werden.



12. Bauernhof-Lärm

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören, Richtungshören

Material:

ohne

Jedes Kind wird in ein Tier verwandelt, das entsprechende Tierlaute („muh, miau ...“) von sich gibt. Zwei Kinder werden jeweils in gleiche Tiere verzaubert und einander gegenübergestellt.

Nun schließen alle die Augen und werden von einem „Wirbelwind“ durcheinandergewirbelt. Nur anhand ihrer „Tiersprache“ können sich gleiche Tiere nun wiederfinden, denn sehen kann man in dem Staub (geschlossene Augen) nichts.



Als einfacherer Einstieg könnten erst einmal alle bis auf zwei Kinder über die gleiche Tiersprache verfügen.

13. Schiffswracks

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Richtungshören

Material:

Ein Kind fährt als „Schiff“ zur See, alle anderen bekommen Orff-Instrumente: z. B. einen klingenden Stab, Rassel, ein Gong/Becken als Hafen-Signal

Alle Kinder sind versunkene Schiffe und sitzen auf dem Grunde des Meeres. Damit kein anderes Schiff auf sie auffährt, besitzen sie alle kleine Signalbojen mit Glöckchen daran oder einer Rassel. Ein Kind „fährt“ als Schiff mit geschlossenen Augen durch das Meer. Wenn es einem Wrack zu nahe kommt, läutet die Signalboje.

Immer, wenn das Kind dieses hört, muss es mit dem Arm in Richtung des Signals deuten, um das Steuer richtig auszurichten.

Wenn das Schiff den Hafen erreicht hat (vereinbartes Signal ertönt), ankert es („rrrr“). Leider ist es zu dicht an die Kaimauer gefahren. Es hat ein Loch und wird ebenfalls zum Wrack. Ein neues Schiff (anderes Kind) „fährt“ nun durch das gefährliche Gebiet.

14. Schatzsuche



Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Richtungshören, Heraushören, Unterscheiden

Material:

s. o.; zusätzlich „Goldschatz“ für alle Kinder

Eines der Schiffswracks beherbergt einen Goldschatz. Ein Schatzsucher macht sich auf den Weg, es zu suchen, um den Schatz zu heben.

Dieses Wrack wurde schon von anderen Goldsuchern mit einem „Sprachsender“ (vereinbarte Silben, Wort ...) versehen. Der Spielablauf bleibt gleich (s. 11). Findet das Kind das Schiff mit dem Schatz (kleine Schachtel z. B. mit gesunden Keksen für alle), darf es ihn mitnehmen. Doch leider ist der Goldschatz so schwer, dass sein Schiff sinkt. Nun gibt es wieder ein versunkenes Schiff mit einem Goldschatz. Ein neuer Schatzsucher macht sich auf den Weg.

Inzwischen sind aber an vielen Schiffswracks die Signalbojen defekt. Mehrere gehen an, ohne dass sich der Schatzsucher nähert. Nun muss er den Sprachsender auch noch unter den übrigen Signalen heraushören, ggf. gibt es auch noch weitere Wracks mit Sprachsendern, die allerdings andere Signale als das Goldschiff von sich geben. Hier muss der Schatzsucher auch noch unterscheiden. Ganz zum Schluss werden alle Schiffswracks gehoben und die Besitzer aller Schiffe teilen sich den „Goldschatz“.

15. Regenschirmchen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachlicher Bereich: Heraushören

Material:

Pro Kind ein kleines „Pappregenschirmchen“ (Partyzubehör) oder mehrere echte Regenschirme, Kassettenrekorder mit Musikkassette, zweiter Rekorder mit Regengeräusch oder stattdessen „Regenstab“

Das ist ja eine schöne Bescherung: Die Kinder sitzen in der Kuschelecke und wollen Musik hören. Doch ab und zu fängt es dabei an zu regnen! (Das Regengeräusch wird entweder mit einem zweiten Kassettenrekorder eingebildet, oder durch einen „Regenstab“ o.Ä. erzeugt.) Die Kinder spannen jedes Mal schnell ihre Regenschirmchen auf, wenn sie den Regen hören.

16. Fangt mich doch!

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Richtungshören

Material:

Glöckchenband oder jedes andere Instrument; dieses Spiel kann besonders gut im Freien durchgeführt werden

Ein kleiner Kobold (verkleidetes Kind, versehen mit einem Glöckchenband) ärgert die Kinder in der Nacht (geschlossene Augen). Wenn er es schafft, an sie heranzukommen, stupst er sie an, kitzelt sie u.Ä. Keck ruft er: „Fangt mich doch!“ und saust mit seinem Glöckchenband davon. Die Kinder versuchen, dem Glöckchenklang zu folgen und den Kobold zu fangen. Sobald sie dieses geschafft haben, werden ihm seine Verkleidung und sein Glöckchenband abgenommen. Doch ein anderer kleiner Kobold schnappt sich die Sachen und das Spiel beginnt von vorn.

Es kann auch als Partnerspiel (oder in kleinen Gruppen) fortgesetzt werden.

17. Wo ist das Schweinchen?

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören, Richtungshören

Material:

ggf. Augenbinden



Zuerst wird eine Rahmenhandlung erzählt: Das kleine Schweinchen ist dem Bauern ausgebüxt. Nun hat es sich verlaufen und irrt auf einem fremden Hof zwischen vielen gackernden Hühnern umher. Ein Kind der Gruppe ist das grunzende Schweinchen (auch anderes Tier möglich), das sich verlaufen hat. Die anderen Tiere sind die gackernden Hühner (oder anderen Tiere). Mehrere Kinder spielen den Bauern, seine Frau und die Kinder der Familie. Sie bekommen die Augen verbunden oder müssen sie schließen. Sie versuchen das kleine Schweinchen wiederzufinden.

Der Ablauf und die Rahmenhandlung können beliebig variiert werden.

18. Alarm

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Unterscheiden, Hinhören

Material:

Orff-Instrumente, „Schatz“

Die Kinder haben auf einer ihrer Abenteuerreisen (auch unabhängig hiervon möglich) einen Schatz gefunden (z.B. Kekse). Aber der böse Zauberer Ka will ihnen diesen abjagen. Während die anderen schlafen, muss deswegen eines der Kinder „Wächter“ spielen. Wenn es etwas Verdächtiges bemerkt, dann „drückt“ es den Alarmknopf (Triangel, Glöckchen ...). Dann müssen alle sofort aufspringen und zum Schatz laufen. Aber es gibt auch andere Geräusche in der Nacht (z.B. Trommel, Schellenband o.Ä.).

Um sieben Uhr morgens (Glockenstab) ist der Spuk vorbei, und die Kinder können ihren Schatz selbst zum Frühstück verspeisen, was den Zauberer natürlich sehr ärgert!

19. Besuch im Trommelhaus

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Heraushören, Richtungshören

Material:

Pro „Haus“ ein Instrument, eine Trommel

Variante: ein Seil, Tücher

Ein Teil der Kinder bildet eine Häuserzeile (beim ersten Spieldurchgang eine gerade, später eine mit scharfen Kurven; Idee: Björn Tischler). Jedes „Haus“ erhält ein Instrument. Ein Kind bekommt eine Trommel, denn es wohnt im Trommelhaus. Dort soll Geburtstag gefeiert werden. Da es schon dunkel ist, müssen sich die Besucher (die übrigen Kinder) an den Geräuschen aus den Häusern orientieren. Das Trommelhaus erkennen sie durch den Trommelklang.

Sind die Gäste im Trommelhaus versammelt, kann zur „Häusermusik“ aus den übrigen Häusern getanzt werden. Beim nächsten Mal wird in einer anderen Straße (andere Kinder stellen die Häuser dar) gefeiert. Dieses Mal findet das Fest vielleicht im „Glöckchenhaus“ statt?

20. Zwillinge

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Heraushören, Unterscheiden

Material:

s. o.

Ein Seil wird im Raum befestigt. Darüber werden Tücher (z. B. Bettlaken) gehängt, wodurch eine Häuserzeile symbolisiert wird. Alle Kinder erhalten Instrumente (auch Natur- oder Körperinstrumente möglich). Jedes Instrument muss zweimal vorhanden sein.

Die eine Hälfte befindet sich hinter den Tüchern. Die doppelten Instrumente erhalten die Kinder, die ihren „Zwilling“ besuchen wollen. Am richtigen Haus (gleiches Instrument) wird das „Zwillingskind“ eingelassen.

Haben sich alle „Zwillingskinder“ gefunden, wird ein großes „Zwillingsfest“ gefeiert.

21. Heiß und kalt

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Unterscheiden

Material:

Pro Durchgang ein zu versteckender Gegenstand, pro Kind ein Instrument, auch Naturinstrumente wie Blätter, Steinchen oder Körperinstrumente wie „Händeklatschen“ können gewählt werden.

Ein Kind wird hinausgeschickt. Danach wird ein Gegenstand im Raum für alle sichtbar versteckt. Das Kind wird wieder hereingerufen. Die Gruppe führt es durch die Instrumente, die in der Nähe des Versteckes lauter, ansonsten leiser werden, zum Ziel.

22. Auf den Berg - ins Tal

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden

Material:

Orff-Instrumente, Materialien zur Kennzeichnung des Tales bzw. des Berges

Der böse unsichtbare Zauberer Ka will die Kinder fangen. Doch die Handpuppe Hatschi passt auf die Kinder auf. Hatschi kann nämlich den sonst unsichtbaren Zauberer sehen. Er gibt ihnen Signale, die ihnen zeigen, wohin sie fliehen müssen. Ein hoher Ton bedeutet: „Ab auf den Berg!“ (Der Berg wird z. B. durch einen Stuhl mit einem Tuch darauf symbolisiert). Ein tiefer Ton bedeutet: „Hinunter ins Tal!“ (Das Tal wird ebenfalls durch einen Gegenstand symbolisiert.) So kann der Zauberer keine Kinder fangen.

Zum Schluss hat der Zauberer keine Kraft mehr und gibt auf, was Hatschi, der den Abzug des Zauberers sehen kann, und die Kinder mit einem Freudentanz quittieren.

23. Im Schatzberg

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Unterscheiden

Material:

Orff-Instrumente

Die Kinder sind auf einer ihrer Abenteuerreisen im Tunnelsystem eines Schatzberges gelandet. Der Goldschatz in der Tiefe des Berges ist durch Gefahrenmelder an der Decke der Tunnel gesichert. Berührt man diese, so wird automatisch ein Gitter heruntergelassen. Aber die Bergfee hilft den Kindern. Mit hohen bzw. tiefen Tönen (z. B. Glockenspiel) signalisiert sie den Kindern, ob sie kriechen müssen oder aufrecht gehen können. Auf diese Art und Weise schaffen es die Kinder tatsächlich, den Schatz zu finden und wieder aus dem Berg herauszukommen. Natürlich teilen sie ihren Fund mit der hilfsbereiten Bergfee, die sie ggf. noch zu einem Feenfest einlädt.



24. Der Bauer ruft seine Tiere



Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden, ggf. Heraushören

Material:

Für jedes Kind eine Geräuschquelle (Orff-Instrumente, Naturinstrumente, andere Geräuschquellen), für den „Bauern“ alle verwendeten Geräuschquellen in „Zweitausführung“

Zu Beginn wird besprochen, welche Tiere der Bauer besitzt. Jedes Kind wird in eines der Tiere verwandelt (rhythmischer Zauberspruch) und sucht sich dann ein Instrument aus, mit dem der Bauer es wecken soll. Zur besseren Zuordnung (darauf kann ggf. verzichtet werden) nimmt es eines der doppelten Instrumente mit an seinen Schlafplatz.

Bald schlafen alle Tiere und schnarchen ordentlich, bis der Bauer das erste Tier mit seinem ausgesuchten Weckruf (Instrument) weckt. Hat es sein Instrument erkannt, so reckt es sich, schlägt ggf. auch sein eigenes Instrument an und kriecht, hüpf oder trippelt zum Bauern.

Der Bauer kann auch zwei Instrumente gleichzeitig oder kurz nacheinander anschlagen und die entsprechenden Tiere gleichzeitig zu sich rufen.

25. Wasser und Schlaf

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Hinhören, Zuhören, Unterscheiden

Material:

Ohne

Es wird eine Geschichte erzählt. Immer, wenn das Wort „Wasser“ (auch in Wortverbindungen) vorkommt, müssen alle Zuhörer auf einen erhöhten Gegenstand (z. B. Stuhl) steigen. Bei dem Wort „Schlaf“ müssen sich alle auf den Boden legen und die Augen schließen.

Weitere „Signalwörter“ sind z. B. „kalt“ („brrr“ rufen), „Auto“ (hupen) ...

26. Die traurige Tasse

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Hinhören, Zuhören, Unterscheiden

Material:

ohne

Bei dem Wort „Tasse“ wird z. B. geschlürft, bei „Kasse“ wird das Klingeln (evtl. Piepsen) einer Kasse nachgeahmt.

Es war einmal eine weiße Tasse. Die stand in einem großen Kaufhaus in einem Regal. Von dort aus konnte sie die Kasse sehen. In die hatte sie sich verliebt. Keiner kaufte die weiße Tasse, denn diese Farbe war gerade nicht „in“. Das freute unsere Tasse eigentlich, denn so konnte sie die Kasse jeden Tag sehen. Doch leider wurde die weiße Tasse durch den Staub im Kaufhaus allmählich grau und unansehnlich. Als der Chef des Kaufhauses eines Tages zufällig die schmutzige Tasse sah, schimpfte er sehr und sagte: „So eine hässliche graue Tasse darf nicht in der Nähe der Kasse stehen. Ab ins Lager damit!“ Sofort wurde die arme Tasse in ein dunkles Regal im Lager geräumt, von wo aus sie nicht mal ein Stückchen ihrer geliebten Kasse sehen konnte. Sie verschmutzte immer mehr und wurde von Tag zu Tag trauriger. Dicke Tassentränen rollten an ihren Rändern hinunter. Die hellen Streifen auf dem grauen Untergrund ließen sie noch hässlicher aussehen als vorher. Eines Tages saß eine junge Verkäuferin an der Kasse, die gerade eingestellt worden war. Um 10.00 Uhr durfte sie zum Frühstück. Doch sie hatte für ihren Kaffee an der Kasse keine Tasse. So aß sie nur ihr Brot. Am Nachmittag musste die junge Verkäuferin das Lager aufräumen. Was sah sie da verstaubt und tassentränenverschmiert in der Ecke eines Regals stehen? Die unansehnliche Tasse, die früher neben der Kasse im Regal gestanden hatte. „Diese alte Tasse braucht bestimmt keiner mehr“, dachte sie und fragte ihren Chef, ob sie die hässliche Tasse mit an die Kasse nehmen dürfte. „Die können Sie behalten“, sagte dieser, „die kauft sowieso kein Mensch!“ Unsere schmutzige Tasse dachte schon, sie sollte nun endgültig im Müll landen und die Kasse nie mehr wiedersehen, als die Verkäuferin sie aus dem Regal nahm. Doch wie groß war ihre Freude, als sie vorsichtig unter heißem Wasser gereinigt und hinterher sogar noch poliert wurde. Nun erstrahlte sie wieder im schönsten Weiß, dass es nur so blinkte. Aber, was war das? Die Verkäuferin ging mit ihr zur Kasse! „Meine Kasse!“, jubelte die Tasse glücklich und wusste vor Freude nicht, was sie machen sollte.

Von nun an standen Tasse und Kasse nebeneinander im Kaufhaus und freuten sich jeden Tag aufs Neue über ihr Glück.

27. Signalwörter

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Hinhören, Zuhören, Unterscheiden

Material:

s. o.

In der Geschichte kommen so viele verschiedene „Signalwörter“ vor, wie die Gruppe Kinder hat. Die einzelnen Wörter sollen möglichst oft auftauchen. Zu Beginn erhält jedes Kind ein „Reizwort“ zugewiesen. Immer, wenn während der Geschichte dieses Wort genannt wird, steht das betreffende Kind auf, dreht sich einmal um sich selbst o.Ä. und setzt sich anschließend wieder hin.



28. Die lustige Essgeschichte

(verändert nach einer Idee ges. in „Praxis der Vorschul-erziehung“ v. Kallmeyer)

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Hinhören, Zuhören, Unterscheiden

Material:

ohne

Die Kinder sitzen im Kreis (Teppichfliesen oder Stühle). Die Fachkraft erzählt ggf. mit Hilfe einer Handpuppe eine fantasievolle Geschichte, in der häufig das Wort „Wurst“ vorkommt. Sobald es genannt wird, rufen die Kinder „Guten Appetit“, stehen vom Stuhl auf, drehen sich einmal um sich selbst und setzen sich wieder hin. Die Geschichte wird weitererzählt und bei dem Signalwort „Wurst“ (auch in zusammengesetzten Wörtern) reagieren die Kinder wie oben beschrieben.

Beispiel:

„Mhh, habe ich Hunger! Mein Magen knurrt schon ganz laut. Ich habe Appetit auf Bockwurst und Brot. Wo suche ich denn zuerst nach der leckeren Bockwurst? Ich gehe mal ins Badezimmer. Huch, da hängt ja eine Mettwurst in der Dusche! Die hole ich mir gleich einmal herunter und bringe sie in die Küche. Aber halt, was ist denn das? Wieso liegt denn im Flur eine Leberwurst? Die nehme ich auch gleich mit. Du meine Güte, im Besenschrank finde ich noch drei Currywürste, die müssen auch mit in die Küche. Was ist denn in der Vorratskammer passiert? Die Bratwurst ist in den Honig gefallen und die Rotwurst schaut aus dem Marmeladenglas heraus. Ich gehe zum Küchentisch und sehe zur Lampe. Da baumeln lustig zwei Bockwürste. Als ich mir einen Stuhl hole, um sie herunterzuholen, bricht ein Bein vom Stuhl ab. Plumps, liege ich in der Schale mit Weißwürsten, die Mutter auf den Tisch gestellt hat. Da ist mir vor Schreck der Appetit vergangen. In ähnlicher Form können andere Geschichten durchgespielt werden:

Trinkgeschichte mit verschiedenen Säften

Sobald das Wort „Saft“ fällt, rufen die Kinder „Prost“ und drehen sich herum.

Tiergeschichte

Sobald ein Tier genannt wird, werden die entsprechenden Tierstimmen nachgeahmt.

Fahrzeuggeschichte

Sobald ein Fahrzeug genannt wird, wird das entsprechende Geräusch nachgeahmt.



29. Weltreise

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachlicher/sprachlicher Bereich: Hinhören, Unterscheiden

Material:

verschiedene Geräuschquellen

Wir wollen eine Reise um die Welt machen. Dabei müssen wir verschiedene Fahrzeuge benutzen. Für jedes Gefährt wird ein Signalgeräusch festgelegt (z. B. Flugzeug: Trillerpfeife). Beim Hören des entsprechenden Geräusches bewegen sich die Kinder in passender Form durch den Raum.

Varianten:

Statt der Geräuschquellen können zur Kennzeichnung der Fahrzeuge auch bestimmte Laute oder auch Geräuschwörter verwendet werden, z. B. Auto: „rrrr“ oder „brumm“. Zu einer Signalwortweltreise wird das Spiel, wenn die Fachkraft keine Geräuschquellen einsetzt, sondern nur erzählt.

Wir landen z. B. mit unserem Flugzeug (Kinder bewegen sich passend und ahmen Flugzeugbrummen nach) in China. Auf dem Flugplatz stehen viele Fahrräder bereit. Wir setzen uns Helme auf, schwingen uns auf das Rad und fahren los (entsprechende Geräusche und Bewegungen).

30. Radio Merkwürdig

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche/sprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden

Material:

„Ratekönigkrone“

Hier werden die in der Gruppe bekannten Kinderlieder gesungen, doch, oh weh, es schleichen sich Fehler ein:

- falsche Melodie singen
- nach richtigem Anfang mit falscher Melodie weitersingen
- mit falschen Reimwörtern singen (z. B. statt „Haus“ „Klaus“ singen ...) → Wibbel-wabbel-wu

Wer den Fehler zuerst entdeckt, darf bis zum nächsten Fehler die „Ratekönigkrone“ (o.Ä.) aufsetzen.

Anmerkung zum Bereich „Ohrenschmaus“:

Zahlreiche außersprachliche und teilweise auch sprachliche musikalische Anregungen finden sich in den Büchern von Björn Tischler und Ruth Moroder-Tischler. Drei Beispiele sind unten angeführt. Seminare mit Björn Tischler haben auch die Inspiration zu einigen Übungen im rhythmisch-musikalischen Bereich geliefert.

Genaue Literaturangaben finden sich im Anhang.

31. Taschenlampenspiel



Hauptsächliche Förderbereiche

(im Bereich phon. Bewusstheit):

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden
(→ langsam, schnell ...)

Material:

eine Taschenlampe für jedes Kind, beliebige Musik

„Die Teilnehmer liegen sternförmig auf dem Rücken mit dem Kopf zur Kreismitte und strahlen mit der Taschenlampe die Raumdecke an. Die dort sichtbaren Lichtkegel werden zur Musik bewegt: kreisend, eckig, gleichbleibend, sich verändernd, schnell, langsam, horizontal, vertikal ...“ (Musik aktiv erleben, a.a.O. S. 82)

32. Waschmaschinentanz



Hauptsächliche Förderbereiche

(im Bereich phon. Bewusstheit):

Außersprachliche Ebene: Hinhören

Material:

Musik z.B. „Maruschka“ (z.B. Fidula-Kassette 83, s. Beispielliste)

„Heute ist großer Waschttag. Wir schauen einmal, welche Wäsche wir überhaupt haben. Ich bin (zum Beispiel) eine gelbe Socke. Und was bist du? Die Wäsche kommt nun in die Waschtrommel und wird dort durcheinandergewirbelt. Die Waschtrommel läuft mal in die eine, mal in die andere Richtung. Sobald der Waschvorgang zu Ende ist, wird die Wäsche kräftig durchgespült und mit noch ungewaschenen Wäschestücken ausgetauscht.“

Die Kinder laufen auf Kreisbahn in Tanzrichtung; immer wenn der/die Gruppenleiter/in „hoppa“ ruft, wird die Richtung gewechselt. Während die Wäsche ausgetauscht wird, klatschen die übrigen Kinder im Rhythmus der Musik. (Einfach tanzen, s. Beispielliste)

33. Schwerelosigkeit im Weltraum - Planet der schnellen Wesen

Hauptsächliche Förderbereiche

(im Bereich phon. Bewusstheit):

Außersprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden

Material:

Musik in verschiedenen Tempi, ggf. auch vom Gruppenleiter gespielt

„Zu langsamer Musik bewegen sich die Teilnehmer in 'Zeitlupe' durch den Raum (Schwerelosigkeit im Weltraum). Sobald schnelle Musik einsetzt, bewegen sich die Teilnehmer auf einer z.B. mit Klebeband fixierten Kreislinie mit schnellen Bewegungen (Planet der schnellen Wesen). Als Hilfsmittel können auch z.B. Chiffontücher eingesetzt werden.“

(Musik aktiv erleben, s. Beispielliste)



II. „Wibbel-wabbel-wu – jetzt kommst du“

*Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von Reizfolgen,
Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele*

34. Klanginsel

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von Reizfolgen

Material:

Orff-Instrumentarium (Klangstäbe etc.)

Die Kinder sind mit ihrem Abenteuerschiff auf einer besonderen Insel gelandet: auf der Insel der Klänge. Alles, was sich bewegt, hat einen besonderen Klang. Die Kinder übernehmen nach und nach die bereitliegenden Instrumente und symbolisieren damit die Tiere, Menschen etc. der Insel: Schmetterlinge, Vögel, Schlangen, Eingeborene etc. (dies können die Kinder sich überlegen).

Nun wollen sie im „Orchester“ spielen: Die Kindergartenhandpuppe gibt einen einfachen Rhythmus mit ihrem Instrument vor und die Kinder versuchen, diesen (der Reihe nach, auf einmal) nachzuahmen.

Doch, oh Schreck! Da kommt der Zauberer Ka mit seiner Zaubertrommel. Ihrem Rhythmus müssen alle folgen, keiner kann sich mehr frei bewegen. Alle sind in diesem Rhythmus gefangen, bis die Zaubertrommel einfach keine Lust mehr hat, für den Zauberer zu trommeln. Sie gibt einfach keinen Trommelklang mehr von sich. Der Zauberer ist wütend, doch die Kinder freuen sich. Sie können wieder mit ihren Instrumenten den eigenen Rhythmus spielen.

Die Tiere feiern ein Fest mit Rhythmus, bei dem zum Schluss sogar der Zauberer in seinem Schloss „mit muss“.

35. Höhlenkinder

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von Reizfolgen

Material:

Decke o.Ä. (-> Höhle), natürliche Geräuschquellen (s. u.), strubbelige Perücke oder andere Kennzeichnung für das Höhlenkind

Vorbereitung:

Im Gruppenraum wird eine „Höhle“ (Abtrennung mit einer Decke reicht völlig aus) gebaut. Verschiedene Geräuschquellen (freie Wahl) werden hineingelegt.

Diese Gegenstände werden zusätzlich außerhalb der Höhle (für die gesamte Gruppe) deponiert.

Auf einer geheimnisvollen Insel (o.Ä.) haben die Kinder eine Höhle entdeckt, in der ein merkwürdiges Wesen (strubbelige Perücke) haust: ein Höhlenkind. Es hat große Angst vor den unbekanntem Kindern und traut sich nicht aus seiner Höhle heraus. So spielt es allein in seiner Behausung mit Gegenständen, die Geräusche verursachen. Die Kinder möchten zu gern mit dem Höhlenkind gemeinsam ein „Geräuschkonzert“ veranstalten. Sie ahmen die „Höhlengeräusche“ und auch den jeweiligen Rhythmus mit den Gegenständen nach, die vor der Höhle herumliegen (z. B. Steinchen zusammenschlagen, Stöckchen knacken, mit Blättern rascheln, Muschelschalen im Becher bewegen, Sand auf einem Tablett hin- und herbewegen).

Als das Höhlenkind die vertrauten Geräusche hört, kommt es heraus und setzt einem anderen Kind die Perücke auf.



36. Stepptanz

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von Reizfolgen

Material:

„Knackbänder“ s. o.

Die Kinder sind mit ihrem Zauberteppich unterwegs. Sie landen, um Zauberbenzin zu tanken. Auf dem Flugplatz stehen die Fluggäste und frieren. Alle Flugzeuge haben Verspätung und es ist sehr kalt.

Da beginnt ein Mädchen mit (ggf.) roten Haaren (Handpuppe, Perücke, auch ohne) mit seinen Füßen auf den Boden zu stampfen. Dabei hört man ulkige Geräusche, weil es besondere Schuhe trägt (hier: „Knackband“). Das nennt man in seiner Heimat „Stepptanz“, erklärt es den Kindern. Nur – dort trägt man dabei Steppschuhe. Die hat es aber nicht dabei. Die „Knackbänder“ genügen auch. Da die Kinder – beim Warten auf das Benzin – auch ziemlich frieren, fangen sie an, die Bewegungen und den Rhythmus zu imitieren. Das bringt Spaß! Es dauert nicht lange und alle Fluggäste tanzen gemeinsam „Stepptanz“. Dabei wird ihnen ordentlich warm. Fast vergessen sie, dass sie eigentlich tanken wollten!

Der Tankwart füllt das Flugbenzin ein und fröhlich steppend verabschieden sich die Kinder von den übrigen Fluggästen, die nun auch ihre Flugzeuge aufsuchen können.

Nachdem sich alle angeschnallt haben, saust das Flugzeug in Richtung Heimat davon.



37. Im Dschungel

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene: Richtungshören, Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von Reizfolgen
Sprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von Reizfolgen, Richtungshören

Material:

Pro Kind ein Tennisball, ggf. eine Tonkassette mit Geräuschen aus dem „Dschungelbuch“ und dem Gesang von Balu, dem Bären, ggf. ein Plüschbär, Fußstastmaterial

Die Kinder sind im Dschungel gelandet. Von fern hören sie Trommelklang. Es wird schon dunkel und sie können den Weg kaum erkennen. Hintereinander schleichen sie einen schmalen Pfad entlang in Richtung der „Musik“. Der Trommelklang kommt näher. Plötzlich hören die Kinder eine Stimme singen: Es ist Balu, der Bär aus dem Dschungelbuch (z.B. Handpuppe)! Vor sich hat er einen Berg Kokosnüsse (Tennisbälle) liegen. Jedes Kind darf sich eine nehmen. Bevor wir sie aber „essen“, rät der Bär, sie erst einmal für „Kokosnussmusik“ zu nutzen: Er trommelt mit den Kokosnüssen einen Rhythmus auf den Boden. Die Kinder können so etwas schon sehr gut nachahmen. Nun dürfen sich die Kinder mit der Kokosnuss „die Haut schubbern“ (erst einmal selbst auf dem Körper entlang führen).

Das geht nur mit dem „Balu-Schubbersvers“:
„Schu-bi-du, das bringt Spaß, ju-hu-hu-hu.“

Zu zweit bringt das Ganze aber noch viel größeren Spaß! Dazu stellen sich die Kinder Rücken an Rücken auf und stecken sich eine „Kokosnuss“ dazwischen. Nun können beide ihren Rücken daran reiben. Das geht aber wieder nur mit einem Reimvers:
„Schubberdi, schubberdei, jetzt schubbern zwei, dideldei!“

Ergänzung aus dem artikulatorischen Bereich:

„Dschungelbuch auf dem Rücken“

Plötzlich tanzen die Figuren des „Dschungelbuches“ auf dem Rücken der Kinder (Partnerübung):
Balu, der Bär, läuft mit seinen Tatzen auf dem Rücken der Kinder (ganze Handfläche), z.B.: „tap, tap, tap ...“;
Ka, die Schlange, schlängelt sich dort entlang, z.B.: „sssss“;
Shirkan, der Tiger, lässt seine Krallen fühlen (auf Außenungen des anderen Kindes achten!), z.B.: „ch ...“; Baghira, der Panther, schleicht auf dem Rücken entlang (geöffnete Handflächen), „sch, sch ...“ Zum Schluss kommt Mogli mit einer Kokosnuss (Tennisball) und spielt den Kokosnusstanz auf dem Rücken.



38. Uhrenwald

Hauptsächliche Förderbereiche:

Außersprachliche Ebene/Sprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von Reizfolgen

Material:

Tamburin für große Uhren, Klanghölzer für kleine Uhren, Triangel für ganz kleine Uhren

Die mit den Kindern befreundete Handpuppe „Wuschel“ (oder irgendein anderer Name) ist ganz aufgeregt, als sie heute die Kinder besucht: Sie war nämlich gestern im Uhrenwald und hat dort sehr merkwürdige Dinge erlebt. Im Uhrenwald gibt es keine Bäume, sondern nur ganz viele Uhren: große Uhren, kleine Uhren und klitzekleine Uhren. Die Kinder wollen diesen Wald natürlich auch kennenlernen. Doch den Uhrenwald kann man nur mit einem Zaubervers betreten. Den müssen sie erst einmal von Wuschel lernen (evtl. als Lied):

„Große Uhren gehen tick-tack-tick-tack,
kleine Uhren gehen tick-tack-tick-tack-tick-tack,
und die ganz kleinen Uhren gehen ticketacketicke-
tacketicketacketicketacke.“

Wuschel übt den Zauberspruch Zeile für Zeile mit den Kindern und klatscht mit ihnen den Rhythmus dazu. Dann startet die ganze Gruppe sprechend und klatschend in den Uhrenwald. Der Zauberspruch sollte mindestens zweimal gesprochen werden.

Im Uhrenwald angekommen, stehen die Kinder zuerst vor den großen alten Uhren (durch Gegenstände, Abbildungen o.Ä. symbolisiert). Sie können jedoch nur tiefer in den Wald eindringen, wenn sie den Rhythmus der großen Uhren klatschen (von Erzähler oder älterem Kind vorgegeben) bzw. mit Klanghölzern oder anderen Instrumenten nachahmen können. Wuschel hilft dabei. Nun geht es weiter. Die kleineren Uhren wollen auch ihren Takt geklatscht oder auf einem Instrument „gespielt“ haben, sonst lassen sie die Kinder nicht durch zu den niedlichen Babyuhren. Auch diese klitzekleinen Uhren wollen ihren Takt geklatscht bzw. geschlagen haben, bevor sie die Kinder auf den Uhrentanzplatz lassen, der sich auf einer großen Lichtung befindet. Kaum sind die Kinder dort angelangt, verwandeln sie sich selbst in große, kleinere und ganz kleine Uhren (Kennzeichnung durch verschiedenfarbige Bänder). Je nachdem, welcher Takt erklingt, müssen die Uhren nun tanzen, was ihnen großen Spaß bereitet.

Doch da schlägt die große alte Walduhr und als wäre nie etwas geschehen, sitzen die Kinder wieder in ihrem Gruppenraum und sehen sich verwundert um.

39. Astronautencamp

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von sprachlichen Reizen

Material:

ohne; ggf. Utensilien zum Darstellen des Astronautencamps bzw. der einzelnen Übungsplätze

Die Kinder befinden sich im Astronautencamp. Neben körperlichem Training (hier können für die Gruppe wichtige Körperübungen eingesetzt werden) wird auch geübt, die Anweisungen der Bodenstation genau zu wiederholen und auszuführen.

Z. B.:

„Ich fülle den Tank mit Benzin.“

(entsprechende Bewegungen und Geräusche)

„Ich stelle den Anschlag auf drei.“

(entsprechende Bewegungen und Geräusche)

40. Karaoke

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von sprachlichen Reizen

Material:

s. o.

Der den Kindern bekannte Zauberrabe ist „Schlagerstar“ geworden. Eitel wie er ist, behauptet er, dass die Kinder seine tollen Lieder nicht singen könnten. Denn vor allem, so meint er, könnten sie den Text nicht behalten.

Er „singt“ den Kindern immer eine kurze Sequenz vor (neues Lied, unbekanntes Verse, ...), die diese nachsingen sollen, was sie ja seiner Ansicht nach nicht können. Doch da hat er sich getäuscht!

Wie in einem richtigen „Karaoke-Wettbewerb“ beweisen die Kinder ihm das Gegenteil.

41. Satzstafette

Falls dieses Spiel draußen gespielt wird, kann es als richtiger Stafettenlauf gestaltet werden!

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Weitergeben von sprachlichen Reizen

Material:

ohne; ggf. „Stafette“

Die Kinder haben „Sport“. Sie stehen mit einem gewissen Abstand zueinander u-förmig im Raum. Ein Kind bekommt eine „Stafette“. Gleichzeitig wird ihm – etwas abseits, damit die anderen Kinder es nicht hören – ein Satz genannt, der einen Auftrag für die übrigen Kinder enthält, z. B. „Du sollst hüpfen.“ Das Kind läuft los, gibt dem nächststehenden Kind die Stafette und nennt den Auftrag. Dieses führt den Auftrag aus und läuft zum nächsten Kind. Mittlerweile wurde ein zweites Kind mit einem neuen Auftrag losgeschickt, z. B. „Du sollst in die Luft springen.“ Der Ablauf entspricht dem bereits beschriebenen.

Die Aufträge können im weiteren Verlauf länger und schwieriger werden. Die älteren Kinder geben dann jeweils den jüngeren Kindern bei der Stafettenübergabe Hilfestellung.



42. Einkaufsparcours

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Weitergeben von sprachlichen Reizen

Material:

Gegenstände, die eingekauft werden sollen; „Merkzettel“

Die Kinder haben ihren Raum in ein „Einkaufszentrum“ verwandelt. An mehreren Ständen können die verschiedensten Dinge eingekauft werden. Je zwei Kinder betreuen die einzelnen Stände. In Zweiergruppen werden die Kinder nun zum „Einkauf“ geschickt. Sie bekommen jeweils einen „Einkaufszettel“ mit. Doch, da die Kinder noch nicht lesen können, müssen sie sich die Dinge, die sie einkaufen sollen, merken. Am Ziel angekommen kontrolliert die Fachkraft, ob alles richtig eingekauft wurde. Ansonsten wird einfach umgetauscht. Haben sie aber alles richtig eingekauft, so werden sie nun selbst Verkäuferinnen und Verkäufer.

43. Lachparade



Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Weitergeben von sprachlichen Reizen

Material:

eine leere Flasche



Die Kinder sitzen im Kreis um eine Zauberflasche herum. Um ihre Wirkung zu entfalten, muss sie gedreht werden. Derjenige, auf den der Flaschenhals nach dem Drehen zeigt, muss unweigerlich lachen (mit Ganzkörperbewegungen). Das ist so ansteckend, dass alle genau dieses Lachen nachahmen müssen, bis die Flasche wieder gedreht wird und ein anderes Lachen ertönt. Das Ende des Spieles kann individuell vereinbart werden; z. B. verliert die Zauberflasche nach 10 Lachsalven ihre Wirkung ...





44. Indianersprache

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von sprachlichen Reizen

Material:

Federschmuck, ggf. Handpuppe

Die Kinder sind mit dem „Wuppobil“ (Fantasiegefährt) ins Indianerland gereist. Dort werden sie vom Indianerhäuptling (ggfs. Handpuppe mit Federschmuck) begrüßt.

Doch, oh Schreck – die Kinder können die Indianersprache nicht verstehen! Der Häuptling versucht, ihnen die wichtigsten Begriffe (jeweils sinnlose Silben: mit zweisilbigen Unsinnwörtern beginnen, bis maximal vier Silben steigern) zu erklären. Wenn die Kinder ihn verstanden haben, wiederholen sie die Silbenfolge und vollführen die entsprechenden Bewegungen.

Da es hier primär um das Behalten und die richtige Reihenfolge einer Reizfolge geht, sollten lautlich sehr verschiedene Silben eingesetzt werden, z. B.:

ma-ti = Ich möchte schlafen (Schlafen darstellen, ggf. schnarchen)

scha-to-we = Ich begrüße dich (Hand zum Gruß reichen)

Unter dem Stichwort „Planetensprache“ findet sich eine ähnliche Übung, die zusätzlich die Lautunterscheidung berücksichtigt (s. dort).

45. Maschinenmuseum

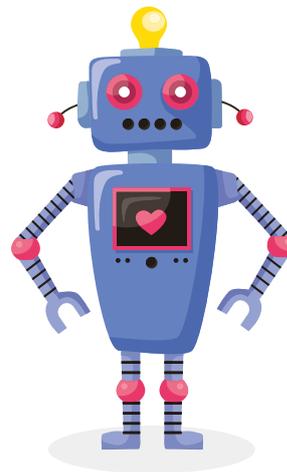
Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von sprachlichen Reizen (Da es hier nur um das Behalten von Lautsequenzen geht, einander unähnliche Laute in den einzelnen Lautfolgen verwenden! Wenn zu einem späteren Zeitpunkt die Unterscheidung von Lauten trainiert wird, können im weiteren Verlauf einander ähnliche Laute eingesetzt werden.)

Material:

ohne; ggf. Utensilien für die einzelnen Maschinen (z.B. Plastikgeschirr)

Die Museumsleiterin höchstpersönlich führt die Kinder durch ihr Maschinenmuseum. Sie demonstriert ihnen auch die Funktionsweise der Monstren (vorher instruierte ältere Kinder) von früher. Diese alten Maschinen bewegen sich merkwürdig und geben witzige Geräusche (vorher abgesprochene Lautfolgen) von sich, z. B. die Geschirrspülmaschine, die es schon im letzten Jahrhundert gegeben hat: Sie nimmt das Geschirr (Plastik) mit „p“, hebt es mit „sch“ hoch und wirft es mit „l“ auf den Boden. So einfach war es damals! Es fragt sich nur, welches Geschirr man beim nächsten Mal nehmen sollte?



Die Kinder sollen die Funktionsweise der Maschinen richtig begreifen und sie deswegen nachahmen ... Weitere Maschinen wären z. B. „Ei-unter-dem-Huhn-Wegnahme-Maschine“ oder eine „Eis-leck-Maschine“ ...

46. Auf dem Bauernhof



Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

Materialien zur Kennzeichnung der Kinder als Kühe, Pferde, Schweinchen, Hühner, Hund, Katze, Maus; Materialien zur Kennzeichnung des Kuh-, Pferde-, Hühner-, Schweinestalles; ggf. Holz zur Verdeutlichung des Lagerfeuers, ein Kassettenrekorder und fröhliche Musikkassette

Zu Beginn des Spieles werden die Kinder jeweils mit einem rhythmischen Zauberspruch in Tiere verwandelt und in passender Form gekennzeichnet (Aufkleber, Stempel, gebastelte Erkennungszeichen). Die Anzahl der Tierarten kann verringert werden. Gemeinsam überlegen sich die Kinder und der Zauberer, wie der Zauberspruch zu Ende geführt wird. Die Reime werden verdeutlicht.

„Wibbel, wabbel, wühe, da sind die Kühe!“
„Wibbel, wabbel, werde, da sind die Pferde.“ „Wibbel, wabbel, meinchen, da sind die Schweinchen.“ „Wibbel, wabbel, wühner, da sind die Hühner.“ „Wibbel, wabbel, wund, da ist der Hund.“ „Wibbel, wabbel, watze, da ist die Katze.“ „Wibbel, wabbel, waus, da ist die Maus.“

Handlungsgeschichte → Ohrenschmaus:

Hauptsächlicher Förderbereich:

Sprachliche Ebene: Zuhören

Die Fachkraft erzählt nun eine Geschichte, in der sich alle so verhalten müssen, wie es gesagt wird. Zusätzlich müssen sich alle wieder an ihrem Ausgangspunkt befinden, wenn die Bäuerin aufwacht (durch Geräusch verdeutlichen). Nun bringt die Bäuerin die Tiere in die einzelnen (gekennzeichneten) Ställe. Sie ist müde von der vielen Arbeit auf dem Bauernhof und setzt sich im Wohnzimmer in ihren Schaukelstuhl und schläft ein.

Sie träumt von ihren Tieren:

Die Kühe muhen, die Pferde wiehern, die Schweinchen grunzen, die Hühner gackern, die Katze miaut und die Maus piepst in ihrem Mauseloch. Da bellt der Hund laut und zuerst sind die Pferde still, dann die Kühe, dann die Hühner, die Katze, die Maus und danach hört auch der Hund auf zu bellen. Es ist still. Die Bäuerin wacht kurz auf, schaut um sich, alle Tiere schlafen. Sie muss den Lärm wohl geträumt haben. Zufrieden schläft sie wieder ein. Es dauert nicht lange, da stehen die Kühe vorsichtig auf und auch die Pferde erheben sich. Und hast du nicht

gesehen – blitzschnell tauschen Kühe und Pferde ihren Stall. Nun wird es den Hühnern und den Schweinchen auch zu langweilig in ihren eigenen Behausungen und sie tauschen ihre Plätze. Der Hund, die Katze und die Maus spielen mit dem Hundeball. Alle haben Spaß. Doch da rührt sich die Bäuerin. Sie ist kurz vorm Aufwachen. Schnell alle zurück an die alten Plätze! Die Bäuerin wacht kurz auf, schaut sich verwundert um, alle Tiere schlafen. Sie muss den Stalltausch wohl geträumt haben. Zufrieden schläft sie wieder ein. Kaum hört man aber ihr leises Schnarchen, da geht es wieder rund auf dem Bauernhof: Jedes Huhn sucht sich eine Kuh, jedes Schweinchen sucht sich ein Pferd. Die Katze und die Maus spielen „Diskjockey“ und stellen den Kassettenrekorder an. Der Hund passt auf, ob die Bäuerin wach wird. Alle tanzen vergnügt. Nun tanzt auch die Maus – oh Wunder – mit der Katze. Da kann der Hund nicht widerstehen und statt auf die Bäuerin aufzupassen, tanzt er mit Maus und Katze. Da, was ist das? Die Bäuerin reckt und streckt sich und gähnt laut. Schnell, alles zurück auf die alten Plätze, bevor sie richtig wach wird! Als die Kirchenuhr dreimal schlägt, sind alle wieder in ihrem eigenen Stall. (Fachkraft schlägt Instrument dreimal an.) Die Bäuerin wacht auf und reibt sich verwundert die Augen. „Komisch, was träume ich denn bloß!“, ruft sie, legt sich bequem zurück und schläft wieder ein. Der Hund ruft leise: „Kommt alle in die Mitte, ich habe für alle etwas zu fressen stibitzt! Wir machen ein Lagerfeuer und grillen es. Dann schmeckt es besonders gut!“ Alle setzen sich in einen Kreis und rufen „Holz, Holz, Holz“ (mit rhythmischer Armbewegung). Schon liegt ein Holzstoß in der Mitte. Nun wird mit Aneinanderreiben der Hände Feuer herbeigezaubert. Jetzt brennt das Lagerfeuer (entsprechende Geräusche vormachen) und es kann gegrillt werden.

Genüsslich schmatzend fressen nun alle Tiere ihren Festschmaus. Für Wasser ist auch gesorgt (schlürfen). Da, die Bäuerin ist kurz vorm Aufwachen. Alle gießen schnell Wasser auf das Feuer (sch), schlucken schnell ihr restliches Fressen hinunter und verschwinden in ihre Ställe. Als die Kirchturmuh viermal schlägt, ist alles wieder in Ordnung.

Die Bäuerin schaut sich erstaunt um. „Habe ich das auch geträumt?“, fragt sie. „Jetzt gehe ich aber endlich in mein Bett.“ Das sagt sie nicht nur, das tut sie auch. Die Tiere aber sind vom Spielen, Tanzen und Fressen so müde geworden, dass sie schon längst eingeschlafen sind. Aus allen Ställen dringt ein leises Schnarchen ...

47. Der zerstreute Reporter

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

ggf. Block, Bleistift

Ein „Reporter“/eine „Reporterin“ (durch Block und Bleistift gekennzeichnet) hat die Verse, die in der Gruppe bekannt sind, aufgeschrieben. Nun will er/sie diese mit der Gruppe durchspielen:

Hier werden bekannte Kinderreime und Fingerspiele „wie gewohnt“ angeboten, jedoch die Reimwörter werden durch falsche Wörter ersetzt, z. B.:

„Himpelchen und Pimpelchen gingen auf einen Berg.
Himpelchen war ein Heinzelmann und Pimpelchen ein Junge (richtig: Zwerg).

Sie blieben lange dort oben sitzen und wackelten mit ihren Bleistiften (Zipfelmützen).

Der Reporter kann unter zusätzlichem visuellen – auch sprachproduktivem – Gesichtspunkt auch seine Kleidung beim Anziehen durcheinandergebracht haben, was die Kinder bemerken und ihm berichten:

- verschiedene Socken
- „Entenfüße“
- Pflaster auf der Mütze
- Jacke falsch herum
- ...

48. Regentanz

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von Reizfolgen, Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

ggf. Orff-Instrumentarium, Wollfäden, Bildkarten zu Reimpaaren, Rabe

Hatschi reitet mit den Kindern auf den Zungenpferdchen ins Regenland. Doch, oh Schreck, was ist hier geschehen? Die Regenwürmer (Wollfäden), die das Regenland bewohnen, machen sich große Sorgen und bitten die Kinder um Hilfe. Der böse Zauberrabe hat nämlich den Regen fortgezaubert. Nur, wenn die Regenwürmer ganz viele Reimwörter zu den Wörtern finden, die der Rabe als Bilder (oder Gegenstände) dagelassen hat, kommt der Regen zurück. Doch, habt ihr schon einmal gehört, dass Regenwürmer reimen können? Also helfen die Kinder und Hatschi. Schon fangen sie an: (im ersten Durchlauf sollen die Kinder die Reimpaare finden, im weiteren Verlauf können sie auch einmal selbst versuchen, Reimwörter zu finden), z. B. Haus – Maus, Hund – Mund, Dose – Hose, Wurm – Turm, Ziege – Wiege, Kasse – Tasse, Kopf – Topf, Keller – Teller ... Die Kinder und Hatschi finden so viele Reime, dass der böse Zauberrabe den Regen kaum noch in den Wolken halten kann. Die Kinder kennen sogar noch Abzählreime, die sich reimen und auch noch helfen. Zum Schluss tanzen sie noch gemeinsam mit Hatschi den Regentanz: (Der Regentanz passt auch in den Bereich der Silbenübungen!)

Auf den Boden klatschen: „Wa-ri!“

Auf Brusthöhe klatschen: „Wo-ri!“

Über dem Kopf klatschen: „Wun-ter!“

Nun folgt der Regentext:

Auf den Boden klatschen: „Re-gen!“

Mitte: „Komm!“

Oben: „he-run-ter“

Weitere Folgen mit anderem Text und anderen Bewegungen sind möglich! Die Bewegungsfolge steigert sich in ihrer Schnelligkeit, bis – mit Glockenspiel und Fingerklappen (–> Boden) symbolisiert – nach und nach immer mehr Regentropfen auf die Erde fallen.

Zum Schluss kommen auch die Regenwürmer aus dem Boden (Wolle, bunte Tücher ...) und tanzen mit den Kindern durch den Regen, ggf. Verknüpfung mit dem Lied „Hörst du die Regenwürmer husten?“



49. Lügenkönig

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

Utensilien zur Darstellung des Lügenkönigs

Der „Lügenkönig“ besucht die Kinder. Er behauptet, dass diese seine Lügen nicht aufdecken können. Da hat er die Kinder aber unterschätzt. Er beginnt, ihnen seine Lügengeschichten aufzutischen:

Es ist Sommer. Alle schwitzen, denn es ist sehr heiß.
Sofort bemerken die Kinder den Fehler und rufen:
„Heiß!“ Der Lügenkönig versucht weiter sein Glück:
Da wachsen viele Blumen auf der Liese (Wiese).
Wir spielen auf der Wiese mit dem Ball (Ball).
Davon bekommen wir Wurst (Durst).
Wir schenken uns Tee aus der Tanne (Kanne) ein.
Der See (Tee) schmeckt gut.
Nun legen wir uns noch ein Stück Brot auf den Keller
(Teller). Aus dem See springt plötzlich ein Tisch (Fisch) in
die Luft. Das erinnert uns daran, dass wir laden (baden)
wollten. Wir springen alle ins kühle Fass (Nass).
Das bringt Spaß!

Die Kinder haben alle Lügen des „Lügenkönigs“ aufgedeckt. Nun hat er keine Lust mehr zu lügen und will lieber mit ihnen – wie in der Geschichte – frühstücken.



50. Dichterwettbewerb

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

ggf. „Flugticket“

Die Kinder haben sich zum „Dichterwettbewerb“ angemeldet. Sie wollen als beste Gruppe den Preis, eine Reise in den Dschungel, gewinnen. Hierzu müssen sie aber schwierige Aufgaben lösen: Sie müssen die vorgegebenen Verse um das fehlende Reimwort ergänzen. Immer, wenn ein Reim geschafft wird, legt der Schiedsrichter ein Stück des „Flugtickets“ in die Mitte, was die Kinder jedes Mal zu einem kurzen Freudentanz animiert. Ist die Karte vollständig, haben sie ihr Ziel erreicht. Doch zuerst die Reimaufgaben:

Die Spinne aus dem Keller –
fällt in der Küche auf den ... (Teller).
Ach, ist mir heiß – ich esse schnell ein ... (Eis).
Der Schnee ist weiß – und die Sonne ... (heiß).
Ich sehe in der Nacht aus dem Fenster – da laufen
viele weiße ... (Gespenster).
Es klingelt laut der Wecker – ich muss aufstehen
und zum ... (Bäcker).
Aus dem See da springt ein Fisch – uns mitten
auf den ... (Tisch).
Ich rufe meinen Hund – und bewege
dazu meinen ... (Mund).
Ich kaufe mir auf dem Jahrmarkt Lose – oh, ich habe
ein Loch in meiner ... (Hose).

51. Reimmetanz

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

Reimpaare in Form von Abbildungen, Tonkassette mit „Tanzmusik“

Die Kinder veranstalten ein Tanzfest. Erst tanzen sie alle gemeinsam (z. B. aus „Einfach tanzen“). Doch nun kommt ein besonderer Tanz: Der „Reimmetanz“: Die Kindergartenhandpuppe, als Veranstalterin des Festes, wirbelt nun „Tanzkarten“ durch die Luft. Darauf sind Abbildungen zu sehen – jeweils zwei reimen sich. Jedes Kind sucht sich eine Karte. Jetzt müssen sich die Tanzpartner finden. Das Erproben der Reime geht los. Bald haben sich die Paare gefunden. Der erste Tanz (Musik z. B. aus: Einfach tanzen) beginnt.

Vor dem zweiten Tanz werden die Karten wieder durcheinandergewirbelt und die Suche beginnt von vorn.

52. Der Reimbaum ist traurig

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

Gezeichneter Baum (auch ausgeschnitten), Abbildungen mit Klettband o.Ä. auf Baum geklebt (oder andere Form), „Reimblätter“: Zweite Hälfte Blätter mit Abbildung der Reimwörter

Die Kinder wundern sich: Mitten im Raum liegt auf dem Boden (kann auch ggf. an der Wand befestigt werden) ein schluchzender Baum. Die Kinder fragen mitleidig: „Warum weinst du?“ Der Baum antwortet mit trauriger Stimme: „Ich bin der einzige Reimbaum in der ganzen Gegend. Das hat den Zauberraben geärgert. Er hat einfach alle meine Reimblätter weggezaubert. Nun habe ich nur noch die Hälfte. Könnt ihr mir Helfen? Ich selbst kann nämlich nicht erkennen, welche Blätter mir fehlen. Wenn ihr es herausfindet, kommen die Blätter zurück.“ Wie immer helfen die Kinder gern.

(Im ersten Durchlauf können die fehlenden Abbildungen bereits auf dem Boden liegen. Im weiteren Verlauf können die Kinder auch versuchen, ohne diese Hilfe zu reimen.)

Es ist geschafft! Alle Blätter befinden sich wieder am Baum. Dieser bedankt sich mit einem freudigen Blätterschütteln. Im Schatten des großen Baumes ruhen sich die Kinder nun erst einmal aus und veranstalten ein Picknick (Frühstück).



53. Die Maus hat Geburtstag

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

Die Maus (z.B. Kind mit Mausmaske) feiert Geburtstag. Sie hat sich Geschenke gewünscht, die sich auf ihren Namen reimen. Die Kinder suchen im „Geschenkeladen“ (Tuch o.Ä. mit Gegenständen oder Bildkarten) etwas für das Geburtstagskind aus.

Die Maus freut sich sehr über die Reimgeschenke und feiert mit ihnen ein fröhliches Geburtstagsfest. Ggfs. freut sich die Maus so sehr, dass sie mit den Kindern frei reimt und tanzt:

Ich bin die kleine Maus
und wohne hier im .
Doch kommt eine kleine Laus,
so lauf ich schnell wieder !
Denn: Maus und Laus
in einem - welch ein Graus!

Nun findet die „Geburtstagsgesellschaft“ das Reimen mit den Geschenken so toll, dass sie im ganzen Mäusehaus nach weiteren Reimpaaren (Gegenstände oder Bildpaare) sucht.



54. Der Spielzeugladen zieht um

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

„Spielzeugladen“ kennzeichnen (Schaumstoffwürfel, große Zeichnung, Kennzeichnung durch Band ...), ggf. auch Puppenhaus, „Spielzeug“ in Form realer Gegenstände, notfalls Abbildungen, Möbeltransporter kann (ist aber nicht notwendig) z.B. durch Stühle dargestellt werden.

Heute spielen die Kinder Möbelpacker. Mit einem Fantasie-Möbel-Transporter fahren sie geräuschvoll zu einem Spielzeugladen, aus dem sie das gesamte Spielzeug aufladen und zum neuen Geschäft bringen sollen. Doch - es gibt ein Problem: Es handelt sich nämlich um einen Reim-Spielzeugladen. Wenn man etwas durch die Tür trägt, muss man ein Reimwort zu dem Gegenstand, den man in der Hand hält, finden. (Im ersten Durchgang ggf. Reimwörter zu den Möbeln auf Abbildungen vor das Haus legen. Im weiteren Verlauf können die Kinder gemeinsam versuchen, selbst Reimwörter zu finden.)

Endlich ist es geschafft. Nun fahren die Möbelpacker zum neuen Laden. Entweder können die Kinder hier ohne Probleme ausladen oder sie müssen (Training) wiederum reimen, um die Gegenstände in den Laden zu transportieren. Am Ende gibt es ein „Einweihungsfest“.

Beispiele für Reimwörter: Reimspiele aller Art, Würzburger Trainingsprogramm, Reime-Arbeitsblätter



55. Zauberschule

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von Reizfolgen, Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

Zauberhut, Zauberstab

Heute ist der große Zauberer „Abrakadabra“ bei den Kindern zu Gast. Er will ihnen das Zaubern beibringen. Dazu sind die Kinder mit ihm gemeinsam auf seinem Zauberteppich in sein Schloss geflogen, wo sie nun erwartungsvoll im Kreis sitzen und auf den Unterricht warten.

Zuerst macht der Zauberer es vor:

Er legt unbemerkt für die Kinder eine Kuh (Plastik oder anderes Material) unter sein Zaubertuch. Nun zaubert er vor: „Mi, ma, mu, hier ist eine (die Kinder raten) ... Kuh!“ Nach einem weiteren Beispiel z. B. „Li, la, lu - hier ist ein Schuh!“ haben die Kinder das Prinzip erkannt. Nun machen sie selbst Vorschläge für Zaubersprüche. Hierzu liegen Gegenstände auf dem Boden oder in einem Korb. Im weiteren Verlauf können die Kinder dann auch „tatsächlich“ Gegenstände verzaubern. Sie legen einen Gegenstand unter ein Zaubertuch, halten versteckt einen anderen bereit und „zaubern“, z. B.: (auch als Differenzierungsübung geeignet)

„Mi, ma, mu, der Hund ist weg, hier liegt ein Schuh“ (o.Ä.). Die Kinder können sich auch gegenseitig „verzaubern“: z. B. „Mi, ma, mösche, ihr seid Frösche.“ Alle anderen Kinder hüpfen dann quakend als Frösche durch den Raum bis ein anderer Zauberer vielleicht ruft: „Li, la, lühe, ihr seid Kühe.“ ... Es geht auch ohne Pluralbildung.

Zum Schluss wird mit Zaubersprüchen aufgeräumt:

„Li, la, leck ... ist weg.“



56. Reimhausen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sensibilisierung für die Struktur der Sprache durch Reimspiele

Material:

Ortsschild „Reimhausen“ (zwei abgebildete Gegenstände, die sich reimen), Reimgegenstände oder Abbildungen

In Reimhausen herrscht Aufregung. Normalerweise finden sich überall Reimpartner. Doch irgendein Frechdachs hat einen großen Teil (ggf. auch alle) der Reimgegenstände (ggf. auch Abbildungen) entfernt. So steht z. B. ein Haus ganz allein in der Gegend. Sonst spielt immer der Reimpartner „Maus“ vor der Tür. Der Tisch beschwert sich lautstark: „Wo ist mein Reimwort?“

Der Bürgermeister von Reimhausen bittet die Kinder um Hilfe. Denn das Ortsschild von Reimhausen musste schon abgebaut werden, weil es doch nicht mehr stimmte. Selbstverständlich zögern diese nicht, Reimwörter zu suchen. (Wiederum erster Durchgang mit Gegenständen oder Abbildungen, im weiteren Verlauf auch ohne.)

Reimhausen

Die Kinder sind schon so geübt, dass Reimhausen schnell geholfen wird. Gemeinsam wird das Ortsschild von Reimhausen wieder aufgehängt. Alle freuen sich sehr. Der Bürgermeister lädt die Kinder zu einem Fest ein (vorgestellt oder real). Wortmaterial: s. o.

III. „Ro-bi Ro-bo-ter“

Direkte Hinlenkung auf Bestandteile der Sprache (Wort- und Silbenspiele), Anmerkung: Die Silben müssen so ausgesprochen werden, wie sie wirklich klingen. Die Rechtschreibung bleibt unberücksichtigt!

57. Aus zwei wird eins

Hauptsächliche Förderbereiche:

Vorbewusst mit Wörtern umgehen, hier: zusammengesetzte Wörter bilden

Material:

Bildkarten oder Gegenstände: Fuß, Ball → Fußball; Wäsche, Klammer → Wäscheklammer; Auto, Reifen → Autoreifen; Brot, Tasche → Brottasche; Kaffee, Tasse → Kaffeetasse; Kartoffel, Topf → Kartoffeltopf; Tee, Kanne → Teekanne; Brötchen, Korb → Brötchenkorb; Puppen, Haus → Puppenhaus; Blumen, Topf → Blumentopf; Haus, Tür → Haustür

Hatschi (Handpuppe, es kann jede andere Handpuppe ausgewählt werden) hat den Wortzauberer eingeladen. Der ist sehr überheblich und behauptet, er könne aus zwei Wörtern ein neues zaubern. Die Kinder und Hatschi könnten so etwas nicht. Er führt es vor:

In der Mitte liegen zahlreiche Gegenstände (bzw. Bildkarten) s. o. Nachdem die Gruppe die Gegenstände identifiziert hat, beginnt er: „Aus 'Fuß und Ball' zaubere ich“, er lässt die beiden Bildkarten verschwinden, „Fußball!“ Die Kinder lachen: „Das können wir auch!“ Sie beweisen es ihm – ggf. mit anfänglicher Hilfe. Wütend saust der Wortzauberer davon. Die Kinder lachen sich „schief“ und vergnügen sich noch bei weiteren Wortzaubereien.

58. Was fehlt?

Hauptsächliche Förderbereiche:

Vorbewusst mit Wörtern umgehen, hier: zusammengesetzte Wörter bilden

Material:

s. vorherige Übung: Hälfte der Gegenstände; auch neue Gegenstände bzw. Abbildungen, z. B.: Vogel (-käfig, -nest, -haus), Tisch (-decke, -bein, -platte), Schlüssel (-loch, -bund ...)

Der Wortzauberer ist wütend. Die Kinder haben es tatsächlich beim letzten Besuch geschafft, aus zwei Wörtern eins zu zaubern. Nun will er die Aufgabe schwerer machen: Es liegt immer nur ein Gegenstand zur Bildung des neuen Wortes in der Mitte. Jetzt sollen die Kinder dazu neue Wörter aus ihrem Kopf herbeizaubern. Wenn sie das gemeinsam schaffen, wird er seinen Wortzauberstab an die Kinder abgeben. Das hätte er besser nicht versprechen sollen ...

59. Der kleine Wassergeist

Hauptsächliche Förderbereiche:

Unterscheiden von Wörtern nach gleich und ungleich

Material:

Handpuppe nach eigener Wahl, ggf. zusätzlich Handpuppe, die den Wassergeist symbolisiert



Die Kinder rudern in einem Zauberboot übers Meer.

Rudern bringt immer großen Spaß. Doch, was ist das? Die Wellen werden immer höher und die Kinder hören ein lautes Schimpfen aus der Tiefe (Handpuppe): „Gleich – nicht gleich. So soll ich das sortieren. Das kann ich nicht. Ich weiß doch gar nicht, was gleich und nicht gleich ist! So etwas Dummes!“ „Wer schimpft denn da?“, fragen die Kinder schon halb seekrank. „Ich schimpfe, ich, der kleine Wassergeist!“, ertönt es aus der Tiefe und es schießt ein kleines Wasserwesen aus den Wellen empor. „Kannst du nicht aufhören zu schimpfen, unser Boot kippt noch um!“, bitten die Kinder das kleine Wesen. „Ich kann nur aufhören, wenn ihr mir helft, die Sachen zu sortieren!“, antwortet der kleine Wassergeist. Er berichtet, dass er als Hausaufgabe der Wassergeistschule immer entscheiden soll, ob sich etwas gleich oder ungleich anhört. Er weiß aber nicht einmal, was gleich und ungleich ist. Die Kinder zeigen und nennen ihm mit Hilfe der Handpuppe Beispiele (zwei gleiche Bälle, zwei gleiche Blümchen ...). Nun nennen sie ihm gleiche Begriffe und zeigen ihm dabei gleichzeitig zwei gleiche Gegenstände, so dass es deutlicher wird. Jetzt hat der kleine Wassergeist verstanden, was „gleich“ und „nicht gleich“ ist.

Die Kinder helfen ihm bei seinen übrigen Hausaufgaben (Wortliste gleicher und ungleicher Wortpaare: z. B. Puppe – Puppe, Puppe – Suppe, Ratte – Matte, Matte – Matte ...). Nach mehreren Wortpaaren sind die Hausaufgaben erledigt und der kleine Wassergeist lädt die Kinder voller Freude ein, mit ihm im Meer zu schwimmen. Die Einladung nehmen sie freudig an und sausen mit ihm durchs Wasser, bis sie müde werden und sich in ihrem Schiff schlafen legen.



60. Der See der Feen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Unterscheiden von Wörtern nach gleich und ungleich

Material:

Muggelsteine, Plastikblümchen, Knöpfe o.Ä.

Der unsichtbare See der Feen befindet sich mitten im Gruppenraum. Doch während sich die Zauberwesen an anderen Tagen – unsichtbar für die Augen der Kinder – dort fröhlich tummeln und baden, sitzt heute die Feenkönigin für die Kinder sichtbar (z. B. Handpuppe) auf einem Stuhl und weint. Als die Kinder sie mitleidig nach dem Grund fragen, berichtet diese, dass die „Gleichhexe“ da war. Diese stiehlt alles, was gleich ist. Die Wassertropfen des Feensees waren so schön gleich, dass sie alle auf einmal mitgenommen hat. Die Kinder wollen der Feenkönigin helfen, doch wie? Die Lösung ist nicht so einfach: Um den See herum liegen viele Gleichsteine (gleichfarbige Muggelsteine, Plastikblümchen ...).

Die Feenkönigin muss den Kindern ganz viele Zauberwörter nennen – immer zwei hintereinander. Sind zwei Wörter gleich, dürfen die Kinder, die um den See herumstehen oder –sitzen, zwei Gleichsteine in den See werfen. Werden die Steine bei zwei ungleichen Wörtern geworfen, so spuckt die Gleichhexe diese wieder aus dem See heraus. Schaffen die Kinder es aber, den See zu füllen, so verschwindet die Hexe auf Nimmerwiedersehen und die Feen können in ihren See zurückkehren.

Liste mit Wörtern: s. auch Schneider a. a. O. S. 33

61. Klatschspiel

Hinweis: Klatschspiele regen zum Zerlegen von Wörtern in Silben an. Viele bekannte Klatschspiele finden sich in dem Buch „Aquaka Della Oma“, s. Anhang. Das folgende Klatschspiel wurde als Beispiel aus diesem Buch ausgewählt (s. Beispielliste).

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Wörter in Silben zerlegen

Material:

ohne

Die Fachkraft erzählt den Kindern die Geschichte vom kugelrunden Schwein und zeigt ihnen das passende lustige Klatschspiel, das sie gleich mitmachen:

„Ein kugelrundes Schwein, Schwein, Schwein,
das wollt' gern dünner sein, sein, sein.
Es fraß sich nicht mehr satt, satt, satt,
wurd' dünn, doch auch ganz matt, matt, matt.
Drum Schwein, bleib' lieber rund, rund, rund,
sonst gleichst du einem Hund, Hund, Hund.“

Klatschregel, z. B.:

In die eigenen Hände klatschen, mit der rechten Hand auf die rechte Hand des Partners klatschen, in die eigenen Hände klatschen, mit der linken Hand auf die linke Hand des Partners klatschen, den Rest mit den Händen gegeneinander klatschen, Pause ...



62. Namen hüpfen

Zuerst „Namen klatschen“, s. Würzburger Trainingsprogramm

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Wörter in Silben zerlegen

Material:

Ball; falls die Übung in einem großen Raum durchgeführt wird: ggf. für jedes Kind einen kleinen Ball

Hatschi hat einen großen Ball mitgebracht. Die Kinder stehen um ihn herum. Er möchte gern, dass ein Kind aus der Gruppe den Ball auffängt. Er prellt den Ball und spricht dabei den Namen des Kindes in Silben. Das Kind fängt den Ball und benennt ein anderes Kind in Silbenform. Nun fängt dieses den Ball auf, usw.

Im weiteren Verlauf hüpfet Hatschi einen Namen nach Silben und dieses Kind hüpfet einen anderen Namen nach Silben und setzt sich dann auf den Boden.

Ein höherer Schwierigkeitsgrad ergibt sich, wenn das Silbenspiel wie folgt durchgeführt wird (zusätzlich Herausheben im sprachlichen Bereich):

Hatschi ruft ein Kind hüpfend in den Kreis (Pau-la). Nun darf dieses Kind sich ein weiteres in den Kreis rufen. Es muss aber den Namen des betreffenden Kindes genau wie der Ball in Silben hüpfen. Nun können schon zwei Kinder andere Namen rufen.



63. Wackelpuddingmonster

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Silben zu Wörtern zusammensetzen, Wörter in Silben zerlegen

Material:

ohne; ggf. Material zur Kennzeichnung des „sicheren Ortes“

Verwandlungsspruch für Wackelpuddinge:

„Wibbel, wabbel, wudding

ich bin ein Wackelpudding.

Ich wackle hin und her,

das fällt mir gar nicht schwer,

denn ich bin ein Wackelpudding!“

Alle Kinder werden in Wackelpuddinge verwandelt und „wackeln“ durch die Gegend. Doch den fröhlich wackelnden Puddingen droht Gefahr von einem „Wackelpuddingmonster“, das sie zu gern fängt, weil es das Wackeln so lustig findet. Doch die Süßspeisen wollen nicht für das Monster wackeln. Bevor dieses einen Pudding fängt, muss es den Namen des Kindes in Silben rufen. Wenn dieses rechtzeitig seinen Namen erkennt, kann es sich im „Kühlschrank“ (durch Bänder o.Ä. gekennzeichneten Ort) in Sicherheit bringen. Ansonsten wird das jeweilige Kind zum Wackelpuddingmonster und löst das vorherige ab.

Variante:

Nachdem die Kinder in der ersten Spielfassung ihren Namen vom jeweiligen „Wackelpuddingmonster“ in Silben zerlegt gehört haben, können sie sich nun mit ihrem Silben-Namen retten. Wenn das Puddingmonster ihnen zu nahe kommt, müssen sie schnell ihren Namen in Silben klatschen. Dann kann das Ungeheuer ihnen nichts anhaben.



64. Raupenfraß

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Wörter in Silben zerlegen

Material:

Bierdeckel, Gegenstände oder Abbildungen als Futter für die Raupe

Vor den Kindern liegen verschieden lange Bierdeckelraupen. Diese Raupen sind hungrig. Sie müssen von den Kindern gefüttert werden. Doch sie müssen das richtige Futter bekommen: Die Raupe mit zwei Bierdeckeln darf nur etwas fressen, was sich mit zweimal klatschen (zwei Silben) – symbolisiert durch zwei Bierdeckel sprechen lässt (z. B. „Sa-lat“, auch Fantasiefutter: „Au-to“). Die nächste Raupe darf nur Futter bekommen, das sich mit dreimal klatschen sprechen lässt (z. B.: „To-ma-te“), die dritte Raupe frisst nur Sachen, die sich mit viermal klatschen sprechen lassen.

Gemeinsam probieren die Kinder durch Klatschen aus, welche Raupe welches Futter (Abbildungen, Gegenstände) bekommt und füttern diese. Der Raupenkopf kann von einem Kind dargestellt werden, das bei falscher Fütterung protestiert.

65. Automat

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Wörter in Silben zerlegen

Material:

Gegenstände oder Bildkarten

Die Kindergartengruppe ist mit dem „Spielobil“ (Fantasiegefährt) unterwegs. Doch „puff“ macht es, der Motor ist kaputt. Die Kinder warten auf Hilfe. Doch sie haben großen Hunger und auch Durst. Welch ein Glück! Neben der Straße steht ein „Picknick-Automat“. (Hinter einer Pappwand mit Loch oder z. B. einem mit einem Tuch verhangenen Stuhl hockt ein Kind, das die Nahrungsmittel, symbolisiert durch eine Bildkarte oder Plastiklebensmittel, herausgibt.) Man muss nur in „Automatensprache“ (Silbensprache) mit ihm sprechen, dann bekommt man alles, was man möchte, wenn es in dem „Automaten-Schaufenster“ auch zu sehen ist: z. B. To-ma-te, Brau-se ...

Nun startet das „Automaten-Essen“!

66. Automaten-sprache

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Wörter in Silben zerlegen

Material:

s. o.

Oh je! Das „Automaten-Essen“ hat so seine Folgen. Auf einmal können die Kinder nur noch in Automaten-sprache (Silbensprache) sprechen!

67. Mülltrennung

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Wörter in Silben zerlegen

Material:

vier „Mülltonnen“, Gegenstände, Abbildungen

Hatschi (jede andere Puppe möglich) möchte mit den Kindern heute im Wald picknicken. Gemeinsam fahren sie mit einem Fantasiegefährt zum Waldesrand. Quer durch den Wald geht es nun geräuschvoll zu einer Lichtung. Oh Schreck! Der ganze Platz ist von Müll übersät! Doch vier „Mülltonnen“ (Behältnisse mit vier Kindern dahinter) stehen am Rande der Lichtung. Schimpfend machen sich die Kinder an die Arbeit, den Müll richtig hineinzuworfen:

In die eine Tonne dürfen nur Sachen, bei denen man während des Sprechens einmal klatschen kann (einsilbige Wörter wie z. B. „Hut“, Symbol: Würfelzeichen auf der Tonne), in die nächste Tonne dürfen nur Dinge, bei denen man zweimal klatschen kann (zweisilbige Wörter wie z. B. „Do-se“) und in die dritte Tonne dürfen nur Müllgegenstände, bei denen man dreimal klatschen kann (z. B. „Regen-schirm“), in die vierte nur Müll, bei dem man viermal klatschen kann („Plas-tik-tü-te“)

Die Mülltonnen spucken falschen Müll wieder aus. (Die Kinder an den Mülltonnen wechseln zwischendurch.)

68. Waldladen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Wörter in Silben zerlegen

Material:

Gegenstände (Abbildungen) für den Waldladen

Im Anschluss an Übung 67 durchzuführen oder getrennt davon!

Nun ist der Platz gesäubert, aber die Kinder haben ganz vergessen, etwas für ihr Frühstück mitzunehmen. Da ertönt die Stimme der Waldfee (Puppe oder nur Stimme der Fachkraft): „Weil ihr meinen Wald gesäubert habt, dürft ihr euch alles, was ihr wollt aus meinem Waldladen holen, was ihr zum Frühstück braucht. Nur, ihr müsst es in ‚Waldsprache‘ (Silbensprache) sagen“ (Beispiel vormachen). Die Kinder nehmen dieses Angebot freudig an und holen sich die benötigten Sachen aus dem Waldladen (Kinder als Verkäufer). Nun wird fröhlich „gespeist“, wobei die Kinder in Waldsprache weitersprechen, damit die Waldfee sich freut.

69. Die drei Roboter

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Wörter in Silben zerlegen

Material:

Abbildungen (ggf. Gegenstände) von ein-, zwei- und drei-silbigen Wörtern, Karten mit ein, zwei oder drei Punkten, ggf. auch vier (= Anzahl der Silben eines Wortes), ggf. „Roboterutensilien“ für drei oder vier Kinder

Drei (vier) Kinder werden in Roboter verwandelt und müssen so verzaubert durch den Raum stehen. Damit sie wieder zu Menschen werden, müssen sie bestimmte Bilder (Gegenstände) sammeln: Der erste Roboter darf nur Bilder mit einsilbigen Wörtern sammeln. Er erhält zur Kennzeichnung eine Karte mit einem Punkt. Der zweite Roboter sammelt Bilder mit zwei Silben und bekommt eine Karte mit zwei Punkten. Der dritte benötigt dreisilbige Wörter und erhält eine Karte mit drei Punkten.

Die Kinder der Gesamtgruppe ziehen aus einem Zaubertopf Bildkarten, benennen die jeweiligen Wörter und klatschen dann gemeinsam die Silben des Wortes beim Sprechen (ggf. mit Hilfe der Fachkraft). Die Roboter müssen mitzählen und sich schnell ihre Wörter schnappen, sonst verschwinden diese wieder im Zauberhut. Wenn einer von ihnen fünf Bildkarten gesammelt hat, so wird er wieder in ein Menschenkind zurückverwandelt. (Dann darf ein anderes Kind seinen Part übernehmen.)

Die Roboter können sich auch gemeinsam mit den Kindern auf Entdeckungsreise durch den Kindergarten begeben und mit der Gruppe zusammen passende Begriffe suchen.



70. Silbengymnastik

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Wörter in Silben zerlegen

Material:

ohne

Die „Gymnastiklehrkraft“ der Kindergartengruppe verlangt von den Kindern merkwürdige Übungen: Wenn man bei ihrem Kommando einmal klatschen kann, muss man einen Arm hochheben. Bei zweimaligem Klatschen, streckt man beide Arme in die Luft. Wenn man dreimal klatschen kann, muss man beide Arme und auch noch ein Bein hochheben. Das ist schon ganz schön wackelig! Aber wer schafft es auch noch, sich bei viermaligem Klatschen hinzusetzen und dann beide Arme und beide Beine hochzuheben?

Das ist der Gymnastiksieger!
(Ggf. sind es mehrere Kinder.)

71. Silben-Handball

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Wörter in Silben zerlegen

Material:

zahlreiche Tennisbälle mit daraufgeklebten Abbildungen

Nun wollen die Kinder auch noch Nachwuchsspieler beim „THW“ werden. Die Trainingslehrkraft (Fachkraft) möchte, dass sie sich erst einmal mit „Ballwerfen“ vertraut machen. Zwar stehen keine richtigen Handbälle zur Verfügung, dafür aber ausreichend Tennisbälle. Sie hat vier „Tore“ (Schalen, o.Ä.) aufgebaut, die mit den Würfelzeichen 1-4 versehen sind. In eine Plastikwanne (auch Beutel o.Ä.) hat sie zahlreiche Tennisbälle gelegt, die mit Abbildungen beklebt sind (Abbildungen ggf. von AB ...). In den „Toren“ stehen vier „Torwarte“ (Kinder), die falsche Bälle zurückrollen. Die Bälle müssen nämlich in die richtigen Tore geworfen werden. (Da die Kinder sich bemühen, in die Schale zu werfen, werden die Torwarte nicht von einem Tennisball getroffen. Vorsichtshalber darauf achten, dass die Torwarte nicht zu dicht hinter der Schale stehen!) Die Torwarte wechseln zwischendurch.

Am Ende haben alle gewonnen und die Kinder haben ihre erste Qualifizierungsrunde für den „THW“ geschafft. Das Training wird an einem anderen Tag fortgesetzt.



72. Kochkurs

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Silben zu Wörtern zusammensetzen, Heraushören

Material:

ggf. am Anfang passende Gegenständen oder Abbildungen, später evtl. ohne

Die Kinder wollen einen „Salat“ zubereiten. In der Mitte liegen eine Gurke, eine Wurzel, Radieschen (Material aus dem Kaufmannsladen, ggf. auch echte Lebensmittel, die später tatsächlich für die Essenzubereitung genommen werden). Die Dinge werden erst einmal benannt und dann in Silben geklatscht. Nun geht ein Kind hinaus. Die „Kochkurs“-Teilnehmenden überlegen sich, welchen Salat sie zubereiten wollen (am Anfang auf ein Lebensmittel einigen): z. B. Wur-zel-sa-lat. Die einzelnen Silben werden jeweils einer kleineren Gruppe von Kindern zugeteilt. Nun wird das Kind wieder hereingerufen. Der Oberkoch fragt: „Was für einen Salat gibt es zum Essen?“

Im ersten Durchgang nennen nun die Kinder nacheinander die einzelnen Silben. Im weiteren Verlauf können die Silben eines „Salates“ gleichzeitig genannt werden. Je nach Zielrichtung können die einzelnen Silben auch nacheinander, aber in verkehrter Reihenfolge, genannt werden. Hat das Kind den Salat richtig erraten, so darf es ihn verspeisen (z. B. eine kleine rohe Wurzel) und ein anderes Kind muss hinausgehen ...

Höhere Schwierigkeitsstufe: Zwei Zutaten werden in den Salat gegeben. Hier kann das Wort „Salat“ auch erst einmal fortgelassen werden, z. B.: Kä-se-wur-zel-sa-lat.

73. Blumenkinder

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Silbenzahl von Wörtern erkennen

Material:

Klangstäbe, Chiffontücher, ggf. „Wiese“ durch Tuch o.Ä. dargestellt

Die Kinder haben im Kindergarten Blumenzwiebeln gepflanzt. Die Zeit bis diese aus dem Boden herauskommen, wird ihnen aber recht lang. So spielen sie schon einmal Blumenwiese: Jedes Kind sucht sich aus, welche Blume es sein möchte. Jede Blumensorte erhält ihren Namen in Blumensprache (in Silben zerlegt und mit Glockenspieltönen untermalt, z. B. „Tul-pe“: c' - a). Nun suchen sich die einzelnen Blumen einen Platz auf der Wiese (Stoff, Teppichfliesen, auch ohne Material darstellbar) aus. Ihre Blüten (Chiffontücher) sind noch nicht aufgegangen (Chiffontücher in den geschlossenen Händen halten).

Die Fachkraft erzählt, dass die Blumen allmählich größer werden. Die Kinder bewegen sich entsprechend. Die Sonne wärmt die Knospen. Immer, wenn eine Blume nun ihren Namen (gesprochen und Glockenspiel, schwierigere Variante: nur Glockenspieltöne) hört, springt ihre Knospe auf und die Blüte (Chiffontuch) öffnet sich. Bald ist eine schöne bunte Blumenwiese zu sehen. Am Abend wird es wieder kälter. Immer, wenn nun der Blumenname ertönt, schließt sich die Blüte wieder.

74. Klangtreppe

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Silben zu sinnlosen bzw. sinnvollen Wörtern zusammensetzen, Aufnehmen, Behalten, Wiedergeben von Reizfolgen

Material:

Je nach Anzahl der Silben verschiedenfarbige Papierblätter (Pappe). Es wird mit zwei „Zauberwörtern“ (Silben) gestartet, entsprechend dazu werden zwei verschiedenfarbige Pappen auf den Fußboden gelegt.

Jede Pappe entspricht einem „Zauberwort“, das die Kinder immer dann sprechen, wenn diese betreten wird.

Ein Kind beginnt und stellt sich auf eine Pappe. Der „Klangtreppechor“ nennt die entsprechende Silbe. Nun wechselt das Kind zur anderen Pappe. Wiederum wird von allen die Silbe genannt. Durch das Betreten in wechselnder Abfolge ergeben sich sinnlose und ggf. sinnvolle Wörter. Die zwei Silben werden gewechselt. Wenn das Zusammenziehen von zwei Silben gut gelingt, so können weitere Silben hinzugenommen – insgesamt bis vier Silben. Aufgrund der zusätzlichen Gedächtnishilfe durch die verschiedenen Farben der Pappen kann ggf. auch eine höhere Anzahl erreicht werden. Ergibt sich ein sinnvolles Wort, so kann wie von Zauberhand eine passende Abbildung „herbeifliegen“.



75. Ro-bi

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Zusammenziehen von Silben zu Wörtern

Material:

Utensilien, um ein Kind als „Roboter“ darzustellen, Speicher zusätzlich darstellen (evtl. Tüte), zu „speichernde“ Gegenstände bzw. Bildkarten

Der Roboter Robi (Fachkraft oder älteres Kind) besucht die Kindergartengruppe. Er möchte gern, dass die Kinder seinen „Wortspeicher“ füllen. Er sucht sich im Raum Gegenstände (ggf. auch Bildkarten) aus, die sie in seinen Speicher stecken sollen. Aber Robi spricht nur Robotersprache, d. h. er trennt die Wörter nach Silben. Also müssen sie diese Wörter erst einmal zusammenziehen, um herauszufinden, was er meint. Hiernach können sie die Gegenstände oder Abbildungen in seinen Speicher eingeben. Nach der Speicherung „spuckt“ Robi den jeweiligen Gegenstand/die Bildkarte wieder aus.

76. Silben-Turnen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Zusammenziehen von Silben zu Wörtern

Material:

ohne

Heute will die Handpuppe der Kinder „Silben-Turnen“ mit diesen spielen. Die Puppe gibt die Kommandos: z. B. „hoch-sprin-gen, hüpfen, klatschen, kriechen, hinken, runter-beugen ... Die Kinder müssen die jeweiligen Bewegungen ausführen, was ihnen großen Spaß bereitet. Die Handpuppe wird zwischendurch von einem Kind abgelöst.

77. Die Hühner sind fort!



(In der Form ähnlich bekannten „Fangspielen“)
Das Spiel kann gut im Freien gespielt werden.



Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Zusammenziehen von Silben zu Wörtern

Material:

ohne



Alle Hühner (Kinder) sind aus dem Hühnerstall ausgebrochen. Der Bauer (Kind) ist wütend. Er muss alle wieder einfangen. Erschwert wird die Arbeit auch noch dadurch, dass jedes Mal, wenn er sich auf die Suche begibt, der Kirchturmhahn, der vom hohen Kirchturm aus alles beobachtet, den Hühnern in Hahnsprache (Silben) einen Ort zukräht, an dem sie sicher sind. Dort kann der Bauer sie nicht einfangen.

Fängt der Bauer doch ein Tier, so muss es helfen die übrigen Hühner zu fangen.



Phonologische Bewusstheit im ENGEREN Sinne

IV. Kolumbus fand Amerika - du suchst jetzt nach I, O, A! 44

Spielerische Übungen zum Unterscheiden
von Lauten sowie Erkennen von Lauten innerhalb
eines Wortes (Analyse)

V. Achtung, Baustelle! 56

Spielerische Übungen zum Zusammenziehen
von Lauten zu Wörtern (Synthese)

IV. Kolumbus fand Amerika – du suchst jetzt nach I, O, A!

Spielerische Übungen zum Heraushören von Lauten

Die Laute werden den Kindern in Verbindung mit den aus meinen Kursen und dem „Lautbildungskatalog“ bekannten Vorstellungen verknüpft: z. B. „f“ – Wind, „rrr“ – Motor oder Hund, „t“ – Dampf, „sch“ – Wasser ... So entwickeln die Kinder einen spielerischen Bezug zum jeweiligen Laut, der den Einstieg in diesen Bereich erleichtert und viele Spielmöglichkeiten eröffnet. Bitte beginnen Sie beim Heraushören von Lauten im Wort zuerst mit ganz deutlich wahrzunehmenden Lauten (s. auch Schneider, a.a. O. S. 47), z. B. lange Vokale, dann deutlich wahrnehmbare Konsonanten, wie z. B. „M, L ...“ Wie bereits im Vorwort verdeutlicht, enthält der Übungskatalog Spielideen, die in der Regel nicht auf einen bestimmten Laut festgelegt sind. So können die Spiele mit wechselnden Lauten mehrfach – evtl. etwas abgewandelt – durchgeführt werden. Zum Wortmaterial s. Vorwort!

78. Eisenbahnreparatur

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Unterscheiden von Lauten

Material:

ohne

Die Fachkraft (im weiteren Verlauf auch ein älteres Kind) spielt eine alte Museumsdampflokomotive („sch, sch, sch“), die mit vielen Waggons (Kindergruppe) durch die Gegend fährt. Doch plötzlich hört sich die Dampflokomotive ganz merkwürdig an: „f, f, f“, kommt aus ihrem Schornstein. Alle Waggons bleiben erschrocken stehen. Zum Glück befindet sich eine „Dampflokomotivenwerkstatt“ in der Nähe, die einen Mechaniker zur Reparatur des Zuges schickt. Die Reparatur ist recht schwierig: Zwar kommen zwischendurch immer mal wieder kleine Dampfwolken („sch“) aus ihrem Schornstein und die „Kinderwaggons“ fahren dann ein Stück, aber ansonsten hört man ständig merkwürdige Geräusche („f“, „s“, „ch“ ...) und der Zug bleibt stehen. Doch nun scheint der Mechaniker den richtigen Dreh gefunden zu haben!

Jetzt kommt wieder lustig fauchender Dampf aus dem Schornstein und die Lok mit ihren vielen Waggons kann endlich weiterfahren!



79. Gefährliche Tiere

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden von Lauten

Material:

„Lebensmittel“ zum Picknicken

Die Kinder sind einmal wieder mit ihren Zungenpferdchen unterwegs. Nun wollen sie sich einen schönen Platz zum Picknicken suchen und steigen ab. Doch, oh Schreck – aus dem nahegelegenen Zoo sind gefährliche Tiere ausgebrochen. Die Kinder müssen sehr vorsichtig sein, denn Gefahr droht überall. Wenn ein Fauchen („ch“) zu hören ist, müssen sich alle ducken, denn dann schleicht der ausgebrochene Panther durchs Unterholz. Auch eine Giftschlange treibt ihr Unwesen. Sie ist am scharfen „sssss“ zu erkennen. Hier müssen die Kinder sich sofort umdrehen und in anderer Richtung weitergehen. Es gibt auch harmlose Geräusche (andere Laute), auf die die Kinder nicht reagieren müssen.

Mittlerweile haben alle Durst, denn es ist sehr heiß. Doch keiner hat Getränke mitgenommen. Da stoßen sie auf einen kleinen Teich mit klarem Wasser. Doch es ist ein Zauberteich. Sie können daraus nur Wasser schöpfen, wenn ein „sch“ zu hören ist. Wenn ein anderer Laut zu hören ist, gelingt es nicht. Doch die Kinder sind ja schon gut im Hören geschult. Mit dem Wasser wird auf einem Lagerfeuer Tee gekocht. Nun kann das Picknick beginnen. Bald sind alle müde und legen sich schlafen. Doch die Kinder müssen aufpassen: Viele kleine Mücken sind unterwegs. Immer wenn die Kinder einen hohen Summton „s“ hören, schlagen sie nach den Tierchen. Doch bald sind sie eingeschlafen.



80. Im Schneckenland



Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Hinhören, Unterscheiden von Lauten

Material:

ohne

Die Kinder sind im Schneckenland gelandet. Dort kann man sich nur ganz langsam bewegen. Aber bei Rückenwind („ffff“) schaffen sie es immer, ein Stückchen vorwärts zu gehen. Ab und zu narren die Schnecken die Kinder und ahmen den Wind nach. Doch sie machen es falsch („www“). Wenn die Kinder sich verleiten lassen, hierbei vorwärts zu gehen, laufen sie leider rückwärts und kommen noch langsamer ans Ziel. Mal sehen, wer es bis zum Frühstück trotzdem schafft, über die Schneckenlandgrenze zu gelangen.

81. Lautdusche

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Unterscheiden von Lauten

Material:

ohne

Nach einem „schweißtreibenden Ritt“ mit unseren Zungenpferden (oder nach anderen Aktivitäten) wollen wir uns abduschen. Mit einem Sprung („Wupp“) landen wir unter einer ganz besonderen Dusche. Es kommt nicht immer Wasser – symbolisiert durch „sch“ – heraus, sondern z.B. faucht eine Katze („ch“) aus dem Brausekopf oder eine Schlange („ssss“ – scharfes s) zischt hervor. Die Kinder können sich immer nur mit entsprechenden Bewegungen weiterwaschen, wenn das „sch“ zu hören ist.

Beim ersten Mal Duschen sollten zum „sch“ nur unähnliche Laute genommen werden, z.B. „m, l ...“ Erst allmählich sollten ähnlichere Laute hinzugenommen werden. Ganz zum Schluss kann dann die Schlange mit dem scharfen „ssss“ mitspielen.

Im weiteren Verlauf kann das „sch“ auch aus Silben und Wörtern herausgehört werden.

82. Fahnentanz

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Unterscheiden von Lauten

Material:

Chiffontücher

Jedes Kind erhält eine „Fahne“, symbolisiert durch ein Chiffontuch. Diese hängen schlaff herunter, denn es ist „windstill“. Verschiedene Geräusche sind zu hören (Fachkraft oder Kind): Motorrad: „rrrrr“, eine alte Museumslokomotive, die noch mit Dampf fährt: „t, t, t“, eine Biene: „sssss“ ... Plötzlich kommt Wind auf: „ffffff“.

Sofort fangen die Fahnen an, fröhlich zu flattern, bis der Wind sich legt und andere Geräusche ertönen. (mehrere Durchläufe)

83. Die traurigen Frösche

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Unterscheiden von Lauten

Material:

Teppichfliesen o.Ä. als Seerosenblätter, Bänder in den Farben rot, grün, blau, gelb etc.

An einem Teich sitzen viele traurige Frösche. Sie dürfen nicht mehr auf die Teichinsel, weil sie nicht mehr quaken können. Sie wurden nämlich verzaubert.

Die roten Frösche (Kennzeichnung durch Band) können nur noch „k“ von sich geben, die grünen nur „t“ die gelben nur „r“ und die blauen nur „f“.

Doch Rettung naht: Ein Frosch wurde nicht verzaubert und befindet sich weiterhin auf der Insel. Wenn er seine Freunde bei ihren „Lautnamen“ (r, t, k, f ...) ruft, so dürfen diese ein Seerosenblatt vorhüpfen. Sowie ein Frosch auf der Insel angekommen ist, kann er wieder vernünftig quaken. Mit einem „Quakkonzert“ endet das Spiel.



84. Im Zaubersee

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Unterscheiden von Lauten

Material:

Teppichfliesen

Die Fischmama unterweist ihre kleinen Fischkinder (Kindergruppe): Wenn ihr bei den Muschelbänken (dargestellt durch mehrere instruierte Kinder) herumschwimmt, müsst ihr aufpassen! Es gibt nämlich giftige Muscheln. Um die müsst ihr im weiten Bogen herumschwimmen. Mit den anderen Muscheln könnt ihr spielen.

Die giftigen Muscheln erkennt ihr an ihrem Geräusch: Sie machen immer „sch“, wenn man sich ihnen nähert. Die ungiftigen Muscheln hören sich so an: „ch, s, ...“ (Die Laute können je nach Bedarf variiert werden.)

85. Sumsi

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Unterscheiden von Lauten, Herausheören aus verschiedenen Lauten

Material:

Die Kinder verkleiden sich als Blumen oder nehmen auch nur ein Plastikblümchen in die Hand, ein Kind stellt eine Biene dar. Das Bienchen verlässt den Raum. Nun wird mit ca. je sechs Kindern ein bestimmter Laut verabredet (z. B. m, l, f, s). Die Kinder in den Lautgruppen können zu Beginn zusammenstehen und im weiteren Verlauf auf verschiedene Stellen im Raum verteilt werden. Am Anfang sollten unähnliche Laute eingesetzt werden. Im weiteren Verlauf ähnlichere.

Sumsi (Biene) summt freudig: Auf der großen Wiese vor ihr wachsen viele bunte Blumen. Doch sie soll heute für ihren Freund, den Imker, ganz bestimmte Blumen anfliegen. Er möchte einen besonderen Honig zusammenstellen. Die Blumen sollen einen bestimmten Laut von sich geben: z. B. „m“. Das Bienchen hört diese Blumen heraus und fliegt zu ihnen. Die Blumen geben ihr gern ihren Nektar (Plastikblümchen), wenn das Bienchen wirklich richtig fliegt. Im weiteren Verlauf wechselt das Bienchen.



86. Planetensprache

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Unterscheiden von Lauten im Silbenverbund

Material:

Ohne, ansonsten ggf. Rakete durch Teppichfliesen o.Ä. darstellen, die Planeten können auch durch Gegenstände symbolisiert werden

Geschichte ähnlich wie 44, aber: Dieses Mal starten die Kinder mit ihrer Rakete ins All (ggfs. im Rahmen der Übung „Knall, knall, knall, wir fliegen jetzt ins All, Pippo-Verlag) und lernen jeweils die Sprache der Planetenbewohner. Hier werden ähnliche Laute in die einzelnen Silben eingearbeitet. Schwierig ist für Kinder oftmals die Unterscheidung von „k“ und „t“ in Silbenfolgen.

Z.B. wi-ki-ta = Ich reite jetzt
(Reitbewegungen, Schnalzen mit der Zunge)
ma-wi-te-ko = Ich möchte Brause trinken
(imaginäres Glas an die Lippen setzen, schlürfen)
Bei auftretenden Schwierigkeiten immer zu einer einfacheren Stufe zurückkehren. Erst wenn diese sicher beherrscht wird, kann wieder vorangegangen werden.

87. Reisemitbringsel

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Unterscheidung von Lauten im Wortverbund

Material:

Handpuppe, Koffer mit „Reisemitbringseln“ (s. u.)

Die Handpuppe Marie (jede Handpuppe kann eingesetzt werden) war verreist. Nun packt sie ihren Koffer mit „Mitbringseln“ aus. Doch Marie bringt dabei einiges durcheinander: Das „Fernglas“ wird zum „Gernglas“, die „Zeitung“ wird zur „Leitung“ usw. Die Kinder helfen Marie und nennen ihr die richtigen Begriffe.

Es können auch Reimpaare (Minimalpaare) zu häufig verwechselten Lauten eingesetzt werden:
z. B. Kanne wird zu Tanne ...
Weitere Wortpaare z. B.: Kasse - Tasse, Katze - Tatze,
Bank - Band, Nagel - Nadel, Rose - Hose, Busch - Bus

88. Muggelsteinchen setzen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Unterscheiden von Lauten (z. T. Minimalpaaren) im Wortverbund

Material:

Muggelsteine, Bildkarten (ggf. auch Gegenstände) mit Minimalpaaren

Jedes Kind bekommt zur Vorbereitung eine Handvoll Muggelsteine. In der Mitte stehen sechs Kinder mit Abbildungen in den Händen, z. B. folgende Minimalpaare: Keller, Teller, Kasse, Tasse, Kopf, Topf. Diese können im nächsten Durchlauf durch andere ersetzt werden. Die Kinder mit den Abbildungen haben vor sich eine Schale o.Ä. stehen.

Nun beginnt das Spiel. Spielleiter ist eine Handpuppe (auch ohne möglich). Der Spielleiter ruft ein Wort. Die Kinder müssen ganz schnell zum entsprechenden Kind laufen und einen Muggelstein in die Schale legen. Wurde ein Muggelstein falsch in eine Schale gelegt, so gibt das Kind den Stein zurück. Wer alle seine Muggelsteine verteilt hat, darf eines der Abbildungskinder ersetzen, bekommt z. B. ein Stempelbildchen.



89. Gespenstereinkauf

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Unterscheiden von Lauten (z.T. Minimalpaaren) im Wortverbund

Material:

sortierte Bildkarten

Die Gespenstermama war einkaufen. Sie hat für alle Gespensterkinder etwas mitgebracht. Aber erst einmal müssen die Kinder beim Wegräumen helfen: Alles liegt durcheinander auf dem Boden (ähnliche Wörter oder sogar Minimalpaare), z.B. Kasse, Tasse, Tasche, Kanne, Tanne, Wanne, Kissen, Kirschen, Keller, Teller, Nuss, Bus, Fahne, Sahne ... Weiteres Wortmaterial s. Reimspiele). Die Gespenstermama fragt (ähnliche Wörter nacheinander): „Wo ist die Tasse?“ Die Kinder zeigen mit dem Finger darauf. Nun beauftragt die Mutter bestimmte Kinder, die Tasse in den Schrank zu stellen. Es geht weiter: „Wo ist die Kasse?“ Wenn alles weggeräumt ist, holt die Mama für jedes Gespenst einen „Gespensterlolly“ (z.B. Wurzel) aus der Tasche.

90. Wo ist das Wasser?

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören eines vorgegebenen Anlautes, ggf. im weiteren Verlauf auch In-, Endlautes

Material:

zahlreiche Bildkarten bzw. Gegenstände mit Ziellaut und ohne

Die Handpuppe Hatschi und die Kinder müssen einen steinigen Fluss durchqueren. Zahlreiche Gegenstände oder Bildkarten symbolisieren die Steine. Einige der entsprechenden Begriffe beginnen mit einem „Sch“. Diese müssen gefunden und „Neptun“ (ggf. Handpuppe) zugeworfen werden, denn sonst schaffen die Kinder es nicht, den Fluss zu durchqueren. So waten sie durch den steinigen Fluss. Bei einem vereinbarten Signal bleiben sie stehen. Wenn sie sich dabei auf oder neben einem Stein befinden, so benennen sie den jeweiligen Gegenstand und gemeinsam wird „gehört“, ob dieser Neptun gehört (er also mit „sch“ anfängt). Es kann jeder andere Laut gesucht werden. Die Rahmenhandlung muss nur entsprechend abgewandelt werden. Es kann auch untersucht werden, ob sich der jeweilige Laut am Anfang, in der Mitte oder am Ende des Wortes befindet.



91. Geburtstag im Gespensterschloss

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Heraushören eines vorgegebenen Anlautes

Die Übung kann im weiteren Verlauf selbstverständlich auch auf das Heraushören im In- und Endlaut ausgedehnt werden.



Material:

Gegenstände, sortierte Bildkarten

Im Gespensterschloss wohnen viele Gespenster (Kindergarten-gruppe). Heute hat das Obergespenst (Kind) Geburtstag. Es hat sich ganz besondere Dinge gewünscht: Da es mit dem Südwind

befreundet ist, der immer sanft mit „ffff“ weht, möchte es gern, dass alle Geschenke mit dem „Windlaut“ beginnen. Die Kinder suchen gemeinsam mit ihrer Handpuppe (Fachkraft) nach richtigen Geschenken. Die Suche kann sich auf den ganzen Kindergarten ausdehnen. Es kann auch eine richtige Kaufszene mit verschiedenen „Geschäften“ durchgespielt werden. Beim nächsten Gespenstergeburtstag wünscht sich ein Gespenst, das Motorengeräusche liebt, Gegenstände mit „r“.



92. Waschtag

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Heraushören eines vorgegebenen Anlautes, im weiteren Verlauf können auch In- und Endlaute hinzugenommen werden. Die Übung ist wiederum für jeden Laut geeignet (Veranschaulichung s. Lautbildungskatalog).

Material:

Tonkassette zu „Einfach tanzen“ von Björn Tischler (s. Anhang) → Waschmaschinentanz (Melodie: Maruschka)

Heute ist Waschtag im Kindergarten. Die Kinder beginnen diesen mit dem lustigen „Waschmaschinentanz“ (s. „Einfach tanzen“). Nun soll gewaschen werden. In der Mitte des Raumes steht bereits die Waschmaschine (z. B. symbolisiert durch vier Schaumstoffwürfel, in der Mitte steht ein Kind/ggf. auch nur ein Kind mit einer Plastikwanne o.Ä.). Doch die Waschmaschine wäscht heute nur mit dem „W“-Programm. Sie will nur mit Dingen bestückt werden, die mit „W“, so wie „Waschmaschine“ beginnen.

An einem anderen Tag wäscht die Waschmaschine alle „R“-Gegenstände („r“ wie das Knurren des Hundes) usw.

93. Der eitle Koffer

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Heraushören eines vorgegebenen Anlautes, Unterscheidung

Material:

Ein Koffer, verschiedene Gegenstände mit dem Anlaut „K“ (auch andere „Ziellaute“ sind möglich) sowie Gegenstände mit dem Anlaut „T“ (auch andere Laute sind möglich)

Die Kinder wollen verreisen. Doch ihr „Gruppenkoffer“ ist ziemlich eitel geworden. Er nimmt nur Gegenstände an, die zu seinem Namen passen (z. B. „Koffer“ → „K“-Gegenstände, „Schumi“ → „Sch“-Gegenstände, „Folli“ → „F“-Gegenstände ...)

Die Kinder suchen die Sachen zusammen, die sie mitnehmen wollen. (Zusätzlich zu den im Raum vorhandenen Dingen wurden noch passende Gegenstände im Raum verteilt.) Doch der Koffer spuckt alles wieder aus, was seiner Ansicht nach nicht zu ihm passt.



94. Zwerg Kim und Riese Tim

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Heraushören zweier vorgegebener Anlaute, Unterscheidung

Material:

Gegenstände, die Tim und Kim essen sollen (Riesen und Zwerge essen auch ungewöhnliche Dinge, die Menschen nicht essen können), ggf. können auch Abbildungen genommen werden.

Auf seiner Reise durch das Zauberland trifft der Zwergenkönig Tim den Riesen Kim (Namen je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich: z. B. auch Kim und Tobias ...). Tim fragt: „Möchtest du mit mir essen? Meine Untertanen (übrigen Kinder), die mit mir reisen, haben alle Nahrungsmittel in ihrem Gepäck. Ich esse am liebsten Sachen, die so anfangen wie mein Name (mit dem Dampf-„t“). Also z. B. Tomaten.“ „Ich esse aber am liebsten Sachen, die so anfangen wie mein Name“, erwidert daraufhin der Riese Kim. „Das ist kein Problem, wir haben auch so etwas mit!“, behauptet Tim. „Untertanen, bringt uns Essen!“ Die Kinder tragen alles Essbare zusammen und überlegen gemeinsam, was sie Kim bzw. Tim geben wollen und füttern die beiden. Falls etwas falsch ist, spucken Kim bzw. Tim es wieder aus. Am Ende sind Kim und Tim satt und schlafen ein. Nun können es sich auch die Kinder gemütlich machen.

95. Aufräumtag im Gespensterschloss

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Heraushören verschiedener vorgegebener Anlaute, Unterscheidung dieser Anlaute

Material:

eine Kiste, eine Schachtel, ein Sack, Bildkarten

Gespenster sind bekanntermaßen sehr unordentlich. Doch nun haben sie es zu bunt getrieben. Alle ihre Sachen liegen verstreut im ganzen Gespensterschloss. Dabei hat das Ober-Obergespenst seinen Besuch angekündigt! Also muss aufgeräumt werden.

Doch wo kommt was hin? Das Obergespenst erklärt es noch einmal (die Anzahl der Aufbewahrungsorte wird dem jeweils möglichen Schwierigkeitsgrad angepasst): Alle Sachen, die genauso am Anfang klingen wie K-iste kommen dort hinein, alle Sachen, bei denen am Anfang „Wasser“/ „sch“ zu hören ist, kommen in die Sch-achtel, alle Wörter, in denen am Anfang eine Biene summt, „s“, kommen selbstverständlich in den S-ack, denn dort summt ja auch eine Biene. Nun beginnt das große Aufräumen. Das Obergespenst hilft jedem kleinen Gespenst. Am Ende kontrolliert noch einmal die ganze Gespenstertruppe, ob sie alles richtig gemacht haben. Nun kommt das Ober-Obergespenst (Handpuppe, älteres Kind) und freut sich so sehr über das ordentliche Gespensterschloss, dass alle Gespenster zu einem Grillfest (o. Ä.) eingeladen werden.



96. Basar

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Erkennen und Unterscheiden von Anlauten

Material:

Gegenstände zu bestimmten Anlauten, die auf dem Basar verkauft werden sollen (s. auch Schneider, a.a.O. S. 53: z.B. Katze, Kuh, Kamm, Koffer, Krone, Knopf, Kleid/Maus, Messer, Mütze, Mantel..), ggf. Lautbilder → Lautbildungskatalog

Die Kinder wollen einen „Basar“ veranstalten. Viele Sachen wurden gesammelt (Kiste mit unsortierten Gegenständen, ggf. auch Bildkarten). Doch diese müssen nun auf die einzelnen Stände verteilt werden. Die Verkaufsstände sind ggf. bereits mit „Lautbildern“ (Wasser für „sch“, Ball für „k“ → s. Bilder aus dem Lautbildungskatalog) versehen. Gemeinsam versuchen die Kinder die einzelnen Gegenstände zuzuordnen. Ggf. hilft die Basarmanagerin (Fachkraft) den Kindern. Nun kann der Basar stattfinden. Im weiteren Verlauf kann sich ein „Spaßmacher“ einschmuggeln. Dieser verteilt heimlich Gegenstände mit falschen Anlauten auf die Stände. Die Besucher bekommen ein Getränk „bezahlt“, wenn sie diese Sachen finden.

97. Post

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören von Anlauten

Material:

Materialien, um sechs Kinder als Briefkasten zu kennzeichnen. Jedes Briefkasten-Kind sollte ein Behältnis bekommen, in das Briefe eingesteckt werden können. Entweder werden die verschiedenen Briefkästen mit Bildern, die einen bestimmten Anlaut symbolisieren, gekennzeichnet, oder sie benennen vor Einwurf jeweils ihren Anfangslaut.

Die Kinder spielen heute Briefträger. Jedes Kind darf sich aus einem Stapel Post (viele verschiedene Abbildungen) Briefe herausnehmen. Doch dummerweise ist die Post nicht sortiert. Sie müssen erst einmal die jeweils richtigen Briefkästen herausfinden. Hierzu müssen sie genau hinhören, was zuerst aus dem Mund herauskommt, wenn man den Namen des abgebildeten Gegenstandes spricht. Dann suchen die Kinder den Briefkasten dazu und stecken die Post ein. Doch, wenn der Brief falsch ist, nimmt der Briefkasten ihn nicht. Wenn ein Briefträger fertig ist, holt er sich neue Post, hilft seinen Kolleginnen und Kollegen. Zum Schluss dürfen alle Postboten in der Poststelle frühstücken.

98. Turnspaß im Chi-land

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören von Anlauten

Material:

sechs „Turnmöglichkeiten“ mit je einem Kind als „Chipautomat“

Heute fahren die Kinder ins „Chip-Land“ zum Turnspaß. Die Kinder können sich im Chip-Land aussuchen, wo sie zuerst „turnen“ wollen. Der Reiseleiter (Handpuppe, auch ohne) passt ein wenig auf, dass die Verteilung gleichmäßig erfolgt.

Jedes Kind, das turnen möchte, muss erst zum „Chip-Automaten“ (Kinder, die schon recht sicher in der Anlaut-Analyse sind), einen Chip ziehen (Bildkarte) und dem „Automaten“ mitteilen, was zuerst aus dem Mund herauskommt, wenn man das Bild benennt. Bei Fehlern korrigiert der Automat, zieht die Chipkarte ein und das Kind darf den Versuch wiederholen.

99. Feinschmecker-Suppe

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören eines vorgegebenen Endlautes

Material:

großer Topf (auch Schale) o.Ä., Gegenstände oder Bildkarten

Heute wollen die Kinder eine Suppe kochen. Es soll eine Feinschmecker-Suppe werden. Jeder, der sie isst, soll am Ende „m“ sagen können.

Damit dieses auch wirklich gelingt, suchen die Kinder Zutaten zusammen, bei denen man am Ende des Namens „m“ hört.

(Wortmaterial z.B. Turm, Baum, Schaum, Schwamm, Kamm, Schirm, Film ...)

Ob diese merkwürdige Suppe wohl schmeckt?

Ggf. würzen die Kinder nun doch noch mit anderen Zutaten, evtl. mit Dingen, die mit „f,“ enden.



100. Die alte Dampfmaschine

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören eines vorgegebenen Endlautes

Material:

Mit Kissen, Schaumstoffwürfeln o.Ä. eine „Dampfmaschine“ mit einer Öffnung bauen, in die die „Dampfwörter“ hineingeworfen werden können. Bildkarten, Gegenstände

Die alte Dampfmaschine ist traurig. Sie hat keinen Dampf („t“) mehr und kann nicht mehr arbeiten. Die Kinder wollen ihr helfen und Dampf für sie suchen. Doch dieser muss am Ende eines Wortes aus dem Mund herauskommen, so wie bei „Hut“. Nur dann kann die Maschine wieder arbeiten.

Nun begeben sich die Kinder auf die Suche. Die Handpuppe hilft mit. Immer mehr Begriffe finden die Kinder. Es dauert nicht lange und die alte Dampfmaschine kann wieder arbeiten (Bildkarten aus der Öffnung herauswerfen).

101. Arme Regenwürmer

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören eines vorgegebenen Endlautes

Material:

Wollfäden (Regenwürmer)

Immer erwischt es die Regenwürmer. Sie können einem wirklich leid tun! Sie waren so stolz auf das schöne „m“ am Ende von „Regenwurm“. Doch der „m-Dieb“ war unterwegs. Er hat allen Wurmern das „m“ am Ende gestohlen. Nun heißt jeder Regenwurm nur noch „Regenwur“. Das klingt doch wirklich nicht gut, oder was meint ihr? Doch die Kinder können wieder helfen. Wenn sie andere Dinge mit „m“ am Ende finden und die Wörter zweimal sagen, bekommt immer ein „Regenwur“ sein „m“ zurück.

(Zu Beginn mit Abbildungen durchführen, im weiteren Verlauf auch einmal ohne versuchen.) Wortmaterial s. auch AB „Der kleine Wurm sucht Freunde“.

102. Tierdokter

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören von Endlauten

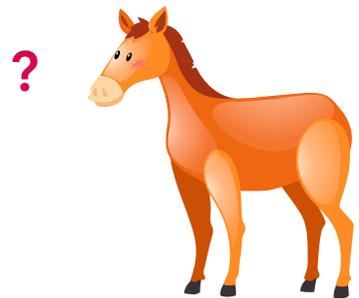
Material:

Bildkarten der Tiere, der Tierschwanz ist jeweils zugeklebt oder abgeschnitten

Die armen Tiere! Die Tiere vom Bauernhof (oder z. B. aus dem Zoo) sind ganz traurig! Die ganzen Tierschwänze sind gestohlen worden.

Die Kinder verwandeln sich in Tierärzte. Sie finden heraus, was dem jeweiligen Tier fehlt (Wörter ganz langsam sprechen, beobachten, was aus dem Mund am Ende „herauskommt“). Kaum haben sie diesen Laut benannt, sind die Tiere wieder ganz. Alle sind froh und glücklich.

Diese Übung kann auch mit anderen Themenbereichen (z. B. Lebensmittel) durchgeführt werden.



103. Professor Ende

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören von Endlauten

Material:

ggf. Handpuppe „Professor“ o.Ä., Bildkarten

Professor Ende besucht die Kinder. Er möchte sie nämlich gern an seinem Forschungsprojekt beteiligen. Er untersucht, was zum Schluss aus dem Mund herauskommt, wenn man ein Wort sagt, also z. B. „Haus“. Er spricht den Kindern das Wort mit in die Länge gezogenem Endlaut vor: „Haussss“. Deutlich erkennen diese, dass sich am Ende des Wortes die Schlange versteckt hat.

Schnell legt der Professor ein grünes Blümchen auf das Bild vom Haus, das er mitgebracht hat. Da steht auch das Wort drunter, aber das können die Kinder noch nicht lesen, müssen sie auch nicht. Das kann der Professor nämlich selbst. Er legt das Blümchen genau auf das Schlangenzeichen „s“.

Nun holt er andere Abbildungen aus seinem Koffer hervor. Auch hier helfen die Kinder ihm beim Forschen: So stellen sie fest, dass bei „Fisch“ am Ende das Wasser zu hören ist, bei Baum das „m“, das bedeutet „es schmeckt gut“, bei Schaf der Wind „f“, bei Schal die tanzende Zunge „l“ (Bilder des Lautbildungskataloges s. Anhang).

Mit der Hilfe der Kinder kann der Professor tatsächlich seine Forschungsarbeiten beenden. Er dankt ihnen herzlich und lädt sie in seine Universität ein. Die Kinder werden ihn dort gern besuchen.

104. Torwächter



Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören eines vorgegebenen Lautes im Wort

Material:

ggf. Handpuppe „Zauberer“, ggf. Gegenstände zu einem bestimmten Laut, Abbildungen

Der Zauberer Abraxas (ggf. Handpuppe) hat die Kindergruppe in sein Schloss gezaubert. Er will, dass sie dieses säubern. Doch dazu haben die Kinder selbstverständlich keine große Lust. Sie wollen fliehen, wenn der Zauberer seinen Freund besucht und sie allein im Schloss sind. Doch das Schlosstor wird von zwei blinden (Augen geschlossen oder mit Tuch verbunden) Torwächtern bewacht. Die Kinder beobachten mehrfach, wie der Zauberer von den Torwächtern durchgelassen wird, nachdem er ein Wort genannt hat.

Gemeinsam (mit der Fachkraft) wiederholen die Kinder diese Wörter und stellen fest, dass in jedem Wort ein „A“ zu hören ist: Aal, Ameise, Nase, Rasen, ...
Gemeinsam wird jetzt auch für jedes Kind (die älteren Kinder können ggf. ein jüngeres mitnehmen) ein Wort mit „A“ überlegt, ggf. helfen Gegenstände, Abbildungen ... (z. B. auch Bilderlexikon)

Tatsächlich bemerken die Torwächter den Schwindel nicht und lassen die Kinder durch. Als der Zauberer nach Hause kommt, sind alle Kinder weg. Vor Wut zaubert der Zauberer sein ganzes Schloss weg und ward nie mehr gesehen. Die Übung kann mit jedem anderen Laut durchgeführt werden.





105. Die kleine Nase hat Schnupfen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Heraushören eines vorgegebenen Lautes im Wort. Zu Beginn kann das „n“ erschnüffelt werden. Im weiteren Verlauf jeder beliebige andere Laut, der aber anschaulich verdeutlicht werden muss (s. Lautbildungskatalog).

Material:

Pappnase, Gegenstände oder Abbildungen mit dem Ziellaut, z.B. „n“ und ohne: z.B. Nuss, Nilpferd, Tanne, Kanne, Krone, Sonne, Laterne, Hund, Mund, Stein, Stern, Besen, Kasten ... und Gegenstände ohne „n“

Die kleine Nase (Kind mit Pappnase) kann nicht mehr richtig schnüffeln und nicht mehr das „n“ wie am Anfang von „Nase“ herausfinden. Aber die Kinder sind wie immer hilfsbereit. Gemeinsam „beschnüffeln“ sie Gegenstände, um herauszufinden, ob ein „n“ zu hören ist.

Nun interessiert die kleine Nase auch noch, wo das „n“ zu hören ist: Am Anfang, in der Mitte oder am Ende (symbolisieren durch drei Bausteine, Anlehnung an Schneider).

Zum Schluss gehen die Kinder mit der kleinen Nase durch den ganzen Kindergarten, um herauszufinden, wo sich ein „n“ versteckt hat. Durch das gezielte „Schnüffeltraining“ hat die Nase wieder gelernt das „n“ herauszuschüffeln. Doch nun kann sie einen anderen Laut nicht herausfinden.

106. Wasser in der Wüste

warme Jahreszeit → Sandkiste, ansonsten „Bällebad“, Schale mit Muggelsteinen, Kastanien

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören eines vorgegebenen Lautes im Wort; hier „sch“

Material:

Spielgegenstände mit „Sch“/-sch-/sch“, z.B.: Schiff, Schuh, Schale, Schwein, Schleife, Tasche, Rutsche, Brosche, Flasche, Tisch, Fisch, Frosch
Spielgegenstände ohne „sch“, z.B.: Auto, Ball, Kuh, Teller, usw. Material, das kein „sch“ oder einen ähnlich klingenden Laut enthält.

Die Kinder sind auf Wassersuche in der Wüste. Sie graben im Sand und finden teilweise „Müll“ (Gegenstände ohne „sch“). Aber stellenweise haben sie Glück und finden Wasser (Spielgegenstände mit „sch“). Jedes Mal, wenn sie Wasser gefunden haben, können sie ein Maß voll Wasser (Tasse, Becher etc.) in ihre Wasserflasche füllen. Ist die Flasche voll, können sie endlich trinken (ggf. von vornherein Saft in die Wasserflasche füllen lassen oder Wasserflasche gegen Saft austauschen).



107. Wo steckt der Tiger?

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören eines vorgegebenen Lautes im Wort, hier: „t“

Material:

„Tigerspuren“ (Tonpapier), Abbildungen oder Gegenstände mit „t“, z. B.: Tasche, Teller, Telefon, Topf, Tanne, Tasse, Leiter, Fenster, Kette, Brot, Hut, Blatt, Brett, Boot ... und Gegenstände ohne „t“, zur Lautunterscheidung auch Begriffe mit „k“, wie Kanne, Korb, Koffer, Kaninchen, Kasse.

Mit ihrem schnellen Flugzeug fliegen die Kinder heute in den Dschungel (hierzu Zauberspruch überlegen, Motorengeräusche als Mundfunktionsübung). Im Dschungel angekommen steigen alle mit „Tipp, tapp ...“ die Gangway hinunter.

Der Reiseführer (Handpuppe) führt die Kinder in den tiefen Dschungel hinein. Doch plötzlich hält er inne und schaut besorgt auf den Boden (dort liegt ein Stück Tonpapier o.Ä. mit einem Gegenstand oder einer Abbildung darauf).

„Oh, wir müssen aufpassen, hier ist die Spur eines Tigers. Der Wildhüter hier hat sie für uns mit Bildern (Gegenständen) gekennzeichnet, die ein 't' wie Tiger enthalten. Immer, wenn wir auf so eine Spur stoßen, müssen wir in eine andere Richtung gehen! Sonst laufen wir direkt in sein Versteck!“

Vorsichtig bewegen sich die Kinder durch den Raum, immer, wenn ein Gegenstand mit „t“ entdeckt wird, ändern die Kinder die Richtung. Doch es gibt auch Fährten von anderen Tieren, die nicht gefährlich sind. Nach einer langen Strecke gelangen die Kinder auf eine Lichtung. Erleichterung macht sich breit. Doch hier steht der Wildhüter (älteres Kind, Fachkraft), der nun noch einmal testen will, ob die Kinder auch ordentlich gelernt haben, Tigerfährten zu erkennen. Er zeigt ihnen ganz viele Abbildungen. Immer wenn, ein „t“ zu hören ist, rufen die Kinder: „Tiger“.

Die Kinder bestehen selbstverständlich den Test und dürfen sich nun an einem Lagerfeuer erholen.

108. Auf dem Weg ins Gespensterschloss

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Heraushören eines vorgegebenen Lautes im Wort

Material:

Teppichfliesen

Die Kinder wollen heute zu einem Fest im Gespensterschloss. Dort können sie nur hin, wenn sie sich einen Weg mit Platten legen, die Abbildungen mit einem bestimmten Laut enthalten. Sonst kommen sie niemals an. Gemeinsam mit ihrer Handpuppe suchen sie Gegenstände/Abbildungen mit diesem Laut und pflastern hiermit den Weg. Nun gelangen sie sicher ans Ziel und das Fest kann beginnen.

109. Marsmännchenbesuch

Hauptsächliche Förderbereiche:

Heraushören aller Laute von einfachen lauttreuen Wörtern

Material:

Material für „Ufo“ (z. B. Schaumstoffelemente)

In der Mitte des Raumes steht ein „Ufo“. Die Kinder bestaunen das Weltraumgefährt. Tap, tap, tap ... ein Marsmännchen (Handpuppe) schwebt heraus. Die Kinder begrüßen es, denn es sieht sehr freundlich aus. Doch es kann uns nicht verstehen. Es fummelt an einem kleinen Apparat herum. Doch der scheint die Übersetzung nicht zu schaffen. Die Kindergartenhandpuppe weiß Rat: „Ich habe hier ein paar Bilder. Die zeigen wir ihm und sagen, wie das abgebildete Wort heißt. Dann lernt das Marsmännchen vielleicht unsere Sprache.“ Doch die Versuche schlagen fehl. Erst als die Kindergartenpuppe auf die Idee kommt, die Wörter Laut für Laut zu sprechen („O-m-a“), hellt sich sein Gesicht auf und es übt sich im Nachsprechen. Bald kommt es auf den Begriff „Oma“. Nun versuchen die Kinder es gemeinsam mit weiteren Bildern. Sie müssen aber immer erst einmal überlegen, welche Laute denn alle im Wort zu hören sind. Die richtige Reihenfolge müssen sie ja auch noch einhalten. Diese Wörter können sie dem Wesen aus dem Weltall beibringen: z. B. „Eis (Ei-s), Opa (O-p-a), Maus (M-au-s), Haus (H-au-s), Laus (L-au-s), Foto (F-o-t-o), Rose (R-o-s-e), Tasche (T-a-sch-e), Dose (D-o-s-e). Das Marsmännchen lernt immer schneller. Zum Schluss kann es ganz normal mit den Kindern sprechen und aus dem Weltall erzählen. Im weiteren Verlauf kann das Marsmännchen die Kinder auf den Mars einladen. Dort müssen sie erst einmal den Freunden des Männchens ihre Sprache beibringen.

V. Achtung, Baustelle!

Übungen zum Zusammenziehen von Lauten zu lauttreuen Silben und Wörtern.

110. Gespensternamen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen zweier Laute

Material:

Bildkarten, die die jeweiligen Lautvorstellungen („sch“ = Wasser ...) symbolisieren, eine Wäscheleine, evtl. Gespensterfiguren

Die Gespenster sitzen im Gespensterschloss, z. B. auf dem Bauteppich. Sie schauen alle auf eine Wäscheleine, die zwischen zwei Stühlen gespannt wird. Sie sollen die Namen der neuen Gespenster erraten, die bei Nennung ihres Namens auftauchen werden (Figuren, Kinder). Das Obergespenst (Fachkraft) hängt dazu zwei Bildkarten mit Lautvorstellungen weit auseinander auf die Leine. Nun schiebt es die beiden Bilder aufeinander zu. Immer, wenn eine Karte bewegt wird, nennen die Kinder den darauf symbolisierten Laut (z. B. „sch - a, sch - a“). Wird keine Karte bewegt, herrscht Ruhe. Die Abstände der Karten werden immer geringer, aus „sch-a“ wird zum Schluss: „scha!“ Wird der Name eines neuen Gespenstes genannt, so taucht es aus seinem Versteck auf (Kind). Bei der Auswahl der Karten ist darauf zu achten, dass immer ein Konsonant auf einen Vokal trifft, z. B. „mo“, „fe“. Für die Kinder besonders interessant ist es, wenn ein neues Gespenst einen sinnvollen Namen trägt: z. B. Schuh, Kuh, See, Fee. (Bitte beachten: Es geht hier nicht um Buchstaben, sondern um Laute, also um das, was die Kinder beim Sprechen hören!)

111. Gespenstertanz

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen zweier Laute

Material:

evtl. farbige Bänder, Musikkassette

Die Gespenster wollen ein Fest feiern und dabei einen Tanzwettbewerb im Paartanz durchführen! Die Hälfte der Gespenster heißt „sch“ und erhält ein farbiges Band, die anderen Gespenster haben die Namen „a“, „u“, oder „i“. Die Tänzer mit dem farbigen Band suchen sich unter den übrigen Gespenstern einen Partner. Bevor die beiden tanzen können, müssen sie dem Obergespenst für den „Wettbewerb“ ihren Gruppennamen nennen, hierbei hilft es ihnen. Auch die Gruppe kann unterstützen. Haben alle Paare ihren Namen abgegeben, beginnt der Gespenstertanzwettbewerb, wobei wahrscheinlich wieder einmal alle Tanzpaare gewinnen werden, wie es bei Gespenstern so üblich ist.

112. Tanz der Laute

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Zusammenziehen von Lauten zu lauttreuen Silben

Material:

Bildkarten, die bestimmte Laute symbolisieren (z. B. „sch“ → Wasser, s. Lautbildungskatalog Materialliste im Anhang)

Die Kinder stehen in einer Gasse. Sie bekommen Laute als Namen zugewiesen (z. B. „sch“, „a“, „l“, „i“, „m“, „o“). Konsonanten und Vokale stehen sich hierbei gegenüber.

Dann wird das folgende Lied nach der Melodie „Jetzt fahr'n wir über'n See“ gesungen:

„Die Laute tanzen jetzt, tanzen jetzt, die Laute tanzen jetzt.
Das „l“ tanzt mit dem „a“, la, la, la, la, la,
das „l“ tanzt mit dem „a“, la, la, la, la, la.“

Die Kinder, die die aufgerufenen Laut-Namen tragen, finden sich in der Mitte und tanzen eingehakt durch die Gasse. Die anderen Kinder singen und klatschen dazu.

113. Was passt?

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachlicher Bereich: Zusammenziehen von Wortbeginn und Endlaut

Material:

Bildkarten, Gegenstände mit einem gemeinsamen Endlaut (z. B. Ti-sch, Fi-sch, Bu-sch, Fro-sch)

Die Kinder stehen oder sitzen sich in zwei Reihen gegenüber. Die Kinder der ersten Reihe werden in kleine Papageien verwandelt, die der Reihe nach vorgegebene Silben (z. B. te, ta, ti ...) nachsprechen. Nach jeder Silbe lässt die zweite Reihe das Wasser („sch“) rauschen. (Auch andere Endlaute können verwendet werden, z. B. „l“: „Wa-l“, Ta-l, Saa-l ...) Ergibt sich ein sinnvolles Wort, so wird der entsprechende Gegenstand (ggfs. Bildkarte) aus einem Korb herausgesucht.

Wurden alle Gegenstände „erraten“, so gibt es ein „Wasserfest“ o.Ä.





114. Spring, kleiner Ball!

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen von Anlaut und Rest des Wortes

Material:

Ball, Kissen, Decke, Gegenstände, die mit „k“ beginnen (s. Text, in den Varianten ändern sich die Gegenstände entsprechend des Anfangslautes.)

Die Fachkraft erzählt den Kindern eine Geschichte: Der kleine Springball hat gar keine Lust, das Springen zu üben. „Du musst ordentlich trainieren!“, mahnt seine Mutter. „Sonst kannst Du gar nicht richtig in die Luft hüpfen, wenn du groß bist!“ Doch der kleine Ball „Wuppi“, so heißt er nämlich, hat einfach keine Lust zu üben. Nicht nur, dass man hoch in die Luft springen muss, für einen ordentlichen Springball gehört es sich auch noch, dabei ganz laut „k“ zu rufen. Erst dann wird man nämlich ein richtiger Springball. Nein, dazu hat Wuppi gar keine Lust. Er liegt bequem auf seinem Ballkissen und träumt vor sich hin. Bald fallen ihm die Augen zu.

Mit seinem Schlafkissen landet er sanft auf einem grünen Rasen. Verwundert schaut er sich um. „Wo bin ich denn hier?“, denkt er. „Hilf uns!“, ruft es von allen Seiten. Doch Wuppi kann niemanden erkennen. Nur ein Berg ist in der Nähe zu sehen (Decke, darunter später zu erratende Gegenstände.) „Du kannst uns nicht sehen! Wir sind solange unsichtbar, bis unsere Namen wieder ganz sind. Eine böse Fee hat uns nämlich verzaubert. Aber, wenn du uns hilfst, bekommen wir unsere richtigen Namen wieder!“ „Ich helfe euch gern!“, antwortet Wuppi. „Aber ich weiß doch gar nicht, wie!“ „Du musst herausfinden, wie wir wirklich heißen! Das kannst du aber nur, wenn du ordentlich springst, dabei laut „k“ rufst und mit unseren Zaubernamen zusammenziehst. Dann findest Du unsere richtigen Namen heraus! Bitte, bitte, hilf uns! Die Kinder machen bestimmt mit!“

Wuppi (Fachkraft) fragt die Kinder: „Helft ihr mit?“ „Ja“, ertönt es von allen Seiten, denn Kindergartenkinder helfen gern. Die Kinder springen genau wie Wuppi in die Luft und rufen „k“. Da kommt das erste Zauberwort hinterher (auch Fachkraft, ggf. zweite Fachkraft oder älteres Kind, dem es ins Ohr geflüstert wurde ...): „uh“. Nun versuchen alle, den richtigen Namen zu entschlüsseln.

Sie springen nochmals mit „k“ in die Luft und sprechen dann den Zaubernamen hinterher: „k“ - „uh“. Ggf. werden „k“ und das Restwort zusammen in den Sprung hineingenommen. Die Kinder erraten gemeinsam mit Wuppi garantiert, dass das richtige Wort „Kuh“ heißt. Kaum ist

der Name gefallen, kommt aus dem Berg, wie aus einem Vulkan, eine kleine Kuh geflogen und bedankt sich überschwänglich bei den Kindern und Wuppi für ihre Rettung. Doch aus dem Berg ruft es weiter: „Wir wollen auch wieder sichtbar werden!“

Selbstverständlich machen Wuppi und die Kinder weiter: (Die Begriffe können mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad gewählt werden: ein- oder mehrsilbig, mit Konsonantenverbindung oder ohne, mit ähnlichen Lauten, ohne ... Die Praxis zeigt übrigens, dass es Kindern oftmals leichter fällt, Wörter, die mit Konsonantenverbindungen beginnen, zusammenzuziehen. Das ist darin begründet, dass auch beim normalen Sprechen von Konsonantenverbindungen größtenteils kleine Pausen eingehalten werden. Weiter kann an dieser Stelle nicht darauf eingegangen werden!)

z. B. K-ran, K-leid, K-rone, K-anne, K-asse, K-äfer, K-atze.

Die Geschichte kann mit verschiedenen Lauten durchgeführt werden: (Wortlisten s. Anhang: Materialienliste)

z. B. „f“ - der kleine Wind hat keine Lust zu wehen; Wörter z. B.: F-rau, F-löte, F-löte, F-ee, F-ass, F-ahne, F-isch.

„sch“ - das Wasser hat keine Lust zu rauschen; Wörter z. B.: Sch-uh, Sch-al, Sch-iff, Sch-af, Sch-ale, Sch-ere, Sch-rank, Sch-muck, Sch-leife, Sch-metterling, Sch-raube.



115. Zauberchor

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen von Wortteil und Endlaut zu einem sinnvollen oder sinnlosen lauttreuen Wort. (Zwar werden hier nicht alle Laute eines Wortes einzeln vorgegeben, sondern nur der Endlaut, dennoch wurde diese Übung aufgrund der Phonemorientierung (Endlaut) an dieser Stelle des Kataloges eingeordnet.)

Material:

Gegenstände entsprechend der sinnvollen Wörter, ggf. „Dirigentenstab“, für die Varianten ggf. einen großen „Zauberhut“

Die Kindergruppe wird vom „Zauberchordirigenten“ in zwei Gruppen aufgeteilt.

Als „Dirigent“ (Fachkraft) gibt er der einen Gruppe den Auftrag, immer, wenn er auf sie zeigt, „Dampf“ zu machen: „t“. Der anderen Gruppe gibt er den Auftrag, genau zu wiederholen, was er vorgibt. z.B.:

Gruppe 1: „Hu“, danach Gruppe 2: „t“, mehrmals. Plötzlich fliegt ein Hut in die Mitte. Alle begreifen, dass sie ja durch den Zauberchor einen Hut herbeigerufen haben.

Gruppe 1: „Lich“, danach Gruppe 2: „t“, mehrmals. Plötzlich geht das Licht an.

Falls der Dirigent sinnlose Wörter erzeugen lässt, geschieht nichts.

Die Übung kann mit jedem Endlaut durchgeführt werden, mit dem sich sinnvolle Wörter bilden lassen.

Die vorgesehenen Begriffe können auch bereits durch entsprechende Gegenstände, die in einem Zauberhut liegen, repräsentiert werden. Sowie die Kinder ein Wort erkennen, können sie den Zauberer spielen und den Gegenstand aus dem Hut „herbeizaubern“.

116. Passwort zur Zauberinsel

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen von Lauten zu einem lauttreuen Wort

Material:

ggf. Handpuppe

Die Kinder sind auf Entdeckungsreise wie früher einmal Kolumbus. Ihr Schiff nähert sich einer bisher unerforschten geheimnisvollen Insel.

Nach dem Ankern waten sie an Land. Doch ein riesen-großes Krokodil bewacht den Strand. Als die Kinder sich nähern, reißt es sein Riesenmaul auf und droht: „Wenn ihr nicht die richtigen Passwörter erratet, so wird es euch schlecht ergehen! Wie heißt das erste Wort?“ Das Krokodil hat die Passwörter in Einzelteile zerlegt und die Kinder müssen sie wieder zusammensetzen, um sie zu erraten: (lauttreue Wörter verwenden!)

Ei-s → Eis, O-m-a → Oma, N-a-s-e → Nase,

H-o-s-e → Hose

Nachdem die Kinder alle Passwörter erraten haben, muss das Krokodil sie auf die Insel lassen, wo sie weitere Abenteuer erleben (z.B. „Höhlenkind“).



117. Hundeschule

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen Lauten zu einem lauttreuen Wort

Material:

Gegenstände/Bildkarten/ggf. „Hundekörbchen“

Die Kinder werden zu Beginn in „kleine Hunde“ verwandelt. Da sie durch andere Übungen bereits erfahren im Reimen sind, können sie sich gemeinsam den Zauber-spruch überlegen, z. B.:

„Wibbel, wabbel, wund,
ich bin ein kleiner Hund!“

(Ganzkörperbewegungen unterstützen hierbei eine deutliche Artikulation.)

Nun ziehen sie sich aus einem „Hundekörbchen“ „Hunde-spielzeug“ (diverse Gegenstände, ggf. auch Bildkarten) heraus. Diese sollen sie dem Hundetrainer bringen, wenn er diese in „Trainersprache“ (Laut für Laut: z. B. „L-ei-n-e“) ruft. Reagiert ein Hund richtig, so darf er sich einen weiteren Gegenstand aus dem Körbchen holen. Ein älteres Kind kann auch selbst die Rolle des Trainers übernehmen. Als Abschluss können alle Gegenstände von den 5jährigen Kindern in „Trainersprache“ wieder in den Korb zurückgelegt werden. Zur Belohnung gibt es für jedes Tier ggf. einen gesunden „Hundekeks“.

118. Schneckenland

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen von Lauten zu einem lauttreuen Wort

Material:

Handpuppe Schnecke

Heute reisen die Kinder ins Schneckenland. Ihre Freundin, die Schnecke, führt sie zu den „Sehenswürdigkeiten“. Sie benennt sie uns in „Schneckensprache“ (Laut für Laut). Staunend übersetzen die Kinder in Menschensprache, worüber sich die Schnecke sehr freut. (H-au-s, Au-t-o, B-l-u-m-e)

Am Ende der Rundreise durch das Schneckenland, dürfen sich alle in einem Schneckengeschäft umsonst etwas mitnehmen, wenn sie den Gegenstand in Schneckensprache benennen.

119. Rettungsinsel



Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen von Lauten zu einem lauttreuen Wort

Material:

„Inseln“ (Packpapier, Teppichfliesen, Band zu einer Insel geformt, Bildkarte) in Form einer Blume, eines Hauses ...

Es ist heiß. Die Kinder schwimmen im Meer (Meer abgrenzen, Schwimmbewegungen). Von ihnen unbemerkt nähert sich ein Hai (Fantasievorstellung). Zum Glück bemerkt der Freund der Kinder, der Delfin, den Raubfisch. Er ruft ihnen in Delfinsprache (Laut für Laut: z. B. „B-l-u-m-e“) den Namen der Insel zu, die weit genug vom Hai entfernt ist. Die Inseln sind an ihrer Form (Insel mit dem Namen „Blume“ hat die entsprechende Form ...) oder auch durch bestimmte „Wahrzeichen“ (Gegenstände aus dem Raum) gekennzeichnet.

Den Kindern wird es auf den Inseln aber schnell wieder zu heiß. Sie trauen sich wieder ins Wasser. Doch, Vorsicht! Da kreuzt der Hai wieder auf!

120. Quiz

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen von Lauten zu einem lauttreuen Wort

Material:

Gegenstände (lauttreue Wörter), ggf. aus „Ratz Fatz“ (s. Anhang)

Die Kinder spielen Fernsehquiz. Die ganze Gruppe besteht aus Kandidaten. Diese sitzen im Kreis um Spielgegenstände herum. Die Quizmasterin (Fachkraft, ältere Kind) benennt Laut für Laut einen davon (z. B. Au-t-o). Wer den Gegenstand errät, darf selbst einen erraten lassen oder bekommt einen Punkt. Sieger sind alle, wenn alle Gegenstände erraten wurden. Dann darf die Gruppe ein Fest feiern o.Ä.

121. Rumpelstilzchen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen von Lauten zu einem lauttreuen Wort

Material:

ggf. eine Handpuppe, die „Rumpelstilzchen“ darstellt, Bildkarten zu den Namen (z. B. Haus, Baum, Schaf, Hut, Wal.) ggf. Verkleidung für eine Prinzessin sowie ggf. eine Babypuppe

Die Königstochter aus dem Märchen „Rumpelstilzchen“ hat die Kinder in einem Brief um Hilfe gebeten: Das freche Rumpelstilzchen hat seine Bedingungen für das Belassen des kleinen neugeborenen Prinzen im Königspalast erheblich erschwert:

Fünf (Zahl kann an Gruppe ausgerichtet werden) Namen muss die Königstochter erraten, um ihr Kind zu behalten. Die Kinder wollen der Prinzessin selbstverständlich helfen. Sie machen sich mit einem fliegenden Teppich auf den Weg zum Gnomenwald. Dort schleichen sie sich an die Lichtung heran, wo Rumpelstilzchen tanzt und in einem Sprechgesang die verschiedenen Namen nennt. Doch, er spricht die Namen etwas merkwürdig (Laut für Laut) und die Kinder müssen sich anstrengen, diese zu erraten. Eine Hilfe haben sie aber: Rumpelstilzchen vergisst die Namen selbst oft. Deswegen hat er sich die passenden Bilder auf den Boden gelegt. Die Kinder müssen nur herausfinden, welches Bild er gerade meint und ihm dieses wegnehmen. Wenn er kein Bild mehr besitzt, weiß er die Namen nicht mehr und kann das Baby nicht mehr fortnehmen. Selbstverständlich schaffen die Kinder dieses und die Freude der Königstochter ist so groß, dass sie alle zu sich auf das Schloss einlädt.



122. Schatzsuche

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen von Lauten zu einem lauttreuen Wort



Material:

ggf. eine Schatztruhe/Schuhkarton

Die Kindergartenpuppe hat auf dem Dachboden einen ganz alten Brief entdeckt. In Geheimsprache ist dort der Weg zu einem Schatz dargestellt.

Gemeinsam mit den Kindern macht sie sich auf die Suche. In Geheimsprache (Laut für Laut) sind bestimmte Gegenstände benannt, die die Kinder – wie auf einer Schnitzeljagd – suchen müssen.

Z. B. M-au-s, H-au-s, H-u-t, Au-t-o etc. (s. Wortsammlungen Schneider, Arbeitsblätter)

Die Kinder können schon recht gut Geheimsprache und finden so tatsächlich den Schatz (kleine Belohnungen in einer „Schatztruhe“). Alle freuen sich.

123. Kochfest

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen von Lauten zu einem lauttreuen Wort

Material:

Ein großer Topf oder eine Schüssel, Zutaten (Abbildungen, Gegenstände)

Die Kindergartenhandpuppe will wieder einmal mit den Kindern kochen. Die Zutaten stehen auf einer Liste. Doch dort sind sie in Geheimsprache verzeichnet (Laut für Laut). Die Kinder sind ja bereits geübt und helfen gern: z. B. „Ei, S-a-l-a-t, M-i-l-ch, S-a-l-z ...“ Nun wird gemeinsam „gekocht“.



124. Rauchzeichen

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Zusammenziehen von Lauten zu einem lauttreuen Wort

Material:

Zwei Decken, Utensilien zur Darstellung zweier Lagerfeuer (ist nicht unbedingt erforderlich), diverse Gegenstände

Die Kinder spielen heute Indianer. Die Apachen und die Kiowas wollen den Frieden unter ihren Völkern noch weiter durch die Verbesserung der Verständigung über Rauchzeichen absichern. Jeder Stamm sitzt um ein „Feuer“ herum. Eine Decke für die Rauchzeichen liegt bereit, ebenfalls Gegenstände, die der Nachbarstamm durch Rauchzeichensprache anfordern kann. Im Wechsel geben die Stämme nun ein Wort in Rauchzeichensprache (Laut für Laut) an den anderen Stamm weiter. Dieser sendet den jeweiligen Gegenstand prompt mit einem Reiter hinüber.

125. Hilfe, ich verschwinde

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Ergänzen fehlender Laute im Wort

Material:

Sack (auch Beutel o.Ä.), Gegenstände, deren Namen zu ergänzen sind

Aus einem Sack, der in der Mitte des Raumes liegt, ist ein lautes Gejammere zu hören: „Wer hilft uns? Wir verschwinden, wir werden immer weniger! Hilfe!“ Wenn jemand um Hilfe ruft, warten die Kinder nicht lange, sie helfen. Doch der Sack lässt sich nicht öffnen. „Ihr müsst unsere Namen wieder ganz machen! Dann können wir aus dem Sack raus und werden auch wieder ganz!“, ruft es da aus dem dunklen Beutel. „Wie sollen wir das denn machen?“, fragen die Kinder. „Passt auf, wie ist mein Name?“, ertönt es aus dem Sack. „Toate“. Das ist leicht. „Tomate“, rufen die Kinder. Freudengeschrei einer kleinen roten Tomate, die jetzt aus dem Sack herausgesprungen kommt, ist die Antwort. „Bitte helft jetzt auch den anderen!“, bettelt das kleine rote Wesen. Nun kommt das nächste Wort: „Fuall“, „Fußball!“, rufen die Kinder. Schon kommt ein Fußball aus dem Beutel herausgesprungen. Weiter geht's: Hauür → Haustür, Bluenase → Blumenvase, Metterin → Schmetterling, Okoade → Schokolade, Schuanze → Schulranzen.

Die Kinder retten alle Gegenstände vor dem Verschwinden. Diese sind ihnen auf immer und ewig dankbar.

126. Robi muss neu programmiert werden

Hauptsächliche Förderbereiche:

Sprachliche Ebene: Ergänzen fehlender Laute im Wort

Material:

ggf. Utensilien zur Darstellung eines Roboters, ggf. Bildkarten

Der Roboter Robbi hat Schluckauf. Das ist bei Robotern ein großes Problem, denn ihre Programmierung kommt dadurch völlig durcheinander. So hört sich Robbi auch an. Seine Sprache hat sehr gelitten. Mühsam müssen die Kinder herausfinden, welche Wörter er meint und sie wieder neu einprogrammieren (benennen und Bildkarte in einen Schlitz /Tasche/o.Ä. schieben).

Z. B. Eienahn → Eisenbahn, Barbieue → Barbiepuppe, Geüse → Gemüse ...

Zum Glück sind die Kinder erfahrene Programmierer und nach kurzer Zeit geht es Robbi wieder gut und er kann den Kindern eine „Robi-Geschichte“ vorlesen.



Anhang

Beispielliste im Handel erhältlicher Spiele und Programme zur Förderung der phonologischen Bewusstheit	64
Zuordnung der einzelnen Übungen zu den Bereichen der zentral-auditiven Verarbeitung nach Norina Lauer	67
Literaturliste	68

Beispielliste im Handel erhältlicher Spiele und Programme zur Förderung der phonologischen Bewusstheit

Die Auswahl beinhaltet keinerlei Wertung!

Übungsschwerpunkt	Name des Spiels/Programms	Autorin/Autor, Bezugsquelle
Mehrere Förderbereiche	Förderprogramm „Hören, lauschen, lernen“ (Würzburger Trainingsprogramm) Sprachspiele zur Förderung der phonologischen Bewusstheit im letzten halben Jahr vor der Einschulung	Petra Küspert, Wolfgang Schneider, Vandenhoeck u. Ruprecht, ISBN: 3-525-45835-5
Mehrere Förderbereiche	Multimedia-Version zum Würzburger Trainingsprogramm	Petra Küspert, Ellen Roth, Wolfgang Schneider, Roland Laier Laier und Becker Psychologie & Multimedia GbR, Markgrafenstr. 5 69234 Dielheim Tel.: 06 21 / 5 96 09 18 www.psychologie-multimedia.de
Mehrere Förderbereiche	Förderdiagnostische Möglichkeiten der Früherkennung von Leselernschwierigkeiten durch Beobachtungsspiele (für den Schulanfang gedacht)	Dr. Lisa Dummer-Smoch, Dieck Verlag Richard Wagner Str. 1 52525 Heinsberg Tel.: 0 24 52 / 60 41, Tel.: 0 24 52 / 6 65 94
Mehrere Förderbereiche	Arbeitsblätter zur Förderung der phonologischen Bewusstheit am Schulanfang	Christiansen, Stoltenberg Druckerei Joost Eckernförder Str. 239 24119 Kronshagen Tel.: 04 31 / 54 22 31, Tel.: 04 31 / 54 94 34 E-Mail: Druckerei-Joost@web.de
Mehrere Förderbereiche	Diagnose und Förderung der Schriftsprachkompetenz von Schulanfängern: Der Rundgang durch Hörhausen	Martschinke, S., Kirschhok, E.-M. und Frank, A., Donauwörth, Auer
Mehrere Förderbereiche	Basale Förderkartei zu Bereichen der Wahrnehmung für Schulanfänger	Verlag Sigrid Persen ISBN: 3-89358-300-9

Übungsschwerpunkt	Name des Spiels/Programms	Autorin/Autor, Bezugsquelle
Ohrenschmaus	Klanglotto 1 und 2, Best.-Nr.: 71773 bzw. 71771, Geräusche drinnen, Best.-Nr.: 71760 Geräusche draussen, Best.-Nr. 71761	Schubi Lernmedien GmbH Zeppelinstr. 8 D-78244 Gottmadingen Tel.: 0 77 31 / 9 72 30 Tel.: 0 77 31 / 97 23 94
Ohrenschmaus	Klanggeschichten, Tönende Geschichten Best.-Nr.: 71770 bzw. 71772	Schubi Lernmedien GmbH Zeppelinstr. 8 D-78244 Gottmadingen Tel.: 0 77 31 / 9 72 30 Tel.: 0 77 31 / 97 23 94
Ohrenschmaus	Detektiv Langohr HOME Förderung der auditiven Wahrnehmung mit Geräuschen, CD-ROM Detektiv Langohr PRO → primär für Fachlehrkräfte	Triologo-Verlag Postfach 1021 17, 78421 Konstanz Tel.: 08 00 / 8 74 25 64 Tel.: 08 00 / 5 64 83 29
Ohrenschmaus	Ratz Fatz	Haba Verlag → im Spielwarenhandel zu beziehen
Ohrenschmaus	Rasselmatz (Geräuschememory)	Schubi Lernmedien GmbH Zeppelinstr. 8 D-78244 Gottmadingen Tel.: 0 77 31 / 9 72 30 Tel.: 0 77 31 / 97 23 94
Ohrenschmaus	Musik spielend erleben, CD inbegriffen	Björn Tischler, Ruth Moroder-Tischler Diesterweg ISBN: 3-425-03723-4
Ohrenschmaus	Einfach tierisch (Musikalische Spielideen zu Karneval der Tiere), CD zusätzlich	Björn Tischler, Ruth Moroder-Tischler: Fidula Verlag Postfach 56154 Boppard/Rhein Tel.: 0 67 42 / 24 88 Tel.: 0 67 42 / 26 61
Ohrenschmaus	Heisse Füße, Zaubergrüsse, mit CD (Tanzgeschichten für Kinder von 4 - 10 Jahren)	Susi Reichle-Ernst, Ulrike Meyerholz Zytglogge Werkbuch ISBN: 3-7296-0565-8

Übungsschwerpunkt	Name des Spiels/Programms	Autorin/Autor, Bezugsquelle
Robi Ro-bo-ter	Klatschdomino (Holz) Art.-Nr.: 505	Prolog Weißburger Str. 42 53175 Bonn Tel.: 02 28 / 31 87 26
Robi Ro-bo-ter	Aquaka Della Oma 88 Klatsch- und Klanggeschichten	Wolfgang Hering: Münster, Ökoptopia Verlag 1998 ISBN: 3-931902-30-7
Kolumbus fand Amerika	Akustifix (u. a. Unterscheidung v. Lauten)	Prolog Weißburger Str. 42 53175 Bonn Tel.: 02 28 / 31 87 26
Kolumbus fand Amerika	Duodiff 1, Art.-Nr.: 161 und 2, Art.-Nr.: 162 (Minimalpaare als Reimwortmemory, auch als CD-ROM)	Prolog Weißburger Str. 42 53175 Bonn Tel.: 02 28 / 31 87 26
Kolumbus fand Amerika	Spiele zur Hörschulung	G. Frank, P. Grziwotz-Buck Sprachheilzentrum Hochgerichtstr. 46 88213 Ravensburg Tel.: 07 51 / 79 02 - 0 Tel.: 07 51 / 79 02 - 2 00
Kolumbus fand Amerika	Passt Fast - Minimalpaare Best.-Nr.: 90002	Triologo-Verlag Postfach 1021 17 78421 Konstanz Tel.: 08 00 / 8 74 25 64 Tel.: 08 00 / 5 64 83 29
Kolumbus fand Amerika	Lern ich hören, kann ich lesen, eine Bilderlesemappe zum differenzierten Hören und zur Anlautanalyse Art.-Nr.: 055 -> Schulanfang	Delta-Verlag, Münster Tel.: 02 51 / 32 40 40
Kolumbus fand Amerika	Audio I, auditive Diskrimination auf Geräusch- und Lautebene CD-ROM (Primär für Fachlehrkräfte)	Eugen-Traeger-Verlag Hoher Esch 52, 49504 Lotte Tel.: 0 54 04 / 7 18 58
Kolumbus fand Amerika	Audiolog, Computerprogramm zur Förderung der auditiven Funktionen (primär für Institutionen)	Prolog Weißburger Str. 42 53175 Bonn Tel.: 02 28 / 31 87 26

Zuordnung der einzelnen Übungen zu den Bereichen der zentral-auditiven Verarbeitung nach Norina Lauer zur Einpassung in eine sprachheilpädagogische Maßnahme bei Vorliegen einer phonologischen Sprachstörung

Erläuterung:

Bei Vorliegen von Lautbeeinträchtigungen aufgrund einer phonologischen Problematik können die Übungen des Kataloges - bei entsprechender sprachheilpädagogischer Aufbereitung - in die Sprachförderung durch die Sprachheillehrkraft aufgenommen werden. Hierzu wurden die einzelnen Übungen in der folgenden Liste den Kategorien der zentral-auditiven Verarbeitung nach Lauer zugeordnet. Übungen, die schwerpunktmäßig mehreren Bereichen zugeordnet werden können, wurden entsprechend mehrfach zugewiesen!

Aufmerksamkeit

Außersprachliche Ebene

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 18, 22, 24, 31, 32, 33

Sprachliche Ebene

7, 9, 10, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 79, 80

Selektion

Außersprachliche Ebene

6, 7, 15, 19, 20, 24

Sprachliche Ebene

7, 9, 12, 14, 17, 66, 85

Speicherung und Sequenz

Außersprachliche Ebene

34, 35, 36, 37, 38

Sprachliche Ebene

37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 48, 55

zusätzlich Minimalpaare (Reime):

46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56

Analyse

Sprachliche Ebene

61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109

Lokalisation

Außersprachliche Ebene

7, 8, 9, 10, 11, 13, 16, 19

Sprachliche Ebene

7, 9, 12, 14, 17

Synthese

Sprachliche Ebene

57, 58, 63, 67, 70, 71, 72, 74, 75, 76, 77, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124

Diskrimination

Außersprachliche Ebene

2, 5, 6, 7, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 31, 33

Sprachliche Ebene

9, 14, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 59, 60, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 94, 95, 96, 108

Ergänzung

Sprachliche Ebene

125, 126

Literaturliste

1. Barth, K.: *Früherkennung von Lese-Rechtschreib-Schwierigkeiten und Möglichkeiten der Prävention*, in KiTa aktuell ND, Nr. 10, 2001
2. Breuer, H., Weuffen, M.: *Gut vorbereitet auf Lesen und Schreiben?*, Deutscher Verlag der Wissenschaften, Berlin 1975
3. Christiansen, Christiane: *Sprachliche Bildung in Kindertageseinrichtungen*, Hrsg.: Ministerium für Soziales, Gesundheit, Jugend, Familie und Senioren des Landes Schleswig-Holstein, Kiel 2016
4. Küspert, P., Schneider, W.: *Hören, lauschen, lernen*, Vandenhoeck und Ruprecht, Göttingen 1999, ISBN: 3-525-45835
5. Küspert, P.: *Phonologische Bewußtheit und Schriftspracherwerb*, Peter Lang, Würzburg 1977, ISBN: 3-631-32529-0
6. Lauer, N.: *Zentral-auditive Verarbeitungsstörungen im Kindesalter*, Thieme, Stuttgart 1999, ISBN: 3-13-115811-5
7. Marx, H.: *Möglichkeiten und Grenzen der Früherkennung und Vorhersage von Lese-Rechtschreibschwierigkeiten*, Universität Bielefeld, veröffentlichtlicher Text, Herbst 1999
8. Petermann, G.: *Vorschulkinder lernen Sprachlaute differenzieren*, Luchterhand, Berlin 1994
Lautbildungskatalog, Spielerische Sprachförderung im Kindergarten, Zentral-auditive Verarbeitungsstörungen

