

R05 - CH Hördetektive – Spielanleitung



Phonologische Bewusstheit

Weitere therapeutische Inhalte:

–

1 für Spiel 1 / 1-4 für Spiel 2

Material:

Hördetektivpläne R05 leer und R05-CH Lösungen, R01 einfacher Satz Memokarten, R05-CH Kopiervorlage Katzenschnurren, Farbstifte



Spiel 1 – Katzenschnurren (Vorübung)

Spielablauf

Aufgabe des Kindes ist es, die Stellung des Lautes R im Wort zu finden. Als Vorübung und zur unterstützenden Visualisierung des gehörten R-Lautes in An-, In- und Auslaut ist das grafomotorische Arbeitsblatt (R05-CH) hilfreich. Die Spielleiterin zeigt auf das Kätzchen der ersten Bahn, das neben dem Wollknäuel liegt und leise schnurrt. Sie spricht über das Schnurren des Kätzchens, das wie der Laut R klingt. Die Länge des Wollfadens symbolisiert ein Wort mit einem R-Laut. Sie legt eine Bildkarte mit einem Motiv, das nur im Anlaut ein R hat, z.B. das Reh, vor das Kind und spricht selbst das Wort Reh deutlich aus. Gleichzeitig fährt die Spielleiterin mit ihrem Finger oder einem Farbstift die erste Schlaufe bis zu Ende nach. In der Schlaufe mit dem Wollknäuel ist das R, in der Auslaufbahn der Rest des Wortes zu hören.

Weitere Bildkarten mit Motiven mit R im Anlaut kann das Kind selbst ausprobieren und das R in der Schlaufe hören, sehen und spüren. Auf genau dieselbe Weise lernt das Kind das Lokalisieren des Lautes mit Hilfe des Wollknäuels (Inlaut) in der zweiten Zeile und des Wollknäuels (Auslaut, Wort Narr) in der dritten Zeile. Ist der Laut R zweimal im Wort zu hören, kann für R im An- und Auslaut (Wort Ritter) die vierte, für R im In- und Auslaut die fünfte Zeile mit je zwei Wollknäuel verwendet werden. Der Laut R wird immer in der Schlaufe gesprochen. Das Kind nimmt bei jeder neuen Bildkarte einen anderen Farbstift, so entsteht eine farbige Bahn mit Wollfäden, die den Kindern ein optisches Erfolgserlebnis vermittelt. Soll zur einfacheren Differenzierung des Lautes R erst mit den Wörtern ohne doppeltes R gespielt werden, kann der Überschaubarkeit halber die Kopiervorlage aus der Mappe mit den drei Einzelpositionen verwendet werden.

Spiel 2 – Hördetektive

Spielablauf

Die Spielleiterin sucht zusätzlich zu dem einfachen Satz der Memokarten die Zwillingspaare heraus, bei

denen der Laut R am Ende eines Wortes zu hören ist. Der einfache Satz Memokarten liegt verdeckt auf einem Stapel. Die Zwillingsskizzen behält die Spielleiterin, der Lösungsplan mit allen Motiven wird zunächst zur Seite gelegt. Wird mit mehreren Kindern gespielt, bekommt jedes Kind einen schwarzweißen Hördetektive-Spielplan mit den Wollknäueln und den leeren Spalten zwischen den Baumstämmen. Die Kinder malen die Wollknäuel auf der Kopiervorlage wie im farbigen Spielplan aus.

Die Wollfäden auf dem Spielplan symbolisieren die Wortlänge, die drei farbigen Wollknäuel stehen für das R in An-, In- und Auslaut. Hört das Kind das R beim roten Wollknäuel, legt es das Bild in die erste Spalte. Hört es das R beim grünen Wollknäuel, legt es das Bild in die zweite Spalte. Hört es das R beim blauen Wollknäuel, dann ordnet es das Bild der dritten Spalte zu. Ist der Laut R zweimal in einem Begriff zu hören, ordnen die Kinder eine Zwillingsskizze, z.B. den Räuber, der ersten und die zweite Räuberkarte der dritten Spalte zu.

Das erste Kind deckt eine Bildkarte auf, spricht das Wort mit betontem R und ordnet das Motiv der entsprechenden Spalte zu. Nimmt das Kind ein Motiv mit zwei R-Lauten, z.B. das Ofenrohr, bekommt es die Zwillingsskizze von der Spielleiterin ausgehändigt. Zwei Karten mit gleichen Motiven signalisieren dem Kind, dass es nach zwei R-Lauten im Wort suchen muss. Es bestimmt die Lautpositionen im Wort Ofenrohr und legt je eine Bildkarte in die zweite und dritte Spalte. Das nächste Kind zur Linken ist an der Reihe. Auf diese Weise werden alle Bildkarten den Spalten zugeordnet. Hat ein Kind beim Zuordnen noch Schwierigkeiten, kann es mit dem Finger die Wollfäden nachfahren und den Laut beim Wollknäuel lokalisieren.

Am Schluss nennt die Spielleiterin zur Kontrolle alle Motive auf dem Lösungsbild: z.B. „Das Reh liegt in der ersten Spalte.“ oder „Der Ritter liegt in der ersten und in der dritten Spalte.“ Die Memokarte/n mit dem Reh/den Rittern darf zur Seite gelegt werden. Hat die Spielleiterin alle Motive genannt, können die Kinder sehen, welche Bilder auf Ihrem Spielplan übrig bleiben. Diese

Memokarten werden erneut den Spalten zugeordnet.
Die Selbstkontrolle kann auch mit dem Lösungsplan
R05-CH erfolgen, indem die Kinder die Bilder auf ihren
Vorlagen selbst mit der Lösungsvorlage vergleichen.