



Nr.	Thema	Aufgaben/ geförderte Teilleistungsbereiche	Bewegungsübungen
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	<b>Phonologische Bewusstheit im weiteren Sinne</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>kurze und lange Wörter</li> <li>zusammengesetzte Wörter</li> <li>Reimwörter</li> </ul>	<p><i>Die Kinder erkennen kurze und lange Wörter. Sie setzen zwei Wörter zu einem zusammen und zerlegen eins in mehrere Wörter.</i></p> <p><b>Aktivierung der phonologischen Bewusstheit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Strukturieren</li> <li>Zeitbegriff</li> <li>Merkvermögen</li> </ul> <p><i>Die Kinder finden den passenden Reim.</i></p> <p><b>Aktivierung der auditiven Wahrnehmung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Auditive Wahrnehmungskonstanz</li> </ul>	<p><b>Detektiv im Sprachwald</b> Ein Kind geht als Detektiv vor die Tür. Die anderen bilden Paare. Jedes Paar erhält ein zusammengesetztes Wort, wobei jedes Kind des Paares einen Teil des Wortes erhält (Blumen-Topf, Hunde-Hütte). Alle Kinder verteilen sich im Raum. Sie sind die Bäume im Sprachwald und jedes Kind besitzt ein geheimes Wort. Der Detektiv bekommt die Aufgabe, die unglücklichen Baumpaare wieder zusammenzubringen. Er kann sie so oft er will antippen. Kinder, die angetippt wurden, sagen ihr Wort. Hat der Detektiv ein Paar gefunden, stellen sich die Kinder zusammen.</p> <p><b>Reimwortinseln</b> Auf dem Boden werden Reifen, Teppichfliesen o.ä. ausgelegt, so dass immer zwei Kinder auf einer »Insel« Platz finden. Die Kinder laufen (mal vorwärts, rückwärts, seitwärts, auf Zehenspitzen ...) um die Inseln herum. Der Spielleiter nennt immer zwei Wortpärchen. Hören die Kinder ein Reimwortpaar, stellen sie sich schnell zu zweit auf eine Insel. Dann wird gemeinsam besprochen, ob es sich um einen Reim handelt. Das Spiel beginnt von vorn.</p>
12, 13, 14, 15, 16	<b>Phonologische Bewusstheit im weiteren Sinne</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zerlegen in Silben</li> </ul>	<p><i>Die Kinder zerlegen Wörter in Silben.</i></p> <p><b>Aktivierung der phonologischen Bewusstheit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rhythmus</li> </ul>	<p><b>Froschweithüpfen</b> (Material: Bildkarten oder kleine Gegenstände im Körbchen) Die Kinder werden in Gruppen zu zweit eingeteilt und stellen sich in Riegen hintereinander auf. Das erste Kind jeder Reihe ist ein Frosch. Die Frösche hocken nebeneinander. Das jeweils zweite Kind zieht aus dem Körbchen eine Karte, benennt sie, klatscht den Begriff in Silben und spricht dazu. Nun hüpfte der Frosch entsprechend oft vorwärts. Wer am weitesten gekommen ist, bekommt einen Punkt. Dann wird die nächste Karte gezogen. Am Ende des Spiels werden die Punkte zusammengezählt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.</p> <p><b>Silbenturm</b> 2–6 Kinder sitzen oder stehen um einen Tisch herum. Sie bauen, mit den Handflächen nach unten, einen Händeturm, indem sie abwechselnd die Hände übereinander legen. Nun zieht das Kind, dessen Hand direkt auf der Tischplatte liegt, seine Hand aus dem Turm und legt sie oben wieder drauf. Dabei wird in Silbensprache gezählt und bei jeder Silbe wird eine Hand weggezogen. Statt Zahlen können auch Namen, Früchte, Spielsachen o.a. verwendet werden.</p>



Nr.	Thema	Aufgaben/ geförderte Teilleistungsbereiche	Bewegungsübungen
17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31	<b>Phonologische Bewusstheit im engeren Sinne</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anfangs- und Endlaute erkennen</li> <li>• Lautlokalisierung</li> <li>• Lautsynthese</li> </ul>	<p><i>Die Kinder erkennen den Anfangs- und Endlaut eines Wortes. Sie hören heraus, wo der gesuchte Laut erklingt.</i></p> <p><b>Aktivierung der phonologischen Bewusstheit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selektive Aufmerksamkeit</li> <li>• Zeitbegriff</li> </ul>	<p><i>Eisenbahn im Buchstabenland</i> Auf eine Wandtafel wird ein Zug mit Waggons gemalt. An die Kinder werden Bildkarten ausgeteilt. Einige Bilder davon beginnen z. B. mit A. Die Kinder bilden eine Eisenbahn. Zu dem Lied »Eine Bimmelbahn ...« o. ä. bewegt sich der Zug kreuz und quer durch den Raum und hält immer wieder am Buchstabenbahnhof (Wandtafel) an. Dort steigen alle Kinder aus. Beginnt ihre Bildkarte mit A, befestigen sie diese mit Magneten am gezeichneten Zug, die anderen Bildkarten kommen in einen Korb. Alle Kinder ziehen eine neue Karte und steigen wieder in den Zug. Sind alle Karten ausgeteilt, steigen die Kinder am Bahnhof aus und kontrollieren, ob alle Bilder im Zug mit A beginnen.</p> <p><i>Der Endlautdieb</i> Ein Kind wird als Dieb bestimmt. Die anderen Kinder wählen aus einem Körbchen mit Bildkarten oder kleinen Gegenständen ein Wort und finden gemeinsam heraus, aus wie vielen Lauten es besteht. Für jeden Laut legt sich ein Kind bäuchlings auf den Boden. Das jeweils vordere Kind wird mit beiden Händen an den Füßen gehalten, sodass eine »Lautschlange« entsteht. Der Dieb hat es auf die Schlangenschwänze abgesehen, die Endlaute. Er packt das hintere Kind bei den Füßen und versucht es von den anderen wegzuziehen. Die gestohlenen Schlangenschwänze kommen in die Endlautsammlung und werden später noch einmal angehört.</p> <p><i>Rappel-Pappel-Sack</i> In einem Sack stecken verschiedene Gegenstände (Achtung: Nur Gegenstände verwenden, deren Namen leicht und eindeutig lautierbar sind). Ein Kind darf sich einen Gegenstand aussuchen und den Begriff dafür lautieren (Robotersprache). Die anderen Kinder lauschen und finden heraus, um welchen Gegenstand es sich handelt. Zur Auflösung holt das Kind, das lautiert hat, den Gegenstand heraus. Ist das Spiel am Anfang zu schwer, lautiert zunächst die Erzieherin und die Kinder erraten den Begriff.</p>
32	Abschlusstest	<p><i>Mit Hilfe der letzten Karte erhalten Sie einen groben Überblick über die Fähigkeiten des Kindes im Bereich der phonologischen Bewusstheit.</i></p>	<p><b>Tipp:</b> Sind noch Defizite in diesem Bereich erkennbar, ist es sinnvoll, auf die Bewegungs- und Gesellschaftsspiele zurückzugreifen.</p> <p><i>Weitere Fördermöglichkeiten</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klatschspiele</li> <li>• Ratz Fatz, K2-Verlag (Best. Nr. 80430)</li> <li>• Reimgeschichten</li> <li>• Silbenhüpfen</li> <li>• Abzählreime</li> <li>• Max-Lerntrainer: Silben und Reime, K2-Verlag (Best. Nr. 50081)</li> <li>• Max-Lerntrainer: Lautdifferenzierung, K2-Verlag (Best. Nr. 50082)</li> <li>• Max-Lerntrainer: Lautpositionsbestimmung, K2-Verlag (Best. Nr. 50083)</li> <li>• Max-Lerntrainer: Wortartenbestimmung, K2-Verlag (Best. Nr. 50084)</li> </ul>

Unterrichtsvorschläge, didaktische Hinweise sowie ein großes Angebot an Fördermaterialien für den Sprachunterricht, die Wahrnehmungsschulung sowie sprachtherapeutische Medien finden Sie unter [www.k2-publisher.com](http://www.k2-publisher.com) oder bei Ihrem Lehrmittelhändler.



für \_\_\_\_\_

K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32					
Üb																																					
A	Beispiel- aufgaben				Wimmelbild	Beispielaufgaben																															
B																																					
C																																					
D																																					
E																																					
F																																					
G																																					
✓																																					

