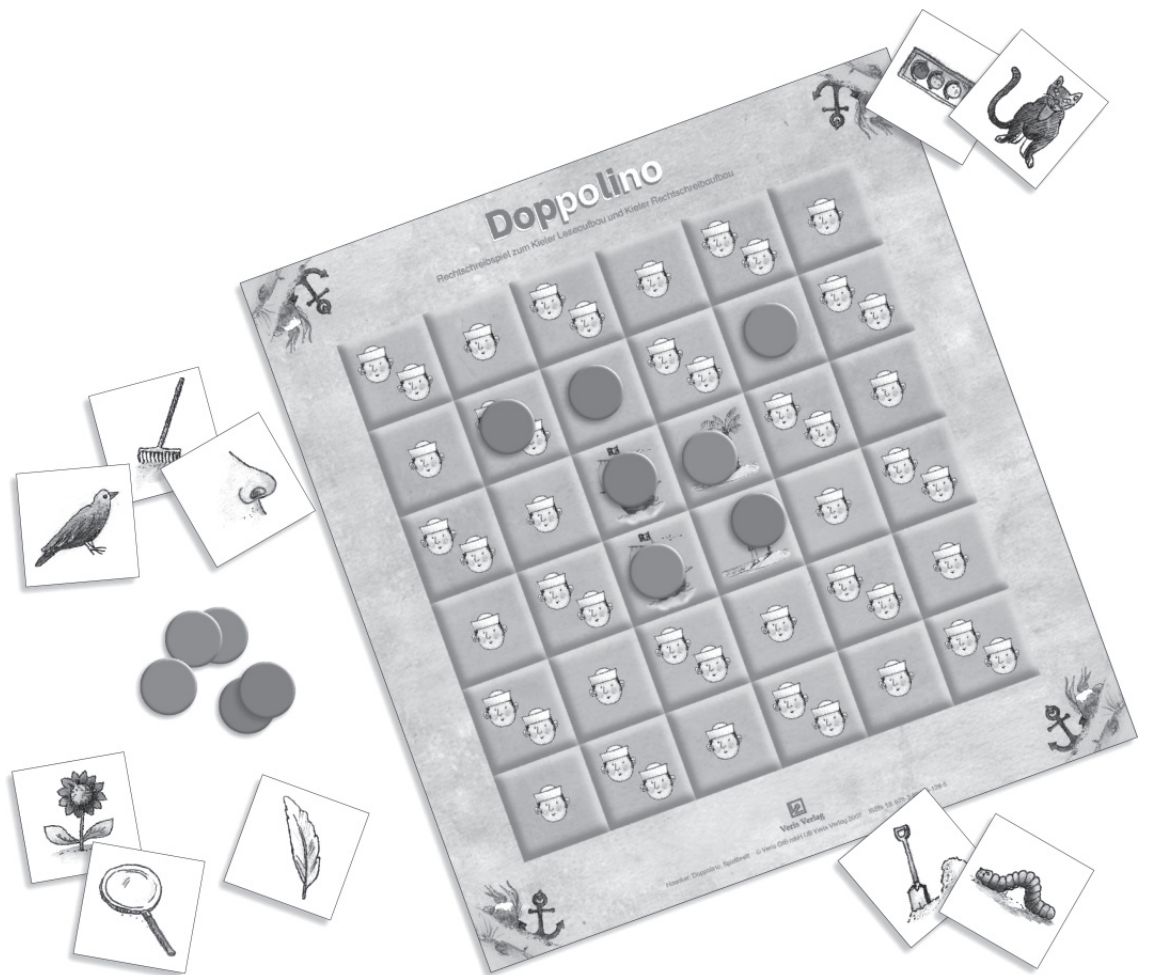


Birgit Haecker

Doppolino

Rechtschreibspiel zum Kieler Leseaufbau
und Kieler Rechtschreibaufbau

Anleitung



Veris Verlag

Doppolino

Rechtschreibspiel zum Kieler Leseaufbau und Kieler Rechtschreibaufbau

Lernziel

Doppolino übt, verfestigt und automatisiert das Schreiben des langen und kurzen Vokals spielerisch. Die Kinder finden während des Spiels heraus, ob die Wörter zu den Bildkarten mit einem oder zwei Konsonanten in der Mitte geschrieben werden.

Doppolino verwendet dabei die Bezeichnungen „Kapitäne“ (für die Vokale) und „Matrosen“ (für die Konsonanten) aus den „Kieler Lautgebärden“ (s. Literaturliste).

Material

- 1 Anleitung
- 1 Spielbrett mit 36 Feldern
- 40 zweifarbige Spielsteine
- 60 Bildkarten mit gelber Rückseite

Ziel des Spiels

Die Spielparteien versuchen, durch richtige Beantwortung von Fragen so viele eigene Steine wie möglich zu setzen und durch geschickte Spielzüge möglichst viele Steine des Gegners zu erobern.

Vorbereitungen

Doppolino kann zu zweit gespielt werden oder mit einer Gruppe von bis zu sechs Kindern, die sich in zwei Parteien teilt. Das Spiel dauert etwa 30 Minuten.

Das Spielbrett wird zwischen die Spielparteien gelegt, die Bildkarten verdeckt daneben. Jede Partei erhält die Hälfte der rot-blauen Spielsteine.

Der jüngste Spieler sucht sich eine Farbe aus (rot oder blau) und besetzt damit zwei Startfelder (Piratenschiff oder Insel). Die gegnerische Partei spielt die andere Farbe und besetzt damit die übrigen beiden Startfelder (Abb. 1)

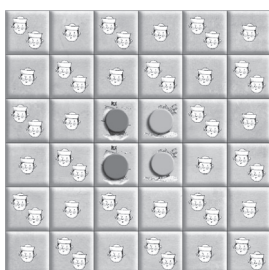


Abb. 1: Startaufstellung

Spielverlauf

Die Partei, die die Farbe nicht wählen durfte, beginnt. Jeder Zug umfasst folgende Schritte:

1. Eine Bildkarte wird aufgedeckt.
2. Die Partei am Zug nennt das dargestellte Wort laut in der Pilotsprache, d. h. die Silben werden beim Sprechen deutlich voneinander getrennt („Wol – ken“ statt „Wolken“). Dabei führt das Kind für jede Silbe eine greifende Bewegung mit der Hand aus („Silbengreifen“).

3. Dann wird die Frage gestellt: „Doppelt oder einfach?“ Diese Frage bezieht sich auf die Konsonantenhäufung im gefragten Begriff:

Hose – Ho - se (langer Vokal)
Antwort: „Einfach“

Wolken – Wol - ken (kurzer Vokal)
Antwort: „Doppelt“

4. Beantwortet die Partei am Zug die Frage „Doppelt oder einfach?“ richtig, darf sie einen Spielstein der eigenen Farbe setzen, und zwar



auf ein Feld mit einem Matrosen, wenn die Antwort „Einfach“ lautet,



bzw. auf ein Feld mit zwei Matrosen, wenn die Antwort „Doppelt“ lautet.

Dabei ist zu beachten:

- a) Der Spielstein muss immer (wie in Abb. 4) so auf ein Feld gesetzt werden, dass er zusammen mit einem weiteren eigenen Stein, der bereits liegt, einen oder mehrere gegnerische Steine ohne Lücke einschließt (waagrecht, senkrecht oder diagonal).

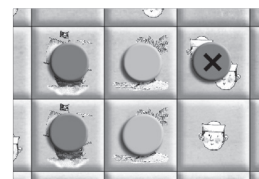


Abb. 4: Antwort: „Doppelt“ – erster Zug

- b) Die eingeschlossenen gegnerischen Steine werden umgedreht, so dass sie die eigene Farbe zeigen. Sie gehören damit ab

sofort zu den eigenen Steinen, bis sie durch einen späteren gegnerischen Zug wieder umgedreht werden.

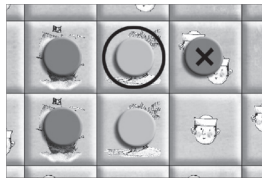


Abb. 5:

Der eingeschlossene rote Stein wird umgedreht (Abb. 5). Der erste Zug von Blau ist damit beendet.

c) Wenn der eigene Stein nicht auf ein Feld gesetzt werden kann, auf dem er gegnerische Steine einschließt, darf die ziehende Partei auf ein anderes Feld mit der richtigen Anzahl von Matrosen ausweichen.

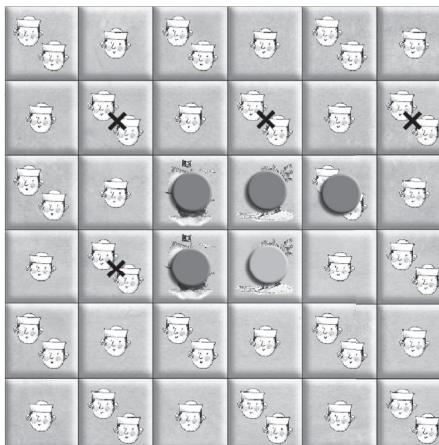


Abb. 6

In dieser Situation (Abb. 6) könnte Rot nach Schritt 4.a) nur auf die markierten Felder ziehen, die aber alle zwei Matrosen zeigen. Lautet die richtige Antwort jedoch „Einfach“, dann darf Rot auf die eingekreisten Felder mit einem Matrosen (Abb. 7) ziehen.

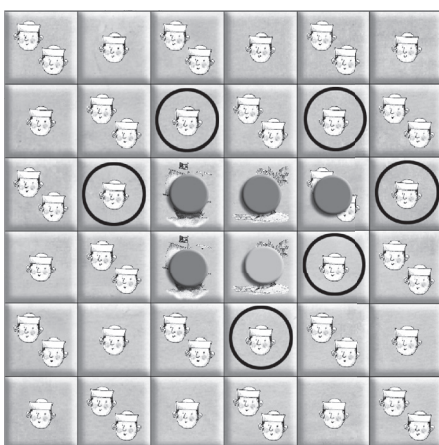


Abb. 7

Dabei muss „angelegt“ werden, sonst würde Rot natürlich sofort den Nachteil in einen großen Vorteil verwandeln und beispielsweise ein Eckfeld mit einem Matrosen besetzen.

Allgemein ist es bei Doppolino vorteilhaft, Randfelder zu besetzen, weil sie nur schwer vom Gegner erobert werden können. Mehr über gute und schlechte Züge finden Sie im Kapitel „Taktik“.

d) Niemals darf jedoch bei der Antwort „Einfach“ auf ein Feld mit zwei Matrosen oder bei der Antwort „Doppelt“ auf ein Feld mit einem Matrosen gesetzt werden.

5. Zum Ende des Spiels ist manchmal auch ein Zug nach Schritt 4.c) nicht möglich. Dann muss die Partei am Zug passen, d. h. auf das Setzen eines Steines verzichten.
6. Danach ist die andere Partei am Zug, und der Ablauf beginnt wieder bei Schritt 1.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Spielfelder mit Steinen besetzt sind. Die Steine auf dem Brett werden jetzt ausgezählt. Die Partei mit den meisten Steinen hat gewonnen.

Bildkarten

Die Bildkarten (gelbe Rückseite) werden bei der Arbeit mit dem Kieler Leseaufbau eingesetzt. Sie sind lautgetreu, gehören vom Schwierigkeitsgrad zum Kieler Leseaufbau bis Stufe 12 und behandeln den langen und kurzen Vokal in der Stammsilbe.

Spielvarianten

Kauderwelsch

Nach der Beherrschung des Grundspiels mit der Benennung der einzelnen und doppelten Konsonanten in der Wortmitte mit Hilfe der Pilotsprache kann die Spielvariante „Kauderwelsch“ eingesetzt werden, um das Sprachverständnis für den kurzen und langen Vokal zu trainieren. „Kauderwelsch“ hilft, Selbstkontrolle einzuüben, ohne ein Wörterbuch benutzen zu müssen.

Der Spiel verläuft wie oben beschrieben, jedoch muss neben der Beantwortung der Frage „Doppelt oder einfach?“ das Wort **falsch** ausgesprochen werden, also mit einem langen Vokal statt eines kurzen bzw. mit einem kurzen Vokal statt eines langen.

Beispiele:

Hose – Ho - **se** (langer Vokal)
Antwort: „Einfach“

falsch ausgesprochen: Hos - se

Wolken – Wol - **ken**: (kurzer Vokal)
Antwort: „Doppelt“

falsch ausgesprochen: Wool - ken

„Kauderwelsch“ sollte der Einfachheit halber mit den Karten allein bearbeitet werden, bevor es auf dem Spielbrett gespielt wird. Die Einübung gelingt leichter, wenn zuerst bei Wörtern mit einem kurzen Vokal ein langer „eingebaut“ wird. Dabei kann übertrieben betont werden.

Beispiel:

Sup – pe – Suuuuuu – pe

Bei s-ss-Wörtern muss auf das weiche und scharfe „s“ hingewiesen werden.

Selbstdiktat mit Wörter-ABC

Eine weitere Spielvariante ist das Selbstdiktat mit Wörter-ABC. Dafür können die Bildkarten eingesetzt werden. Mit Hilfe der beigefügten Liste der Bildkarten und Begriffe (Seite 6) können die Schüler sich selbst korrigieren.

Taktik

Wie bereits erwähnt, ist es bei Doppolino vorteilhaft, Randfelder zu besetzen, weil sie nur schwer vom Gegner erobert werden können. Besetzte Eckfelder sind noch besser. Sie können gar nicht mehr vom Gegner erobert werden. Wer ein Eckfeld besetzen kann, sollte das unbedingt tun.

Beispiel: Ausgehend von der Situation in Abb. 7 gibt es gute und schlechte Züge.

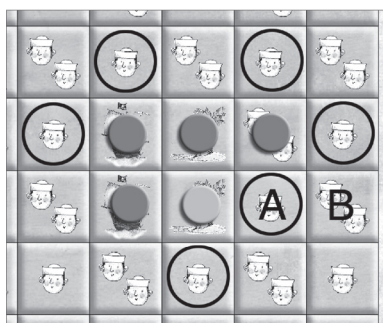


Abb. 8

Ein Zug auf Feld A (Abb. 8) ist für Rot in dieser Situation nicht klug, denn wenn Blau im folgenden Zug „Doppelt“ als Antwort bekommt, kann er auf Feld B setzen. Dann würden alle roten Steine umgedreht – Rot hätte keine Steine mehr und damit verloren.

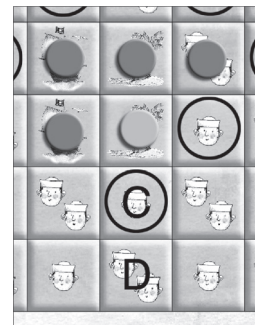


Abb. 9

Aus dem gleichen Grund ist ein Zug auf Feld C (Abb. 9) für Rot unklug. Wenn Blau „Doppelt“ als Antwort bekommt, kann er auf D setzen, und das Spiel wäre für Rot auch hier beendet.

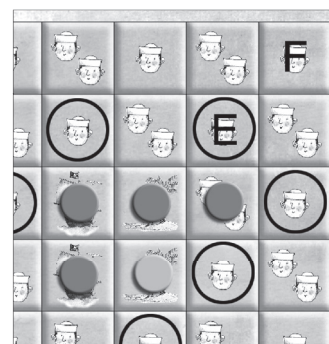


Abb. 10

Ein Zug von Rot auf Feld E (Abb. 10) ist ebenfalls unklug, denn er verschafft Blau einen großen Vorteil, falls hier „Doppelt“ als Antwort kommt. Dann nämlich könnte Blau das Eckfeld F besetzen, was für Rot sehr ungünstig wäre.

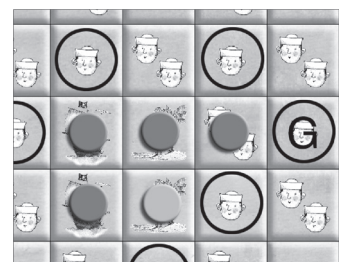
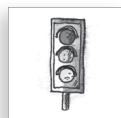


Abb. 11

Am besten setzt Rot in dieser Situation auf Feld G (Abb. 11). Das Randfeld G ist gegen blaue Züge zunächst recht gut geschützt und kann nicht sofort erobert werden. Im weiteren Spielverlauf kann es auch Ausgangspunkt für eigene Züge sein.

Der Reiz von Doppolino liegt also auch darin, dass nicht unbedingt das Kind mit den besten Lesefähigkeiten gewinnt. Glück und geschickte Züge spielen eine ebenso große Rolle.

Bildkarte Begriff



Ampel



Anker



Apfel



Besen



Birne



Blume



Daumen



Delfin



Dose



Eimer



Engel



Feder



Finger



Gabel



Gürtel

Bildkarte Begriff



Gurke



Haken



Harke



Hase



Hose



Igel



Insel



Junge



Kaktus



Kanu



Katze



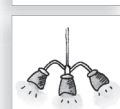
Kerze



Kinder



Kiste



Lampe

Bildkarte Begriff



Leiter



Löwe



Lupe



Mantel



Maske



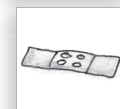
Nadel



Nagel



Nase



Pflaster



Pflaume



Pinsel



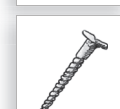
Raupe



Regal



Schere



Schraube

Bildkarte Begriff



Segel



Sofa



Spaten



Stempel



Tafel



Torte



Tropfen



Tube



Tüte



Vase



Vogel



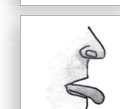
Vulkan



Wale



Wolken



Zunge