

Alle-würfeln-mit

und Silbenerkennen

von Marcel Feichtinger (11/2014)



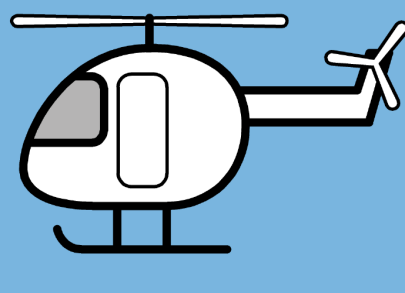

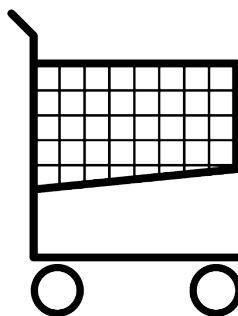


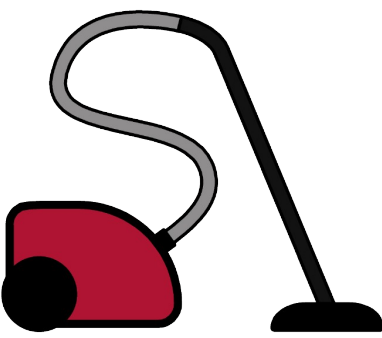
Foto: Hans D. Beyer

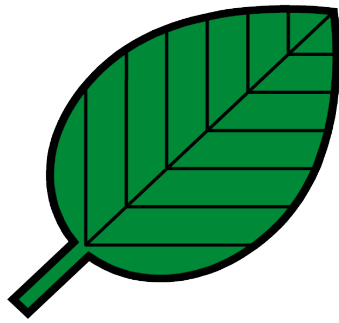
Hier wird eine Spielidee aufgegriffen, mit der eine sogenannte Vorläuferfertigkeit für den Schriftspracherwerb trainiert werden kann: das Erkennen von Silben.

Eine komplexere Variante bietet Haba mit dem Spiel „Silben-Rallye“ (Spielidee: Andrea Lehmkuhler).

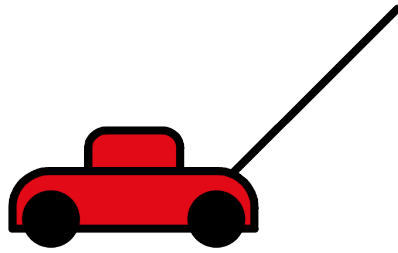
So geht`s:

Diese Symbole auf festes Papier drucken und ausschneiden:

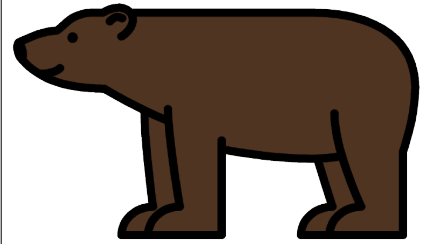
 Hubschrauber	 Gabel	 Einkaufswagen
 bezahlen	 Müll	 Staubsauger



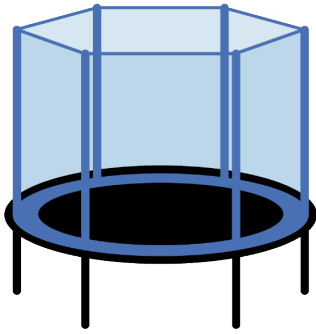
Blatt



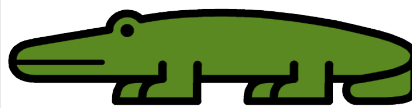
Rasenmäher



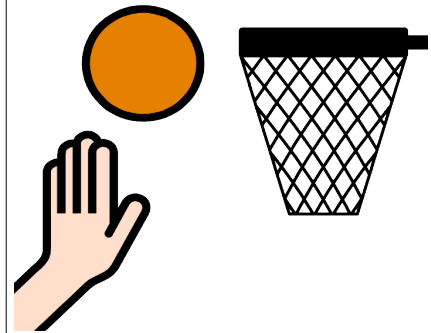
Braunbär



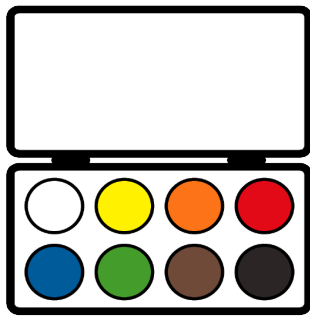
Trampolin



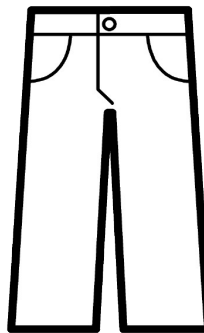
Krokodil



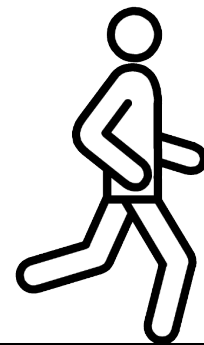
Basketball



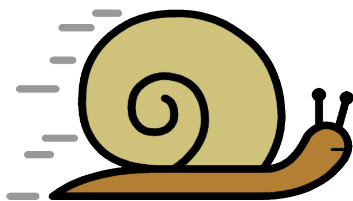
Malkasten



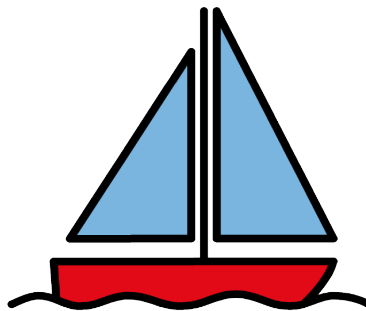
Hose



rennen



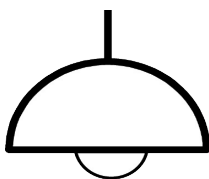
Schnecke



Boot



Heissluftballon



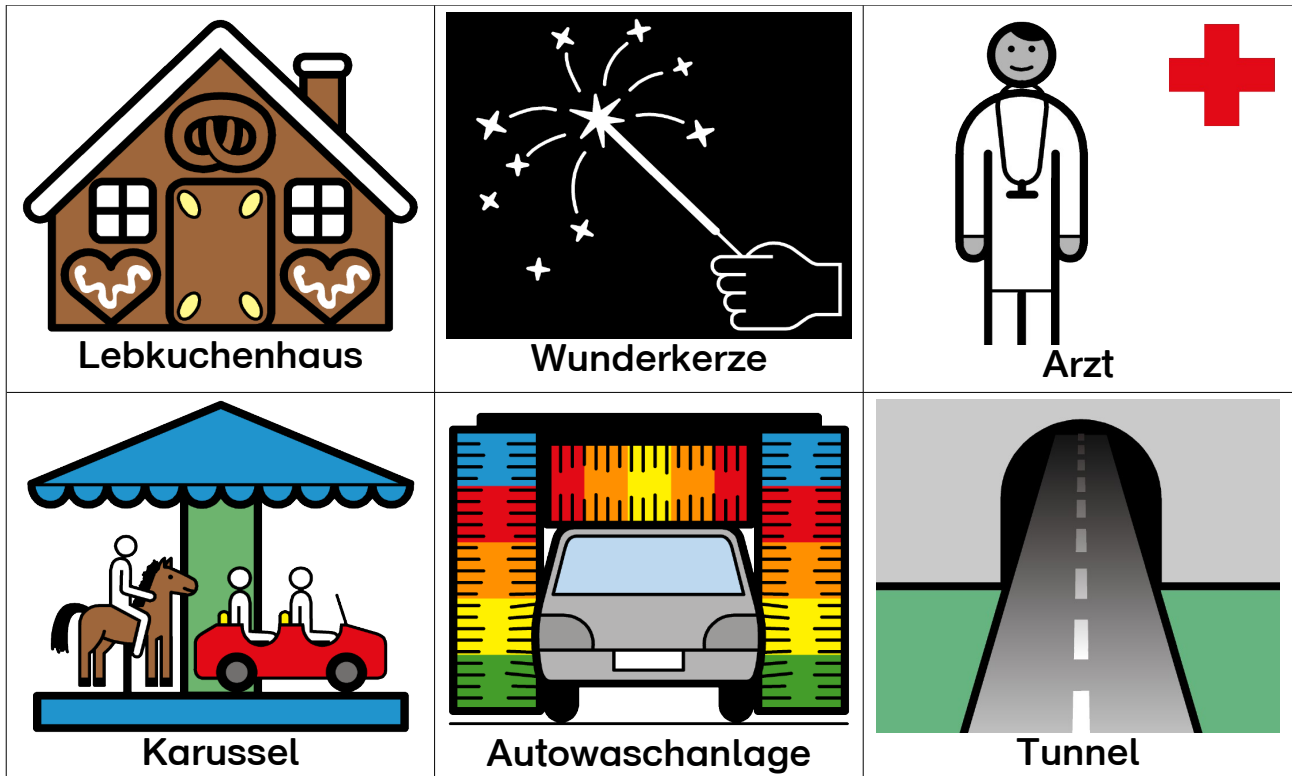
Lampe



Schraubenzieher



Indianer



Spielregeln:

1. Karte ziehen
2. Silben bestimmen
(z.B. *verbal, klatschen, klopfen, mit der Kommunikationshilfe, sprechende Tasten nutzen, o.ä.*)
3. Die Anzahl der Silben bestimmt die Zugweite, nach Möglichkeit beim Setzen der Spielfigur mitsprechen.

Beispiel: **Hub – schrau – ber** (3 Silben = 3 Felder vor)
Ga – bel (2 Silben = 2 Felder vor)

Zudem gelten die bereits bekannten Hinweise zu den Spielregeln, siehe www.alle-wuerfeln-mit.de

Literaturtipp:

Eva Laubrock, Miriam Thiemann: "Und zum Schluss gibt's einen Kuss!" - Förderung von phonologischer Bewusstheit im Kontext Unterstützter Kommunikation. Handbuch der Unterstützten Kommunikation, von Loeper Verlag