

## Tiersilben ziehen



### Förderziele

- Phonologische Bewusstheit im engeren Sinn fördern.
- Sprachanalysen über Bilder anstellen.
- Wörter in Silben segmentieren und wieder zu Wortganzen zusammenfügen.

### Material

- leere Kaffeedose
- KV 19/20, S. 58/59
- Schere
- 24 bunte Wollfäden, je ca. 30 cm lang

### Einsatz/Handhabung

- Die Bildkarten „Tiere“ werden ausgeschnitten und in der Mitte halbiert. Die einzelnen Tiersilbenteile werden oben gelocht, durch die Lochung wird ein Wollfaden gezogen und verknotet. Die Tiersilbenteile werden so in die Dose gestellt, dass sie nicht sichtbar sind und die Wollfäden über den Dosenrand überhängen.
- Ein Kind wählt einen beliebigen Wollfaden und zieht vorsichtig daran, bis die Tierkarte sichtbar wird.
- Die Tierhälfte wird benannt, z. B. NAS (von Nashorn) oder BRA (von Zebra).

### Variation 1

- Wenn einige Kinder ihre Tiersilben gezogen haben, wird versucht, durch ein Zusammenlegen der Teile, ganze Tiere herzustellen.

### Variation 2

*Einräumen der Tiersilben in die Dose:*

- Die gelegten Tiere werden wieder in die Dose eingeräumt. Dabei werden die Tiersilben genannt. „Ich räume ZE ein.“ „Ich räume BRA ein.“
- Die Übung wird so lange fortgeführt, bis alle Tiersilben wieder in der Dose sind.

### Kontrolle

- L./Erz./Kind

### ☛ Tipp

- Von den Kindern passende Spielzeugtiere von zu Hause mitbringen lassen. Diese zu den Tierkarten stellen.

## Verzauberte Tiere



### Förderziele

- Phonologische Bewusstheit im engeren Sinn fördern.
- Sprech- und Hörkontrolle trainieren.
- Silbenanalyse und Silbensynthese üben.
- Einen spielerischen Umgang mit Sprache erfahren.
- Tierstimmen imitieren, Geschichten erzählen.

### Material

- KV 19/20, S. 58/59
- Schere

### Einsatz/Handhabung

- Die Tierbilder von KV 19/20 werden betrachtet und namentlich benannt. Die Tierstimmen der abgebildeten Tiere werden ggf. imitiert.
- Die Tierbilder werden ausgeschnitten und an der gestrichelten Linie halbiert.
- Im freien Sprachspiel werden die entstandenen Puzzleteile der Tiere wieder sinnvoll zusammengefügt, dabei syllabiert: En – te.

### Variation 1 (Bild)

- Die L./Erz. mischt die Puzzleteile und fügt langsam, vor den Augen der Kinder, eine Vorsilbe und eine Endsilbe zusammen.
  1. Silbe von Kamel: *Ka*
  2. Silbe von Wildschwein: *schwein*
 Das verzauberte Tier heißt dann *Kaschwein*.
- Das Sprachspiel mit den Kindern fortsetzen.

### Variation 2

- Ein Teil der in Silben geschnittenen Tierbilder der KV wird gemischt und wie beim Memory-Spiel verdeckt aufgelegt. Durch kurzzeitiges Wenden von je zwei Karten werden die zu einem Tierbild passenden Teile gesucht und eingezogen, die Tiernamen dabei syllabiert. Mit zunehmender Sicherheit der Kinder alle Tiersilbenteile einsetzen.

### Kontrolle

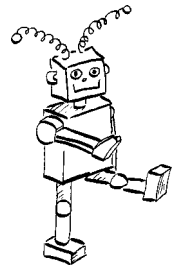
- L./Erz./Kind



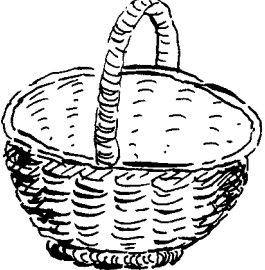
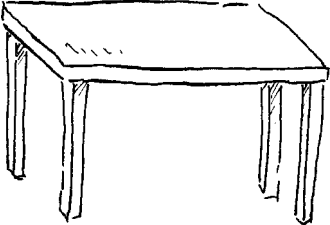
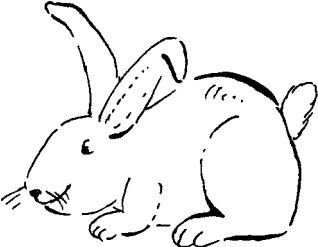
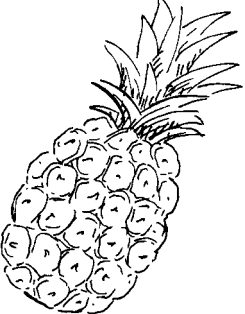
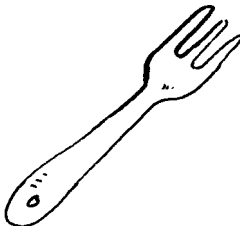
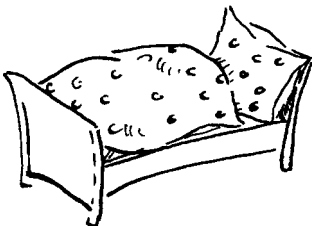

### ☛ Tipp

- Zur Verbesserung der Haltbarkeit, die Kärtchen auf Karton kopieren und laminieren.

# Kopiervorlage 17: Mein Silbenteppich 1

Sprich Wort für Wort in der Robotersprache. Klatsche nach Silben und lege für jede Silbe einen Muggelstein in die Kästchen.



 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

## Kopiervorlage 32: Anlautedomino 1

Schneide die Karten von S. 71/72 aus und lege die richtige Anlautkarte neben das Bild.  
Beginne das Spiel mit der Pfeilkarte. Das Spiel endet mit der Punktkarte.

