

3.6.5 REIMEN MIT DER RI-RA-ROSE

- Grammatikthema:** Reimpaare erkennen; Präpositionen; Austausch von Vokalen
Wortschatzthema: Gegenstände und Tiere
Methode: Kreisspiel
Mitspieler: mind. 8 Spieler
Material:
 - 30 Bildkarten mit „Reimwörtern“

Spielvorbereitung:

Die Karten werden aufgedeckt auf dem Fußboden im Stuhlkreis verteilt. Beginnen Sie der Übersicht halber zunächst mit 10 Karten (fünf Reimpaare). Sobald die Kinder das Prinzip des Spiels verstanden haben, kann auf 20 (10 Reimpaare) und später auf 30 Karten (15 Reimpaare) erhöht werden. Achten Sie darauf, diejenigen Karten auszuwählen, die sich reimen.

Spielverlauf: Basisspiel – Reimpaar

Das erste Kind wählt aus den 10 Karten, die im Kreis liegen, zwei ähnlich klingende Karten aus. Hat das Kind ein passendes Paar gefunden, sagt es in Abgleich mit seinen zwei Karten ein kleines Sprüchlein auf:

Satzmuster 1. Karte: *Rose* 2. Karte: *Hose*
 → *Die Rose liegt in der Hose.* („in“ – Präposition)

Die Kinder dürfen dabei beliebige Fantasesätze bilden. Achten Sie nur darauf, dass die Präpositionen und der Reim korrekt gebildet sind. Hat das Kind ein Reimpaar gefunden, darf es die beiden Karten zu sich nehmen. Wählt das Kind zwei Karten aus, die sich nicht reimen, werden die Karten zurückgelegt und das nächste Kind ist an der Reihe. Die Kinder überprüfen gemeinsam, ob sich die gewählten Karten reimen.

Spielende: Das Spiel ist zu Ende, sobald es keine Bildkarten mehr gibt. Soll das Spiel als Wettspiel gespielt werden, hat dasjenige Kind gewonnen, das die meisten Bildpaare hat.

Spielverlauf: Variante 1 – Austausch von Vokalen

Sobald die Kinder Erfahrung mit der Satzbildung gemacht haben, kann mit dieser Variante der Austausch von Vokalen geübt werden. Der Spielverlauf bleibt wie im Basisspiel beschrieben, nur diesmal formuliert das Kind ein kleines Sprüchlein, in dem die Vokale ausgetauscht werden:

Satzmuster: 1. Karte: *Baum* 2. Karte: *Zaun*
 „Der Bi-Ba-Baum steht am Zi-Za-Zaun.“

Auch bei diesen Sätzen ist es wichtig, dass die gewählte Präposition richtig ist.

Spielende: Wie das Basisspiel ist das Spiel zu Ende, sobald es keine Bildkarten mehr gibt. Wollen Sie das Spiel als Wettspiel spielen, hat das Kind gewonnen, welches die meisten Bildpaare hat.



Wortbeispiele:

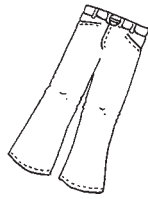
Rose	Ball	Hose	Stall
Maus	Tuch	Haus	Buch
Hase	Bein	Nase	Stein
Kuh	Hand	Schuh	Sand
Fisch	Wecker	Tisch	Stecker
Baum	Mund	Schaum	Hund
Katze	Schnecke	Tatze	Decke
Puppe		Suppe	



REIMEN MIT DER RI-RA-ROSE – Reimwörter



ROSE



HOSE



MAUS



HAUS



HASE



NASE



KUH



SCHUH



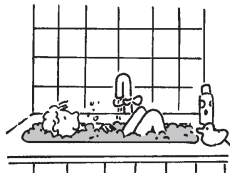
FISCH



TISCH



BAUM



SCHAUM



KATZE



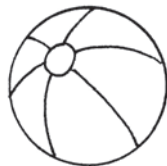
TATZE



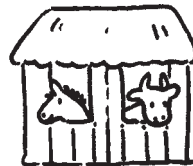
PUPPE



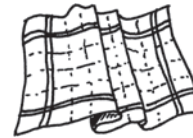
SUPPE



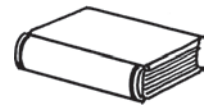
BALL



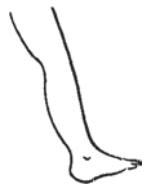
STALL



TUCH



BUCH



BEIN



STEIN



HAND



SAND



WECKER



STECKER



MUND



HUND



SCHNECKE



DECKE





3.4.4 HÖR GUT HIN!

- Grammatikthema:** langsame (*Dosen*) und schnelle Worte (*Schlitten*) differenzieren
- Wortschatz:** Alltagsgegenstände des Kindergartenalltags
- Methode:** Zuordnungsspiel
- Mitspieler:** 2–4 Spieler
- Material:**
- 12 Bildkarten mit Doppelkonsonant
 - 12 Bildkarten mit Langvokal
 - 2 Sternkarten
 - 1 Holzwürfel, 5 x5 cm zum Bekleben

Spielvorbereitung:

Zunächst geht es wieder darum, die Kinder mit den beiden unterschiedlich lautlichen Merkmalen von langsamen Wörtern wie „Dose“ und schnellen Wörtern wie „Schlitten“ (sog. Schärfungswörter, die einen doppelten Konsonantenbuchstaben aufweisen) vertraut zu machen. Ziel des Spiels ist es, die unterschiedlichen lautlichen Strukturen von Wörtern mit einem Langvokal in der betonten Silbe und Wörtern mit Kurzvokal und gedoppelten Konsonantenbuchstaben erkennen und differenzieren zu lernen. Dieses Wissen ist wichtig, um in der Grundschule die richtige Schreibung der Schärfungswörter zu erwerben. Dazu legen Sie die Bildkarten und die beiden Sternkarten auf den Tisch. Besprechen und benennen Sie nun die Bildkarten und fragen Sie die Kinder, welches Wort sie als schnell und welches sie als langsam wahrnehmen.

Spielverlauf: Basisspiel – Erkennen der lautlichen Struktur

Spielbeginn: Nachdem alle Begriffe geklärt wurden, legen Sie die beiden Sternkarten in die Mitte des Tisches. Die Wörter mit Doppelkonsonantenbuchstaben, also die schnellen Wörtern, werden durch einen großen und kleinen Stern symbolisiert, die eng verkettet sind und sich dadurch mit „doppelter Schubkraft“ fortbewegen können, also schneller sind.

Beispiel: Kette 

Für zweisilbige Wörter, die langsamer und trennbar sind, also keine enge Verkettung der betonten und reduzierten Silbe haben, wählen wir das bereits eingeführte Muster eines großen und kleinen Sterns. Dieses Muster zeigt also Silben, die aber nicht miteinander verbunden sind und dadurch von der „doppelten Schubkraft“ nicht profitieren können.

Beispiel: Wa.gen 

Legen Sie danach fest, welches Kind mit dem Spiel beginnen darf. Das erste Kind wählt eine beliebige Karte aus und spricht dazu einen der folgenden Sätze:

Satzmuster: „Ich habe eine Flöte“ oder „Das ist eine Puppe“

Das Kind entscheidet nun, ob es sich bei dem Begriff um ein langsam oder ein schnell gesprochenes Wort handelt:

„Wagen – das ist ein *langsam*es Wort.“ Oder: „Kette – das ist ein *schnelles* Wort.“

Entsprechend legt das Kind die Bildkarten zu den passenden Sternkarten.

Spielende: Sobald alle Bildkarten zugeordnet sind, ist das Spiel beendet.

Spielverlauf: Variante 1 – Zuordnung des lautlichen Musters

Für diese Spielvariante bekleben Sie den Würfel mit den oben beschriebenen Sternmustern. Auf dem Würfel sollte jeweils 3 x das Muster für „schnelle“ Wörter und 3 x das Muster für „langsame“ Wörter abgebildet sein. Alle Bildkarten werden wieder mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch verteilt.



Spielbeginn: Legen Sie fest, welches Kind mit dem Spiel beginnt. Das erste Kind würfelt und sucht sich gemäß des erwürfelten Sternmusters eine Bildkarte aus. Dazu nennt das Kind den Begriff, den die Bildkarte zeigt, und überlegt, ob es sich um ein schnelles oder langsames Wort handelt. Kommt das Kind zur richtigen Lösung, darf es die Karte behalten und erneut würfeln. Hat das Kind auch beim zweiten Würfeln eine richtige Bildkarte gewählt, ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende: Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Bildkarten zugeordnet wurden.



Wortbeispiele:

Doppelkonsonant	Zweisilber mit Langvokal
Roller Bagger Schlitten Kette Wolle Puppe Rolle Koffer Ritter Kissen Hocker Decke	Flöte Vase Hüte Siebe Wagen Dose Feder Nagel Bücher Stiefel Kuchen Kleber

HÖR GUT HIN! – Sternenkarten

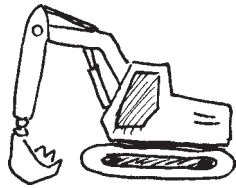




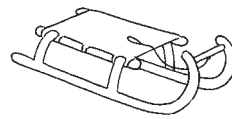
HÖR GUT HIN! – Bildkarten



ROLLER



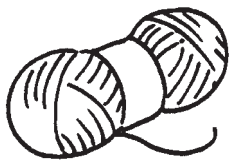
BAGGER



SCHLITTEN



KETTE



WOLLE



PUPPE



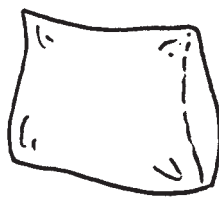
ROLLE



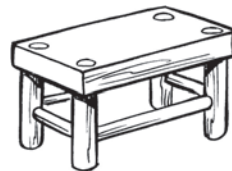
KOFFER



RITTER



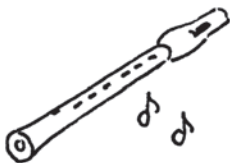
KISSEN



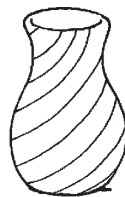
HOCKER



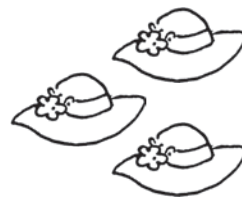
DECKE



FLÖTE



VASE



HÜTE



SIEBE



WAGEN



DOSEN



FEDER



NAGEL



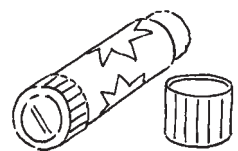
BÜCHER



STIEFEL



KUCHEN



KLEBER