



Nr.	Thema	Aufgaben/ geförderte Teilleistungsbereiche	Bewegungsübungen
1, 2, 3, 4, 5, 6	Sprachmelodie Sprachrhythmus	Die Kinder hören lange, kurze, hohe, tiefe, laute und leise Geräusche. Aktivierung der auditiven Wahrnehmung Kodieren und Dekodieren	<i>Verklingende Töne</i> Die Kinder sitzen im Kreis. Sobald ein Ton erklingt, machen sie ihre Augen zu und verharren, bis er verklungen ist. Variation: Die Kinder kriechen, schlängeln, krabbeln ... durch den Raum. Sobald ein Ton erklingt, machen sie die Augen zu und erstarren bis der Ton verklungen ist. <i>Hohe Töne, tiefe Töne</i> Die Kinder stehen im Raum. Erklingt ein hoher Ton, klettern sie auf einen Stuhl o.ä. und machen sich ganz groß, bei tiefen Tönen machen sie sich klein, legen sich z. B. auf den Boden und kauern sich hin. Ist das Spiel gut bekannt, können von den Kindern Positionen entsprechend anderer Tonhöhen gefunden werden.
7, 8, 9, 10, 11, 12	Geräusche erkennen und zuordnen Geräusche vor einem Hintergrund erkennen Gleiche Geräusche erkennen	Die Kinder ordnen Geräusche zu und hören übereinandergelagerte Geräusche heraus Aktivierung der auditiven Wahrnehmung Auditive Figur-Grund-Wahrnehmung Auditive Wahrnehmungskonstanz	<i>Geräusche-Memory</i> Zwei Memory-Spieler gehen vor die Tür. Die anderen Kinder bilden Paare. Jedes Paar bekommt ein Geräusch (pfff, sch, ding). Nun kommen die Spieler wieder in den Raum. Jeder darf zwei Kinder antippen, diese geben ihr Geräusch von sich. Ist ein Memory-Pärchen gefunden, darf der Spieler noch einmal tippen. Gewonnen hat, wer die meisten Paare gefunden hat. <i>Variation 1:</i> Ein Kind geht vor die Tür. Die anderen Kinder bilden Paare. Jedes Paar bekommt ein Geräusch oder eine Tierstimme. Nun kommt das Kind wieder in den Raum. Alle Kinder stehen verteilt im Raum und geben ihr Geräusch von sich. Der Spieler läuft von Kind zu Kind und sucht das gleiche Geräusch. Ist ein Memory-Pärchen gefunden, stellen sich diese Kinder zusammen. <i>Variation 2:</i> Die Kinder laufen durch den Raum und geben ihr Geräusch von sich.
13, 14, 15	Reimwörter	Die Kinder finden den passenden Reim. Aktivierung der auditiven Wahrnehmung Auditive Differenzierungsfähigkeit	<i>Reimwortmemory</i> Wird wie ein Geräusche-Memory gespielt, die Geräusche werden durch Reimwörter ersetzt. <i>Weitere Fördermöglichkeiten:</i> Reimwortgeschichten vorlesen, Abzählreime, PhonoFit: Reim' dich, oder ...!, K2 Verlag (Bestell-Nr. 803 94)
16, 17	Wortgedächtnis Gleiche Wörter	Die Kinder hören aus einer Geschichte Signalwörter heraus. Die Kinder erkennen gleiche Wörter. Aktivierung der phonologischen Bewusstheit Wahrnehmungskonstanz, Selektive Aufmerksamkeit, Merkvermögen	<i>Ratzfatz Geschichten vorlesen</i> Auf dem Tisch werden mehrere Gegenstände, welche in der Geschichte vorkommen, verteilt. Hören die Kinder ein Wort, das einen Gegenstand auf dem Tisch benennt, schnappen sie sich diesen. Variante: In einer Geschichte kommt ein Wort mehrfach vor. Hören die Kinder dieses Wort, wird eine zuvor ausgemachte Bewegung bzw. ein Geräusch gemacht.



Nr.	Thema	Aufgaben/ geförderte Teilleistungsbereiche	Bewegungsübungen
18, 19, 20	Zusammengesetzte Wörter Wortgedächtnis	Die Kinder setzen zwei Wörter zu einem zusammen und merken sich mehrere Wörter. Aktivierung der phonologischen Bewusstheit Strukturieren, Zeitbegriff, Merkvermögen	<i>Unterwegs im Sprachland</i> Ein Kind wird ausgewählt und geht vor die Tür. Die anderen bilden Paare. Jedes Kind eines Paares erhält ein Wort eines zusammengesetzten Wortes. (Blumen-Topf, Hunde-Hütte, Futter-Napf, Spiel-Platz, Sand-Burg ...) Alle Kinder verteilen sich im Raum. Immer zwei Kinder besitzen ein gemeinsames Wort. Spielanleitung: „Bring die Paare so schnell wie möglich wieder zusammen. Du kannst die Kinder so oft du willst antippen.“ Kinder, die angetippt wurden, sagen ihr Wort. Hat das suchende Kind ein Wortpaar gefunden, stellen sich die beiden Kinder zusammen. <i>Wörterschlängenspiel</i> Jedes Kind bekommt ein Bild um den Hals gehängt. Nun bilden sie gemeinsam eine lange Wörterschlange, indem sie sich in einer Reihe aufstellen und die Wörter der Bilder zusammenfügen. Können wir die Reihenfolge auch verändern? Anschließend eine Wörterschlange legen.
21, 22, 23	Zerlegen in Silben Silbensynthese	Die Kinder zerlegen Wörter in Silben und erkennen das Wort. Aktivierung der phonologischen Bewusstheit	<i>Hexe, Hexe, was kochst du heute?</i> Ein Kind ist die Hexe und steht mit dem Rücken zur restlichen Kindergruppe, die am anderen Ende des Raumes steht. Sie fragen: „Hexe, Hexe, was kochst du heute?“ Die Hexe antwortet: z.B. „Kartoffelbrei“. Pro Silbe des Wortes dürfen die Kinder einen Schritt auf die Hexe zulaufen. Sie kann sich die gruseligsten Zutaten ausdenken. Das ergibt so herrliche Wörter: Kakaokäferkraut, Spinnenbeinsuppe, Zehennageldreckpulver, Heuschreckenschenkelschleckerei. Es geht immer so weiter, bis die Kinder ziemlich nah bei der Hexe sind. Dann kann sie rufen: „Kinder!“ Alle Kinder laufen weg und die Hexe fängt das Kind, das die nächste Hexe sein darf. <i>Weitere Fördermöglichkeiten:</i> Klatschspiele, Silbenhüpfen, Abzählreime PhonoFit: Silbenzahl? Nicht egal!, K2 Verlag (Bestell-Nr. 803 82)
24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	Anfangs- und Endlaute Lautlokalisierung Lautsynthese Lautanalyse	Die Kinder erkennen den Anfangs- und Endlaut eines Wortes. Sie hören heraus, wo der gesuchte Laut erklingt. Sie erkennen, welche Laute sie hören und bilden ein Wort. Aktivierung der phonologischen Bewusstheit Selektive Aufmerksamkeit, Zeitbegriff	<i>Wortnetze spinnen</i> Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind hat ein Wollknäuel und wirft es einem anderen Kind zu. Dieses fängt es und nennt ein zum vorher bestimmten Anlaut passendes Wort. Ist das Fangen noch zu schwierig, kann das Wollknäuel durch ein Kind von Kind zu Kind abgewickelt werden. So entsteht ein Netz aus Wörtern mit demselben Anlaut <i>Weitere Fördermöglichkeiten:</i> PhonoFit: Lautanzahl? Nicht egal!, K2 Verlag (Bestell-Nr. 803 93)



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	Beispielaufgaben															Signalwortgeschichte	Beispielaufgaben																				
B																																					
C																																					
D																																					
E																																					
F																																					
G																																					
✓																																					



Welche Aufgaben hast du richtig, welche falsch gelöst? Trage ein!

4 Verwende ✓ für richtig und ✗ für falsch gelöste Aufgaben.

