



## **Spiele zur Phonologischen Bewusstheit**

Sowohl die phonologische Bewusstheit im weiteren Sinn als auch die phonologische Bewusstheit im engeren Sinne kann man spielerisch fördern. Da wir alle im Spiel und unbewusst meistens deutlich besser lernen, habe ich hier eine Sammlung, der von mir eingesetzten Übungsmöglichkeiten zusammengestellt. Ihr braucht dazu ein Memoryspiel oder andere Bilder, am besten mit Alltagsgegenständen oder ähnlichem.

Des Weiteren bietet sich ein „Mensch ärgere Dich nicht“ Spiel an. Alternativ könnt Ihr hier einen Phantasie-Spielplan herunterladen.

### **Reime erkennen und bilden**

- Eine Memorykarte wird aufgedeckt und der Spieler, der als erstes ein Reimwort findet, bekommt die Karte. Wer am Ende die meisten Karten hat, hat gewonnen.
- Abwandlung 1: Es werden keine richtigen Wörter gesucht sondern Nonsenswörter. Beispiel:Nase - Quase oder auch Dieb und Nieb
- Abwandlung 2: Jeder Spieler stellt eine Holz-, eine Plastikspielfigur oder einfach einen Stein oder eine Büroklammer auf das Startfeld (des beigefügten Spielplans). Bei einem Reim, darf er so viele Felder vorgehen, wie das Wort Silben hat. Wer zuerst im Ziel ist hat gewonnen.

### **Anlaute erkennen**

- Die Memorykarten werden in Stapel nach Anfangsbuchstaben sortiert. Man beginnt z.B. mit der Aufgabe, alle Wörter, die mit einem B beginnen, herauszusuchen und auf einen Stapel zu legen. Dann mit einem D usw. Bis alle Wörter verteilt sind.
- Alle N- Wörter (der Buchstabe ist egal) nehmen und das Wort ohne den ersten Buchstaben sprechen. Was wird aus Nase, wenn wir das N weglassen? –ase.



- Die Karten werden abwechselnd gezogen und jeder sagt, mit welchem Buchstaben das eigene Wort anfängt.
- Ich sehe was, was Du nicht siehst und das fängt mit M (beliebiger Buchstabe an)

## ***Silben erkennen***

- „Mensch ärger Dich nicht“ wird ganz klassisch gespielt. Statt des Würfels aber mit Memorykarten. Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte und darf so viele Silben wie das Wort hat weiterziehen.
- Es werden alle Memorykarten, deren Wörter aus zwei (oder drei oder vier) Silben bestehen auf einen Stapel gelegt.
- Jeder legt eine Memorykarte; der Spieler, dessen Karte die meisten Silben hat, bekommt die Karten dieser Runde. Wer am Ende die meisten Karten hat, hat gewonnen.
- Ich sehe was, was du nicht siehst und das hat zwei (oder drei oder vier) Silben.

## ***Laute erkennen***

Hier ist es sinnvoll mit kurzen Wörtern anzufangen.

- Eine Memorykarte ziehen und das Wort benennen. Dann versuchen, die einzelnen Laute zu erkennen. Beispiel: Auto Ich höre ein Au ein t und ein o.
- Wenn das zu schwer ist, kann der Mitspieler zunächst pro Laut des Wortes einen Spielstein (oder eine Büroklammer oder etwas ähnliches) legen.

Beispiel:



Auf der Memorykarte ist ein Auto zu sehen.  
Auto hat drei Laute Au t o.



Eine Spielfigur pro Laut aufstellen.



Dann fällt es dem Kind anfangs einfacher, die Laute zusammenzubringen.