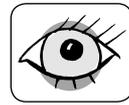


Kapitäne hören



Das wird gebraucht

Bild- und Wortkarten (S. 13–26)
Kapitänskarten (S. 27–30)
breites Klebeband
Fliegenklatschen
Fliegenklatschen
Kästen/Kartons
Eimer

Lernziele

auditive Wahrnehmung
visuelle Wahrnehmung
vestibuläre Wahrnehmung
phonologische Bewusstheit
Lesen auf Wortebene

Einen Laut in einem Wort zu isolieren wie z. B. das „a“ in Wal, dazu benötigt man eine gut funktionierende auditive Wahrnehmung. Darüber hinaus ist es notwendig, diesen Laut auch einem bestimmten Buchstabenbild zuzuordnen. Dafür benötigt man die visuelle Wahrnehmung. Viele Kinder benötigen viele Wiederholungen, um diese Anforderungen auch langfristig erfüllen zu können.

Vorbereitung

Info: In jedem „Silbenboot“ fährt ein „Kapitän“ mit – also in jeder Silbe ist ein Vokal. Markieren Sie eine Start- und eine Ziellinie. Lassen Sie zwischen Start und Ziel nur so viel Platz, dass es den Kindern gelingen kann, die Bild- oder Wortkarten über diese Distanz zu balancieren.

Variante 1

Hinter der Ziellinie stehen kleine Kästen/Kartons, die mit jeweils einer Kapitänskarte z. B. „a“, „e“ bzw. „o“ beklebt werden. An der Startlinie befindet sich ein Eimer, in dem die Bildkarten liegen. (Die Karten „ä“, „ö“, „ü“ sind nur für die Übung „Silbenfahrstuhl“ gedacht und sollen hier nicht verwendet werden.)

Jedes Kind erhält nun eine Fliegenklatsche und darf eine Bildkarte aus dem Eimer ziehen. Das Kind nennt das Wort und den Vokal (Kapitän), der in diesem Wort enthalten ist. Anschließend legt es die Karte auf die Fliegenklatsche und balanciert diese über die Ziellinie. Dort wird die Karte in das richtige Kästchen gelegt usw.

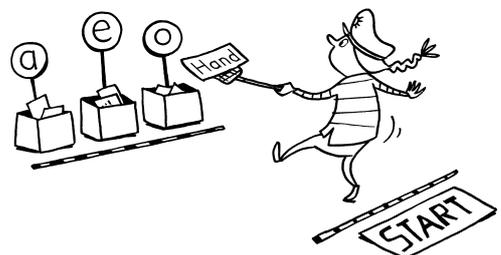
Variante 2

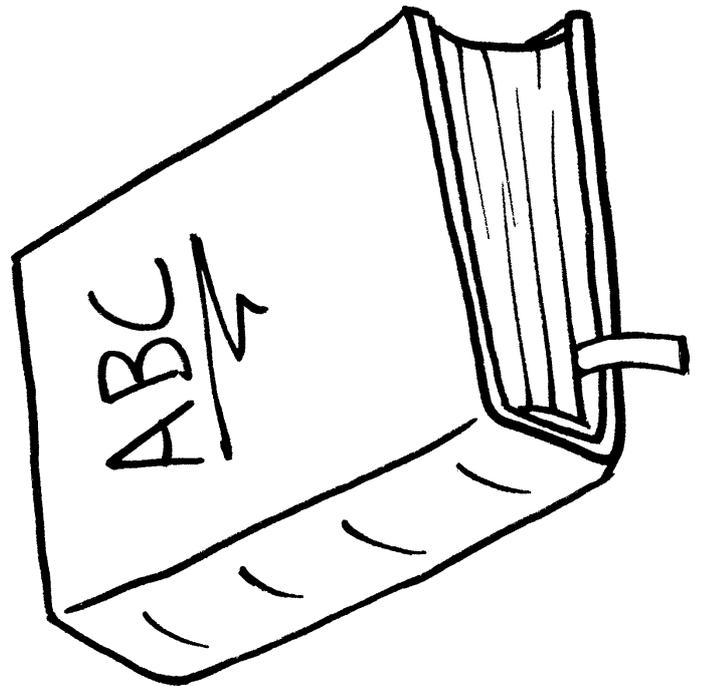
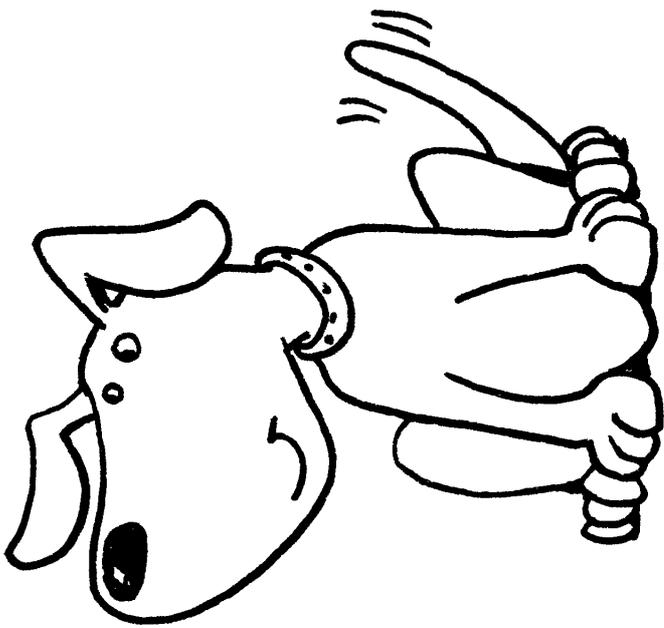
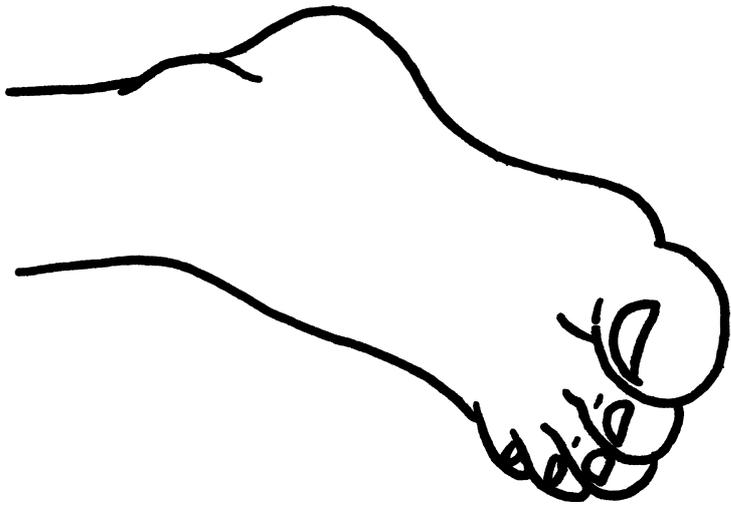
Die Spielidee wird – wie oben beschrieben – durchgeführt. Anstatt der Bildkarten werden die Wortkarten verwendet.

Natürlich können Sie auch – je nach Leistungsstand Ihrer Schüler – die Bild- und Wortkarten mischen.



Nutzen Sie zu Beginn nur zwei bis drei verschiedene Kapitäne. So ermöglichen Sie den Kindern eine hohe Erfolgschance, die Aufgabe zu bewältigen.





Zahlen klopfen



Das wird gebraucht

Mengenkarten (S. 88–90)
Spielchips

Lernziele

auditive Wahrnehmung
taktile Wahrnehmung
Merkfähigkeit
simultane Mengenerfassung im Zahlenraum bis 10

Die Hörgedächtnisspanne ist bei jedem Schüler unterschiedlich stark ausgeprägt. Kinder, die immer wieder nachfragen, was gesagt wurde oder was jetzt an der Reihe ist, haben eine eingeschränkte Hörgedächtnisspanne. Für einige Kinder kann es hilfreich sein, immer wieder spielerische Anlässe zu schaffen, das Hörgedächtnis zu trainieren.

Vorbereitung

Um das Begreifen von Mengen vorab zu schulen, bietet sich die folgende Übung an. Die Kinder ziehen eine Mengenkarte. Die Spielchips liegen an einem anderen Platz, sodass sich das Kind die entsprechende Menge seiner Karte merken muss. Es holt sich die entsprechende Anzahl von Chips und legt diese zu seiner Karte. Zur Selbstkontrolle darf es anschließend auf jedes Bildchen auf der Mengenkarte einen Chip legen. So erhält das jeweilige Kind eine Rückmeldung, ob es die passende Anzahl von Chips gelegt hat.

Ablauf

Ein Kind zieht eine Mengenkarte. Die anderen Kinder stehen oder sitzen so, dass sie das Kind mit der Karte nicht sehen können und erhalten jeweils zehn Spielchips. Nun wird die entsprechende Anzahl der Mengenkarte von dem Kind durch

- Klopfen auf dem Tisch
- Stampfen mit den Füßen
- Klatschen der Hände

vorgegeben. Jedes zuhörende Kind legt jetzt mit den Spielchips die entsprechende Menge vor sich auf den Tisch.

Variante (Zahlenraum bis 20 und darüber hinaus)

Ein Kind schreibt eine Zahl zwischen 11 und 20 auf einen Zettel und verdeckt diesen. Nun darf es diese Zahl durch Klopfen und Klatschen darstellen. Der Zehner wird zuerst (1x Klopfen/Klatschen) und die Einer danach geklatscht. Die zuhörenden Kinder schreiben die richtige Zahl auf einen Zettel.



Es ist wichtig, jedem Kind ein Erfolgserlebnis zu ermöglichen. Kinder, die es nicht schaffen, sich die geklopfte Anzahl zu merken, arbeiten in Partnerarbeit.

Die Kinder bekommen die Mengenkarten 1–5. Ein Kind schließt die Augen und das andere Kind klopft mit dem Zeigefinger die entsprechende Menge der Karte auf den Handrücken seines Partners.



