

# **Deutsch für den Schulstart**

**Fördermaterial für die phonologische Bewusstheit**

## **Leseprobe**

**Institut für Deutsch als Fremdsprachenphilologie**

**Universität Heidelberg**

**Spiel 1**

**Wecker finden**

*Phonol. Bewusstheit*  
*Auditive Aufmerksamkeit*

**Aufgabe/Tätigkeit:**

Geräusch orten, sich bewegen

**Material:**

mechanischer Wecker oder Eieruhr

**Vorbereitung:**

einen Wecker bzw. eine Eieruhr besorgen

**Umsetzung**

Ein Kind oder eine Gruppe von Kindern wird ausgewählt und verlässt den Raum. Die anderen Kinder verstecken gemeinsam mit der Förderkraft einen Wecker oder eine gestellte Eieruhr. Die Kinder werden wieder von draußen hereingeholt und sollen die Uhr finden, indem sie dem Ticken nachgehen.

## Spiel 2

### Jakob, wo bist du? I

*Phonol. Bewusstheit*  
Auditive Aufmerksamkeit

#### **Aufgabe/Tätigkeit:**

Geräusch orten, sich bewegen

#### **Material:**

Augenbinde, weiteres Material je nach Art des Geräusches

#### **Vorbereitung:**

Material besorgen

#### **Umsetzung**

Die Kinder sitzen im Halbkreis. Vor dem Spiel werden zwei Kindern Rollen vergeben: „Jakob“ und der „Blinde.“ Der „Blinde“ stellt sich in die Mitte des Raumes. Ihm werden die Augen verbunden. Dann steht „Jakob“ leise auf, stellt sich irgendwo im Raum hin und übt dort eine vorher abgesprochene Aktivität aus (z.B. klatschen).

Der „Blinde“ hört genau zu und soll in die Richtung zeigen, in der sich „Jakob“ befindet.

Nachdem der „Blinde“ erkannt hat, wo „Jakob“ steht, werden ein neuer „Blinder“ und ein neuer „Jakob“ bestimmt.

#### **Beispiele für Aktivitäten:**

Papier schneiden  
einen Apfel essen  
klatschen  
trommeln  
klopfen  
schreiben (mit einem Filzstift)  
...

**Spiel 3****Geräusche-Memory***Phonol. Bewusstheit*  
Auditive Aufmerksamkeit**Aufgabe/Tätigkeit:**

- Tiere benennen
- Tiergeräusche nachmachen, gleiche Geräusche erkennen

**Material:**

keins

**Vorbereitung:**

keine

**Umsetzung**

Alle sitzen im Kreis. Zu Beginn des Spiels wird ein Kind bestimmt, das vor die Tür gehen soll. Die anderen Kinder bekommen Tiernamen und sollen später während des Spiels die Geräusche ihres Tieres imitieren. Jedes Tier wird zweimal vergeben.

Das Kind wird zurück in den Raum geholt und stellt sich in die Mitte des Kreises. Es zeigt auf zwei Kinder im Kreis. Die Kinder machen nacheinander das Tiergeräusch ihres Tieres.

Das Kind in der Mitte soll erkennen, welchen Tieren die Tiergeräusche zuzuordnen sind.

Kind 1:	„Miau.“
Kind 2:	„Wau.“
Kind in der Mitte:	„Das ist eine Katze und das ist ein Hund.“

Wenn die Tiergeräusche der zwei ausgesuchten Kinder nicht identisch sind, wird nach einem neuen Paar gesucht. Wenn die Tiergeräusche der zwei ausgesuchten Kinder gleich sind, verlassen die zwei Kinder den Kreis. Das Kind in der Mitte sucht dann nach einem weiteren Geräuschpaar. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder den Kreis verlassen haben.

Wenn es zu lange dauern sollte, bis das Kind in der Mitte alle Paare gefunden hat, kann die Aufgabe bereits dann als erfüllt gelten, wenn das Kind das erste Paar bzw. eine vorher vereinbarte Anzahl von Paaren gefunden hat.

**Spiel 1****Wir zaubern mit Reimen**Phonol. Bewusstheit  
Reime**Aufgabe/Tätigkeit:**

Tiere darstellen

**Material:**

Zauberstab

**Vorbereitung:**

einen Zauberstab besorgen bzw. basteln

**Umsetzung**

Alle stehen im Kreis. Die Förderkraft führt mit der Handpuppe „Drache Draco“ in das Spiel ein.

Drache: „Wisst ihr noch, wie wir unsere Reimbücher gebastelt und gelesen haben? Mit den Reimbüchern kann man Reime zaubern. Reime sind Wörter, die ähnlich klingen, wie **Hose** und **Rose**, **Tasche** und **Flasche**, **Tisch** und **Fisch**.  
*hervorgehobene Wörter betont aussprechen*  
Ich kenne noch andere Reime. Mit diesen Reimen kann man Menschen in Tiere verwandeln. Passt auf.

**Ene-mene-*muh*, du bist eine **Kuh**.“**

*zeigt mit dem Zauberstab auf die Förderkraft*

Förderkraft: *zeichnet mit den Händen die Hörner einer Kuh in die Luft und muht dabei*

Drache: „Wollt ihr, dass ich euch auch verzaubere? Dann passt auf. Ene-mene-matze, du bist eine Katze.“

Dabei zeigt der Drache mit dem Zauberstab auf ein Kind. Das Kind „verwandelt“ sich in eine Katze. Auf diese Weise werden alle Reime aufgesagt. Wenn ein Kind nicht weiß, was es als Tier machen soll, helfen die anderen. Die Kinder können sich bewegen wie die genannten Tiere, sie können typische Merkmale der Tiere mit den Händen nachzeichnen (z.B. Hörner), Tiergeräusche machen usw.

Später können die Kinder selbst andere Kinder mit dem Zauberstab und dem passenden Spruch verzaubern.



*Reime siehe nächste Seite*

Reime:

Ene-mene-**muh**, du bist eine **Kuh**.

Ene-mene-**matze**, du bist eine **Katze**.

Ene-mene-**mund**, du bist jetzt ein **Hund**.

Ene-mene-**miege**, du bist eine **Ziege**.

Ene-mene-**merd**, du bist jetzt ein **Pferd**.

Ene-mene-**mär**, du bist jetzt ein **Bär**.

Ene-mene-**miene**, du bist eine **Biene**.

Ene-mene-**maf**, du bist jetzt ein **Schaf**.

Ene-mene-**muhn**, du bist jetzt ein **Huhn**.

Ene-mene-**maus**, das Reimen ist jetzt **aus**.

**Spiel 3****Reimwörter finden**Phonol. Bewusstheit  
Reime**Aufgabe/Tätigkeit:**

Reimwörter nennen

**Material:**

Ball

**Vorbereitung:**

keine

**Umsetzung**

Alle sitzen im Kreis. Die Förderkraft führt mit der Handpuppe „Drache Draco“ in das Spiel ein.

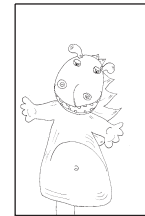
**Drache:** „Der böse Rumburak ist sehr sauer, weil wir so gut reimen können. Er ist so sauer, dass er jetzt alle Reimwörter voneinander getrennt hat. Wir müssen ihnen helfen, sich wieder zu finden. Sonst kann man später nicht mehr reimen und das wäre doch doof, oder? Passt auf, [Name der Förderkraft] sagt ein Wort und wirft einem von euch den Ball hier zu. Ihr müsst dann ein Wort nennen, das sich auf das erste Wort reimt.“

**Förderkraft:** „Gut, Draco, das machen wir. Ich finde es auch doof, wenn man nicht mehr reimen kann. Man kann dann keine Gedichte mehr aufsagen und keine Lieder mehr singen. Und das wäre traurig und langweilig.  
*nennt ein Wort und wirft den Ball einem Kind zu*  
Hose.“

**Kind:** „Rose.“  
*wirft den Ball zurück*

**Förderkraft:** „Hose und Rose, das reimt sich.“

Die Kinder müssen bei den Antworten keine existierenden Wörter nennen. Es können auch erfundene Wörter sein, die sich auf das vorgegebene Wort reimen.



Das Spiel kann wie folgt beendet werden.

Drache: „Das habt ihr gut gemacht. Ihr habt viele Reimwörter gefunden und den Zauber von Rumburak gebrochen. Der ärgert sich bestimmt wieder.“

### Wortschatz:

Hose	(Rose)
Tasche	(Flasche)
Tisch	(Fisch)
Hund	(Mund)
Maus	(Haus)
Nase	(Hase)
Bein	(Schwein)
Decke	(Schnecke)
Kuh	(Schuh)
Pfütze	(Mütze)
Rüssel	(Schüssel)



**Spiel 2****Trochäus II:  
Wörter trommeln**

*Phonol. Bewusstheit  
Trochäus mit langem Vokal  
(■▪)*

**Aufgabe/Tätigkeit:**

Betonungsmuster trommeln

**Material:**

Trommeln

Kopien der Bildkarten K001, N011, T011, T041, T059, W003, für die Förderkraft und für jedes Kind (pro Durchgang drei Bilder, Reihenfolge siehe Wortschatz)

**Vorbereitung:**

Kopien der Bildkarten anfertigen

(Falls nicht für jedes Kind ein Bilderset vorbereitet werden kann, z. B. bei größeren Gruppen, genügen auch ein Set für die Förderkraft und ein Set für alle Kinder zusammen. Die Kinder müssen dann die Bilder genauso wie die Trommel beim Spiel weiterreichen. Man kann die gesamte Gruppe auch in mehrere kleinere Gruppen teilen und dann je ein Bilderset pro Gruppe vorbereiten)

**Umsetzung**

Alle sitzen am Tisch. Die Förderkraft gibt den Kindern drei Bilder aus dem Set und fordert sie auf, die Bilder in eine bestimmte Reihenfolge zu legen. Falls man für jedes Kind ein Bilderset vorbereitet hat bzw. die gesamte Gruppe in kleinere Gruppen geteilt hat, arbeiten alle Kinder gleichzeitig.

Wenn man nur ein Bilderset für die ganze Gruppe vorbereitet hat, arbeitet nur ein Kind und die anderen schauen zu. Dabei können sie bei der Aufgabe helfen, korrigieren usw.

**Förderkraft:** „Legt die Bilder eins neben das andere in eine Reihe, so wie ich es sage:

Hase, Biene, Rose.“

**Kinder:** *legen die Bilder von links nach rechts nebeneinander*

Bei Schwierigkeiten hilft die Förderkraft. Nachdem die Bilderreihe gelegt ist, fordert die Förderkraft ein Kind auf, die Bilderreihe zu trommeln. Die anderen Kinder hören zu. Dabei gibt die Förderkraft zunächst ein Modell vor:

Förderkraft: „Jetzt haben wir hier eine Bilderreihe.  
Ivan, nimm deine Trommel und trommle  
die Bilder. Ich zeige dir, wie es geht.  
*gibt das Modell vor*

Blu(■)me(■).“

Kind: *trommelt nach dem Modell und sagt dabei das  
Wort*

Bei Schwierigkeiten hilft die Förderkraft. Dann trommeln die anderen Kinder der Reihe nach. Jedes Kind spricht und trommelt die gesamte Reihe. In einer Förderstunde sollte nur eine der Bilderreihen behandelt werden.

### Bilderreihen:

Ha.se,    Bie.ne,    Ro.se

■▪        ■▪        ■▪

Wie.ge,    Lö.we,    Ho.se

■▪        ■▪        ■▪

**Spiel 3****Trochäus III:  
Wörter trommeln und Noten legen****Phonol. Bewusstheit**  
*Trochäus mit langem Vokal*  
(■▪)**Aufgabe/Tätigkeit:**

Betonungsmuster durch Symbole darstellen und trommeln

**Material:**Magnettafel, drei große und drei kleine runde Magnete, Trommeln,  
große und kleine Knöpfe oder Punkte aus Papier  
Kopien der Bildkarten K001, N 011, T011, T041, T059, W003**Vorbereitung:**Bildersets **wie in Spiel 2** vorbereiten; ausreichend viele große und  
kleine Knöpfe oder Punkte aus Papier vorbereiten; vor der Stunde  
die Bilder „Hase, Biene, Rose“ nebeneinander an der Magnettafel  
befestigen; daneben drei große und drei kleine runde Magnete be-  
festigen**Umsetzung**Alle sitzen im Halbkreis vor der Magnettafel. Die Förderkraft er-  
klärt das Spiel.

Förderkraft: „Heute lernen wir, Noten für das Trom-  
meln zu schreiben. Wir beginnen mit  
Noten für diese drei Bilder.  
*zeigt auf die ersten drei Bilder (siehe Bilder-  
reihen)*  
Ich zeige euch, wie es geht.“

Die Förderkraft spricht die langen, betonten Silben etwas lauter  
und die unbetonten kurzen etwas leiser aus und befestigt jeweils  
einen großen Magneten unter der betonten und einen kleinen un-  
ter der unbetonten Silbe.

Förderkraft: *befestigt den großen Magneten unter der ersten  
Silbe und sagt gleichzeitig*  
„Ha- (■)  
*befestigt den kleinen Magneten unter der  
zweiten Silbe und sagt*  
se (▪).“

Auf diese Weise werden alle drei Wörter mit Magneten versehen.

Förderkraft: „Jetzt habe ich für alle Wörter Noten  
geschrieben.  
*liest die Wörter laut vor und zeigt dabei auf*

*die Magnete*

Jetzt zeige ich euch, wie man die Noten trommelt.“

Die Förderkraft trommelt die Magnetpunkte: große Punkte sind ein lauter Schlag, kleine Punkte ein leiser Schlag.

Förderkraft: „Jetzt schreibt bitte Noten zu den Wörtern.“

Die Kinder gehen an den Tisch. Die Förderkraft gibt den Kindern drei Bilder und fordert sie auf, Noten (große und kleine Knöpfe oder Punkte) unter die Bilder zu legen. Falls man für jedes Kind bzw. für kleinere Gruppen je ein Bilderset vorbereitet hat, arbeiten alle Kinder gleichzeitig. Bei einem Bilderset für alle Kinder arbeitet ein Kind und die anderen schauen zu, helfen bei der Aufgabe, korrigieren usw.

Beim Noten-Schreiben sollen die Kinder die Wörter aussprechen, damit sie hören, wie das Betonungsmuster klingt. Bei falsch gelegten Punkten hilft die Förderkraft, indem sie das vom Kind gelegte Betonungsmuster „liest“. Dabei kann das Kind auditiv überprüfen, ob seine symbolische Darstellung des Betonungsmusters richtig ist.

Anschließend wird die Notenreihe getrommelt. In einer Stunde soll nur eine Bilderreihe behandelt werden.

Später können die Bilder in einer Bilderreihe ausgetauscht werden: Aus den sechs Bildern werden zwei neue Bilderreihen gebildet.

### Bilderreihen:

<u>Ha</u> .se,	<u>Bie</u> .ne,	<u>Ro</u> .se
■•	■•	■•
<u>Wie</u> .ge,	<u>Lö</u> .we,	<u>Ho</u> .se
■•	■•	■•

**Spiel 1****Laute [m] und [f] I**Phonol. Bewusstheit  
Laute [m] und [f]**Aufgabe/Tätigkeit:**

Gegenstände benennen  
sich bewegen

**Material:**

eine Zahlenkarte mit der Ziffer 5  
Bildkarten K006, L033, M004, M096, M102, N015, N023, N025,  
T015, T020, T032, T049, W062

**Vorbereitung:**

Zahlenkarte mit der Ziffer 5 vorbereiten; vor dem Spiel die Bildkarten im Raum verstecken (die Anzahl aller Karten soll die Anzahl der Kinder um eine Karte übersteigen)

**Umsetzung**

Alle sitzen im Kreis. Die Förderkraft führt in das Spiel ein.

Förderkraft: „Hier im Raum sind Karten versteckt, für jeden von uns eine. Das sind besondere Karten. Die Wörter, die zu den Bildern auf den Karten passen, haben etwas gemeinsam. Wir suchen jetzt die Karten und versuchen herauszufinden, was die Wörter auf den Karten gemeinsam haben.“

Alle: *suchen*

Nachdem jedes Kind und auch die Förderkraft eine Karte gefunden haben, fragt die Förderkraft, was auf den Karten abgebildet ist.

Förderkraft: „Auf meiner Karte ist die Mmmilch. *artikulierte den Anfangslaut besonders deutlich* Was ist auf deiner Karte, Ivan?“

Kind: *antwortet*

Förderkraft: *wiederholt das Wort und artikuliert den Anfangslaut genau so wie oben*

Nachdem alle Karten benannt wurden, fragt die Förderkraft die Kinder, was die Wörter gemeinsam haben.

Förderkraft: „Ist euch bei den Wörtern, die wir gesagt haben, etwas aufgefallen, Kinder? Was haben die Wörter gemeinsam?“

Kinder: *antworten*

Förderkraft: „Genau, das ist der Laut [m] am Anfang.“

Zum Schluss können weitere Wörter auf [m] genannt werden.

Förderkraft: „Kennt ihr noch andere Wörter mit [m]?“

Auf die gleiche Weise wird am selben Tag auch der Laut [f] behandelt.

### **Wörter:**

Mama · Milch · Mütze · Mund · Maus · Mond ·  
Muschel · Mücke

Fuß · Fuchs · fünf · Feder · Fenster · Fisch

**Spiel 3**

**Laute [m] und [f] III**

**Aufgabe/Tätigkeit:**

Wörter nach ihrem Anlaut ordnen

**Material:**

Zahlenkarte mit der Ziffer 5 aus **Spiel 1**

Bildkarten K006, L033, M004, M096, M102, N015, N023, N025,  
T015, T020, T032, T049, W062

**Vorbereitung:**

vor dem Spiel die Bildkarten zugedeckt auf den Tisch legen

**Umsetzung**

Alle sitzen am Tisch. Auf dem Tisch liegen zugedeckte Karten.  
Die Förderkraft führt in das Spiel ein.

Förderkraft: „Gestern haben wir mit den Wörtern auf  
[m] und [f] gespielt. Auch heute spielen  
wir mit diesen Wörtern. Ich habe hier  
verschiedene Karten mitgebracht. Zu je-  
der Karte passt ein Wort. Wir ordnen die  
Karten jetzt. Rechts kommen die Karten  
mit den Wörtern auf [m], links kommen  
die Karten mit den Wörtern auf [f].

*deckt je eine [f]- und eine [m]-Karte auf, sagt  
das passende Wort und legt die Karte nach  
rechts oder nach links*

Ivan, wohin gehört dieses Bild?“

*zeigt auf ein Bild*

Kind: „Dahin.“

Förderkraft: „Warum? Was ist auf dem Bild?“

Kind: *antwortet*

**Wörter:**

Mama · Milch · Mütze · Mund · Maus · Mond ·  
Muschel · Mücke

Fuß · Fuchs · fünf · Feder · Fenster · Fisch