

In der jetzt geöffneten PDF-Datei finden Sie
eine Einführung in das Lernspiel und
Musterkartensätze der Phonemstufen 1 und 6.

Zurück zur Navigationsseite

Blättern Sie in der Datei mit den Pfeiltasten des
Ziffernblockes oder den Pfeilen in der
Navigationsleiste.

Vergrößern und verkleinern Sie die Seiten mit den
Seitensymbolen in der Navigationsleiste.

Die SpielSpirale

Rhythmisch-silbierendes Lese- und Sprechtraining mit der *SpielSpirale*

ISBN 3-930083-55-8 (für das gesamte Spiel)

Dieses Lernspiel bietet eine sehr motivierende **Lese- und Sprechübung auf der Basis der rhythmischen Silbensegmentierung**. Die Verbindung von gesprochener Sprache und Handmotorik beim Setzen der Spielfigur im Silbenrhythmus lautgetreuer Wörter unterstützt das für lese-rechtschreibschwache Kinder notwendige Training Wörter beim Lesen zu durchgliedern. Es erhöht die Lesegenauigkeit und bei häufigem Einsatz ein stetiges Anwachsen des Lesetempos. So ist es gut geeignet für Kinder, die bisher versucht haben, das Wort als Ganzes zu erfassen, dies aber auf Kosten der Lesegenauigkeit; denn sie erraten Wörter vielfach, verändern sie zu ähnlichen Wörtern oder lassen Endungen aus bzw. verändern auch diese. Bei ausgeprägten Problemen führt diese Strategie zu Sinnentstellungen, bei fortgeschrittenen Lesern zu Leseungenauigkeiten. Das rhythmisch-silbierende Lesetraining hilft diese eher ganzheitliche Lesestrategie zu verändern, die jedoch zu Beginn eines Leselernprozesses übertragen auf ungeübte Wörter eine Überforderung bedeutet und bei Kindern mit Lese-Rechtschreibstörungen recht fehlerträchtig sein kann. Hier wird das Wort beim Lesen und Sprechen bewusst in Sprechsilben gegliedert, es erfolgt also zunächst ein Training der Analyse des Wortes, der Lesegenauigkeit, um zu einem späteren Zeitpunkt bei zunehmender Analyse-Sicherheit die ganzheitliche Lesestrategie wieder aufzunehmen.

Das Lernspiel wird im Programm „Lautgetreue Lese- und Rechtschreibförderung“ als „Tanzen auf dem Brett“ bezeichnet. Damit soll hervorgehoben werden, dass dem Lesetraining ein regelmäßiges „rhythmisch-silbierendes Schwingen, Seitwärtsschreiten in Schreibrichtung und Sprechen“, kurz genannt „Silbentanzen“ von Wörtern vorangehen soll. Der so mit dem ganzen Körper erfahrene Sprechrhythmus kann dann beim „Silbentanzen“ mit der *SpielSpirale* analog dazu empfunden werden. So wird einer rein kognitiv gesteuerten Erfassung der Silbensegmentierung entgegengewirkt. Denn die Erfahrung in der Praxis hat gezeigt, dass Kinder - welche versuchen, die Silbengliederung rein Kopf gesteuert herauszubekommen - länger dazu benötigen und eher fehlerhafte Silbengliederungen produzieren. Die hier nur knapp erklärte Methode des rhythmisch-silbierenden Schwingens ist ursprünglich entwickelt

von Heide Buschmann aus Freiburg. Der interessierte Leser findet hierzu in Band I, Kapitel Konzept und Methoden ausführliche Erläuterungen.

Voraussetzung für den motivationalen Einsatz dieses Lernspiels ist, dass das lernende Kind die entsprechenden Phonem/Graphemverbindungen beherrscht und die Synthese der einzelnen Laute zur Silbe weitgehend gelingt. Sollte dies noch nicht der Fall sein, müssen Vorübungen zur Laut-Buchstabensicherung erfolgen. Dies erfahrungsgemäß am besten mit dem Einsatz von Lautgebärden, die die kinästhetische Wahrnehmung, speziell die Sprech- und Mundmotorik verdeutlichen. Die Synthese zweier oder mehrerer Laute zur Silbe erfährt eine Unterstützung durch die verbindende Handmotorik beim Einsatz entsprechender Lautgebärden. Genaueres hierzu findet sich in Band 1, Kapitel Konzept und Methoden.

Das ausgewählte Wortmaterial der Spielkarten enthält nur Wörter, bei denen alle vorkommenden Buchstaben ihren Lauten entsprechend mitsprechbar sind, so dass eine direkte Korrespondenz zwischen Phonem und Graphem beim Lesen und Sprechen für das lernende Kind herstellbar ist. Verwirrungen durch abweichende Schreibweisen vom Sprechen kommen nicht vor. Die im Schwierigkeitsgrad ansteigenden lautgetreuen Wörter (s. Phonemstufenaufbau 1-6) ermöglichen es eine dem Leistungsstand des Kindes angemessene didaktische Situation zu planen und herzustellen.

Sollte es die Lernsituation des Kindes erfordern, so können die Wörter auch nach anderen Kriterien als den hier vorgeschlagenen zusammengestellt werden. Zum Beispiel sind für jüngere Kinder oder Kinder mit ausgeprägten legasthenen Störungen anfangs Wörter fürs Lesen einfacher und motivieren daher eher zum Spielen, deren Silben nur einen Konsonanten mit einem nachfolgenden Vokal enthalten (Beispiele: So-fa, Sa-la-mi, Me-lo-ne, Ka-ra-wa-ne). Auch die Silbenanzahl der eingesetzten Wörter kann sich langsam steigern. Ein Start mit ein- bis zweisilbigen Wörtern ist gelegentlich sinnvoll.

Die unterschiedlichen Silbenanzahlen (1-6) der aufzudeckenden Wörter entsprechen den Augen eines Würfels und ergeben das dem Wettlauf-Spiel innewohnende Glücksmoment. Neben dem kognitiven Lerneffekt wird so der für ein Lernspiel notwendige Spieleffekt emotional erlebbar. Es ist in der Regel zu beobachten, dass Kinder mit diesem Übungsmaterial wirklich ins Spielen geraten, sofern der entsprechende Lernstand erreicht ist. Dabei können sie außerdem erfahren, dass silbensegmentierendes Les- und Sprechtraining fast automatisch gelingt.

Ein Trainingserfolg in seiner gewünschten Form wird sich am ehesten einstellen, je besser es dem Kind möglich war ins Spielen zu kommen. Es kommt am ehesten ins Spielen, wenn es das Lesen der Spielkarten weitgehend leisten kann. Hat es dies erreicht, werden die Aufgaben voller Intensität gelöst und die Bereitschaft zum wiederholten Training wächst.

Spielanleitung für das „Tanzen auf dem Brett“

Das Spielbrett ist die sogenannte *SpielSpirale*, dazu gehören handliche Spielfiguren in verschiedenen Farben für maximal sechs Spieler.

Diese Spielfiguren werden an alle Mitspieler verteilt und in die Startfelder gesetzt. Die Wortkärtchen der jeweiligen Phonemstufe liegen gemischt im Stoß verdeckt auf dem Tisch. Die Spieler nehmen davon der Reihe nach eine Karte und versuchen bereits beim Lesen sofort das entsprechende Wort mit ihrer Spielfigur auf den Feldern der Spirale rhythmisch-silbierend vorwärts zu setzen, eine Sprechsilbe pro Feld. **Dabei wird jede Silbe deutlich vom Spieler ausgesprochen.**

Die Silbenanzahlen der Wörter (bei Phonemstufe 1-5, ein- bis sechssilbig; bei Phonemstufe 6, zwei- bis siebensilbig) ersetzen quasi den Würfel. Wer als erster das „Supermännchen“ erreicht hat, ist Sieger. Die Wörter der Phonemstufen 5 und 6 sind außerdem Lückenwörter. Hierbei haben die Spieler neben der Silbensegmentierung noch die Entscheidung zu treffen mit welchen Buchstaben die Lücken zu füllen sind.

Weitere Regeln können jederzeit von der Spielgruppe festgelegt werden und auch variieren. Meist fallen den Kindern schnell neue Spielmöglichkeiten ein.

Kommt der Spieler zum Beispiel auf ein punktiertes Feld, sollte vorher vereinbart werden, dass er noch eine weitere Wortkarte ziehen kann. Die Richtungspfeile geben an, wann Felder übersprungen werden dürfen oder wann zurückgegangen werden muss. Hin und wieder kann auch Regel sein, dass Spieler sich gegenseitig „rausschmeißen“, sobald zwei Spieler auf dasselbe Feld kommen. Entweder beginnt der „rausgeschmissene“ Spieler dann von vorn oder wandert eine vereinbarte Anzahl von Feldern zurück. Den *fixen* Spielern kann das Ins-Ziel- gelangen erschwert werden, indem sie jede gezogene Wortkarte in Zielrichtung und auch zurück „schreiten“ müssen, falls die Silbenanzahl der Feldanzahl nicht entpricht, bis es ihnen gelingt direkt mit einer passenden Silbenanzahl im Ziel zu landen.

Andere Varianten mit dem beiliegenden Würfel sind ebenso denkbar und der eigenen Kreativität überlassen.

Eine Hürde im *fortgeschrittenen* Lernstadium kann sein, dass bei Lese- oder Silbengliederungsfehlern der Spieler an entsprechender Stelle wieder ein Feld zurückgehen muss. Ebenso kann bei Fehlentscheidungen beim Füllen der Lückenwörter in Phonemstufe 5 und 6 verfahren werden. Bei richtigen Lösungen kann man andererseits ein weiteres Feld vorrücken.

Weitere Einsatzmöglichkeiten

Die *SpielSpirale* wird im Programm „Lautgetreue Lese-Rechtschreibförderung“ auch für andere Formen des Wettlauf-Spiels verwendet. Kommt der Spieler nach dem Würfeln auf ein blau markiertes Feld, zieht er eine Frage/Aufgaben-Karte, liest diese seinen Mitspielern vor und löst die Aufgabe. Bei richtiger Lösung darf er ein Feld vorrücken, bei unvollständiger oder falscher Lösung geht er ein Feld zurück. Eingefügte „Glücks- und Pechkarten“ erhöhen den Spielcharakter und sorgen für mehr Spannung. Integrierte „Risikokarten“ erlauben dem Spieler die Entscheidung diese Aufgabe anzugehen oder abzulehnen.

So können sämtliche Trainingsschwerpunkte beim Lesen und Schreiben spielerisch eingeschliffen werden und machen immer wieder Spaß.

Sicherung des Lerneffektes: Genaueres Lesen und bewusst gesteuerte Artikulation im Silbenrhythmus

Ohne Spielleiter ist das Spiel in seinem Lernwert gefährdet; denn dieser muss auf die genau gesteuerte Aussprache der Wörter und die bewusste Einhaltung der Silbepausen achten. Dies ist nur bedingt von Mitspielern leistbar.

Das Spiel mit den sogenannten **Pilotsprachewörtern der Phonemstufe 2** erfordert eine besondere Aufmerksamkeit bei der Kontrolle der Sprechweisen der Kinder, die dazu neigen diese Wörter auch beim Lesen umgangssprachlich verschliffen wiederzugeben. Die genaue pilotsprachliche Sprechweise, welche eine möglichst eng an die Schriftsprache angeglichenen silbengliedernde Aussprache der Wörter bedeutet, hat einen hohen Trainingswert für die richtige Sprech- und insofern Schreibweise dieser Wörter. Eine erhöhte Sprechgenauigkeit erbringt bei diesem Training auch die gewünschte Lesegenauigkeit. Bei Ausspracheproblemen ist die Korrektur durch den Spielleiter notwendig, indem er als Sprechmodell dient. Zur Erhöhung der auditiven Aufmerksamkeit empfiehlt es sich, das Kind aufzufordern den Sprechenden dabei anzuschauen. Zum Hören kommt dann auch noch das Sehen und anschließend das genaue Lesen und Sprechen. Die Handmotorik auf dem Spielbrett beim rhythmischen Silbensprechen unterstützt spontan die genaue Sprechweise analog zum „rhythmisch-silbierenden Schwingen, Seitwärtsschreiten und Sprechen von Wörtern in Silben“.

Das Training mit den anschließenden Wortkarten der Phonemstufen 3 - 6 erfolgt in gleicher Weise; denn sie enthalten ebenfalls Pilotsprachewörter.

In der **Phonemstufe 5** ist zum Füllen der Wortlücken mit „i“ oder „ie“ die bewusste Einhaltung der Silbepause besonders notwendig. Die beim Silbengliedern offene /i:/-Silbe wird bei den hier ausgewähl-

ten Wörtern immer mit „ie“ verschriftet (*Beispiel: Wie-se*), die durch einen Konsonanten geschlossene i-Silbe dagegen nur mit „i“ (*Beispiel: Klin-gel*).

In der **Phonemstufe 6** müssen beim Lesen die verschiedenen s-Laute (s-ß-ss) eingesetzt werden. Diese für manche Kinder schwer zu differenzierenden Laute müssen beim Sprechen akusto-motorisch genau unterschieden werden. Die Aussprache von s als /z/ (*Beispiel: Ha-se*) zu Beginn einer Silbe, ss zwischen den Silben und durch die Silbenpause doppelt gesprochen als /s/ (*Beispiel: Mes-ser*) und ß zu Beginn einer Silbe als /s/ (*Beispiel: Ma-ße*) kann sich auf diese Weise gut im Gedächtnis einprägen und im Sprachgefühl einschleifen. Im Zweifelsfall gelingt die Entscheidung „s, ss oder ß“ beim Füllen der Lücken erst sicher, wenn die Laute überdeutlich artikuliert werden.

Fisch

Silbenschriften Phonemstufe 1, Set 1/Karte 1 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

Felsen

Silbenschriften Phonemstufe 1, Set 1/Karte 2 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

Sonnenschein

Silbenschriften Phonemstufe 1, Set 1/Karte 3 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

Messerwerfer

Silbenschriften Phonemstufe 1, Set 1/Karte 4 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

Wassermelone

Silbenschriften Phonemstufe 1, Set 1/Karte 5 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

Sommerreisefilme

Silbenschriften Phonemstufe 1, Set 1/Karte 6 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

s, ss oder ß?

Sü__e

Silbenschriften Phonemstufe 6, Set 5/Karte 1 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

s, ss oder ß?

Getö__e

Silbenschriften Phonemstufe 6, Set 5/Karte 2 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

s, ss oder ß?

Bogenschie__en

Silbenschriften Phonemstufe 6, Set 5/Karte 3 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

s, ss oder ß?

Ka__ierערinnen

Silbenschriften Phonemstufe 6, Set 5/Karte 4 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

s, ss oder ß?

Atomwi__enschaftler

Silbenschriften Phonemstufe 6, Set 5/Karte 5 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)

s, ss oder ß?

Regenwettereinflü__e

Silbenschriften Phonemstufe 6, Set 5/Karte 6 von 6 (Carola Reuter-Liehr: SpielSpirale)