

# Laute und Silben erkennen

<p><b>Buchstabenfühlmemory</b></p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buchstabenfühlmemory (Buchstaben mit Wolle auf ein Stück Karton kleben)</li> <li>- Buchstabenkärtchen</li> <li>- Sack (Tastsack),</li> </ul>	<p>Jedes Kind darf nach der Reihe eine Buchstabenkarte aus dem Tastsack herausnehmen und den dazugehörigen Laut sagen. z.B. [b] (Achtung, nicht [be]). Der Laut kann auch von allen gemeinsam benannt werden.</p> <p>Jedes Kind sucht sich 3- 5 Buchstaben aus, die es im Tastsack gibt. Diese Buchstaben legt es vor sich in einer Reihe auf. In dieser Reihenfolge soll das Kind nun die Buchstaben im Tastsack suchen. Wenn das Kind den richtigen Buchstaben gefunden hat, benennt es noch einmal den dazugehörigen Laut.</p> <p><u>Variante mit 2 Tastsäcken:</u> Das Kind holt zuerst aus einem Tastsack einen Buchstaben heraus und muss dann aus dem anderen Tastsack den dazugehörigen zweiten Buchstaben finden.</p>
<p><b>Anlautjagd</b></p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buchstabenfühlmemory (Buchstaben mit Wolle auf ein Stück Karton kleben)</li> <li>- Bildkärtchen</li> <li>- Fliegenklatschen</li> <li>- Eventuell Sack (Tastsack)</li> </ul>	<p>Dieses Spiel eignet sich sehr gut als Weiterführung zum Buchstabenmemory!</p> <p>Die Bildkärtchen werden auf dem Tisch/Boden offen aufgelegt. Die abgebildeten Begriffe werden benannt und jedes Kind bekommt eine Fliegenklatsche.</p> <p>Ein Laut wird genannt und die dazugehörige Buchstabenkarte gezeigt. Die Kinder müssen nun mit der Fliegenklatsche so schnell wie möglich auf eine Bildkarte mit dem genannten Laut schlagen.</p> <p>Abschluss: Jedes Kind zählt seine Karten ab.</p> <p><u>Variante:</u> Beim Benennen der Begriffe auch die Anlaute der Begriffe besprechen.</p> <p><u>Variante für den Abschluss:</u> Ein Laut wird genannt und die Kinder dürfen die passende Karte dazu zurück in den Sack geben.</p>
<p><b>Silbenwandern</b></p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildkarten (z.B. Homepage Land Steiermark)</li> </ul>	<p>Nach dem Prinzip der Spiele „Kaiser wie weit darf ich reisen“ oder „Tempo kleine Schnecke“.</p> <p>Alle Kinder stehen in einer Reihe nebeneinander. Jedes Kind zieht eine Bildkarte und darf soweit gehen, wie das Bild auf der Karte Silben hat</p> <p style="text-align: center;">Beispiele: <i>Eu-le</i> -&gt; 2 Schritte, <i>Son-nen-strahl</i> -&gt; 3 Schritte</p> <p><u>Variante:</u> Das Spiel kann auch mit den Namen der Kinder durchgeführt werden.</p>
<p><b>Silbentanz</b></p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Musik</li> </ul>	<p>Alle Kinder bewegen sich zur Musik. Wenn die Musik stoppt, müssen alle Kinder stehen bleiben.</p>

	<p>Ein Wort wird genannt z.B. <i>Was-ser-ball</i> (3 Silben). Die Kinder müssen nun Gruppen bilden, die der Anzahl der Silben des Wortes entsprechen (z.B. 3er Gruppen bei 3 Silben)</p>
<p><b>Ich sehe was...</b></p>	<p>Das bekannte Spiel „<i>Ich sehe was, was du nicht siehst!</i>“ wird hier so variiert, dass Laute darin eine wichtige Rolle erhalten.</p> <p>Die Spielleiterin/ der Spielleiter ruft z.B. „<i>Ich sehe was, was ihr nicht seht, und das beginnt mit [f]!</i>“. Dabei ist es wichtig, lautgetreu zu sprechen, demnach also kein [efff], sondern ein [fhhh] zu sagen.</p> <p>Alle Kinder laufen nun durch den Raum, suchen Gegenstände, die mit [f] beginnen und stellen sich zu ihnen hin. Wer sich für den richtigen Gegenstand entschieden hat, darf anschließend die Rolle des Spielleiters übernehmen.</p> <p><u>Variante I:</u> Spiel wird im Sitzen gespielt und die Kinder nennen Gegenstände, die mit diesem Laut beginnen.</p> <p><u>Variante II:</u> Es werden Gegenstände gesucht, die mit einem bestimmten Laut enden.</p>