

ABC der Tiere – Klatsch die Silbe!

Das Spiel zum Kennenlernen der Ankertiere und zum Einüben des Silbenklatschens

Die Wahrnehmung der Sprechsilben ist für das Schreiben und Lesen eine sehr wichtige Vorerfahrung. Durch die Verbindung von Silben-Sprechen und gleichzeitigem Silben-Klatschen wird das Silbenbewusstsein spielerisch und sehr effektiv trainiert.

Klatsch die Silbe!

- ist für den Einsatz im Kindergarten und in der ersten Klasse konzipiert.
- ermöglicht allen Kindern über das Spielen mit den Wörtern und ihren Silben einen intuitiven Zugang zum Lesen und Schreiben.
- trainiert die entscheidenden Vorläuferleistungen für das Lesen und Schreiben.

Auch Kinder mit Migrationshintergrund finden mit der Silbenmethode einen leichteren Zugang zur deutschen Sprache.

Für LRS-Risikokinder ermöglicht die Silbenmethode eine Prävention, sodass das Lesen- und Schreibenlernen unproblematisch verläuft.

Die Bedeutung des Silbenbewusstseins für das Lesen und Schreiben

Ganze Wörter sind für Leseanfänger sehr lang. Die Aufteilung der Wörter in Silben verkürzt die Aufgabe und macht sie leichter lösbar. Leseanfänger können unmittelbar in Silben lesen und mit minimaler Verzögerung auch den Wortsinn erschließen. Durch das Silbieren wird aber gleichzeitig auch die Struktur der Wörter sichtbar.

Die Koordination von Sprechen und Klatschen vertieft das Bewusstsein für den Wortrhythmus. Das Bewusstsein für Wortstruktur und Wortrhythmus ist die entscheidende Grundlage für die Beherrschung der Rechtschreibung.

Sprechen und Klatschen – Lernen aus Sicht der Neurowissenschaften

Starke Hirnaktivität bei gleichzeitiger Wiederholung sorgt für eine Verfestigung der Verknüpfungen im Gehirn. Die Folge: Das Gelernte wird dauerhaft aufgenommen.

Für das Spiel „Klatsch die Silbe!“ sind die Bereiche für das Gesicht und die Hände ausschlaggebend. Zusammengenommen stellen sie den überwiegenden Teil der Großhirnrinde dar. Alle Aktivitäten in diesem Bereich, in unserem Fall „Silben-Sprechen und synchrones Klatschen“ lösen eine größtmögliche Hirnaktivität im Cortex aus: das Großhirn ist für das Lernen optimal aktiv.

Weitere Informationen zur Silbenmethode finden Sie auf: www.abc-der-tiere.de

Hinweis zur Rechtschreibung

Beim Schreiben nach der Rechtschreibung 2006 werden einzelne Buchstaben nicht mehr getrennt, z.B. alt „O-fen“, neu „Ofen“. Einzelne Buchstaben wurden auch bisher beim Schreiben wohl nie getrennt, aber Sprech- und Schreibsilben wurden bislang gleich behandelt.

Für das Lesen- und Schreibenlernen sind die **Sprechsilben von großer Bedeutung** (siehe oben). Deshalb sind die Tiernamen in Sprechsilben getrennt (E-le-fant).

Ein Spiel-Set enthält:

- 10 Spielpläne
- 20 Setzer (10 blau und 10 rot)
- 10 Würfel
- 266 Silbentaler (132 silber und 132 gold)
- 10 Kartenspiele
- 10 Verschlussbeutel zur sortierten Aufbewahrung

Spielanleitung

Klatsch die Silbe! – Brettspiel

Je nach Alter der Kinder kann das Spiel in zwei unterschiedlichen Versionen gespielt werden.

Version für das Kindergartenalter

1 Spielplan für 2 Kinder, 1 blauer und 1 roter Setzer, 1 Würfel, 1 Kontrollblatt (Kopiervorlage S. 4). Die Ereignisfelder sind nicht wirksam.

Zwei Kinder stellen ihren Spielstein in die Startposition. Mit dem Würfel wird das nächste Feld ermittelt. Würfelt ein Kind z.B. eine 5, rückt es auf das Feld mit dem Elefanten vor. Wird das Wort E-le-fant richtig gesprochen und die 3 Silben dazu geklatscht, kann das Feld behauptet werden.

Wird falsch gesprochen oder geklatscht, muss der Setzer zurück auf das davor besetzte Feld. Wer zuerst das Zebra erreicht, hat die Runde gewonnen! In dieser Altersstufe müssen die Kinder solange von Erzieherinnen unterstützt werden, bis sie die Tiernamen und die Anzahl der Sprechsilben genau kennen. Das Kontrollblatt mit den Tiernamen und der Anzahl der Silben (Klatschhände) liegt als Kopiervorlage bei.

Version für die erste Klasse

1 Spielplan für 3 Kinder, 1 blauer und 1 roter Setzer, 1 Würfel, 12 silberne Silbentaler, 12 goldene Silbentaler, 1 Kontrollblatt (Kopiervorlage S. 4). Die Ereignisfelder sind wirksam.

Drei Kinder spielen drei Durchgänge. Wer zuerst das Zebra erreicht, hat die Runde gewonnen! Abwechselnd verwaltet jeweils ein Kind die Kasse und zwei Kinder spielen. Der Kassenwart überprüft mit Hilfe des Kontrollblattes die Silbenzahl und verwaltet die Silbentaler. Für jedes Kind stehen pro Runde 12 Silbentaler zur Verfügung. Die Silbentaler können durch richtiges Klatschen erspielt werden. Die zwei Kinder setzen ihren Spielstein in die Startposition. Wird z.B. eine 5 erwürfelt, kann das Elefantenfeld besetzt werden. Nach richtigem Klatschen erhält der Spieler 3 Silbentaler, nach der Anzahl der Silben von „E-le-fant“.

Nach falschem Klatschen:

- muss der Setzer auf das vorher besetzte Feld zurück oder
- der Spieler zahlt entsprechend der Silbenzahl des Tiernamens Silbentaler in die Kasse, sofern er genug Silbentaler zuvor erspielt hat. Also zahlt der Spieler z.B. bei I-gel 2 Silbentaler und darf dann auf dem Feld stehen bleiben, auch wenn er nicht richtig geklatscht hat.

Die Ereignisfelder

Die Ereignisfelder sind nur wirksam, wenn der Spieler alles richtig gemacht hat. Bei einem Fehler kann er sich auf diesen Feldern nicht freikaufen.

← (bei Delfin, Hase, Nashorn und Wal) der Setzer muss um die angegebene Silbenzahl zurück gesetzt werden

⊖ (bei Jaguar 2, Löwe 3, Papagei 2 und Tiger 4) Es muss die abgebildete Zahl Silbentaler entrichtet werden.

Ein Ereignisfeld kann übersprungen werden. Dazu müssen die Silben aller Felder, die übersprungen werden, einschließlich des Zielfeldes, mit Silbentälern bezahlt werden. Z. B.: der Setzer steht auf Feld 6 (Fisch) und eine 2 wurde gewürfelt. Um das Ereignisfeld 8 zu überspringen, muss er auf Feld 9 (Igel). Er muss also 1 (Gans) + 2 (Hase) + 2 (Igel) = 5 Silbentaler bezahlen, um das Ereignisfeld zu überspringen und direkt auf Feld 9 (Igel) zu setzen.

Das Zebra-Feld kann erreicht werden:

- durch Würfeln der entsprechenden Anzahl der noch verbleibenden Felder
- durch Bezahlen der Summe aller Silben aus den verbleibenden Tiernamen

Ist eine Runde beendet, übernimmt ein anderer Spieler die Kasse und die nächste Runde beginnt.

Klatsch die Silbe! – Spielkarten

Silben-Quartett

Vorbereitung

Bei 2 Spielern erhält jeder 6 Karten, der Rest als Stapel Tierseite (grauer Rahmen) nach oben

Bei 3 Spielern erhält jeder 6 Karten, der Rest als Stapel Tierseite (grauer Rahmen) nach oben

Bei 4 Spielern werden alle Karten verteilt

Ziel des Spiels

Die meisten

- a) Karten
- b) Klatschhände gewinnen.

Ende des Spiels

Ein Spieler hat alle Karten abgelegt.

Spielverlauf

Sobald ein Spieler 4 Karten der gleichen Farbe hat, kann er diese Karten ablegen.

Ein Spieler beginnt. Er fragt nach einer Farbe/Karte, die ihm fehlt.

Im Uhrzeigersinn müssen die Mitspieler angeben, ob sie diese Farbe auf der Hand haben

Wenn ja, muss sie verdeckt (Tierseite) hochgehoben werden. Klatscht und spricht der Spieler richtig, erhält er diese Karte. Macht er es falsch, bleibt sie beim Mitspieler.

Hat kein Mitspieler diese Farbe muss er die oberste Karte des Stapels aufnehmen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe



Silben-Stechen

Für 2 Spieler

Stapel-Stechen

Vorbereitung

Alle Karten liegen als Stapel auf dem Tisch, Tierseite (grauer Rahmen) nach oben

Ziel des Spiels

Die meisten

- a) Karten
- b) Klatschhände gewinnen.

Ende des Spiels

Alle Karten sind ausgespielt.

Spielverlauf

Die höhere Silbenzahl sticht.

Der erste Spieler nimmt die oberste Karte und legt sie verdeckt, Tierseite nach oben vor sich.

Der zweite Spieler nimmt die nächste Karte und legt sie verdeckt, Tierseite nach oben vor sich.

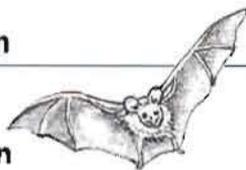
Die Spieler sprechen und klatschen die Tiernamen nacheinander.

Wer die höhere Silbenzahl hat, gewinnt beide Karten.

Macht ein Spieler einen Fehler und korrigiert ihn der andere richtig, gewinnt dieser beide Karten.

Machen beide Spieler Fehler, kommen beide Karten zurück in den Stapel. Bei Gleichstand:

Die Karten werden beiseite gelegt. Der Spieler, der den nächsten Stich gewinnt, bekommt alle Karten.



Strategie-Stechen

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält vier Karten. Die restlichen Karten werden als Stapel mit der Tierseite (grauer Rahmen) nach oben auf den Tisch gelegt.

Ziel des Spiels

Die meisten

- a) Karten
- b) Klatschhände gewinnen.

Ende des Spiels

Alle Karten sind ausgespielt.

Spielverlauf

Die höhere Silbenzahl sticht.

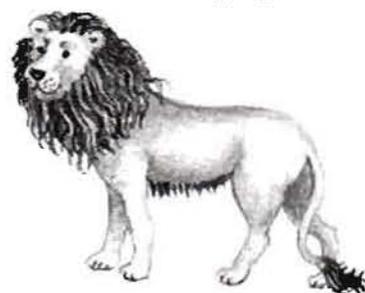
Ein Spieler beginnt mit einer beliebigen Karte seiner Hand. Er legt die Karte mit der Tierseite nach oben auf den Tisch.

Der zweite Spieler legt eine beliebige Karte aus seiner Hand mit der Tierseite auf den Tisch.

Beide Spieler klatschen und sprechen das Tier ihrer Karte nacheinander. Die höhere Silbenzahl sticht. (Bei Gleichstand werden die Karten beiseite gelegt. Der Spieler, der den nächsten Stich gewinnt, bekommt alle Karten.)

Beide ziehen jetzt eine Karte vom Stapel. Wer den Stich gemacht hat, darf bestimmen wer zuerst die Karte aus dem Stapel ziehen muss.

Jetzt ist der zweite Spieler an der Reihe.



Klatsch die Silbe! – Kartenspiel

2 bis 4 Spieler

Vorbereitung

Alle Karten werden mit der Tierseite (grauer Rahmen) nach oben auf dem Tisch verteilt.

Ziel des Spiels

Die meisten

- a) Karten
- b) Klatschhände gewinnen.

Ende des Spiels

Alle Karten sind ausgespielt.

Spielverlauf

Ein Spieler beginnt. Er zeigt auf eine Karte und spricht und klatscht den Tiernamen. Dann wird die Karte umgedreht. Hat er richtig geklatscht und gesprochen, darf er die Karte behalten. War es falsch, bleibt sie liegen.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

