


Phonologische Bewusstheit

siehe Rahmenlehrplan Lernen Entwicklungsbereich „Sprache –Phonologische Bewusstheit“ S. 59/60

Entwicklungsbereich „Motorik und Wahrnehmung – Auditive Wahrnehmung“ S. 21-23

Kompetenzen	Fördermaßnahmen	Fördervorschläge/ konkrete Beispiele
<p>Geräuschen lauschen, Geräusche erkennen</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Geräusche (wie Tier- und Umweltgeräusche) erkennen und unterscheiden • Reihenfolge von Geräuschen merken und wiedergeben • Richtung erkennen, aus der ein Geräusch kommt 	<p>Im Freien oder im Zimmer mit geschlossenen Augen auf Geräusche achten, sie zählen und sie benennen Gegenstände / Bilder den dazugehörenden Geräuschen zuordnen Körpergeräusche erzeugen</p> <p>Spiele zum Richtungshören durchführen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Geräusche-CDs einsetzen - CD und Arbeitsaufträge „Erfolgreich starten“ Bereich Auditive Wahrnehmung (Finken-Verlag) - Spiel „Detektiv Langohr“ - Alltagsgeräusche produzieren, wie Papier reißen, schneiden, knüllen, klopfen, klatschen, stampfen, ... und erraten → mehrere Geräusche nacheinander - Spielideen siehe auch „Hören – Lauschen – Lernen“ S. 32-34 und „Hexe Susi“ S.24/25 - tickenden Wecker im Zimmer verstecken - Kreisspiel: Bello, dein Knochen ist weg
<p>Reimen</p>	<p>Reime in Gedichten, Liedern, Abzählversen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gedichte vorlesen/vorsprechen,

<ul style="list-style-type: none"> • Reime erkennen • passende Reimwörter finden 	<p>erkennen</p> <p>Zu einem vorgesprochenen Wort/Bild das passende klangähnliche Wort finden lassen</p>	<p>Reimwort einsetzen lassen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abzählverse anwenden - möglichst viele Reimwörter finden (auch Quatschwörter erfinden); mit der Sprache spielen - Beispiele für Abzählverse und Gedichte „Hören - Lauschen - Lernen S.35ff“ - Bilder und Reimspiele „Hexe Susi“ S.26ff
<p>Silben</p> <ul style="list-style-type: none"> - ein Wort in Sprechsilben zergliedern - ein nach Silben getrennt vorgesprochenes Wort erkennen und benennen - Wörter nach der Anzahl ihrer Silben orden 	<p>z.B. anhand von Vornamen und Tiernamen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wörter in Sprechsilben sprechen, schwingen, „tanzen“ oder klatschen • Silbenanzahl bestimmen • Silbenbögen legen, zeichnen, zuordnen 	<ul style="list-style-type: none"> - Tierwürfelspiel und Kartenspiel (ABC der Tiere) - Silbenlotto und andere Spielideen „Hexe Susi“ S. 42ff und „Hören, Lauschen, Lernen S. 44/45
<p>Laute hören</p> <p><u>Anlaute</u></p> <p><u>Endlaute</u> (wenn Anlaute sicher erkannt)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder abhören • vorgesprochene Wörter abhören • Lauthandzeichen einsetzen • Mundbild im Spiegel betrachten <p>Mit Endlauten und Binnenlauten ebenso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Ich sehe was, was du nicht siehst und das beginnt mit L...“ • „Ich packe meinen Koffer“ (z.B. nur Dinge, die mit m beginnen, m im Namen haben) • Gegenstände im Kinderzimmer suchen, die mit bestimmtem Laut beginnen (Laut in ihrem Namen haben o.ä.) • Anlaut-Memory (Hexe Susi S.64)

<p>werden)</p> <p><u>Binnenlaute</u>(in Kombination mit <u>Lokalisierung</u> der Laute --> <i>Wo hörst du das [a]?</i>)</p> <p><i>Alternatives Verfahren beim Lokalisieren des Lautes: „In welcher Silbe hörst du den Laut?“ (= Vorgehen bei Fibel „Kolibri“)</i></p>	<p>verfahren (vorsicht mit Auslautverhärtung)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anlautsätze erfinden (Holta di Polta S.140f.) • geeignetes Wortmaterial z.B. „Hexe Susi“ S. 71ff; HLL S. 46ff
<p>Wörter aus Lauten zusammensetzen („Phonemsynthese“)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <p>Wörter in die einzelnen Laute zerlegen („Phonemanalyse“)</p> <p><i>Bei Auswahl des Wortmaterials beachten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - nur Mitsprechwörter verwenden, bei denen man jeden Laut hört - kurze Wörter sind einfacher als lange - zuerst Wörter, in denen sich Konsonanten und Vokale abwechseln; später Konsonantenhäufungen 	<p>Erwachsener spricht ein Wort zerlegt in einzelne Laute vor (Robotersprache), z.B. „D – o – s – e“ → Kind nennt ganzes Wort „Dose“</p> <p>anfangs Bilder einsetzen (zunächst mehrere Bilder zeigen, eines davon ist das gesprochene Wort</p> <p>Jetzt sagt der Erwachsene ein Wort oder zeigt ein Bild und das Kind spricht in der „Robotersprache“: „Lama“ → „L – a – m – a“</p> <ul style="list-style-type: none"> • für jeden Laut, den man hört, einen Zauberstein legen <p>L – a – m – a</p>  <p>-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • gut geeignet für den Einstieg: Blätter mit leichten dreilautigen und vierlautigen Wörtern (Hexe Susi S. 71ff); HLL S. 46ff • mit Wortlisten und Bildern zu Hause „Robotersprache“ als Ratespiel durchführen

<p>- zuerst Wörter mit Dauerkonsonanten, später Plosive zuerst lange Vokale, später kurze (z.B. „Nase“ ist leichter als „Dach“)</p>	<p>*</p>	
<p>Sätze und Wörter</p> <p>Einführung der Begriffe „Satz“ und „Wort“</p> <p>Vgl. auch Rahmenlehrplan S. 59</p>	<p>Satz sprechen. Für jedes Wort zur Veranschaulichung Baustein oder Karte legen. Sätze nach Anzahl der Bausteine / Länge vergleichen.</p> <p>Weitere Inhalte, Spiele, Fördermaßnahmen siehe „Hexe Susi“ S.42f., „Hören, Lauschen, Lernen“ S.41ff</p>	
	<p>Erstellt von: Angelika Lehner, StrIn FöSch</p>	