

All das steckt in Memory..... Sprachförderung mit Memory-Karten

Spielmöglichkeit 1: → Mit der Watte pusten

Hier wird die Mundmotorik durch das Pusten gestärkt und dadurch die Aussprache verbessert.

Material:

Je 1 Karte eines Memory-Motives
Strohalm, kleiner Wattepausch(-kugel)

Zu Beginn wird mit den Memory-Karten eine „Straße“ gelegt. Anschließend wird die Wattekugel mit oder ohne Strohalm über die Straße gepustet.
Die Karte, auf dem die Watte liegen bleibt, wird umgedreht und benannt.
Das Spiel endet, wenn alle Karten aufgedeckt liegen.

Variante 1:

Alternativ wird eine Zahl vorgegeben, bis zu der die Watte gepustet werden soll; das weitere Vorgehen bleibt gleich.

Variante 2:

Es wird mit einem Zahlenwürfel gewürfelt und versucht, die Watte entsprechend der gewürfelten Zahl weiter zu pusten. Die Karte wird umgedreht und benannt.

Variante 3:

Spielen mit Tierbildern: Das Tier, auf das die Watte gepustet wird, muss imitiert werden.

Spielmöglichkeit 2 → Versteckspiel im gesamten Raum

Hier geht es um das Erkennen und Erlernen der Raumpräpositionen „auf, unter, vor, hinter, neben, in“.

Es werden gleiche Pärchen ausgesucht (also z.B. 2x die Puppe).

Eine Karte bleibt am Tisch liegen, die andere Karte wird irgendwo im Raum versteckt (unter dem Tisch, auf dem Fensterbankerl, neben der Türe, hinter dem Vorhang, in einer Schachtel...).

Die Karten am Tisch liegen verdeckt. Wird eine Karte aufgedeckt, dann fragt der Erwachsene: „Wo ist die Puppe versteckt oder Wo befindet sich die Puppe?“....das Kind macht sich auf die Suche und die Antwort lautet dann z.B: „Die Puppe ist neben der Türe. Die Puppe ist hinter dem Vorhang versteckt.“

Diese weiteren Spielmöglichkeiten sind Aufgrund des Sprachentwicklungsverlaufes für ältere Kinder (ab ca. 5 Jahren) gedacht:

Spielmöglichkeit 3 → Aus wie vielen Silben besteht ein Wort?

Hier geht es um das Erkennen der Silbenanzahl in einem Wort, welches für das spätere Schreiben und Lesen lernen in der Schule sehr wichtig ist.

Es werden Memorykärtchen verwendet, die aus unterschiedlichen Silben bestehen.

Eine Silbe haben z.B. die Wörter Haus, Maus, Baum, Ring

Zwei Silben haben z.B. die Wörter: Au-to, Kat-ze, Ha-se, Pup-pe

Drei Silben haben z.B. die Wörter: Ba-na-ne, Pin-gu-in, E-le-fant, Schmet-ter-ling

Variante 1:

Die Memorykarten werden verdeckt hingelegt. Nun werden zwei Karten umgedreht und die Silben des abgebildeten Motives geklatscht. Haben zwei Bilder die gleiche Silbenanzahl (wie z.B. Baum und Ring oder Katze und Auto), gelten sie als „Pärchen“ und werden aus dem Spiel genommen.

Variante 2:

Die Karten liegen offen. Einer klatscht eine Silbenanzahl und die Mitspieler müssen alle entsprechenden Karten heraussuchen, welche genau diese geklatschte Silbenanzahl enthält.

Spielmöglichkeit 4 → Der gleiche Laut

Auch hier geht es um Vorläuferfähigkeiten, um in der Schule das Schreiben und Lesen lernen zu erleichtern.

Es werden Karten herausgesucht, die mit dem gleichen Anlaut (= gleicher Anfangsbuchstabe) beginnen. So gehören dann z.B. die Karten **K**uh und **K**ind oder **H**und und **H**aus zusammen.

Die Karten werden verdeckt hingelegt und die Mitspieler müssen, nachdem sie zwei Karten umgedreht haben, die Karten benennen. Haben die aufgedeckten Karten den gleichen Anlaut, dann gelten sie als Pärchen und werden aus dem Spiel genommen.

Variante 1:

Es wird geschaut, welche Karten denselben Auslaut (= letzter Buchstabe) haben.

So sind in diesem Falle z.B. Maus und Haus oder Hund und Mund ein Pärchen.

Variante 2:

Die Karten liegen aufgedeckt. Es wird ein Laut z.B. „A“ oder „I“ von einem Mitspieler genannt. Die anderen haben nun die Aufgabe, alle Karten zu finden, wo sich dieser Buchstabe irgendwo in diesem Wort „versteckt“.

Wie in unserem Beispiel ist der Laut „I“ z.B. in: Igel, Kind, Schmetterling. Oder der Laut „A“ ist z.B. in den Wörtern: Maus, Hase, Ampel.