

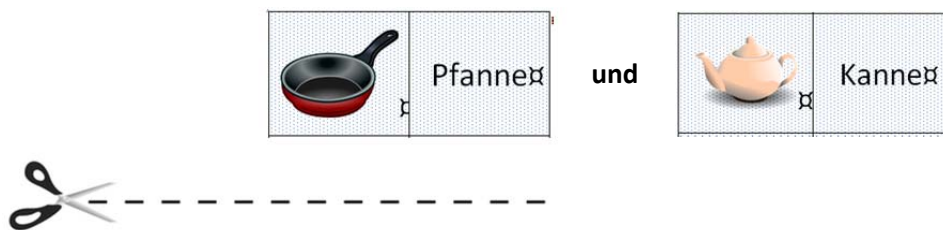
Übungen zur Förderung der akustischen Differenzierung

Die folgenden Übungen fördern besonders die **akustische Differenzierung**. Dies ist die Fähigkeit, Unterschiede zu hören (z.B. harte und weiche Konsonanten, lange und kurze Vokale). Des Weiteren schulen Übungen mit Reimwörtern auch die **phonologische Bewusstheit**.

1. Reimwörter-Memory

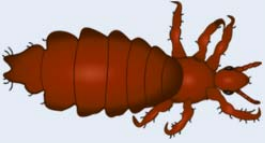
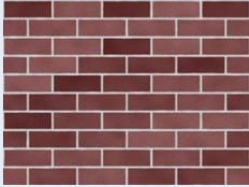
Die folgenden 112 Karten mit Reimbildern werden ausgeschnitten, ev. laminiert und für das Gedächtnisspiel verwendet. Das Reimwörter-Memory kann auf unterschiedliche Weise gespielt werden. Ob verdeckt oder offen aufgelegt, das Ziel ist immer dasselbe, zusammenpassende Reimpaare müssen gefunden werden.

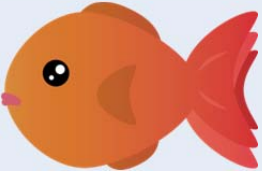
Beispiel:

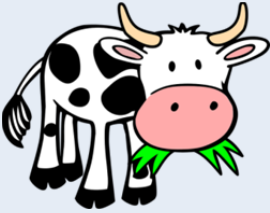


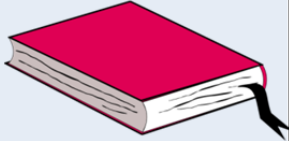
	Pfanne
	Kanne
	Tanne

	Wanne
	Maus
	Haus

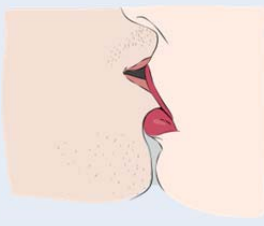
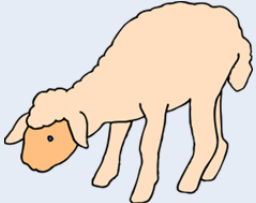
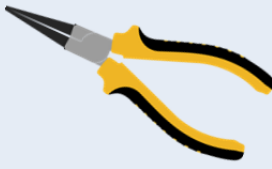
	Laus		Sand
	Nase		Hand
	Hase		Wand
	Vase		Band
	Tonne		Tasse
	Nonne		Kasse
	Sonne		Wiese

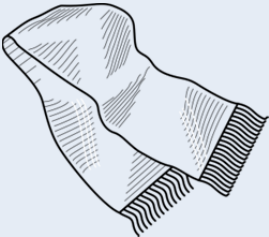
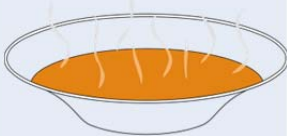
	Riese		Fee
	Topf		Klee
	Knopf		Tee
	Zopf		See
	Kopf		Hose
	Fisch		Rose
	Tisch		Dose

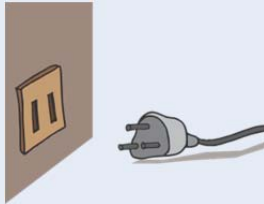
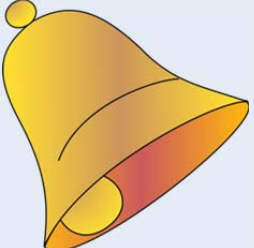
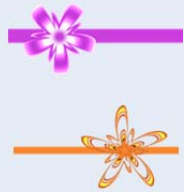
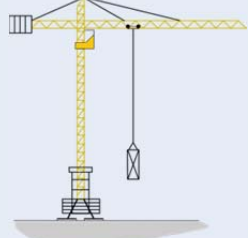
	Tasche
	Flasche
	Masche
	Kuh
	Schuh
	Hut
	Blut

	Mut
	Dach
	Bach
	Buch
	Tuch
	Reis
	Eis

	Wurm
	Turm
	Hund
	Mund
	Löwe
	Möwe
	Nuss

	Kuss
	Kamm
	Lamm
	Schwamm
	Zange
	Wange
	Schlange

	Rock		Kind
	Stock		Zunge
	Wal		Junge
	Schal		Zahn
	Pfote		Hahn
	Note		Puppe
	Wind		Suppe

	Socke		Stecker
	Locke		Reifen
	Glocke		Schleifen
	Flocke		Kran
	Bank		Schwan
	Schrank		Schnecke
	Wecker		Hecke

	Herd		Fliege
	Pferd		Ziege
	Stall		Bein
	Ball		Schwein

2. Reimwörter-Bingo

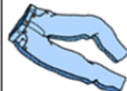
Jeder Mitspieler erhält eine Bingo-Vorlage mit $4 \times 4 = 16$ Antwortfeldern und zusätzlich zum Markieren der Felder z.B. Knöpfe oder Cent-Münzen. Der/Die TrainerIn verfügt über die passenden Gegenstücke der Karten, schneidet sich diese aus, mischt sie und legt sie verdeckt vor sich hin.

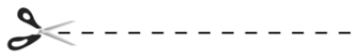
Nach und nach zieht der/die TrainerIn eine Karte vom Stapel und liest das Wort vor. Die Spieler nennen das dazu passende Reimwort, suchen dieses auf ihrer Bingo-Vorlage und legen eine Markierung auf das entsprechende Feld ab, wenn es sich auf der Vorlage befindet. Das Spiel endet sobald einer der SpielteilnehmerInnen waagrecht, senkrecht oder diagonal eine ganze Reihe markieren konnte und Bingo gerufen hat.

Im Folgenden wurden zwei Beispielvorlagen entworfen, die beliebig erweitert und verändert werden können.

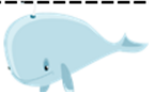
Bingo-Karte (→ ↓ ↘ ↙)

Nr. 1

			
Wand	Kasse	Wiese	Knopf
			
Fisch	See	Hose	Tasche
			
Junge	Hase	Kuh	Mund
			
Hand	Schal	Sonne	Wanne



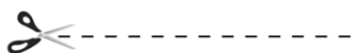
Bingo-Karte (ausschneiden, mischen, verdeckt auflegen) Nr. 1

			
Band	Tasse	Riese	Topf
			
Tisch	Tee	Rose	Flasche
			
Zunge	Vase	Schuh	Hund
			
Sand	Wal	Nonne	Kanne

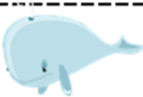
Bingo-Karte (→ ↓ ↘ ↙)

Nr. 2

 Dach	 Hut	 Eis	 Kamm
 Turm	 Klee	 Dose	 Masche
 Zahn	 Nase	 Bank	 Note
 Löwe	 Aal	 Tonne	 Tanne



Bingo-Karte (ausschneiden, mischen, verdeckt auflegen) Nr. 2

 Bach	 Blut	 Reis	 Lamm
 Wurm	 Tee	 Rose	 Flasche
 Hahn	 Vase	 Schrank	 Bote
 Möwe	 Wal	 Nonne	 Kanne

3. Finde die passenden Reimwörter

Schneide die Bilder aus und klebe sie zu ihren Reimpaaren ins Fenster oder verbinde sie einfach mit einer Linie.

