

Hurra, ich bin ein Vorschulkind



Spiel mit Dino Albert!

Spielesammlung mit

**4 Regelspielen zur Entdeckung von Wortlängen, Silben und
Reimen für Vorschulkinder und Pädagogen**

mit Informationsteil für Eltern und Erzieher

Diese Spielesammlung ist ein „Mendener-Gemeinschaftsprojekt“



Künstlerische Gestaltung

Frances Camen ist Schülerin und lebt in **Menden**. Sie zeichnet und malt mit Freude und hat bereits an zahlreichen Malwettbewerben und anderen Projekten teilgenommen.



Spielideen und Konzeption

Tanja Filthaut ist selbständige Sprach- und Lerntherapeutin in **Menden** und arbeitet seit 10 Jahren mit der Albert-Schweitzer-Schule Lahrfeld.



Konzeption und Organisation

Christiane Lohmann ist seit vielen Jahren als Konrektorin an der ASL in **Menden** tätig. Sie unterrichtet, plant, berät u.v.m.

Komm, spiel mit mir!



Liebe Eltern!

Erinnern Sie sich noch? Stundenlang spielen - mit Bauklötzen, Autos oder Puppen. Oder das Spielen mit Mama und Papa oder Oma und Opa - was hatten wir für einen Spaß! Verlieren - oh, je! Gewinnen - ja! Mogeln - immer mal wieder probiert! Aber es war schön und wir erinnern uns gern daran.

Vieles hat sich heute geändert - und das ist normal. Die Freude am Spiel, die Bedeutung des Spiels aber ist gleich geblieben.

Oft aber gerät gerade dies im Alltag in Vergessenheit. Manchmal müssen wir erinnert oder leicht angestupst werden!

Und genau das wollen wir mit dieser kleinen Spielesammlung.

Diese Spielesammlung für unsere Vorschulkinder ist ein weiterer wichtiger Baustein in unserer Schulvorbereitung mit Ihnen und Ihrem Kind. Es geht uns nicht darum mit dem Kind vor der Schule zu lernen oder zu üben. Wir möchten ihnen Anregungen geben um dem Spieltrieb und dem Wissensdrang ihrer Kinder entgegenzukommen.

Das Grundwesen des Spiels ist eigentlich, dass Kinder mit Kindern spielen - unter sich und ohne vorgeschriebenen „Spielzweck“. Darum sind diese „erwachsenenfreien Spielräume“ absolut zu erhalten und zu achten.

Das Regelspiel bildet hier eine Ausnahme, denn man spielt mit einem Erwachsenen und der Zweck ist klar formuliert. Das Regelspiel hat trotz dieser Merkmale seine Berechtigung.

Warum?

Regelspiele spielt man nach Regeln, die erklärt werden müssen. Kinder lernen in diesen Spielen, der Sprache und den Handlungen der älteren und erfahrenen Spielpartner genau zu folgen. Regelspiele brauchen also immer einen Spielpartner, der bereits die Übersicht und den Einblick hat und darüber hinaus sprachlich so kompetent ist, dass er gut erklären kann.

Kinder spielen also mit Erwachsenen und nach einem vorgeschriebenen Ziel (Mensch-ärger-dich-nicht...) und es geht oft um das Gewinnen bzw. das Verlieren. All diese Merkmale vermitteln Schlüsselkompetenzen für das Lernen in der Schule: Auch hier muss das Kind einem Erwachsenen zuhören und diesen beobachten. Auch hier muss das Kind Regeln und Abläufe von Erwachsenen akzeptieren.

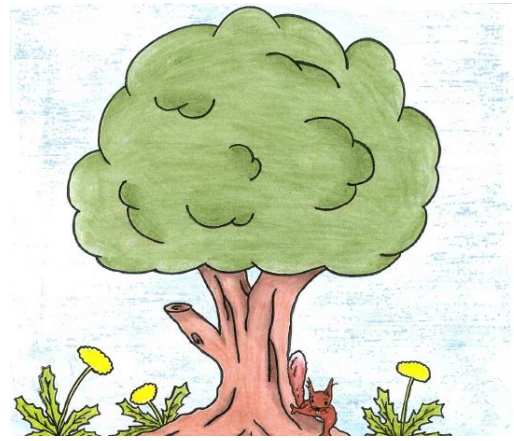
Aus diesem Grunde haben wir unsere Spiele so konzipiert, dass sie zunächst nur mit einem Erwachsenen gespielt werden können. Die Mithilfe des Erwachsenen ist unbedingt erforderlich. Unsere Spiele sind also Spiele für Sie und Ihr Kind!

Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern ganz viel Freude beim Spielen!

Der Anfang eines
Wortes heißt Anlaut.
Albert fängt mit A an!



Apfelernte



Die Äpfel sind reif und müssen gepflückt werden. Doch in manchen Äpfeln steckt ein Wurm. Wie findest du einen leckeren Apfel ohne Wurm? Dino Albert weiß es genau: „Pflücke nur den Apfel, auf dem ein Wort mit dem Anlaut A steht. Wenn du das Wort genau sprichst, dann merkst du, dass dein Mund beim A weit aufgeht. Deine Eltern helfen dir wieder.“

Spielvorbereitung und Spielablauf:

Schneide die Äpfel aus und legen sie verdeckt auf den Apfelbaum. Nun zähle eine Apfel aus, indem du den folgenden Vers sprichst: „A wie Apfel, M wie Maus - aus!“

Wortmaterial

Apfel, Albert, Ast, Schale, Apfelbaum, Fruchtfleisch, Stengel, Apfelkuchen, Apfelmus, Apfelkern, Apfelsaft, Apfelernte, Kernhäuschen, Apfelblüte

Förderinhalte

- > trainiert die auditive Sprachwahrnehmung (Einzellaute aus einem Wort heraushören)
- > fördert die bewusste und exakte Aussprache von Wortanfängen (Anlauten)
- > fördert die Unterscheidung von verschiedenen Anlauten



„Wörter, die sich fast gleich anhören, nennt man Reimwörter: Haus-Maus, Tasse-Kasse! Du kannst auch Phantasiewörter reimen: miste -wiste!“



Blumen-Puzzle

Oh je, die Blütenblätter der Blumen liegen kreuz und quer auf der Erde. Sie müssen zurück an die Blumen. Aber welches Blütenblatt kommt an welche Pflanze? Die Wichtelmännchen müssen das Rätsel lösen. Dino Albert gibt ihnen auch hier wieder einen Rat: „Alle Wörter, die sich reimen, gehören zusammen!“ Hilf den Heinzelmännchen! Spiele zusammen mit deinen Eltern, sie lesen dir die Wörter vor und helfen dir bei den Reimen.

Spielvorbereitung und Spielablauf:

Schneide die Blütenblätter aus, mische und verteile sie verdeckt auf dem Tisch. Nun sprich den folgenden Abzählvers und tippe dabei auf die Blütenblätter: „1,2,3 - vorbei!“ Drehe das ausgezählte Blütenblatt um und lege es auf die passende Blüte. Deine Eltern lesen dir die Wörter auf den Blüten vor! Welche Wörter klingen fast gleich? Welche Wörter reimen sich?

Wortmaterial

- 1.: Nuss, Fluss, Kuss, Bus, Schuss, Schluss
- 2.: Schwein, Bein, nein, mein, dein, klein
- 3.: Schnee, Reh, Zeh, Fee, Tee, See

Förderinhalte

- > Reimwörter hören und erkennen
- > lautliche Gemeinsamkeiten und Unterschiede erkennen



Igelrennen



Es ist Herbst. Die Igelkinder wollen schlafen. Da entdecken sie einen herrlichen Blätterhaufen. Sie laufen um die Wette. Aber wie viele Steine auf dem Pfad dürfen sie gehen? Dino Albert weiß es genau: „Ihr dürft immer so viel Steine vorlaufen, wie das Wort, das ihr auf der Karte seht, Silben hat.“ Hilf du den beiden Igel. Sprich das Wort auf den Spielkarten in Silben und gehe gleichzeitig mit dem Igel den Pfad voran. Deine Eltern helfen dir.

Spielvorbereitung und Spielablauf

Schneide die Igel und die Wort-Bildkarten aus. Lege die Karten als Stapel verdeckt neben den Spielplan und setze die Igelkinder auf das Startfeld. Nun ziehe eine Karte und sprich das Wort in Silben, bewege den Igel dabei gleichzeitig pro Silbe ein Feld auf dem Weg vor. Deine Eltern machen es dir vor und du machst es nach. Dann spielt dein Spielpartner und zieht eine Karte. Der Igel, der zuerst im Blätterhaufen angekommen ist, bekommt den schönsten Platz im Laub.

Wortmaterial

Igel, Stachel, Milch, Würmer, Nase, schnaufen, Nacht, nachtaktiv, schlafen, Winterschlaf, Blätterhaufen, Schnecken, Mäuse, Insekten, schützen, Autos, zusammenrollen, Einzelgänger, Wald, Garten

Förderinhalte

-> trainiert die auditive Sprachwahrnehmung (Wortlängen hören und unterscheiden)

- > fördert die bewusste und exakte Aussprache von kurzen und langen Wörtern
- > erweitert den Grundwortschatz des Kindes

„Wörter können in Silben gesprochen werden: Nase = Na - se, Haus = Haus, Banane = Ba-na-ne!“



Milo Maus will nach Haus!

Milo Maus will nach Hause! Aber der Weg ist wie ein Labyrinth - sehr verwirrend. Doch Dino Albert gibt ihm einen Tipp: „Lieber Milo, an jeder Weggabelung siehst du zwei Wörter. Folge immer dem Wort, dass du in zwei Silben teilen kannst, dann kommst du ans Ziel.“ Kannst du Milo helfen? Spiele zusammen mit deinen Eltern, sie lesen dir die Wörter vor und helfen dir bei den Silben.

Spielvorbereitung und Spielablauf:

Schneide Milo aus und setze ihn ins Labyrinth zur Nr. 1. Jetzt geht es los! Du siehst zwei Bilder: Raupe und Rock? Welches Wort hat zwei Silben? Du kannst mit deinem Zeigefinger über die Silbenbögen fahren, während du die Wörter sprichst. Dann siehst du wohin Milo Maus gehen muss. Folge immer dem Wort mit zwei Silben! Führe Milo mit deinem Finger durch das Labyrinth bis zu seiner Mama!

Wortmaterial

10 Wortpaare (Wortschatz Klasse 1: Konkrete Nomen)

Raupe - Rock; Schuh - Schere; Nase - Ohr; Käfer - Kleid; Brot - Birne; Apfel - Baum; Blatt - Blume; Mund - Hase ; Haus - Hose; Biene - Ei

Förderinhalte

- > Milos Weg mit dem Finger nachspuren (fördert die Auge-Hand-Koordination und Feinmotorik)
- > Wörter in Silben einteilen (fördert die genaue und bewusste Aussprache und damit auch die bewusste Wahrnehmung von gesprochenen Wörtern)
- > mit dem Zeigefinger die Silbenbögen nachspuren, während man das Wort in Silben spricht, fördert die Handmotorik und das Rhythmusgefühl

Komm, spiel mit mir!

Liebe Erzieher!

Ihnen, die Sie tagtäglich wertvolle Arbeit in den Kindertageseinrichtungen leisten und uns, die wir die Arbeit mit den Kleinen fortsetzen fällt es so oft auf. Altbewährtes bleibt in der Hektik des Alltags oft auf der Strecke und doch wissen wir alle um den Wert des kindlichen Spielens.

Vieles hat sich heute geändert - und das ist normal. Die Freude am Spiel, die Bedeutung des Spiels aber ist gleich geblieben. Oft aber gerät gerade dies im Alltag in Vergessenheit. Manchmal müssen wir erinnert oder leicht angestupst werden! Und genau das wollen wir mit dieser kleinen Spielesammlung. Dieses Vorschulheft ist als weiterer wichtiger Baustein in unserer gemeinsamen Schulvorbereitungsarbeit gedacht. In diesem Heft finden sich 4 kleine Regelspiele. Das Regelspiel gehört neben anderen Spielformen (Bewegungsspiel, Rollenspiel, Funktionsspiel) zu den wichtigsten Entwicklungsplattformen für Kinder im letzten Kindergartenjahr. Warum?

| Regelspiel/ Brettspiel fordern | Schulsituation fordert |
|--|--|
| Spielregeln verstehen durch Zuhören und Beobachten | Klassenregeln und Arbeitsaufträge verstehen durch Zuhören und Beobachten |
| Spielregeln akzeptieren und einhalten | Klassenregeln akzeptieren und einhalten (z.B. melden) |
| aushalten und akzeptieren, dass man warten muss | warten bis man drangenommen wird |
| aushalten, dass man verlieren kann | aushalten, dass man mal einen Fehler macht oder dass nicht drangenommen wird |
| eigene Spielideen zurückstellen können | akzeptieren, dass man nicht immer einer eigenen Idee nachgehen kann |
| sich auf einem Spielplan zurechtfinden | sich auf einem Arbeitsblatt oder auf einer Buchseite zurechtfinden |
| ein Spiel zu Ende spielen, auch wenn man gerade keine „Lust“ mehr hat oder plötzlich einen „Bewegungsdrang“ verspürt | eine Aufgabe beenden, auch wenn man gerade keine „Lust“ mehr hat und warten muss bis es zur Pause klingelt |
| mit einem älteren oder sogar erwachsenem Spielpartner spielen | mit und von einem Klassenlehrer lernen - ihn als Modell akzeptieren |

Regelspiele sollen in keinem Fall die anderen Spielformen ersetzen. Das Regelspiel ist eine wichtige Ergänzung. Es sind Spiele zwischen jungen Kindern und älteren Kindern bzw. Erwachsenen. Das Grundwesen des Spiels ist eigentlich, dass Kinder mit Kindern spielen - unter sich und ohne vorgeschriebenen „Spielzweck“. Darum sind diese „erwachsenenfreien Spielräume“ absolut zu erhalten und zu achten. Das Regelspiel bildet hier eine Ausnahme, denn man spielt mit einem Erwachsenen und der Zweck ist klar formuliert. Das Regelspiel hat trotz dieser Merkmale seine Berechtigung. Regelspiele spielt man nach Regeln, die erklärt werden müssen. Kinder lernen in diesen Spielen, der Sprache und den Handlungen der „älteren“ und spielerfahrenen

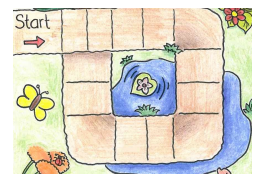
Spielpartner genau zu folgen. Regelspiele brauchen also immer einen Spielpartner, der bereits die „Übersicht“ und den „Einblick“ hat und darüber hinaus sprachlich so kompetent ist, dass er gut erklären kann. Kinder spielen also mit Erwachsenen und nach einem vorgeschriebenen Ziel (Mensch-ärger-dich-nicht...) und es geht oft um das „Gewinnen“ bzw. das Verlieren. All diese Merkmale vermitteln „Schlüsselkompetenzen“ für das Lernen in der Schule: Auch hier muss das Kind einem Erwachsenen zuhören und diesen beobachten. Auch hier muss das Kind Regeln und Abläufe von Erwachsenen akzeptieren. Aus diesem Grunde haben wir unsere Spiele so konzipiert, dass sie zunächst nur mit einem Erwachsenen gespielt werden können. Die Mithilfe des Erwachsenen ist unbedingt erforderlich und gewünscht. Deswegen finden Sie auf den Spielen oft geschriebene Wörter. Da unsere Vorschulkinder noch nicht lesen können, brauchen sie die Erwachsenen, die ihnen die Wörter vorlesen und sich vorher mit dem Spielablauf vertraut gemacht haben. Regelspiele sind oft Lernspiele, das heißt, sie verfolgen einen ganz bestimmten Zweck. In unseren Spielen verfolgen wir das Ziel, dass sich die Vorschulkinder mit den sogenannten „Vorläuferfähigkeiten“ für das Schreiben- und Lesen lernen beschäftigen:

Was sind Silben? Wie spreche ich ein Wort in Silben? Wie viele Silben hat ein Wort? Was sind Reime? Wie hören sich Reime an? Wie finde ich Reimwörter?

Was ist ein Anlaut? Wie finde ich einen Anlaut?

Im letzten Kindergartenjahr sind Kinder mehr und mehr in der Lage, über Sprache nachzudenken und mit ihr zu experimentieren. Die Schulung dieser Fähigkeiten liegt also im Wesen dieser Entwicklungsphase und bildet ein sicheres Fundament für den Anfangsunterricht. Zudem schulen die Kinder ihre „Sprech- und Sprachwerkzeuge“ (genaues Sprechen und Lauschen).

Je nach Neigung und Entwicklungsstand bauen manche Kinder ihre sprachlichen Kompetenzen ganz von selbst nach und nach aus; andere profitieren von Angeboten durch Erwachsene z.B. in Form unserer Regelspiele.



Spielen mit Dino Albert

In diesem Heft finden sich 4 kleine Regelspiele rund um

unseren Dino Albert. Schnell gewinnen unsere Kinder das Maskottchen lieb und werden zusammen mit dem neuen Freund Freude am Spielen haben.

Sie erfahren ganz nebenbei wie viel Freude gemeinsames Lernen machen kann.

– **Apfelernte** (Anlautanalyse) – **Blumen-Puzzle** (Reime) – **Igelrennen** (Silben und Wortlängen)

– **Milo Maus will nach Haus** (Silben und Graphomotorik)