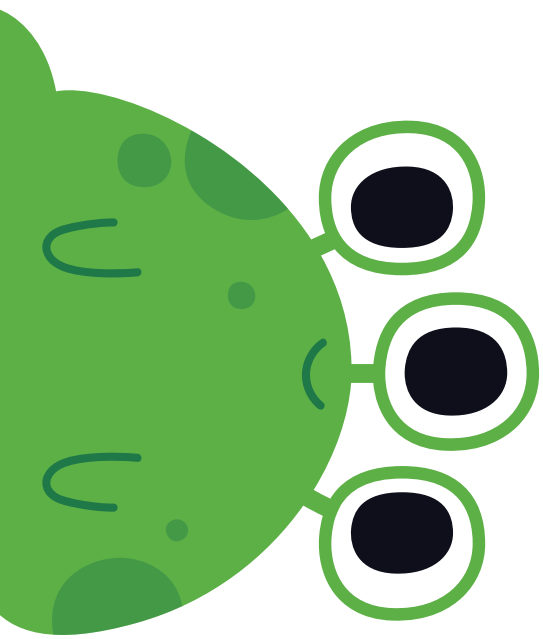




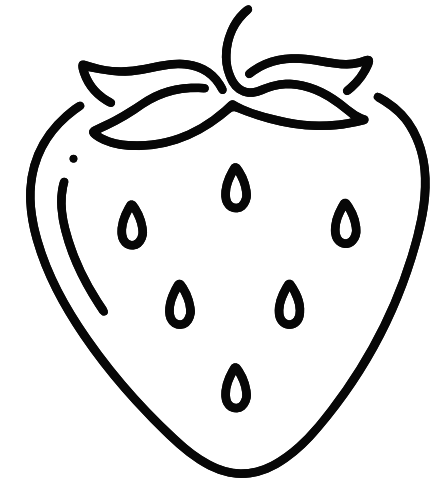
Arbeitsblätter

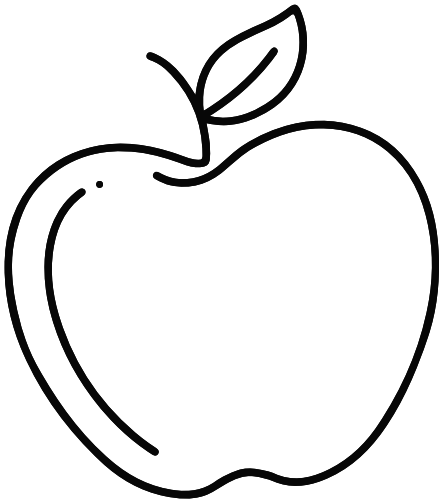


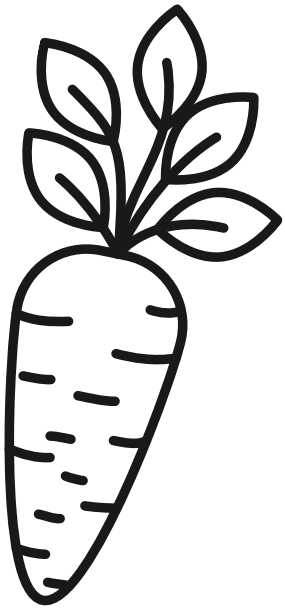


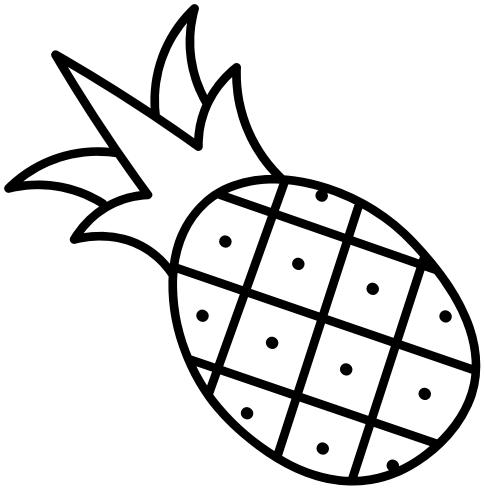
"A" wie...

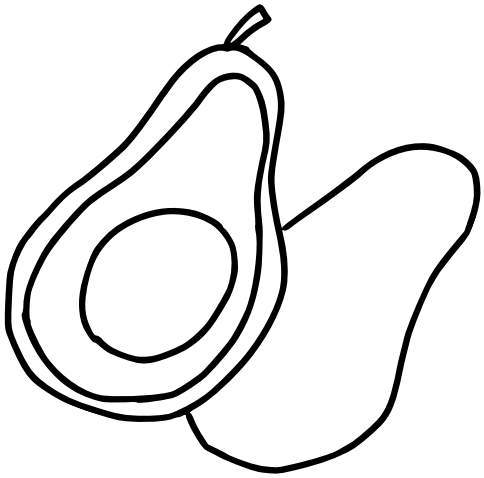
Sprich die Wörter aus und male die Bilder an, die mit "A" anfangen.



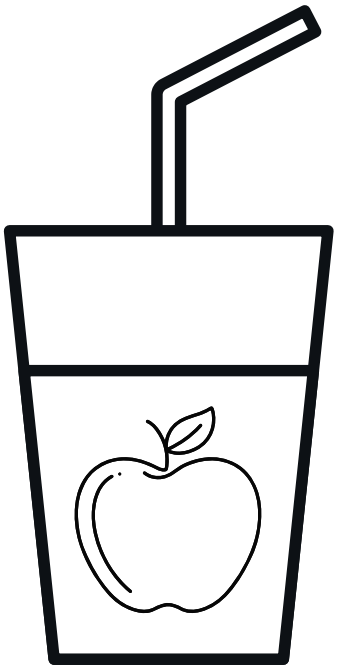






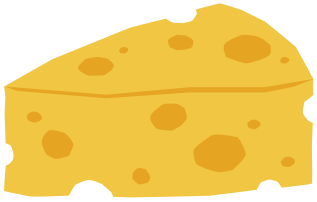




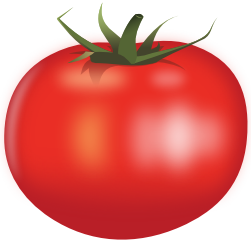


"K" wie...

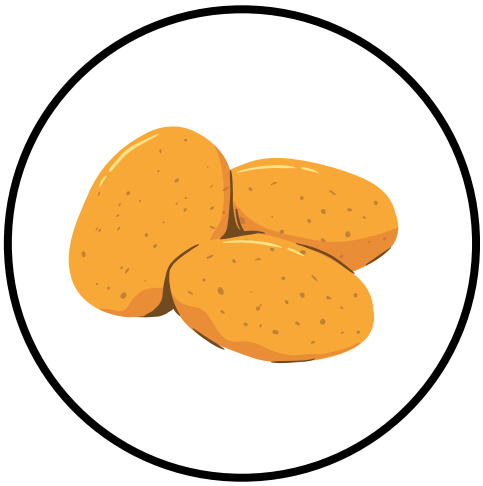
Sprich die Wörter aus und kreise die Bilder ein, die mit "K" anfangen.



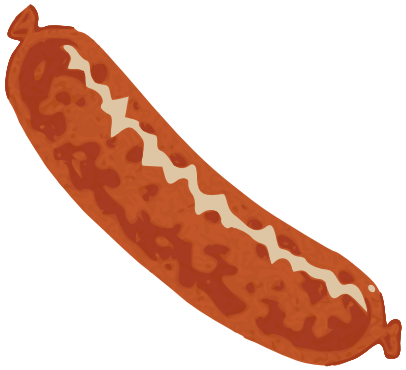


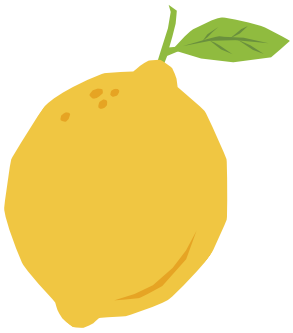














Was reimt sich?

Sprich die Wörter aus und verbinde die Wörter, die sich reimen.







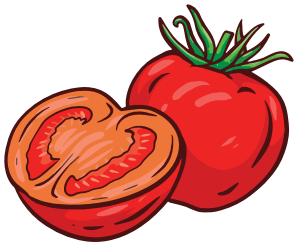


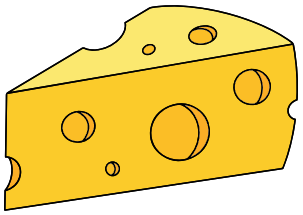




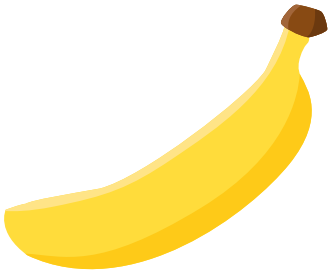
Ba-na-ne oder Ban-ane?

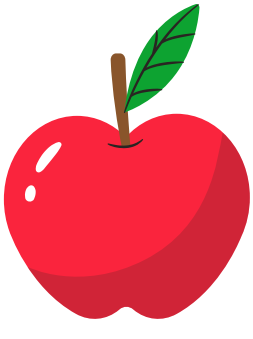
Sprich die Wörter aus und klatsche dazu.
Ordne die richtige Silbenanzahl zu.

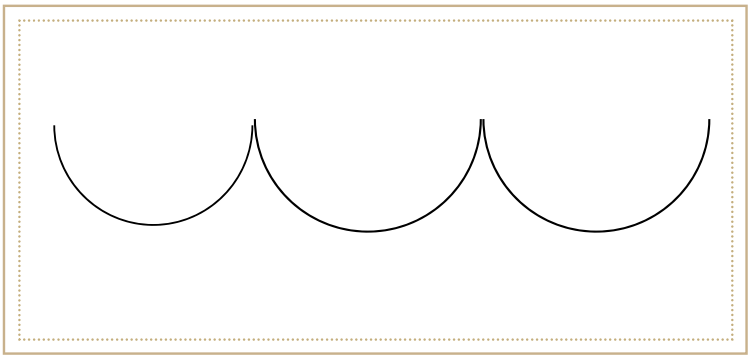


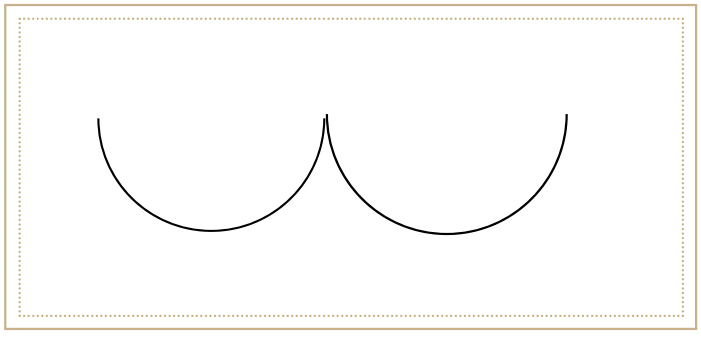


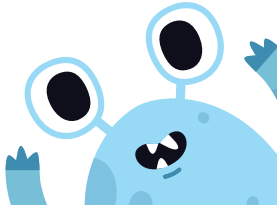






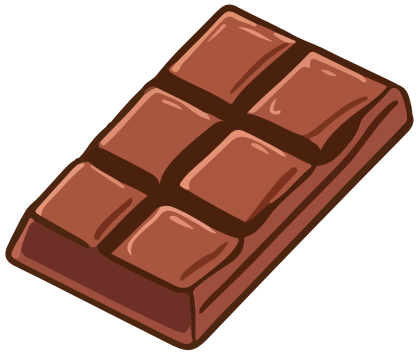


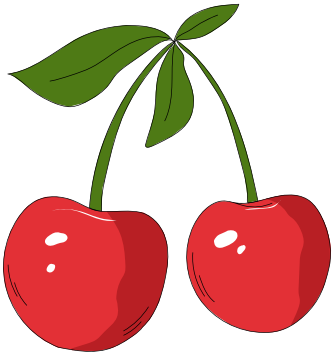


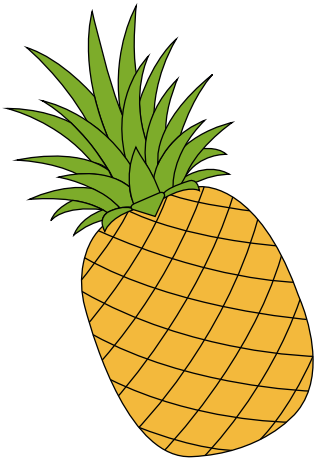


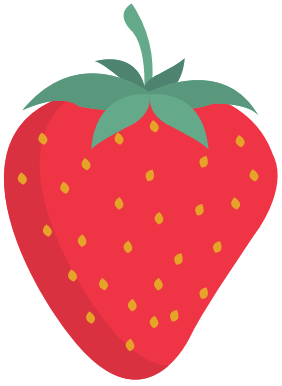
Wo hörst du "sch"?

Sprich die Wörter aus und kreise die Bilder mit "sch" ein.

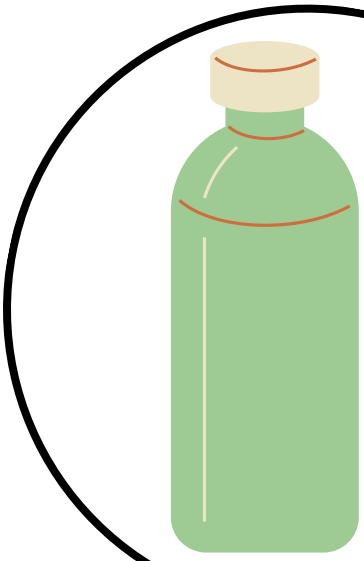


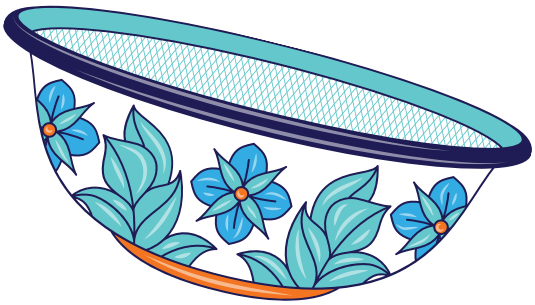


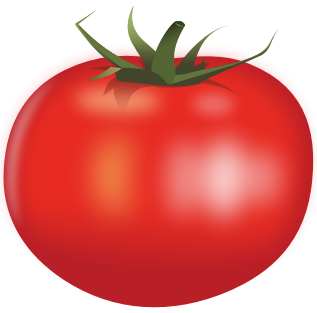






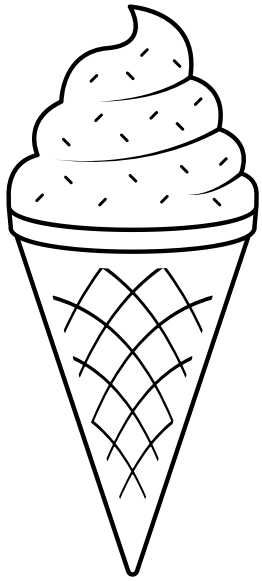


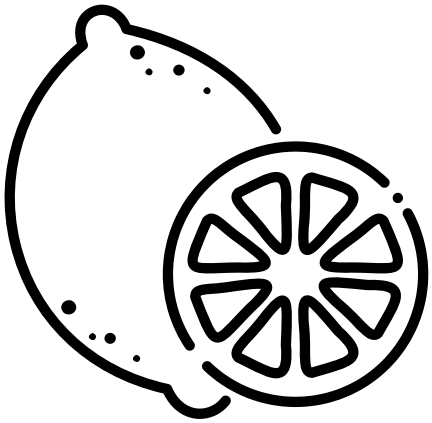


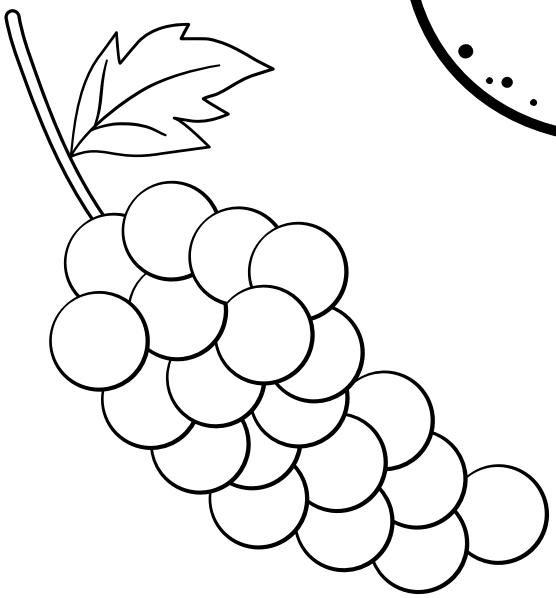


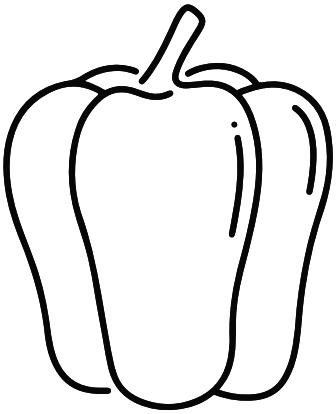
Wo hörst du "ei"?

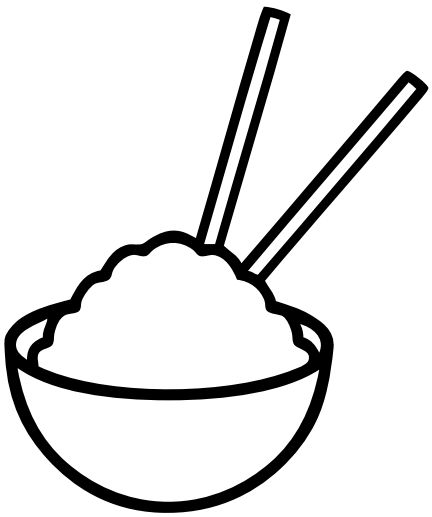
Sprich die Wörter aus und male die Bilder mit "ei" an.

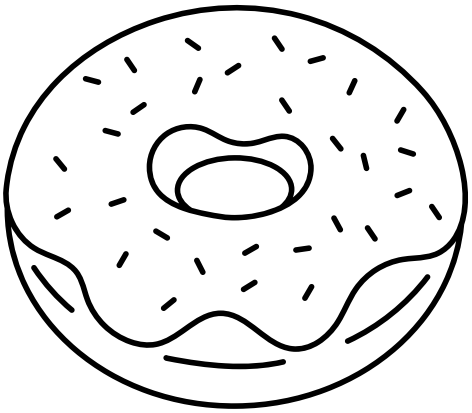










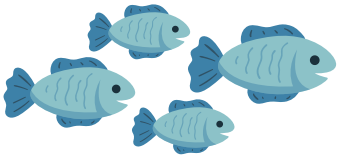


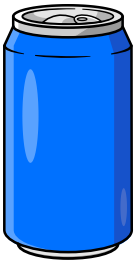
Wie viele Laute?

Sprich die Wörter aus und male für jeden Laut ein Kästchen an.

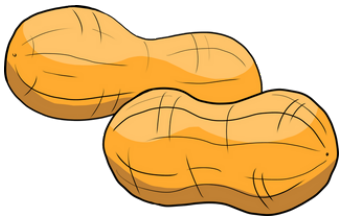


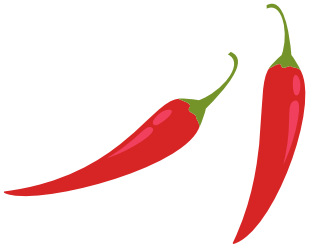




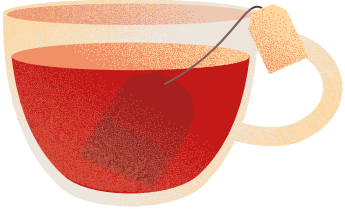






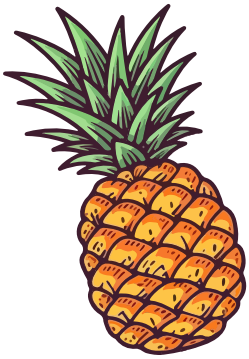






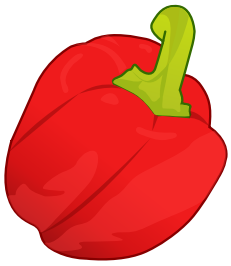
Wie viele Laute?

Sprich die Wörter aus und male für jeden Laut ein Kästchen an.

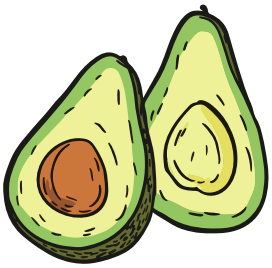


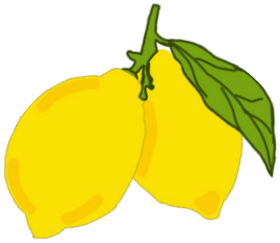


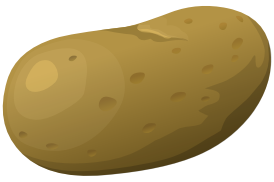


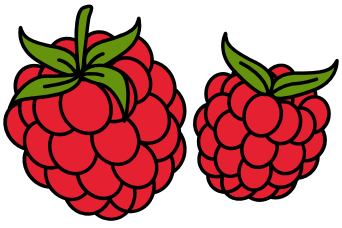






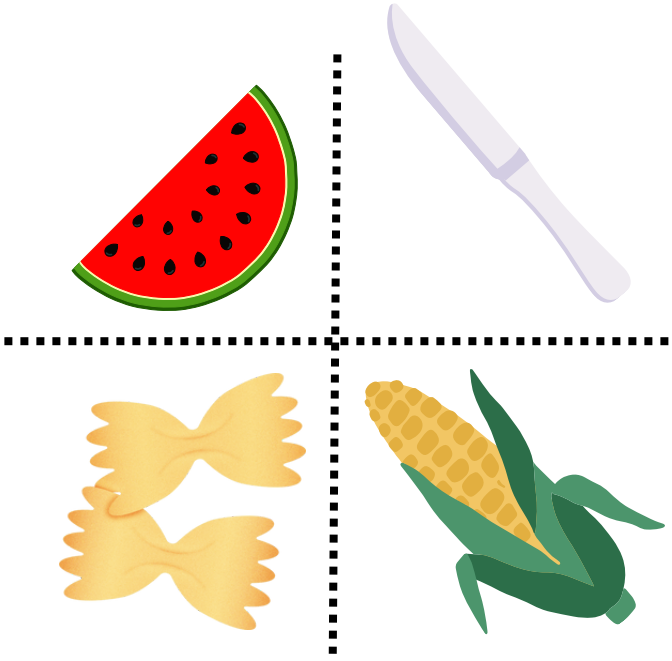


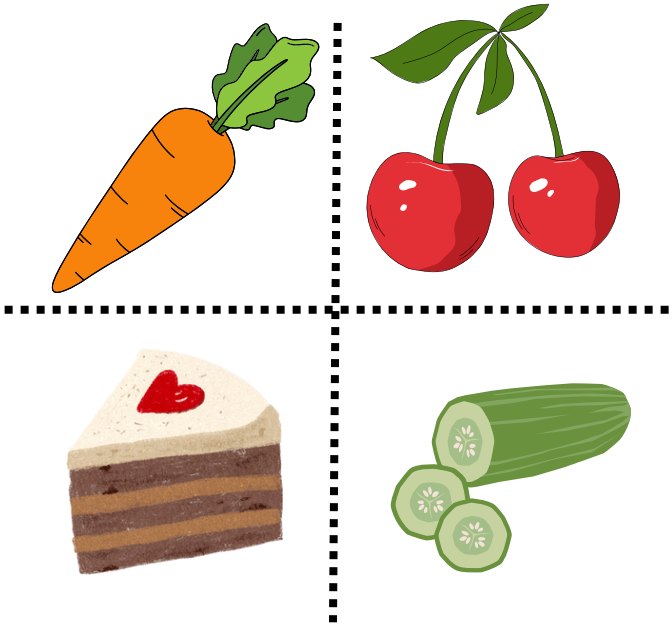


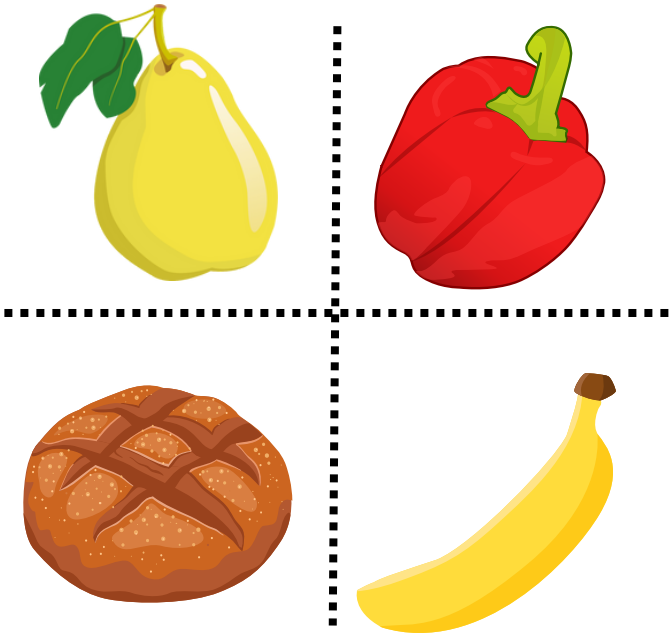


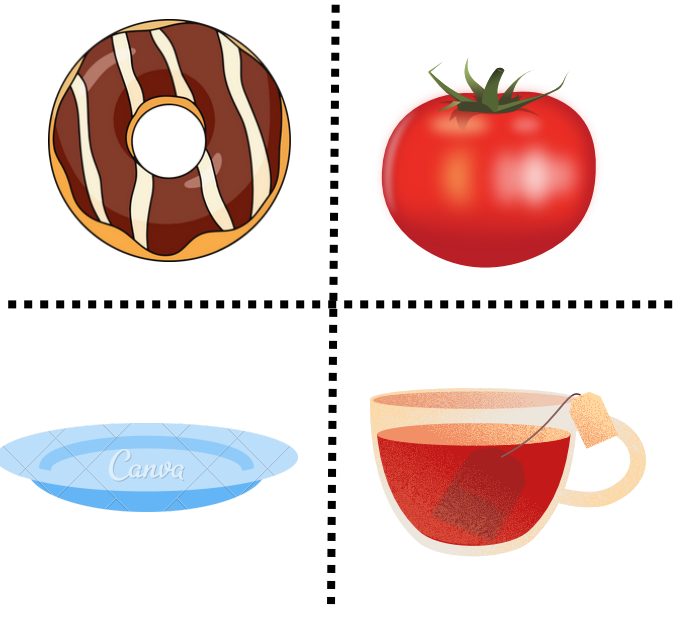
Was passt nicht?

Sprich die Wörter aus und streiche das Bild durch, das einen anderen Anlaut hat.



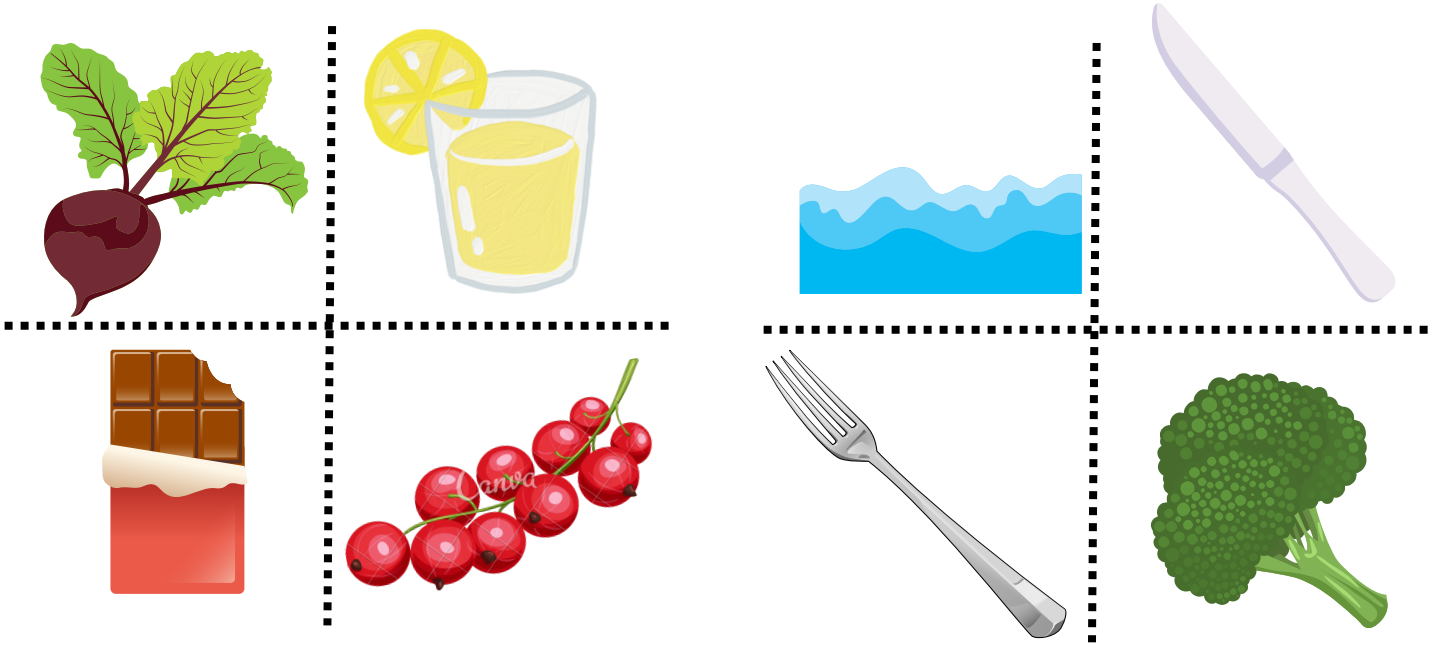


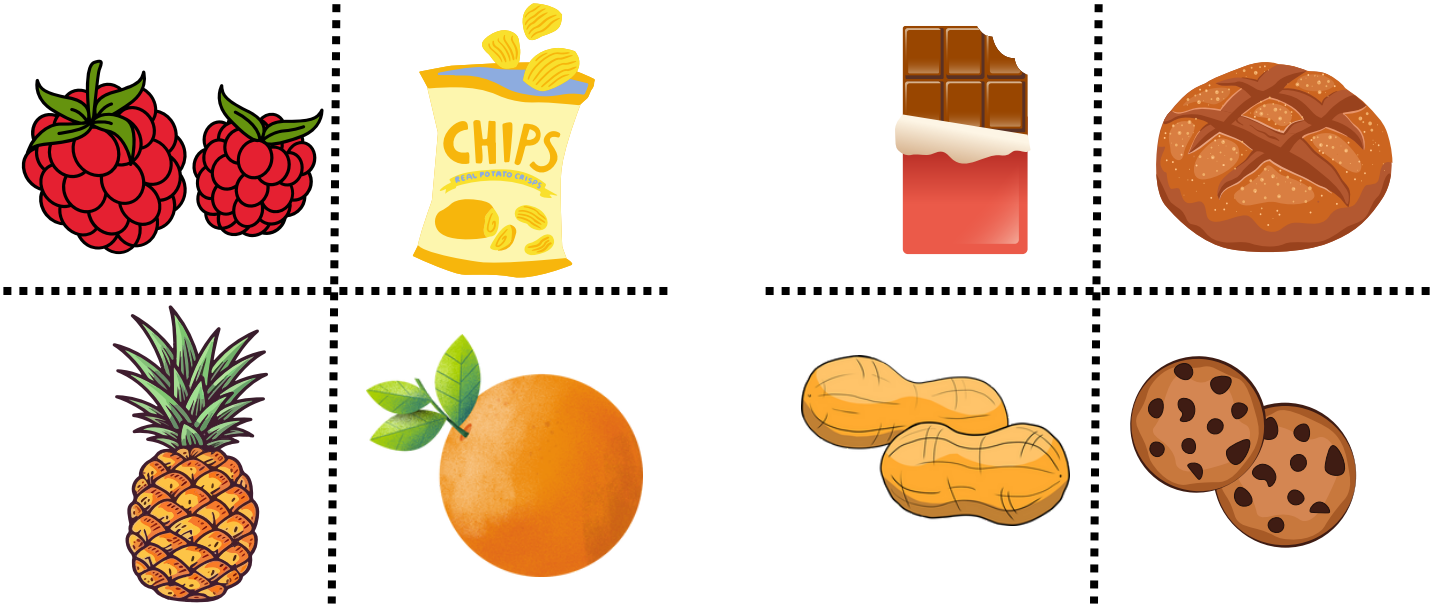




Was passt nicht?

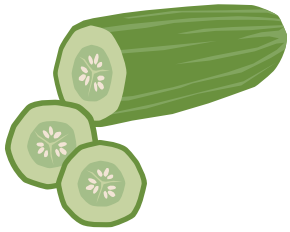
Sprich die Wörter aus und klatsch die Silben mit.
Streiche das Bild durch, das nicht die gleiche Silbenanzahl hat.





Papr-ika oder Pap-ri-ka?

Sprich die Wörter aus und klatsch dazu.
Zeichne die Silbenbögen.



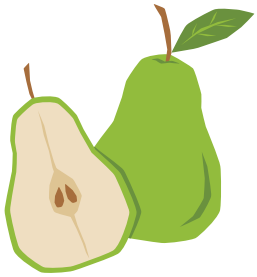


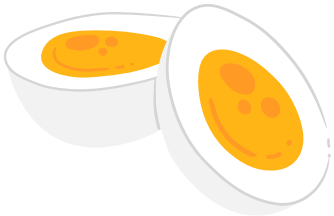






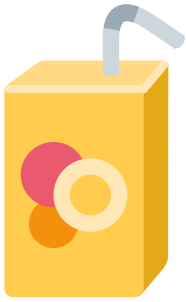






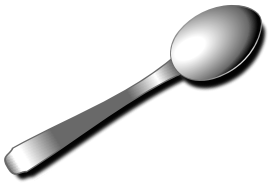
Apfel + Kuchen = ?

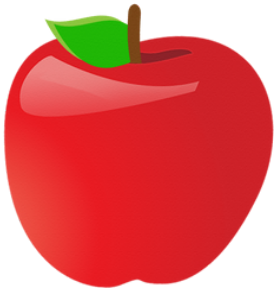
Sprich die Wörter aus und setze die Wörter zusammen.


+


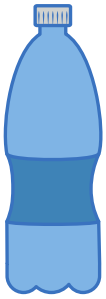

+



+



+



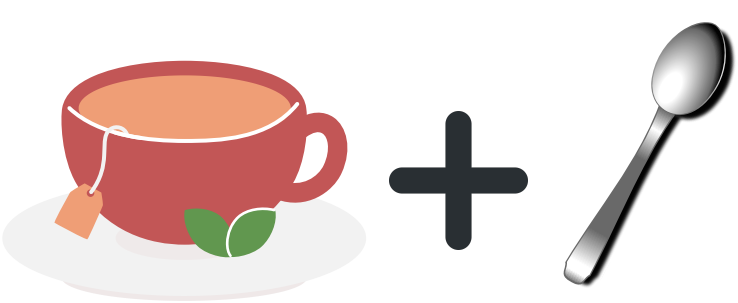
+


Apfel + Kuchen = ?

Sprich die zusammengesetzte Wörter aus
und zeichne die Silbenbögen.









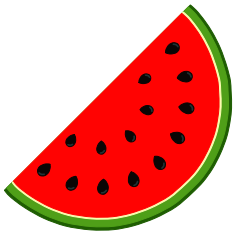
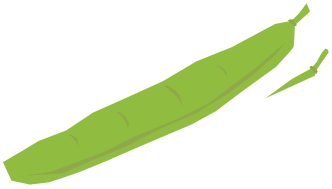
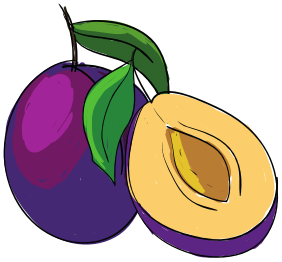


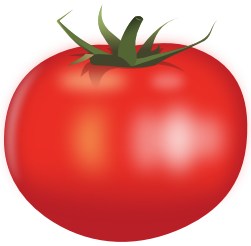




Was passt nicht?

Sprich die Wörter aus und streiche das Bild durch, das am Ende anders klingt.

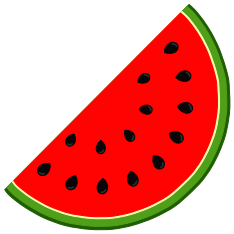
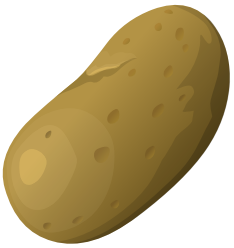







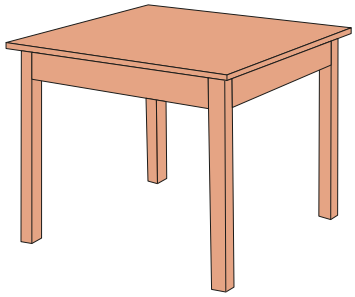


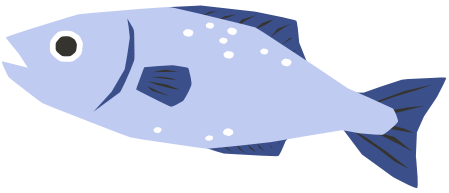


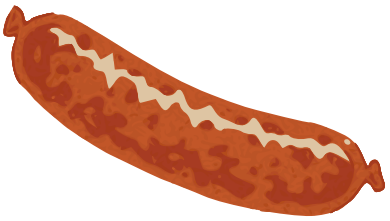
Anlaute austauschen

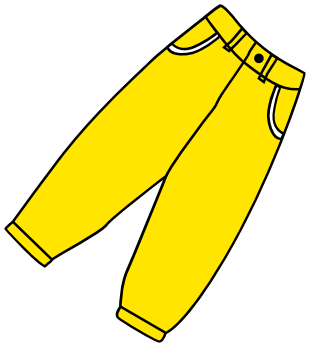
Sprich die Wörter aus.
Welcher Laut ändert sich?

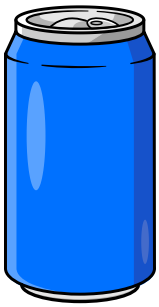




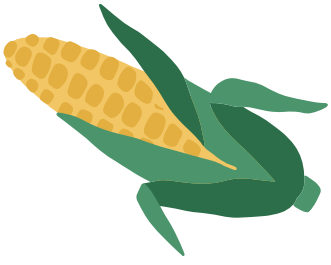












Welches Essen?

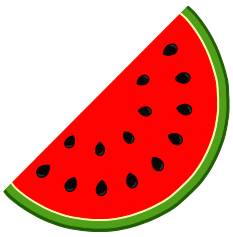
Welcher Laut fehlt? Sprich das Wort aus und schreibe den fehlenden Buchstaben in die Lücke.



_PFEL



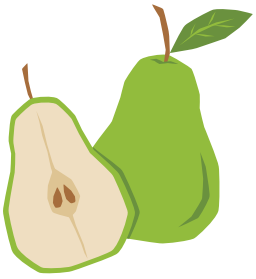
B_NANE



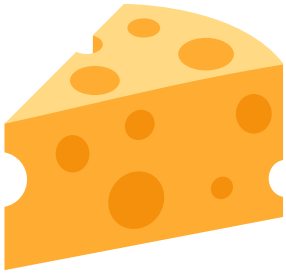
MEL_NE



K_CHEN



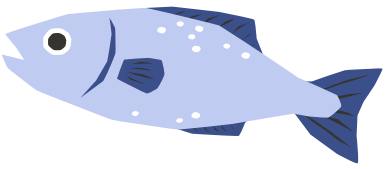
_IRNE



_ÄSE



H_NIG



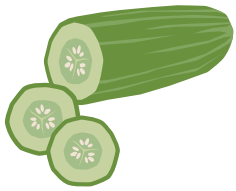
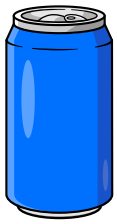
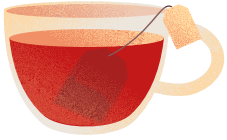
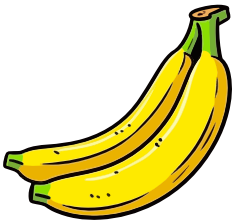
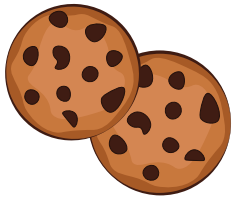
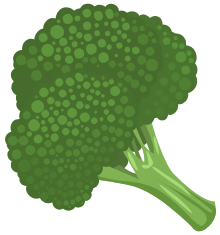
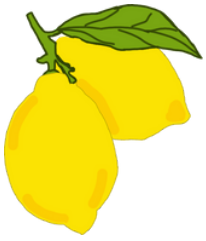
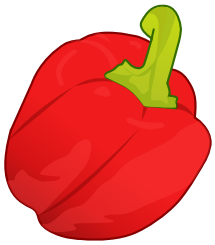
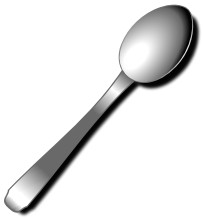
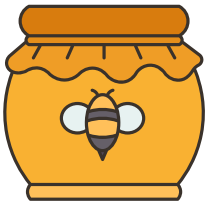
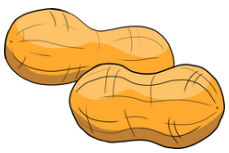
F_SCH



_UPPE

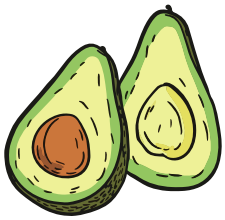
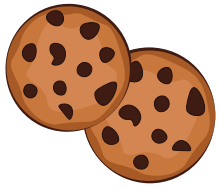
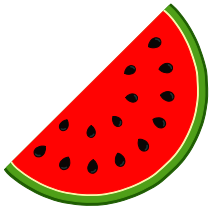
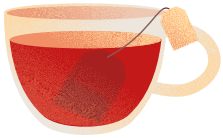
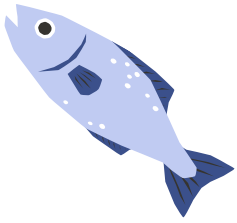
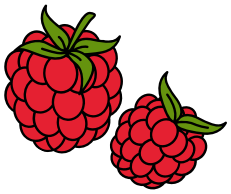
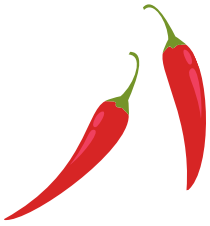
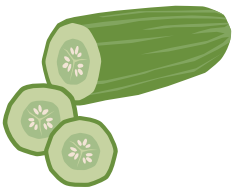
Anlaut-Bingo

Hör den Anlaut und streiche alle passenden Bilder durch. Wenn du 4 Bilder in einer Reihe durchgestrichen hast, rufe laut "BINGO!"

Anlaut-Bingo

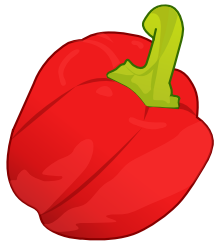
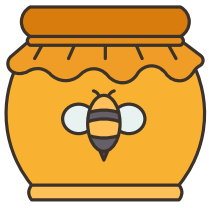
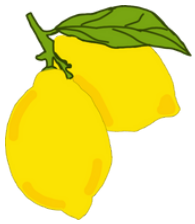
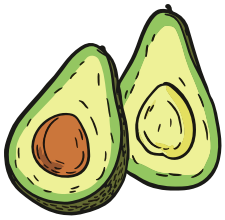
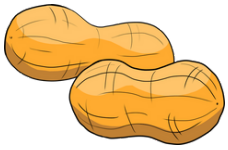
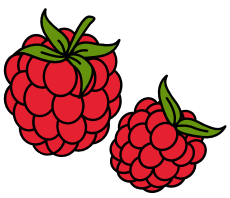
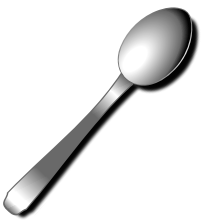
Hör den Anlaut und streiche alle passenden Bilder durch. Wenn du 4 Bilder in einer Reihe durchgestrichen hast, rufe laut "BINGO!"



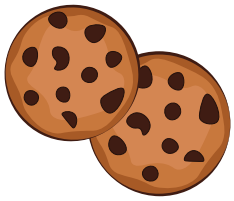
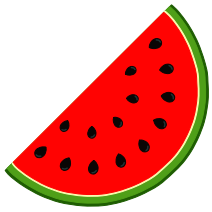
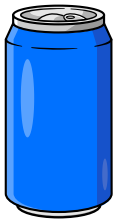
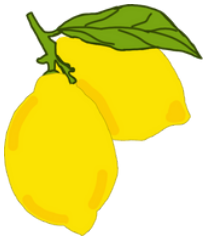
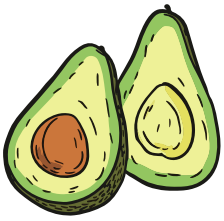
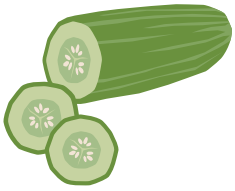
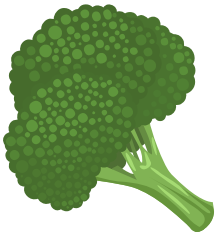
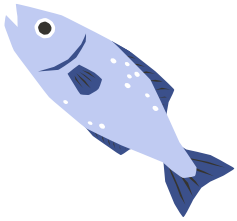
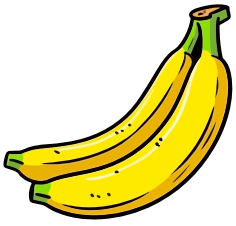
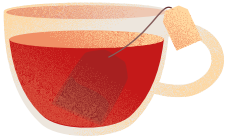
Anlaut-Bingo

Hör den Anlaut und streiche alle passenden Bilder durch. Wenn du 4 Bilder in einer Reihe durchgestrichen hast, rufe laut "BINGO!"

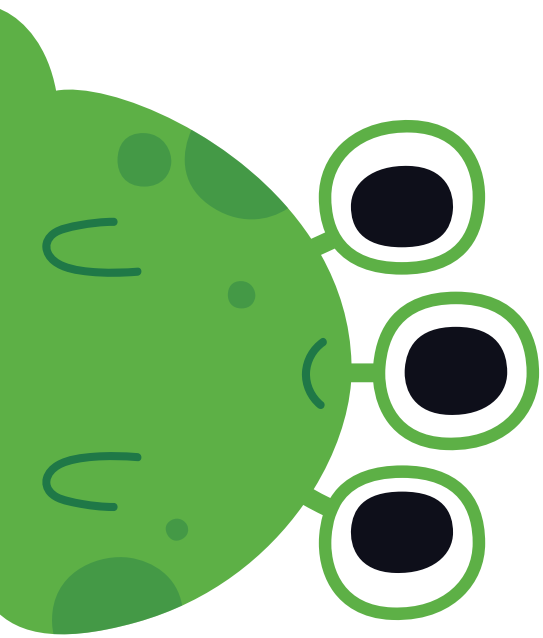
			
			
			
			

Anlaut-Bingo

Hör den Anlaut und streiche alle passenden Bilder durch. Wenn du 4 Bilder in einer Reihe durchgestrichen hast, rufe laut "BINGO!"







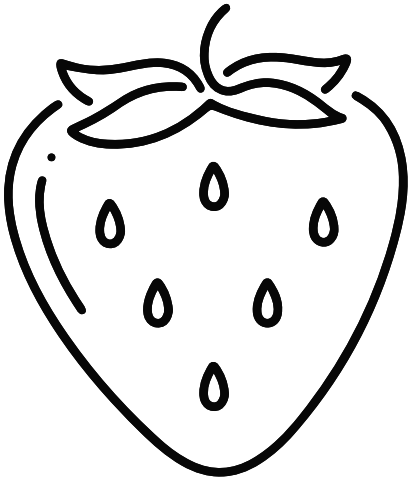
Arbeitsblätter Lösungen

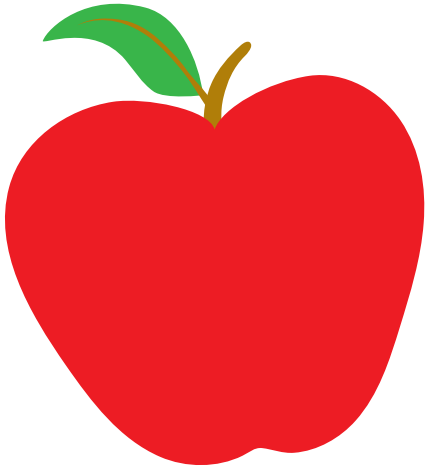


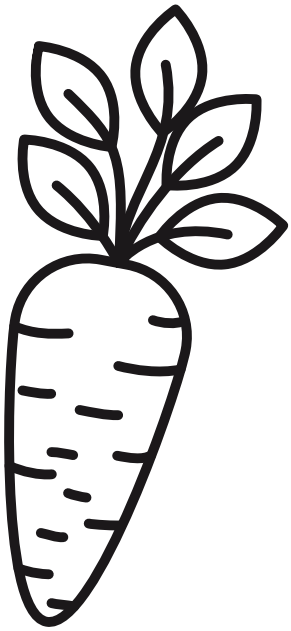


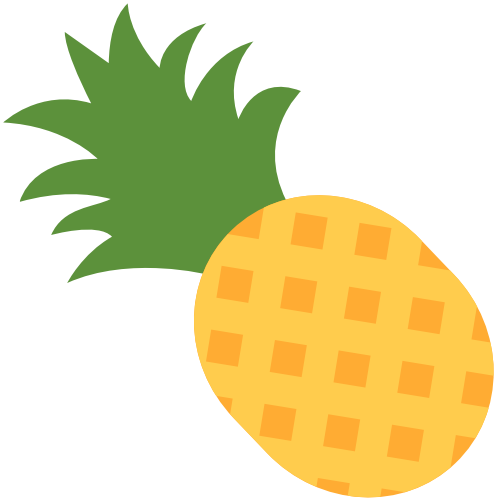
"A" wie...

Sprich die Wörter aus und male die Bilder an, die mit "A" anfangen.

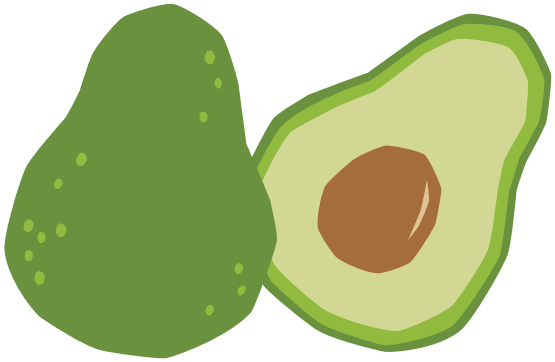


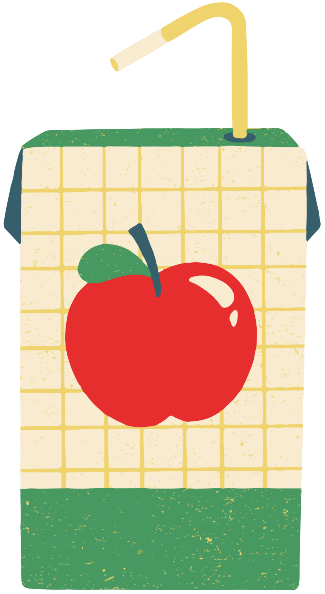






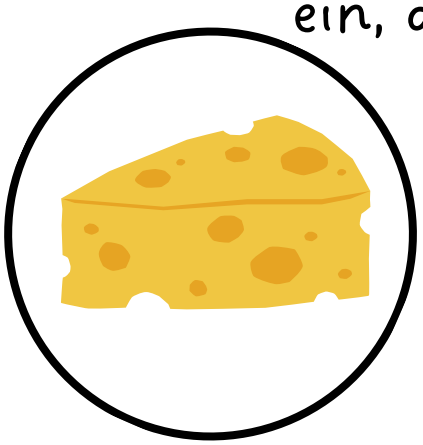




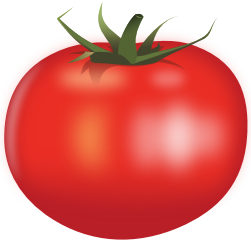


"K" wie...

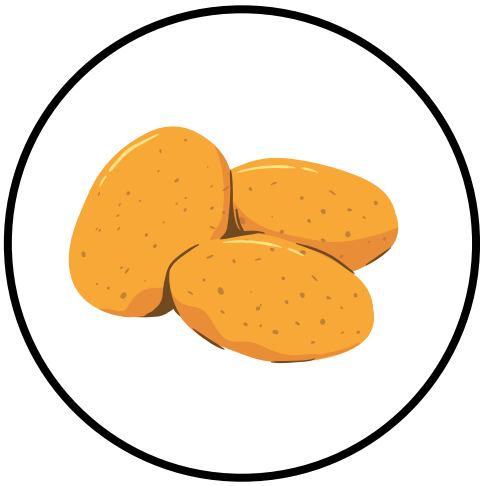
Sprich die Wörter aus und kreise die Bilder ein, die mit "K" anfangen.



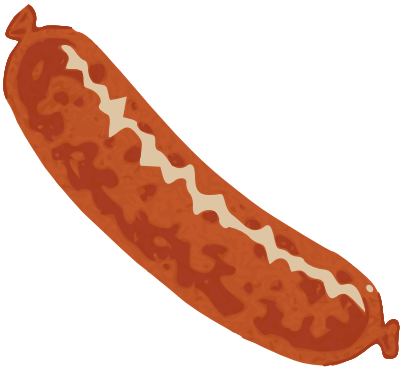


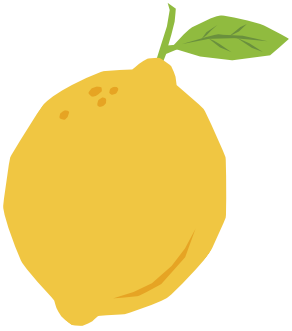


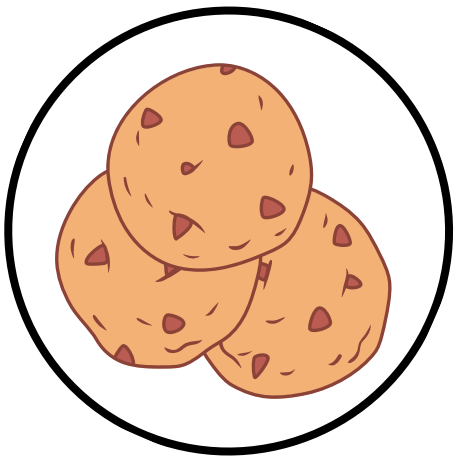












Was reimt sich?

Sprich die Wörter aus und verbinde die Wörter, die sich reimen.







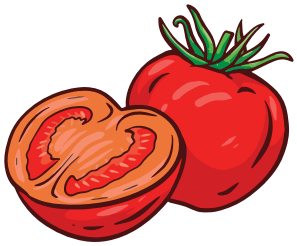


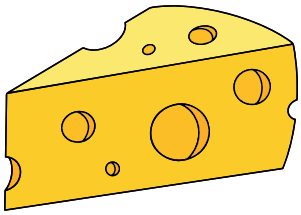




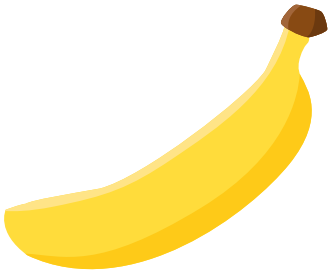
Ba-na-ne oder Ban-ane?

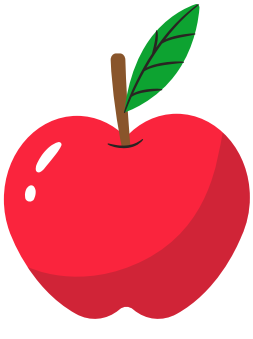
Sprich die Wörter aus und klatsche dazu.
Ordne die richtige Silbenanzahl zu.

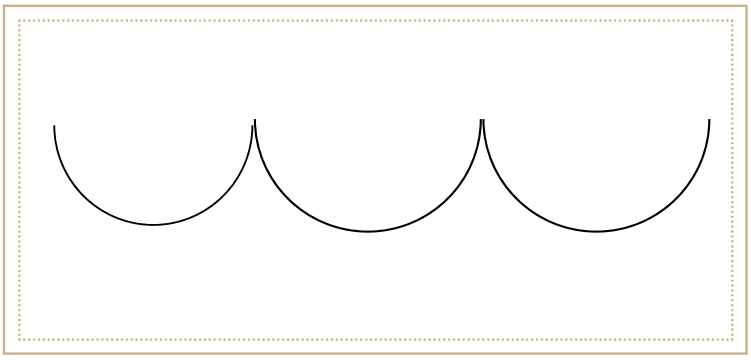


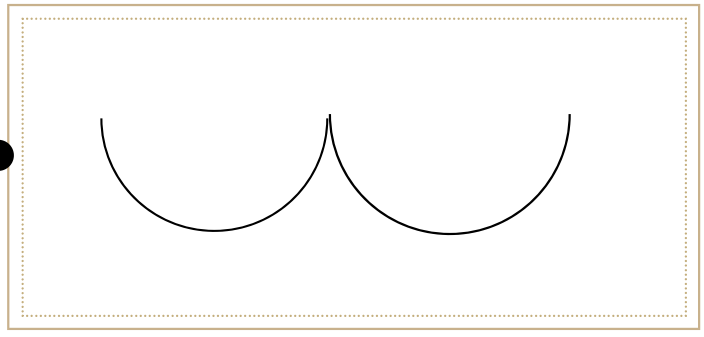


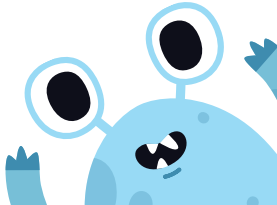








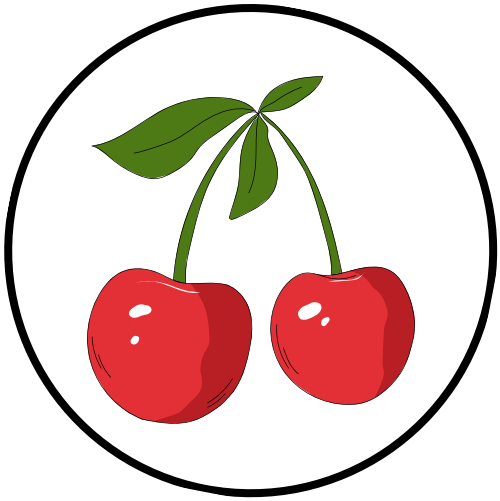


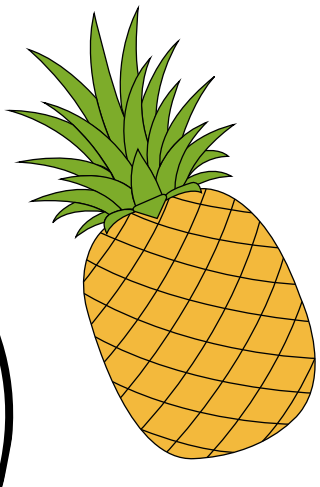


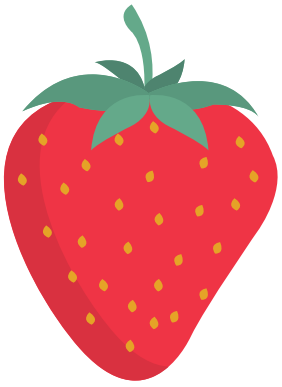
Wo hörst du "sch"?

Sprich die Wörter aus und kreise die Bilder mit "sch" ein.



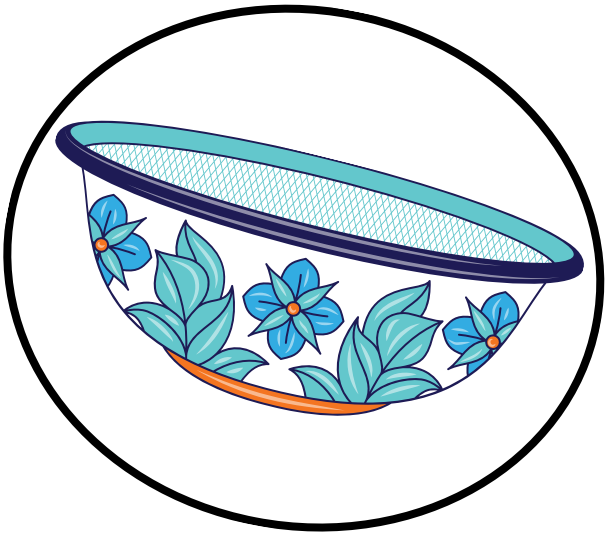


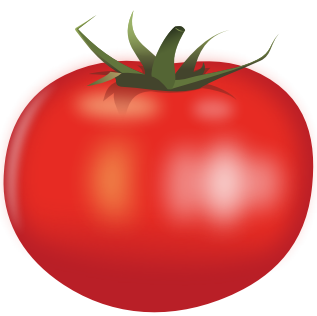








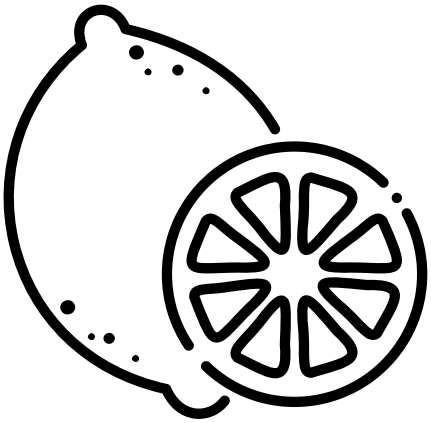


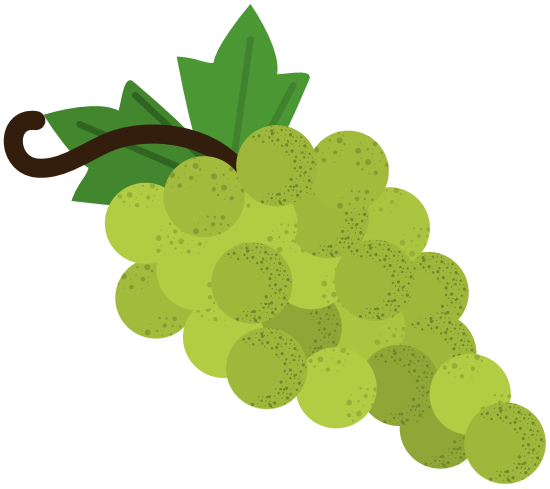


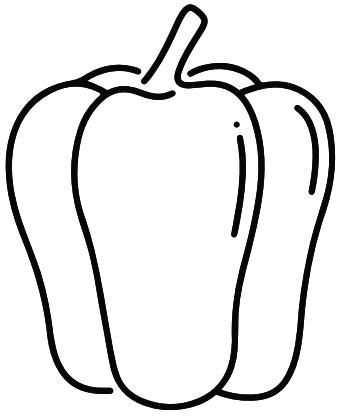
Wo hörst du "ei"?

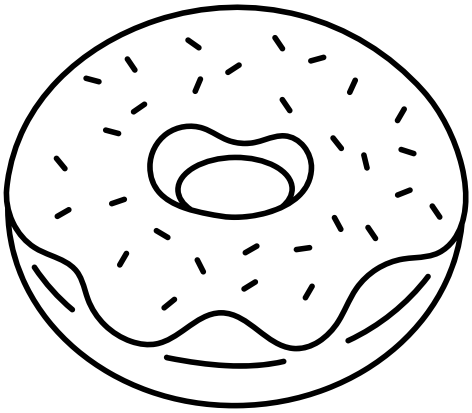
Sprich die Wörter aus und male die Bilder mit "ei" an.













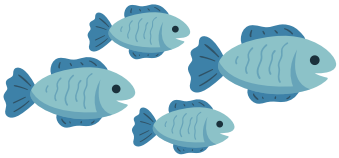


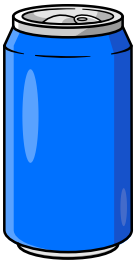
Wie viele Laute?

Sprich die Wörter aus und male für jeden Laut ein Kästchen an.

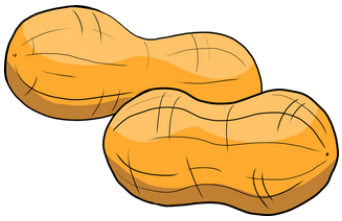


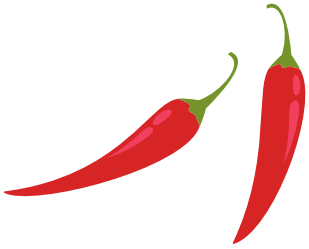




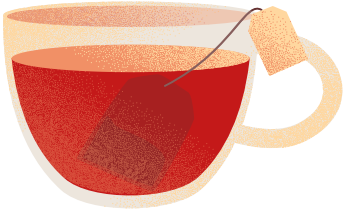






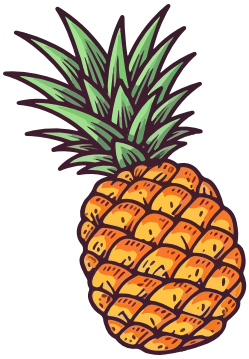






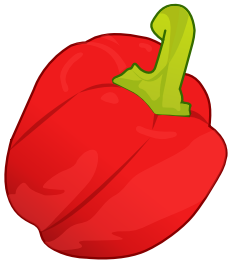
Wie viele Laute?

Sprich die Wörter aus und male für jeden Laut ein Kästchen an.

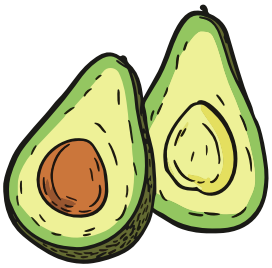


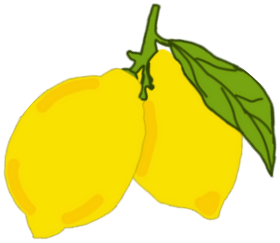


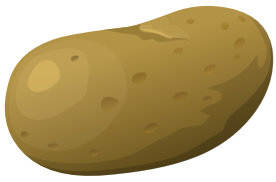


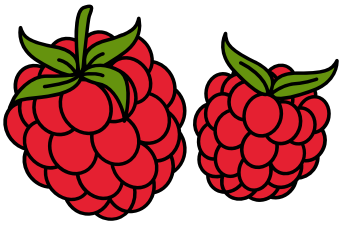








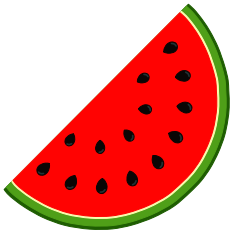




Was passt nicht?

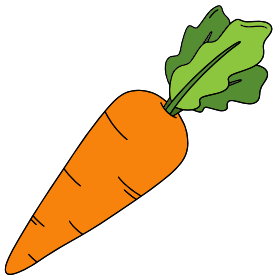
Sprich die Wörter aus und streiche das Bild durch, das einen anderen Anlaut hat.

Melone

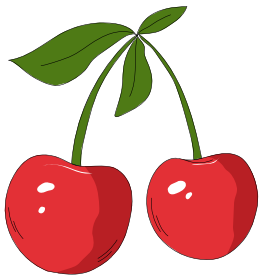


Messer

Karotte



Kirsche





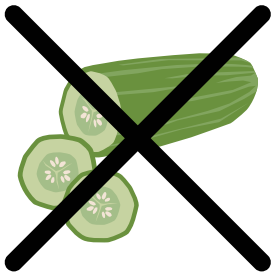
Nudel



Mais

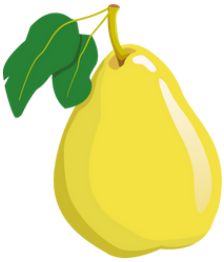


Kuchen



Gurke

Birne



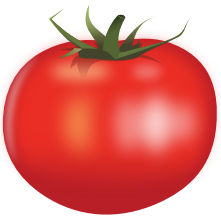
Paprika



Donut

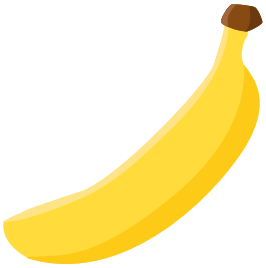


Tomate





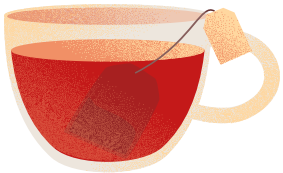
Brot



Banane



Teller

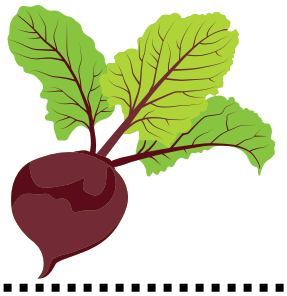


Tee

Was passt nicht?

Sprich die Wörter aus und klatsch die Silben mit.
Streiche das Bild durch, das nicht die gleiche Silbenanzahl hat.

Ro-te Bee-te



Li-mo-na-de

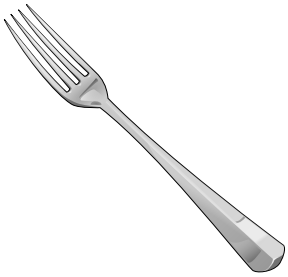
Was-ser



Mes-ser









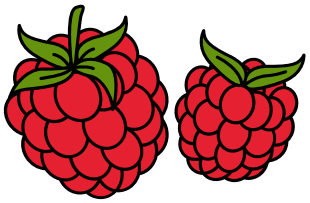
Scho-ko-la-de

Jo-han-nis-bee-re

Ga-bel

Brok-ko-li

Him-bee-re



Chips

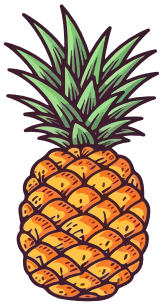


Scho-ko-la-de

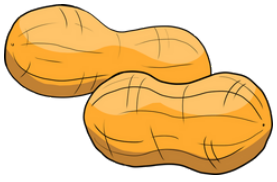


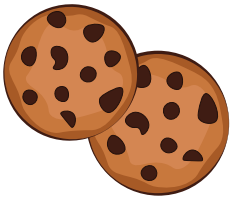
Brot











A-na-nas

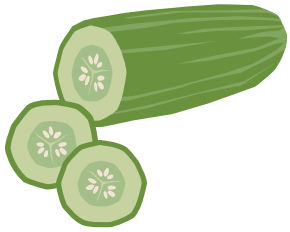
O-ran-ge

Nuss

Keks

Papr-ika oder Pap-ri-ka?

Sprich die Wörter aus und klatsch dazu.
Zeichne die Silbenbögen.



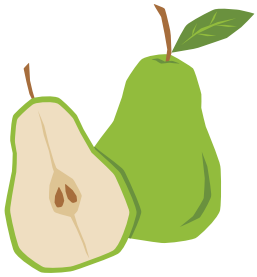


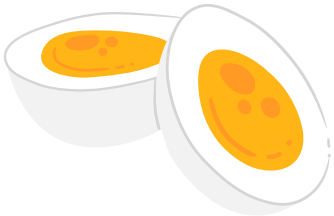






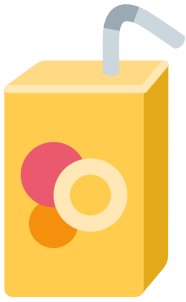






Apfel + Kuchen = ?

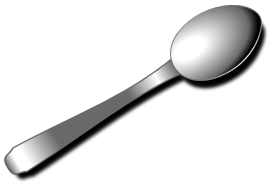
Sprich die Wörter aus und setze die Wörter zusammen.

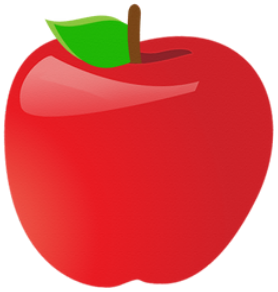
ORANGENSAFT



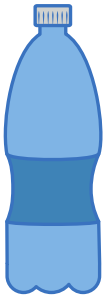

OBSTSALAT

TEELÖFFEL




APFELKUCHEN

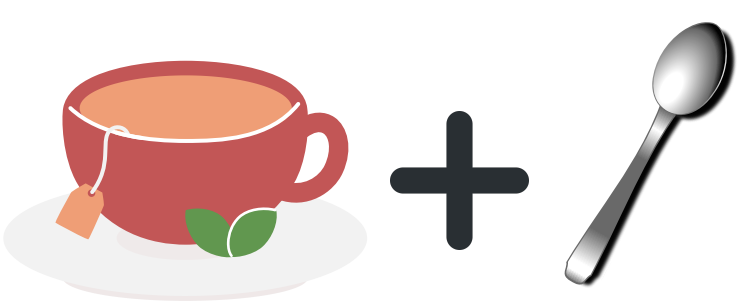
WASSERFLASCHE

Apfel + Kuchen = ?

Sprich die zusammengesetzte Wörter aus
und zeichne die Silbenbögen.













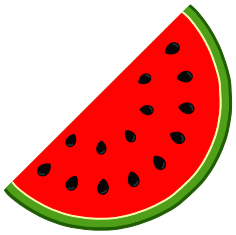
Was passt nicht?

Sprich die Wörter aus und streiche das Bild durch, das am Ende anders klingt.

Zitrone



Melone

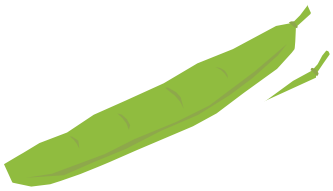


Schokolade



Tomate





Bohne



Pflaume



Marmelade



Limonade

Eis



Pilz



Löffel



Apfel

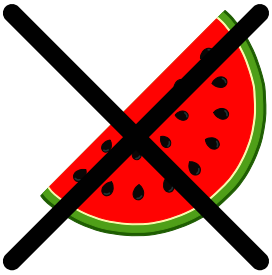




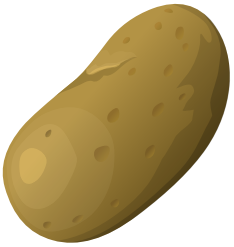
Reis



Mais



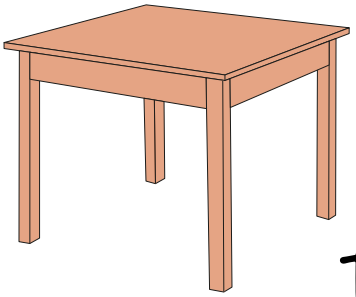
Melone



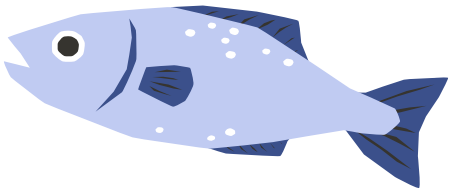
Kartoffel

Anlaute austauschen

Sprich die Wörter aus.
Welcher Laut ändert sich?

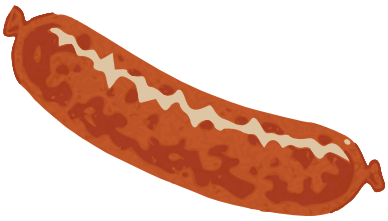


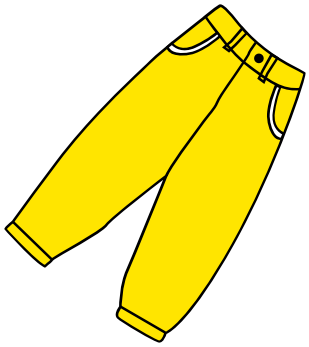
TISCH → FISCH



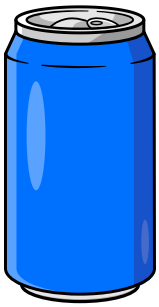


DURST → WURST





HOSE → DOSE





REIS → MAIS



Welches Essen?

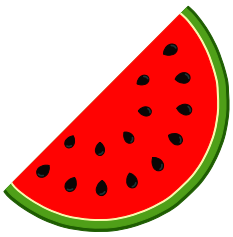
Welcher Laut fehlt? Sprich das Wort aus und schreibe den fehlenden Buchstaben in die Lücke.



APFEL



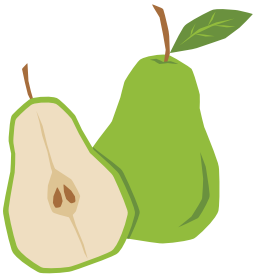
BANANE



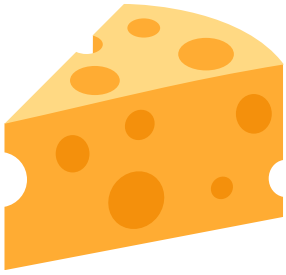
MELONE



KUCHEN



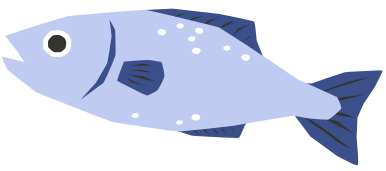
BIRNE



KÄSE



HONIG

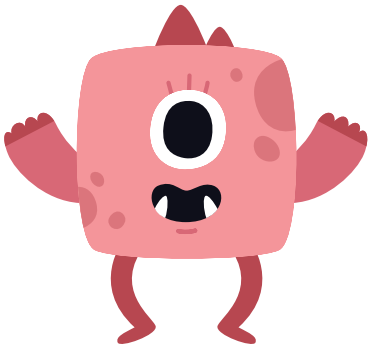


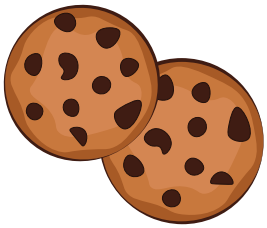
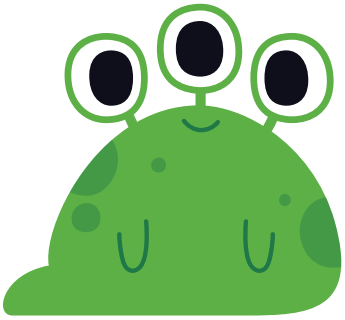
FISCH



SUPPE

Die Monster haben Hunger!

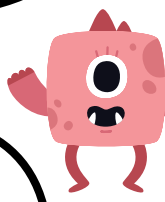


Hilf Lutz, die Bilder mit dem gleichen Anlaut zu finden.



"Hallo, ich bin Lutz!
Ich trinke am liebsten Limonade."



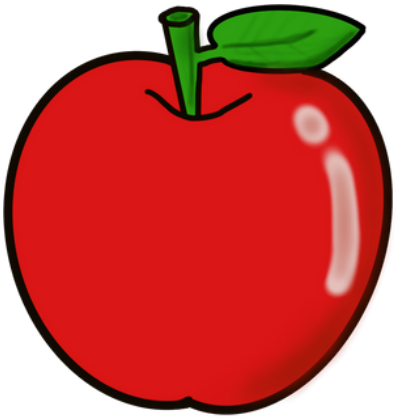
Rudi fragt:

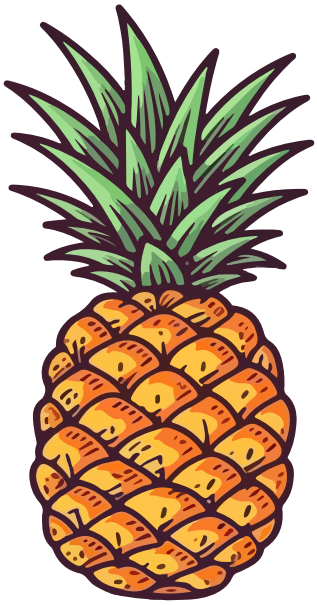
"Welche Wörter reimen sich?"

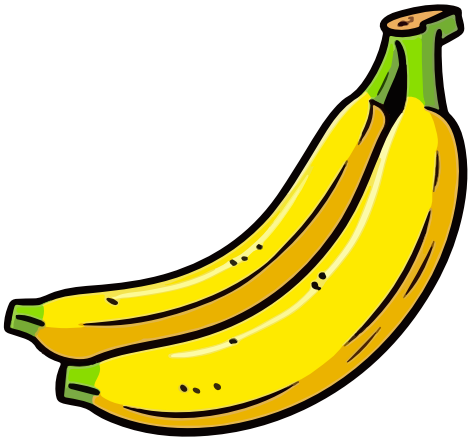
Sibylle ist ganz aufgeregt. Sie sucht die Wörter mit einer gleichen Silbenanzahl.

"Machst du mit?"

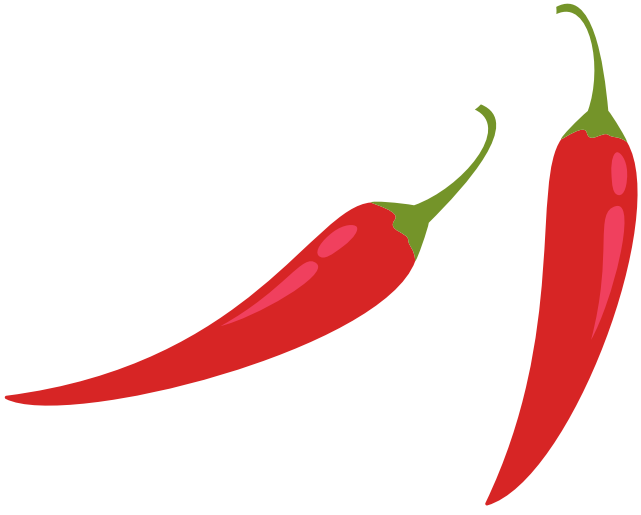






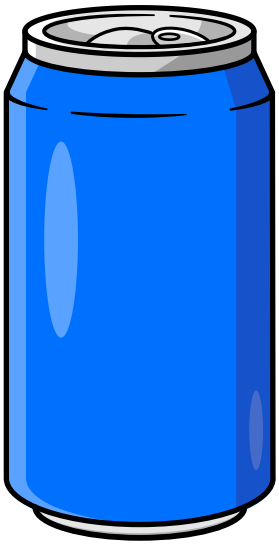




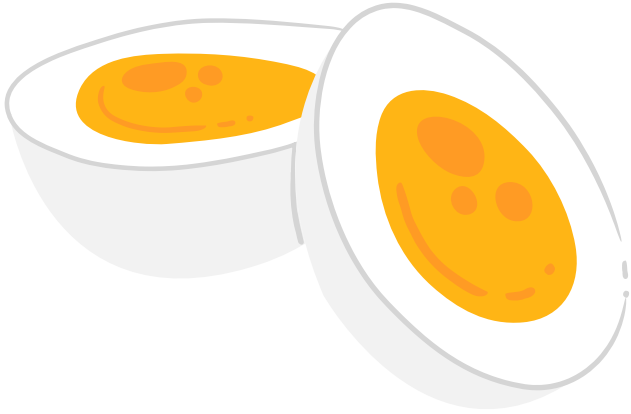


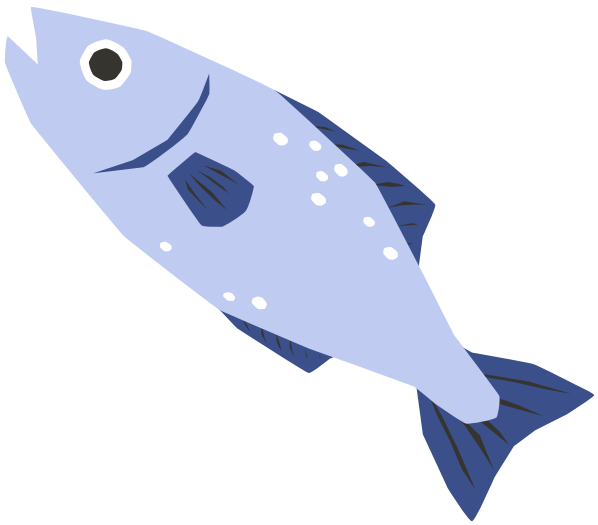

CHIPS
REAL POTATO CRISPS



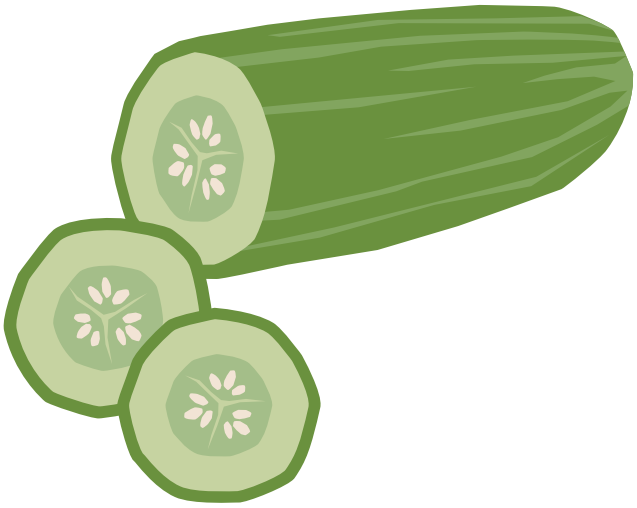


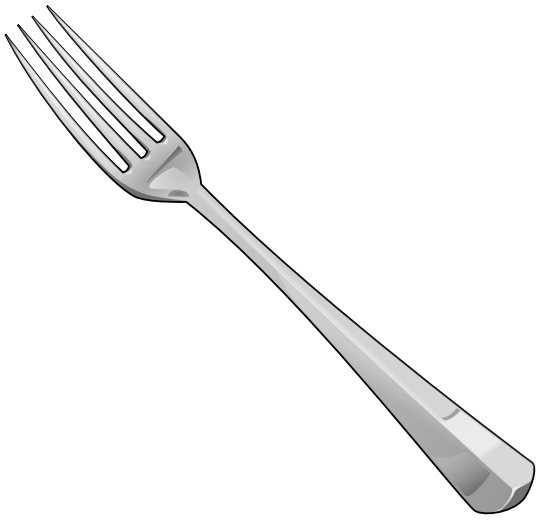


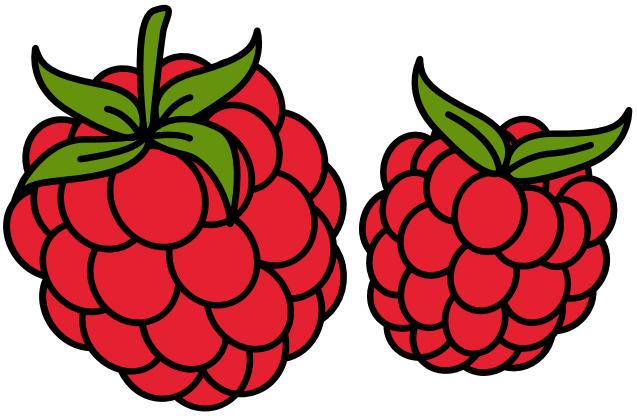


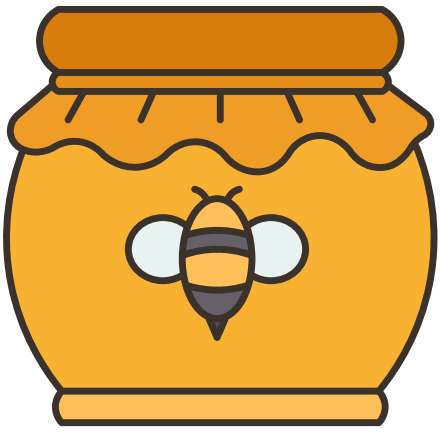






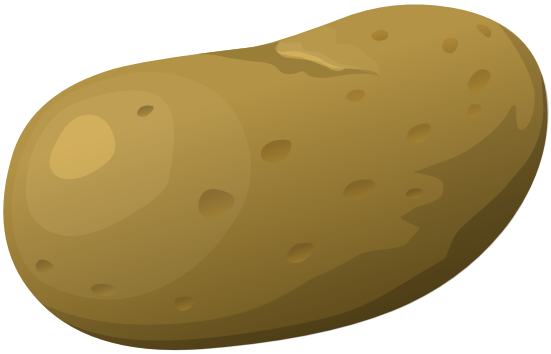


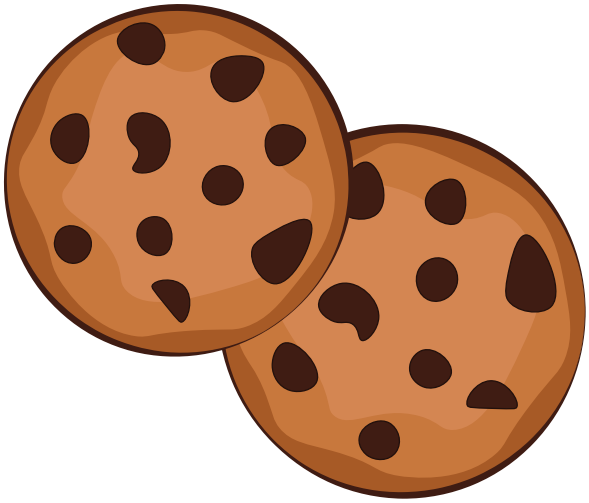


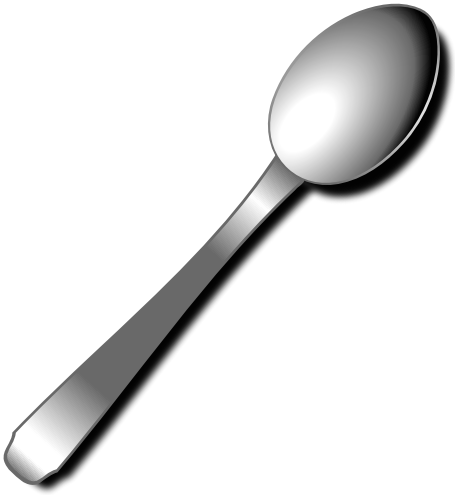




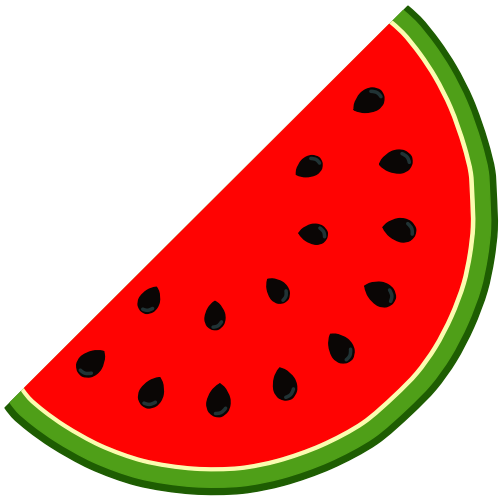

Canva

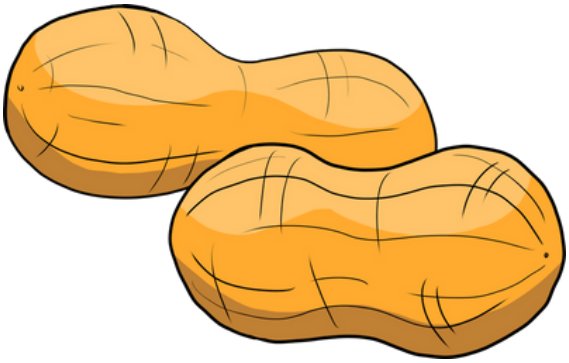


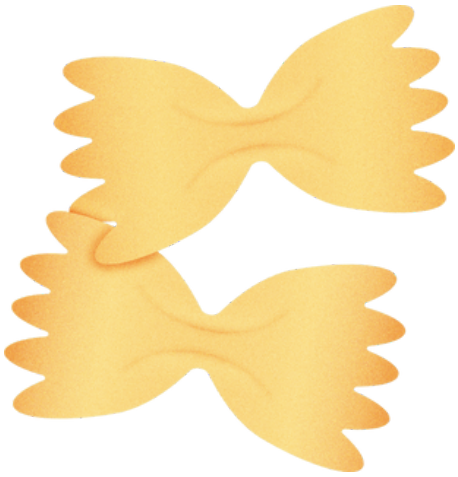


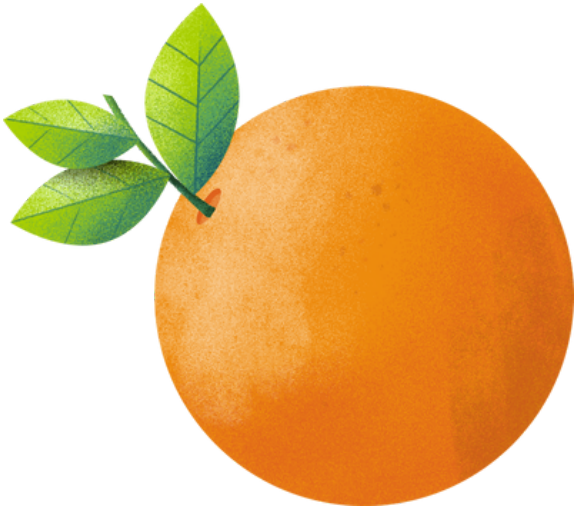






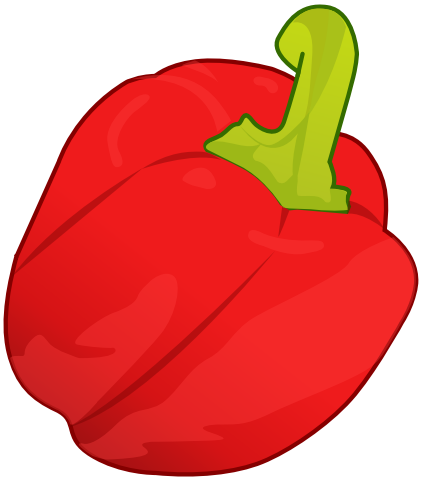










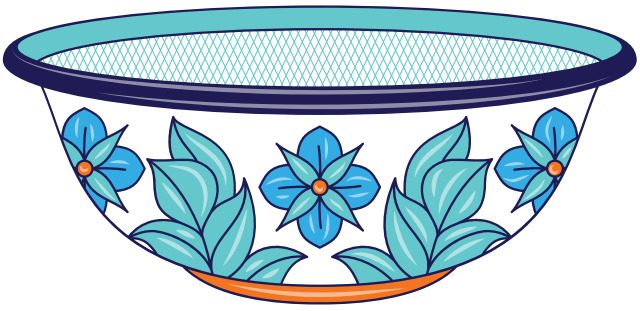


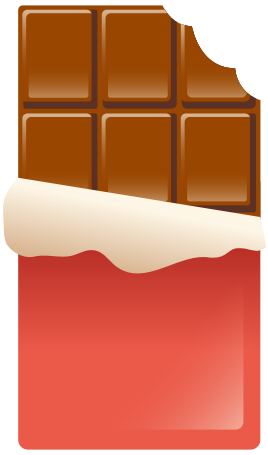


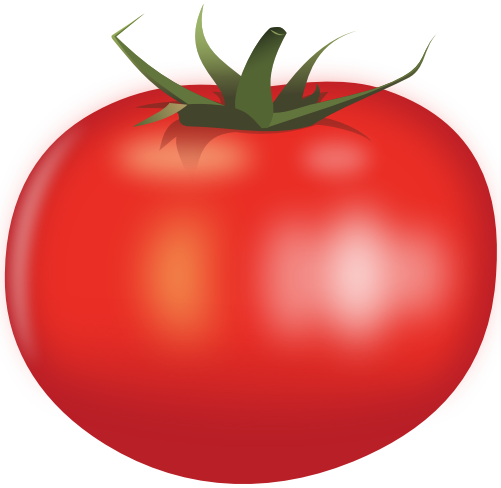


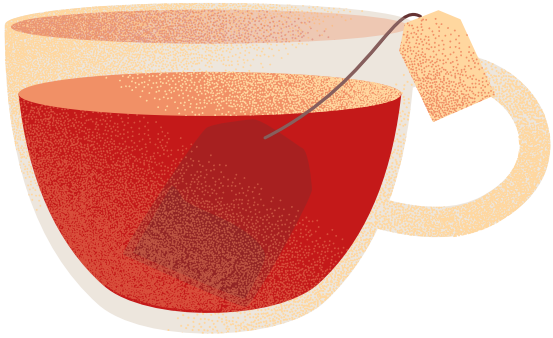






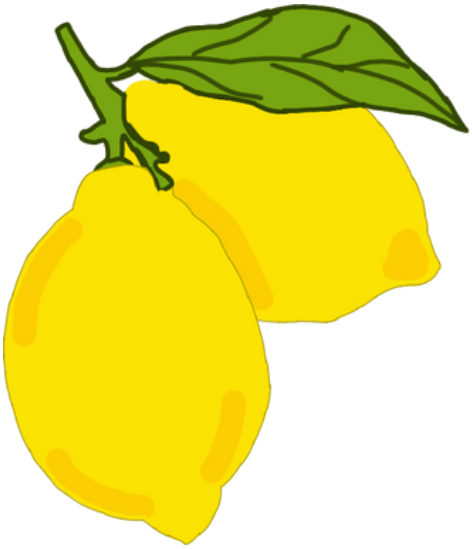


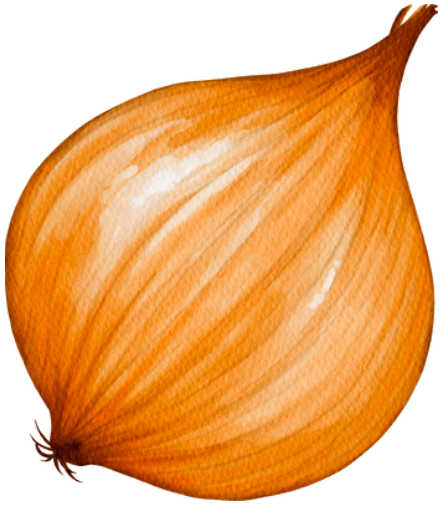












A

B

Ch

D

Ei

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

R

S

Sch

T

W

Z

Geschafft! Alf, Rudi und Sibylle sind satt! Das hast du super gemacht! Jetzt hol dir schnell dein Monsterbildchen ab!



Materialpaket

Alle Monster lernen Deutsch

Lehranleitung

Erarbeitet von

Heba Darwish

Maria Ferrerá Feria

Annika Liese

Elina Pilviniemi

Inhaltsverzeichnis

1 Grundkonzeption 1

2 Phonologische Bewusstheit 2

3 Fokus auf Binnendifferenzierung 3

4 Inhalte im Modul 7 - Essen und Trinken: *Die Monster haben Hunger!* - Einsatzbeispiele der Materialien im spielerisch-bewegungsfördernden Kontext 5

4.1 Spielideen für eine tägliche "Lauschphase" 5

4.1.1 Schwerelosigkeit auf dem Planeten der schnellen Monster (nach Christiansen, 2019, S. 22) 5

4.1.2 Einkaufsparcours (nach Christiansen, 2019, S. 26) 6

4.1.3 Wackelpuddingmonster (nach Christiansen, 2019, S. 36) 6

4.1.4 Feinschmecker-Suppe (nach Christiansen, 2019, S. 51) 7

4.1.5 LehrerInnen und Monster (nach Christiansen, 2019, S. 56) 7

4.2 Interaktive Bildergeschichte mit *genial.ly* zum Einstieg mit Audiodateien 8

4.3 Monster-Sammelkarte 8

4.4 Arbeitsblätter 9

4.5 Bildkarten mit Audiodateien 11

4.6 Interaktive Übungen mit der App *TinyTap* 13

4.7 Wörterliste 14

4.8 Gesundes Frühstück und Abschlussurkunde 15

5 Lehr- und Lernziele des Materialpakets 16

5.1 Tägliche "Lauschphase" (bewegungsfördernde Spielesammlung) 16

5.2 Interaktive Bildergeschichte mit *genial.ly* zum Einstieg mit Audiodatei 16

5.3 Arbeitsblätter 16

5.4 Bildkarten mit Audiodateien 17

5.4.1 Anlaut-Memory 17

5.4.2 Reime erkennen 17

5.4.3 Silbenanzahl-Stationen 17

5.4.4 Sibylles Silbenstaffel 17

5.5 Interaktive Übungen mit der App *TinyTap* 18

1 Grundkonzeption

Das Ziel des Lernpakets *Alle Monster lernen Deutsch* ist die Förderung der phonologischen Bewusstheit von vier- bis sechsjährigen Vorschulkindern. Das Lernpaket beschäftigt sich mit den verschiedenen Ebenen der phonologischen Bewusstheit und kann im Kindergartenalltag leicht eingesetzt werden. Es besteht sowohl aus digitalen als auch aus analogen Materialien. Bei der Erstellung von digitalen Materialien wurden die Tools *Canva*, *TinyTap* und *genial.ly* verwendet und die zur Bildergeschichte und Bildkarten gehörenden Audiodateien wurden mit dem Audio-Editor *Audacity* erstellt und bearbeitet. Das Prinzip hinter den analogen Materialien ist, dass die Übungen ausgedruckt, ggf. ausgeschnitten und laminiert werden können und zusammen in der Lerngruppe bearbeitet werden. *Alle Monster lernen Deutsch* ist an das Materialpaket *Deutsch mit Hans Hase – in Kindergarten und Vorschule angelehnt*, das nach Modulen gegliedert ist (Sárvári, 2015, S. 233). Somit beinhaltet *Alle Monster lernen Deutsch* die folgenden Module:

1. Modul: Familie
2. Modul: Berufe
3. Modul: Freundschaft
4. Modul: Farben
5. Modul: Tiere
6. Modul: Wohnen
7. Modul: Essen und Trinken → Die Monster haben Hunger!
8. Modul: Wetter
9. Modul: Urlaub
10. Modul: Körperteile und Bewegung

Es wird empfohlen, mindestens zehn Aufgaben zur Verfügung zu stellen, wobei pro Unterrichtseinheit zwei bis Aufgaben (verschiedene Arbeitsblätter, mehrere Level in der *TinyTap*-App) oder die Bildergeschichte bearbeitet werden können, was etwa 4 UE entspricht. Es sei darauf hingewiesen, dass die Materialien flexibel einsetzbar sind und nicht alle Aufgaben gelöst werden müssen, weshalb eine Einschätzung der gesamten Unterrichtseinheiten vom Lernstand und dem Fortschritt der Lernenden abhängt.

2 Phonologische Bewusstheit

Die phonologische Informationsverarbeitung gilt als Prädiktor des Schriftspracherwerbs und wird in die drei Komponenten phonologische Bewusstheit, phonologisches Arbeitsgedächtnis und Geschwindigkeit des Abrufs phonologischer Informationen aus dem Langzeitgedächtnis der Benennungsgeschwindigkeit, unterteilt (Wagner und Torgesen, 1987, S. 192; Ewald & Steinbrink 2023, S. 129). Die gesamten Materialien des Lernpakets fokussieren das Thema der Förderung der phonologischen Bewusstheit im Vorschulalter.

Die phonologische Bewusstheit ist die „*metalinguistische Fähigkeit*, die *lautliche* Struktur der gesprochenen Sprache zu *analysieren* und zu *manipulieren*" (H.i.O. Schnitzler, 2008, S. 5.). Die phonologische Bewusstheit fokussiert alle lautsprachlichen Einheiten, die unterhalb der Wortebene liegen: Silben, Reime, Onsets und Phoneme (Ellner, 2022, S. 8). Die Kinder sehen währenddessen vom semantischen Gehalt der Wörter ab (Behrens, 2017, S. 78). Man unterscheidet die phonologische Bewusstheit im weiteren und im engeren Sinne voneinander. Im weiteren Sinne beschäftigt sie sich mit der Identifikation von Reimen und dem Segmentieren sowie dem Zusammensetzen von Silben; im engeren Sinne sind Phoneme das Hauptaugenmerk. So sollte auch das Identifizieren, Segmentieren, Manipulieren und Zusammensetzen von Phonemen geübt werden (Zastrow, 2022, S. 13). Diese Fähigkeiten sind notwendig, um mit der alphabetischen Phase des Schriftspracherwerbs zu beginnen (Zastrow, 2022, S. 14). Somit stehen im Lernpaket *Alle Monster lernen Deutsch* beide Unterarten der phonologischen Bewusstheit gleichermaßen im Vordergrund. Die phonologische Bewusstheit ist für einen erfolgreichen Lese- und Schriftspracherwerb essenziell und wird als Prädiktor sowohl für den produktiven als auch für den rezeptiven L2-Lexikonerwerb eingestuft (Adler, 2023, S. 118, 124). Auch gilt die Vermutung, dass sie einen positiven Einfluss auf den L2-Grammatikerwerb hat (Adler, 2023, S. 199).

3 Fokus auf Binnendifferenzierung

In einer heterogenen Lerngruppe verfügen Lernende über unterschiedliche Fähigkeiten und Bedürfnisse bezüglich des Lernprozesses. Im pädagogischen Kontext versteht man unter dem Begriff Heterogenität die Lernende mit "unterschiedlichen Lernvoraussetzungen, Interessen, sprachlich-kulturellen Hintergründen o.ä." (Rutzen, 2018, S. 97). Binnendifferenzierung ist ein Unterrichtskonzept, welches sich damit beschäftigt, den Unterricht in einer heterogenen Lerngruppe so zu gestalten, dass die individuellen Fertigkeiten und Bedürfnisse der Lernenden berücksichtigt werden (Böttinger, 2023, S. 57). Böttinger (2023, S. 60) listet als Merkmale bezüglich der inneren Differenzierung u. a. die Interaktion und Kooperation sowie die situations- und lernzielabhängige Trennung innerhalb der heterogenen Gruppe. Laut Demmig (2003, S. 24) sei das Grundprinzip der Binnendifferenzierung, dass alle Lernende die gleichen Chancen zum Lernen haben und während des Lernprozesses unterstützt werden.

Wichtig für die Binnendifferenzierung ist auch das Konzept des *Scaffoldings*, worunter man alle Fördermittel versteht, die den Lernenden zur Verfügung gestellt werden, um sie bei einem graduellen, d. h. schrittweisen Lösen einer Aufgabe zu unterstützen (Wood, Bruner & Ross, 1976, nach Otte, 2022, S. 141). Demnach ist es im Lernpaket empfehlenswert, mit den Aufgaben des geringen Schwierigkeitsgrades anzufangen und schrittweise nach Bedürfnissen, Fertigkeiten oder Interessen der einzelnen Lernenden weiterzuarbeiten.

Die Aufgaben im *Alle Monster lernen Deutsch* sind in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen eingeordnet: grün (geringer Schwierigkeitsgrad), gelb (mittlerer Schwierigkeitsgrad) und rot (fortgeschritten). Durch diese Einstufung wird das Konzept der Binnendifferenzierung als grundlegendes Prinzip gelegt und die Nutzung der Materialien für eine heterogene Lerngruppe erleichtert. Auf diese Weise und durch die farbliche Markierung findet die Lehrkraft auch die jeweils passende Schwierigkeitsstufe und die dazugehörenden Aufgaben leichter im Materialpaket. Wie bereits im Kapitel 2 erwähnt wurde, wird das Konstrukt der phonologischen Bewusstheit in drei Dimensionen unterteilt, in welchen der Schwierigkeitsgrad graduell steigt: 1. *Identifizieren*, 2. *Segmentieren/Synthetisieren* und 3. *Manipulieren* (Schnitzler, 2008, S. 29). In der Stufe der geringen Schwierigkeit (grün) des Lernpakets *Alle Monster lernen Deutsch* geht es um die Dimension des *Identifizierens*, wie beispielsweise Silben klatschen ("Ba-na-ne oder Ban-ane?") oder Reime erkennen ("Was reimt sich?"). Die mittlere Schwierigkeitsstufe beinhaltet Aufgaben zum *Segmentieren*; u. a. sollen die Lernenden die richtige Silbenanzahl benennen bzw. erkennen ("Was passt nicht?"). Im Bereich *Synthetisieren* sollen die Lernende unter anderem aus den vorgegebenen Silben ein Wort formulieren, bzw. Komposita bilden ("Apfel+Kuchen=?"). In der letzten Dimension handelt es sich um die Stufe der *Manipulation,* wobei fortgeschrittenere Lernende beispielsweise die Aufgabe "Anlaute austauschen" lösen

können. Auf der schwierigsten Stufe findet zudem eine erste Graphem-Phonem-Zuordnung statt.

Eine weitere Möglichkeit, Binnendifferenzierung zu ermöglichen, resultiert aus der geringen Gruppengröße. In jeder Lerngruppe befinden sich maximal zehn Kinder. Außerdem hat jede Gruppe zwei Lehrpersonen. Somit lassen sich die für das Plenum bzw. für die Großgruppe konzipierten Aufgaben auch insofern lösen, dass die Kinder in zwei Gruppen mit je einer Lehrperson eingeteilt werden und sie die Spiele in einer kleineren Lerngruppe spielen. So hat eine Lehrkraft die Kinder ihrer betreuten Gruppe besser im Blick und kann sie bei Schwierigkeiten besser unterstützen. Die Lernenden könnten in eine leistungsstärkere und eine leistungsschwächere Gruppe unterteilt werden. Beide Gruppen erlangen dann den Förderbedarf, den sie benötigen. Dieses Prinzip muss nicht für alle vorgestellten Spiele gelten, man kann auch zwischen beiden Varianten (Großgruppe oder zwei kleinere Gruppen) abwechseln.

4 Inhalte im Modul 7 - Essen und Trinken: *Die Monster haben Hunger!* - Einsatzbeispiele der Materialien im spielerisch-bewegungsfördernden Kontext

4.1 Spielideen für eine tägliche "Lauschphase"

Wünschenswert ist spätestens ab einem halben Jahr vor der Einschulung eine tägliche "Lauschphase", da sich bei den Kindern eine selbstverständliche Haltung zum Hinhören, Lauschen, Zuhören entwickle (Christiansen, 2019, S. 4 f.). Diese Art von Phase sollte möglicherweise schon im ersten Modul eingeführt werden und ein spielerischer und kontinuierlicher Bestandteil aller Module sein. Dafür sollen fünf Spiele vorgestellt werden, die aus Christiansens (2019) *Übungskatalog für den Kindergarten und den Schulanfang* entnommen und leicht abgeändert wurden. Zuvor müssen ggf. unbekannte Wörter erklärt und eingeübt werden.

4.1.1 Schwerelosigkeit auf dem Planeten der schnellen Monster (nach Christiansen, 2019, S. 22)

Sozialform: Plenum / Großgruppe
Förderbereiche: Hinhören und Unterscheiden auf der außersprachlichen Ebene
Material: langsame und schnelle Musik

Durchführung: Die Lehrperson spielt langsame und schnelle Musik. Bei langsamer Musik bewegen sich die Kinder im Zeitlupentempo, als wenn sie sich in der Schwerelosigkeit befinden. Bei schneller Musik bewegen sich die Kinder mit schnellen Bewegungen auf einer mit Klebeband fixierten Kreislinie, die den Planeten der schnellen Monster darstellen soll. Hier wohnen die Monster Rudi, Lutz und Sibylle. Ein Monster-Kuscheltier kann in die Mitte des Kreises gelegt werden.

4.1.2 Einkaufsparcours (nach Christiansen, 2019, S. 26)

Sozialform: Partnerarbeit

Förderbereiche: richtiges Aufnehmen, Behalten und Wiedergeben von sprachlichen Reizen

Material: Gegenstände oder Lebensmittel, die eingekauft werden sollen, Einkaufszettel

Durchführung: Der Raum ist in eine Markthalle verwandelt worden und je zwei Kinder betreuen einen einzelnen Stand. An jedem Stand werden verschiedene Lebensmittel verkauft. Die Kinder werden in Zweiergruppen von der Lehrperson losgeschickt, mit einem Einkaufszettel in der Hand. Da die meisten Kinder aber nicht lesen können, spricht die Lehrperson aus, was sie besorgen sollen. Die Kinder müssen sich die Lebensmittel auf der Einkaufsliste merken, sie an den Ständen abholen und zur Lehrkraft bringen. Diese kontrolliert, ob sie alles richtig eingekauft haben und schickt sie gegebenenfalls zum Umtauschen. Wenn die Zweiergruppe fertig ist, betreuen sie ihren eigenen Stand und werden selbst VerkäuferInnen. Die nächste Zweiergruppe ist dran.

4.1.3 Wackelpuddingmonster (nach Christiansen, 2019, S. 36)

Sozialform: Plenum/ Großgruppe

Förderbereiche: Silben zu Wörtern zusammensetzen, Wörter in Silben zerlegen

Material: Klebe- oder Absperrband zur Kennzeichnung des "Kühlschranks"

Verwandlungsspruch für Wackelpuddinge: „Wibbel, wabbel, wudding,
ich bin ein Wackelpudding.
Ich wackle hin und her,
das fällt mir gar nicht schwer,
denn ich bin ein Wackelpudding!"

Durchführung: Alle Kinder werden in Wackelpuddinge verwandelt und „wackeln" durch die Gegend. Doch es droht die Gefahr eines Wackelpuddingmonsters, das sie fangen möchte, weil es das Wackeln so lustig findet. Doch die Wackelpuddingkinder wollen nicht vom Monster gefangen werden. Bevor dieses ein Wackelpuddingkind fängt, muss es den Namen des Kindes in Silben rufen. Wenn dieses rechtzeitig seinen Namen erkennt, kann es sich im mit Klebe- oder Absperrband gekennzeichneten „Kühlschrank" in Sicherheit bringen. Ansonsten wird das Kind zum Wackelpuddingmonster und löst das vorherige ab.

Eine weitere Variante: Nachdem die Kinder in der ersten Spielfassung ihren in Silben zerlegten Namen gehört haben, können sie, um sich vor dem Monster zu retten, ihren Namen in Silben klatschen, wenn ihnen das Monster zu nahekommt. Dann kann sie das Wackelpuddingmonster nicht fangen.

4.1.4 Feinschmecker-Suppe (nach Christiansen, 2019, S. 51)

Sozialform: Plenum / Großgruppe
Förderbereiche: Heraushören eines vorgegebenen Endlautes und Anlautes
Material: großer Topf, Gegenstände oder Bildkarten in einer Kiste

Durchführung: Die Lerngruppe möchte gemeinsam eine Suppe kochen. Damit alle am Ende "Mhhh!" sagen und den Bauch streicheln können, weil es eine so gute Feinschmecker-Suppe ist, müssen sie gemeinsam Zutaten finden, die ein "m" als Endlaut haben. Die Kinder suchen die Gegenstände aus vielen anderen aus der ersten Kiste heraus. Mögliche Gegenstände mit "m" am Ende: Kamm, Film, Leim, Schirm, Baum, Schwamm, Wurm → „Ihhhh, das schmeckt nicht! Da war ein Fehler im Rezept." Sie brauchen doch Zutaten, die das "m" am Anfang haben! Sie kippen die Zutaten wieder in die Kiste. Die Kinder suchen die Zutaten mit "m" als Anlaut aus der Kiste heraus. Mögliche Gegenstände mit "m" am Anfang: Melone, Mandarine, Mais, Marmelade, Mango, Marzipan, Mehl, Müsli, Milch. Jetzt haben sie alles richtig gemacht! Die Suppe schmeckt süß und lecker.

4.1.5 LehrerInnen und Monster (nach Christiansen, 2019, S. 56)

Sozialform: Plenum / Großgruppe
Förderbereich: Zusammenziehen von Wortbeginn und Endlaut
Material: Bildkarten oder Gegenstände mit einem gemeinsamen Endlaut (z.B. Ti-sch, Fi-sch, Bu-sch, Fro-sch, R-ose, H-ose, Aprik-ose, Wa-l, Saa-l, Ta-l)

Durchführung: Die Kinder stehen oder sitzen sich in zwei Reihen gegenüber. Die Kinder der ersten Reihe werden in kleine Monster verwandelt, die der Reihe nach vorgegebene Silben (z.B. te, ta, ti ...) nachsprechen. Nach jeder Silbe lassen die Kinder der zweiten Reihe, die LehrerInnen sein sollen, das Wasser („sch") rauschen oder sprechen einen anderen Endlaut aus, z.B. "sch": Ti-sch, Fi-sch; „l": Wa-l, Ta-l, Saa-l oder "ose": R-ose, H-ose, Aprik-ose). Wenn sich dadurch ein sinnvolles Wort ergibt, suchen die Monster und LehrerInnen den Gegenstand oder die Bildkarte aus einer Kiste heraus.

4.2 Interaktive Bildergeschichte mit *genial.ly* zum Einstieg mit Audiodateien

Sozialform: Einzelarbeit / Plenum

Links/QR-Codes: https://view.genial.ly/65ae35c1530f2000143b5f73

Die Lernenden werden von Laute-Lutz, Reime-Rudi und Silben-Sibylle an das Thema des Moduls (Essen und Trinken) herangeführt. Es handelt sich um eine sehr kurze, leichte Geschichte zum Einstieg, wodurch die Vorschulkinder sich spielerisch mit dem ersten Wortschatz zum Thema des Moduls auseinandersetzen können oder diesen am Schluss wiederholen können. Die Geschichte kann im Plenum von der Lehrkraft vorgelesen werden oder in Einzelarbeit durch integrierte Audios von den Kindern auf iPads oder Smartphones selbstständig bearbeitet werden. Während der Einzelarbeit können Lernende im eigenen Tempo vorgehen und Audios beliebig oft anhören. Vorwissen zum Thema Obst und Gemüse wird aktiviert oder als Abschlussaufgabe gefestigt.

4.3 Monster-Sammelkarte

Die Idee ist angelehnt an Christiansen (2019, S. 7). Jedes Kind erhält eine Monster-Sammelkarte. Zur Motivation der Kinder dürfen sie pro absolvierte Aufgabe in Einzelarbeit (ein Arbeitsblatt, eine Übung mit den Bildkarten oder eine digitale Übung) ein Monster ausmalen. Sie sammeln und "jagen" damit die Monster und schulen gleichzeitig die Feinmotorik. Es sollten mindestens zehn Aufgaben absolviert werden, wobei schwächere Lernende auch eine zweite oder dritte Sammelkarte bekommen können. Sollten Probleme eines Kindes im Bereich der phonologischen Bewusstheit festgestellt werden, können sie mit dem Lösen von weiteren Übungen frühzeitig Förderung erlangen (Christiansen, 2019, S. 5). Weitere Materialien findet die Lehrperson auch bei Christiansens (2019) *Förderung der Phonologischen Bewusstheit zur Vorbeugung von Lese-Rechtschreib-Schwierigkeiten. Übungskatalog für den Kindergarten und den Schulanfang.*

4.4 Arbeitsblätter

Sozialform: Einzelarbeit / Partnerarbeit

Auch lernen die Kinder verschiedene Aufgabentypen kennen, bei denen sie neben der phonologischen Bewusstheit zusätzlich die visuelle Wahrnehmung und die Feinmotorik trainieren. Die Arbeitsblätter können ausgedruckt und zusammen mit der Lehrkraft in der Vorschule bearbeitet werden. Die Arbeitsblätter sind in drei Schwierigkeitsstufen eingeordnet, die durch die Farben grün (geringer Schwierigkeitsgrad), gelb (mittlerer Schwierigkeitsgrad) und rot (fortgeschritten) markiert sind, und beschäftigen sich mit den Bereichen Reime, Silben, Phoneme und Komposita. Die Einteilung basiert auf der Kategorisierung von Schnitzler (2008, S. 29): Identifizieren - Segmentieren - Synthetisieren - Manipulieren.

In den Übungen in der Schwierigkeitsstufe 1 (grün) sollen die Lernenden beispielsweise die Bilder mit dem gleichen Anlaut erkennen (“A” wie…) oder die Silbenanzahl zuordnen (“Ba-na-ne oder Ban-ane?”). In der mittleren Schwierigkeitsstufe 2 (gelb) geht es u. a. darum, dass die Lernenden erkennen, wie viele Laute es in dem angegebenen Wort gibt. Die Schwierigkeitsstufe 3 (rot) richtet sich an fortgeschrittene Lernende bzw. stellt die letzte Stufe dar und beschäftigt sich mit der Manipulation von Lauten (“Anlaute austauschen”), bei der durch Veränderung des Anlauts ein neues Wort entsteht.

Es gibt zwei Möglichkeiten für den Einsatz. Bei der ersten Option lösen die Kinder die Aufgabe in Einzelarbeit, werden aber von der Lehrkraft oder einem Kind mit fortgeschrittenem Niveau unterstützt. Hierbei gilt es zu beachten, dass der Lernende nur so viel wie nötig unterstützt wird und im Mittelpunkt steht. Das Lernen sollte keines durch die Ungeduld des fortgeschrittenen Kindes beeinträchtigt werden. Das fortgeschrittene Kind darf die Lösungen nicht vorsagen, kann aber auch vom Mentoring profitieren, indem es bereits gelernte Inhalte wiederholt und neue Kontakte knüpft. Als zweite Option können die Arbeitsblätter auch in Partnerarbeit mit einem anderen Kind der Lerngruppe gelöst werden. Jedes Kind bearbeitet sein eigenes Arbeitsblatt, wobei beide Kinder zur selben Zeit die gleichen Aufgaben lösen. Die Lehrperson gibt bei Bedarf Hilfestellungen. Zur schnelleren Kontrolle sind Lösungen für jedes Arbeitsblatt beigelegt.

Anlaut-Bingo:

Sozialform: Plenum / Großgruppe

In der Übung “Anlaut-Bingo” bekommen die Lernenden jeweils das Anlaut-Bingo-Arbeitsblatt. Die Lehrkraft ruft einen Anlaut und, falls es Schwierigkeiten gibt, zusätzlich ein Wort, das mit demselben Laut anfängt (z. B. A - Ananas). Die Kinder, die auf ihrem Bingo-Blatt ein Bild haben, das mit dem gleichen Laut anfängt, dürfen alle Bilder mit diesem Anlaut ankreuzen. Das Spiel wird so lange gespielt, bis ein Kind vier Bilder angekreuzt hat (horizontal, vertikal oder diagonal) und “Bingo!” ruft. Für fortgeschrittene Spieler gibt es auch die Möglichkeit, Bingo mit Endlaut zu spielen. Empfehlenswert im Spiel ist, dass die Kinder die Wörter nachsprechen, womit die verschiedenen Laute geübt werden können.

4.5 Bildkarten mit Audiodateien

Sozialform: Plenum / Großgruppe

Link/QR-Code für die Audiodateien: https://drive.google.com/drive/folders/11YjPq0348IONXfHs8vsb5ArMwio6p2UD?usp=sharing

Die Bildkarten lassen sich verschiedenartig einsetzen. Es gibt jeweils zwei Bilder, die Gegenstände zeigen, welche mit dem gleichen Laut anfangen. Zusätzlich gibt es Karten, auf denen die Grapheme der Laute aufgeschrieben sind. Die Bildkarten können ausgedruckt, von den Kindern ausgeschnitten und schließlich laminiert werden. Folglich können sie gemeinsam mit der Lehrkraft in der Vorschulgruppe für verschiedene Spiele eingesetzt werden.

Ganz klassisch können die Bildkarten als Einstieg in das Thema phonologische Bewusstheit durch "Anlaut-Memory" dienen. Die Bildkarten werden ausgedruckt und auf dem Tisch umgedreht. Die Kinder sollen Anlaut-Paare finden, d. h. die Bildkarten suchen, die mit dem gleichen Laut beginnen. Das Kind, das die meisten Paare gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Empfehlenswert ist, das Memory zusammen mit der Lehrkraft zu spielen, und zum Üben und Wiederholen können alle Laute vor Spielbeginn ausgesprochen werden. Die Aufgabenstellung und Lösungen sind mit *Audacity* aufgenommen worden und stehen gemeinsam mit den Wörtern sowie den einzelnen Lauten als Audios zur Verfügung.

Um Reime zu üben, kann die Lehrkraft die Bilder eines Reimpaares und zweier sich nicht reimender Gegenstände heraussuchen, z. B. Zitrone-Melone, Wasser - Apfel. Die Kinder sagen, welches das Reimpaar ist. Die Übung ist an die Spielmöglichkeit "Reim oder kein Reim?" der *Bildkarten zur Sprachförderung: Reime* des Verlags an der Ruhr, S. 9, angelehnt.

Beim Heraussuchen von Wörtern mit einer gleichen Silbenzahl lässt sich folgendermaßen verfahren: Die Lehrperson erstellt 5 (Raum-)Stationen auf dem Fußboden und kennzeichnet sie mit den Zahlen 1-5. Sie geben die Silbenanzahl der Wörter an. Nun bekommt jedes Kind eine Bildkarte, klatscht das Wort in die einzelnen Bestandteile und ordnet es in die richtige Station ein. Am Ende gehen alle gemeinsam von Station zu Station (1-5) und suchen evtl. aufgetretene Fehler. Gemeinsam können sie noch einmal alle Wörter wiederholen.

Mit fortgeschritteneren Lernenden bzw. als aufbauende und bewegungsfördernde Übung lässt sich das Spiel “Sibylles Silbenstaffel” gut umsetzen. Hier sind die Kinder in zwei Mannschaften aufgeteilt, deren Mitglieder in einer Reihe hintereinander stehen. Am Ende des Raumes liegen die fair aufgeteilten Bildkarten in je einem Karton. Die Kinder laufen nacheinander los, die Mannschaften wechseln sich ab. Sie ziehen eine Bildkarte aus dem Karton, benennen das Essen bzw. Getränk, das darauf zu sehen ist. Danach zerteilen sie klatschend oder hüpfend das Wort in seine Silben und kommen zurück. Sie stellen sich hinten in der Reihe wieder an. Das Gewinnerteam mit den meisten richtigen Antworten dürfen sich zuerst von einem Obstteller nehmen, danach die andere Gruppe. Die Idee der Silbenstaffel stammt von Zastrow (2022, S. 21).

4.6 Interaktive Übungen mit der App *TinyTap*

Sozialformen: Einzelarbeit + Gespräch im Plenum

Links/QR-Codes:

https://www.tinytap.com/activities/g5d0l/Stufe-1

https://www.tinytap.com/activities/g5cpc/Stufe-2

https://www.tinytap.com/activities/g5ea4/Stufe-3

Stufe 1 Stufe 2 Stufe 3

Die interaktiven Übungen wurden mit Hilfe der App *TinyTap* entwickelt. Die Übungen bieten eine unterhaltsame und interaktive Lernumgebung, die darauf abzielt, die phonologische Bewusstheit durch spielerische Aktivitäten zu fördern. Lutz, Rudi und Sibylle führen die Vorschulkinder in das Thema des Moduls ein. Die Übungen konzentrieren sich auf die verschiedenen Dimensionen der phonologischen Bewusstheit, darunter Silben, Reime und Phoneme. Jede Übung ist auf der ersten Übungsfolie mit einem Farbstift-Symbol zur Kennzeichnung des Schwierigkeitsgrades versehen: grün (geringer Schwierigkeitsgrad), gelb (mittlerer Schwierigkeitsgrad) und rot (fortgeschritten). Die Kinder üben die drei Operationen nach der Kategorisierung von Schnitzler (2008, S. 29), die in jeder Übung von der einfachsten zur schwierigsten fortschreiten: Identifizieren (Erkennen), Segmentieren (Zerlegen) und Synthetisieren (Zusammensetzen). Aufgaben zur Manipulation sind nicht enthalten. Stattdessen wurden in der dritten Stufe Aufgaben zur ersten Graphem-Phonem-Korrespondenz als alternative Möglichkeit für fortgeschrittene Lernende erstellt.

Der Schwerpunkt liegt ausschließlich auf der auditiven Arbeit, so dass keine Vorkenntnisse in der Schriftsprache erforderlich sind. Auf der schwierigsten Stufe werden die schriftlichen Vorkenntnisse nicht ausgeschlossen. Eine Kombination von visueller Darstellung der Bilder mit abspielbaren Bezeichnungen erfolgt in allen Übungen (in Anlehnung an Ellner, 2022). Dadurch wird der Fokus sowohl auf die phonologische Bewusstheit als auch gleichzeitig auf die semantische Bedeutung des fremdsprachlichen Wortes gelegt. Die Übungen können auf einem iPad oder Laptop ohne vorherige Installation der App *TinyTap* durchgeführt werden. Jede Übungsart beginnt mit einem exemplarischen Teil, der den Kindern die Vorgehensweise veranschaulicht. Daher können die Übungen von den Kindern selbstständig genutzt werden, indem sie die Aufgaben mit Hilfe der Beispiele bearbeiten. Nach der eigenständigen Bearbeitung der Übungen könnte eine kurze Gesprächsrunde eingeleitet werden, um ein Feedback über die empfundene Effektivität der eigenständigen Arbeit zu erhalten.

4.7 Wörterliste

Sozialform: Plenum / Großgruppe

In der Wörterliste sind alle Substantive (Essen und Trinken), die in den Übungen verwendet werden, Verben aus der Bildergeschichte sowie weitere Bewegungsverben alphabetisch gesammelt. Die Liste dient hauptsächlich als Übersicht für die Lehrkraft, ist aber trotzdem mit Bildern versehen, um auch als Unterstützung für die Kinder genutzt zu werden. Mit Hilfe der Wörterliste lassen sich zwei bewegungsfördernde Übungen umsetzen. Die erste Übung nennt sich “Rudis Reimsport”. Die Kinder stehen im Kreis um die Lehrperson, welche nacheinander Nomen, Adjektive und Verben der Wörterliste vorliest. Wenn sich zwei hintereinander genannte Wörter reimen, führen die Kinder eine vorher abgesprochene Bewegung aus, z. B. eine Kniebeuge, einen Hockstrecksprung, mit den Armen Flügelbewegungen nachahmen, den Bauch streicheln und laut “Mhhh” rufen, eine sanfte Drehung.

Die zweite Übung betrifft nur die Verben der Wörterliste und heißt “Ich höre zu und bewege mich im Nu”. Die Kinder gehen durch den Raum. Mit Hilfe eines akustischen Signals bekommen die Kinder die Aufforderung, stehen zu bleiben. Daraufhin nennt die Lehrperson ein Verb, indem sie es in die einzelnen Laute zerlegt, z. B. k-o-ch-e-n. Die Kinder hören zu und setzen das Wort zusammen und imitieren die genannte Tätigkeit. Beide Spiele sind an Zastrows Bewegungsübungen zur Förderung der phonologischen Bewusstheit angelehnt (Zastrow, 2022, S. 20, 24).

4.8 Gesundes Frühstück und Abschlussurkunde

Sozialform: Plenum / Großgruppe

Um die Verbindung zwischen dem Gelernten und der Lernumgebung herzustellen (von der App *neolexon* Artikulationsapp inspiriert, nach Ellner, 2022, S. 22), könnte am Ende des Moduls ein gesundes Frühstück veranstaltet werden. Jedes Kind bekommt einen Laut zugeschrieben und soll eine Zutat/Essen/Getränk mitbringen, das diesen Laut am Anfang, in der Mitte oder auch am Ende enthält. Vor dem Essen geht die Lehrperson alle Zutaten und den jeweils beinhalteten Laut mit den Kindern durch. Sie sollen gemeinsam entscheiden, an welcher Stelle im Wort der Laut zu finden ist. Nach dem Essen werden die Abschlussurkunde und die Sammelkarten mit den ausgemalten Monstern überreicht.

5 Lehr- und Lernziele des Materialpakets

Die folgenden Teilziele wurden in Anlehnung an Ellner (2022) sowie Sárvári (2015) und in Übereinstimmung mit Schnitzler (2008) festgelegt:

5.1 Tägliche “Lauschphase” (bewegungsfördernde Spielesammlung)

Die Kinder können:

- auditive Signale erkennen und angemessen darauf reagieren (z. B. langsame und schnelle Musik).
- ihre körperlichen Fähigkeiten an unterschiedliche Bewegungsanforderungen anpassen.
- Laute in Silben zerlegen, Reime erkennen und Wörter in ihre einzelnen Bestandteile zerlegen.
- ihre sprachlichen Fähigkeiten verbessern, indem sie Laute und Silben identifizieren sowie benennen und Wörter richtig aussprechen.
- die Feinmotorik durch Aktivitäten verbessern.
- kognitive Fähigkeiten im spielerischen Kontext anwenden (Behalten von Lerninhalten und Lösen von Aufgaben).
- Sozialkompetenzen in Spielsituationen weiterentwickeln (Interaktion mit anderen Kindern und der Lehrkraft).

5.2 Interaktive Bildergeschichte mit *genial.ly* zum Einstieg mit Audiodatei

Die Kinder werden in der Lage sein:

- durch die Figuren Lutz, Rudi und Sibylle spielerisch erste Vokabeln zum Thema "Essen und Trinken" kennenzulernen.
- ihr Vorwissen zum Thema Obst und Gemüse abzurufen.
- Wörter auditiv wahrzunehmen und zu wiederholen.
- neue Lerninhalte durch eine spielerische und interaktive Lernumgebung zu entdecken.

5.3 Arbeitsblätter

Die Kinder können:

- die Anzahl der Silben in einem gegebenen Wort identifizieren und Wörter in Silben zerlegen.
- Reime erkennen und Wörter nach Klang-Mustern gruppieren.
- die Laute in einem Wort identifizieren (Anlaut, Mittellaut und Endlaut) und Wörter in ihre einzelnen Laute zerlegen.

- Phoneme zu einem Wort synthetisieren.
- Wörter kombinieren und zusammengesetzte Nomen bilden.
- kleine Gegenstände greifen, handhaben und präzise bewegen.
- Formen, Farben und Muster erkennen, unterscheiden und zuordnen.

5.4 Bildkarten mit Audiodateien

5.4.1 Anlaut-Memory

Die Kinder können:

- Lautpaare im Spiel identifizieren.
- Bilder mit dem gleichen Anlaut zuordnen.
- den neuen Wortschatz wiedergeben.
- die kognitive Fähigkeit des visuellen Gedächtnisses trainieren.

5.4.2 Reime erkennen

Die Kinder können:

- die Reimpaare erkennen.
- aktiv auf Klangmuster in Wörtern achten und sie wiedererkennen.
- sich sprachlich aktiv beteiligen und sich verbal ausdrücken, indem sie ihre Reimkenntnisse anwenden und weitergeben.

5.4.3 Silbenanzahl-Stationen

Die Kinder können:

- Wörter nach ihrer Silbenzahl ordnen und identifizieren.
- die Wörter in einzelne Bestandteile zerlegen und die Silbenzahl richtig bestimmen.
- räumlich denken und Wörter den entsprechenden Stationen zuordnen.
- die Fehler identifizieren und korrigieren.
- in Gruppen lernen und zusammenarbeiten.

5.4.4 Sibylles Silbenstaffel

Die Kinder sind in der Lage:

- Wörter in einzelne Silben zu zerlegen.
- die Silben auditiv wahrzunehmen und richtig zuzuordnen.
- im Team zu arbeiten.

5.5 Interaktive Übungen mit der App *TinyTap*

Je nach Schwierigkeitsgrad sind die Kinder in der Lage:

- Silben, Reime und Phoneme spielerisch zu erkennen und zu identifizieren (Stufe 1).
- die Anzahl der Silben zu ermitteln (Stufe 2).
- Reimpaare zusammenzusetzen (Stufe 2).
- Anfangs- und Endlaute festzustellen (Stufe 2).
- Wörter nach ihrer Silbenzahl oder ihren Reimen zu klassifizieren (Stufe 3).
- fehlende Phoneme herauszufinden (Stufe 3).
- die semantische Bedeutung fremdsprachlicher Wörter zu verstehen.
- selbstständig zu arbeiten und Aufgaben selbständig zu lösen.

Literaturverzeichnis

Adler, M. A. (2023). *Arbeitsgedächtnis und phonologische Bewusstheit im rezeptiven Zweitspracherwerb.* [Dissertation, Universität Hildesheim]. https://hilpub.uni-hildesheim.de/entities/publication/0f0fbadb-492a-4bcb-9727-c3c865a24d9b/details

Behrens, U. (2017). Vorschule und Primarstufe. In: M. Becker-Mrotzek, J. Grabowski & T. Steinhoff (Hrsg.), *Forschungshandbuch empirische Schreibdidaktik* (S. 75-88). Münster: Waxmann.

Boretzki, A. (2018). *Bildkarten zur Sprachförderung: Reime.* Verlag an der Ruhr.

Brettschneider, S. & Clasing, S. (o. J.). *Zebra Handreichung zum Vorkurs.* https://www.oebv.at/internal/ea15134b-bcbf-4817-8edc-115d58606b9a

Brettschneider, S. & Clasing, S. (2009). *Zebra Vorkurs*. Stuttgart: Ernst Klett Verlag.

Böttinger, A. (2023). *Binnendifferenzierung im Alphabetisierungskurs im Bereich Deutsch als Zweitsprache*. Berlin: Peter Lang Verlag. https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/75552

Christiansen, C. (2023). *Förderung der Phonologischen Bewusstheit zur Vorbeugung von Lese-Rechtschreib-Schwierigkeiten. Übungskatalog für den Kindergarten und den Schulanfang*. https://transparenz.schleswig-holstein.de/dataset/24318fe7-0d56-454d-9f82-555a00b38d40/resource/a2479467-47c4-44a7-8358-43ff1e8129de/download/phonologischebewusstheit.pdf

Demmig, S. (2003). *Das professionelle Handlungswissen von DaZ-Lehrenden in der Erwachsenenbildung am Beispiel Binnendifferenzierung. Eine qualitative Studie.* [Dissertation, Universität Kassel]. https://www.urn.fi/urn:nbn:de:hebis:34-1529

Ellner, S. (2022). Zweitsprachliche Alphabetisierung digital unterstützen: Eine explorative Studie zur Förderung der phonologischen Bewusstheit mittels Lernapps. In: *Jenaer Arbeiten zur Lehrwerkforschung und Materialentwicklung: JALM,* 2, 5-26. https://zs.thulb.uni-jena.de/receive/jportal_jpvolume_00516317

Ewald, S.-M. & Steinbrink, C. (2023). Die Rolle der morphologischen Bewusstheit für den frühen Schriftspracherwerb. In: *Lernen und Lernstörungen,* 12 (3), 127-141. https://doi.org/10.1024/2235-0977/a000405

Gerdom-Meiering, C. (2018). *Zebra Vorkurs*. Stuttgart/Leipzig: Ernst Klett Verlag.

Otte, M. (2022). Sprachliche Individualisierung mittels digitaler Medien. In: M. Haider & D. Schmeinck (Hg.), *Digitalisierung in der Grundschule*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt. S. 140 - 153.

Rutzen, K. M. (2018). Umgang mit Heterogenität im Fremdsprachenunterricht. In: *Zeitschrift für Fremdsprachenforschung*, *29* (1), 97–107. ZFF-1-2018-Rutzen-Sammelrezension.pdf (dgff.de)

Sárvári, T. (2015). „Bilder sind gute Begleiter". Überlegungen zur Entwicklung und Förderung der primären Fertigkeiten im frühen DaF-Unterricht mit Bilderbüchern. In: Gesellschaft ungarischer Germanisten (GUG) (Hrsg.), *Jahrbuch der ungarischen Germanistik 2014* (S. 225-245). http://jug.hu/images/aufstze_jug2014_srvri.pdf

Schnitzler, C. (2008). *Phonologische Bewusstheit und Schriftspracherwerb.* Stuttgart: Thieme.

Wagner, R. K. & Torgesen J. K. (1987). The Nature of Phonological Processing and Its Causal Role in the Acquisition of Reading Skills. *Psychological Bulletin*, 101 (2), 192-212. https://doi.org/10.1037/0033-2909.101.2.192

Zastrow, T. (2022). *Phonologische Bewusstheit bewegungsorientiert fördern. Eine Informationsbroschüre für die Arbeit in der Schuleingangsphase* [Projekt im Rahmen der Masterarbeit, Universität Erfurt]. https://www.uni-erfurt.de/fileadmin/fakultaet/erziehungswissenschaftliche/Sonder-_und_Sozialpaedagogik/PDFs___Bilddateien/Broschuere_Phonologische_Bewusstheit_bewegungsorientiert_foerdern.pdf

Link/QR-Code für die Audiodateien zu den Bildkarten:

https://drive.google.com/drive/folders/11YjPq0348IONXfHs8vsb5ArMwio6p2UD?usp=sharing

Link/QR-Code für *genial.ly*:

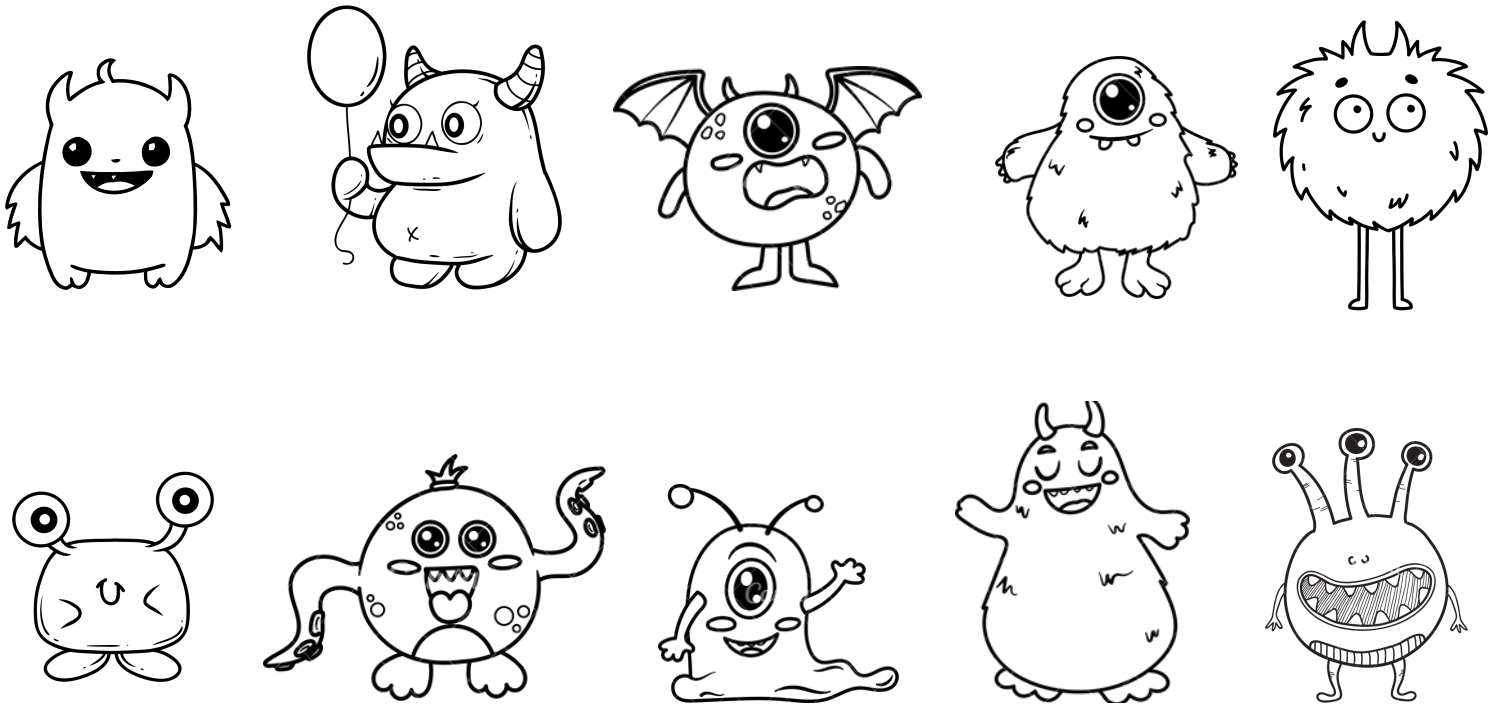
https://view.genial.ly/65ae35c1530f2000143b5f73

Links/QR-Codes für *TinyTap*:

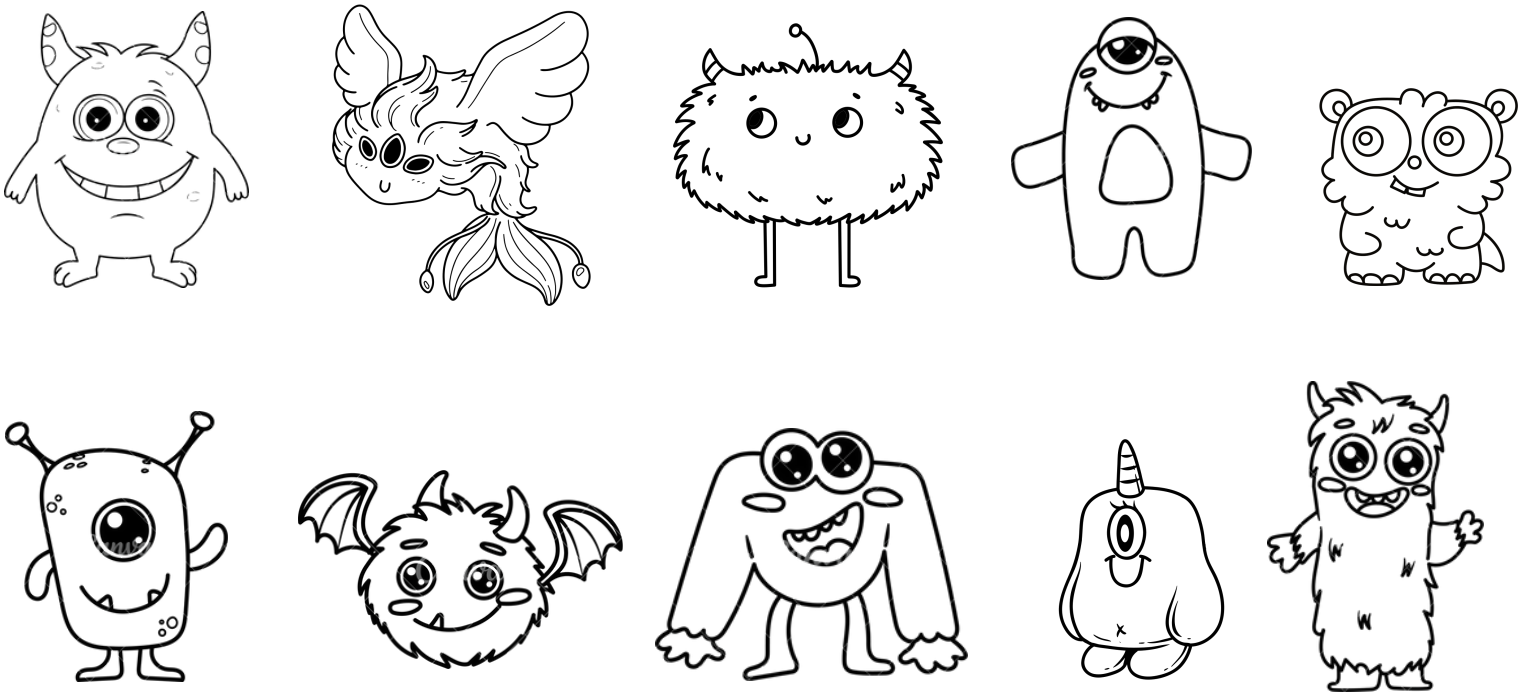
Stufe 1 Stufe 2 Stufe 3

https://www.tinytap.com/activities/g5d0l/Stufe-1
https://www.tinytap.com/activities/g5cpc/Stufe-2
https://www.tinytap.com/activities/g5ea4/Stufe-3

Liebe Kinder,
jetzt lauscht und hört gut zu.
So lernt ihr Deutsch im Nu.
Sammle die Monster alle ein und mal sie an ganz fein!



Liebe Kinder,
jetzt lauscht und hört gut zu.
So lernt ihr Deutsch im Nu.
Sammle die Monster alle ein und mal sie an ganz fein!



ZIEL ERREICHT!

Du bist ein echter Monsterjäger!



Name:

Du hast ___ Monster gesammelt. Halte weiter die 👀 und die 👂 offen, vielleicht findest du bald noch mehr?

WÖRTERLISTE

A a



die **ANANAS**, -

der **APFEL**, “

der **APFELSAFT**, “-e

die **APRIKOSE**, -n

die **AUBERGINE**, -n

die **AVOCADO**, -s

B b



die **BANANE**, -n

die **BIRNE**, -n

der **BLUMENKOHL**, -e

die **BOHNE**, -n

die **BREZEL**, -n

der **BROKKOLI**, -s

das **BROT**, -e

CH ch



der **CHILI**, -s

die **CHIPS**, -

D d



der **DONUT**, -s

die **DOSE**, -n

Ei ei / E e



das **EI**, -er

das **EIS**, -

die **ERBSE**, -n

die **ERDBEERE**, -n

F f



der **FISCH**, -e

die **FLASCHE**, -n

das **FLEISCH**, -

G g



die **GABEL**, -n

die **GURKE**, -n

H h



die **HIMBEERE**, -n

der **HONIG**, -e

J j



der **JOGHURT**, -s

die **JOHANNISBEERE**, -n

K k



die **KARTOFFEL**, -n

die **KAROTTE**, -n

der **KEKS**, -e

die **KIRSCHE**, -n

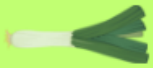
die **KIWI**, -s

der **KNOBLAUCH**, -

der **KUCHEN**, -

der **KÄSE**, -

L l



der **LAUCH**, -e

die **LIMONADE**, -n

der **LÖFFEL**, -

M m



der **MAIS**, -

die **MANDARINE**, -n

die **MANGO**, -s

das **MARZIPAN**, -e

die **MARMELADE**, -n

die **MELONE**, -n

das **MESSER**, -

das **MEHL**, -

die **MILCH**, -

das **MÜSLI**, -

N n



die **NUDEL**, -n

die **NUSS**, “-e

O o



das **OBST**, -

die **OLIVE**, -n

die **ORANGE**, -n

der **ORANGENSAFT**, “-e

P p



die **PAPRIKA**, -s

die **PFLAUME**, -n

der **PILZ**, -e

die **PIZZA**, -en/-s

R r



das **RADIESCHEN**, -

der **REIS**, -

der **RETTICH**, -e

der **ROSENKOHL**, -e

die **ROTE BEETE**, -

S s	T t	W w	Z z
			

der **SAFT**, “-e

der **SALAT**, -e

das **SALZ**, -

die **SCHOKOLADE**, -n

die **SCHÜSSEL**, -n

der SUPERMARKT, “-e

die **SUPPE**, -n

der **TEE**, -s

der **TELLER**, -

der **TISCH**, -e

die **TOMATE**, -n

der **WACKELPUDDING**, -s

die **WAFFEL**, -n

das **WASSER**, -

die **WASSERFLASCHE**, -n

die **WEINTRAUBE**, -n

die **WURST**, “-e

die **ZITRONE**, -n

die **ZWIEBEL**, -n

der **ZUCKER**, -

VERBEN

		
ESSEN	TRINKEN	KAUFEN
		
KOCHEN	SCHNEIDEN	VERKAUFEN
		
HELFEN	ZEIGEN	HÜPFEN
		
LAUFEN	SCHAUEN	SUCHEN