



# “Das Roulette des Vorlesens”

Ref. 20039



# Das Roulette des Vorlesens

## Bewusstsein für Phonologie und Legasthenie

Ref. 20039

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit dem Spanischen Verband für Dyslexie (FEDIS) und dem Verein Dyslexie und Familie (DISFAM):



### THEORETISCHE GRUNDLAGEN:

Die **Phonologische Bewusstheit** ist die metalinguistische Fähigkeit, die es uns ermöglicht bei gesprochener Sprache zu verstehen, dass Wörter aus kleineren Einheiten, wie Silben und Phonemen (den Lauten der Buchstaben), zusammengesetzt sind. Sie ermöglicht uns ein Bewusstsein für die Einheiten, aus denen Sprache besteht (die einzelnen Laute von Wörtern erkennen und trennen zu können).

Verschiedene Forschungsstudien haben den Zusammenhang zwischen der Entwicklung der phonologischen Bewusstheit (Verstehen von Struktur gesprochener Sprache) und der Entwicklung geschriebener Sprache gezeigt. Das bedeutet, dass das **Fördern der Entwicklung der phonologischen Bewusstheit zu einem besseren Erwerb von Lese- und Schreibfähigkeiten beiträgt**. Dies ist für jedes Kind eine notwendige Vorstufe zum Erlernen geschriebener Sprache. Besonders wichtig ist Üben des phonologischen Bewusstseins bei Lernschwächen wie Dyslexie oder Legasthenie, wenn diese mit einem Defizit an phonologischer Bewusstheit einhergehen.

### LERNZIELE:

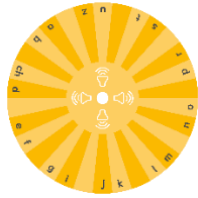
- Erlerne grundlegende Fähigkeiten zum Lesen lernen.
- Entwickle dein Bewusstsein für Phonologie.
- Übe Silben, indem du Wörter im Kopf zerlegst.
- Verbessere dein Bewusstsein für Laute, indem du im Kopf nach Lauten, die in Wörtern enthalten oder nicht enthalten sind, suchst.
- Buchstabiere und ordne Buchstaben Laute (Phoneme) zu.
- Lerne, Wörter nach Zugehörigkeit in Gruppen zuzuordnen.
- Erweitere deinen Basis-Wortschatz.
- Lerne, dich an Spielregeln zu halten, auch wenn du noch klein bist, und zu warten, bis du wieder an der Reihe bist.



## BESCHREIBUNG DES INHALTS:



**Buchstaben-Rad (Vorderseite):** Enthält die Buchstaben A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.



**Phoneme- oder Buchstabenlaute-Rad (Rückseite):** Enthält die Buchstabenlaute a, b, d, ch, e, f, g, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, z. Dieses Rad ist (wieder-)beschreibbar, es hat 10 Leerstellen, damit Sie andere Phoneme (Buchstabenlaute), oder jene, die intensiver geübt werden sollen, ergänzen können. Daher haben wir einen löschbaren

Schreibstift in das Spiel gepackt.

WICHTIG: Dieses Spiel zeigt den Laut eines Buchstaben, nicht seinen Namen. Beispiel: Der Buchstabe „b“ steht in diesem Roulette für das Phonem /b/, also seinen Laut.



**Objektgruppen-Rad:** Hier sind Tiere, Nahrungsmittel, Fahrzeuge, Dinge und Orte abgebildet.



**Silben-Rad:** Hier gibt es vier Möglichkeiten: Wörter mit 1, 2, 3 oder mehr Silben.



**Buchstaben-Positions-Rad (Vorderseite):** Hier gibt es drei mögliche Positionen des Buchstabens: Am Wortanfang, an irgend einer Stelle im Wort, nicht im Wort enthalten.



**Phonem-Positions-Rad (Rückseite):** Hier gibt es vier mögliche Positionen des Lauts: Am Wortanfang, in einer Silbe in der Wortmitte, in der letzten Silbe des Wortes, nicht im Wort enthalten.



**Bilder-Karten (mit echten Fotos):** 80 runde Karten mit Fotos.



**Stern-Karten:** 10 Stern-Karten zum Bestimmen des Siegers.

Dieses Set wurde aus robustem, hochwertigem, langlebigem Karton hergestellt. Hergestellt aus umweltfreundlichem Material aus nachhaltigen Wäldern.

Ein löschbarer Schreibstift ist im Spiel inkludiert, mit dem auf das Phonem-Rad (wiederbeschreibbar und löschtbar) geschrieben werden kann.

ACHTUNG: Das Buchstaben-Rad und andere Spiel-Räder sind nicht wiederbeschreibbar und löschtbar.

## ALTERSEMPFEHLUNG UND ANLEITUNG:



4 - 8 Jahre.

Bei diesem Spiel können die Roulette-Räder nach und nach dazu genommen werden, je nach Kenntnisstand des Kindes.

Wir schlagen Ihnen die folgende Reihenfolge vor, in der die verschiedenen Räder ins Spiel genommen werden können:

Mit sehr jungen Kindern können Sie das Spiel mit den **Bilder-Karten** und dem **Objektgruppen-Rad** beginnen. So lernen sie die Karten kennen und entdecken die Bezeichnung jedes Bildes.

Danach stellen Sie das **Silben-Rad** vor, um ein Bewusstsein für Silben zu entwickeln. Das hilft den Kindern, die Wörter zu den Bilder-Karten im Geiste zu zergliedern.

Später wird mit dem **Phonem-Rad** das phonemische Bewusstsein geübt. Dazu müssen die Spieler den Laut des Phonems machen, damit sie Bilder suchen können, deren Namen diesen Laut, also dieses Phonem, enthalten. Als nächstes kommt das **Phonem-Positions-Rad** zum Phonem-Rad hinzu.

Sobald die Kinder die Buchstaben und ihre Schreibweise kennen, können Sie das **Buchstaben-Rad** verwenden. Im letzten Schritt nehmen Sie noch das **Buchstaben-Positions-Rad** hinzu.



## SPIELABLAUF UND AKTIVITÄTEN:

### SUCHE UND FINDE!

Erleichtert das Erlernen des Zuordnens von Bildern in die folgenden Gruppen: Tiere, Nahrungsmittel, Fahrzeuge, Dinge und Orte.

**Ziel:** Sammle die meisten Bilder, indem du den Anweisungen des Roulette-Rads folgst.

**Teile, die du für das Spiel brauchst:** Objektgruppen-Rad und Bilder-Karten.



1. Drehe alle Bilderkarten mit der Bild-Seite nach unten.
2. Es beginnt der Spieler, dessen Name die meisten Silben hat, danach geht es reihum. Wenn die Namen mehrerer Spieler die gleiche Silbenanzahl haben, beginnt der oder die jüngste.
3. Alle Spieler müssen dann nach Bildern suchen, die zur Objekt-Gruppe gehören, auf die der Pfeil des Roulette-Rads zeigt.
4. Alle Spieler überprüfen, ob die Bilder, die die anderen gewählt haben, zur Gruppe passen.
5. Die Spieler kommen nacheinander in die Reihe, den Pfeil des Roulette-Rads zu drehen, um Bilder anderer Objektgruppen zu suchen. Wenn der Pfeil wieder auf der selben Gruppe stehen bleibt, erneut drehen, bis alle Gruppen auf dem Rad vervollständigt sind.
6. Der Spieler, der am Ende die meisten Bilder-Karten gesammelt hat, gewinnt.

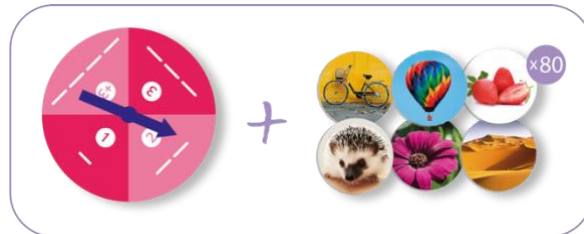
**Kooperative Spielmöglichkeit:** Bei dieser Variante führen die Spieler die oben erklärten Schritte gemeinsam durch, nicht einzeln oder in Paaren.

## WIR TEILEN WÖRTER IN SILBEN!

Bei dieser Spielvariante werden die Name der Bilder im Kopf in Silben geteilt.

**Ziel:** Sammle die meisten Bilder, indem du den Anweisungen des Roulette-Rads folgst.

**Teile, die du für das Spiel brauchst:** Silben-Rad und Bilder-Karten.



1. Drehe alle Bilderkarten mit der Bild-Seite nach unten.
2. Der Spieler, dessen Name die meisten Silben hat, beginnt mit dem Drehen des Roulette-Pfeils, danach geht es reihum. Wenn die Namen mehrerer Spieler die gleiche Silbenanzahl haben, beginnt der oder die jüngste.
3. Alle Spieler müssen dann Bilder suchen, deren Namen die selbe Silbenzahl haben wie der Pfeil auf dem Silben-Rad anzeigt.
4. Alle Spieler überprüfen, ob die Bilder, die die anderen Spieler gewählt haben, passen.
5. Die Spieler kommen nacheinander in die Reihe, den Pfeil des Roulette-Rads zu drehen, um Bilder mit anderer Silbenzahl zu suchen. Wenn der Pfeil wieder auf der selben Silbenzahl stehen bleibt, erneut drehen, bis alle Gruppen auf dem Rad vervollständigt sind.
6. Der Spieler, der am Ende die meisten Bilder-Karten gesammelt hat, gewinnt.

**Kooperative Spielmöglichkeit:** Bei dieser Variante führen die Spieler die oben erklärten Schritte gemeinsam durch, nicht einzeln oder in Paaren.

## WIR TEILEN WÖRTER IN LAUTE!

Bei dieser Spielvariante werden die Name der Bilder im Kopf in Phoneme zerlegt.

**Ziel:** Sammle die meisten Bilder, indem du nach jedem Drehen die Aufgaben des Roulette-Rads erfüllst, und sammle bis zum Ende des Spiels die meisten Sterne.

**Teile, die du für das Spiel brauchst:** Phonem-Rad, Bilder- und Stern-Karten.



1. Drehe alle Bilderkarten mit der Bild-Seite nach unten.
2. Der Spieler, dessen Name die meisten Silben hat, beginnt mit dem Drehen des Roulette-Pfeils, danach geht es reihum. Wenn die Namen mehrerer Spieler die gleiche Silbenzahl haben, beginnt der oder die jüngste.
3. Alle Spieler suchen dann nach Bildern, die den Laut enthalten, den das Roulette-Rad anzeigt (der Laut kann an beliebiger Stelle im Wort stehen).
4. Alle Spieler überprüfen, ob die Bilder, die die anderen gewählt haben, passen.
5. Der Spieler, der die meisten Bilderkarten hat, gewinnt und erhält eine Stern-Karte.
6. Die Bilder-Karten werden wieder zurück gegeben und umgedreht.
7. Diese Schritte werden so lange wiederholt, bis jeder Spieler ein Mal den Pfeil gedreht hat oder bis es keine Stern-Karten mehr gibt.
8. Der Spieler, der am Ende die meisten Stern-Karten gesammelt hat, gewinnt.

**Variante mit Phonem-Positions-Rad:** Dieses Rad wird gemeinsam mit dem Phonem-Rad verwendet, nun werden Bilder gesucht, deren Wörter das Phonem enthalten oder nicht oder es am Anfang, oder am Ende des Wortes enthalten.

**Variante mit Silben-Rad:** Das Silben-Rad kann gemeinsam mit dem Phonem-Rad verwendet werden. Dabei wird nach Bildern gesucht, die zu beiden Räder passen.

**Variante mit Phonem-Positions-Rad und Silben-Rad:** Diese beiden Roulette-Räder können gemeinsam mit dem Phonem-Rad verwendet werden. Dabei wird nach Bildern gesucht, deren Namen die Kriterien aller drei Räder erfüllen.

**Variante mit Objektgruppen-Rad:** Sie können das Objektgruppen-Rad bei allen Varianten zusätzlich verwenden. Die Bilder müssen die Kriterien aller Räder erfüllen.

## JETZT BUCHSTABIERN WIR!

Bei dieser Spielvariante geht es darum, die Namen der Bilder zu buchstabieren und die Buchstaben im Kopf aufzutrennen.

**Ziel:** Sammle die meisten Bilder, indem du nach jedem Drehen die Aufgaben des Roulette-Rads erfüllst, und sammle bis zum Ende des Spiels die meisten Sterne.

**Teile, die du für das Spiel brauchst:** Buchstaben-Rad, Bilder- und Stern-Karten.



1. Drehe alle Bilderkarten mit der Bild-Seite nach unten.
2. Startspieler ist, wessen Name die meisten Buchstaben hat. Reihum dreht jeder den Pfeil auf dem Roulette-Rad. Wenn mehrere Spieler gleich lange Namen haben, beginnt der oder die jüngste.
3. Alle Spieler suchen dann nach Bildern, die den Buchstaben enthalten, den das Roulette-Rad anzeigt (der Buchstabe kann an beliebiger Stelle im Wort stehen).
4. Alle Spieler überprüfen, ob die Bilder, die die anderen gewählt haben, passen.
5. Der Spieler, der die meisten Bilderkarten hat, gewinnt und erhält eine Stern-Karte.
6. Die Bilder-Karten werden wieder zurück gegeben und umgedreht.
7. Diese Schritte werden so lange wiederholt, bis jeder Spieler ein Mal den Pfeil gedreht hat oder bis es keine Stern-Karten mehr gibt.
8. Der Spieler, der am Ende die meisten Stern-Karten gesammelt hat, gewinnt.

**Variante mit Buchstaben-Positions-Rad:** Dieses Rad wird gemeinsam mit dem Buchstaben-Rad verwendet. Nun werden Bilder gesucht, deren Wörter den Buchstaben enthalten, damit beginnen oder ihn nicht enthalten.

**Variante mit Silben-Rad:** Das Silben-Rad kann gemeinsam mit dem Buchstaben-Rad verwendet werden, dabei sollen die Bilder den Angaben beider Räder entsprechen.

**Variante Buchstaben-Positions-Rad und Silben-Rad:** Diese beiden Roulette-Räder können gemeinsam mit dem Buchstaben-Rad verwendet werden. Nun ist das Ziel, nach Bildern zu suchen, deren Namen die Aufgaben aller drei Räder erfüllen.

**Variante mit Objektgruppen-Rad:** Sie können das Objektgruppen-Rad bei allen Varianten zusätzlich verwenden. Die Bilder müssen die Kriterien aller Räder erfüllen.