



Hörkoffer 2

Kasse-Gasse:

Förderschwerpunkt: **Diskrimination, Sinnverständnis**

Zubehör: 35 Karten, Plosivlautwürfel

Vor dem ersten Spiel: Einen der Blankowürfel mit Klebetiketten der 6 Plosivlaute (p,b,k,g,t,d,) bekleben.

Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Die ersten 8 Karten werden offen auf dem Tisch verteilt. Der Spielleiter würfelt. Alle Spieler suchen nun eine Karte, bei der der gewürfelte Buchstabe passend eingesetzt werden kann. Wer als erster eine passende Karte findet und das Wort richtig ausspricht erhält die Karte als Punkt. Der Spielleiter ergänzt wieder auf 8 ausliegende Karten. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Karten gewonnen hat.

Sätze-Poker:

Förderschwerpunkt: **Sinnverständnis, Merkfähigkeit**

Zubehör: 36 Wortkarten, 18 Sätzekarten

Die Wortkarten werden auf dem Tisch verteilt. Die Sätzekarten werden als verdeckter Stapel daneben gelegt. Der Spielleiter nimmt die erste Sätzekarte auf und liest alle drei Sätze langsam vor, wobei die fehlenden Wörter durch „mmhh“ ersetzt werden können. Die Spieler suchen nun die passende Wortkarte, die die drei fehlenden Worte zeigt. Wichtig ist dabei die richtige Reihenfolge der Wörter. Wer als erster die Karte findet darf sie behalten. Sieger ist, wer am Ende die meisten Wortkarten gewinnen konnte. *Variante: Die Spieler dürfen während des Vorlesens nicht die Pläne sehen (z.B. müssen sich umdrehen).*

Nachts-baum-weih:

Förderschwerpunkt: **Wortzergliederung, Sinnverständnis**

Zubehör: 11 Karten

Der Spielleiter liest die verdrehten Begriffe auf den Karten vor. Die einzelnen Silben müssen dabei so ausgesprochen werden, wie man sie im Wortverband auch aussprechen würde! Wer als erstes das gesuchte Wort richtig genannt hat, erhält einen Punkt. Die Ziffer im Hintergrund gibt jeweils die Schwierigkeitsstufe an. *Anmerkung: Wird das Spiel mit einer Kindergruppe gespielt, entsteht meist eine wilde Schreierei, weil jeder den anderen übertönen will. Das ist anstrengend, macht den Kindern aber sehr viel Spaß, weil sie endlich einmal laut sein dürfen.*

Richtig Herum Richtig:

Förderschwerpunkt: **Sinnverständnis, Wortzergliederung, Phonologische Bewusstheit**

Zubehör: 4 Karten, 2 Spielplankarten

Die Spielplankarten liegen auf dem Tisch. Der Spielleiter liest nun nacheinander die Worte auf den Karten vor. Die Spieler müssen herausfinden, wie die Wörter „richtig herum richtig“ heißen und sie richtig aussprechen. Anschließend suchen sie das entsprechende Bild auf den Spielplankarten. *Anmerkung: Spieler mit großen Problemen im Bereich der phonologischen Bewusstheit muss man mehr Zeit geben. Es wird ohne Wettbewerbscharakter gespielt, jeder Spieler erhält eine andere Aufgabe.*

Satzsalat:

Förderschwerpunkt: **Reihenfolgendgedächtnis, Merkfähigkeit, Sitzzergliederung, Sinnverständnis**

Zubehör: 35 Karten



Die Karten werden als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Der Spielleiter nimmt die oberste Karte und liest die Wörter vor. Die Spieler sollen herausfinden, in welcher Reihenfolge die Wörter zu einem sinnvollen Satz gebracht werden können. Es müssen alle genannten Wörter unverändert verwendet werden, keines mehr und keines weniger! Genaues Zuhören ist hier gefragt. *Variante: Die gehörten Wörter dürfen aufgeschrieben und dann visuell zu einem Satz zusammengestellt werden.*

Hörwürdig:

Förderschwerpunkt: **Diskrimination, Sinnverständnis, Merkfähigkeit**

Zubehör: 35 Karten, 4 Spielplankarten

Die Spielplankarten werden auf dem Tisch passend aneinander gelegt (2x2). Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Der erste Spieler nimmt die oberste Karte und liest sie vor. Die anderen suchen auf dem Plan die gesuchten Begriffe in der vorgelesenen Reihenfolge. Wer zuerst auf die richtige Stelle (links- oder rechtsherum) auf dem Plan zeigt gewinnt die Karte. Der nächste Spieler liest nun die nächste Karte vor etc.

Anmerkung: Man kann auch im Schwierigkeitsgrade steigend spielen (Hintergrundfarben der Karten): 3 Begriffe, 4 Begriffe, 3 oder 4 assoziative Begriffe.

Begriffe Ruten:

Förderschwerpunkt: **Diskrimination, Sinnverständnis**

Zubehör: 35 Karten, Selbstlautwürfel

Vor dem ersten Spiel: Einen der Blankowürfel mit Klebetiketten der Selbstlaute (Vokale: a,e,i,o,u,?) bekleben.

Die Spielkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte der Spielerrunde gelegt. Der erste Spieler würfelt, nimmt die oberste Karte und liest sie deutlich vor, indem **alle** vorkommenden Selbstlaute des Wortes durch den gewürfelten Selbstlaut ersetzt werden (Beim Fragezeichen darf sich der Spieler einen Selbstlaut aussuchen). Wer von den übrigen Spielern als erster weiß, wie das Wort richtig heißt, darf es laut sagen. Nur wenn er es absolut richtig sagt (ohne geringfügige Abweichung z.B. Blume-Blumen), gewinnt er die Karte. Wer am Schluss die meisten Karten hat ist Sieger. *Einfachere Variante: Letzte Silbe wird unverändert gelesen.*

Schauhören:

Förderschwerpunkt: **Merkfähigkeit**

Zubehör: 34 Karten

Die Karten werden gemischt und geordnet oder ungeordnet verdeckt auf dem Tisch verteilt. Jede Karte kommt doppelt vor. Der Spielleiter zieht zügig nacheinander die Karten zu sich heran, liest sie deutlich mit neutraler Stimme vor, legt sie wieder an ihren Platz und nimmt die nächste. Die Spieler dürfen auf keinen Fall die Karten sehen. Ist sich ein Spieler sicher, dass er eine Karte schon einmal gehört hat, dann darf er mit seinen Händen gleichzeitig auf die gleich gehörten Karten klopfen und umdrehen. Wenn die beiden Karten gleich sind, dann darf sie der Spieler behalten. Das Spiel ist beendet, wenn keine Karten mehr liegen. Sieger ist, wer die meisten Kartenpaare gewonnen hat.