

Phonologische Bewusstheit: spielerische Übungen zur Silbengliederung

Vorläuferfähigkeiten ab Klasse 1

Idee: Akademie für Leseförderung Niedersachsen

Als phonologische Bewusstheit bezeichnet man die Fähigkeit, aus dem Lautfluss der gesprochenen Sprache einzelne lautliche Elemente zu unterscheiden und zu identifizieren. Folglich ist die phonologische Bewusstheit eine wichtige Voraussetzung für einen erfolgreichen Schriftspracherwerb. Sie entwickelt sich schrittweise. Zunächst werden Wörter und Silben erkannt (phonologische Bewusstheit im weiteren Sinn), erst später können einzelne Laute identifiziert werden (phonologische Bewusstheit im engeren Sinn). Zur Schulung der **phonologischen Bewusstheit im weiteren Sinn** eignen sich Übungen zu Reimen und zur Silbengliederung.



In diesem Praxistipp wird eine **Sammlung unterschiedlicher Übungen zur Silbengliederung** vorgestellt. Um zu ermitteln, wie viele Silben ein Wort hat, können die Silben **geklatscht**, **geschwungen** (mit dem Finger in der Luft) oder **geklopft** werden (mit dem Finger auf den Tisch).

Vorbereitung

Für die meisten der hier aufgeführten Übungen werden Bildkarten mit Abbildungen von Wörtern unterschiedlicher Silbenlänge benötigt. Eine Sammlung geeigneter **Bildkarten** zum kostenlosen Download findet man [hier](#). Es empfiehlt sich, die Karten in doppelter Ausführung auszudrucken, um für das selbständige Üben einen Kartensatz mit Lösung auf der Rückseite zur Verfügung zu haben (z. B. aufgeklebte Punkte, die die Anzahl der Silben angeben). Die kostenlosen Bildkarten können durch Memorykarten oder käuflich zu erwerbende Bildkartensets ersetzt oder ergänzt werden.

Für einige Spiele werden außerdem **Spielkarten mit Silbenbögen**, **Würfel mit Silbenbögen**, **Bewegungskarten** oder **Spielpläne eingesetzt**. (Die benötigten Kopiervorlagen zum Ausdruck dieser Materialien können über einen Link am Ende dieses Praxistipps heruntergeladen werden.)

Kreis- und Bewegungsspiele

Begrüßungszug

Idee: Nicole Brüske

Die Kinder stehen in einem großen Kreis. Ein Kind läuft außen um den Kreis herum und sagt dabei: „Um den Kreis marschiere ich...“, bleibt bei einer anderen Person stehen und setzt fort: „...und wähle mir als Partner dich!“ und zeigt dabei mit dem Finger auf das angesprochene Kind. Alle Kinder sprechen gemeinsam und klatschen den Namen in Silben: „Wir klatschen mit der Hand, Le-an-der wirst du



Akademie für Leseförderung
Niedersachsen

Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek
Waterloostr. 8
30169 Hannover

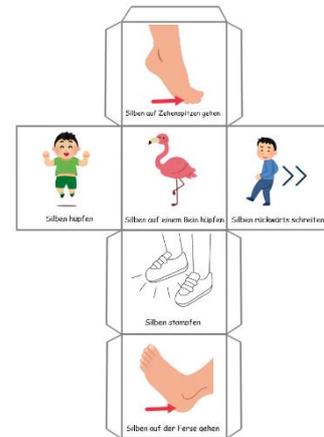
Tel.: +49 511 1267 308
Mail: alf@gwlb.de
Web: www.alf-hannover.de

genannt!“ Das Kind hängt sich hinten an das erste Kind an und eine neue Runde beginnt. Es wird so lange gespielt, bis das letzte Kind aus dem Kreis sich an den Zug gehängt hat.

Silben schreiten, stampfen, hüpfen...

Benötigte Materialien: Bildkarten, Bewegungskarten/ Würfel mit Bewegungs-Symbolen, Teppichfliesen

Alle Kinder stehen im Kreis. Die Lehrkraft zeigt eine Bildkarte hoch. Ein Kind spricht und schwingt das Wort in Silben. Alle sprechen chorisch nach und schwingen dabei die Silben. Mehrere Kinder dürfen nacheinander in die Kreismitte kommen, eine Bewegungskarte ziehen oder für die auszuführende Bewegung einen [Würfel mit Einstecktaschen](#) verwenden (Kopiervorlage zum Ausdruck s. u.) und anschließend das Wort von Teppichfliese zu Teppichfliese hüpfen, stampfen, rückwärts schreiten usw.



Variante: Alternativ kann das Spiel auch in Kleingruppen von bis zu fünf Kindern auf dem Schulhof oder in der Sporthalle gespielt werden. Auf dem Hof können anstelle der Teppichfliesen Kreise mit Straßenkreide gezeichnet, in der Halle Gymnastikreifen genutzt werden. Pro Gruppe sollte jeweils ein Kind den Begriff in Silbensprechweise schwingen, während die anderen Kinder ihn im Anschluss nachsprechen und dabei in die gewählte Bewegung umsetzen.

Wettkampf zum Mauseloch

Benötigte Materialien: Bildkarten mit Lösung auf der Rückseite

Idee: Persen-Verlag

Das Spiel wird in Kleingruppen mit bis zu vier Kindern gespielt. Es werden im Abstand von 3-5 Metern eine Startlinie und eine Ziellinie mit angedeutetem Mauseloch auf den Boden gezeichnet. Ein Kind übernimmt die Rolle der Spielleitung, setzt sich neben das Mauseloch und legt den Bildkartens Stapel so neben sich, dass die Bildseite nach oben zeigt. Die Mäuschen stellen sich hinter der Startlinie nebeneinander auf. Das Spielleiter-Kind zeigt dem ersten Mäuschen die Bildkarte. Dieses hat die Aufgabe, das Wort in Silbensprechweise zu schwingen. Die Kontrolle erfolgt mithilfe der Kartenrückseite. Wurde die richtige Silbenzahl ermittelt, darf das Kind um die entsprechende Anzahl an Mäuseschrittchen (Einen Fuß vor den anderen setzen!) vorwärtsgehen. Danach sind die anderen Mäuschen an der Reihe. Es wird so lange gespielt, bis das erste Kind das Mauseloch erreicht hat.

Variante: Es bietet sich an, das Bildkartenset um ein paar Bilder zu Wörtern mit besonders vielen Silben zu erweitern. Statt der Verwendung von Bildkarten kann auch ein Wimmelbild-Poster genutzt werden. Dann dürfen die Mäuschen sich aus der Abbildung selber Begriffe wählen und versuchen, möglichst lange Wörter zu bilden (z. B. Re-gen-bo-gen-luft-bal-lon). Da es hier keine Kontrollmöglichkeit gibt, übernimmt das Spielleiter-Kind die Rolle des Schiedsrichters.



Kartenspiele

Memory

Benötigte Materialien: Bildkarten, ein passender Satz an Silbenbogen-Karten

In Vorbereitung auf das Memory-Spiel sollten diverse Zuordnungsübungen mit unverdeckten Spielkarten erfolgen, bei denen die Silben geschwungen werden:

- gruppenweises Ordnen aller Bildkarten mit Begriffen gleicher Silbenzahl
- paarweises Zuordnen von Bildkarte und Silbenbogenkarte
- reihenweises Ordnen von Bildkarten mit Begriffen ansteigender Silbenzahl (einsilbiges Wort, zweisilbiges Wort usw.
- paarweises Zuordnen von Bildkarten mit Begriffen identischer Silbenzahl

Das Memory-Spiel erfolgt nach den bekannten Regeln. In der einfachen Variante werden Pärchen aus Bild und Silbenbogenkarte erspielt. Als Unterstützung können die Silbenbogenkarten eine andere Größe oder Farbe als die Bildkarten haben. In der anspruchsvolleren Variante werden Pärchen aus Bildkarten mit Begriffen identischer Silbenlänge erspielt. Wichtig ist, dass die Begriffe der Bildkarten nach Aufdecken im Zuge des Spiels wiederholt geschwungen werden.

Variante: Das Spiel lässt sich auch als Bewegungsspiel umsetzen. Dazu erhält jedes Kind eine Bildkarte. Die Kinder bewegen sich durch den Raum. Auf ein akustisches Signal hin finden sich die Kinder zu Paaren zusammen und klatschen sich nacheinander ihre Wörter vor. Diejenigen, die den passenden Partner gefunden haben, setzen sich an den Rand. Bevor das Spiel weitergeht, klatschen sie ihre Begriffe vor, sodass „falsche Paare“ wieder in das Spiel zurückwandern. Es wird so lange gespielt, bis alle Paare gefunden wurden.

Wer hat die höhere Silbenzahl?

Benötigte Materialien: Bildkarten mit Lösung auf der Rückseite

Zwei Kinder spielen gegeneinander. Jedes Kind hat einen Bildkartenstapel mit der Bildseite nach oben vor sich liegen. Die Kinder schwingen nacheinander den Begriff und vergleichen danach mit der Lösung auf der Rückseite. Das Kind mit der höheren Silbenzahl gewinnt beide Karten. Haben beide Spielpartner:innen dieselbe Silbenzahl, wandern die Karten unter den Stapel zurück.

Silben-Bingo

Benötigte Materialien: Bildkarten, Blanko-Bingo-Spielpläne, Silbenbogenkärtchen

Vorbereitend bestückt jedes Kind den eigenen Blanko-Spielplan mit Silbenbogenkarten in beliebiger Reihenfolge. Die Lehrkraft zeigt eine Bildkarte hoch und das Wort wird von ein oder mehreren Kindern vorgeklatscht. Auf diese Weise wird die Silbenzahl ermittelt und jedes Kind dreht eine passende Silbenbogenkarte auf dem eigenen Spielplan um. So wird fortgefahren, bis ein Kind vier



umgedrehte Kärtchen in einer Reihe/Spalte/Diagonale hat. Es ruft laut „Bingo“ und hat das Spiel gewonnen.

Variante: Unter Zuhilfenahme der Karten mit Lösung auf der Rückseite kann das Spiel auch selbstständig in Partnerarbeit oder Gruppen mit bis zu 5 Personen gespielt werden. Abwechselnd bzw. reihum werden dann die unterschiedlichen Begriffe geklatscht und die Silbenzahl jeweils von demjenigen ermittelt, der an der Reihe ist.

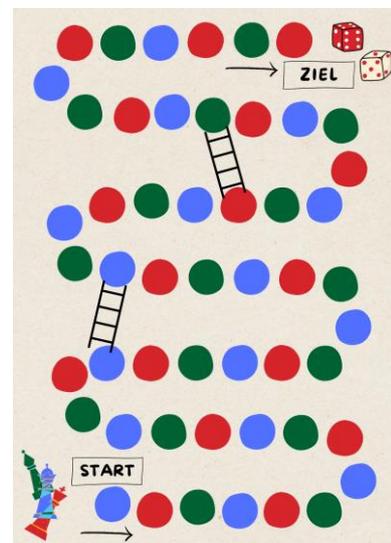
Würfelspiel

Wer wird Silbenkönig?

Idee: Bianca Blöcker/ Eduki

Benötigte Materialien: Spielplan, Bildkarten mit Lösung auf der Rückseite, Spielfiguren, Würfel

Das Spiel kann mit 2-4 Personen gespielt werden. Der Bildkartenstapel wird mit der Bildseite nach oben neben dem Spielfeld positioniert. Eine:r der Mitspieler:innen beginnt, würfelt und zieht entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorwärts. Um auf dem erreichten Feld stehenbleiben zu dürfen, muss die oberste Bildkarte angeschaut und der Begriff darauf geschwungen werden. Kontrolliert wird mit der Lösung auf der Kartentrückseite. Wurde richtig geklatscht, darf um die entsprechende Silbenzahl vorwärts gezogen werden. Wurde die Aufgabe nicht richtig gelöst, muss um dieselbe Silbenzahl zurückgegangen werden. Nach dem Zug wandert die Karte unter den Stapel zurück. Es wird so lange gespielt, bis ein:e Spieler:in das Ziel erreicht hat. Landet man mit seinem Spielzug an der untersten Sprosse einer Leiter, darf man hochklettern, wenn man die Aufgabe richtig gelöst hat.



Variante: Das Spiel wird nach den Regeln von Variante 1, aber ohne Würfel gespielt. Zu Beginn des jeweiligen Spielzugs wird die oberste Karte angeschaut und auf bekannte Weise die Silbenzahl ermittelt (Kontrolle nicht vergessen!) und vorgerückt. Wurde das Wort falsch geklatscht, bleibt man auf dem Ausgangsfeld stehen.

Digitale Spielideen

Silben-Rad

Benötigte Materialien: Smartboard oder Tablet, digitales Silbenrad (zu finden unter diesem [Link](#), WLAN-Zugang erforderlich!)

Das Rad wird von einem Kind gedreht. Passend zu der angezeigten Silbenzahl muss ein Wort gefunden werden, das der Silbenzahl entspricht. Die Person, die ein passendes Wort nennen und vorklatschen kann, darf als nächste das Rad drehen. Unterstützend kann eine Auswahl an Bildkarten oder ein (Wimmel-) Bild gezeigt werden, um das Finden von Begriffen zu erleichtern.



Akademie für Leseförderung
Niedersachsen

Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek
Waterloostr. 8
30169 Hannover

Tel.: +49 511 1267 308
Mail: alf@gwlb.de
Web: www.alf-hannover.de

Tipp: Über diesen [Link](#) können weitere „digitale Räder“ mit Bildern, Buchstaben und Wörtern für vielfältige Übungen zur phonologischen Bewusstheit erstellt werden.

Viele der hier vorgeschlagenen Spielideen lassen sich in abgewandelter Form auch als Übungen zum Reimen oder zur Lautidentifikation nutzen. Ab Ende Klasse 1 können die Bildkarten zunehmend durch Wortkarten ersetzt werden.

Downloads

- [Kopiervorlagen](#)

Weitere Übungen zur Phonologischen Bewusstheit

- [Phonologische Bewusstheit: spielerische Übungen zu Reimwörtern](#)
- [Phonologische Bewusstheit: spielerische Übungen zur Lautidentifikation](#)

