



oder nicht?) kennzeichnen. Das Material kann dann allerdings nicht mehr so im Förderunterricht oder in der Lerntherapie genutzt werden, weil die Lösung auf der Karte markiert ist. Das Kind kann sein Spiel jedoch als Arbeitsmaterial mit nach Hause nehmen und dort als ganz einfaches Mau-Mau mit Eltern, Geschwistern oder Freunden spielen, denen der Unter-

schied zwischen langen und kurzen Vokalen oft nicht bewusst ist. Durch die farbliche Kennzeichnung kommt es beim Spielen zu Hause nicht zur Einprägung einer falschen Zuordnung. Ganz im Gegenteil! Spielerisch wird das Wissen visuell abgespeichert und automatisiert.

## Spielvarianten



### Mau-Mau

Je nach vorgesehener Dauer des Spieles bekommen die Spieler (zwei bis maximal sechs Spieler) zu Beginn fünf, sieben oder neun Karten. Die restlichen Karten werden gestapelt und zwischen den Spielern auf den Tisch gelegt. Derjenige, der die Karten verteilt hat, deckt die oberste Karte vom Stapel auf. Der Spieler, der als nächster im Uhrzeigersinn sitzt, darf nun als erster ablegen. Dabei gilt die Regel: gleiche Vokallänge auf gleiche Vokallänge oder gleiches Zeichen auf gleiches Zeichen. Wichtig: Beim Ablegen muss immer gesagt werden, ob der Vokal lang oder kurz ist.

### Die Aktionskarten wie

- die „Wunschkarten“ (Joker),
- die Karten „Jetzt geht es in die andere Richtung ...“ (z.B. statt rechts- geht es links-herum)
- und die Karten „Gib eine deiner Karten einem anderen Spieler ...“ (nachdem man eine seiner Karten weitergegeben hat, muss man die „Weitergeben-Karte“ auf den offenen Stapel legen)

dürfen jederzeit abgelegt werden. Bei den Wunschkarten darf sich der Ablegende etwas wünschen. Bei den Karten „Gib eine deiner Karten einem anderen Spieler“ und „Jetzt geht es in die andere Richtung“ darf der nächste

Ablegende frei entscheiden, welche Symbolkarte er jetzt legt.

Spielen die Kinder **ohne Lehrkraft**, sollte **ein Kind als Spielleiter** eingesetzt werden. Es darf die Karten verteilen und muss anhand der Kontrollkarte überprüfen, ob alle Mitspieler die Vokallänge richtig erkennen.

### Wer gewinnt?

Die Wortkarten liegen umgedreht auf dem Tisch. Auf der linken Seite sitzt die Figur Anton und auf der rechten Seite Ali (dies sollte durch richtige Figuren oder Puppen visualisiert werden). Jetzt werden die Karten abwechselnd aufgedeckt. Dann muss entschieden werden, ob die Karte zu Anton oder zu Ali gehört, also ob es sich um einen kurzen Vokal wie bei Anton oder einen langen Vokal wie bei Ali handelt. Wer gewinnt von den beiden? Anton oder Ali?

Dieses Spiel ist das beste **Anfangsspiel**, weil nur die Puppen oder Tierfiguren gewinnen und verlieren können. Hinweis: Sind alle 48 Wortkarten im Spiel und werden sie richtig verteilt, gewinnt natürlich keiner! Bei den Spielen zur Rechtschreibung können am besten Tierbilder oder Tierfiguren, die den entsprechenden Laut beinhalten, genommen werden.



Wenn die Kinder dieses Spiel allein spielen, sollte die Lehrkraft hinterher kontrollieren, ob alle Karten richtig zugeordnet worden sind, oder ein Kind übernimmt diese Aufgabe mit der Kontrollkarte.

### Memory oder Aufdeck-Memory

Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten umdrehen. Zwei Wörter mit langem Vokal ergeben ein Pärchen und zwei Wörter mit kurzem Selbstlaut ebenfalls. Wer ein Pärchen hat, darf es vor sich legen. Gewinner ist, wer die meisten Pärchen hat. Wenn die Kinder dieses Spiel allein spielen, sollte die Lehrkraft hinterher kontrollieren, ob alle Karten richtig zugeordnet worden sind, oder ein Kind erledigt dies mit der Kontrollkarte.

*Diese drei Spiele können mit allen Karten-sets gespielt werden, auch mit denen zur Rechtschreibung.*

*Die Spielkarten werden am besten auf DIN-A4-Karteikarten kopiert und dann ausgeschnitten.*



## Didaktische Hinweise zu den einzelnen Spielen

Wichtig bei allen Spielen ist eine **deutliche Aussprache**, damit Kinder überhaupt die Chance haben, sich über die auditive Wahrnehmung die Schreibweise zu erschließen.

### Spiele zu langen und kurzen Vokalen in zweisilbigen lauttreuen Wörtern

Es empfiehlt sich, kleinschrittig vorzugehen: Zuerst die Unterscheidung bei einem Selbstlaut einüben und dann nach und nach die anderen Vokale. Die Unterscheidung beim „i“ sollte erst ganz zum Schluss eingeübt werden, weil im Deutschen ein langes „i“ in den meisten Fällen als „ie“ verschriftlicht wird. Bei vielen Kindern ist es sinnvoll, zuerst nur die Wortkarten „ie“ einzusetzen und dann die Ausnahmen mit „i“ – so findet zugleich eine Übung der Dehnung des „i“ durch das „e“ statt.

Alle Wörter auf den Wortkarten sind zweisilbige lauttreue Nomen, deren Betonung auf der ersten Silbe liegt. Bei allen hier verwendeten Nomen endet die Silbe mit dem langen Vokal offen (z.B. Ta – fel) und die mit dem kurzen Vokal geschlossen (z.B. Fal-ke). Das ist in den meisten deutschen Wörtern so, aber nicht immer. Bei manchen Zweisilbern liegt die Betonung auf der zweiten Silbe (Monat), manche Silben enden nicht mit einem Konsonanten, obwohl der Vokal lang ist (Pos-ter) und manche Silben enden mit einem betonten Vokal, der kurz gesprochen wird (Ni-kolaus). Das hier verwendete Wortmaterial entspricht von der Silbenstruktur her also nicht der deutschen Sprache generell. Zur Einübung des Wahrnehmens langer und kurzer Vokale ist es aber bedeutsam, das Wortmaterial so zu strukturieren, dass die Kinder eine Gesetzmäßigkeit erkennen können.





## Wortkarten langes oder kurzes „a“?



### Wortkarten langes „a“

- triangle icon: Haken, Daten, Kater, Nadel, Name, Frage
- square icon: Nase, Tafel, Kabel, Faden, Schale, Krater
- circle icon: Dame, Hafen, Hagel, Lade, Wagen, Graben
- star icon: Lager, Made, Magen, Faser, Panik, Rabe



**Haken**



**Daten**



**Kater**



**Nadel**



**Name**



**Frage**