



Hörkoffer 1

Schneeflockenspiel 1:

Förderschwerpunkt: **Zergliederung**

Zubehör: 34 Karten, Pro Spieler 1 Spielplankarte, und 10 Schneeflocken (Spielsteine),
Würfel 1-3

Jedes Kind erhält eine Spielplankarte und 10 Schneeflocken. Die Karten werden auf dem Tisch verteilt. Es wird reihum gewürfelt (der Jüngste darf anfangen). Wer zuerst ein Bild findet, dessen Wort so viele Silben hat wie der Würfel zeigt, darf eine Schneeflocke auf einen Stern seines Spielplanes legen. Sieger ist, wer zuerst alle 10 Schneeflocken auf seinem Plan hat.

Anmerkung: Vor dem Spiel sollten die Abbildungen eindeutig benannt und in Silben zergliedert geklatscht werden.

Schneeflockenspiel 2:

Förderschwerpunkte: **Zergliederung, Diskrimination**

Zubehör: 34 Karten, Pro Spieler 1 Spielplankarte und 10 Schneeflocken (Spielsteine),
Würfel 1-6

Jedes Kind erhält eine Spielplankarte und 10 Schneeflocken. Die Karten werden auf dem Tisch verteilt. Es wird reihum gewürfelt (der Jüngste darf anfangen). Wird z.B. eine 4 gewürfelt, sucht sich der Spielleiter gedanklich eine geeignete Karte aus und fragt die Kinder beispielsweise: „Findet Ihr ein Bild, bei dem ihr an der 4. Stelle ein „K“ spürt, wenn ihr es euch langsam vorsagt? (Lösung wäre z.B. die Krake) Der Spielleiter sollte natürlich die gesuchten Buchstaben variieren. Wer zuerst ein passendes Bild gefunden hat, erhält eine Schneeflocke. Sieger ist, wer zuerst alle 10 Schneeflocken auf seinem Plan hat.

Blumensalatblumen:

Förderschwerpunkt: **Merkfähigkeit**

Zubehör: 35 Karten, Pro Spieler 1 Spielplankarte und 5 Spielsteine

Jedes Kind erhält eine Spielplankarte und 5 Spielsteine. Der Spielleiter nimmt die erste Karte vom Stapel und liest von links nach rechts die Bilder vor. Die Kinder legen **anschließend** ihre Spielsteine auf die gehörten Bilder: Es werden so viele Chips auf das Bild gelegt, so oft der Begriff genannt wurde - und zwar gebündelt (wurde auf einer Karte z.B. dreimal Blume vorgelesen, dann müssen auf einmal drei Chips auf die Blume gelegt werden). Die Handlungsreihenfolge ist egal, auf das richtige Ergebnis kommt es an.

Ro-ro-bo-bo-ter:

Förderschwerpunkt: **Zergliederung**

Zubehör: 35 Karten, Würfel 1-3

Die Karte mit dem Roboter wird in die Mitte der Spielerrunde gelegt. Die restlichen Karten werden unter den Spielern verteilt. Ziel ist es, die Batterie des Roboters aufzuladen, indem Begriffe in Robotersprache ausgesprochen und die Karten unter die Roboterkarte abgelegt werden. Es wird reihum gewürfelt (der Jüngste darf anfangen). Der Würfel bestimmt, wie oft jede Silbe des jeweiligen Wortes ausgesprochen werden soll. (Wird z.B. eine 3 gewürfelt und das Kind will die Karte mit „Salat“ ablegen: Sa-sa-sa-lat-lat-lat.) Nur wenn richtig gesprochen wird, darf die Karte unter den Roboter gelegt werden. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten unter dem Roboter liegen und die Batterie somit aufgeladen ist.



Stummigiefel:

Förderschwerpunkt: **Sinnverständnis**

Zubehör: 7 Karten

Der Spielleiter liest die verdrehten Worte auf den Karten vor. Die Kinder sollen erraten, wie die Worte richtig ausgesprochen heißen. Es ist darauf zu achten, dass die Kinder die Lösungsworte richtig und auf Anhieb sagen können und nicht erst die verdrehte Vorgabe wiederholen.

Anmerkung: Ohne viele Erklärungen sollte man zuerst ausprobieren, ob die Kinder von alleine auf die Lösung kommen. Kinder im Schulalter, die hier große Schwierigkeiten haben, sollten auf Dyspraxie hin abgeklärt werden.

Hüslì Höre:

Förderschwerpunkte: **Sprachgefühl, Phonologische Bewusstheit, Sinnverständnis,**

Merkfähigkeit

Zubehör: 25 Karten, alle Spielsteine

Vor Spielbeginn werden die Karten im Schwierigkeitsgrad steigend nach Farben sortiert (Füllfarbe der Karten): blau – grün – rot – gelb – schwarz – lila. Die Karte mit den acht Bildern wird in die Mitte des Tisches gelegt. Sie soll den Kindern helfen, die Aufgaben zu lösen. Der Spielleiter liest hintereinander die Wortreihe (sieben Wörter) einer Karte vor, den achten Begriff liest er nicht (dieser soll von den Kindern genannt werden). Mit den leichtesten Karten wird begonnen (blau). Die Kinder sollen sagen, welchen der acht Begriffe der Spielleiter nicht genannt hat. Wer es als erster erraten hat erhält einen Spielstein. Die Kinder können sich dabei an der Karte mit den Bildern orientieren. Im Spielverlauf kann der Spielleiter diese optische Hilfe wegnehmen, so dass die Kinder nur noch über die Hörerinnerung die Aufgabe lösen. Sieger ist, wer am Ende die meisten Spielsteine gesammelt hat.

Was war da noch? :

Förderschwerpunkt: **Merkfähigkeit**

Zubehör: 19 Karten, Pro Spieler 1 Spielplankarte und 10 Spielsteine

Die Spieler legen ihre Spielplankarte und je 10 Spielsteine vor sich auf den Tisch. Der Spielleiter liest nun alle 10 Begriffe einer Karte laut vor. **Anschließend** legen die Spieler ihre Spielsteine auf die gehörten Begriffe. Wenn alle fertig sind, liest der Spielleiter zum Abgleich die Karte nochmals vor. Jeder Stein, der richtig liegt, zählt als Punkt. *Bei jüngeren Spielern verwendet man die Karten mit nur 5 Begriffen oder liest lediglich die ersten x Begriffe einer Karte vor.*

Telefonnummern:

Förderschwerpunkt: **Reihenfolgedächtnis**

Zubehör: 15 Karten, Für jeden Spieler Papier und Stift

Der Spielleiter liest eine Telefonnummer vor (die 2 wird „zwei“ und nicht „zwo“ gelesen!). Die Spieler schreiben diese auf. Die Zahl rechts unten auf der Karte gibt den Schwierigkeitsgrad an.
Spielvarianten:

- 1. Die Spieler haben Würfel und sollen die gehörten Zahlenreihen mit diesen nachlegen. Dabei gilt, dass Zahlen über 6 mit 2 Würfeln dargestellt werden, die vertikal liegen.*
- 2. Die Telefonnummern werden in umgekehrter Reihenfolge zum Gehörten aufgeschrieben.*