



Fachkommission der KMK zur Überprüfung von Lehr- und Lernmitteln für den Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation

Graphemix

ReimFit 1 - 5

Kartenspiele zum auditiv-phonologischen Training und zur Lese-/Rechtschreibförderung
von Astrid Kudrass

[Prolog-Shop](#)

Köln

Von den fünf Kartenspielen der Reihe Graphemix - ReimFit lagen der Fachkommission drei Spiele vor:
ReimFit 1, ReimFit 2 und ReimFit 3.

Der Katalog im Internet beschreibt die Spiele wie folgt:

"Die Kartenspiele dieser Reihe bereichern das Repertoire des auditiv-phonologischen Trainings und der Lese-/Rechtschreibförderung fundiert und mit anregenden Spielideen. Die fünf Kartenspiele der Reihe Graphemix verwirklichen eine ausgeklügelte und witzige Spielidee: Auf einer Spielkarte werden zu einem Bild ein passendes anderes Bild und ein Ablenker angeboten. Trainiert werden Grundlagen der Phonologischen Bewusstheit als Vorläuferfähigkeit der Schriftsprache."

Jedes Spiel beinhaltet zu den Spielkarten eine Spielanleitung für 2-4 Spieler:

Jeder Spieler erhält vom gemischten Kartenstapel 6-8 Karten und nimmt anhand der farbigen Symbole (oben links) eine erste Sortierung vor. Hierbei ergeben immer drei passende Farbsymbole ein Trio. Bereits bestehende Trios werden den Mitspielern gezeigt und benannt (z.B. Banane, Fahne, Sahne). Nun fragt ein Mitspieler nach der Karte, die ihm zu einem Trio noch fehlt. Erhält er die Karte, so gibt sie ihm den Hinweis auf die dritte, noch fehlende Karte des Trios. Solange ein Spieler von seinen Mitspielern eine gewünschte Karte erhält, darf er weitere Karten von ihnen erfragen. Anderenfalls nimmt er eine Karte vom Kartenstapel und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sobald ein Spieler ein Trio vollständig hat, legt er es offen ab und benennt die Reimwörter. Gewinner ist, wer die meisten Trios abgelegt hat.

Sprachliche Inhalte der Spiele:

ReimFit 1

Spielkarten mit 2er-Reimen und semantischen, assoziativen sowie phonologischen Ablenkern. Das spielende Kind lernt, sich vom Wortinhalt und von phonologischen Ähnlichkeiten zu lösen und die Wortgestalt zu betrachten, z.B. Nudel-Pudel-Nadel.

ReimFit 2

Spielkarten zum Reimen identifizieren und zuordnen (diesmal mit 3er-Reimen), z.B. Schlüssel-Rüssel-Schlitten.

ReimFit 3

Mit 3er-Reimen wird beim Bilden von zwei sinnvollen Reimwörtern – der Ablenker ergibt kein sinnvolles Wort- unter Einbezug der Schriftsprache auch synthetisierendes Lesen trainiert, z.B. Bein + Schwein / Schlein.

Diese Spiele eignen sich für den Einsatz im Förderunterricht für Schüler und Schülerinnen mit Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation, insbesondere im Rahmen der Hör-Sprecherziehung. Eine hohe Anschaulichkeit ist durch die optisch ansprechenden, einfachen und klaren Bilder gewährleistet.

Die Auswahl der zu findenden Wörter und Begriffe entspricht dem Grundwortschatz (zumindest von Klasse 1 und 2) und ist deshalb auch für ältere hochgradig betroffene Kinder mit Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation mit eingeschränktem Wortschatz gut geeignet.

Leicht- bis mittelgradig betroffene Grundschul Kinder mit Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation, die die Lautsprache auditiv wahrnehmen können, festigen das Erkennen von Lautstrukturen, erweitern ihren Begriffs- und Formenschatz und trainieren ihre Sprechfertigkeiten in Reimpaaren.

Das Spiel ReimFit 3 ist besonders gut einsetzbar zur Wortschatzerweiterung. Damit kann das Erkennen von sinnvollen Wörtern besonders anschaulich geübt werden.

Für hochgradig betroffene Kinder mit Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation und Kinder mit Migrationshintergrund sind zur Ergänzung des Spiels Schriftkarten notwendig.

Die Spiele wurden dankenswerterweise von Frau Katrin Rott und Frau Uta Schneeweiß in ihrem Förderunterricht getestet und beurteilt.

München, im November 2012

Angela Kühmel