

Silbenquartett/Silbenmagie – Ein Spiel zum Lesenlernen mit System

1. Verschiedene Einsatzmöglichkeiten der Spiele im Unterricht

Mit dem Silbenquartett und der „Silbenmagie“ können unterschiedliche Spielvarianten gespielt werden. Das bedeutet für die Lernenden, dass sie sich immer wieder mit dem gleichen Wortmaterial, jedoch auf unterschiedliche Weise, auseinandersetzen können. Besonders für den Leseförderunterricht ist das von Vorteil, denn die Lernenden werden routinierter im Umgang mit dem Wortmaterial und gleichzeitig nehmen die Erfolgserlebnisse zu.

1.1 Silbenquartett

Variante für mehr als 2 Spieler

Spielziel

Wer am Ende des Spiels die meisten Quartette hat, ist der Sieger des Spiels.

Spielvorbereitung

Alle Spielkarten werden gut gemischt und gleichmäßig unter allen Mitspielern verteilt – dabei erhalten unter Umständen einige Spieler mehr Karten als andere.

Spielstart

Der jüngste Spieler beginnt. Er fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die ihm noch zur Bildung eines Quartetts fehlt. Mögliche Fragestruktur: „Amelie, hast du ‚SE‘ von ‚RO-SE‘?“ Dabei muss darauf geachtet werden, dass SE unbetont ist, denn die zweite Silbe der Spielwörter ist, dem Grundmuster deutscher Wörter folgend, stets unbetont (vgl. 2.3 Zu entdeckende Strukturen). Ein Spieler darf nur dann nach einer bestimmten Karte fragen, wenn er von dem betreffenden Quartett mindestens eine Karte in der Hand hält. Hat der befragte Mitspieler die gesuchte Karte, so muss er sie an den Fragenden herausgeben und dieser darf weiterhin von seinen Mitspielern ihm fehlende Karten fordern. Wenn ein Befragter die gewünschte Karte nicht besitzt, dann darf dieser als Nächster nach einer Karte fragen. Sobald ein Spieler ein vollständiges Quartett gesammelt hat, legt er dieses offen vor sich ab und liest die Wörter vor. Hat ein Mitspieler keine Karten mehr, wird er vom Spieler zum Beobachter. Sein linker Nachbar darf als Nächster nach Karten fragen.

Alternative Spielmöglichkeit: Anstatt nach einer gesuchten Karte zu fragen, können die Spieler der Reihe nach bei einem beliebigen Mitspieler eine Karte ziehen.

Spielende

Wer am Schluss des Spiels die meisten Quartette gesammelt hat, ist Sieger des Spiels.

Variante für 2 Spieler

Spielvorbereitung

Alle Spielkarten werden gemischt und jeder Mitspieler erhält zehn Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt.

Spielstart

Der jüngere Spieler beginnt und fragt sein Gegenüber nach einer Karte, die ihm noch zur Bildung eines Quartetts fehlt. Hat der befragte Mitspieler die gesuchte Karte, so muss er

diese herausgeben. Erhält man die gewünschte Karte nicht, so zieht man eine Karte vom verdeckten Stapel. Nun ist der andere Mitspieler an der Reihe. Ansonsten gelten die Regeln des Spiels für drei oder mehr Personen.

Spielende

Wer am Schluss des Spiels die meisten Quartette gesammelt hat, ist Sieger des Spiels.

1.2 Silbenmagie

Variante: SILBENROMMÉ für zwei bis fünf Spieler

Spielziel

Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, indem er Wörter aus jeweils zwei Silbenkarten gebildet hat, ist Gewinner einer Spielrunde.

Spielvorbereitung

Alle Karten werden gründlich gemischt. Im Uhrzeigersinn werden jeweils sieben Karten an die Spieler verteilt. Der Spieler links vom Kartengeber erhält acht Karten. Die restlichen Karten werden in der Mitte verdeckt als Stapel abgelegt. Die obere Karte wird aufgedeckt neben dem Stapel platziert.

Spielstart

Der Spieler, der acht Karten erhalten hat, beginnt die Spielrunde. Er versucht nun, mit den Silben auf der Hand Wörter zu bilden. Können ein oder vielleicht auch mehrere Wörter gebildet werden, legt sie der Spieler offen vor sich auf den Tisch und liest sie vor. Die anderen Mitspieler kontrollieren, ob es sich auch um richtige Wörter handelt. Kann er keine weiteren Wörter mehr bilden, beendet er seinen Spielzug, indem er eine seiner Karten offen neben den Stapel in der Mitte legt.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Sein Spielzug beginnt, indem er eine Karte – entweder vom verdeckten oder offenen Stapel in der Mitte – aufnimmt. Danach verfährt er wie sein Vorgänger und versucht ebenso zweisilbige Wörter zu bilden und legt am Ende seines Spielzugs – unabhängig davon, ob er ein Wort ablegen konnte oder nicht – wieder eine Karte offen auf den Stapel in der Mitte.

Die anderen Mitspieler kontrollieren jeweils die gebildeten Wörter des Spielers, der an der Reihe ist. Spätere Einsprüche können nicht mehr berücksichtigt werden.

Spielende

Eine Spielrunde ist dann zu Ende, wenn ein Spieler es geschafft hat, alle Karten abzulegen. Die anderen Spieler zählen dann ihre Karten, die sie noch auf der Hand haben. Derjenige mit den meisten Karten ist Verlierer der Spielrunde.

Variante: BLITZLESEN für zwei Spieler

Spielziel

Wer am Ende die meisten zweisilbigen Wörter hat, gewinnt die Spielrunde.

Alternatives Spielziel, wenn man mehrere Runden hintereinander spielt: Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Silbenquartett/Silbenmagie – Ein Spiel zum Lesenlernen mit System

Spielvorbereitung

Alle Karten werden gut gemischt und gleichmäßig verdeckt an die beiden Spieler verteilt, sodass beide einen gleich großen Stapel Karten vor sich liegen haben.

Spielstart

Die Spieler zählen gemeinsam „eins, zwei ...“ und auf „drei“ decken sie gleichzeitig eine Karte auf und legen sie offen und für beide Spieler gut sichtbar vor sich hin. Entsteht dabei ein Wort, darf derjenige, der es zuerst erkannt und richtig vorgelesen hat, beide Karten behalten. Ergibt sich kein sinnvolles Wort, werden zwei neue Karten aufgedeckt.

Spielende

Sind die Stapel verbraucht, werden die Wörter gezählt. Wer die meisten Wörter besitzt, ist Gewinner der Spielrunde. Spielen die gleichen Spieler mehrere Runden hintereinander, können sie auch ihre Karten zählen und mit diesen Karten in die neue Runde starten. Derjenige, der weniger Karten hat, erhält dann die Möglichkeit Karten zurückzugewinnen.

Variante: SILBEN SCHNAPPEN für drei bis fünf Spieler

Spielziel

Derjenige mit den meisten Wörtern am Ende ist Gewinner einer Spielrunde.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gut gemischt und jeder Spieler erhält im Uhrzeigersinn fünf Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel in die Mitte gelegt. Jeder Spieler wählt eine seiner Karten aus und legt sie offen vor sich hin.

Spielstart

Der jüngste Spieler beginnt. Er darf nun versuchen, mit einer seiner verdeckten Karten an eine der offenen Karten der anderen Spieler anzulegen und dadurch ein sinnvolles Wort zu bilden. Kann er ein korrektes Wort bilden und es richtig vorlesen, darf er sich die Silbe „schnappen“ und bei sich das Wort ablegen. Das darf er so lange wiederholen, bis er keine Wörter mehr bilden kann. Alle Spieler füllen nun ihr Blatt auf, legen eine neue Karte offen vor sich hin und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spielende

Ist der Kartenstapel in der Mitte aufgebraucht, wird solange weitergespielt, bis die Spieler keine Karten mehr auf der Hand haben oder keine Wörter mehr gebildet werden können.

Derjenige, der nun die meisten korrekten Wörter besitzt, gewinnt die Runde.

2. Didaktischer Hintergrund

2.1 Grundidee

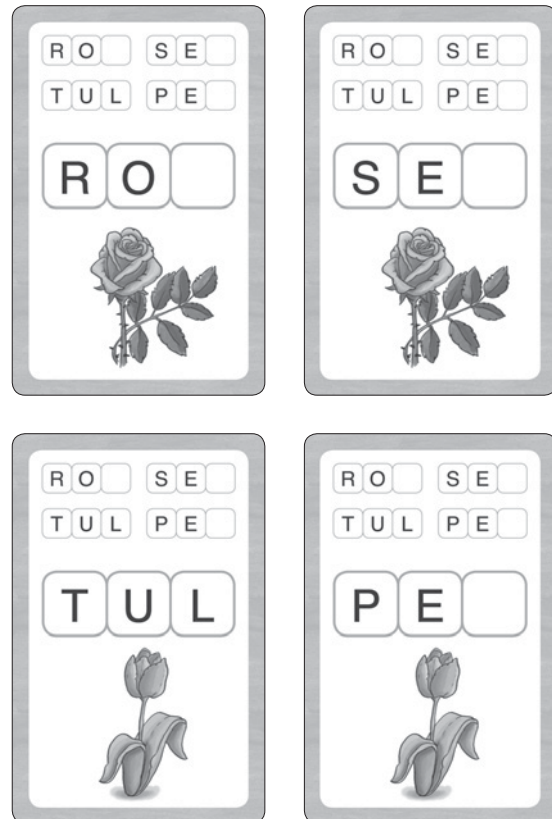
Kinder sind – meist schon bevor sie in die Schule kommen – mehr oder weniger in der Lage, mehrsilbige Wörter in einzelne Silben zu zerlegen. Mindestens kennen sie die Anzahl der Silben, wenn auch noch nicht in allen Fällen die Silbengrenze richtig erkannt werden kann.

Diese Einsicht wird in der üblichen Schriftspracherwerbsdidaktik noch nicht hinreichend genutzt, denn wird Schrift

durch eine reine Laut-/Buchstabenzuordnung vermittelt, haben viele Kinder Probleme, mühsam gelesene Wortvorformen mit der Normalaussprache zu vereinbaren.

Im Umgang mit den Kartenspielen Silbenquartett und Silbenmagie erwerben die Lernenden implizit schriftliche Strukturen auf Basis der Silbe. Im Vordergrund steht dabei das Erkennen der Silbe als Einheit und die Abfolge von betonter und unbetonter Silbe als grundlegendes Muster im Deutschen. Die Auswahl des Kartenmaterials ergibt sich genau aus dieser Abfolge.

Beispiel:



Die meisten Wörter im Deutschen folgen diesem Muster bzw. lassen sich auf diese Form zurückführen (z. B. Steinpilz, Stei-ne und Pil-ze) oder zu dieser Form erweitern (z. B. rot – ro-te; Tier – Tie-re).

Bei häufigem und regelmäßigem Spielen können diese Strukturen auf zu lesende Wörter außerhalb der Spielsituation übertragen und sogar zum Schreiben genutzt werden. Das Material kann zur Förderung einerseits für leistungstärkere Kinder im Bereich Lesen in Klasse 1 oder andererseits für leistungsschwächere Kinder in den Klassen 2 und 3 eingesetzt werden. Zudem ist es aufschlussreich für die Lehrperson, wenn sie die Kinder im Umgang mit den Materialien beobachtet. Sie gewinnt einen Eindruck vom bereits vorhandenen Strukturwissen der Lernenden und kann auch auf einen evtl. Förderbedarf schließen.

Es empfiehlt sich – gerade bei Kindern mit wenig Leseerfahrung oder im Förderunterricht – mit dem Silbenquartett zu beginnen. Durch die bildliche Unterstützung wird der Leseprozess etwas erleichtert: Die Anordnung der Silben auf den Karten visualisiert orthografische Strukturen auf Wortebene

Silbenquartett/Silbenmagie – Ein Spiel zum Lesenlernen mit System

eindeutig und erleichtert damit die Hypothesenbildung. Mit der Silbenmagie können dann erste gewonnene Einsichten in das Schriftsystem erprobt werden, denn die Karten können mehr oder weniger frei zu Wörtern kombiniert werden, allein die schriftlichen Strukturen setzen hier Grenzen.

2.2 Optische Gestaltung

Die aufgedruckten Silben sind immer in drei Abteilungen gegliedert, deren Bedeutung unter 2.3 erläutert wird. Da die Silben- bzw. Wortstrukturen im Vordergrund stehen, wird durchgängig großgeschrieben. Beim Spiel Silbenmagie wird so ermöglicht, die Reihenfolge der Silben zu vertauschen, d.h. hintere Silben können auch als vordere benutzt werden. Der Pool der möglichen Wörter wird so noch einmal erweitert.

2.2.1 Silbenquartett

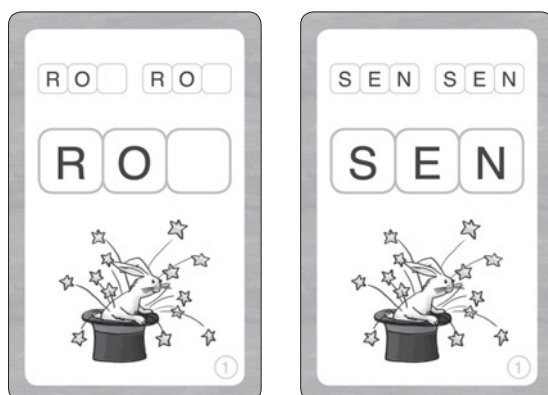
Die Quartettkarten zeigen ein Bild, darüber eine Silbe und im oberen Drittel werden alle Wörter bzw. Silben aufgeführt, die zum Quartett gehören. Durch die bildliche Unterstützung ist es besonders für leseschwächere Kinder etwas leichter, die aufgedruckten Silben behalten und evtl. die anderen passenden Silbenkarten schneller entdecken zu können. Sie müssen dann nur noch die richtige Abfolge von betonter und unbetonter Silbe festlegen. Ein Quartett wird von zwei Wörtern mit einem semantischen Bezug gebildet. Die aufgedruckten Silben sind jeweils in drei Abteilungen gegliedert (siehe 2.3).

2.2.2 Silbenmagie

Silbenmagie besteht aus 44 magischen Silbenkarten. 22 zugrunde liegende Wörter aus jeweils zwei Silben können aus den Karten gebildet werden, aber darüber hinaus sind zahlreiche Wörter mehr möglich.

Auf jeder Silbenkarte befindet sich dreimal die gleiche Silbe. Die beiden kleinen oben links und rechts dienen der besseren Lesbarkeit, wenn man eine Reihe Karten auf der Hand hat.

Die Ziffern ① oder ② unten rechts dienen der Sortierung, z.B. wenn man schwächere Schüler mit einer geringeren Kartenanzahl und nur einem Strukturtyp konfrontieren möchte. Beispiel:

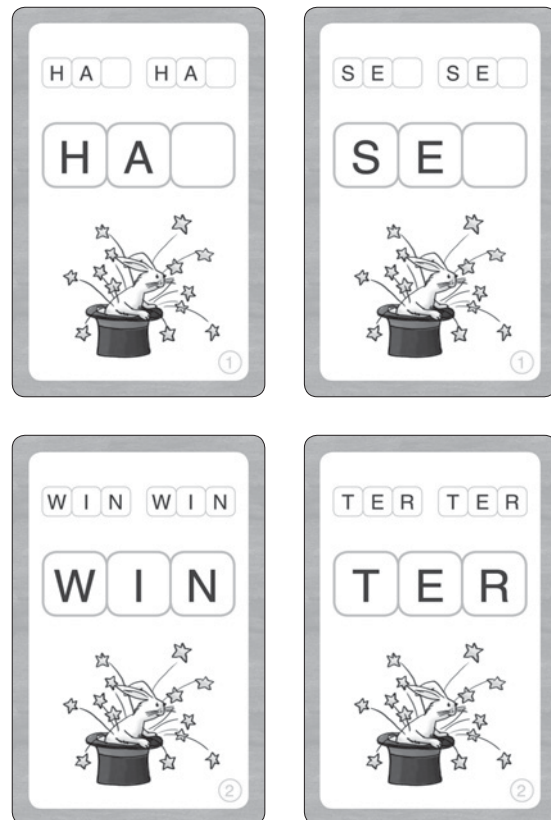


2.3 Zu entdeckende Strukturen

Die Silben auf allen Karten sind jeweils in drei Abteilungen gegliedert. In der ersten Abteilung stehen Konsonanten, in der zweiten Vokale und die dritte ist manchmal frei oder wieder durch einen Konsonanten besetzt. Mit der Kombination aus zwei Silbenkarten ist es möglich, ein Wort zu bilden.

Dabei wird dann automatisch die erste Silbe betont und die zweite unbetont gelesen.

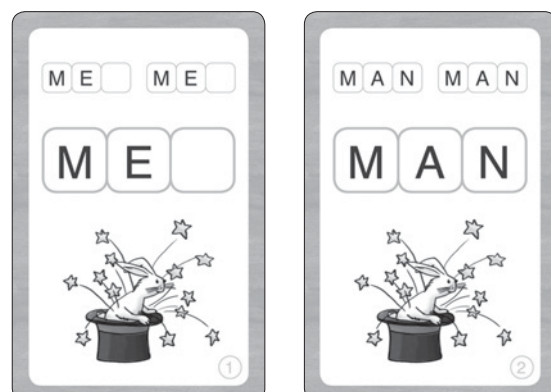
Beispiele:



2.3.1 Betonte Silben

Die Vokale in betonten Silben werden voll artikuliert. Sie werden entweder als ungespannte Kurzvokale oder als gespannte Langvokale realisiert; ausschlaggebend dafür ist die dritte Abteilung: Ist diese besetzt, wird der Vokal zusammen mit diesem artikuliert und wird deshalb kurz und ungespannt, ist sie nicht besetzt, muss er sich die Artikulationszeit nicht mit einem Nachbarn teilen und wird lang und gespannt artikuliert. Die Unterscheidung zwischen verschiedenen Vokalqualitäten wird also optisch zugänglich gemacht. Man kann das auch anders formulieren: Ist die letzte Abteilung frei, hat der Vokal viel Platz, sich auszudehnen. Ist sie besetzt, ist der Platz beschränkt; der Vokal wird kurz und ungespannt realisiert.

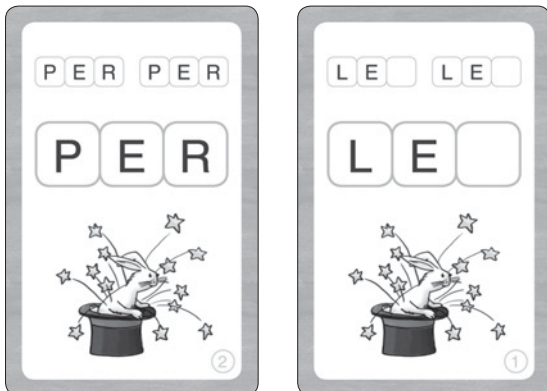
Beispiel:



Silbenquartett/Silbenmagie – Ein Spiel zum Lesenlernen mit System

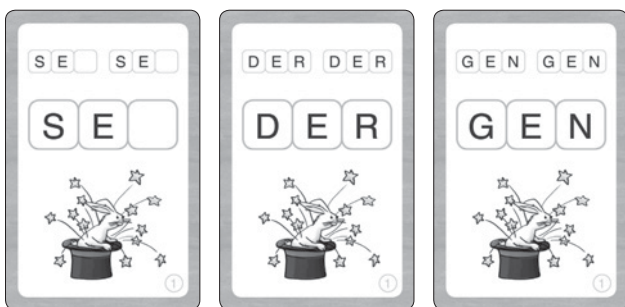
Diese Entdeckung wird für Kinder bei Wörtern mit verdoppeltem Konsonantenbuchstaben (z.B. Mutter, rennen) wichtig. Der Konsonant in der dritten Abteilung der betonten Silbe dient als optische Anweisung, den Vokal ungespannt und kurz zu realisieren; gelesen wird aber nur ein Konsonant.

Steht in einer betonten Silbe ein R in der letzten Abteilung, wird es zusammen mit dem Vokal eher wie EA realisiert. Beispiel:



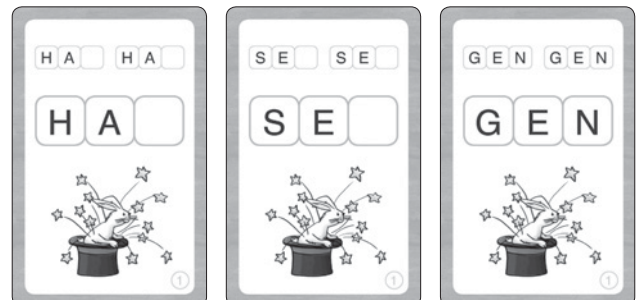
2.3.2 Unbetonte Silben

Unbetonte Silben haben die Eigenschaft, immer ein E in der mittleren Abteilung zu besitzen. Wie das E aber realisiert wird, ist wieder abhängig von der letzten Abteilung. Ist diese unbesetzt, erhält es als lautliche Realisierung den Murmelvokal Schwa (Ha-se). Ist die dritte Abteilung mit einem R besetzt, werden E und R zusammen ähnlich wie ein A realisiert (Kin-der). Steht ein L oder ein N in der dritten Abteilung, tritt das E lautlich meist gar nicht in Erscheinung: Ein Wort wie „legen“ wird als „legn“ gelesen. Beispiele:



Besonders deutlich werden die beschriebenen Verhältnisse in einem Wort, in dem in der betonten und in der unbetonten Silbe E steht: Es wird je nachdem, in welcher Silbe es vorkommt, unterschiedlich realisiert.

Beispiel:



Insgesamt wird den Kindern im Umgang mit den Spielkarten deutlich, dass unbetonte Silben weniger variantenreich sind. D.h. sie wiederholen sich sehr häufig oder unterscheiden sich oft nur in einer Abteilung. Diese Einsicht erleichtert den Leselernprozess ungemein, denn viele Silben müssen nicht immer wieder neu entziffert werden.

Bei der Silbenmagie kann prinzipiell jede Silbe in einem Wort an erster Stelle stehen und damit eine betonte Silbe repräsentieren, aber nicht alle Silben können an zweiter Stelle als unbetonte Silben stehen. Nur Silben, die ein E in der mittleren Abteilung vorweisen, können diesen Platz einnehmen. Neben den typischen Wörtern aus Haupt- und Reduktions-silbe lassen die Karten auch einige weniger Kombinationen zu, bei denen für das Deutsche untypische Wörter entstehen (z. B. RO-SA). Im Spielverlauf gelten sie selbstverständlich als korrekt. Sie können in der gemeinsamen Lernsituation zusätzlich als Lernherausforderung genutzt werden: In einer vergleichenden Gegenüberstellung mit den sehr viel häufigeren typischen Wortstrukturen lässt sich die wichtigste Eigenschaft der Reduktionssilbe (E im Zentrum) besonders gut herausarbeiten.

Literatur:

Becke, Tanja, von der/Bredel, Ursula/Cramm, Inka, von/Krübmann, Marina/Zepnik, Sabine (2010): Silbenbasierte Lesespiele. In: Die Silbe im Anfangsunterricht Deutsch. Festschrift zum zehnjährigen Jubiläum des Lehrgangs ABC der Tiere. Offenburg: Mildenberger Bredel, Ursula (2009): Orthographie als System – Orthographieerwerb als Systemerwerb (2009). In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik (LiLi) 39, Heft 153: Worauf kann sich der Sprachunterricht stützen? Hgg. von Wolfgang Klein und Christine Dimroth, 135 – 154
Röber, Christa (2009): Die Leistungen der Kinder beim Lesen- und Schreibenlernen. Grundlagen der silbenanalytischen Methode. Baltmannsweiler: Hohengehren

Weitere Silbenzauber-Spiele:

www.mildenberger-verlag.de/silbenzauber

Weitere Informationen zur Silbenmethode mit Silbentrenner® auf

www.abc-der-tiere.de