



diese Seite jeweils in eine Klarsichthülle und mit
wasserlöslichem Foliienstift spielen!



Raumschiffe versenken mit Quatsch-Silben



gut gemerkt ist halb versenkt!



Hier markierst Du Deine Schiffe

hier markierst du alle Schiffe
der anderen Partei, die du schon
mal genannt hast

ka	ga	lo	wi	fi	se	ru
pa	da	re	bi	wi	jo	mo
do	te	fo	gu	tu	na	no
ti	ki	no	mi	lo	ke	ja
ro	ke	bu	ko	ga	pe	ke
pu	ma	si	le	ku	po	gu
na	ru	ro	he	ju	di	pi

ka	ga	lo	wi	fi	se	ru
pa	da	re	bi	wi	jo	mo
do	te	fo	gu	tu	na	no
ti	ki	no	mi	lo	ke	ja
ro	ke	bu	ko	ga	pe	ke
pu	ma	si	le	ku	po	gu
na	ru	ro	he	ju	di	pi

Spielregeln:

In einem fernen Sonnensystem, ganz weit weg von unserem, gibt es zwei Planeten (Sil und Ben), deren Bewohner sich früher immer fürchterlich bekriegt hatten. Aber irgendwann wurde es Ihnen zu bunt, und sie beschlossen nur noch unbemannte, ferngesteuerte Raumschiffe zum Abschießen hochzuschicken. Das tut niemandem weh, macht aber auch schön Krach und viel Spaß. Auch muss kein Verlierer mehr traurig sein: Wenn das Spiel vorüber ist, dann lädt der Verlierer-Planet den Gewinner-Planet zu einer riesen Planetenparty ein und es wird mindestens fünf Tage der neue Friede mit Freude und ganz viel Eierkuchen gefeiert. So hat jeder was davon und das nächste Mal gewinnen bestimmt die anderen. Damit die Menschen das auch lernen können, haben die Sil und die Ben über Ihr Sternentor (das ist ein geheimer Verbindungsweg) uns dieses Spiel zukommen lassen. Allerdings natürlich ohne echte Raumschiffe – das sind nämlich Silben – ja und welches Kind kann sich schon echte Raumschiffe leisten...

Du kannst **das Spiel auf verschiedene Art und Weise spielen. Zum Beispiel so:**

Jeder der beiden Spieler bekommt eine Kopie des obigen Spielfeldes.

Verteile deine sieben Schiffe auf dem Spielfeld: aber aufgepasst – kein Schiff darf am anderen drankleben. Du kreuzt also nur immer eine Silbe (ein Schiff) an. Etwa so wie auf dem kleinen Bild. Dein Spielpartner macht das auch so – er nimmt natürlich ganz andere

ka	ga	lo	wi	se	ru	
pa	da	re	bi	wi	jo	mo
do	te	fo	gu	tu	na	no
ti	ki	no	mi	lo	ke	ja
ro	ke	bu	ko	go	pe	ke
pu	ma	si	le	ku	po	gu
na	ru	ro	he	ju	di	pi

So dann fängt einer an und spricht laut die Silben vor. Diese Silben sind die Silben, die bei jedem auf dem Spielfeld stehen. Man darf aber nur Silben von jeweils einer Reihe oder Spalte (senkrecht oder waagrecht) sagen. Außerdem müssen die Silben auch zusammenhängen.

Im Beispiel sagt dein Gegner: „lo-wi-fi waagrecht oberste Reihe.“ Du wiederholst das Gesagte, damit sicher ist, dass du richtig gehört hast. Dein Gegner korrigiert dich dann wenn es sein muss. Du

hättest Glück gehabt, denn keines deiner Raumschiffe befindet sich in diesem Sektor. Jetzt bist du dran. Du sagst „go-ku-ju fünfte Spalte unten.“ Tja - dein Spielpartner hätte jetzt Pech gehabt, denn du hast eines seiner Raumschiffe erledigt, nämlich das mit Namen „go“. Dein Gegenüber muss das auch zugeben und du machst auf das Feld einen Bommel (fetten Punkt). Außerdem kannst du auch die Felder, die du schon genannt hast kennzeichnen, damit du nicht ständig die gleichen Silben nennst. Dafür benützt du am besten das rechte Spielfeld. Hast du alles verstanden?

Klar, was jetzt das Ziel des Ganzen ist: Du musst alle Schiffe des anderen erwischen. Wer zuerst alle hat, wird vom anderen zum Eierkuchen essen eingeladen.

Oder auch so:

Verteile Schiffe wie einfach so wie du es vielleicht vom richtigen Schiffe versenken her kennst. So wie im Beispiel unten. Drei oder vier Felder nebeneinander oder untereinander. Jetzt wird noch ausgemacht wie viel Silben maximal genannt werden sollen. Nehmen wir mal an, es sind drei. Dann sagst du zum Beispiel „te-fo-gu“. Dein Spielpartner muss jetzt nachsehen, ob diese Felder bei ihm als Schiffe markiert sind. Hier wäre „te“ getroffen.

Wer will, kann beim Auffinden der Silben durch entsprechende Richtungsangaben helfen: oben, unten, waagrecht, senkrecht, links, rechts....

3. Variante: Finde die Silbenkinder

Silbenkinder haben sich versteckt, dazu gibt man verschiedene Namen aus: z.B. tefo, nomi, naru, pada usw. Jeder muss nun die Silbenkinder des anderen finden, wer sie zuerst hat, der hat gewonnen. Die Verteilung kann unterschiedlichst erfolgen, für den Anfang immer erst waagrecht, dann senkrecht. Je nachdem einigt man sich auf die Nennung von 1-2-3-4...Silbern.

Und nicht zuletzt kann auch das ganze auch so wie das alte Schiffe-Versenken gespielt werden.

ka	ga	lo	wi	fi	se	ru
pa	da	re	bi	wi	jo	mo
do	te	fo	gu	tu	na	ho
ti	ki	no	mi	lo	ke	ja
ro	ke	bu	ko	go	pe	ke
pu	ma	si	le	ku	po	gu
na	ru	ro	he	ju	di	pi

Hinweise:

- Sprich immer langsam und deutlich - sprich auch deutlich nach. Oft musst du schon genau hinhören, aber Du wirst sehen, DU SCHAFFST ES !
- Das Spiel in Folie geben und mit abwischbarem Folienstift schreiben, dann braucht man weniger Kopien.

Zusätzliches Training mit dem Spielfeld als Silbenteppich

Wenn die Zuordnung von Lautgebärde und Buchstabenzeichen bei den ersten Konsonanten und Vokalen gelungen ist, sollte besondere Sorgfalt auf das Zusammenschleifen von **Konsonant und Vokal** gelegt werden.

Die Kinder, die dabei Schwierigkeiten haben, müssen in den ersten Stunden erkannt werden! Man muss ihnen sagen, dass sich bei ihnen zwischen Konsonant und Vokal immer wieder Luft einmogelt. Man muss ihnen (mit Lautgebärden) vormachen, wie es klingt, wenn sich Luft eingemogelt hat. **Hilfreich ist dabei der Hinweis an die Kinder, den Konsonant so lange auszuhalten, bis die Hände vor dem Mund den nachfolgenden Vokal "geformt" haben** (Hackethal, 1995, 14).

Dem Silbentraining mit Hilfe des "Silbenteppichs" kommt eine besondere Bedeutung zu. Es dient der Verbesserung des Lautgebärdenlesens, dem Verschmelzen zweier Laute und zur Vorbereitung des gegliederten Lesens von Wörtern.

Man lässt auf dem Silbenteppich zunächst die Buchstaben mit Lautgebärden von links nach rechts, später auch von oben nach unten mit Lautgebärden lesen. Nach mehrmaliger Wiederholung kann man die Zeit stoppen, die zum Lesen einer Reihe gebraucht wird. Es stellen sich in der Regel rasche Verbesserungen ein, die dem Kind augenscheinlich, da messbare, Erfolgserlebnisse vermitteln.

Darüber hinaus bereitet das Silbentraining auf das gegliederte Lesen von Wörtern vor. Bereits im Silbenteppich können Vor- und Nachsilben verschiedener Wörter entdeckt werden. So kommt man vom reinen Silbenlesen rasch zu Bedeutungseinheiten.

Therapeutische Überlegungen zum Spiel

Neben der Merkfähigkeit werden bei diesem Spiel viele Aspekte der zentralen Verarbeitung trainiert.

Phonematische Differenzierung,
Sprechkinästhetik

- Deutliche Artikulation erforderlich
- Genaues Hinhören erforderlich
- Unterschiede der Laute oft sehr fein

Auditive Merkfähigkeit, Serialität

- Anforderung in Bezug auf das auditive Reihenfolgegedächtnis
- Der Ablauf des Spiels ist immer eine festgelegte Abfolge von Ereignissen:
 - hinhören – nachsprechen – lesen – überprüfen – markieren – heraussuchen der Silben – sprechen

Orientierung im Raum, Seitigkeit

- Begriffe wie oben, unten, links, rechts werden automatisiert und gefestigt

Lesefähigkeit, phonematische Synthese

- Das flüssige Lesen, das genaue Lesen wird gefördert, gefestigt, bzw. automatisiert.
- Phonematische Synthese: aus den Silben kann ein Phantasiewort gebildet werden.
z.B. gu-mi-ko → „gumiko“

Konzentration und Ausdauer

Variationen und Adaptionen

- Die Anzahl der zu merkenden Silben: Bei ganz schwachen Kindern mit nur einer Silbe beginnen, dann langsam steigern.
- Anfangs können auch viel mehr „Schiffe verteilt werden“.
- Das Spielfeld verkleinern. Sie können jederzeit einige Reihen wegschneiden und auch nur mit einem Feld von 3x3 Feldern arbeiten. (es empfiehlt sich dann eine vergrößerte Kopie zu machen)