

Reim - Kartenspiel

- Material: - Verschiedene Karten (siehe zweite Dateianlage)  
 - Ev. Kartenständer (so ähnlich wie für das Rummy-Spiel oder Scrabble, nur grösser)  
 - Ev. Sanduhr

Dieses Spiel kann verschieden gespielt werden. Je nachdem, wie viele und welche Karten man auswählt, kann der Schwierigkeitsgrad variiert werden. Beispiel:

*Leichtere Variante:*

Mann / wann  
 Suppe / Puppe  
 Wert / Schwert  
 usw.

*Schwierigere Variante:*

Mann / wann      Bahn / Hahn  
 Suppe / Puppe    Lupe / Hupe  
 Wert / Schwert    Herd / Pferd  
 usw.

Spiel 1: „Schwarzer Peter“

Gespielt wird nach dem Vorbild des Spieles „Schwarzer Peter“. Jedes Kind bekommt zu Beginn 6, ein Kind bekommt 7 Karten. Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn. Das Kind, das neben demjenigen sitzt, das 7 Karten hat, beginnt, indem es diesem eine Karte zieht. So geht es reihum weiter. Wer ein Reim - Kartenpaar hat, darf dieses ablegen. Sieger ist, wer zuerst keine Karten mehr hat. Verlierer ist, wer am Schluss die Karte mit dem Bild in der Hand hält, auf die es keinen Reim gibt. (In meinem Spiel die Raupe.)

Spiel 2: „Reim - Memory“

Spiel 3: Jeder Spieler erhält eine Anzahl beschrifteter Karten, die er offen vor sich hin legt. Die unbeschrifteten, passenden Karten liegen alle verdeckt auf einem Stapel. Nun wird eine Karte davon aufgedeckt. Mit der Sanduhr oder mit der Stopuhr wird nun die Zeit gemessen. Jedes Kind schaut nun, ob es eine Karte hat, die zu der aufgedeckten passt. Falls ja, kann es dies sagen und bekommt die Karte. Falls es die Karte nach der verstrichenen Zeit nicht gefunden hat, bekommt das Kind, das die Karte zuerst gefunden hat, die Karte und damit ein Punkt.

- Variante: - Je zwei Kinder spielen zusammen.  
 - Die offenen Karten liegen alle in der Mitte des Tisches. Wer am schnellsten die entsprechende Karte zum aufgedeckten Sujet gefunden hat, bekommt das Kartenpaar.

Begründung und Erfahrungsangaben:

Das akustische Differenzierungsvermögen wird geschult, weil das Kind bei Reimwörtern genau auf deren Klang achten muss und heraus hören muss, wenn ein Wort die gleiche Endung hat wie ein anderes. Bei vielen Wörtern wird die Fähigkeit trainiert, das Wort in einen Anfangsbuchstaben und in den Rest zu zerlegen. Schwieriger wird es, wenn nicht mehr der ganze Rest gleich ist, sondern nur noch eine Schlussilbe.

Eine weitere Schwierigkeit besteht darin, dass nicht nur eine Endung heraus gehört werden muss, sondern auch noch, ob in dieser Endung ein kurzer oder langer Vokal vorkommt, ob es eine Schärfung oder Dehnung gibt, ob ein weicher oder harter Konsonant vorkommt.

Bei meinen Kartenpaaren gibt es immer eine beschriftete Karte und eine unbeschriftete. Dies ist deshalb so, weil einige Kinder schon gemerkt haben, dass die Reimpaare hinten immer gleich geschrieben werden. Die Kinder hören dann nicht mehr auf den Klang eines Wortes, sondern suchen die Paare optisch.

Dem Spiel müssen ev. schon einige Übungen für das Reimen von Wörtern voraus gehen. Auch dazu eignen sich die Karten bestens. Man kann dann z.B. mit einsilbigen Wörtern anfangen.

Meine Erfahrung ist, dass schon kleine Kinder Spass daran haben können, Wörter zu suchen. Ich staunte, wie zum Beispiel ein 1.-Klässler, der sich gewöhnlich Kinderverse nie merken konnte (obwohl er über den Inhalt der Verse genau Bescheid wusste), nach kürzester Zeit anfang, hie und da selber Wörter zu suchen, auch wenn diese dann keinen Sinn ergaben: Nuss - Luss, Fahne - Bahne.

Beim Reim - Memory kommt es ausser dem akustischen Differenzieren auch auf das Gedächtnis eines Kindes an. Ein Kind, das sich gut merken kann, wo die Kärtchen liegen, wird das Memory lieber spielen, als eines, das noch zusätzlich Mühe damit hat, sich etwas zu merken.

Der Vorteil der Memory - Variante ist, dass es für dieses Spiel nur zwei Spieler braucht und man somit als Trainerin auch im Einzelunterricht mit dem Kind spielen kann. Ich lasse meine Kinder meistens gewinnen, mache es aber trotzdem spannend für sie, indem ich ihnen „dicht auf den Fersen bin“ oder manchmal auch etwas voraus. So haben auch diejenigen Kinder ein Erfolgserlebnis, die grundsätzlich Mühe haben, sich etwas zu merken.

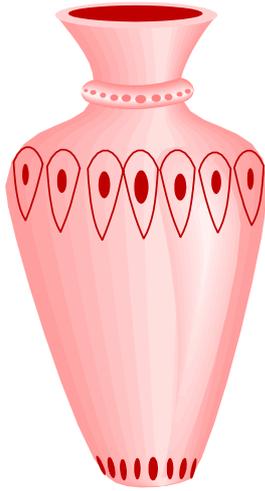
Die Variante „Schwarzer Peter“ hat den Vorteil, dass auch ein Kind, das kein so gutes Gedächtnis hat, gleiche Chancen hat wie ein anderes. Die Karten sind immer offen zu sehen und müssen dann nur noch miteinander verglichen werden. Das Spiel hat eine recht grosse Zufallskomponente mit drin wegen dem „Schwarzen Peter“. So ist auch das Verlieren nicht so schlimm, weil es ja dann nicht am eigenen mangelnden Können liegt, sondern am Pech, ausgerechnet, den Schwarzen Peter gezogen zu haben.

Meine Kinder spielten das Spiel mit viel Freude. Der „Schwarze Peter“ löste starke Emotionen aus und sorgte für Spannung.

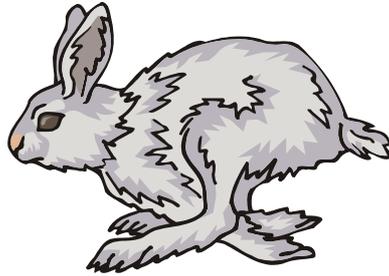
Ein Nachteil des Spieles kann sein, dass es dafür immer mindestens drei Spieler braucht. Ausserdem kann damit weniger genau überprüft werden, ob ein Kind schwierige Reimwörter heraus hören kann, weil es die Paare vielleicht gar nicht erkennt und wartet, bis ihm die schwierigen Karten gezogen werden.

Bei Spiel - Variante Nr. 3 spielt noch der Faktor Zeit eine Rolle. Meine Schüler schwankten bei diesem Spiel zwischen Lust und Frust. Auf der einen Seite erfüllte es sie mit Genugtuung und Stolz, wenn es ihnen gelang, ein Kartenpaar für sich zu gewinnen; auf der anderen Seite war eine gewisse Angst zu spüren vor einem möglichen Versagen. Trotzdem waren gerade die leichten Reimpaare nicht die begehrtesten. - Fazit: Das Spiel kann ev. nützlich sein, um auch ein Stück weit zu lernen, unter einem gewissen Druck zu arbeiten. Mit einem „Schwarzen Peter“ ist aber (jedenfalls bei meinen Kindern) besser für Spannung und Spass gesorgt.

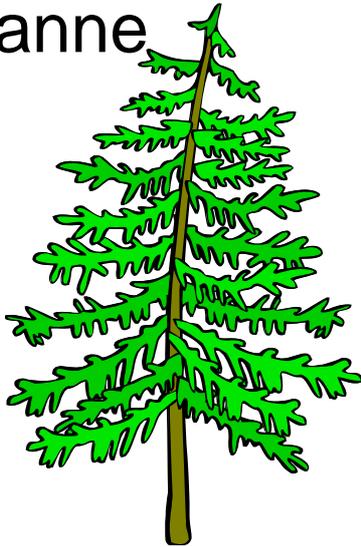
---



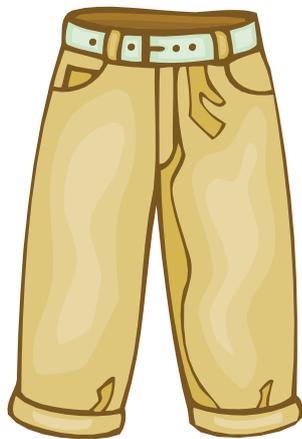
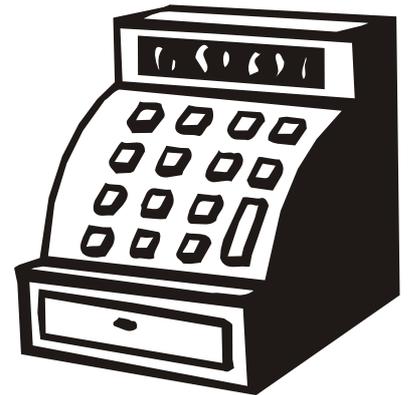
Hase



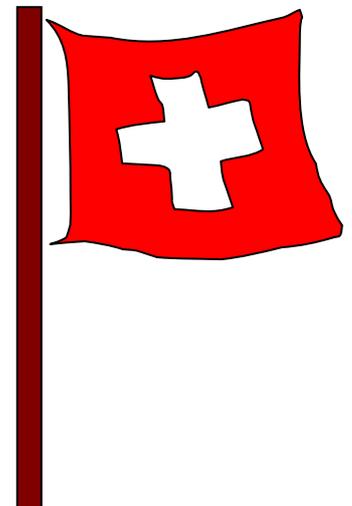
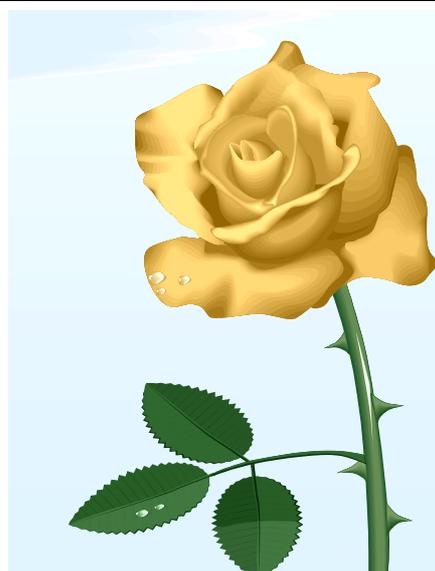
Tanne



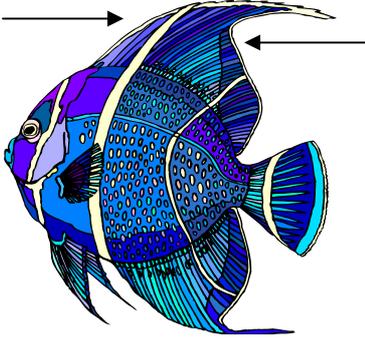
Kasse



Hose



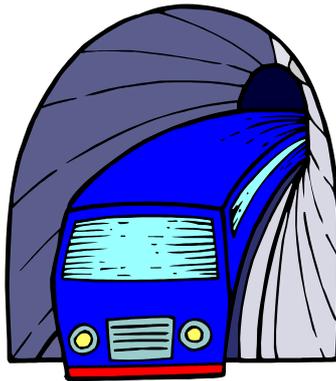
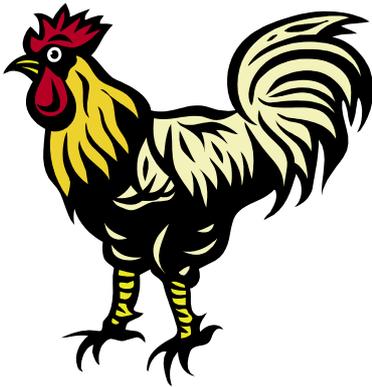
Sosse



Sahne



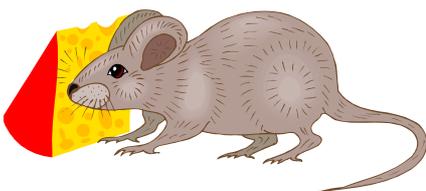
Bahn

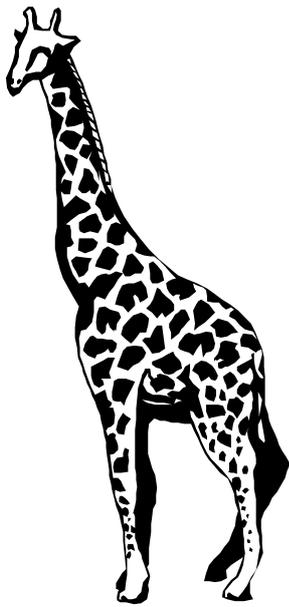


wann?

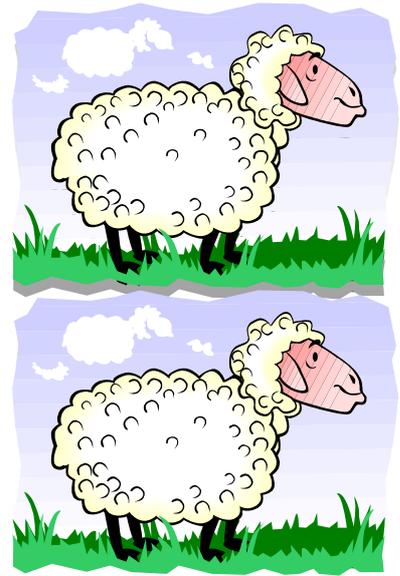


Maus



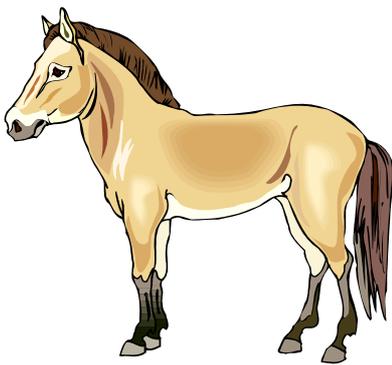


Affe

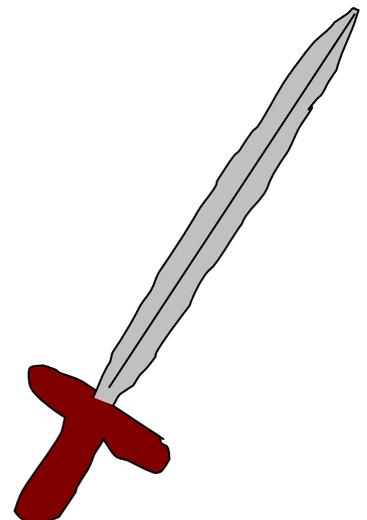
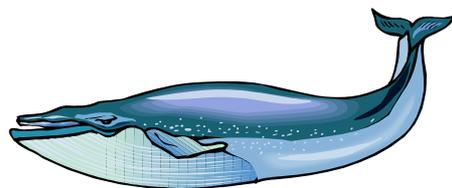


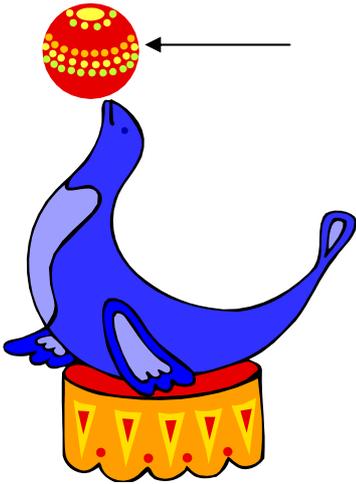
Herd

Wert

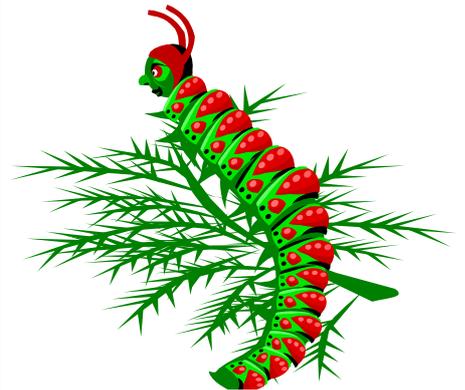
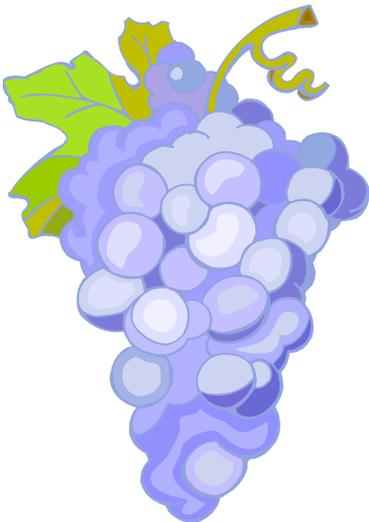
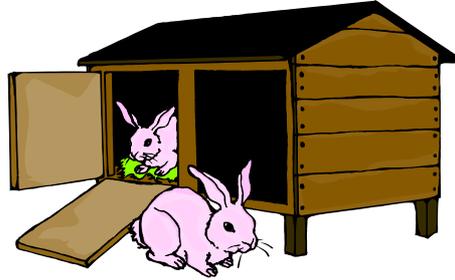


Tal

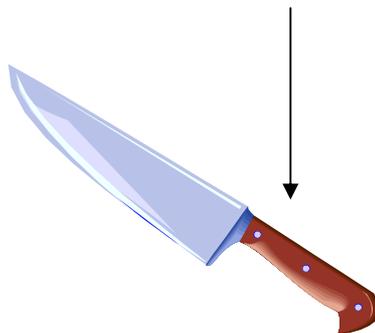




Stall



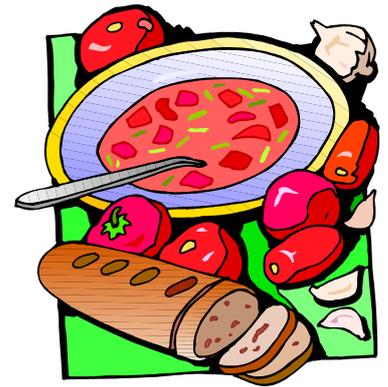
Griff



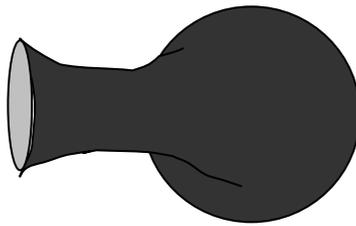
Blumenstrauss



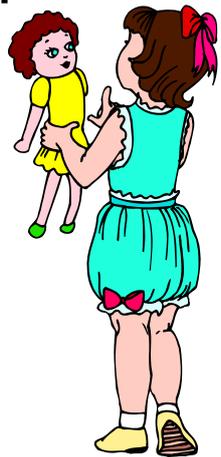
schief



Hupe



Puppe



Welle



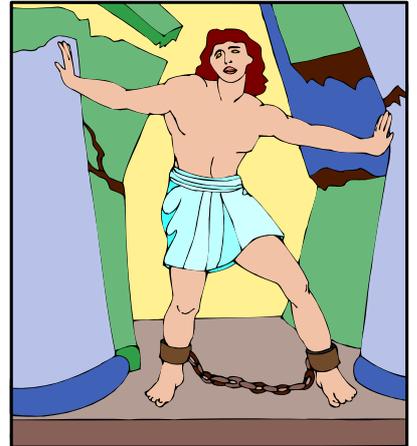
Strafe



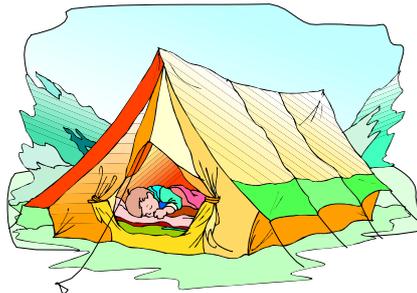
Ukulele



Held



Welt



1 Fr.

5 Fr.

5 Rp.

2 Fr.

Kuss



Preis



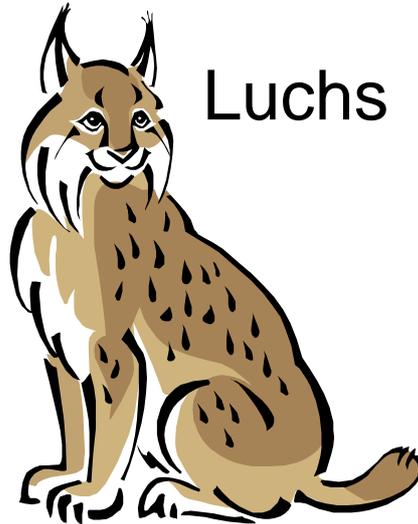
heiss



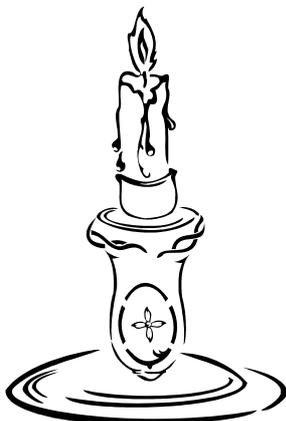
Welche Farbe hat der Schwan?



Luchs



Wachs



nass



