

4 | Tier-Memory

Phonetik-Thema: E-Laute

Mitspieler:

- 3; es kann in mehreren Gruppen parallel gespielt werden

Vorbereitung/Material:

- pro Spielgruppe einen Satz Memorykarten kopieren und auseinanderschneiden

Spielverlauf:

Spielgruppen mit je drei Mitspielern bilden. Die 18 Memorykarten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben ausgelegt (drei Reihen waagrecht, sechs Reihen senkrecht). Nun beginnt der erste Mitspieler und dreht zwei Memorykarten um. Er sagt laut, was man auf diesen Karten sieht, z.B.: „[e:] wie in Regenwurm und [e:] wie in Reh.“ Da in diesem Fall zwei gleiche E-Laute aufgedeckt wurden (Regenwurm, Reh), darf er die Karten behalten und so lange weitere Kärtchen umdrehen, bis er zwei nicht zusammen passende umdreht. Dann ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Dreht man zwei Kärtchen mit verschiedenen E-Lauten um (z.B. Ente und Reh), muss man die Karten wieder umdrehen und der nächste Mitspieler ist an der Reihe. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen.

Gewinner ist, wer am Ende des Spiels die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Spielvarianten und weitere Übungsmöglichkeiten:

- Man kann nach dem vorliegenden Muster neue Memoryspiele zu bestimmten Themen (z.B. Einkaufen im Kaufhaus/Supermarkt) gestalten: Verteilen Sie leere Memorykärtchen, jeder schreibt ein passendes Wort darauf, die Akzentvokale werden markiert. Karten mischen, auslegen und spielen.
- Es können Memoryspiele zu anderen phonetischen Problemen gestaltet werden (z.B. Fortis-Lenis-Konsonanten, R-Laute, Ich- und Ach-Laut, Wortakzent auf verschiedenen Silben).
- Auf den Memorykärtchen können entweder nur Bilder, Bilder und Wörter, Wörter und phonetische Transkription oder nur Wörter zu sehen sein.
- In Gruppen werden zu einem bestimmten Thema Memoryspiele gebastelt. Dann werden die Spiele zwischen den Gruppen getauscht und es wird gespielt.
- Es werden Steckbriefe für die Tiere entworfen, vorgelesen und das Tier erraten, z.B.: „Mein Tier hat bunte Flügel und liebt Blumen.“ – „Schmetterling.“

Vorbereitung und Korrektur:

- Die Mitspieler können die Wörter (Hörbeispiel 7), geordnet nach Akzentvokalen, hören und nachsprechen.
- Ermuntern Sie die Mitspieler, alle Wörter auf den Memorykärtchen laut vorzulesen und die Vokalquantität und -qualität deutlich zu markieren (z.B. mit Gesten, besonders deutlich sprechen).

*
bis
**


10 – 20 min
variabel



Hörbeispiel 7

CD1/24

[ɛ]

die Ente, das Ferkel, die Schnecke,
der Schmetterling, das Känguru,
das Kätzchen

CD1/25

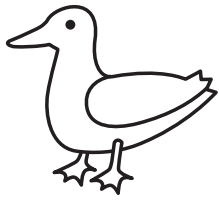
[e:]

das Reh, das Pferd, der Esel, das Kamel,
der Regenwurm, das Seepferdchen

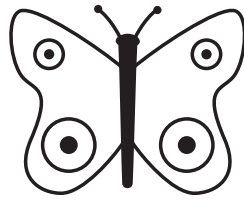
CD1/26

[ɛ:]

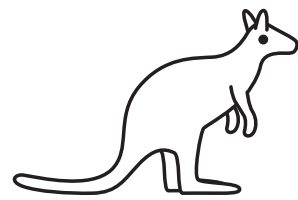
das Schäfchen, der Schäferhund,
das Häschen, die Hähne, der Bär,
der Käfer



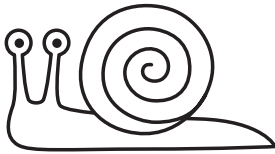
Ente [ɛ]



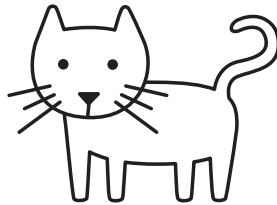
Schmetterling [ɛ]



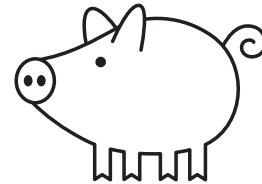
Känguru [ɛ]



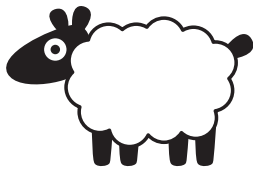
Schnecke [ɛ]



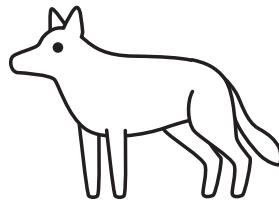
Kätzchen [ɛ]



Ferkel [ɛ]



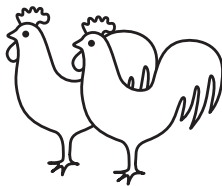
Schäfchen [ɛ:]



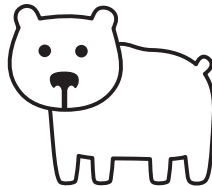
Schäferhund [ɛ:]



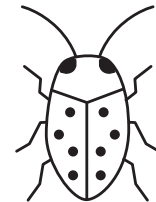
Häschen [ɛ:]



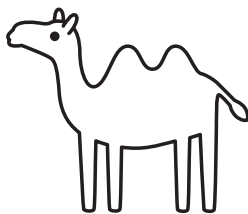
Hähne [ɛ:]



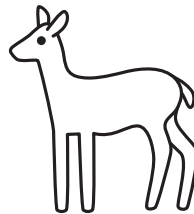
Bär [ɛ:]



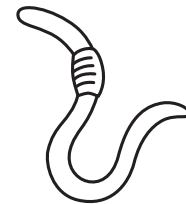
Käfer [ɛ:]



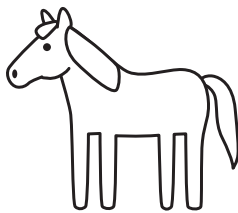
Kamel [e:]



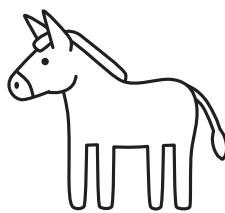
Reh [e:]



Regenwurm [e:]



Pferd [e:]



Esel [e:]



Seepferdchen [e:]

