



Kon-Lab Kartensatz Reime

Überblick und Spielziel

Der Kon-Lab-Kartensatz Reime dient zur Vertiefung der sprachrhythmischen Kompetenzen über das Erkennen von Reimen. Es ist geeignet für Kinder ab 4 Jahren.

Das Spiel mit den Reimkarten ist in 6 Phasen aufgebaut. Ihre Reihenfolge entspricht der Abfolge beim Spracherwerb. Erst auf die Arbeit mit dem Kartensatz Sprachrhythmus und dem Kartensatz Reime, sollte die

Arbeit an den rhythmischen Wortbildungsregeln mit den Spielen *Kon-Lab Puzzle Plural*, *Kon-Lab Memospiel Verkleinerungsform* oder *Kon-Lab Kartensatz Wortzusammensetzungen* folgen.

Material

157 Karten

Vorbereitung

Entnehmen Sie den Bildkarten-Bögen die Karten entsprechend den Förderphasen in der Tabelle unten. Beginnen Sie also mit den Karten für Phase 1. Es empfiehlt sich, die Karten der verschiedenen Förderphasen auf der Rückseite mit verschiedenfarbigen Klebepunkten zu markieren. Machen Sie das Kind mit den Karten vertraut, gehen Sie die Karten gemeinsam durch und benennen jede einzelne.

Spielablauf

Im Spiel mit den Reimkarten hat das Kind die Aufgabe, aus einer Dreierreihe mit Begriffen immer das Wort auszusortieren, das sich mit den anderen nicht reimt. Um dem Kind die Aufgabe zu veranschaulichen legen sie zwei Dreierkombinationen aus:

Schraube	Tatze	Taube
Sahne	Fahne	Biene

Benennen Sie die Karten und sortieren die Fehlkarte aus. (*Fehlkarte* ist eine Karte ohne Reim)

Spielen Sie nun mit dem Kind alle Dreierkombinationen der Phase 1 durch. Lassen Sie das Kind die Karten benennen und die Fehlkarte aussortieren. Gehen Sie von einer Phase zur nächsten über, wenn das Kind die Aufgabe problemlos beherrscht. Wenn nicht, wiederholen Sie die jeweilige Phase noch einmal.

Spielvariante 1: Reimpärchen finden

Spiel für 2-4 Spieler

- nehmen Sie alle Karten aus einer Phase (d.h. nur Pärchen, die sich reimen, eventuelle Fehlkarten oder eine dritte Reimkarte sind nicht mit im Spiel).
- Bei mehr als zwei Spielern nehmen Sie entsprechend die Karten aus zwei oder mehr Phasen.
- Die Karten liegen verdeckt und gemischt auf einem Stapel. Jeder Spieler zieht zwei Karten, die er offen vor sich legt. Das jüngste Kind beginnt.
- Es sollen Reimpärchen gefunden werden. Dabei darf das Kind auch die Karten der Mitspieler nehmen. Kann es ein Reimpärchen bilden, so muss es die Karten deutlich benennen und darf sie für sich zur Punktwertung zur Seite legen.
- Kann kein Pärchen gebildet werden, so darf eine Karte vom verdeckten Stapel offen in die Mitte gelegt werden, und gegebenenfalls mit dieser ein Pärchen zu bilden. Ansonsten zieht das nächste Kind eine weitere Karte vom verdeckten Stapel und legt diese auf die Karte in der Mitte. Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, so werden die Karten in der Mitte umgedreht und wieder als verdeckter Stapel genutzt.
- Jedes Kind darf höchstens zwei Reimpärchen bilden, dann ist das nächste an der Reihe. Vorher muss es aber seine Karten auffüllen, so dass immer zwei Karten offen vor ihm liegen.
- Gewonnen hat, wer die meisten Reimpärchen bilden konnte.
-

Spielvariante 2: Reimpärchen-Memo

Spiel für 2-4 Spieler

- Nehmen Sie alle Karten aus einer Phase (nur Pärchen, die sich reimen, eventuelle "falsche" Karten oder eine dritte Reimkarte sind nicht mit im Spiel).
- Bei mehr als zwei Spielern nehmen Sie entsprechend die Karten aus zwei oder mehr Phasen.
- Mischen Sie die Karten und verteilen Sie sie verdeckt auf dem Tisch. Es gelten die üblichen Memospiel-Regeln: der erste Spieler dreht zwei beliebige Karten um und benennt diese. Findet er dabei ein Reimpärchen, so kann er das Paar zur Punktwertung für sich zur Seite legen und darf zwei weitere Karten umdrehen. Andernfalls werden die Karten wieder verdeckt gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Gewonnen hat, wer die meisten Reimpärchen bilden konnte.

Kartenliste Phasen 1-6

Phase 1	Fahne	Biene	Schiene
Phase 1	Feige	Geige	Schleife
Phase 1	Flinte	Pfanne	Tinte
Phase 1	Hose	Sohle	Rose
Phase 1	Sahne	Fahne	Biene
Phase 1	Schraube	Wampe	Lampe
Phase 1	Schraube	Tatze	Taube
Phase 1	Spiegel	Riegel	Rose
Phase 1	Schleife	Pfeife	Reibe
Phase 1	Tinte	Anker	Tanker
Phase 2	Bad	Bett	Rad
Phase 2	Ball	Aal	Wal
Phase 2	Band	Hand	Bad
Phase 2	Baum	Turm	Wurm
Phase 2	Beil	Baum	Seil
Phase 2	Buch	Bild	Schild
Phase 2	Buch	Zug	Tuch
Phase 2	Dorn	Horn	Tuch
Phase 2	Haus	Maus	Bus
Phase 2	Krug	Zug	Buch
Phase 2	Park	Quark	Turm
Phase 2	Rad	Schwan	Kran
Phase 2	Rauch	Buch	Schlauch
Phase 2	Seil	Baum	Schaum
Phase 2	Teig	Zweig	Beil
Phase 2	Tuch	Lauch	Rauch
Phase 2	Welt	Fell	Zelt
Phase 2	Zahn	Kamm	Schwan
Phase 2	Ziel	Schild	Spiel
Phase 3	Anker	Tanker	Klavier
Phase 3	Astronaut	Braut	Diamant
Phase 3	Banane	Melone	Sahne
Phase 3	Band	Elefant	Schwan
Phase 3	Biene	Kabine	Bühne
Phase 3	Biene	Bühne	Tribüne
Phase 3	Hahn	Hydrant	Hand
Phase 3	Hahn	Vulkan	Hydrant
Phase 3	Hand	Bild	Diamant
Phase 3	Karamell	Kamel	Mehl

Phase 1: Zweisilber, langer Vokal

Phase 2: Einsilber, kurzer Vokal

Phase 3	Klavier	Stier	Horn
Phase 3	Klavier	Vulkan	Scharnier
Phase 3	Kristall	Aal	Regal
Phase 3	Markise	Biene	Wiese
Phase 3	Melone	Zitrone	Schwan
Phase 3	Park	Bad	Salat
Phase 3	Rad	Paket	Spagat
Phase 3	Rad	Podest	Pirat
Phase 3	Kanister	Sandale	Spirale
Phase 3	Schnur	Stier	Tastatur
Phase 3	Tribüne	Schiene	Maschine
Phase 3	Turm	Balkon	Mohn
Phase 3	Sohle	Aprikose	Hose
Phase 3	Wal	Papier	Pokal
Phase 4	Biene	Brücke	Krücke
Phase 4	Decke	Schnecke	Riegel
Phase 4	Katze	Ratte	Watte
Phase 4	Lauch	Kanne	Tanne
Phase 4	Matte	Lampe	Watte
Phase 4	Mücke	Schnecke	Brücke
Phase 4	Rolle	Wolle	Watte
Phase 4	Tatze	Katze	Matte
Phase 5	Brot	Bett	Brett
Phase 5	Bus	Buch	Fluss
Phase 5	Bus	Nuss	Uhr
Phase 5	Fell	Fisch	Tisch
Phase 5	Frack	Stier	Sack
Phase 5	Schwan	Schwamm	Kamm
Phase 6	Anker	Brücke	Perücke
Phase 6	Baguette	Skelett	Wal
Phase 6	Beil	Bett	Skelett
Phase 6	Bett	Braut	Tablett
Phase 6	Brett	Korsett	Brot
Phase 6	Fell	Seil	Skalpell
Phase 6	Karaffe	Karamell	Giraffe
Phase 6	Karamell	Skalpell	Spiegel
Phase 6	Katze	Krawatte	Ratte
Phase 6	Katze	Matte	Matratze
Phase 6	Kette	Marionette	Flinte
Phase 6	Perücke	Mücke	Bühne
Phase 6	Pfeife	Affe	Giraffe
Phase 6	Artischocke	Perücke	Glocke
Phase 6	Pipette	Baguette	Toilette
Phase 6	Artischocke	Marionette	Palette
Phase 6	Watte	Matratze	Krawatte
Phase 6	Biene	Melone	Mandarine

Phase 3: Zwei- und Dreisilber

Phase 4: Zweisilber, kurzer Vokal

Phase 5: Einsilber, kurzer Vokal

Phase 6: Ein- und Mehrsilber
gemischt

Begriffe in orange müssen vom Kind aussortiert werden.

Hintergrund

Kon-Lab-Spiele sind auf wissenschaftlicher Basis für Kinder mit Sprachentwicklungsstörungen konzipiert worden. Eltern können die Spiele aber auch für die frühkindliche Sprachförderung ab 2 Jahren einsetzen.

Der Kartensatz Reime erfordert für die Reimerkennung allerdings einen gewissen Grad an Bewusstheit für die sprachliche Form und ist daher in der Regel erst für Kinder ab 4 Jahren geeignet.

