



Lesespiele

ZIELGRUPPE: Grundschul Kinder und Schülerinnen und Schüler der Klassen 5/6

Phonologische Bewusstheit

Die verrückten Silbenwesen. Ein Lege- und Lesespiel. Mildenberger (Silben von Tiernamen werden kombiniert und gelesen; es entstehen Fantasiewesen wie z.B. „Rau se“ oder echte Tiernamen wie „Rau pe“; die Tiere sind abgebildet.)

Jenga-Silbenspiel: Idee: Finck/ Vollstedt: Lesen lernen mit Bewegung. „Lese-Jenga“. Persen 2015, S. 13 (Wortkarten werden gezogen und entsprechend der Silbenanzahl Hölzer zu einem Turm aufgebaut; fällt der Turm um, endet das Spiel.)

Magnetbuchstaben ertasten: Einem Kind werden die Augen verbunden und es bekommt einen Magnetbuchstaben in die Hand; es muss nun den Buchstaben ertasten und das Phonem sagen; anschließend soll das Kind ein Wort nennen, welches mit dem Anlaut beginnt.

Wortschatzerweiterung

ABC-Karten: Die Buchstaben des Alphabets stehen auf Kärtchen, die in einer Schachtel liegen; ein Kind zieht drei Kärtchen, die entsprechenden Buchstaben werden an die Tafel geschrieben; es muss nun ein Wort gefunden werden, in dem alle drei Buchstaben vorkommen.

Das Dings. Lesen – Denken – Raten. Kallmeyer Lernspiele 2008. Von Hajo Bücken und Dirk Hannefort (120 Ratekarten mit 240 zu erratenden Begriffen; 15 Alltagsthemen; die Begriffe werden durch sechs Kurzbeschreibungen erklärt; die Lösung steht in Spiegelschrift auf der Karte; es sind noch andere *Das Dings* erschienen)

Gemischtes Doppel für Kinder. Sueddeutsche Zeitung 2015 (Bild-Wort-Karten müssen einander zu Wortpaaren zugeordnet werden; 18 Wortpaare bestehen jeweils aus den gleichen Buchstaben wie z.B. Gabel – Belag)

Lese-Dominos. Sätze. Von Angelika und Jürgen Lange. MoPäd bei Persen, 2008. (10 Lese-Dominos)

Lese-Schatz. Buchstaben und Wörter entdecken. Duden, Kosmos für Kl. 1+2 (ein piratenfreches Mau-Mau)

Letra-Mix. Schmidt Spiele 2009. Artikelnummer: 49212 (einfache Form von Scrabble mit Buchstabenwürfeln; auf Zeit werden Wörter zu einem Gitter gelegt; jeder Buchstabe hat einen

Zahlenwert; wer am Ende die meisten Punkte erreicht hat, hat gewonnen.) ähnlich: Wörter würfeln. Ravensburger 23097 oder Kreuzwürfeln. ASS Altenburger 22509616

Meine erste Brainbox ABC. Was kannst du dir in 10 Sekunden merken? Moses Verlag (BrainBox) (Gibt es zu verschiedenen Themen; Memospiel für 2 und mehr Spieler; auch online möglich) <http://www.moses-verlag.de/brainbox/>

Rate-Fix. Ravensburger 23071 (eine Begriffskarte wird gezogen, z.B. „Sänger“; die Buchstaben-Drehscheibe wird gedreht und Mitspieler müssen schnell einen passenden Namen bzw. Gegenstand mit diesem Anfangsbuchstaben nennen)

Silbendetektive. Silben lesen, Wörter finden. Lingoplay BS.20.215 (spannendes Brettspiel; ein Wörterdieb hat alle Silben geklaut, die es zu finden gilt; aus den Silben müssen Wörter gelegt werden)

Trimory (Memory-Spiel bestehend aus Bild-Wort-Erklärung; auf einer vierten Karte kann das Wort in einer anderen Sprache notiert werden; kann von Kindern selbst erstellt werden)

Stadt-Land-Fluss: der Klassiker unter den Wortspielen; kann zu verschiedenen Themen nach den altbekannten Regeln gespielt werden wie z.B. Tiere (Name, Nahrung, Lebensraum, Tierart) oder Wortarten (Nomen, Verb, Adjektiv, Präposition)

Wände haben Ohren. Ein Memospiel in Wort und Bild. Edition Büchergilde 2010 (Kartenpaare bestehend aus einer Redensart und einer Illustration mit ihrer wörtlichen Bedeutung; im Beiheft werden die tatsächlichen Bedeutungen erklärt)

Wörter finden: Es wird ein Wort aufgeschrieben und die Spieler müssen möglichst viele Wörter finden, die darin versteckt sind. Beispiel: **Fantasie** enthält *Fan*, *Fanta* und *sie*; Varianten: Wörter auch rückwärts Wörter suchen: *Eis*; aus einer Auswahl von Buchstaben aus dem vorgegebenen Wort werden neue Wörter gebildet: *sein*, *Saat*

Wort-Fix. Das pfiffige Wortspiel für schnelle Denker. Ravensburger (Doppelwörter/Komposita werden mit Hilfe von roten und blauen Buchstabenkarten gebildet)

Wortschätzchen. Spielkarten zum Einsatz in der Primarstufe und zum Spielen für alle Menschen, die lesen können (Kl. 1-4). Von Gisela Tamm. Persen 2014 (125 Spielkarten; Mischung aus Stadt-Land-Fluss und Mau-Mau; zu Oberbegriffen müssen Unterbegriffe mit bestimmten Anfangsbuchstaben gefunden werden)

Satzbau

Der kugelrunde König. Ein Lesespiel. Kallmeyer Lernspiele 2009 (Spielerisch das Lesen, den Wortschatz und das Sprachgefühl trainieren; Sätze können aus vorgegeben Satzteilen gebildet werden)

Sinnerfassendes Lesen

Leseaufträge – Leseröllchen: kleine Leseaufträge (z. B. „Zeichne das Haus vom Nikolaus.“) werden auf Papierstreifen oder eine Kopiervorlage geschrieben, auseinandergeschnitten, zusammengerollt und in eine Kiste gelegt. Das Kind entnimmt ein Leseröllchen, rollt es auseinander, liest und tut, was es gelesen hat. Tipp: Kinder erstellen eigene Leseröllchen.

Lese-Mal-Aufträge: Für das Kind sind Kärtchen mit kurzen Aufträgen in einer Kiste vorbereitet (Kopiervorlage auf festeres Papier kopieren und ausschneiden). Es liest ein Kärtchen und malt das, was es gelesen hat. Wenn es für jedes Kärtchen ein einzelnes Blatt (kann auch ein DIN-A6-Blatt sein) benutzt, kann daraus am Ende ein Buch entstehen. Natürlich kann das Kind auch selbst weitere Kärtchen herstellen.

Rätsel in der Leseburg. Spielerisch Sätze lesen und verstehen. Ravensburger (Üben des sinnentnehmenden Lesens; spielerisches Lesetraining; auf „Burgkarten“ müssen bestimmte Dinge erkannt und benannt werden)

Schüttellesen: einen kurzen Text auswählen, in einen Schachteldeckel legen und einige Plättchen/Sand darauf schütten; die Schachtel schütteln, bis alle Plättchen/der Sand gut verteilt sind/ist. Nun den Text lesen und die Schachtel erneut schütteln, wenn man den Text nicht lesen kann. Anschließend ohne Plättchen lesen und kontrollieren, ob alles verstanden wurde.

Spaß mit Adjektiven: Eine Alltags-Geschichte entwerfen, die Adjektive daraus entfernen (= Lückentext). Das Kind wird aufgefordert, beliebige Adjektive zu sagen. Diese werden nun der Reihenfolge ihrer Nennung nach in den Lückentext eingefügt und die vollständige Geschichte vorgelesen.

Text-Puzzle: Ein Text wird zerschnitten, wobei die Größe der Textstreifen jeweils gleich sein sollte; der Text muss in die richtige Reihenfolge gebracht und anschließend vorgelesen werden. Tipp: mit der kostenlosen Software HotPotatoes können solche Schütteltexte leicht erstellt werden: Download unter <http://hot-potatoes.de.softonic.com/> (13.08.2015)

Lesen/ Vorlesen

STOP-Lesen: Ein Spieler liest den Text vor und stoppt mitten im Vorlesen. Der zweite Spieler schreibt das zuletzt vollständig gelesene Wort auf. Jetzt darf der zweite Spieler lesen und mitten im Vorlesen stoppen. Der erste schreibt nun das letzte Wort auf.

Stummes Lesen: Ein Spieler liest die ersten drei Wörter des Textes laut vor, danach liest er leise weiter. Der andere Spieler liest auch leise weiter. Wenn der erste Spieler „Ende“ sagt, muss der zweite sagen, an welcher Textstelle er ist. Wenn beide an der gleichen Stelle sind, darf im „stummen Lesen“ gewechselt werden. Wenn nicht, darf der erste Spieler noch einmal lesen.

Wo ist die heiße Spur? Lesepiraten-Domino. Loewe (Durch Anlegen von Karten wird eine Geschichte immer weitergesponnen). Weitere Lesepiraten-Dominos sind erhältlich.

Wörter suchen: Ein Spieler sucht sich ein Wort im Text aus und sagt es laut. Der andere Spieler muss es suchen und zeigen. Hat er das Wort gefunden, muss er die Zeile nennen und den ganzen Satz vorlesen. Hinweis: übersichtlichen Text mit großen Zeilenabstand und Nummerierung jeder Zeile. Ist das Wort unbekannt, so wird es noch erklärt.

Zungenbrecher: verschiedene Zungenbrecher auf Karten schreiben; jeder Spieler bekommt je eine Karte, muss den Zungenbrecher erlesen und den anderen vorstellen und erklären. Dann übt jedes Kind einen Zungenbrecher so schnell wie möglich zu sprechen, am Schluss „Zungenbrecher-Wettbewerb“: Wer schafft es seinen Zungenbrecher drei Mal hintereinander ohne Versprecher aufzusagen? Tipp: Zungenbrecher in verschiedenen Sprachen sind hier <https://www.heilpaedagogik-info.de/zungenbrecher/287-zungenbrecher-deutsch-sprueche.html> zu finden (13.08.2015)

Erzählen

Story Cubes (neun mit Abbildungen versehene Würfel regen zum Geschichten erzählen ein; insgesamt 54 Abbildungen wie Gegenstände und Symbole bieten reichlich Kombinationsmöglichkeiten und Spielvarianten)

Fragen und Antworten

Tafelfußball. Idee aus DEUTSCH Heft 30 2012, S. 16/17 (Es wird ein Fußballfeld mit Mittelpunkt, Mittellinie, Strafraum und Torlinie auf die Tafel gezeichnet, ein großer Magnet dient als Fußball; zwei Mannschaften treten bei einem Frage-Antwortspiel gegeneinander an; Spielleiter stellt an einen Spieler der ersten Gruppe eine Frage; bei richtiger Antwort wandert der Ball in Richtung Tor, bei falscher Antwort vom Tor weg; dann ist die zweite Gruppe an der Reihe; schießt eine Mannschaft ein Tor, wird der Punktestand notiert)

Erstellt von Viktoria Bothe | Akademie für Leseförderung Niedersachsen | August 2015