



Wortschatzübung- Spiele mit einer „Twister“-Matte

ZIELGRUPPE Schülerinnen und Schüler der 1.
bis 5. Klasse

IDEA Akademie für Leseförderung Nieder-
sachsen

Lesen- und Sprachförderung mit Bewegung

Material:

„Twister“-Spiel („Twister“-Matte, Drehscheibe), Bild- und/oder Wortkarten zu einem Thema, evtl. einen Text/ein Themenfeld als Basis für die zu übenden Begriffe

Grundregel bei „Twister“: *„Wer mit Knie oder Ellenbogen die Matte berührt oder umfällt, hat „ausgetwistert“ und ist RAUS“* (Spielanleitung Twister. Hasbro-Verlag, 2012). Auf einem Farbfeld darf sich immer nur ein Körperteil befinden.

Spielidee:

1. Auf die Farbfelder werden Bild- und/oder Wortkarten geklebt. Es kann nach den „Twister“-Regeln gespielt werden, indem zwei Spieler gegeneinander antreten.
2. Die Drehscheibe wird von einem Kind/Spielleiter/in gedreht. Zeigt der Pfeil beispielsweise auf einen blauen Kreis im Viertel „rechter Fuß“, so muss ein Spieler/eine Spielerin ein blaues Wortfeld finden und das Wort vorlesen. Anschließend wird der rechte Fuß auf das entsprechende Feld gestellt.
3. Nun muss die passende Bildkarte auf der „Twister“-Matte gefunden werden. Mit einem Körperteil der Wahl wird das entsprechende Feld belegt.
4. Nun ist der/die zweite Spieler/Spielerin an der Reihe.
5. Zeigt der Pfeil auf ein lilafarbenes Feld, so sucht sich der Spieler ein Farbfeld aus.
6. Wer nach der Grundregel den Boden berührt hat, hat verloren.



Varianten:

- Zu dem Wort, auf welches man als nächstes kommt, muss ein ganzer Satz gebildet werden.
- Es wird ohne Drehscheibe gespielt: Der Spielleiter/Spielleiterin ruft ein Wort, das Kind muss es auf der Matte finden und nachsprechen (evtl. Satz bilden).
- Es kleben nur Bilder auf den Feldern, ein Wort wird genannt und das Kind muss auf das Feld hüpfen. Anschließend muss das dazu passende Bild gefunden und dorthin gehüpft werden. Die Silbenanzahl wird ermittelt. Hier können anschließend so viele Felder wie Silbenanzahl weitergehüpft werden.
- Das Kind muss auf der Matte ein Bild/Wort finden, welches ein Reimwort zum „erhüpften“ Bild/Wort ist (z.B. Maus – Haus); hier können auch Felder als Joker frei bleiben. Findet ein Kind kein Reimwort, darf es auf ein freies Feld springen und ein eigenes Reimwort sagen.
- Zur Textvorentlastung können unbekannte/schwierige Wörter auf Wortkarten geschrieben werden, die nacheinander vorgelesen, geklärt und anschließend von einem Kind auf ein freies Farbfeld geklebt werden. Im Anschluss wird „getwistert“.

