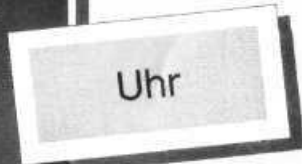


Lesespiel mit Druckschrift und Schreibschrift

Wir lesen



® Ravensburger

Wir lesen

Ravensburger Spiele® Nr. 00 724 0
von Dr. Franz Otto Schmaderer
Illustrationen: Isabelle Molinard

Bilderlotto und Lesespiel, das in sinnvollen
Lernschritten das Lesenlernen vorbereitet
und unterstützt.

Für 1 bis 5 Kinder ab 4 Jahren

Inhalt: 5 Legetafeln
60 Bildkarten
60 Wortkarten
324 Buchstabenkärtchen
1 Spielanleitung

Für wen ist das Spiel gedacht?

- Für Kindergarten- und Vorschulkinder, die vom 4. Lebensjahr an mit den Bildern und Legetafeln frei spielen können wie mit einem Bilderlotto.
- Für Schulanfänger, bei denen „Wir lesen“ in den ersten Schulwochen das Lesenlernen unterstützt.
- Für lese- und rechtschreibschwache Kinder, die durch den Vergleich einfacher Wörter eine Lesehilfe erhalten.
- Für Kinder der Sonderschule, die ihre Schwierigkeiten beim Lesen spielerisch bewältigen können.
- Für gute Leser, die als „Spielleiter“ anderen Kindern helfen können.
- Für Kinder, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, als Hilfe zum Erlernen der deutschen Sprache.

Inhalt

Spielregeln

Spielregeln für die ersten Schritte

1. Bilderlotto verdeckt
2. Bilderlotto offen
3. Bilderquiz
4. Bau dir eine zweite Legetafel!
5. Geschichten erfinden
6. Gedächtnislotto

Spielregeln für Leseanfänger

1. Lotto mit Wortkarten
2. Silbenklatschen
3. Laute hören I
4. Laute hören II
5. Ähnliche Wörter finden
6. Wörter vergleichen

Spielregeln für flotte Leser

1. Bilderlotto mit veränderter Legetafel
2. Endbuchstaben vergleichen
3. Anfangsbuchstaben erkennen

Spielerische Übungen

1. Domino
2. Auf und Ab
3. Der - die - das I
4. Der - die - das II

Druck- und Schreibrift

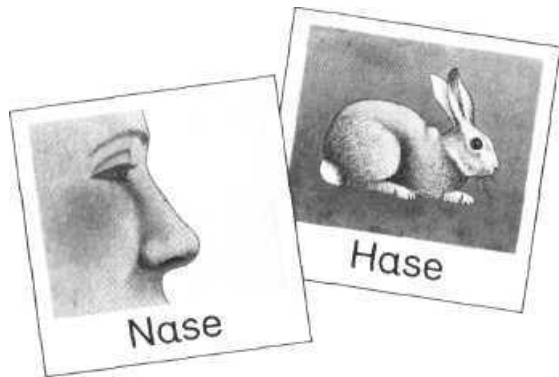
1. Wörter vergleichen
2. Schau und hör genau!
3. Zusatzspiele

Tips für Eltern und Erzieher

Spielregeln

Alle vorgeschlagenen Spiele lassen sich mit mehreren Kindern spielen. Für die kleinen Kinder und die Leseanfänger ist aber zunächst an die Situation des Spiels zu zweit (Kind und Spielleiter) gedacht; denn die jüngeren Kinder sind im Zusammenspiel mit mehreren Kindern nicht geübt. Auch sind die Bilder, die es zu überblicken gilt, zu viele, wenn mit mehr als einer Legetafel gespielt wird. Erst allmählich kann man die Anzahl der Legetafeln steigern.

Mit allen fünf Legetafeln zu spielen und insgesamt 60 Bilder rasch zu erkennen und zu benennen, ist eine große Leistung für ein Kind. Das darf man nicht vergessen. Geduldiges, schrittweises Vorgehen ist nötig. In manchen Fällen mag es sich sogar empfehlen, nur sechs oder acht Bilder einer Legetafel auszusuchen und damit zu spielen. Immer sollten die Bilder zuerst betrachtet und besprochen werden, so daß keine unbekannteren Gegenstände auftauchen, die das Kind nicht klar beim Namen nennen kann.



Spielregeln für die ersten Schritte

Wir spielen mit Legetafeln und Bildkarten.

Wer seine Legetafel zuerst mit allen 12 Karten belegt hat, ist Gewinner.

1. Bilderlotto verdeckt

Jedes Kind erhält eine Legetafel. Die dazugehörigen Bildkarten liegen verdeckt auf dem Tisch. Der Spielleiter nimmt eine Karte nach der anderen auf, zeigt das Bild und nennt laut und deutlich das Wort. Wer das gleiche Bild auf seiner Legetafel findet, meldet sich und erhält die Karte. Sie wird **verdeckt** auf das Bild der Legetafel gelegt. Es wird auf diese Weise immer leichter, die Bilder zu überblicken, weil es immer weniger werden. Meldet sich bei einem Bild niemand, wird die Karte wieder unter die anderen Karten zurückgeschoben.

Spielt nur ein Kind, so geht es nicht um die Wette. Alle 12 Bilder richtig zuzuordnen, ist für das Kind eine Leistung, auf die es stolz ist. Man kann auch zur Steigerung einige „falsche“ Karten hinzunehmen, die nicht zur Legetafel gehören. Damit wird noch mehr Aufmerksamkeit verlangt.

2. Bilderlotto offen

Das Spiel wird wie das vorherige gespielt, nur werden die Karten mit der Bildseite nach oben auf die Legetafel gelegt. Das erfordert sehr viel Konzentration, weil das Kind alle 12 Bilder immer wieder neu anschauen muß.

3. Bilderquiz

Spielregel wie vorher, der Spielleiter zeigt aber die Karten stumm vor. Wer das Bild auf seiner Legetafel findet, meldet sich. Er bekommt die Karte aber nur, wenn er den Namen des Gegenstandes richtig nennt.

Auch umgekehrt ist es möglich. Der Spielleiter nennt nur das Wort, ohne das Bild zu zeigen. Wer das richtige Bild auf seiner Legetafel findet, bekommt das Kärtchen.

4. Bau dir eine zweite Legetafel!

Gespielt wird wie bei Bilderlotto. Der Spielleiter zeigt ein Bild vor und spricht das Wort laut und deutlich. Gehört das Bild zur eigenen Legetafel, dann meldet sich das Kind, bekommt die Karte und legt sie so **neben** die Legetafel, daß sie in der gleichen Anordnung und Reihenfolge liegt, wie die Bilder auf der Legetafel.

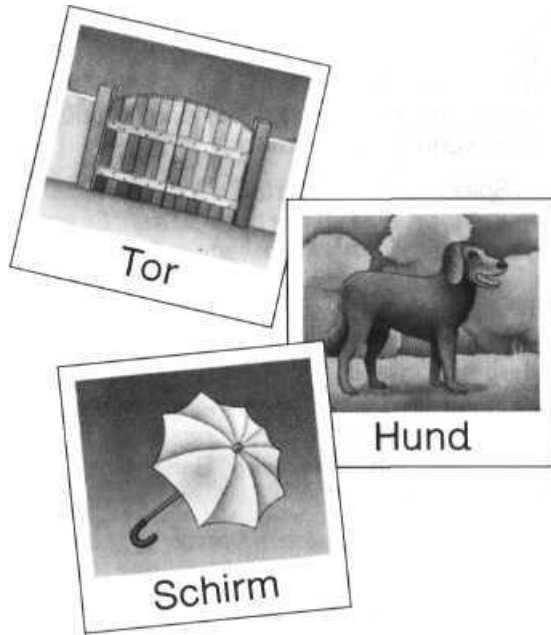
Hier wird der Spielleiter zu Beginn helfen müssen, denn die Raumvorstellung der Kinder ist noch nicht so ausgebildet, daß sie die Bildkarten in der richtigen Anordnung auf den Tisch legen können.

5. Geschichten erfinden

Jedes Kind bekommt zwei beliebige Karten. Jeder denkt sich zu seinen Bildern eine Geschichte aus und erzählt sie den anderen.

Steigerung: Jedes Kind erhält bis zu vier Karten.

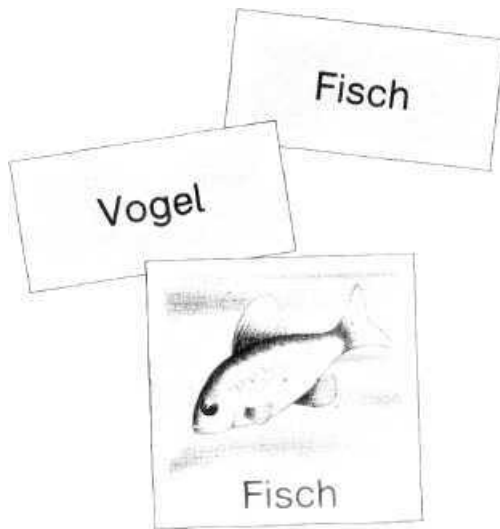
Lustig ist, wenn sich mehrere „Dichter“ an einer Geschichte versuchen. Abwechselnd sagt jeder zu einem Bild einen Satz.



6. Gedächtnislotto

Jedes Kind erhält eine Legetafel. Es darf sie sich 30 Sekunden lang genau anschauen, um sich gut einzuprägen, welche Bilder darauf zu sehen sind. Dann werden die Legetafeln umgedreht beiseite gelegt. Nun nimmt der Spielleiter eine Bildkarte nach der anderen auf, zeigt das Bild oder nennt nur den Gegenstand. Wenn ein Kind sicher ist, daß das Bild zu seiner Legetafel gehört, meldet es sich und erhält die Bildkarte. Melden sich zwei Kinder gleichzeitig, dann steckt der Spielleiter die Bildkarte wieder unter die anderen Karten. Meldet sich bei einer Karte niemand, wird sie ganz beiseitegelegt.

Wenn der Spielleiter alle Karten ausgerufen hat, sehen sich die Kinder ihre Tafeln an. Jede passende Karte wird mit 2 Punkten bewertet, für jede falsche oder fehlende Karte wird ein Punkt abgezogen. Gewinner ist das Kind mit der höchsten Punktzahl.



Spielregeln für Leseanfänger

Wir spielen mit Legetafeln, Bildkarten und Wortkarten.

1. Lotto mit Wortkarten (Erfassen der Wortgestalt)

Jedes Kind erhält eine Legetafel. Bei Anfängern können anstelle einer Legetafel auch sechs, acht oder neun Bildkarten wie eine Legetafel angeordnet werden. Die dazugehörigen Wortkarten werden nacheinander vom Spielleiter stumm vorgezeigt. Die Kinder ordnen sie der richtigen Bildkarte zu, indem sie die Wörter miteinander vergleichen. Wenn sie das Wort nicht erkennen, spricht der Spielleiter es vor. Hat ein Kind sich getäuscht, wird das Wortkärtchen wieder unter die anderen geschoben. Die Wortkärtchen werden so auf die Bilder gelegt, daß das Wort zweimal untereinander steht und gut verglichen werden kann. Wir lesen die Wörter laut vor.

2. Silbenklatschen (akustische Struktur eines Wortes erfassen)

Eine Anzahl von Bildkarten wird ausgewählt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Der Spielleiter zieht nacheinander eine Karte und zeigt sie hoch. Wer an der Reihe ist, spricht das Wort laut und klatscht dabei, zum Beispiel: E - sel Turm. Te - le - fon ... War es richtig, bekommt das Kind die Karte und darf die nächste Karte ziehen und hochzeigen. Hat es noch nicht ganz gestimmt, sprechen und klatschen alle miteinander das Wort. Die Karte wird ganz bei-

seitegelegt. Wer am Schluß die meisten Karten hat, ist Gewinner.

3. Laute hören I

Wieder wird mit einer Auswahl von Bildkarten gespielt, die der Spielleiter nacheinander vorzeigt.

Wer an der Reihe ist, spricht das Wort laut und hält den Endlaut aus. Was hörst du? Zum Beispiel Turm, Teller, Ball... Wenn das Kind den letzten Laut gut und deutlich aushalten konnte, bekommt es die Karte.

Das Spieldient nicht dazu, Einzelbuchstaben zu benennen. Dazu ist es noch zu früh. Es soll helfen, die Aufmerksamkeit auf einzelne Laute zu lenken, sie deutlich auszusprechen und akustisch wiederzuerkennen.

4. Laute hören II

Das Spiel wird wie das vorherige gespielt, nur werden diesmal die Anfangslaute deutlich herausgehoben, zum Beispiel: Affe, Ofen, Rute ...

Nicht ungeduldig werden! Diese Aufgabe ist für Leseanfänger schwieriger als das Hören der Endlaute.

5. Ähnliche Wörter finden

Der Spielleiter sucht die Bildkarten mit ähnlich aussehenden und ähnlich klingenden Wörtern heraus, zum Beispiel Sofa - Mofa, Turm - Wurm, Rad - Bad. Von diesen Wortpaaren wird immer ein Wort an die Kinder verteilt, das dazugehörige ähnliche Wort

wird verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Reihum deckt jedes Kind eine Karte auf und vergleicht, ob dieses Wort so ähnlich aussieht wie das Wort auf einer der eigenen Bildkarten. Ist das der Fall, erhält das Kind die Karte. Es spricht beide Wörter laut und deutlich vor. Wer hört den Unterschied? Wer sieht den Unterschied?

Paßt das Wort nicht, bleibt die Bildkarte offen liegen. Das nächste Kind kann entweder eine neue Karte aufdecken oder die offene Karte wählen.

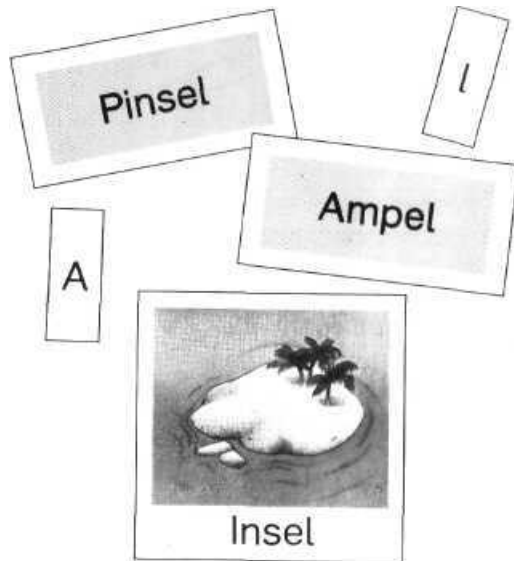
Steigerung: Wir nehmen die Wortkarten hinzu, decken sie eine nach der anderen auf und legen sie neben die Wörter auf den Bildkarten.

6. Wörter vergleichen

Jedes Kind erhält eine Legetafel.

Die dazugehörigen Bild- und Wortkarten liegen offen in der Mitte des Tisches. Reihum greift sich jedes Kind eine Bildkarte, die zu seiner Legetafel gehört. Hat sich das Kind getäuscht, muß die Bildkarte wieder zurückgelegt werden.

Die Bildkarte wird so auf die Legetafel gelegt, daß das Wort der Legetafel unten hervorschaut. Beide Wörter lassen sich gut vergleichen. Es wird zweimal laut vorgelesen. Liegen alle Bildkarten auf, so kommen auch noch die Wortkarten dazu, so daß dreimal das gleiche Wort zu sehen ist.



Spielregel für flotte Leser

Wir spielen mit Legetafeln, Bildkarten, Wortkärtchen und Buchstabenkärtchen.

1. Bilderlotto mit veränderter Legetafel

Bei fortgeschritteneren Lesern nehmen wir anstelle der Legetafeln die Bildkarten einer Tafel und legen sie in einer anderen Reihenfolge auf. Der Spielleiter zeigt die dazugehörigen Wortkarten nacheinander vor. Die Kinder vergleichen das Wort mit den Wörtern ihrer Bildkarten. Wer die dazugehörige Bildkarte hat, meldet sich, erhält das Kärtchen und legt es auf die richtige Bildkarte.

Bei diesem Spiel können bei wachsendem Fortschritt auch mehr als 12 Bildkarten aufgelegt werden.

2. Endbuchstaben vergleichen

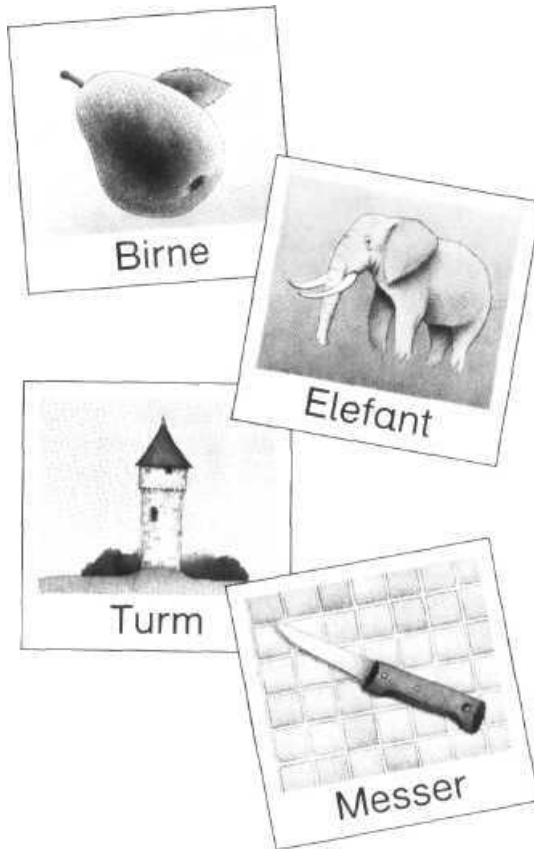
Jedes Kind erhält drei oder vier Bildkarten mit verschiedenen Endbuchstaben. Beispielsweise erhält ein Kind Fenster, Ampel, Hose; ein zweites Kind Affe, Messer, Hund. Die übrigen Karten liegen verdeckt auf dem Tisch.

Reihum deckt jedes Kind eine Karte auf. Ist der Endbuchstabe der gleiche wie bei einer der Karten, die schon vor dem Kind liegen,

kann das Kind die Karte behalten. Die Karten mit den gleichen Endbuchstaben werden untereinandergelegt. Paßt der Endbuchstabe nicht, wird die Karte verdeckt wieder zurückgelegt. Wer zuerst unter jeder der drei oder vier Karten mindestens drei andere liegen hat, ist Gewinner.

Beim Buchstaben e ist es leicht. Da liegen oft schon fünf Karten untereinander, ehe man die dritte von einem selteneren Buchstaben hinzubekommt. Das ist Spielerglück.

Bei diesem Spiel sollten die ganz seltenen Endbuchstaben wie ch, sch, u, f, g, m und t nicht ausgewählt werden. Sie werden im Anschluß an das Spiel herausgesucht. Wir legen alle Bild- und Wortkarten mit dem gleichen Endbuchstaben darunter und lesen die Wörter laut und deutlich vor. Zum ersten Mal



Spielerische Übungen

1. Domino

Bild- oder Wortkarten werden so nebeneinandergelegt, daß der Endbuchstabe eines Wortes zugleich der Anfangsbuchstabe des nächsten Wortes ist, zum Beispiel Affe - Esel - Lampe - Elefant - Telefon - Nadel

2. Buchstabieren

Wir verwenden jetzt die kleinen Buchstabenkärtchen. Der Spielleiter muß eine sinnvolle Auswahl treffen. Am besten ist es, nur mit den Buchstaben eines Wortes zu beginnen.

können nun auch die Buchstabenkärtchen verwendet werden. Wer findet den richtigen Endbuchstaben aus den kleinen Buchstabenkärtchen heraus?

Der Spielleiter muß hier eine Vorauswahl treffen, um den Leseanfänger nicht zu überfordern. Es genügt, mit drei oder vier Buchstaben zu beginnen.

3. Anfangsbuchstaben erkennen

Das Spiel wird wie das vorherige gespielt, nur geht es darum, Karten mit dem gleichen Anfangsbuchstaben untereinander zu sortieren.

Der Spielleiter sollte auch hier etwas vorsortieren und nicht alle Karten auf einmal verwenden.

Die Kinder legen selbständig Wörter aus den Buchstabenkärtchen. Die Bildkarten dienen zur Kontrolle.

3. Auf und ab

Wörter auf- und abbauen. Mit den Einzelbuchstaben ein Wort zusammenfügen, danach immer wieder einen Buchstaben wegnehmen und dann wieder aufbauen, zum Beispiel Dose, Dos, Do, D, Do, Dos, Dose, dabei jedesmal lesen, was daliegt.

4. Der - die - das | (für ein Kind allein)
Von jeder Farbe drei Wortkarten heraussu-

chen und untereinanderlegen. Zu jedem Wort den richtigen Artikel (Geschlechtswort) legen.

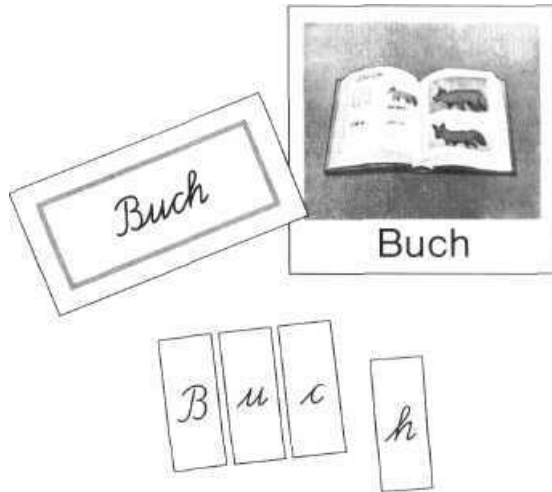
| | | |
|----------|-----------|---------|
| der Hase | die Nase | das Tor |
| der Affe | die Hose | das Bad |
| der Ball | die Nadel | das Rad |

| | | |
|------------|-------|------|
| der | die | das |
| Esel | Rose | Sofa |
| Uhu | Uhr | Rad |
| Teller | Ampel | Bild |

Der - die - das II (für mehrere Kinder)

Die drei Kärtchen **der, die** und das werden auf den Tisch gelegt. Von den verdeckt liegenden Bildkarten decken die Kinder nacheinander eine auf und legen sie zum richtigen Artikel.

Bei Kindern, die Deutsch nicht als Muttersprache sprechen, können die farbigen Wortkärtchen zur Kontrolle dienen. Herausuchen und daneben legen lassen!



Druck- und Schreibschrift

1. Wörter vergleichen

Auf eine Legetafel werden alle dazugehörigen Wortkarten gelegt. Dann drehen wir die Wortkarten um und vergleichen die Schreibschriftwörter mit den Druckschriftwörtern. Laut und deutlich lesen! Diese Aufgabe verlangt sehr viel Geduld, denn mit der Schreibschrift kommt etwas Neues auf das Kind zu.

wird Hand, aus Hand wird Sand, aus Sand wird Land usw. Die Karten drehen wir jeweils auch um oder legen das Wort ein zweites Mal auf, so daß der Vergleich zwischen Schreibschrift und Druckschrift angestellt werden kann.

2. Schau und hör genau!

Wir legen zwei Bild- oder auch Wortkarten nebeneinander, die sich ähnlich sind, zum Beispiel Nase - Hase, Hund - Mund ... Die gleichen Wörter legen wir mit Einzelbuchstaben. Wir nehmen einen Buchstaben weg und ersetzen ihn durch einen anderen. Es soll deutlich werden, daß ein einziger Buchstabe ein Wort verändern kann. Aus Hund

3. Zusatzspiele

Geben Sie dem Kind eine Zeitung in die Hand und lassen Sie Buchstaben ausschneiden, die dann verschiedenen Wörtern der Legetafel oder Bildkarten zugeordnet werden.

Schreiben Sie das eine oder andere Wort aus diesem Spiel auf einen Streifen Papier und lassen Sie genügend Zwischenraum zwischen den Buchstaben! Das Kind darf nun das Wort auseinanderschneiden und darf es dann wieder zusammensetzen.

Tips für Eltern und Erzieher

Liebe Eltern, liebe Spielleiter!

Diese Spielregeln berücksichtigen ganz bestimmte, aufeinander aufbauende Lernschritte. Trotzdem ist es nicht falsch, das Spiel dem Kind zunächst einfach zum Anschauen zu überlassen. Das Kind macht sich dadurch selbständig mit dem Spiel vertraut und erfindet seine eigenen Spielformen.

Die für das Spiel ausgewählten Wörter entsprechen neuesten Erkenntnissen der Leselernforschung. Es sind sehr einfache Wörter, die sich in Laut und Schritt ähneln. Sie fordern zum Vergleichen auf und sind hilfreich für den Lesefortschritt (Beispiel: Dose - Hose; Mofa - Sofa).

Es ist wichtig, daß das Kind die Bilder kennt, ehe Sie zu spielen beginnen. Lassen Sie das Kind frei erzählen, was es zu den Bildern weiß, und ergänzen sie, was es noch nicht weiß. Ein Kind soll die Gegenstände von sich aus nennen. Eine deutliche Aussprache ist dabei für das Lesenlernen von großer Bedeutung. Verteilen Sie auch Papier und Farbstifte und lassen Sie zu den einzelnen Wörtern ein Bild malen.

Seltene Buchstaben wie v, x, y, sowie ä, ö, ü sind im Spiel nicht enthalten. Wenn das Kind so weit ist, daß es Einzelbuchstaben erkennt, werden ihm diese selteneren Buchstaben auch auffallen. Es wird danach fragen. Dann können Sie den Buchstaben nennen und aufschreiben.

Zum Spielen gehört beim Kind die Bereitschaft, sich in die Spielgemeinschaft ein-

zuordnen. Das Kind zur Zusammenarbeit zu bringen, ist deshalb eine nicht unwesentliche Erziehungsaufgabe, die ebenfalls mit diesem Spiel angeregt werden soll.

Worauf kommt es an?

- 1. Nicht jedes Kind nimmt in gleicher Weise am Lernfortschritt teil, deshalb geht es bei diesem Spiel darum, für jedes Kind das ihm gemäße Lesetempo zu finden. Die Spielaufgaben müssen auf das Lernvermögen des Kindes abgestellt werden. Haben Sie also Geduld!*
- 2. Lassen Sie sich nicht irre machen, wenn Sie hören, daß andere Kinder schon lesen können. Entwickeln Sie keinen übertriebenen Ehrgeiz!*
- 3. Spielen Sie mit Ihrem Kind jeden Tag nur eine kurze Zeit, es sei denn das Kind verlangt von sich aus eine längere Spieldauer!*
- 4. Verwenden Sie am Anfang nur eine Legetafel und steigern Sie nach und nach die Anzahl der Tafeln!*
- 5. Achten Sie auf eine deutliche Aussprache! Lesenlernen ist zugleich auch eine Art des Sprechenlernens und des Sprachunterrichts (akustisches Verständnis).*
- 6. Für das Kind ist es eine neue Erkenntnis, daß es zwischen dem Laut und dem Schrittzeichen Zusammenhänge gibt*

(optisches Verständnis). Gehen Sie zunächst vom ganzen Wort aus. Erst wenn das Kind nach den einzelnen Zeichen (Buchstaben) fragt, dann nennen Sie den Laut. Sagen Sie aber nicht: das ist ein be, sondern sprechen Sie nur den Laut b. Sagen Sie beispielsweise nicht er, sondern r; sagen Sie nicht ka, sondern k.

7. Im Laufe des Spiels merkt das Kind, daß es kleine und große Buchstaben gibt. Nun muß es lernen, daß es zwar zwei verschiedene Zeichen sind, daß sie aber gleich ausgesprochen werden (Symbolverständnis).
8. Für das Kind ist die Leserichtung nicht selbstverständlich. Wir zeigen ihm beim Lesen der ersten Wörter, daß von links nach rechts gelesen wird.
9. Lesen und Schreiben gehören eigentlich zusammen. Überlassen Sie das Schreiben aber besser der Schule, um den Schreiblehrgang der Schule nicht zu stören! Wenn das Kind jedoch Wörter nachmalen will, dann verhindern Sie seine Aktivität nicht.
10. Druck- und Schreibbuchstaben sind zwar ähnlich, aber nicht gleich. Die Umstellung des Kindes von einer Schrift auf die andere braucht etwas Zeit. Bei der genauen Beobachtung der Schriftarten und Schriftzeichen werden auch die Wahrnehmungsfähigkeit, die Auffassungsgabe, die Aufmerksamkeit und die Konzentrationsfähigkeit geübt.

Schlußbemerkung

Dieses Spiel kann und soll die Schule nicht ersetzen. Es ist ein Mittel neben vielen, mit deren Hilfe wir unseren Kindern das Lesenlernen erleichtern können.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg