

# Lesen- memory<sup>®</sup>

3 mal Spaß beim Lesen  
Lesen · Trennen · Zusammensetzen



Wa



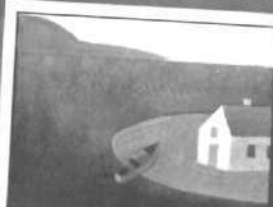
gen



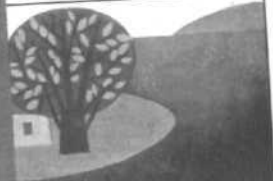
Indianer



Feder



In



sel



Papagei

Feder

Feder



El

Ravensburger

# Lese-memory

Ravensburger Spiele® Nr. 00 739 4

bearbeitet von Dr. Franz Otto Schmaderer, Universität München

Illustrationen: Sigrid Heuck

Bilder- und Wörterlegespiel

für 2-10 Kinder

von 6-10 Jahren

## Inhalt

144 Karten

Lese-Memory® I (3 verschiedene Kartentypen)

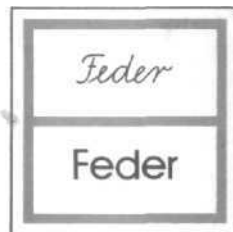
Bildkarten



Bild/Wortkarten

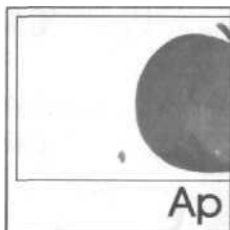


Wortkarten



Lese-Memory® II (Silbentrennung; 2 Kartentypen)

1. Silbe



2. Silbe



„Lese-Memory®“ ist ein fröhlicher Einstieg ins Lesen. Spielerisch werden Konzentration, Ausdauer, Gedächtnis, Wahrnehmungsvermögen und Formauffassung geübt. Das sind Fähigkeiten, die für das Lesenlernen sehr wichtig sind.

# Grundregel für „Memory®“

## Ziel des Spiels

Bei „Memory“ geht es darum, möglichst viele Kartenpaare zu sammeln. Als Kartenpaar gelten zwei Karten, die das gleiche Bild zeigen oder dem Sinn und der Spielregel nach zusammengehören.

## Vorbereitung

Die Karten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach unten in Form eines Quadrats oder Rechtecks auf dem Tisch ausgelegt. Keine Karte sollte die andere überdecken.

## Spielverlauf

Der Reihe nach darf jeder Spieler zwei Karten aufdecken und zwar so, daß alle Mitspieler die Bilder genau sehen können. Dabei geht es darum, zwei zusammenpassende Karten aufzuspüren. Zu Beginn wird man meistens Karten aufdecken, die nicht zusammengehören. Diese müssen wieder umgedreht an ihren Platz zurückgelegt werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Alle Mitspieler merken sich die Lage der schon einmal aufgedeckten Bilder.

Bald wird ein Spieler als erste Karte eine aufdecken, zu der er die passende schon an anderer Stelle gesehen hat. Er versucht, sie als zweite Karte aufzudecken. Wenn er die richtige erwischt hat, darf er das Kartenpaar behalten und noch zwei weitere Karten aufdecken.

Solange ein Spieler immer wieder zwei zusammengehörige Karten aufdecken kann, darf er weiterspielen, sonst kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Wichtig: Wenn sich ein Spieler beim Umdrehen der zweiten Karte an das dazugehörige Bild erinnert, so darf er keinesfalls eine dritte Karte aufdecken.

Die Karten müssen, solange sie aufliegen, immer am gleichen Platz bleiben. Nur so können sich die Spieler an die Lage der Bilder erinnern.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenpaare aufgedeckt sind. Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

## Lese-Memory® I

Zuordnung Bildkarte und Bild/Wortkarte



Das leichteste Spiel bei „Lese-Memory“ ist das Zuordnen von Bild- und Bild/Wortkarte. Die ersten Spiele werden deshalb nur mit diesen beiden Kartentypen gespielt.

Zu Beginn spielt man nur mit drei bis vier Bildpaaren. Das Kind kann selbst Bilder auswählen, zu denen es eine besondere Beziehung hat. Da es aber um das Erkennen und Einprägen von Wörtern geht, sollte der Spielleiter etwas auf den Schwierigkeitsgrad achten und kurze, übersichtliche Wörter und Namen bekannter Gegenstände wählen.

Beim Auslegen der Karten wird jedesmal auf das Wort gezeigt und deutlich und laut gelesen.

Von Mal zu Mal kann das Spiel um ein Wort erweitert werden. Aber immer ist für die Dauer des Spiels und die Menge der Karten die Bereitschaft des Kindes maßgebend. Keinerlei Ungeduld: Spielen ist das Wichtigste, Lesen geht nebenher, wenn es auch oft nur ein „Raten“ ist.

Zusätzliche Spielmöglichkeiten

1. Eine Bild/Wortkarte nehmen, sprechen und ein Reimwort suchen lassen, zum Beispiel Fenster - Gespenster, Wagen - Magen.

2. Eine Bild/Wortkarte herausuchen und „lesen“ lassen. Mit dem Wort einen Satz bilden. Beispiel: Brief - „Ich schreibe einen Brief“.

Dasselbe mit zwei Bild/Wortkarten. Beispiel: Pferd, Zebra - „Im Tierpark habe ich ein Pferd und ein Zebra gesehen.“

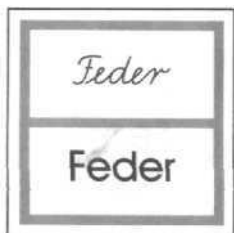
Für besonders sprachgewandte Kinder: Eine kleine Geschichte mit den Wörtern von drei Bild/Wortkarten erzählen lassen.

3. Aus den Bild/Wortkarten alle Dinge herausuchen lassen, die leicht, schwer, lebendig, groß, klein ... sind. Wir suchen alle Fahrzeuge, alles was im Haus ist, was aus Metall, aus Holz ist, was fliegen, fahren, laufen kann, was man essen kann, was ein Geräusch macht. Kurzform des „Memory“ mit einer solchen Wortgruppe spielen.

4. Bild/Wortkarten herausuchen, bei denen die Wörter in der Mitte ähnlich klingen, das heißt, wo ein a, ein o oder ein u zu hören ist. Beispiel: Hase, Salat oder Vogel, Dose oder Burg, Stuhl. Auf den Gleichgang hinweisen, ohne den *Buchstaben* zu benennen. Deutlich lesen und nachsprechen lassen.

Noch schwieriger wird es, wenn Bild/Wortkarten gesucht werden, die den gleichen Endbuchstaben haben. Mit solchen Wortgruppen „Memory“ spielen.

## Zuordnung Bild/Wortkarte und Wortkarte



Das Lesen der Wörter ohne Hilfe durch das dazugehörige Bild bedeutet für das Kind eine erhebliche Schwierigkeit. Es bedarf fortwährender Unterstützung durch den Mitspieler, der schon lesen kann. Es ist wichtig, erst dann mit wenigen Karten-

paaren „Memory“ zu spielen, wenn die Wörter öfters vorgelesen, nachgesprochen, „gelesen“ und mit dem Wort auf der Bild/Wortkarte verglichen wurden. Nur langsam den Wortschatz erweitern.

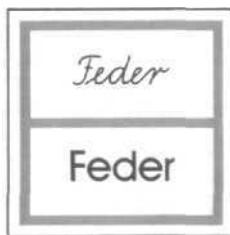
### Zusätzliche Spielmöglichkeiten

Wenige Bild/Wortkarten auflegen. In einiger Entfernung liegen ungeordnet die Wortkarten. Das Wort auf den Bild/Wortkarten laut lesen und die dazugehörige Wortkarte suchen. Beide Karten beiseitelegen, wenn die richtige Wortkarte gefunden wurde. Anzahl der Karten langsam steigern.

2. Kartengruppierungen heraussuchen und zusammenstellen, wie bei den vorigen Spielmöglichkeiten unter 3. beschrieben. Mit wenigen Kartenpaaren „Memory“ spielen. Anzahl langsam steigern.

Alle Wortkarten zusammenlegen, die mit der gleichen Farbe umrandet sind. Wörter lesen und den Artikel dazusagen. Beispiel: *de/-* Hase, *der* Vogel, *der* Mantel, ... (blau umrandet); *die* Burg, *die* Glocke ... (rot umrandet); *das* Pferd, *das* Zebra ... (grün umrandet; oder *ein* Hase, *eine* Burg, *ein* Pferd.

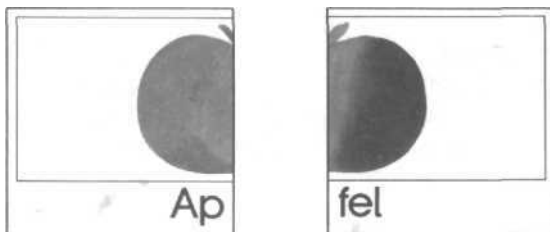
### Zuordnung Bildkarte und Wortkarte



Fortgeschrittene „Leser“ können jetzt die schwierigste Form des Memory spielen. Bildkarten (ohne Wort) und Wortkarten zunächst offen auslegen. Kartenpaare auf die verschiedenste Weise, wie schon beschrieben, heraussuchen und Memory spielen. Mit wenigen Karten beginnen.

# Lese-Memory® II

## Silbentrennung



Vor Beginn des Spiels legt man die Karten so zusammen, daß sie ein ganzes Bild ergeben, läßt laut lesen und nach dem Silberrhythmus klatschen. Beispiel: Brill - le, Pin - sel ...

## Verschiedene Spielmöglichkeiten

1. Bei diesem Spiel wird wieder nur mit wenigen Karten begonnen und die Anzahl erst nach und nach gesteigert. Die Karten werden nach erster und zweiter Silbe sortiert. Sie werden durch einen Zwischenraum voneinander getrennt ausgelegt, links erste, rechts zweite Silbe. Wird eine Karte mit einer ersten Silbe aufgedeckt, so wird laut gelesen und durch die dazugehörige zweite Silbe ergänzt, so daß das Wort vor dem Weiterspielen ganz gesprochen ist. Dann erst versucht der Spieler die dazugehörige Karte aus der Seite mit den zweiten Silben zu finden. Gelingt das, darf er das Kartenpaar behalten. Er liest laut und legt beide Karten offen vor sich hin. Wer eine nicht dazugehörige Karte aufgedeckt hat, dreht beide Karten wieder um.

2. Bei fortgeschrittenen Lesern kann man die Silbenkarten vermischt auflegen. Gleichgültig, ob die erste oder die zweite Silbe aufgedeckt wird, es muß immer nach der Silbe gesucht werden, die das Wort und damit auch das Bild vervollständigt. Das richtige Silbenpaar wird zusammengefügt, offen hingelegt und laut gelesen.

3. Zum Spaß Fantasiewörter legen und lesen, zum Beispiel Tor - gen, Stie - sel.

4. Wir suchen nach Wörtern mit gleichem Laut am Ende, zum Beispiel Brill - le, En - te, Tor - te. Untereinanderlegen und laut lesen.

5. Alle Karten aus „Lese-Memory II“ offen auslegen und nach Oberbegriffen ordnen, zum Beispiel Besteck, Tiere, Geräte. Karten von „Lese-Memory I“ dazunehmen.

6. Karten von „Lese-Memory I und II“ offen auslegen. Wörter mit gleichem Anfangslaut heraussuchen. Deutlich sprechen. Nicht den *Anfangsbuchstaben* nennen, sondern den *Laut* sprechen, wie er klingt: nicht em, sondern m; nicht ka, sondern k; nicht zet sondern z.

7. Der Spielleiter bekommt einen Teil der Karten mit verschiedenen ersten und zweiten Silben. Alle übrigen Karten liegen offen, zuerst nach Silben geordnet, später gemischt. Der Spielleiter zeigt eine Karte und liest die Silbe laut vor. Die Mitspieler ergänzen das richtige Wort. Wer als erster die richtige Silbe aus allen Karten herausfindet, bekommt das Kartenpaar.

## Zum Schluß

Die schulische Arbeit des Lehrers kann durch die Spiele nicht ersetzt, wohl aber sinnvoll ergänzt werden, und so manche Schwierigkeiten in der Schule und zu Hause lassen sich durch das Spielen leichter beheben. Das Spiel ist ein Angebot, den Leselernvorgang spielerisch zu unterstützen. Je mehr kleinere Spielvarianten vor dem Einstieg in die eigentliche „Memory“ - Spielregel gespielt werden, desto leichter fällt das Lesen der Wörter, und nicht vergessen: Das Spiel soll immer Spiel bleiben!

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Memory' ist national und - oder international in folgenden Ländern für den Otto Maier Verlag Ravensburg geschützt: Bundesrepublik Deutschland, Frankreich, Beneluxländer, Finnland, Schweden, Norwegen, Dänemark, Griechenland, UdSSR, Ägypten, Italien, Jugoslawien, Liechtenstein, Österreich, Portugal einschließlich der überseeischen Besitzungen, Rumänien, Schweiz, Spanien, Tschechoslowakei, Ungarn und Vietnam