



LESEN ÜBEN MIT SPIEL UND SPASS 1



*Ein Feuer
speiender
Drache;
ob der wohl
lesen kann?*

MECHTHILD GOETZE
LITERATUR ERLEBEN

WWW.MECHTHILDGOETZE.DE



*Mechthild Goetze,
Geschichtenerzählerin*

Spiele machen Spaß!

Das Vergnügen steigert, wer Spiele mit Geschichten und Büchern verbindet. Mit einem Spiel lässt sich eine Brücke zu einem Buch bauen. Durch ein Spiel kann eine Geschichte nachklingen.

Ein Spiel

- öffnet einen neuen Blick auf eine Geschichte und ihre Figuren
- kann Neugier wecken auf ein Buch
- kann dazu verführen, sich länger als üblich mit einem Buch zu befassen

- führt zu Nachhaltigkeit für ein gelesenes oder erlebtes Buch
- ist ein riesengroßes Vergnügen!

Soll ein Spiel zu einer Geschichte passen,

muss manchmal nur ein Tier anders benannt wer-

Oder du gibst einem Spiel einen neuen Namen – schon öffnet sich ein neuer Blick auf die Geschichte.



den.

Bei lückenhaften Sprachkenntnissen

ist ein Spiel genial! Ein Spiel wird schnell verstanden und kann ohne Kenntnisse der Sprache leicht nachgeahmt werden!



Sortiert sind die Spiele nach dem Alter –

zuerst Spiele für die Jüngsten.

Freude an Büchern hat nur, wer flüssig und schnell lesen kann. Lesen muss also – wie ein Musikinstrument oder wie im Sport – geübt bzw. trainiert werden.

Lesen üben mit Spiel und Spaß zeigt, wie Lesen mit Vergnügen trainiert werden. Zeigt aber auch, was mit welchem Spiel gezielt trainiert wird.



INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Reime suchen	31
Inhaltsverzeichnis	2	Was passt?	32
Lesekompetenz (Übersicht)	3	Verrückte Wörter	33
<i>Stufe 1 (- 2): Baldige Leser*innen</i>	4	<i>Stufe 4 (- 5): Geübte Leser*innen</i>	34
Ich sehe was, was du nicht siehst	5	Einarmiger Bandit	35
Topf schlagen	6	Sätze im Gleichklang	36
Anfangsbuchstaben sichten	7	Büro	37
ABC in der Natur	8	Wörter zusammenbauen	38
<i>Stufe 2 (- 3): Lese-Anfänger*innen</i>	9	Lesetheater	39
Wörter reparieren	10	Duster ist's	40
Wörter angeln	12	Leseröllchen	41
Blitzlesen mit Ball	13	Ein Wort – viele Wörter	42
Bilder & Du-Sätze	14	Wort-Schatz-Karten	44
<i>Stufe 3 (- 4): Fortgeschrittene</i>	15	Zirkus-Clown-Manege	45
Was gehört zusammen? (1) Bild + Wort	16	Buchquartett mit Leseleine	46
Was gehört zusammen? (2) Wort + Wort	17	<i>Stufe 5: Lese-Profis</i>	47
Bücher an der Leine	18	Spielsprachen-Spielerei (1/2)	48-49
Wörter-Würfelei	19	Spiegelschrift	50
Blitzlesen mit Fliegenklatsche	20	Buchstabensalat	51
Wörterbaum	21	Der Kaufmann aus Paris	52
Kuckuckseier gesucht	22	Sprechkunst mit Würfel	53
Blind schreiben	23	Die Erbschaft	54
Du + ich + er + sie + es + wir + ihr	24	Eigenschaften – kunterbunt	55
Zungenbrecher vortragen	26	Unvollendete Sätze	56
Zungenbrecher im Chor	27	Lesen mit Lese(s)pass	57
Satzpuzzle	28	<i>Praktische Tipps</i>	58
Bild zum Wort	29	<i>Sachregister</i>	59-60
Frage & Antwort	30	<i>Bücher</i>	61



LESEKOMPETENZ



- Stufe 5: Lese-Profis
- Stufe 4: Geübte Leser*innen
- Stufe 3: Fortgeschrittene Leser*innen
- Stufe 2: Lese-Anfänger*innen
- Stufe 1: Baldige Leser*innen

Stufe 5
Lese-Profis
Vorlesetechnik → Vorlesen mit Erfolgserlebnissen

Altersangemessene Texte → selbständig lesen & verstehen

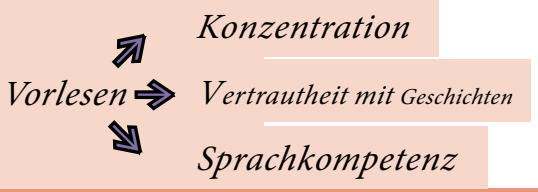
Vier Bausteine für eine effektive Leseförderung:

Lesen als sinnvoll erfahren / erleben

Lesen in der Gruppe = sozialer Kontext

Baustein 1
Lesemotivation schaffen

Hörmedien



Baustein 2
Lesemotivation stärken

Leistungsbeurteilungen

Lesezwang | Lesebelohnungen

Fehlerlesen | Schnellesen

Baustein 4
Leseblockierer vermeiden!

Stufe 4
Geübte Leser*innen
Lesestrategien → Text angemessen verstehen

Viellesemethoden
Vielleseverfahren

Lautlesemethoden
Lautleseverfahren

Lesestoff genau dekodieren, automatisieren

Lese-Flüssigkeit
→ Voraussetzung für's Verstehen

Stufe 3
Fortgeschrittene Leser*innen
Sinn-Zusammenhänge nutzen lernen → Wortschatz-Arbeit)

Sichtwortschatz trainieren

Wörter segmentieren → in ihre Bestandteile zerlegen

Stufe 2
Lese-Anfänger*innen
Wörter synthetisieren → zusammenschleifen

Laut-Buchstaben-Zuordnung

Baustein 3
ab Lesestufe 2: Lesefähigkeiten gezielt fördern, Lesen trainieren



LESESTUFE 1 + 2



ICH SEHE WAS, WAS DU NICHTS SIEHST

Gespielt mit Farben

1. 1 Spieler*in sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist grün!“ (oder irgendeine andere Farbe).
 2. Alle anderen schauen sich nach etwas Grünem um; sie raten.
- Beispiel:** Ist es der Stift? Das Kissen? Wasserflasche? Blätter der Pflanze?
3. Richtig geraten?
Stell die nächste Frage.



Gespielt mit Buchstaben!

Fahndet statt nach Farben nach Buchstaben.




Es kann auch ein anderer Buchstabe aus dem Wort vorgegeben werden!

Gruppe + Kleingruppe + Paarweise spielen

- mindestens 2** Spieler*innen
- Alter:** 3-99 Jahre / mit Buchstaben 6-99 Jahre
- Ort:** drinnen; draußen
- Material:** ---
- Vorbereiten:** ---

LESEN ÜBEN (Laut-Buchstaben-Zuordnung)

 **mit Buch!**

→ als Vorlage für das Entdecken von Farben dient eine Illustration in einem Buch

→ für ein Buch mit dem Thema „Farben“

→ für „Gespielt mit Buchstaben“: Wort oder Satz einem schönen Buch entnehmen!

Notizen

- Tipps:**
- A. Bringt mehr Spaß, wenn viele mitspielen
 - B. Klappt das Erraten nicht, wird 1 Tipp gegeben (die Richtung, in welcher der Gegenstand sich findet; ein 2. Buchstabe ...)
- Alternativ für „mit Buchstaben“:**
Buchstaben für ein Wort oder Silben für einen Satz in der Umgebung verstecken.
1. Buchstaben suchen
 2. Das Wort zusammensetzen.



TOPF SCHLAGEN

Klassisches Geburtstagsspiel

1. Eine Spieler*in (A) auswählen:
A die Augen verbinden und einen Holzlöffel in die Hand drücken.
2. A krabbelt am Boden „blind“ umher. A sucht nach dem Topf und schlägt dafür mit dem Holzlöffel auf den Boden. Alle anderen helfen: Sie rufen wärmer (wenn A sich dem Ziel nähert), „heiß“ (wenn A dem Topf sehr nah ist) oder „kalt“ (wenn A die falsche Richtung einschlägt).
3. Topf gefunden!
A schlägt kräftig drauf, schaut dann, was darunter verborgen ist.
4. Der Reihe nach suchen alle den Topf.



Gruppe + Kleingruppe + Paarweise spielen

3-12 Spielerinnen (Sp.)

Alter: 4-9 Jahre

Ort: drinnen

Material: 1 Kochtopf; 1 Holzlöffel; 2 Mützen (Augen verbinden); Süßes / Kleinigkeiten

Vorbereiten: Topf entfernt von A auf den Boden stellen, etwas darunter legen

BEWEGEN + WAHRNEHMEN
Tipp A: LESEN ÜBEN (Buchstaben)



mit Buch!

→ in der Geschichte wird etwas gesucht

→ unter dem Topf liegt ein Gegenstand aus einem Buch

Notizen

Tipps:

A. Unter dem Topf liegt ein Wort oder ein Buchstabe. (es könnten alle Wörter zusammen einen Buchtitel ergeben oder alle Buchstaben zusammen ein Wort ...)

B. Unter dem Topf versteckt:
Start für eine Schatzsuche!
Oder Rätsel für eine Schatzsuche

ANFANGSBUCHSTABEN GESICHTET

Fünf Dinge in der Umgebung, alle sollen mit dem Anfangsbuchstaben des eigenen Vornamens beginnen, „Ruft alles Passende, was ihr seht, laut!“ (So erkennt Spielleitung die Richtigkeit.)

ENDE: Wer ruft zuerst den 5. Gegenstand?

Jacke

Jagdwurst



JOHANNES

Jasmin

Joghurt

Bingo mit Buchstaben; dafür eigene Buchstaben ziehen.

Startsignal → 5 Dinge aus der Umgebung, die mit dem gezogenen Buchstaben beginnen, rufen.

ENDE: nach dem 5. Wort *Bingo!* rufen.

Usambara-
Veilchen

Ulme

umgegrabene
Erde

Uhr



Baum

Briefkasten

braune
Erde

Brille

Butterblume

BINGO

Gruppe + Kleingruppe + Paarweise spielen

2-30 Spieler*innen + Spielleitung

Alter: 6-99 Jahre

Ort: drinnen; draußen

Material: Startsignal; evtl. Buchstaben-Karten

Vorbereiten: Buchstaben-Karten schreiben (Stapel bereitlegen)

LESEN ÜBEN (Buchstaben)



mit Buch!

→ mit Büchertisch; dort fünf Dinge auf einem Cover (im Bild oder als Titel-Wort) entdecken

→ 5 Wörter in einem Buch aufspüren

= siehe „**Wörter Würflei**“

→ für jedes ABC-Buch



Notizen

Kennenlernspiel: Vornamen der anderen kennenlernen = mit den Buchstaben des eigenen Vornamens spielen.

Beispiel: Anne sucht 5 Dinge mit A; in einer 2. Runde 5 Dinge mit N usw.

Alphabet: in kleinen Teams für möglichst jeden Buchstaben des Alphabets einen Gegenstand finden = **Beispiel:** A = Apfel, B = Besen, X = Xylophon ... (Gegenstände notieren, sollen sich in der Nähe befinden)

Tipp: Zeit vorgeben; ist die abgelaufen geht es darum, für viele Buchstaben etwas vorzuweisen



ABC IN DER NATUR

In der Natur nach den Formen von Buchstaben suchen. Überall lassen sich Buchstaben finden: Im Wald, bei Bäumen, in Steinen, in den Mustern der Moose und Flechten, in den Wolken. Auch in der Stadt finden sich Buchstaben, denke an Zäune, Häuser und Schilder ...

1. Rausgehen, nach Buchstaben suchen. Findest du alle Buchstaben des Alphabets?
2. Fotografiere die Buchstaben, die du siehst; z.B. mit dem Tablet.

3. Deine Fotos schwarz-weiß ausdrucken und die Buchstaben darin Wasserfarben oder Buntstiften markieren oder umranden. So werden sie ganz deutlich.



Kleingruppe + Paarweise spielen + Allein spielen

1-4 Spielerinnen (sonst Teams bilden)

Alter: 5-99 Jahre

Ort: draußen

Material: 1 Tablet;
Anschlussaktion: Drucker + Papier, Wasserfarben, Buntstifte, Pappe, Kleber

Vorbereiten: ---

LESEN ÜBEN (Buchstaben)

 **mit Buch!**

→ fotografierte Buchstaben in einer Geschichte suchen

Notizen

Tipps:

1. **Erstelle Buchstaben-Kärtchen**
→ klebe die nach gemalten Buchstaben-Fotos auf Pappe; damit lassen sich Wörter zusammenlegen, Postkarten gestalten
2. **Fotografiere die gemalten Buchstaben noch einmal; dann kannst du sie mit Hilfe deiner Fotobibliothek (Tablet) für Apps benutzen**
