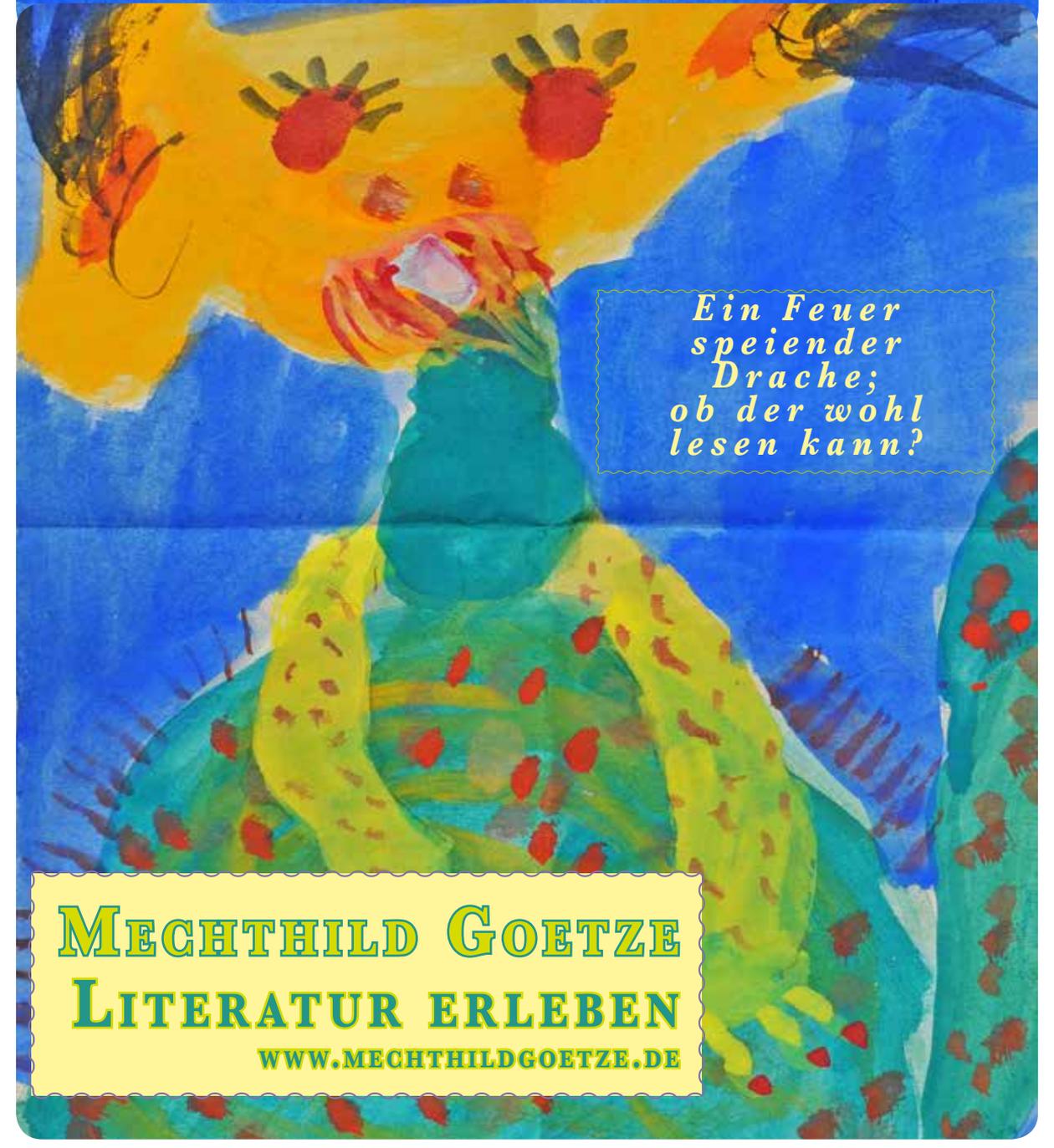




LESEN ÜBEN MIT SPIEL UND SPASS 2



*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



LESESTUFE 2



WÖRTER REPARIEREN

Welcher Buchstabe passt?

Zwei Buchstaben sind vorgeben; sie sollen den Wortfragmenten passend zugeordnet werden.

Kontrolle: mit Lösungszettel.

Beispiel:



Die Olchis essen merkwürdige Dinge. Jetzt haben sie sogar die Wörter angenagt – die Anfangsbuchstaben fehlen jetzt:

Kaputte Olchi-Wörter reparieren:
(aus: „E. Dietl – Die Olchis und der faule König“)

Am Anfang ein M oder ein H?

__üllkippe

__öhle

__aare

__olz

__ittagsschläfchen

__undgeruch

__örhörner

__üll

Allein spielen

1 Spieler*in

Alter: 6-9 Jahre

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: Arbeitsblätter, Stift

Vorbereiten: Arbeitsblätter gestalten (siehe Beispiel)

LESEN ÜBEN (Laut-Buchstaben-Zuordnung)



mit Buch!

→ für jedes Buch (siehe „Tipp A“)

→ für ein Buch, in welchem etwas repariert wird

Notizen

Fortgeschrittene Leser*innen: Für ähnliche Rätsel durch ein Buch oder ein Märchen inspirieren lassen

Tipps

A. Findet sich auf vielen Schul-Arbeitsblättern. Lasst euch deshalb von einem Buch inspirieren

B. Lies die Worte auch mit dem falschen Anfangsbuchstaben; z.B. Hundgeruch



LESESTUFE 2 + 3



WÖRTER ANGELN

Wörter mit Trinkhalm angeln ...

1. Alle stehen im Kreis, mit Trinkhalm. In der Mitte, auf dem Boden, liegen Wörterzettel; die Wörter sind zu lesen.
2. Spielleitung liest 1 Wort, langsam, laut und deutlich → alle laufen, wollen das Wort mit dem Trinkhalm vom Boden „angeln“ (ansaugen).

ENDE: Kein Wörterzettel liegt mehr. Wer hat die meisten Wörter gesammelt?

Als Wettkampf:

Teams bilden (à 2-4 Spieler*innen); jedes Wort gibt es einmal.
 Pro Team: 1 Spieler*in angelt das vorgelesene Wort, gibt es dem Team.
 Team klebt das Wort auf ein Poster.

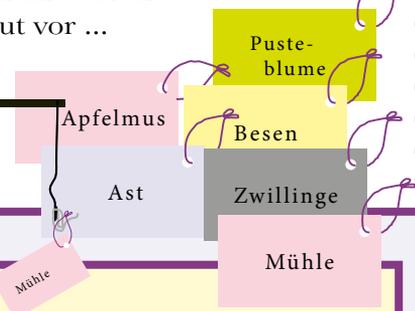
Das Spiel mit einer Geschichte

(für Fortgeschrittene):

Beispiel aus: „S. Städing – Apfelhexe Petronella. Überraschungsfest für Lucius“ (Kapitel „Hexenpost“; S. 7-14) → Wörterzettel mit Wörtern aus diesem Kapitel. Spielleitung liest die Geschichte vor; macht nach einem Wörterzettel-Wort eine Pause ...

→ bis jemand das Wort geangelt hat. Danach weiter vorlesen

ENDE: Alle lesen ihre geangelten Wörter laut vor ...



Gruppe + allein spielen

4-8 Spieler*innen + Spielleitung

Alter: 6-10 Jahre

Ort: drinnen (Stehkeis)

Material: Wörterzettel + Trinkhalme (aus Papier); für B.: großes Blatt Papier + Kleber

Vorbereiten: Wichtige Wörter aus einer Geschichte, heraussuchen, auf Zettel schreiben

LESEN ÜBEN (Sichtwortschatz)



mit Buch!

- für jedes Buch (Wörter daraus nehmen)
- für ein Buch, in welchem geangelt wird (oder es kommen Fische vor)

Notizen

Bei großen Gruppen: Wörterzettel doppelt oder dreifach anfertigen

Alternative: Bau aus Stock, Baumwollfaden, Büroklammer eine Angel (= Faden an den Stock binden, an der anderen Seite die aufgebogene Büroklammer festbinden). Um die Wörterzettel angeln zu können, loche sie, zieh einen Faden hindurch, verknote diesen. Die Schlaufe am Wörterkärtchen kann mit der Angel erfasst werden

→ Mit einer Angel spielen viele sogar gern allein!



Angelhaken aus einer Büroklammer



BLITZLESEN MIT BALL

Ball oder Luftballon in die Luft werfen, dabei Lesen!

2 Spieler*innen (A+B) stehen einander gegenüber, A hat einen Ball oder Luftballon.

1. A wirft den Ball (Luftballon) in die Luft und fängt ihn wieder auf; wiederholt dies immer wieder.
2. B hält eine Wortkarte hoch; A soll beim Werfen das Wort lesen.
3. Das Wort ist gelesen; B hält das nächste Wort hoch.



Hintergrund: Werfen und gleichzeitiges Lesen – das erfordert ein sehr automatisiertes Lesen, da neben der Konzentration auf das Lesen des Wortes auch Kapazitäten für das Werfen des Balles gebraucht werden.

ENDE: nach 3 Minuten; Rollentausch!

Beispiel-Wortkarten:

Jolle

Schlafanzug



Wörter aus: „H. Klein – Haltet den Die ...“

Paarweise spielen

2 Spieler*innen (A+B)

Alter: 6-10 Jahre

Ort: drinnen

Material: Wortkarten, weicher Ball (oder Luftballon); evtl. Sanduhr oder ipad-timer

Vorbereiten: Wortkarten anfertigen (DIN A4; z. B. die 20 häufigsten Wörter; groß geschrieben!)

LESEN ÜBEN (Automatisiertes Lesen)



mit Buch!

→ Wörter entstammen einer Geschichte, die im Anschluss vorgelesen wird

Notizen

Tipps

1. Die Zeit (3 Minuten) stoppen und zählen, wie viele Wörter korrekt gelesen wurden (Zahl in eine Liste eintragen). Dann lässt sich bei Wiederholungen feststellen, wie sich die Lesegeschwindigkeit entwickelt
2. Schwierigkeitsgrad steigern durch längere Wörter



BILDER & DU-SÄTZE

Sätze für ein Wimmelbild

Allein spielen:

Lies einen Satz, leg ihn an die passende Stelle auf das Bild.

Zu zweit (A+B) spielen:

1. Sprecht darüber, was ihr auf dem Bild seht und entdeckt.
2. Verteilt alle Sätze unter euch.
3. A liest einen Satz laut vor und legt diesen an eine passende Stelle im Bild; B passt auf, ob alles stimmt.
4. B liest einen Satz laut vor und legt ihn aufs Bild; diesmal passt A auf.

ENDE: Alle Sätze haben ihren Platz gefunden.

Hintergrund: Die 2. Person Singular mit der Endung „st“ sollte speziell geübt werden (die dabei auftretenden Konsonantenhäufungen können beim buchstabenweisen Erlesen große Probleme bereiten)

Beispiel-Sätze:

- Da ist ein Fuchs, siehst du ihn schleichen?
 Weißt du, wie die rote Blume heißt?
 Ihr Name lautet Fingerhut.
 Möchtest du dich ins Gras legen – wie das Reh?
 Willst du die blaue Blume pflücken?
 Siehst du die drei Igel-Kinder?



Kannst du die kleine Spinne entdecken?

Gruppe + Kleingruppe + Paarweise spielen

1-2 Spieler*innen (A+B)
Alter: 6-10 Jahre
Ort: drinnen (am Tisch)
Material: Wimmelbilderbuch & Karten mit kurzen Du-Sätzen.
Vorbereiten: Karten mit Sätzen zu einem Wimmelbild schreiben (Prädikat immer in der 2. Person Singular)

LESEN ÜBEN (Automatisiertes Lesen)
mit Buch!
 → Wörter aus einer Geschichte wählen, die im Anschluss vorgelesen wird

Notizen
Bilder studieren – Wortschatz trainieren
 Auf Wimmelbildern gibt es viel zu entdecken. Tiere, rote Dächer, Blumen ... Die Wörter (mit passendem Artikel) können Spieler*innen auf das Bild an die richtige Stelle legen. Wer schon ein wenig lesen kann, übt dabei das Lesen.
 Wer nicht lesen kann, dem wird das Wort vorgelesen und lernt dabei neue Wörter kennen!
 Für alle mit geringem Wortschatz ist es sehr wichtig, zuerst über das, was auf dem Bild zu sehen ist, zu sprechen