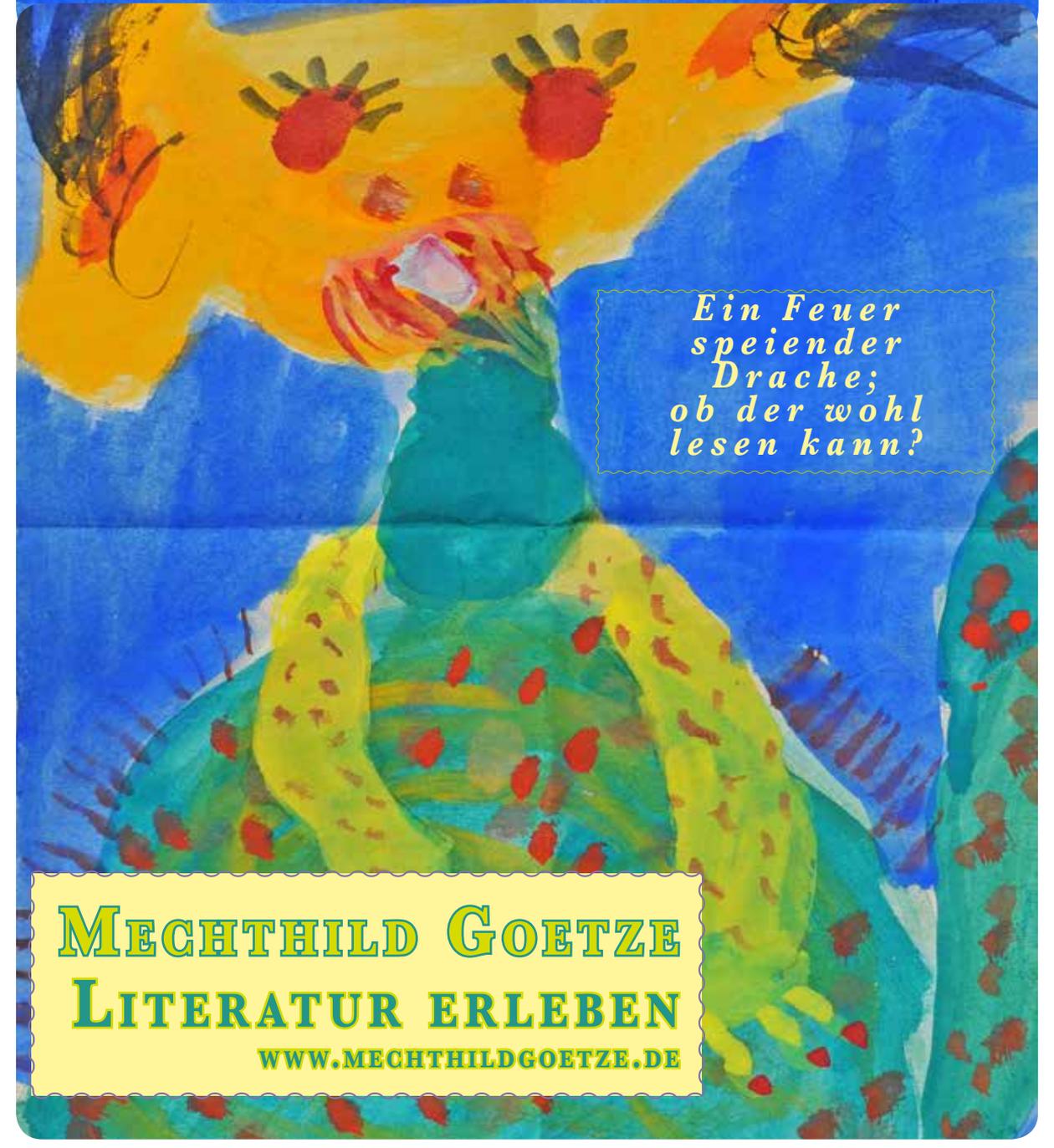




LESEN ÜBEN MIT SPIEL UND SPASS 4



*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 3 + 4



ZUNGENBRECHER VORTRAGEN



ZITAT:

Sie lachten über den lustigen Zungenbrecher, den sie mit Frau Tolle lesen geübt hatten. „Ein plappernder Kaplan klebt Pappplakate – Pappplakate klebt ein plappernder Kaplan.“

(S. Städing – Petronella Apfelmus. Zauber-schlaf und Knallfroschchaos)

Zungenbrecher (Schnellsprecher) sind Sätze, bei denen man sich leicht verhaspelt. Erfindet selbst welche, benutzt die Beispiele oder fahndet nach schwierigen Worten und Sätzen in Büchern.

1. Alle ziehen ein Kärtchen mit Zungenbrecher.
2. 3 Minuten Zeit zum Üben: sprecht euch euren Satz laut murmelnd immer wieder vor.
3. **AUFTRITT:** Satz laut sprechen. Gelingt das ohne Versprecher? War auch jedes Wort zu verstehen?

Im dichten Fichtendickicht, sind dicke Fichten wichtig



Gruppe + Kleingruppe

4-12 Spieler*innen

Alter: 7-99 Jahre

Ort: drinnen; (am Tisch)

Material: Kärtchen mit Sätzen; Würfel

Vorbereiten: Sätze auf Kärtchen schreiben

LESEN ÜBEN (Lautlesemethode)



mit Buch!

→ für ein Buch mit schwierigen oder besonderen Wörtern / Sätzen

Beispiel aus „J. Krüss – Timm Thaler“: ... draußen vor dem Tor der Rennbahn ... + Unterwegs begegnete er drei Mitschülern. + Zu ihrer Verblüffung flogen Banknoten durch die Luft.

→ für ein Buch, in welchem jemand sehr schnell spricht

Notizen

Sprechen Üben: Die Zungenbrecher langsam, laut und deutlich sprechen

Spiel erweitern: durch das Spiel „Sechsmal würfeln“

ZUNGENBRECHER IM CHOR



ZITAT: *Maus*
Mina schmiegte sich zwischen ihre schlafenden Geschwister
 (R. Schami – K. Schärer. Hast du Angst, fragte die Maus)

Gruppen à 2-4 Spieler*innen bilden.

1. An jedes Gruppenmitglied den gleichen Zungenbrecher verteilen. Alle lesen diesen allein für sich durch.
2. Gruppenmitglieder gemeinsam: den Zungenbrecher laut vorlesen; hintereinander jeweils 1 Wort.
3. Die Gruppe übt den Zungenbrecher im Chor zu lesen.



4. ABSCHLUSS: Vorführung; jede Gruppe liest ihren Zungenbrecher den anderen Gruppen im Chor vor.

Beispiel:

Maus heißt er, ist Hausmeister; wie es heißt, maust er.



„Zungenbrecher“ aus einem Buch:

Gruseligste Gestalt auf dem Thron ist der Oberste Anführer Snoke.
 (aus: Star Wars. Die letzten Jedi)

Kleingruppe + Paarweise spielen

2-4 Spieler*innen (mehr Spieler*innen: Kleingruppen bilden)

Alter: 7-99 Jahre

Ort: drinnen; (am Tisch)

Material: Kärtchen mit Zungenbrechern (jeweils 2-4 gleiche)

Vorbereiten: Zungenbrecher auf Kärtchen schreiben

LESEN ÜBEN (Automatisiertes Lesen, Lautlesemethode)

mit Buch!



→ für ein Buch mit schwierigen oder besonderen Wörtern / Sätzen

→ für ein Buch, in welchem jemand immer sehr schnell spricht

Notizen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



SATZPUZZLE

Bild betrachten → Satz lesen

2 Spieler*innen (A+B).

1. Nehmt einen Umschlag.
Gemeinsam das Bild betrachten;
unterhaltet euch: Was ist auf dem Bild zu
sehen? Was fällt euch besonders auf? Was
könnte auf dem Satz im Umschlag stehen?
2. Umschlag öffnen;
A liest den Streifen (also den vollständigen
Satz) laut vor → nicht B zeigen.
3. B „baut“ den Satz aus
den Satzgliedern korrekt nach.

4. A kontrolliert, ob der Satz korrekt
zusammengesetzt wurde.
5. Alles wieder im Umschlag verstauen.
6. Neuer Umschlag, nun die Rollen
tauschen.



Satzglieder zum Sortieren

auf einem Ast

Apfelhexe Petronella

und sitzt baumelt

mit den Beinen

Bild für den Briefumschlag

Streifen mit dem kompletten Satz

Apfelhexe Petronella sitzt auf einem Ast und baumelt mit den Beinen

Paarweise spielen

2 Spieler*innen

Alter: 7-10 Jahre

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: ca. 10 Briefumschläge (mit Bild); darin ein Satz zum Bild (einmal komplett, einmal zerschnitten)

Vorbereiten: Briefumschlag mit Bild bekleben; darin einen Satz zum Bild (einmal komplett & einmal in einzelne Satzglieder zerschneiden).

LESEN ÜBEN (Sinnerwartung)



mit Buch!

→ für Sätze aus einem Bilderbuch; male die Illustrationen ab oder kopiere sie

Notizen

Ziel: Durch das genaue Bild-Betrachten vor dem Lesen lassen sich Sinnerwartungen aufbauen. Das ist beim Lesen hilfreich. Beim Lesen bildet B Hypothesen → greift auf das Betrachten des Bildes & auf das Hören des Satzes zurück).

Wer vor dem Lesen über das Bild spricht, aktiviert bestimmte Wörter im inneren Lexikon.

.....

.....

.....

.....

.....



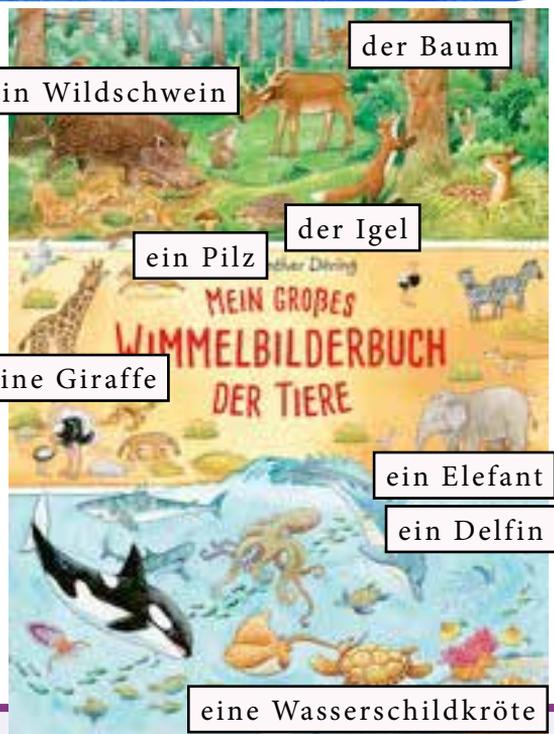
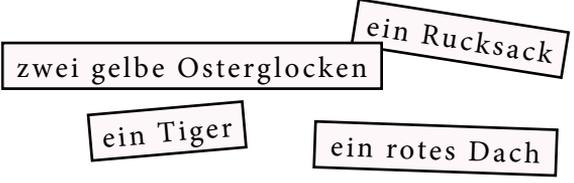
BILD ZUM WORT

Passt das zum Bild?

2 Spieler*innen (A+B) arbeiten gemeinsam

1. A liest ein Kärtchen – und prüft durch genaues Betrachten des Bildes, ob bzw. wo das Gelesene zu finden ist.
2. Gefunden? A legt die Karte an die passende Stelle (auf die Bilderbuchseite).
3. Rollentausch

Kontrolle: Kärtchen-Rückseite; ein Symbol (+ / -) zeigt, ob der Gegenstand / die Figur tatsächlich im Bild zu finden ist.



Paarweise spielen

2 Spieler*innen

Alter: 7-10 Jahre

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: Wimmelbilderbuch & Wortkarten zu einem Bild daraus; Briefumschlag, Stift

Vorbereiten: Aus dem Wimmelbilderbuch ein Bild wählen; zu dem Bild Wortkarten anfertigen (im Briefumschlag aufbewahren)

LESEN ÜBEN (Sinnerwartung)



mit Buch!

→ für jedes Buch mit Illustrationen; Illustrationen abmalen oder kopieren

Notizen

Ziel: Genaues, Hypothesen überprüfendes Lesen. Das umso mehr, wenn sich die angebotenen Wörter sehr ähneln.

Schwierigkeitsgrad: hängt ab von der Wahl der Wörter; für Fortgeschrittene ganze Sätze wählen. Noch schwieriger wird es, wenn es Kärtchen mit Dingen gibt, die auf dem Bild nicht zu entdecken sind! Achtung: Immer den Artikel hinzuschreiben, dann wird der gleich mit gelernt.

.....

.....

.....



FRAGE & ANTWORT

Welche Antwort passt?

Auf einem Kärtchen steht entweder eine Frage oder eine Antwort. 2 Spieler*innen (A+B) arbeiten gemeinsam.

1. A liest die Frage, B sucht die Antwort.
2. Rollentausch.
3. **Kontrolle:** Was zusammen gehört, zeigt auf der Karten-Rückseite ein identisches Symbol.



Beispiel:



Kleingruppe (Fortgeschrittene): Jede Antwort gibt es doppelt oder dreifach.

1. Alle Kärtchen verteilen. Jede*r sortiert sie nach Frage und Antwort.
2. A liest eine Frage vor und legt das Kärtchen in die Mitte. Wer am schnellsten die passende Antwort darauf legt → nimmt beide Karten und stellt die nächste Frage.

ENDE: Alle Frage-Karten sind verbraucht → Wer hat die meisten Karten-Paare gesammelt?



Paarweise spielen + Allein spielen

1-2 Spieler*innen

Alter: 7-10 Jahre

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: Frage- und Antwortsätze

Vorbereiten: Fragen mit passenden Antwortsätzen auf Kärtchen notieren

LESEN ÜBEN (Dekodieren)

mit Buch!



→ Fragen mit Buch-Figuren

B: Schnitzt Michel im Baum? / Michel schnitzt immer im Tischlerschuppen. (aus: A. Lindgren - Michel aus Lönneberga)

→ Nach dem Lesen eines Buches weitere Fragen und Antworten ausdenken

Notizen

Ziel: Für das Finden zusammengehöriger Paare muss man genau lesen & die Zuordnung mithilfe des Kontextes gut kontrollieren.

Schwierigkeitsgrad: variiert durch Formulierung der Fragen & Antworten

Allein spielen: passende Paare nebeneinander legen



REIME SUCHEN

Mit Reimen spielen

1. Lies ein kurzes Gedicht oder Reimpaar halblaut.
2. Findest du ein passendes Reimwort?

Kontrolle/allein: Spieler*in prüft mit dem vollständigen Text.

Kontrolle/zu zweit: Partner*in kontrolliert mithilfe des vollständigen Textes während des Vorlesens; regt gegebenenfalls zu neuer Hypothesenbildung an, wenn das richtige Reimwort noch nicht gefunden wurde.

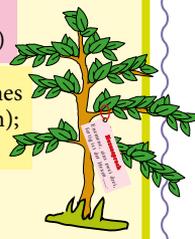
*Enemene roter
Hahn,
Katzenbuckel,
Löwen ... zahn!*



Reime draußen suchen

Material: Hexensprüche auf Kärtchen (mit Band); den Reim weglassen (Sprüche z.B. in: „S. Städing – Petronella Apfelmus“)

Vorbereiten: Hexensprüche entlang eines Rundwegs verteilen (z.B. in Bäume hängen); Reimwörter auf Zetteln notieren



1. Bei einem Spaziergang suchen alle nach Hexensprüchen.
2. Sind alle Sprüche gefunden, gilt es, den passende Reim zum gefundenen Hexenspruch zu ergattern. Dafür an einem schönen Platz die Reimwörter verteilen (z.B. in die Luft werfen, Spieler*innen fangen diese).
3. Wer seinen Hexenspruch komplettiert hat, liest ihn laut vor..

Gruppe + Kleingruppe + Paarweise spielen + Allein spielen

1-30 Spieler*innen

Alter: 7-99 Jahre

Ort: drinnen

Material: Gedichte (vollständiger Text + Arbeitsblatt mit fehlenden Reimen)

Vorbereiten: Gedichte mit Paarreimen (oder Reimpaare) wählen; Arbeitsblatt mit fehlenden Reimwörtern anfertigen

LESEN ÜBEN (Lautlesemethode + Hypothesen)



mit Buch!

→ für ein Buch mit Gedichten

→ für jedes Buch eigene Reime erfinden; z.B. für die Figuren ... (Ute, die Pute, zieht eine Schnute ...)

Notizen

Ziel: Stehen die Reimpaare in einem Sinnzusammenhang, wird die Hypothesenbildung zusätzlich auch über den Kontext unterstützt.

Tipp: Reimwörter raten – das bringt auch in der Gruppe Spaß

.....

.....

.....

.....

.....



WAS PASST?

Bilder mit Sätzen – ein Spiel, das mit schönen Fotos und Bildern in jedem Alter viel Freude bringt!

1. Bild betrachten, lass dir Zeit dabei.
2. Lies die Bildunterschriften, kreise die korrekte Aussage ein.

Kontrolle: Lösung steht auf der Rückseite der Bild-Karte.



(Foto: Manfred Urban)

- Zebra und Pferd
- Ein Zebra, es läuft
- Ein Pferd, es läuft

Bild-Rückseite: Ein Zebra, es läuft



(Foto: Manfred Urban)

- Eine blaue Halle
- Ein Ball im Meer
- Zwei Bälle im Meer

Bild-Rückseite: Ein Ball im Meer



(Foto: Manfred Urban)

- rote Radieschen
- blaue Tomaten
- rote Tomaten

Bild-Rückseite: rote Tomaten

Paarweise spielen + Allein spielen

1-2 Spieler*innen

Alter: 7-10 Jahre

Ort: drinnen

Material: Bild-Karten mit je 3 Bildunterschriften

Vorbereiten: mehrere Bild-Karten anfertigen (Bild oder Foto, aus Zeitschriften oder gemalt, auf Kärtchen kleben, dazu 3 Sätze); auf der Rückseite die richtige Bildunterschrift notieren

LESEN ÜBEN (Hypothesen)



mit Buch!

→ für ein Buch mit Bildern
(die Bilder abmalen oder kopieren)

Notizen

Ziel: Geübt wird das genaue, Hypothesen überprüfende Lesen (Wortebene). Je mehr sich das angebotene Wortmaterial ähnelt, desto größer die Herausforderung.



VERRÜCKTE WÖRTER

Beim halblauten Lesen

„verrückte Wörter“ aufspüren.

1. Lies einen Satz halblaut.
Finde das Wort, das nicht passt!
2. Streich das falsche Wort durch,
schreib das korrekte Wort darüber.
3. **Kontrolle:** Lösungszettel

Beispiel-Sätze: Im Wald stehen viele

Tonnen / Toni
 pflückt Blusen auf
 einer Wiese / Die
 Prinzessin wohnt
 im Schluss / Kim
 liest im Bach / Im Schulbus sitzen
 viele Rinder / Simons Schwester



So ein Unsinn!

spielt mit
 ihrer Pappe
 / Zum Nä-
 hen braucht
 man Nudeln
 / Hände we-
 deln gern
 mit dem
 Schwanz

(aus: „M. Zaeri – Prinzessin Sharifa und ...“)

Welches Wort ist falsch? Wie heißt es richtig?

König Hamed hatte aus Korn ein neues Gesetz verkünden lassen.
 Alle Frauen, egal ob jung oder kalt, mussten sein Land verlassen.
 Nur seine Butter lebte noch mit ihm im Palast.
 Prinzessin Sharifa konnte sich das Leben in einem Wand
 ohne Frauen nicht vorstellen.

Beispiel:

Sie wollte das mit eigenen Augen stehen ...

Allein spielen

1 Spieler*in

Alter: 7-99 Jahre

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: Arbeitsblatt, Stift

Vorbereiten: Arbeitsblatt anfertigen mit Sätzen, bei denen jeweils in einem Wort ein Buchstabe ausgetauscht wurde (= da steht ein anderes korrektes Wort, doch stimmt der Satzkontext nicht mehr)

LESEN ÜBEN (Dekodieren & Sinnerwartung)



mit Buch!

→ für jedes Buch; such darin nach Sätzen, die sich verändern lassen

Notizen

Ziel: *Genaueres und wiederholtes wortweises Lesen; sowie Einbeziehung und Prüfung des Sinnzusammenhangs.*

Lösung

- König Hamed hatte aus **Zorn** ein neues Gesetz verkünden lassen.
- Alle Frauen, egal ob jung oder **alt**, mussten sein Land verlassen.
- Nur seine **Mutter** lebte noch mit ihm im Palast.
- Prinzessin Sharifa konnte sich das Leben in einem **Land** ohne Frauen nicht vorstellen.
- Sie wollte das mit eigenen Augen **sehen** ...