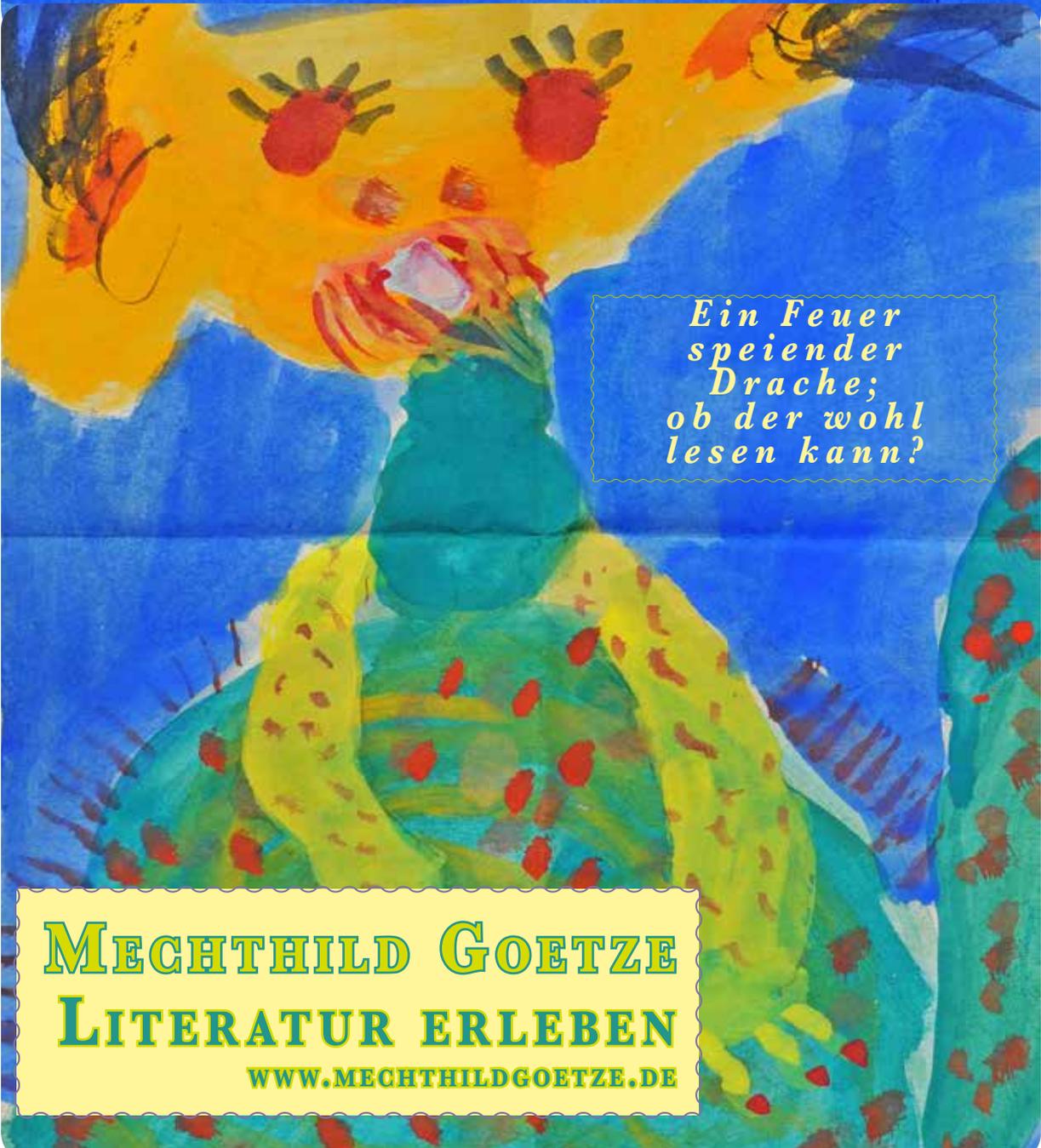


LESEN ÜBEN MIT SPIEL UND SPASS 7



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

**MECHTHILD GOETZE**  
**LITERATUR ERLEBEN**

[WWW.MECHTHILDGOETZE.DE](http://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 5

# SPIELSPRACHEN-SPIELEREI (1)

## G heimssprachen schreiben & entschlüsseln

1. Denk dir eine kurze Geschichte aus. Oder such in einem Buch nach einem Absatz, der lustig ist (nicht mehr als 6 Sätze).
2. Wähle eine Spielsprache; verwandle deine Geschichte oder den Text aus dem Buch damit.
3. Zettel einsammeln, neu verteilen. Wer entschlüsselt das Geschriebene?

### Verschiedene Spielsprachen:

**Hühnersprache:** Nach jedem Vokal ein „h“ einfügen, danach den Vokal wiederholen, es folgt „def“; hernach den Vokal noch einmal wiederholen.



**H** Schloss = Schloh**h**ode**f**oss  
Zauber = Zau**h**au**d**e**f**au**h**e**d**e**f**er

**F-Sprache:** Nach jedem Vokal ein „f“ anhängen, danach den Vokal wiederholen.



**F** Schloss = Schlo**f**oss  
Zauber = Zau**f**aub**e**f**e**r

**B-Sprache:** Nach jedem Vokal ein „b“ anfügen und den Vokal wiederholen.



**B** Schloss = Schlob**b**oss  
Zauber = Zaub**a**ub**e**b**e**r

**„Latein“:**  
An jedes Wort ein „us“ anfügen.

**US** Schloss = Schloss**us**  
Zauber = Zaub**e**r**us**



**SIEHE AUCH:**  
Spielsprachen-Spielerei (2)

Gruppe + Kleingruppe + Paarweise spielen

2-30 Spieler\*innen

Alter: 7-99 Jahre

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: Zettel & Stift für alle

Vorbereiten: ---

GESCHICHTEN + LESEN ÜBEN (Dekodieren)



**mit Buch!**

→ für jedes Buch

→ für ein Buch mit Geheimnis

→ für ein Buch, in dem eine Geheimsprache gesprochen wird **Beispiel:** „A. Lindgren – Kalle Blomquist“

## Notizen

### Geheimsprache, Kalle Blomquist:

Wow i ror kok o mom mom e non bob a lol  
dod u non dod ror e tot tot e non dod i choch  
→ Wir kommen bald und retten dich

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# SPIELSPRACHEN-SPIELEREI (2)



**N**och mehr Spielsprachen:

**LEF** Schloss = Schlos**lef**oss  
Zauber = **Zaulef**aub**elefer**

**LEW** Schloss = Schlo**lew**oss  
Zauber = **Zaulew**aub**elewer**

**Löffelsprache:** Sprich diese Spielsprache in Silben, das erleichtert die Aussprache. Wer die Sprache nicht kennt, weiß nicht unbedingt, wann ein Wort zu Ende ist und wann nicht.

Nach jedem Vokal „lef“ bzw. „lew“ anhängen, dann den Vokal wiederholen; das Wort weitersprechen bis zum nächsten Vokal.



Gruppe + Kleingruppe + Paarweise spielen

**Räubersprache:** Einst genutzt von Landstreichern und Räufern.

Jeden

Konsonan-

**O** Schloss = **Schoschlolosossos**  
Zauber = **Zozauberor**

ten verdoppeln und ein „o“ dazwischen setzen. Es gilt „Sch“ als ein Konsonant.

**Grüfnisch:** In der Schweiz verbreitet.

Vokale a, e, i usw. ersetzen durch *anafa,*

**N** Schloss = **Schlono**foss  
Zauber = **Zaunauf**ab**enefer**

*enefe, injifi*  
usw.“

**SPIELIDEE DAZU** siehe:  
Spielsprachen-Spielerei (1)

**2-30** Spieler\*innen

**Alter:** 7-99 Jahre

**Ort:** drinnen (am Tisch)

**Material:** Zettel & Stift für alle

**Vorbereiten:** ---

GESCHICHTEN + LESEN ÜBEN (Dekodieren)



**mit Buch!**

→ für jedes Buch

→ für ein Buch mit Geheimnis

→ für ein Buch, in dem eine Geheimsprache gesprochen wird **Beispiel:** „A. Lindgren – Kalle Blomquist“

**Notizen**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



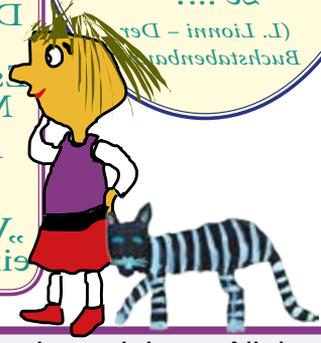
# SPIEGELSCHRIFT

## Wer kann das entziffern?

Bitte laut vorlesen!

Es war einmal ein Mann, der hatte sieben Söhne. Und die Söhne sagten: „Vater, erzähl uns eine Geschichte!“ Da fing der Vater an: „Es war einmal ein Mann, der hatte sieben Söhne. Und die Söhne sagten: „Vater, erzähl uns eine Geschichte...““

**ZITAT:** „Was für ein Durcheinander“, sagte die Raupe, als sie die Wörter auf so vielen verschiedenen Blättern sah. „Warum tut ihr euch nicht zusammen und bildet Sätze...?“



**Lösung:** Es war einmal ein Mann, der hatte sieben Söhne. Und die Söhne sagten: „Vater, erzähl uns eine Geschichte!“ Da fing der Vater an:

Es war einmal ein Mann, der hatte sieben Söhne. Und die Söhne sagten: „Vater, erzähl uns eine Geschichte ...“

**ZITAT:** „Was für ein Durcheinander“, sagte die Raupe, als sie die Wörter auf so vielen verschiedenen Blättern sah. „Warum tut ihr euch nicht zusammen und bildet Sätze ...?“ (L. Lionni - Der Buchstabenbaum)

1. Nimm ein Buch, stell dich damit vor einen Spiegel und versuch zu lesen, was du im Spiegel siehst!
2. Lies den Text direkt aus dem Buch.

Kleingruppe + Paarweise spielen + Allein spielen

2-30 Spieler\*innen

Alter: 7-99 Jahre

Ort: drinnen

Material: Spiegel, Texte

Vorbereiten: Texte vorbereiten

### LESEN ÜBEN (Lese-Flüssigkeit)

**mit Buch!**  
-> für jedes Buch

-> für ein Detektiv-Buch (mit geheimen Botschaften)

-> für ein Buch mit Schatzsuche

## Notizen

**Ziel:** Die Leseflüssigkeit ist Voraussetzung für das Leseverstehen. Erst wer nicht mehr mühsam Buchstabe an Buchstabe reihen muss, kann in eine Geschichte eintauchen und mit den Figuren fühlen. Erst damit beginnt der Spaß am Lesen.

Wer flüssig lesen will, muss das zu Lesende genau dekodieren -> Genauigkeit meint die Dekodierung von Wörtern ohne Verlesungen bzw. die unmittelbare und eigenständige Korrektur von Lesefehlern!

Ein Lesefehler wird nicht erkannt - also nicht von allein verbessert? Dann kann das Gelesene nicht verstanden werden.

**Tipp:** Wer Spiegelschrift liest kann nachempfinden, wie Leseanfänger\*innen fremde Texte lesen!



# BUCHSTABENSALAT

**K**annst du das lesen?



Gssromutetr httae ein bsichesn Sogre, aebr Kesaprl und Sspeel beliebt bei irhem Entschs. Sie wteolln den Rebäur Hotzotnpelz fgeann und Gromußtter zu iehrr Kühamffeele veherlfen. Nur schdae, dsas sie ncht wteussn, wo Hoentzpltz sien Vsteerck htate.

„Wir wderen es sochn hauersiekregn!“, mneite Krpasel ...  
(aus: „O. Preußler – Der Räuber Hotzenplotz“)

Wie enie Stuide eneir Unvisiterät in Eglmand asugast, ist es ncht witech, in welechr Rienefloghe die Bstabchuen in eniem Wrot snid.

Witech ist nur, dsas der estre und der leztte Bstabchue an der ritichegn Sletle setehn, der Rset knan vilölg drucheiniandedr und tlatoer Bsinöldn sien.

Todzterm knan man den Txet onhe sher goßre Premoble lseen. Das ghet dseahlb, wiel wir ncht Bcuhtsbae für Bcuhtsbae enizlen lseen, snodren Wröetr als Gnaezs.



Gruppe + Kleingruppe + Paarweise spielen

2-30 Spieler\*innen

Alter: 7-99 Jahre

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: ---

Vorbereiten: ---

LESEN ÜBEN (Lese-Flüssigkeit)



**mit Buch!**

→ für jedes Buch: Schreib einen Absatz als Buchstabensalat ab (dabei bleiben bei jedem Wort nur der 1. und der letzte Buchstabe an ihrem Platz)

→ Wer entdeckt die entsprechende Stelle im Buch?

## Notizen

**Ziel:** Das genaue Dekodieren muss sich so einschleifen, dass alle Wörter automatisiert dekodiert werden. Wer das beherrscht, kann obigen Text (fast) problemlos lesen

Handwriting practice lines consisting of five horizontal dashed lines.



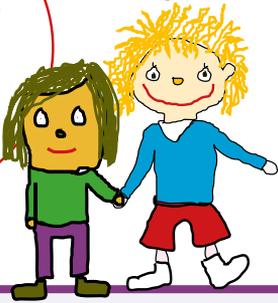
# DER KAUFMANN AUS PARIS

## E in weitgereister „Kaufmann“

präsentiert seine Ware der „Gesellschaft“. Wer zur Gesellschaft zählt, darf weder ja noch nein sagen, und darf auf keinen Fall lachen.

1. Kaufmann auswählen.
2. Kaufmann stellt sich vor „die Gesellschaft“ und verkündet:

„Ich bin ein Kaufmann aus Paris, hab' wunderschöne Sachen. Sag niemals ja, sag niemals nein – verbeiß dir das Lachen.“



Dann zieht der Kaufmann einen Zettel vom Stapel. Darauf steht ein verrücktes Angebot; dies bietet er in freier Rede an (das wirkt besser als vorlesen).

Kaufmann spricht dabei verschiedene Spieler\*innen an, will sie verlocken, ja oder nein zu sagen; bzw. will sie zum Lachen bringen.

**ENDE:** Wer ja oder nein sagt, wer gar lachen muss, übernimmt die Rolle des Kaufmanns.

### Beispiele:

	Eis, das wie ein Würstchen schmeckt
	Parfum, das einen Zauberer ins Haus lockt
	Armbanduhr, die klingelt, wenn du zu viel Schokolade isst

Gruppe + Kleingruppe

5-30 Spieler\*innen

Alter: 8-12 Jahre

Ort: drinnen

Material: Verrückte Angebote (auf Zetteln)

Vorbereiten: Angebote auf Zettel schreiben

### LESEN ÜBEN (Vorlesetechnik)



### mit Buch!

Ideen für ungewöhnliche Angebote – angeregt durch ein Buch

**Beispiel:** gruselige Bücher oder Bücher, die in der Zukunft spielen enthalten Ungewöhnliches

## Notizen

### Tipp:

A. Angebote für die Interessen der Spieler\*innen:

**Beispiel:** Ein Mercedes, fast neu, für nur tausend Euro.

B. Angebote für ein Buch

**Beispiel** „J. K. Rowling - Harry Potter“ =

Ein Zauberspruch, der Verborgenes sichtbar macht / Schutzhandschuhe aus Drachenhaut / Ein Aufpäppel-Trank, der jede Erkältung vertreibt ...

**Hintergrund:** Willst du jemanden zum Lachen bringen, sprich langsam und deutlich und mach an effektvollen Stellen eine Pause.



# SPRECHKUNST MIT WÜRFEL

**D**er Würfel zeigt,  
wie du lesen sollst:



1. Satz wählen.

2. Zweimal würfeln:

Wurf 1 = Rubrik (Stimme, Bewegen usw.),

Wurf 2 = Spalte in der Rubrik.

3. Satz laut sprechen!



	1. Stimme	2. Bewegen	3. Wie laut?	4. Mimik	5. Tempo	6. Standort
<b>1</b>	singen (wie eine Arie)	Kopf	gaaanz leise	streng	langsam	stehend auf dem Stuhl
<b>2</b>	brummend	Arme	normal	stolz	langsam wie eine Schnecke	hockend neben dem Stuhl
<b>3</b>	piepsig	Hände, Finger	lauter als eine Bohrmaschine	wütend	Freie Wahl	liegend
<b>4</b>	normal	Bauch	laut rufend	schüchtern	mit Pausen zwischen jedem Wort	auf einem Bein stehend
<b>5</b>	gelangweilt	Beine	Freie Wahl	fröhlich	schnell wie ein Karussell	auf einem Stuhl knieend
<b>6</b>	als Bahnhofs-Ansage	Füße	kaum hörbar	traurig	rasend schnell wie ein ICE	sitzend

Gruppe + Kleingruppe

4-12 Spieler\*innen **Alter:** 8-99 Jahre

**Ort:** drinnen

**Material:** Kärtchen mit Sätzen; Würfel

**Vorbereiten:** ---

LESEN ÜBEN (Vorlesetechnik)



**mit Buch!**

→ aus einem Buch Sätze und Wörter heraussuchen

→ Anfangssätze aus Büchern

## Notizen

**Beispiel:** Du würfelst „3“ (Lautstärke) und „6“ (kaum hörbar) = sprich deinen Satz sehr leise

**Tip:** Je geübter alle sind, desto mehr Rubriken können für das Sprechen gewürfelt werden (desto mehr wird gelacht)

**Beispiel:** Du würfelst „2“ (bewegen) & „2“ (Arme) = Sprich deinen Satz kaum hörbar, bewege dabei außerdem deine Arme



# DIE ERBSCHAFT

## Spielerisch den Besitz

eines „Verstorbenen“ verteilen:

- 1. Alle gemeinsam:** 5-10 mögliche Erbstücke aufschreiben. Lasst dabei der Fantasie freien Lauf.

### Beispiele für Erbstücke

<p>meine löchrigen Socken</p>	<p>mein Heuschupfen</p>	<p>meine alten Pantoffeln</p>
<p>mein Lieblingsbuch</p>	<p>mein neues Ipad</p>	

Das Bundesministerium erbt deinen Heuschupfen ...

- 2.** 1 Spieler\*in (A) verlässt den Raum. Die im Raum Verbliebenen versehen die „Erbstücke“ mit Nummern (ändern also die Reihenfolge).

- 3.** A herein rufen.

Frage an A: „Wer soll das 1. Erbstück erben?“  
A weiß nicht, um welchen Gegenstand es sich handelt.

**Beispiel-Antwort:** Deine Mathelehrerin → Antwort bei dem Erbstück notieren.

- 4.** Alles verteilt?



Tante Beate erbt die alten Pantoffeln

Kollegin Käthe erbt mein brandneues Ipad

Gekonnt vorlesen, wer was erbt!

## Gruppe

ab 6 Spieler\*innen

Alter: 10-99 Jahre

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: Zettel & Stift

Vorbereiten: Eventuell „Erbstücke“ auf Zettel notieren

### LESEN ÜBEN (Vorlesetechnik)



#### mit Buch!

→ Dinge aus einem Buch „vererben“.  
Dafür in einem Buch nach wichtigen Dingen suchen; diese auf Kärtchen schreiben

**Beispiel** „A. Lindgren – Michel aus Lönneberga“:  
Michels Müsse, Pferd, ein Holzmännchen, den Tischlerschuppen ...

## Notizen

**Alternative:** Spielleitung schreibt vor dem Spiel „Erbstücke“ einzeln auf Zettel – und fragt die Spieler\*innen, ehe sie den Zettel vorliest: „Wer (aus der Runde) soll erben, was ich jetzt vorlese?“

Dann erst vorlesen, um was es sich handelt

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# EIGENSCHAFTEN – KUNTERBUNT

## D as kann lustig werden!

2 Teams treten gegeneinander an.

1. Aus jedem Team erhält 1 Spieler\*in (A) den Lücken-Text (im Text fehlen alle Eigenschaftswörter (Adjektive)).
2. Alle Spieler\*innen aus dem gleichen Team rufen A beliebige Eigenschaftswörter zu; A notiert die Wörter in der gerufenen Reihenfolge.
3. Sind alle Lücken gefüllt? A liest den Text mit den gerufenen Adjektiven vor (passt sie dabei an).

*Da wurde Großmutter →1→ und mit →2→ Stimme fragte sie: Sind Sie etwa – der Räuber Hotzenplotz?“*  
*„Der bin ich!“, sagte der Mann. Mit einem →3→ Grunzen ließ Hotzenplotz Großmutter's Kaffeemühle in seinem Schnappsack verschwinden. Dann kniff er das linke Auge zu, schaute Großmutter mit dem rechten Auge →4→ an und sagte: „So – und nun passen Sie mal →5→ auf! Sie bleiben jetzt auf der Bank hier sitzen und rühren sich nicht vom Fleck. Dabei zählen sie leise bis neunhundertneunundneunzig.“*  
*(aus: O. Preußler / Der Räuber Hotzenplotz)*  
 →1 weinerlich →2 sanft(er)  
 →3 eckig(en) →4 lustig →5 gefährlich



Gruppe

6-30 Spieler\*innen

Alter: 10-99 Jahre

Ort: drinnen

Material: pro Team = 1 Bleistift, Lücken-Text

Vorbereiten: Text mit Lücken (Eigenschaftswörter weglassen; am besten per PC schreiben)

LESEN ÜBEN (Viellesemethode)

 mit Buch!  
→ für jedes Buch

## Notizen

### Tipps:

- A. Bereite als Lückentext einen Ausschnitt aus einem Buch vor, welches im Anschluss vorgelesen wird.
- B. Alle Teams spielen mit dem gleichen Lückentext → im Anschluss den lustigsten Satz wählen

---

---

---

---

---

---

---

---



# UNVOLLENDETE SÄTZE

## Rätselvergnügen

1. Alle schreiben 1-2 Sätze auf; lassen dabei alle Hauptwörter weg.
2. Am Zettelrand notieren:
  - a. weggelassene Hauptwörter in neuer Reihenfolge;
  - b. außerdem 2-3 weitere Hauptwörter (zum Verwirren).
3. Zettel tauschen.

**ENDE:** Wer hat für jede Lücke eines der aufgelisteten Hauptwörter gefunden? Sätze vorlesen!



### Beispiel:

Die .....  
 sind frei und können fliegen,  
 wohin sie wollen.  
 Von ..... zu  
 ..... von  
 ..... zu  
 .....

### Wörter:

- Mädchen
- Männer
- Vögel
- Bett
- Nest
- Haus
- Ast



**Lösung:** Die Mädchen sind frei und können fliegen, wohin sie wollen. Von Haus zu Haus, von Bett zu Bett.

Gruppe + Kleingruppe + Paarweise spielen + Allein spielen

2-30 Spieler\*innen

Alter: 13-99 Jahre / Tipp „B“ ab 6 Jahren

Ort: drinnen

Material: Zettel & Stift für alle

Vorbereiten: ---

LESEN ÜBEN (Dekodieren)

**mit Buch!**

→ für jedes Buch

## Notizen

### Tipps:

- A. Je mehr mitspielen, desto witziger wird das Spiel. Längere Texte erhöhen das Vergnügen, weil die Möglichkeiten des Irrtums steigen.
- B. Wähle sehr leichte Sätze, dann können schon Lese-Anfänger\*innen das Spiel spielen.