

# Teil 1

# Spiele mit Buchstaben

Um das Lesen zu erlernen, müssen die Kinder die Buchstaben kennen.

Viele Kinder haben Schwierigkeiten, sich alle Buchstaben zu merken. Die Kleinbuchstaben sehen oft ganz anders aus als die Großbuchstaben. Und dann gibt es noch „besondere“ Buchstaben wie ß, ä, ü, ö, sch, ch.

Mit den folgenden Spielen haben Sie eine Auswahl an unterschiedlichsten Möglichkeiten, mit Ihrem Kind / Ihren Kindern die Buchstaben zu üben, zu wiederholen und zu festigen.

Dabei können Sie selbst die Buchstaben auswählen, die Sie üben wollen. Viele der Spiele sind mit Bewegung verbunden, da Kinder der ersten Klasse noch ein starkes Bedürfnis nach Bewegung haben. Gerade durch die Bewegung und die Verwendung von Alltagsgegenständen sind die meisten Kinder sehr motiviert, zu spielen und zu üben.



**TIPP**

In der Phase des Buchstaben-Erlernens empfiehlt es sich, diese immer als Laut zu benennen, also „H“ statt „Ha“, „M“ statt „Em“, „T“ statt „Te“.

## Buchstaben saugen

### Lernziel

- Erkennen und Benennen einzelner Buchstaben

### Anzahl der Spieler

- 1 bis 3

### Material

- Tablett, Trinkhalm, Papierkärtchen, evtl. Buchstabenwürfel

### Spielbeschreibung

- Auf die Papierkärtchen werden die Buchstaben geschrieben, die geübt werden sollen.
- Das Kind bzw. die Kinder sollen nun bestimmte Buchstaben heraussuchen, mit ihrem Trinkhalm ansaugen und an der Seite ablegen.

### Varianten

- Das Spiel wird mit Wortkärtchen gespielt.
- Der Buchstabenwürfel gibt vor, welche Buchstaben gesucht werden sollen.
- Aus den Buchstaben sollen Wörter gebildet werden.

### Zusätzliche Förderung

- Stärkung der Mundmuskulatur
- Auge-Hand-Koordination
- Konzentration



TIPP

Dieses Spiel ist besonders förderlich für Kinder, die Sprach- bzw. Mundmotorik-Probleme haben!

## Was fehlt? – Silben



Bunte Kontrollkarten, schwarze „Was fehlt?“-Karten (hier fehlt die Silbe „in“)

### Lernziele

- Lesen der abgebildeten Silben
- Ganzheitliches Speichern häufiger Silben

### Anzahl der Spieler

- 2 bis 4

### Material (→ )

- je 1 farbige Kontrollkarte pro Spieler
- „Was fehlt?“-Karten

### Spielbeschreibung

- Jeder Spieler erhält eine große bunte Kontrollkarte, die er offen vor sich ablegt. Die Silben werden vor Spielbeginn gemeinsam laut gelesen.
- Die „Was fehlt?“-Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Auf jeder Karte fehlt eine Silbe.
- Nun wird eine „Was fehlt?“-Karte aufgedeckt.
- Jeder Spieler versucht, mithilfe seiner Kontrollkarte so rasch wie möglich herauszufinden, welche Silbe auf der schwarz bedruckten Karte fehlt, und nennt diese laut.
- Der Schnellste erhält die Karte.
- Gewinner ist der Spieler mit den meisten Karten.

### Zusätzliche Förderung

- Reaktionsgeschwindigkeit
- Konzentration
- Schnelle Auffassung
- Schnelles ganzheitliches Lesen
- Speicherung wichtiger und häufiger Silben

## Silben-Laufspiel

### Lernziele

- Erlesen von Silben
- Merkfähigkeit
- Schnelle Auffassung

### Anzahl der Spieler

- 4 bis 15

### Material

- selbst beschriftete Blätter in Größe DIN A5 oder DIN A6
- größerer Raum

### Spielbeschreibung

- Die Blätter werden mit Silben beschriftet (1 Silbe pro Blatt) und im Raum gut sichtbar verteilt. Sie können auch mit Klebestreifen an Wänden oder Möbelstücken befestigt werden.
- Der Spielleiter nennt laut eine Silbe.
- Die Mitspieler sollen so schnell wie möglich zu der genannten Silbe laufen.
- Der schnellste Leser erhält einen Gutpunkt (Bonusstein oder Wäscheklammer).

Um die richtige Karte zu finden, müssen die Kinder bei diesem Spiel mehrere Karten lesen.

### Varianten

- Die Silbenblätter werden nach jeder Runde getauscht.
- Es wird in Schreibschrift geschrieben.

### Zusätzliche Förderung

- Reaktionsgeschwindigkeit
- Konzentration
- Schnelle Auffassung
- Schnelles ganzheitliches Lesen
- Speicherung wichtiger und häufiger Silben

# Meteoritenhagel

## Lernziele

- Zusammenlauten, Silben lesen
- Umgang mit dem Schreibgerät

## Anzahl der Spieler

- 2

## Material (→ )

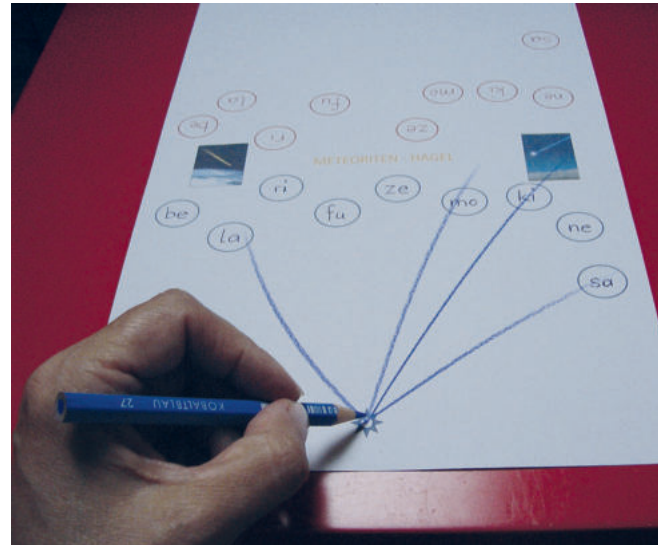
- Spielfeld (nicht laminieren!)
- 2 Buntstifte (in den Farben der Silbenfelder, hier: rot und blau, siehe Foto) oder Wachsmalkreiden

## Spielbeschreibung

- Die zu übenden Silben werden handschriftlich in die Kreisfelder eingetragen.
- Nun sitzen sich die Spieler gegenüber.
- Der erste Spieler nennt eine Silbe, der Mitspieler soll das richtige Silbenfeld der eigenen Farbe möglichst rasch finden. Er setzt den Stift im Sonnensymbol an und versucht, das Silbenfeld zu treffen.
- Danach wird gewechselt.
- Gewonnen hat, wer als Erster alle „Silben-Planeten“ getroffen hat.

## Varianten

- **Buchstaben:** zur Festigung der Buchstabe-Laut-Zuordnung (Groß- und Kleinbuchstaben)
- **Druck- und Schreibschrift:** zum sicheren Anwenden der Schulschriften



Der „blaue“ Spieler setzt den Stift im Sonnensymbol an und schießt die genannten Silben-Planeten ab.

## Zusätzliche Förderung

- Auge-Hand-Koordination
- Graphomotorische Stärkung
- Reaktionsvermögen



### TIPPS

- Für Kinder mit graphomotorischen Problemen können auch Wachsmalkreiden verwendet werden. Diese gleiten besser auf dem Papier.
- Erwachsene visieren das jeweilige Kreisfeld an, schießen aber mit geschlossenen Augen.



## Wäscheleine

### Lernziel

- Wort- und Bildkarten durch Lesen richtig zuordnen

### Anzahl der Spieler

- 1 bis 2

### Material

- Wäscheleine und Wäscheklammern
- eigene Wort- und die dazu passenden Bildkarten
- Buchstabenkarten

### Spielbeschreibung

- Die Wortkarten werden auf dem Boden verteilt.
- An der Wäscheleine wird eine Bildkarte befestigt, die zu einer der Wortkarten passt.
- Das Kind soll nun das richtige Wort zum Bild suchen, laut vorlesen und ebenfalls dort anbringen.

### Variante

- Das Wort wird durch das Anheften der einzelnen Buchstaben gebildet.

### Zusätzliche Förderung

- Übung des Pinzettengriffs
- Feinmotorik



TIPP

- Ein Kind übernimmt die Rolle des Kontrolleurs.



Kinderwäscheständer mit Wortkarten



Hantieren mit Wäscheklammern macht Spaß

# Blitzlesen mit der Taschenlampe

## Lernziel

- Schnelles ganzheitliches Erfassen bereits gelernter Wörter

## Anzahl der Spieler

- 1 bis 3

## Material

- Wortkarten (an einer Wand / einer Tafel / einem Kasten)
- Taschenlampe

## Spielbeschreibung

- Die Wortkarten (je nach Können der Spieler 5 bis 10) wurden an einer Wand befestigt, der Raum ein wenig abgedunkelt.
- Der Lehrer oder einer der Spieler nennt ein Wort.
- Ein Mitspieler soll das richtige Wort herausfinden und mit der Taschenlampe anleuchten.
- Wurde richtig gelesen, bekommt das Kind eine kleine Belohnung oder einen Gutpunkt. Gutpunkte könnten auch gesammelt und erst später eingelöst werden.
- Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Varianten

- Statt mit einer Taschenlampe das Wort anzuleuchten, kann auch mit einem Ball o.Ä. darauf geworfen werden. Dabei sollten die Kinder bereits ziemlich treffsicher sein, da es sonst zu Frustration kommt.
- Ist das Werfen mit einem Ball nicht möglich, genügt es auch, das Wort zu berühren.
- Das Spiel kann mit mehreren Kindern um die Wette gespielt werden.

## Zusätzliche Förderung

- Auge-Hand-Koordination
- Körperspannung
- Reaktionsgeschwindigkeit
- Merkfähigkeit



Das Kind leuchtet die genannten Wörter an.



### TIPPS

- Es können statt laminiertes Wortkärtchen auch Post-it-Zettel an die Wand geklebt werden. So ist es möglich, ohne großen Zeitaufwand aktuelle Wörter zu üben.
- Ist es im Raum sehr dunkel, darf das Kind alle Wörter der Reihe nach anleuchten. Hat es das gesuchte Wort gefunden, leuchtet es dieses nochmals an und liest vor.



Das Kind wirft mit einem Ball auf die genannten Wörter.

# Richtig LAUT

## Lernziele

- Deutliches Vorlesen
- Heraushören bestimmter Laute

## Anzahl der Spieler

- ab 2

## Material

- Spielfeld
- 1 Spielfigur pro Spieler, Buchstabenwürfel (A-E-L-N-R-T)
- Erstlesebuch

## Spielbeschreibung

- Spieler A wählt per Zufall einen Satz aus dem Buch aus.
- Spieler B würfelt.
- Nun liest Spieler A den Satz langsam und deutlich vor.
- Spieler B versucht nun, jenen Buchstaben aus dem Text herauszuhören, den er zuvor gewürfelt hat. Beispiel: Der Würfel zeigt ein „N“. Der Spieler rückt für jedes gehörte „N“ ein Feld auf dem Spielfeld weiter.

## Varianten

- **Merken:** Je nach Alter und Können der Spieler wird ein Satz mittlerer Länge ein einziges Mal vorgelesen und soll gemerkt werden.



Ein Lesebuch für Leseanfänger

- **Ältere Spieler:** Ein schwieriger Text wird zum Lesen (und Merken) gewählt.

## Zusätzliche Förderung

- Akustische Differenzierung
- Akustisches Selektieren
- Akustisches Merken
- Konzentration
- Deutliches betontes Vorlesen

## Teil 5

# Lesen mit gekauften Spielen

In diesem Teil des Buches haben wir versucht, eine Auswahl an sinnvollen, bereits im Handel erhältlichen Lesespielen zusammenzustellen.

Einige dieser Spiele kann man sehr günstig in Form einer CD kaufen und zu Hause ausdrucken (z. B. Lernbiene).

Viele Materialien kann man über mehrere Jahre verwenden, da sie gut variierbar sind und somit verschiedene Spielvarianten für unterschiedliche Anforderungen zur Verfügung stehen.

Auch hier sind der eigenen Kreativität keine Grenzen gesetzt.