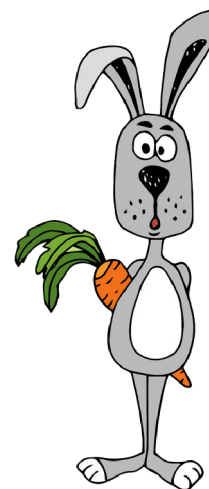
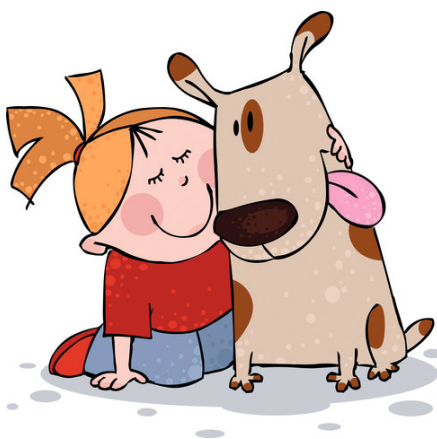


Spiele zum sinnerfassenden Lesen Grundstufe 1



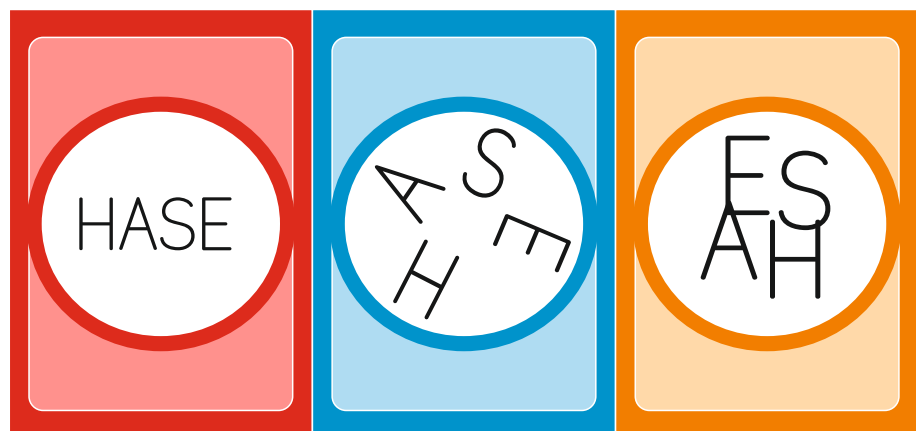
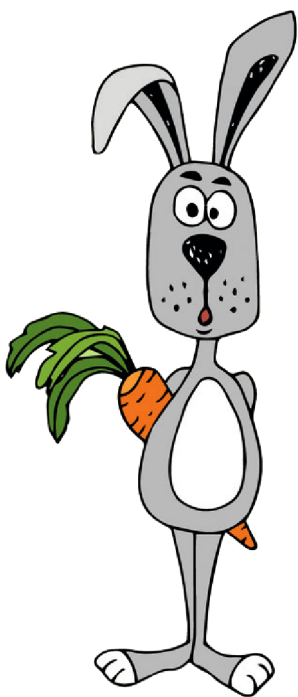
Schüttelwörter

Es gibt von jedem Wort drei Karten: Rot: das ganze Wort ausgeschrieben; Blau: im Kreis angeordnet; Orange: die Buchstaben liegen übereinander. Die Karten mit den „geschüttelten“ Wörtern (blau und orange) werden der Reihe nach aufgedeckt. Das Kind, das das Wort richtig benennt, erhält die Karte.

Variante: Alle Karten (entweder rot und blau, oder rot und orange) liegen verdeckt und werden paarweise aufgedeckt (Memospiel).

Variante: Die blauen und die orangen Karten werden als Memospiel verdeckt aufgelegt.

Dieses Lesespiel hilft den Schülerinnen und Schülern Sichtwörter zu synthetisieren und unterstützt über die Buchstabenerkennung die Wortkonstruktion und Wortbildspeicherung.



Was stimmt?

Auf jedem Kärtchen ist ein Kind zu sehen. Daneben stehen sechs Sätze, von denen nur einige stimmen. Die Schülerinnen und Schüler lesen Satz für Satz, betrachten dabei immer wieder das Bild und kreuzen die richtigen Sätze an.

Eine weitere Möglichkeit ist es, das Bild nach einer bestimmten Zeit abzudecken und die Sätze aus dem Gedächtnis für richtig oder falsch zu befinden.

Markiere die richtigen Sätze

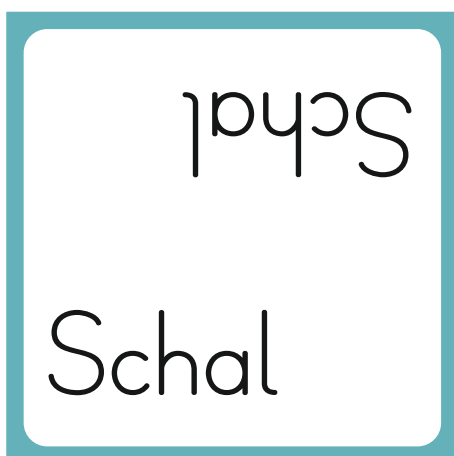
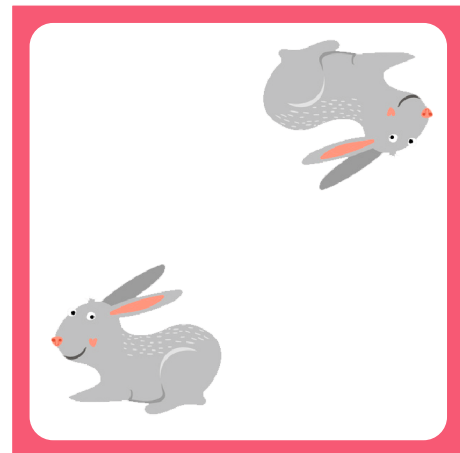
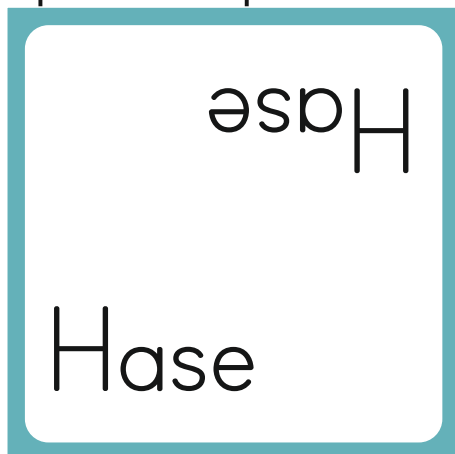
- Irsi trägt ein rotes Kleid.
- Das Mädchen hat helle Haare.
- Ihre Schuhe sind gestreift.
- Iris hat viele Sommersprossen.
- Das Sommerkleid des Kindes ist pink.
- Ihre Haare sind kurz und wellig.



Wörter Schnipp-Schnapp

Ein Kind hat den Stapel mit den Bildern (rosa), das andere Kind den Stapel mit den Wortkarten (blau). Die Spieler sagen „schnipp“ und drehen dabei gleichzeitig eine Karte um. Passen Wort und Bild zusammen, müssen die Kinder „schnapp“ rufen und auf den Stapel schlagen. Das Kind, welches am schnellsten ist, bekommt den Stapel. Kann ein Kind keine Karten mehr umdrehen, ist das Spiel beendet.

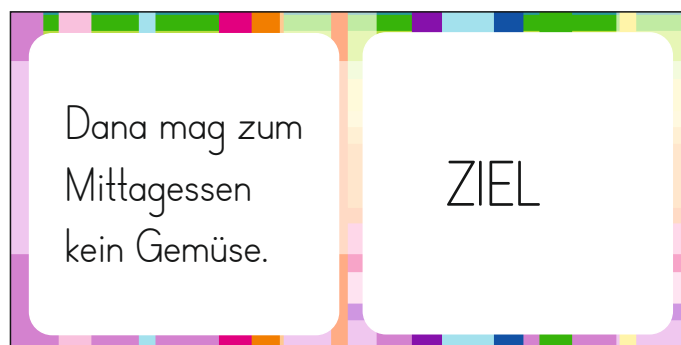
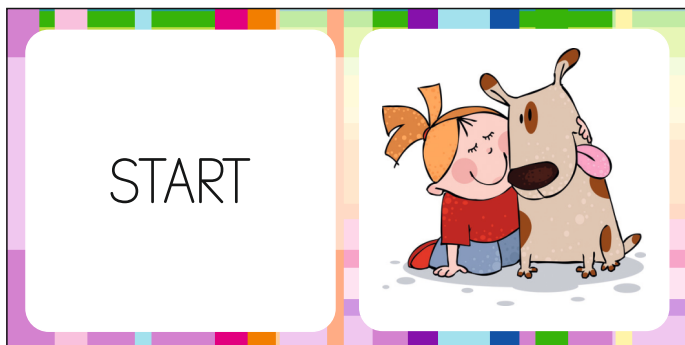
Das zügige Erfassen von kurzen Wörtern hilft Schülerinnen und Schülern sich allmählich von der Stufe des Synthetisierens zu lösen. Das gesamte Wortbild wird fixiert und gespeichert. Damit erhöht sich die Lesegeschwindigkeit der Kinder.



Lesedomino

Der Ablauf entspricht dem klassischen Domino. Das Spiel ist beendet, wenn das Kind alle Karten aufgelegt hat.

Das korrekte Anlegen der Dominokarten verlangt einen Abgleich mit den angebotenen Bildern. Durch das Anordnen der Karten in unterschiedliche Richtungen werden zusätzlich die Konzentration und die Wahrnehmung geschult.



Lese-Reaktion-Spiel

Die Karten werden gemischt und an die Kinder verteilt. Jedes Kind liest für sich seine Karte. Das Spiel beginnt mit zwei Kindern, die den Elefanten suchen. Das Kind mit der „Elefanten-Karte“ sagt nun: „Ich habe den Elefanten“ und liest anschließend den unteren Teil vor, mit dem das nächste Tier gesucht wird. Die Mitspieler müssen nun überlegen, ob sie das nächste Tier haben und das Spiel fortsetzen. Der Vorgang wiederholt sich solange, bis die kleine Maus das Spiel beendet.

Die Kinder müssen logische Zusammenhänge erkennen und darauf reagieren. Eine ganzheitliche Texterschließung samt Orts- und Perspektivenwechsel erfordert ein tiefgehendes Sinnverständnis von Textstrukturen und fördert die auditive Wahrnehmung.




Was sich die Tiere wünschen

Die Karten können dem Alphabet nach geordnet werden. Die Schülerinnen und Schüler lesen die kurzen Texte und zeichnen den Wunsch des Tieres in das leere Feld.
Schwarz-weiß kopiert kann jedes Kind ein eigenes Heftchen erstellen.

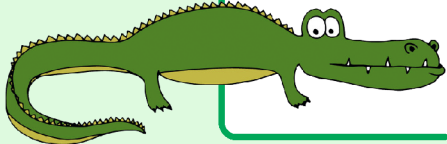
Die kurzen Texte und die ansprechenden Bilder regen die Schülerinnen und Schüler an, diese Seiten zu bearbeiten. Bei der anschließenden Aufgabe wird die Kreativität und Eigenständigkeit der Kinder gefordert und gefördert.

Was sich die Tiere wünschen



Alex Affe spielt gern Fangen.
Aber wo ist sein bester Freund?

Was sich die Tiere wünschen



Karl Krokodil mag keinen Regen.
Er wünscht sich einen Regenschirm.