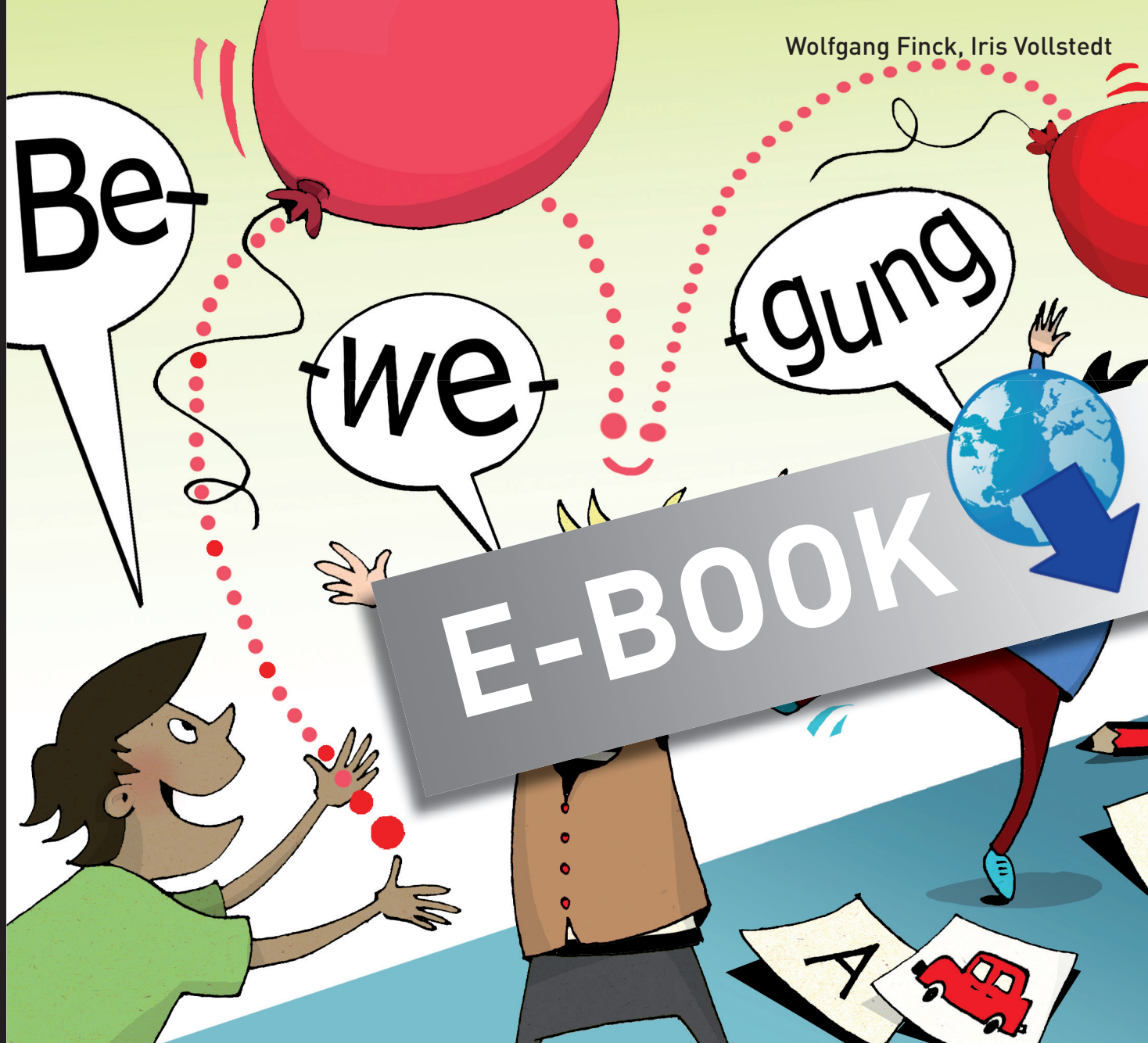




Lesespiele mit Bewegung im inklusiven Unterricht

Phonologische Bewusstheit – Wortebene –
Satzebene – Textebene

PERSEN



Wolfgang Finck, Iris Vollstedt

Lesespiele mit Bewegung im inklusiven Unterricht

**Phonologische Bewusstheit –
Wortebene – Satzebene – Textebene**



Der Autor Wolfgang Finck ist pädagogischer Leiter vom Verein LRS-Training e.V. in Kiel und fördert Kinder mit Lese- und Rechtschreibschwäche.

Die Autorin Iris Vollstedt ist Motopädagogin, arbeitet als Lerntherapeutin in Kiel und führt seit mehreren Jahren in Kooperation mit Schulen das Projekt „Mit Bewegung lesen lernen“ durch.

© 2015 Persen Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Grafik: Julia Flasche sowie Wibke Brandes (Seil), Eckart Breitschuh (Gürtel), Melanie Groger (Kamm), Theresia Koppers (Käse), Elisabeth Lottermoser (Leiter), Tania Schnagl (Besen)
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

978-3-403-53572-0

www.persen.de

Einführung

Grundbedürfnisse nutzen	4
Ziele benennen	4
Einsatz der Spielideen auf verschiedenen Ebenen	4
Aufbau des Materials	5
Wort- und Bildmaterial	5
Materialliste	5



Ebene phonologische Bewusstheit

Endlautturm im Pferdchenlauf	6
------------------------------------	---



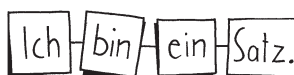
Ebene phonologische Bewusstheit/Ebene Wort

Fische angeln	7
Reimdrilling	8
Mäuseschritte	9
Ball an die Wand	10
Ball im Kreis	11



Ebene Wort

Kugelbahn	12
Schokolade auspacken	13
Wortstammecken	14
Fliegenklatsche	15
Faltbingo	16
Fotoroboter	17
Wörter packen	18
Wege finden	19



Ebene Satz

Ampelspiel	20
Ein Wort anders	21
Bewegungsmemo	22
Finde den Satz	23



Ebene Text

Lesen von Texten	24
Hohe Rutsche	148
Von Stein zu Stein	149
Rollbank	150

Lernen bedeutet, Inhalte über das eigene Tun zu begreifen, zu erfahren und zu verstehen, also im Wortsinne zu begreifen. Bewegung im motopädagogischen Sinne meint, Aufgaben zu bewältigen, in denen körperliche Aktivität genutzt wird, um eine Anforderung ganzheitlich zu erleben und für Lösungswege nutzbar zu machen.

1. Grundbedürfnisse nutzen

Besonders für Kinder im Vor- und Grundschulalter bedeutet Lernen die Verknüpfung von Spiel, Bewegung und kognitiven Anforderungen.

Die Grundbedürfnisse Spiel und Bewegung mit Leseaufgaben zu verknüpfen, regt Kinder zum Erlernen und Festigen der Schriftsprache an.

In diesem Sinne begleitet und fördert motopädagogisches Handeln im schulischen Kontext die individuelle Entwicklung, das Erlernen konkreter Fähig- und Fertigkeiten und gestaltet dafür angemessene Handlungs- und Erfahrungsräume sowie eine entspannte Lernatmosphäre.

2. Ziele benennen

Folgende Ziele stehen im Vordergrund:

- Die Lern- und Lebensbedürfnisse der Kinder sollen genutzt werden, Aufgaben mit Spaß, Neugier und Kreativität begegnen, sie erfassen und umsetzen. Damit kann eine erhöhte Motivation für das Lesen erreicht werden.
- Der ständige Wechsel von kognitiver und motorischer Belastung erhöht bei Kindern, denen die Erfüllung der Lernaufgaben schwerfällt, die Aufmerksamkeit und stärkt die Konzentrationsfähigkeit.
- Bewegung fördert die Durchblutung und versorgt das Gehirn ständig mit Sauerstoff. Dadurch bleibt die Aufnahmebereitschaft erhalten.
- Die Kopplung von Bewegungs- und Sprachanforderung unterstützt das rhythmisch-silbierende Mitsprechen. Darüber hinaus fördert es das bewusste Wahrnehmen und Verstehen einer Wortstruktur.
- Anforderungen, in spielerische Aufforderungen verpackt, fördern die Lust, auch kognitive Aufgaben zu erfüllen.
- Die Leseaufgabe wird nicht ausschließlich auf den Lerninhalt ausgerichtet, sondern Bewegungsangebote werden integriert. Dadurch erhalten die Kinder genügend Freiraum, Ideen einzubringen und eigene Aktivität zu entfalten.

- Durch die Verbindung von Lernen und Bewegung ist die Einbeziehung aller Sinne möglich. Lernen erfolgt nicht nur über die visuelle und auditive Wahrnehmung, sondern auch über unsere kinästhetischen, vestibulären oder taktilen Sinnesorgane (multisensomotorisches Lernen). Lesespiele in Verbindung mit Bewegungselementen unterstützen also wichtige körperliche Erfahrungen und damit auch den Leselernprozess.
- Die motorische oder gar sportliche Leistung steht nicht im Vordergrund. Die Wahl des Schwierigkeitsgrades oder der Aufgabenmenge **durch die Kinder** erhöht vielmehr das eigene Selbstvertrauen und die Handlungskompetenz.

3. Einsatz auf verschiedenen Ebenen

Die Nutzung von Bewegung ist in unterschiedlichen Formen und Variationen möglich. Bekannt sind beispielsweise unterstützende Bewegungselemente, wie z. B. Lautgebärden. Sie dienen einer direkten Verknüpfung von Lesetechnik und motorischen Bewegungen.

In diesem Heft liegt der Schwerpunkt auf Aufgaben, die in unterschiedlicher Weise Bewegungsaspekte und Lesen miteinander verbinden. Dabei werden wir sowohl Aufgaben am Arbeitsplatz als auch Aufgaben für großflächige Interaktionen vorstellen. Insofern werden wir die verschiedenen „Größenordnungen“ wie Klassenzimmer oder Therapieraum genauso berücksichtigen wie Pausenhof oder Turnhalle.

Jede Bewegungsidee sollte vor dem Einsatz sowohl an die Lerngruppe als auch an gegebene Rahmenbedingungen angepasst werden. Dabei sind die Größe der Gruppe und der Räumlichkeit sowie das tatsächlich vorhandene Material ebenso entscheidend wie die Fähigkeit jedes einzelnen Schülers zum selbstständigen und eigenverantwortlichen Handeln und Arbeiten.

Die Ideen und das bereitgestellte Material beziehen sich in der Regel auf die Arbeit mit Kleingruppen von 4–6 Kindern. Für die Umsetzung in einer Schulklasse muss das Material entsprechend mehrfach kopiert und bereitgestellt werden. Es lohnt sich, die Eltern auf einem Elternabend über die ergänzende Unterrichtsform „Lesen und Bewegung“ aufzuklären und ihre Unterstützung beim Vorbereiten des Materials in Anspruch zu nehmen.

Die Lehrkraft ist bei der Umsetzung der Aufgaben Lernbegleiter. Sie unterstützt die Kinder beim selbsttätigen Handeln und bestärkt sie, eigene Lösungswege für entstehende Probleme zu finden.

Das gemeinsame Überprüfen der Leseaufgaben ist ein fester Bestandteil jeder Aufgabe und als Wertschätzung der Leistung der Kinder zu sehen. Dabei sollten richtige Lösungen positiv gewertet werden. Falsche Lösungen werden keinem Kind zugeordnet, sondern einfach gemeinsam korrigiert.

4. Aufbau des Materials

Die hier vorgestellten Übungen sind in vier Bereiche eingeteilt und entsprechend gekennzeichnet:

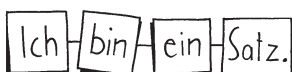
- Phonologische Bewusstheit



- Lesen auf Wortebene



- Lesen auf Satzebene



- Lesen auf Textebene



Jede Übung wird auf einer Seite vorgestellt. Dabei werden zunächst benötigte Materialien sowie Lernziele benannt und anschließend die Übung beschrieben. Viele Übungen sind so aufgebaut, dass sie sowohl großflächig (Turnhalle/Schulhof) als auch kleinflächig (Klassenraum) umgesetzt werden können.

Durch den Austausch des Übungsmaterials (z.B. Wort- statt Bildkarten oder Satz- statt Wortkarten) lassen sich einige Übungen in zwei oder sogar drei Bereichen einsetzen (phonologische Bewusstheit, Wortebene, Satzebene).

5. Wort- und Bildmaterial

Das von uns ausgewählte Wort- und Bildmaterial können und sollten Sie im Laufe der Zeit um eigene Ideen ergänzen, sodass sich Ihr Lesefundus ständig vergrößert.

- Kopieren Sie die Materialien auf buntes Tonpapier und laminieren Sie die Karten. So bekommt es zusätzliche Stabilität und ist lange einsetzbar.
- Holen Sie Ihre Kollegen mit ins Boot und sprechen Sie sich ab, wer welches Material herstellen kann. So kann das Material mehrfach für verschiedene Klassen genutzt werden.
- Sammeln Sie das fertige Material in einem großen Behälter. So kann jeder den Fundus mit neuem Material bestücken.
- Bewahren Sie den Behälter an einem festgelegten Ort auf, sodass er für alle zugänglich ist.
- Vergrößern Sie das Kartenmaterial für Schüler mit einer Sehbehinderung oder feinmotorischen Schwierigkeiten.
- Verkleinern Sie das Kartenmaterial, wenn Sie die Ideen nicht in der Turnhalle sondern im Klassenraum durchführen möchten.

Die Lesekarten mit Schwerpunkt Wortdurchgliederung orientieren sich an folgender Gliederung:

- lautgetreues Wortmaterial mit der Struktur Konsonant-Vokal-Konsonant-Vokal
- lautgetreues Wortmaterial mit der Struktur Konsonant-Konsonant-Vokal
- darüber hinausgehendes Wortmaterial

Die Mehrheit der Übungen/Spiele lässt sich auch mit anderem Wortmaterial durchführen. Beim Einsatz in höheren Klassen oder zur Durchführung eines differenzierten Unterrichts sollte Wortmaterial mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad verwendet werden.

Achtung: Wort- und Bildkarten sind je nach Platzmöglichkeiten ggf. zu vergrößern oder zu verkleinern.

6. Materialliste

Je nach gewählter Aufgabenkarte wird unterschiedliches Material benötigt: buntes Tonpapier, Laminierfolie, Papier, Schere, Locher, Schlüsselringe oder Büroklammern, Angeln, Schachteln, blaue Schachtel/blauer Eimer, Band, Drainagerohr (3m), kleine Plastikbälle (z.B. Tischtennisball), Folienstift.

Endlautturm im Pferdchenlauf



Das wird gebraucht:

Endlautkarten (auf DIN A4 vergrößert), S. 35–38

Bildkarten (auf DIN A4 vergrößert), S. 39–46

Klettpunkte

1 Seil pro Zweierteam

Lernziele:

Laut-Buchstaben-Zuordnung

Erkennen von Endlauten

auditive Wahrnehmung

Die Endlautkarte wird mittig, an der oberen Kante der Vorderseite, mit einem Klettpunkt versehen. Die entsprechenden Bildkarten erhalten an gleicher Stelle und zusätzlich an der unteren Kante der Rückseite (ebenfalls mittig) einen Klettpunkt. So entsteht durch Zusammenfügen der Karten nach und nach der Endlaut-Turm. Die Reihenfolge der Bilder ist beliebig.



Vorbereitung

Die Kinder benennen gemeinsam die Laute der Endlautkarten und einige der Bildkarten. Wichtig ist, dass die Kinder lautieren und nicht buchstabieren!

Die Endlaute werden an unterschiedlichen Orten im Raum abgelegt. In einem umgedrehten Kasten liegen verdeckt die Bildkarten. Die Kinder bilden Zweierteams, wobei ein Kind das „Pferdchen“ und das andere Kind der „Reiter“ ist. Das Seil dient als Zügel für das Pferd.

Ablauf

Das Pferdchen darf aus dem Kasten eine Bildkarte ziehen. Das Bild und der entsprechende Endlaut werden benannt. Der Reiter galoppiert mit seinem Pferdchen zum passenden Endlaut. Dort darf es die Bildkarte mit dem Klettpunkt an den „Turm“ heften.

Sind alle Bildkarten abgelegt, sammeln sich die Kinder auf einer Weichbodenmatte. Der Buchstabe/Laut und die jeweiligen Bildkarten werden für alle sichtbar hochgehalten und gemeinsam überprüft.

Im Klassenraum

Jede Endlautkarte wird auf einem Tisch abgelegt. Die Bildkarten liegen verdeckt in einem Karton oder Eimer. Jedes Kind schleicht einen selbst gewählten Weg zum richtigen Endlaut. Zur Überprüfung dürfen alle Kinder auf den Tischen sitzen.



Sind z. B. Laufdosen o. Ä. in der Klasse vorhanden, dürfen auch diese genutzt werden.

Fische angeln



Das wird gebraucht:

Fische, S. 26

Silbenboote, S. 27

1–6-silbige Wort- oder Bildkarten, S. 28–34

Klettpunkte, Schlüsselringe (oder Büroklammern)

Angeln

4–6 kleine Schachteln

1 größerer blauer Karton oder Eimer als „Meer für die Fische“

Lernziele:

Lesen auf Wortebene

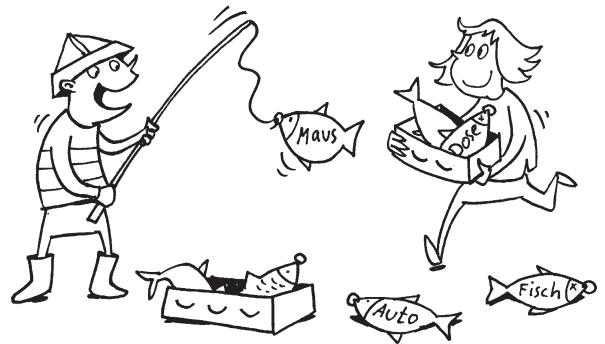
Wortdurchgliederung

Auge-Hand-Koordination

Vorbereitung

Es werden 20 Fische nach Vorlage laminiert, ausgeschnitten und an einer Stelle gelocht. Durch dieses Loch wird ein Schlüsselring gezogen. Die Mitte des Fisches wird mit einem Klettpunkt versehen. Zwanzig Wortkarten mit unterschiedlicher Silbenzahl werden laminiert, auf der Rückseite mit dem zweiten Teil der Klettpunkte versehen und so an den Fischen befestigt.

An die Stirnseite der Schachteln werden ein bis sechs Silbenboote geklebt und an verschiedenen Stellen im Raum aufgestellt.



Ablauf

Die Kinder lassen die Fische im Meer schwimmen. Anschließend dürfen die Fische mit der Angel aus dem Meer gefischt werden.

Jedes Kind liest das Wort des Fisches vor, bestimmt die Anzahl der Silben und legt den Fisch in die entsprechende Schachtel.



- Ersatzweise kann auch auf dem Flohmarkt ein Angelspiel erworben werden.
- Es ist auch erlaubt, mit den Fischen im Karton/Eimer Blickkontakt aufzunehmen. So gelingt es manchen Kindern besser, den Fisch zu angeln.

Zusatzaufgabe

Alle Fische sind geangelt. Sobald das Wort eines Fisches aufgeschrieben wurde, darf der Fisch wieder zurück ins Meer gebracht werden.

Reimdrilling



Das wird gebraucht:

Reimkarten (Wort und Bild), S. 47–54
Musik oder Tamburin

Lernziele:

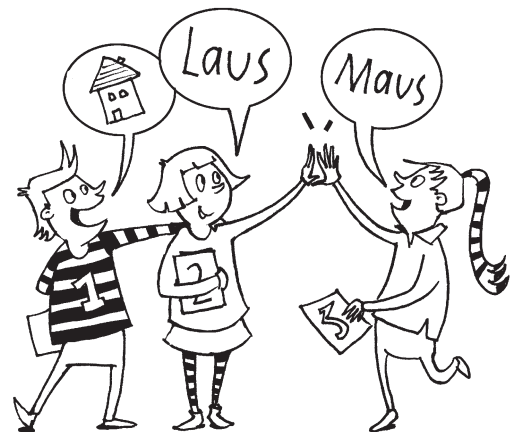
phonologische Bewusstheit
Lesen auf Wortebene
auditive Wahrnehmung
Teamarbeit

Zur Differenzierung im Unterricht erhalten Kinder, denen das Lesen einfacher Wörter noch schwerfällt, eine Bildkarte.

In einem umgedrehten Kasten liegen die Wortkarten, in einem weiteren die Bildkarten.

Für jede Runde wird eine Bewegungsmöglichkeit (z. B. auf einem Bein hüpfen, rückwärtsgehen, Seitgalopp usw.) vorgegeben. Sobald die Musik spielt, führen die Kinder die Bewegung durch. Geht die Musik wieder aus, darf jeder Schüler eine Wort- oder Bildkarte ziehen.

Anschließend werden die passenden „Reimgeschwister“ gesucht, sodass immer Drillinge entstehen. Dabei nennt jedes Kind sein Wort, ohne die Karte zu zeigen.



Wichtig

Hier stehen das deutliche Sprechen der Wörter und das Erkennen der Wörter am Wortklang im Vordergrund. Sind alle Drillinge gefunden, spricht jedes Kind die Wörter laut vor. Die anderen entscheiden nun, ob diese zusammengehören.

Anschließend werfen die Kinder die Karten wieder in die Kästen und eine neue Runde beginnt.



Anstatt der Musik kann auch das Tamburin genutzt werden.

Im Klassenraum

Die Karten liegen jeweils auf einem Tisch. Die Musik geht an und alle Kinder gehen mit geschlossenen Augen durch den Raum. Sobald die Musik ausgeht, zieht jeder eine Karte usw.

Das wird gebraucht:

Bildkarten, S. 28–30

Wortkarten, S. 31–34

Lernziele:

phonologische Bewusstheit /

Wortdurchgliederung

(Lesen auf Wortebene)

rhythmisches Mitsprechen

Gleichgewichtsschulung

Viele Kinder haben große Unsicherheiten in der Gleichgewichtswahrnehmung. Es fällt ihnen schwer, z. B. über schmale Stege oder Baumstämme zu balancieren. Das langsame Gehen von Mäuseschritten am festen Boden ist eine Vorstufe für das sichere Balancehalten auf Geräten, die nicht mehr fest am Boden stehen.

Die Übung kann im Klassenraum genauso wie in der Turnhalle oder auf dem Schulhof durchgeführt werden (siehe dazu auch unten: „Tipp!“). Eine Start- und eine Ziellinie werden markiert. Alle Kinder stehen zu Beginn an der Startlinie. Reihum ziehen sie eine Wort- oder Bildkarte und lesen diese vor bzw. nennen das passende Wort zum Bild. Anschließend wird das Wort deutlich in Silben gesprochen. Für jede Silbe dürfen die Kinder einen Mäuseschritt nach vorne gehen. Dabei sprechen sie die Silben deutlich mit. Nach dem letzten Schritt wird der hintere Fuß herangezogen und der Nächste ist an der Reihe. So geht es weiter, bis die Ziellinie erreicht ist. Durch das Heranziehen des hinteren Fußes wird während der Wartezeit bis zum nächsten Wort ein fester Stand gesichert.



- Gibt es in Ihrer Schule ein Treppenhaus, wird für jede Silbe eine Treppenstufe nach oben oder unten gelaufen.
- Wird die Übung in der Turnhalle oder auf dem Schulhof umgesetzt, so können aus den Mäuseschritten auch Riesenschritte werden.

Ball an die Wand



Das wird gebraucht:

verschiedene Bälle (unterschiedliche Größe und Beschaffenheit)
Wort- oder Bildkarten (3–6 Silben), S. 29–30, S. 32–34

Lernziele:

Reaktionsvermögen
Lesen auf Wortebene
Silbendurchgliederung
Augen-Hand-Koordination
phonologische Bewusstheit

Bei Schwierigkeiten in der Augen-Hand-Koordination ist es ratsam, einen großen weichen Ball zu nutzen. So kann er besser gefangen werden und fliegt nicht so schnell. Einige Kinder haben Angst, einen harten Ball zu fangen. Hier ist es sinnvoll, vorher mit den Kindern zu testen, welcher Ball sich gut fangen lässt.



Die Schüler stellen sich hintereinander vor eine Wand. Der Abstand zur Wand sollte so gewählt werden, dass ein Ball problemlos an die Wand geworfen und vom nächsten Schüler gefangen werden kann.

Ein Schüler zieht eine Wortkarte und liest das Wort laut vor. Alle Kinder wiederholen gemeinsam das gelesene Wort. Jede Silbe wird dabei laut mitgesprochen.

Falls mit Bildkarten gearbeitet wird, ist es sinnvoll, die Silben beim Sprechen durch abwechselndes Stampfen mit den Füßen zu unterstützen.

Dann wirft der erste Schüler den Ball an die Wand und nennt dabei die erste Silbe. Anschließend läuft er nach hinten und stellt sich als Letzter in die Reihe.

Währenddessen fängt der nächste Schüler den Ball, nennt die zweite Silbe und wirft dabei den Ball an die Wand. Wenn die letzte Silbe des Wortes genannt wurde, ist die Runde beendet. Nun wird eine neue Wortkarte gezogen und das Spiel beginnt von vorn.

Wichtig

Wird eine falsche Silbe geworfen, wird das Wort nochmals gelesen und von vorn begonnen.

Das wird gebraucht:

unterschiedliche Bälle
Luftballon oder Chiffontuch
Wort- oder Bildkarten (2–4 Silben), S. 28–33

Lernziele:

Lesen auf Wortebene
Silbendurchgliederung
Konzentration
phonologische Bewusstheit

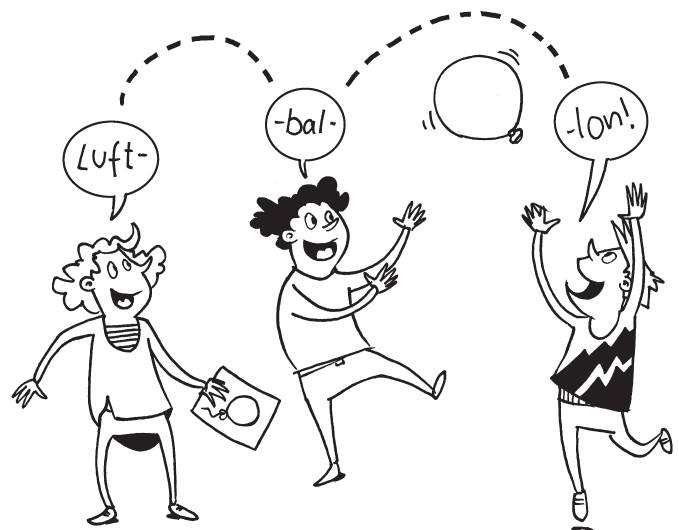
Bei großen Unsicherheiten in der Augen-Hand-Koordination kann anstatt eines Balls ein Luftballon oder Chiffontuch verwendet werden. Mit diesen Hilfsmitteln wird der Flug des Balls sozusagen entschleunigt. Die Kinder haben genügend Zeit, den Luftballon zu fangen.

Die Schüler bilden einen Kreis. Der Abstand von Schüler zu Schüler sollte so gewählt werden, dass ein Ball problemlos von einem zum anderen Kind geworfen und gefangen werden kann.

Ein Schüler zieht eine Wortkarte und liest das Wort laut vor. Alle Kinder wiederholen gemeinsam das gelesene Wort. Jede Silbe wird dabei laut mitgesprochen.

Falls mit Bildkarten gearbeitet wird, ist es sinnvoll, die Silben beim Sprechen durch abwechselndes Stampfen mit den Füßen zu unterstützen.

Der Schüler wirft den Ball zum Nachbarn und nennt die erste Silbe, der nächste Schüler nennt die zweite Silbe und wirft den Ball weiter usw.

**Wichtig**

Wer den Ball der letzten Silbe fängt, wiederholt das ganze Wort noch einmal. Diese Runde ist beendet. Eine neue Wortkarte wird gezogen und das Spiel beginnt von vorn.

Im Klassenraum

Für Silbenspiele im Klassenraum hat es sich bewährt, in Zweierteams zu arbeiten. Ein Zweierteam liest ein Wort und spricht es in Silben. Anschließend wird ein Softball oder Tischtennisball von einer Tischseite zur anderen gerollt und dabei werden die Silben gesprochen. Der Luftballon oder das Chiffontuch ist besonders im Klassenraum gut nutzbar.

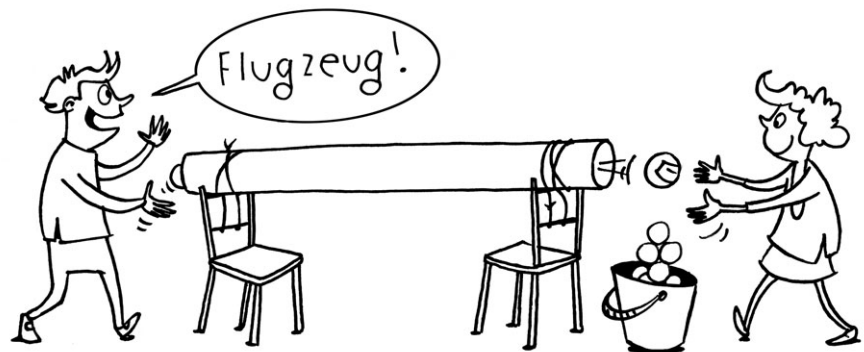
Das wird gebraucht:

Plastikbälle (ca. 8 cm Durchmesser)
Drainagerohr (3 m lang)
Band
2 Eimer für die Bälle
Stift

Lernziele:

Lesen auf Silben-, Wort- und Satzebene
Auge-Hand-Koordination
Merkfähigkeit

Der Einsatz einer Kugelbahn hat einen großen Aufforderungsscharakter für die Schüler, so dass das Lesen von Silben, Wörtern oder sogar Sätzen zur Nebensache wird. Kinder, die sonst gar nicht lesen wollen, sind voller Eifer dabei und freuen sich über jeden Ball, der durch die Bahn rauschen darf.



Vorbereitungen

1. Die Bälle werden mit entsprechendem Lesematerial in gut lesbarer Druckschrift beschrieben.
2. Das Drainagerohr wird mit dem Band (z. B. am Fenster- oder Türgriff) befestigt.
3. An der vorderen Seite des Rohrs steht ein Eimer mit den beschriebenen Bällen.
4. Am hinteren Ende des Rohrs steht der zweite Eimer zum Einsammeln der Bälle.

Ablauf

Ein Kind greift einen Ball aus dem Eimer und liest das Wort laut vor. Nun wirft es den Ball durch das Rohr und ein weiteres Kind fängt den Ball auf. Es darf nachlesen, ob das Wort richtig ist. Nun werden die Plätze getauscht.



Je nach Größe des Raumes sollte entschieden werden, wie lang die Kugelbahn sein kann – je länger desto besser.

Schokolade auspacken

Wort

Das wird gebraucht:

Wortkarten (1–6 Silben), S. 31–34
kleine Tafel Schokolade (mehrmals in
Zeitungspapier verpackt)
große Handschuhe, Schal, Mütze
Messer und Gabel

Lernziele:

Lesen unterschiedlich
langer Wörter
Silbendurchgliederung
Reaktionsvermögen

Oft müssen Schüler dazu angehalten werden, Wörter in Silben zu durchgliedern. Diese Leseidee schafft ideale Voraussetzungen, für das Lesen und Einteilen in Silben – ganz ohne Aufforderung. Bei diesem Lesespiel freut sich jeder Schüler, wenn ein langes Wort gezogen und gelesen werden darf!

Die Wortkarten liegen verdeckt auf dem Tisch. Mütze, Schal, Handschuhe, Messer und Gabel liegen ebenfalls bereit. Alle Kinder sitzen um den Tisch herum. Reihum wird eine Wortkarte gelesen. Wer ein sechssilbiges Wort vorliest, zieht Handschuhe, Schal und Mütze an. Mit Messer und Gabel beginnt er, die Schokolade auszuwickeln. In der Zwischenzeit lesen die anderen Kinder weiter. Sobald wieder ein sechssilbiges Wort gelesen wird, werden alle Utensilien (Handschuhe usw.) an dieses Kind abgegeben. Ist die Schokolade ausgepackt, ist das Spiel zu Ende und die Schokolade wird gerecht geteilt.



- Jedes sechssilbige Wort wird von allen Kindern gemeinsam darauf geprüft, ob es wirklich sechs Silben hat.
- Dauert der Wechsel zu lange, wird zusätzlich bei einem sechs- und dreisilbigen Wort getauscht.
- Durch das Weglassen einzelner Utensilien, kann der Spielablauf vereinfacht werden.

Das wird gebraucht:

4 Wortstammkarten (DIN A4), S. 55–57
Wortkarten, S. 58–63

Lernziele:

Lesen auf Wortebene
Erkennen von Wortstämmen
Konzentration
Merkfähigkeit

Voraussetzung für diese Spiel-Idee ist, dass das Thema „Wortstämme mit Dehnungs-h“ im Unterricht bereits behandelt wurde.

In jeder Ecke liegt eine Wortstammkarte. Gemeinsam mit den Kindern wird jedem Wortstamm eine Bewegung zugeordnet (z. B. Wortstamm „fahr“ – Hinken auf dem linken Fuß, „bohr“ – Hüpfen auf der Stelle mit geschlossen Füßen).

Vor dem Einsatz der Wortkarten wird ein Wortstamm genannt. Alle Kinder laufen in die entsprechende Ecke und führen die zugeordnete Bewegung aus. Erst wenn alle Kinder in der Ausübung sicher sind, kommen die Wortkarten ins Spiel. Jeder Schüler zieht eine Wortkarte. Die Musik geht an oder es wird mit dem Tamburin geschlagen und alle Kinder laufen durcheinander. Sobald die Musik ausgeht, läuft jeder entsprechend seiner Wortkarte in die Ecke mit dem richtigen Wortstamm. Dort wird die zugeordnete Bewegung ausgeführt. Reihum liest jedes Kind sein Wort vor.



Die Musik geht wieder an und alle laufen durcheinander. Die Kinder tauschen in dieser Zeit ständig ihre Wortkarten, bis die Musik wieder ausgeht usw.

Zusatzaufgabe

Nach jeder Runde werden die Wortstammkarten in den Ecken getauscht. So bleibt es spannend, weil die entsprechenden Bewegungen mit dem Wortstamm ebenfalls in eine andere Ecke wandern.

Spielidee 2

In einer großen Gruppe (Schulklasse) erhalten vier Kinder eine Wortstammkarte und alle Kinder eine Wortkarte. Nun muss sich jeder der entsprechenden Wortstammkarte zuordnen. Das Kind mit der Wortstammkarte muss prüfen, ob alle Kinder richtig bei ihm stehen. Während des Spielverlaufs darf nicht gesprochen werden.



Anstatt Wortfamilien können hier auch Adjektiv, Nomen, Verb als Oberbegriffe verwendet werden.