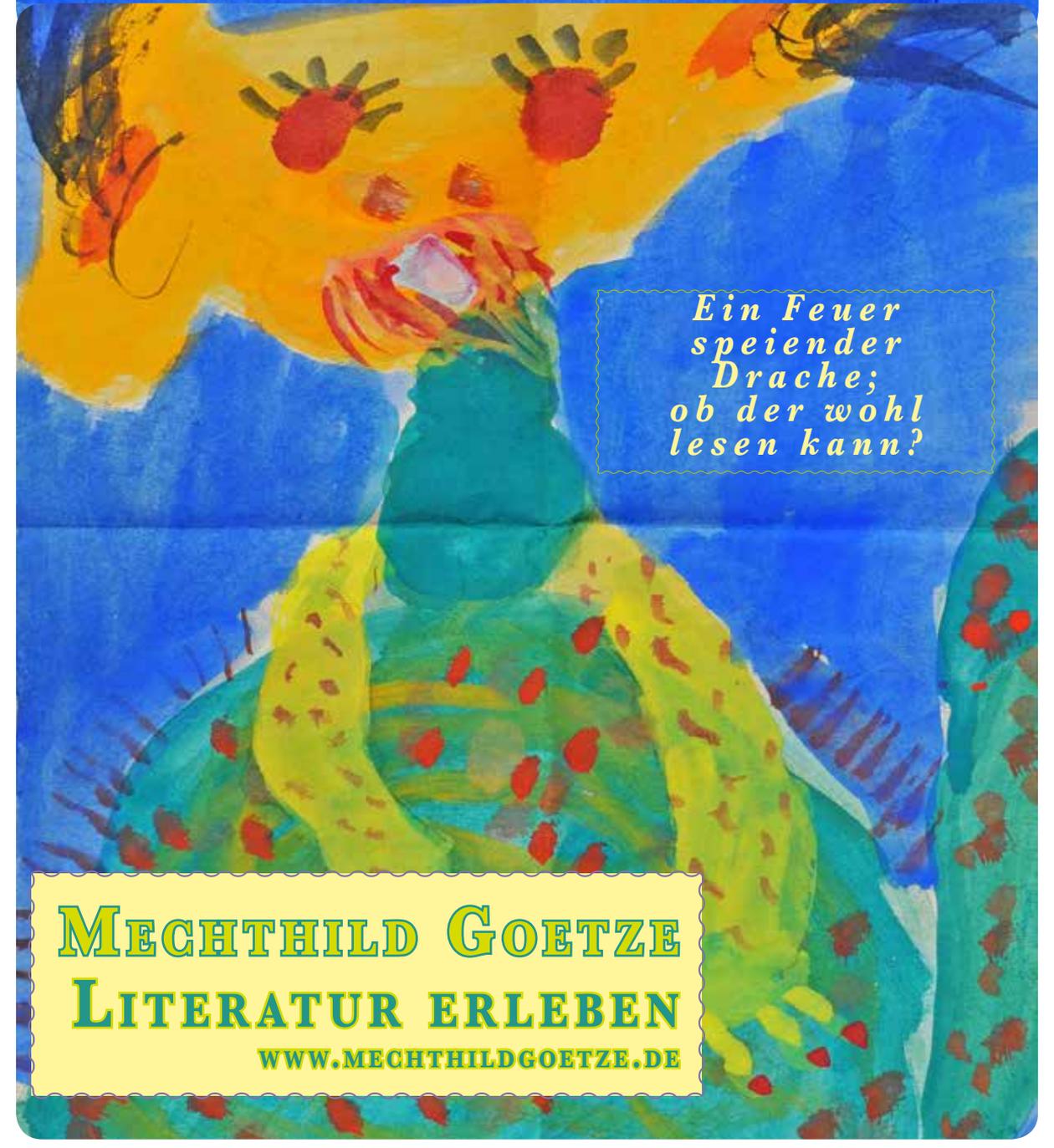




LESEN ÜBEN MIT SPIEL UND SPASS 5



*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 4



EINARMIGER BANDIT

Erst basteln, dann spielen

1. Drei Kartons nebeneinander auf einen Tisch stellen, hinter jedem Karton stellt sich 1 Spieler*in.
2. Alle Buchstaben-Kärtchen auf die 3 Kartons verteilen.
3. 1 Spieler*in (A) betätigt das Signal. Sogleich wird in jedem Karton ein beliebiger Buchstabe gezeigt – wobei die Spieler*innen hinter den Kartons nicht wissen, was die anderen zeigen.
4. A soll ein Wort nennen, in welchem alle 3 Buchstaben vorkommen.



Beispiel mit S + E + F:
Essen, Fenster, Fest, Seife, Senf, fassen

Gruppe

5-30 Spieler*innen

Alter: 7-12 Jahre

Ort: drinnen

Material: 3 ähnliche Kartons (z.B. Schuhkartons), 30 Buchstaben-Kärtchen (etwa 8x8cm; Selbstlaute dürfen mehrmals vorkommen), Startsignal, Stoppuhr

Vorbereiten: aus den Karton-Vorderseiten jeweils ein 8 x 8 cm großes Fenster ausschneiden

LESEN ÜBEN (Dekodieren)



mit Buch!

→ für ein ABC-Buch

Notizen

Tipps:

A. Spielen nur geübte Leser*innen mit, kann die Zeit, in der ein Wort genannt werden muss, auf z.B. 10 Sekunden begrenzt werden

B. Alle können sich helfen lassen, wenn ihnen nichts einfällt



SÄTZE IM GLEICHKLANG

Alle Wörter beginnen mit dem gleichen Buchstaben!

1. Eine (bekannte) Figur aus einem Buch wählen.

Tip: Vorher erfragen, welche Figuren alle kennen.

Bekannte Figuren

- Michel** aus Lönneberga (A. Lindgren)
- Pippi** Langstrumpf (A. Lindgren)
- Lisa** (A. Lindgren – Wir Kinder aus Bullerbü)
- Harry** Potter (Jane K. Rowling)
- Henrietta** Schildkröte (M. Auer – Die Schule der Magischen Tiere)
- Petronella** Apfelmus (S. Städing)

2. Alle schreiben für die Figur einen Satz, dabei beginnen möglichst viele Wörter mit dem gleichen Anlaut.

3. Freiwillige lesen ihren schönsten Satz vor.



Gruppe + Kleingruppe + Paarweise spielen

1-30 Spieler*innen

Alter: 7-99 Jahre

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: Bücher; Zettel & Stift für alle

Vorbereiten: ---

LESEN ÜBEN (Dekodieren)

mit Buch!

→ für jedes Buch

Notizen

Tipps:

A. Erraten lassen, welche Figur gemeint ist (aus welchem Buch?).

B. Nicht aufschreiben, sondern gemeinsam mündlich an den Sätzen feilen.



WÖRTER ZUSAMMENBAUEN

Wörter, die schön klingen oder lustig sind

- 1. Zu zweit oder allein:** lange, auch unsinnige Bandwurmörter zusammen legen.
- Das schönste Wort aufschreiben.

ENDE mit Gruppe: Zusammen gebaute Wörter reihum laut vorlesen.



Lieblingswörter mit Fantasie:

(nach: „F. Heinrich – Frerk, du Zwerg“)
Frerik ist ein Junge, etwas klein geraten. Er macht sich so seine Gedanken. Beispielsweise würde er gern neue Wörter erfinden.



Ort: draußen; drinnen

Material: Lieblingswörter von Frerk (Kärtchen)

Vorbereiten: Auf Kärtchen viele Nomen (Hauptwörter) aus „Frerik, du Zwerg“ notieren (siehe auch „Material für: Wörter zusammenbauen“; S. ###)

- Alle Spieler*innen ziehen 1 Karte. Es geht darum, ein Wortpaar zusammenzulegen.
- Alle suchen bei anderen Spieler*innen nach etwas Passendem. Das neue Wort muss keinen Sinn ergeben, es soll einfach gut klingen.
- Beide Karten nebeneinander legen.

ENDE: Die Wörter genussvoll laut vorlesen.

Gruppe + Kleingruppe

1-30 Spieler*innen

Alter: 7-99 Jahre

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: Nomen (einzeln auf Kärtchen); leere Kärtchen (ca. 10x4 cm), Stifte

Vorbereiten: Viele Nomen (Hauptwörter) auf Zettel schreiben

LESEN ÜBEN (Automatisiertes Lesen)

mit Buch!

→ die Wörter aus einem Buch herausuchen; dies vorher oder im Anschluss vorlesen

Notizen

Ziel: Übung zum automatisierten Lesen (speziell: flüssiges Lesen langer & zusammengesetzter Wörter) → Um ein langes Wort flüssig lesen zu können, muss es richtig strukturiert werden. Wer bekannte Wörter erkennt, kann leichter die Nahtstelle im Wort finden.

Beachte: Das Lesen von Wörtern mit Fugen-s (bei der Bildung von Komposita) bereitet manchmal große Mühe, weil die Segmentierung nach der Silbenregel (Arbeit-samt) nicht zur richtigen Wortbedeutung führt. Stattdessen ist das morphologische Wissen (→ Arbeits-amt) gefragt.

Morphologie / Linguistik: Lehre von den Wörtern



LESETHEATER

Einen Text mit verteilten Rollen vortragen

1. Die für die eigene Rolle markierten Passagen lesen; jede*r liest allein für sich, aber nicht stumm sondern (halb-)laut, die Rolle wieder und wieder lesen.

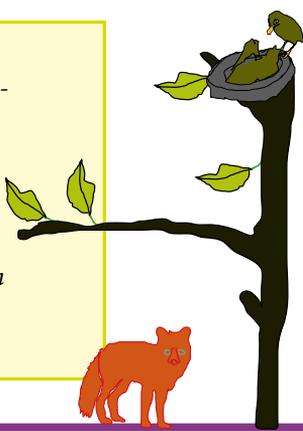
2. Gleiche Rollen treffen sich im Raum (in einer Ecke, in der Mitte ...)

→ Text nun im Chor lesen.

→ Alle lernen, gemeinsam zu beginnen; lernen ebenfalls, die Rolle im Chor überzeugend darzustellen.



Tipp: Das laute Lesen anregen, indem die Spielleitung dazu Gefühle ansagt.
Beispiel: Lest jetzt eure Rolle wütend ...
→ Damit üben alle für sich das flüssige und genaue Vorlesen.



3. VORTRAG: Alle gemeinsam stellen sich in einer Reihe auf; lesen die Geschichte vor (gleiche Rollen lesen im Chor). Den Vortrag so oft wiederholen, bis die Gruppe die Präsentation als gelungen einschätzt (Vorlesen = flüssig, fehlerfrei, gut betont und aufeinander abgestimmt).

TEXTBEISPIEL
siehe: „Saatkrähe und Fuchs“ (aus: M. Goetze - Baum-Märchen ...“

Gruppe

4-30 Spieler*innen

Alter: 7-99 Jahre

Ort: drinnen; auch draußen

Material: Text-Kopie für jede*n (Rolle ist markiert)

Vorbereiten: Text wählen (kopieren), die verschiedenen Rollen markieren (jede Rolle mindestens doppelt besetzen)

LESEN ÜBEN (Lautlesemethode)



mit Buch!

→ für jedes Buch, für jede Geschichte

→ gut eignen sich Witze

Notizen

Ziel: Wiederholtes Lautlesen im kreativen Kontext; Integrative Förderung schwacher Leser*innen.

Hintergrund: Gemeinsame Aufführung → das wiederholende Üben wird als sinnvoll erlebt.

Rückmeldungen von Gruppenmitgliedern zum Textvortrag → helfen bei der individuellen Einschätzung.

Beschäftigung mit der Sprechweise → gelernt wird, sich in eine literarische Figur hineinzuversetzen.

Leskette: Eine Text-Kopie in Abschnitte zerschneiden, die Abschnitte in richtiger Reihenfolge nummerieren.

Verteilen → alle üben ihren Text (Rollen gern mehrfach vergeben); für das Vorlesen als Lesekette stellen sich alle in richtiger Reihenfolge auf.



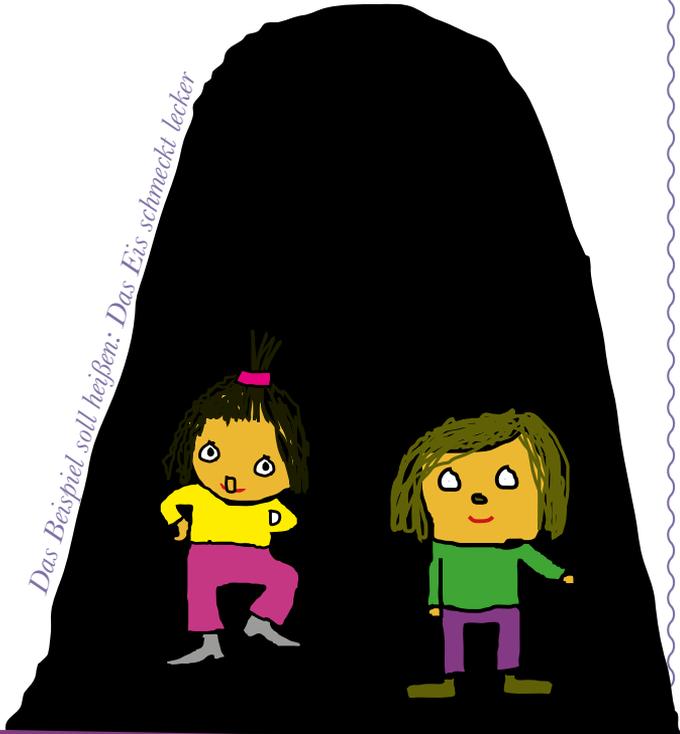
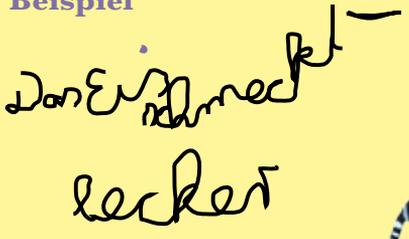
DUSTER IST 'S

Einen kurzen Satz sagen,
dann das Licht löschen ...

1. Im Raum ist es finster.
In dieser Dunkelheit schreiben alle den
gesagten Satz leserlich nieder.
2. Das Licht geht wieder an –
und alle schauen sich an, was sie in der
Dunkelheit geschrieben haben.

ENDE: Ist der Satz einigermaßen
leserlich geschrieben?

Beispiel



Gruppe + Kleingruppe

6-30 Spieler*innen

Alter: ab 8 Jahren

Ort: drinnen (Raum verdunkeln können)

Material: Papier, Bleistift für jeden
eventuell 2 Mützen (Augen verbinden)

Vorbereiten: Sätze ausdenken;
Stift & Zettel an alle verteilen

LESEN ÜBEN (Dekodieren)



mit Buch!

→ Sätze, die geschrieben werden
sollen, stammen aus einem Buch (gezielt
heraussuchen oder der Zufall entscheidet)

Notizen

Alternativen

- A. Die Augen beim Schreiben schließen oder mit 2 Mützen bedecken.
- B. Es schreiben nur 1-3 Spieler*innen einen Satz, alle anderen schauen zu.
- C. Auch das Zuschauen kann lustig sein!



LESERÖLLCHEN

Leseaufträge – aufgerollt und zugebunden ...

Am besten paarweise (A+B) spielen:

1. A rollt ein Leseröllchen auseinander, liest vor, was da steht.
2. A+B, beide gemeinsam, handeln entsprechend.
3. B entrollt das nächste Leseröllchen ...

Beispiele für LESERÖLLCHEN

(nach: „E. Diethl – Die Olchis ...“)

➔ Schnaubt so laut wie Olchi-Drache Feuerstuhl.

Lauft anschließend flink wie die Olchi-Mäuse unter den Tischen hindurch, berührt dabei möglichst nichts.



Die Bewohner von Canto Bight sehen sich gern Fathierrennen an. Ein Fathier ist ein schönes Tier mit langen Beinen. Es kann auf der Rennstrecke sehr schnell werden.

(aus: M. - Star Wars. Die letzten Jedi“)

➔ **Lauft wie ein Fathier auf vier Beinen bis ans andere Ende des Raumes!** (oder trag ein Ziel ein, das für die Raumsituation passt)

Da wurde es still im Saal. Alle starrten König Hamed an ...

(nach: „M. Zaeri – Prinzessin Sharifa ...“)

➔ **Starrt euch gegenseitig in die Augen. Ihr dürft dabei nicht lachen!**



Kleingruppe + Paarweise spielen

2-4 Spieler*innen

Alter: ab 7 Jahren

Ort: drinnen; auch draußen

Material: mindestens 10 Leseröllchen, Faden

Vorbereiten: Leseaufträge schreiben, zusammenrollen und zubinden

LESEN ÜBEN (Lese-Flüssigkeit)

 mit Buch!

➔ jedes Buch kann zu Leseaufträgen inspirieren!

Notizen

Tipp:

A. Durch eine Buchfigur identifizieren sich die Spieler*innen mit der Figur

➔ Interesse wecken für das Buch.

B. Statt „Leseröllchen“

➔ Geheimaufträge in Briefumschläge stecken!

Gruppenaktion: 1 Spieler*in liest vor, die Gruppe handelt entsprechend



EIN WORT - VIELE WÖRTER

Aus einem langen Wort entstehen neue Wörter ...

1. A sucht sich ein Wort aus einer Zeitung, einem Buch oder aus dem Gedächtnis.
2. A benutzt die Buchstaben des Wortes, um viele neue Wörter zu bilden. So viele wie möglich!

Paarweise spielen:

Wer hat am Ende die meisten Wörter notiert?
 Wer hat viele Wörter, welche der/ die andere Spieler*in nicht aufgeschrieben hat?



Bratpfanne

- an
 - ran
 - (der) Rat
 - (er) trat
 - (die) Panne
 - (die) Bar
 - Ben
 - (der) Bart
 - (der) Bann
 - (er/sie) erbt
 - (die) Tanne
 - (die) Rate
 - (er) pennt
 - (die) Narbe
- = 14 Wörter

Bratpfanne

- (der) Braten
- raten
- (die) Pfanne
- tapfer
- (der) Baer (Bär)
- (die) Tanne
- (die) Panne
- (der) Bart
- Anne
- (die) Farbe)
- (die) Narbe
- (der) Rabe)
- traben
- (der) Fan
- (die) Bar
- (die) Fanta
- (die) Tarte

= 17 Wörter

Paarweise spielen + Allein spielen

ab 1 Spieler*in

Alter: ab 8 Jahren

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: für jede*n = Zettel + Stift

Vorbereiten: ---

LESEN ÜBEN (Dekodieren)



mit Buch!

→ langes Wort aus einem Buch wählen

Notizen

Wettspiel: Wer findet in einer vorgegebenen Zeit die meisten Wörter?

Wertung: 1 Punkt für jedes Wort

2 Punkte für jedes Wort, das es nur einmal gibt

Lesen üben: Ein einfaches Wort wählen.

Wörter, die sich darin finden lassen, auflisten, darunter ist 1 falsches Wort. Wer findet das?

Welches Wort passt nicht? **Flugzeug**

- Ulf
- Flug
- Geiz
- Fuge
- Zug