



LESEN ÜBEN MIT SPIEL UND SPASS 6



*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 + 5



WORT-SCHATZ-KARTEN

Wörter sammeln zu einem **Wortfeld**; auch Buch & Autor*in nennen, aus welchem das Wort stammt.

Spielt zu zweit:

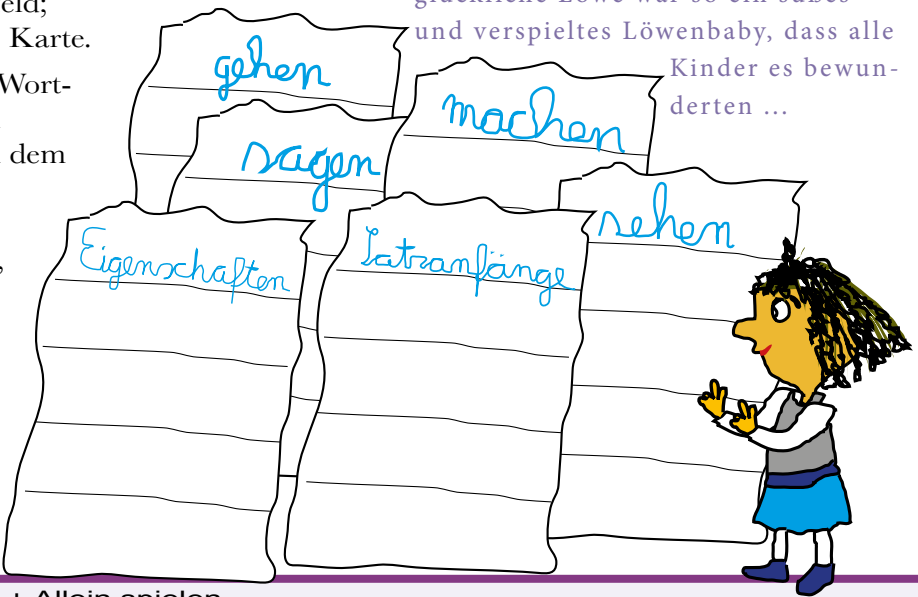
1. Ein Buch nehmen.
2. Wählt ein Wortfeld; schreibt es auf eine Karte.
3. Wörter zu dem Wortfeld – fahndet nach solchen Wörtern in dem Buch.

Notiert auch den Satz oder Halbsatz, in welchem das Wort vorkommt.

Beispiel aus „L. Fatio – Das glückliche Löwenkind“

Wortfeld „Eigenschaften“:

glücklich → Es gab einmal einen glücklichen Löwen
süß und verspielt → ... denn der dritte glückliche Löwe war so ein süßes und verspieltes Löwenbaby, dass alle Kinder es bewunderten ...



Paarweise spielen + Allein spielen

1-2 Spieler*innen

Alter: ab 8 Jahren

Ort: drinnen (am Tisch)

Material: leere Kärtchen (Postkartengröße), Stifte

Vorbereiten: ---

LESEN ÜBEN (Wortschatz)

 **mit Buch!**

→ für jedes Buch

Notizen

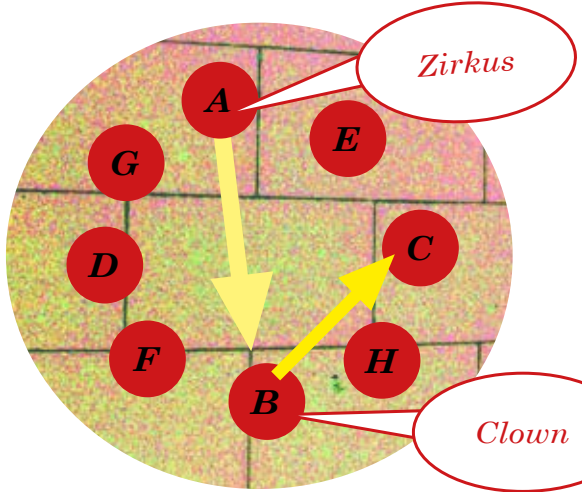
Wort-Sammelobjekte:

- Wortfelder: *Eigenschaften, Spannungswörter, Gefühle ...*
 - Wortfamilien: *Fahrplan, fahren, abgefahren ...*
 - Zusammengesetzte Nomen erkennen (bilden): *Haus-tür, Wald-weg ...*
 - Sachnetze (Mindmaps) aufbauen: *Haus, Tür, Schlafzimmer, essen, kochen Fußball ...*
- (dazu passt das Spiel „Zirkus – Clown – Manege“)



ZIRKUS - CLOWN - MANEGE

A lle stehen im Kreis


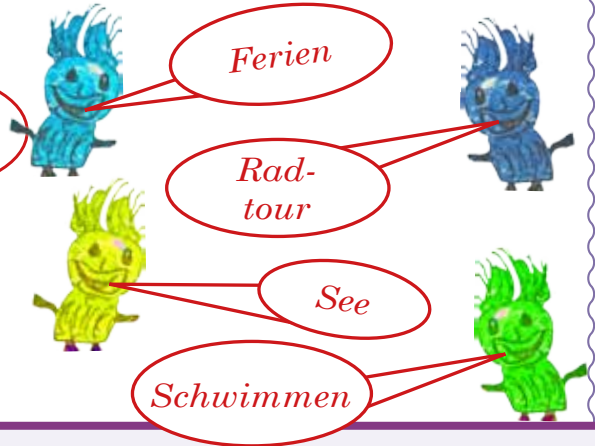


1 Spieler*in tut, als würde sie einen Ball werfen; sagt dazu ein Wort.

Beispiel:

A wirft zu B und sagt „Zirkus“.
 B denkt bei „Zirkus“ vielleicht an „Clown“ und „wirft“ mit diesem Wort den Ball C zu.
 C wirft mit „Manege“ zu D;
 D vielleicht mit „Feuerschlucker“ zu E ...

Der Ball in diesem Spiel ist ein „Assoziationsball“. Das ist ein Ball, den du dir vorstellst, den du dir denkst.

Gruppe + Kleingruppe

5-30 Spieler*innen

Alter: 6-99 Jahre

Ort: drinnen (Turnhalle); draußen

Material: ---

Vorbereiten: ---

LESEN ÜBEN (Wortschatz)

mit Buch!

→ Wörter passend zu einem Buch
 Beispiel für „A. Lindgren – Pippi Langstrumpf“:
 → Villa Kunterbunt → Affe → Thomas → Annika ...

Notizen

Lustige Variante: Beim Werfen sagen:
 „Ich werfe dir eine faule Tomate zu“
 oder „... eine heiße Kartoffel“ oder etwas ganz anderes
 Die Vorstellung, man würde eine heiße Kartoffel fangen, ist lustig!

→ trainiert die Vorstellungskraft;
 die ist für das Verstehen von Texten wichtig!

BUCHQUARTETT MIT LESELEINE

Mit Lieblings-Büchern!

Alle stellen zuerst ein Quartett zu einem Lieblings-Buch her; dafür 4 „Postkarten“ wie folgt beschriften oder bemalen:

- 1. Karte:** Titel & Autor*in
- 2. Karte:** Buch-Anfang (1-3 Sätze)
- 3. Karte:** eine Szene oder eine wichtige Figur des Buches (ab-)zeichnen

4. Karte: Buch-Ende (1-3 Sätze).

2. Sämtliche Karten bunt gemischt an eine lange Leine hängen.

3. Spiel: Es gilt, passende Quartette zusammenzustellen.

→ Alle Spieler*innen stehen mit Abstand zur Leseleine.

1 Spieler*in tritt an die Leseleine heran und tauscht 2 Karten miteinander. Der Reihe nach folgen alle anderen.

4. Wer an der Leine 4 passende Karten

nebeneinander hängen sieht → pflückt diese von der Leine und behält dies Quartett. Danach sogleich eine weitere Quartett-Karte umhängen.

Ende: Die Leine ist leer.

Wer hat die meisten Quartette gesammelt?

Beispiel:



Gruppe

5-30 Spieler*innen

Alter: 8-99 Jahre

Ort: drinnen

Material: Tonpapier (Postkartengröße), stabile Schnur als Leseleine, Wäscheklammern, Stifte; Bücher

Vorbereiten: „Leseleine“ aufhängen (quer durch den Raum)

LESEN ÜBEN (Viellesemethode)



mit Buch!

→ für jedes Lieblingsbuch!

Notizen

Ziel: Vorhandene Leseinteressen kennenlernen. Zugleich können die Spieler*innen bereits erworbene literarische Kompetenzen anwenden; indem sie entscheiden, welche Anfangs- bzw. Schlussätze sie aufschreiben