



Lesespiele im Grundschulunterricht

BILDUNGSLAND
Hessen 



Impressum

- Herausgeber:** Institut für Qualitätsentwicklung (IQ)
Walter-Hallstein-Str. 5-7
65197 Wiesbaden
- Text:** Susanne Burkhard
- Lektorat:** Antje Bockler, Uta Braunschweig
Susanne Dittmar, Martina Wendl
- Gestaltung:** Layout & Reinzeichnung, claudia-balzer@online.de
- Fotos:** Dr. Reinhold Fischenich
- Druck:** Druckerei Lokay e.K.
Königsbergerstraße 3
64354 Reinheim
- Hinweis:** Als Online-Fassung finden Sie diese Publikation auch auf der Internetseite des Instituts für Qualitätsentwicklung unter **www.iq.hessen.de** und auf der Internetseite des Hessischen Kultusministeriums unter **www.kultusministerium.hessen.de**
- Auflage:** Oktober 2010

Inhalt

1. Einleitung 4

2. Einsatz von Lesespielen im Unterricht 6

3. Beispiele für „Wortlesen“ 8

4. Beispiele für „Satzlesen“ 18

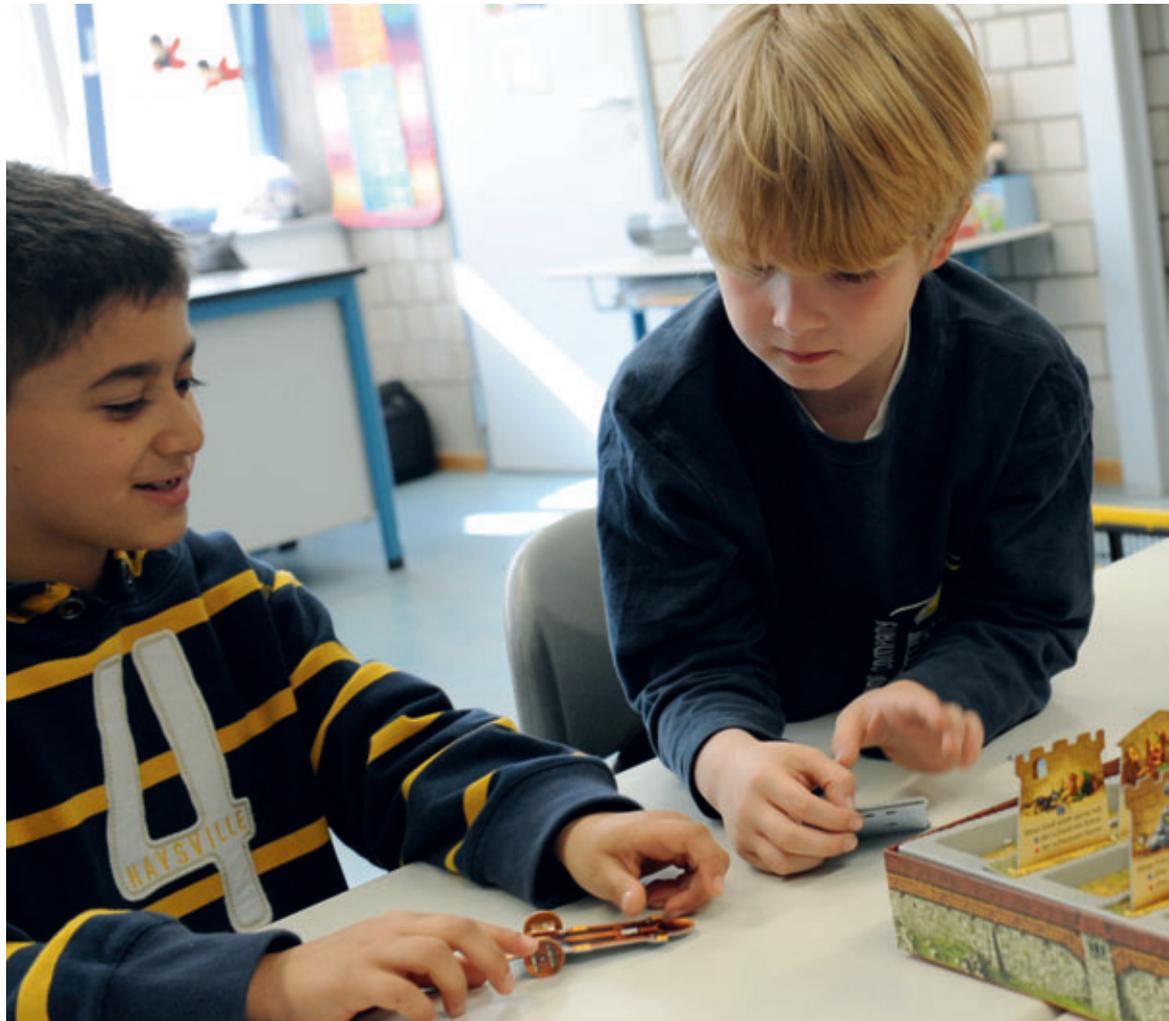
5. Beispiele für „Textlesen“ 28

6. Überblick: Lesespiele im Unterricht 34

7. Literaturverzeichnis 35

1.

Einleitung



Für Kinder kann es eine produktive und motivierende Erfahrung sein, die Bedeutung des Lesens in vertrauten Situationen zu erleben. Spielerische Übungsformen in der Schule knüpfen sowohl an kindliche Entwicklungsprozesse als auch an ihre Erfahrungswelten an. Hierbei kommen Lesespiele teilweise dem Bewegungsdrang der Kinder entgegen. Darüber hinaus initiieren sie mit motivierenden Materialien den Erwerb von Lesekompetenzen. Leseeifer und Lesegenuss entstehen, wenn Tätigkeiten eine produktive Auseinandersetzung mit dem Gelesenen ermöglichen, ohne dass die Spielsituation zu einer Über- oder Unterforderung führt.

Spielerische Impulse im Deutschunterricht stellen eine „Beiläufigkeit“ im Leselernprozess her. Durch die Einführung oder Fortführung eines Themas als „Spiel“ steht die Aktivität Lesen aus der Sicht des Kindes nicht zwingend im Vordergrund seiner Handlungen.

Dies ist im Besonderen für leseschwache Schülerinnen und Schüler bedeutsam. Sie erwerben bei Lesespielen das „Bedeutungserlebnis“ auf spielerische Art und gewinnen als Folge eine höhere Zuversicht in ihre Fähigkeiten. Der Einsatz von Lesespielen kann ihr Selbstbewusstsein steigern, die Lesemotivation erhöhen und zu einer positiveren Wahrnehmung des Leselernprozesses im Allgemeinen führen.

Die vorliegende Broschüre hat das Ziel, Lehrerinnen und Lehrern eine Auswahl von motivierenden Lesespielen vorzustellen, die in unterschiedlichen Bereichen des Deutschunterrichts eingesetzt werden können. Zur besseren Passung an differenzierte Anforderungen der Lerngruppe sind die Lesespiele in drei verschiedene Abschnitte unterteilt: „Wortlesen“, „Satzlesen“ und „Textlesen“. Zu jedem Lesespiel erfolgt eine Kommentierung der Einsatzmöglichkeiten im Unterricht und Hinweise zu den Schwerpunkten in der Förderung von Lesekompetenz. Mit den Verweisen auf entsprechende Lese-Infos des Hessischen Kultusministeriums werden zusätzliche Hintergrundinformationen zur Verfügung gestellt, die für die didaktische Einordnung der Lesespiele relevant sein können.

Die vorgestellten Lesespiele sind zunächst keine Vorlagen zum konkreten Einsatz im Unterricht, sondern zeigen beispielhaft, welche Lesespielformen bestimmte Bereiche des sinnerfassenden Lesens unterstützen und das Leseverstehen fördern können. Es wurde bei der Auswahl der Lesespiele berücksichtigt, dass sie problemlos in den Unterrichtsalltag integriert oder im Förderunterricht bzw. in Freiarbeitsphasen eingesetzt werden können.

In einem abschließenden tabellarischen Überblick (Kapitel 6) werden die Einsatzmöglichkeiten der Lesespiele kurz zusammengefasst und die Bezugsadressen der jeweiligen Spiele genannt. In Kapitel 7 finden sich ferner Bezugsquellen für weitere Lesespiele und Blankovorlagen, so dass eine lerngruppenspezifische Lesespielesammlung zusammengestellt oder ergänzt werden kann.

2.

Einsatz von Lesespielen im Unterricht



Grundsätzlich sind die Lesefähigkeiten von Schülerinnen und Schülern in der Grundschule heterogen. Manche Kinder erlesen bereits selbstständig unbekannte Texte von unterschiedlicher Länge sinnerfassend. Andere Kinder bewältigen den „technischen“ Prozess des Lesens erfolgreich, haben aber noch Probleme bei der Sinnentnahme von Sätzen und Texten. Ebenso kann man Schülerinnen und Schüler beobachten, die noch einzelne Wörter oder Wortgruppen unter Schwierigkeiten synthetisieren. Daneben erkennt man Kinder, die zu schnell und oberflächlich lesen. Wörter oder Sinneinheiten werden von ihnen kurzerhand ergänzt oder durch unrichtige ersetzt. Das „Leseergebnis“ wird jedoch nicht oder nur unzureichend mit dem vorhandenen Text abgeglichen. Diese Kinder lesen bereits mit Sinnbezug. Sie müssen indes Techniken zum genaueren Lesen üben.¹

Diese Beispiele von unterschiedlichen Lesefertigkeiten verdeutlichen, weshalb im Unterricht der Grundschule differenzierte und abwechslungsreiche Unterrichts- und Übungsformen notwendig sind. Indem sie sich mit passenden Lesespielen beschäftigen, können Schülerinnen und Schüler ihre Lesekompetenz weiterentwickeln. Lesespiele bieten aufgrund ihrer verschiedenartigen Konzeptionen Möglichkeiten, das Weltwissen der Kinder zu erweitern und den Leseprozess zu üben:

¹ vgl. Wedel-Wolff. 2001, S. 18

- Kinder mit gering ausgeprägten Lesefertigkeiten werden durch für sie überschaubare Spielsequenzen beim basalen Leselernprozess unterstützt.
- Schülerinnen und Schüler mit unzureichender Sinnentnahme können durch eine motivierende Auseinandersetzung mit Sätzen und Texten ihre Fertigkeiten erweitern.
- Geübte Leserinnen und Leser erhalten interessante und herausfordernde Lesangebote.

Eine stetige Integration von spielerischen Elementen in den Deutschunterricht ermöglicht gleichzeitig einen überfachlichen Kompetenzerwerb für die gesamte Lerngruppe²:

- Kinder erhalten Einblicke in die Struktur von Sprache.
- Spielregeln werden erlernt und beachtet.
- Lesespiele fördern wichtige Kompetenzen, um Lernprozesse selbstständig zu steuern: Entscheidungen treffen, Zusammenhänge erkennen und Lösungsmöglichkeiten finden.

Der Einsatz von Lesespielen im Deutschunterricht kann von Beginn an die Kompetenzentwicklung im Bereich der „Lesetechnik“ unterstützen. Weiterführend fördern Lesespiele die Anwendung von Lese- und Rezeptionsstrategien. Die Auswahl von passenden Handlungsformen hilft den Kindern, Verständnisschwierigkeiten zu beseitigen und die Kerninformationen eines Textes zu ermitteln.³ Im Unterricht sichert „lesespielen“ Fertigkeiten im mündlichen Sprachgebrauch und in der Handhabung von syntaktischen Sprachstrukturen. Eine Verknüpfung mit fächerübergreifenden Lerninhalten erzielt nicht nur eine Steigerung der Lesekompetenz sondern gleichzeitig Wissens- und Kompetenzerwerb in z. B. naturkundlichen Themenschwerpunkten. Als Ergebnis fördern Lesespiele eine aktive Auseinandersetzung mit dem Gelesenen. Der Vorgang der Hypothesenbildung, die Sinnerschließung und die Erweiterung des Weltwissens finden simultan statt. Um in diesem Sinne den Kompetenzerwerb zu stützen, sollten Lesespiele bei einem Einsatz im Unterricht folgende Kriterien erfüllen:

Lesespiele ...

- schaffen eine Verbindung von Leseaktivität und sozialer Interaktion.
- sind in Aufbau und Ablauf überschaubar.
- aktivieren alle am Lesespiel teilnehmenden Kinder.
- berücksichtigen die Integration aktueller Lernbereiche.
- fördern aktiv die Sinnerschließung und kreatives Assoziieren.
- lassen Variationen in der Spielform zu.
- regen zur Wiederholung des Spiels an.⁴

² vgl. Andersen & Schwander. 2005, S. 63

³ vgl. Institut für Qualitätsentwicklung: Bildungsstandards und Inhaltsfelder. Das neue Kerncurriculum für Hessen. Primarstufe Entwurf Deutsch, S. 27-28, URL: http://www.iq.hessen.de/irj/IQ_Internet?uid=44540e7a-7f32-7821-f012-f31e2389e481, 26.05.2010

⁴ vgl. Wedel-Wolff. 2001, S. 32

3.

Beispiele für „Wortlesen“

Spiel

Nr. 1

„Wortgeschüttel“⁵



- Material:** Wortkarten mit 2-silbigen, lautgetreuen Wörtern
- Dauer des Spiels:** ca. 10 - 15 Minuten
- Anzahl der Mitspieler:** 2 - 4 (Kleingruppe)

⁵ Spielidee: Galonska, S. 2008
Bezugsquelle: IQ-Spiele

Spielbeschreibung:

Jedes Wort kommt in drei Varianten vor: ausgeschrieben (gelb), im Kreis angeordnet (grün) und übereinander liegend (rosafarben). Die Karten mit den „geschüttelten“ Buchstaben werden der Reihe nach aufgedeckt. Das Kind, das das Wort richtig benennt, erhält die Karte. Eine Spielleitung ist nicht erforderlich, die Kinder können das Spiel selbstständig ausführen.



Varianten:

- a) Die ausgeschriebenen Wortkarten (gelb) und die „geschüttelten“ Wortkarten (grün oder rosafarben) liegen verdeckt auf dem Tisch und werden paarweise von den Kindern aufgedeckt. Der Spielablauf entspricht einem Memospiel.
- b) Beide geschüttelten Wortkarten (grün und rosafarben) liegen als Memospiel verdeckt auf dem Tisch.

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

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

Spiel

Nr. 2

„Schnipp-Schnapp“⁶



Material: Wortkarten mit Wörtern aus dem Sichtwortschatz⁷
(ca. 20 - 30 Wörter viermal vervielfältigt)

Dauer des Spiels: ca. 5 - 10 Minuten

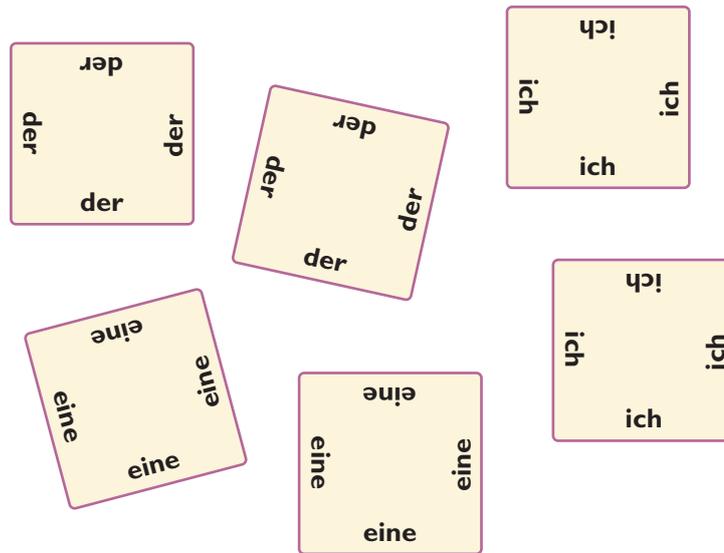
Anzahl der Mitspieler: 3 - 5 (Kleingruppe)

⁶ vgl. Brinkmann & Brügelmann. 2001, Sichtwortschatz, S. 8

⁷ Der Sichtwortschatz umfasst eine Anzahl von ca. 300 Wörtern, die besonders häufig vorkommen. Mit etwas Übung erkennen Kinder diese Wörter spontan wieder, ohne sie lautierend erlesen zu müssen.

Spielbeschreibung:

Die Spielgruppe dreht bei dem Ruf „schnipp“ gleichzeitig eine Karte um. Haben Kinder ein identisches Wort, erhält das Kind mit dem ersten Ruf „schnapp“ die umgedrehten Karten. Das Spiel wird beendet, wenn ein Kind keine Karten mehr umdrehen kann. Das Spiel kann ohne Mitwirkung der Lehrkraft ausgeführt werden. Die Spielgruppe korrigiert sich gegebenenfalls gegenseitig.

**Zielsetzung und didaktischer Kommentar:**

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 und erhöht die Lesegeschwindigkeit der Kinder.

Spiel

Nr. 3

„Hasen – Hosen“⁸



- Material:** Würfel (mit aufgeklebten Vokalen und ie), Wortkarten
- Dauer des Spiels:** ca. 10 - 15 Minuten
- Anzahl der Mitspieler:** 2 - 4 (Kleingruppe)

⁸ Spielidee: Galonska, S. 2010a
Bezugsquelle: IQ-Spiele

Spielbeschreibung:

Die Wortkarten liegen aufgedeckt auf dem Tisch. Die Schülerinnen und Schüler nehmen sich reihum Wortkarten, die mit dem gewürfelten Vokal oder Dehnungs-ie zu einem sinnvollen Wort ergänzt werden können. Das Spiel ist beendet, wenn alle Wortkarten mit den gewürfelten Buchstaben vervollständigt werden konnten. Eine Spielleitung durch die Lehrkraft ist bei leseschwachen Kindern zu empfehlen, um die Wortbildungen möglicherweise zu korrigieren.

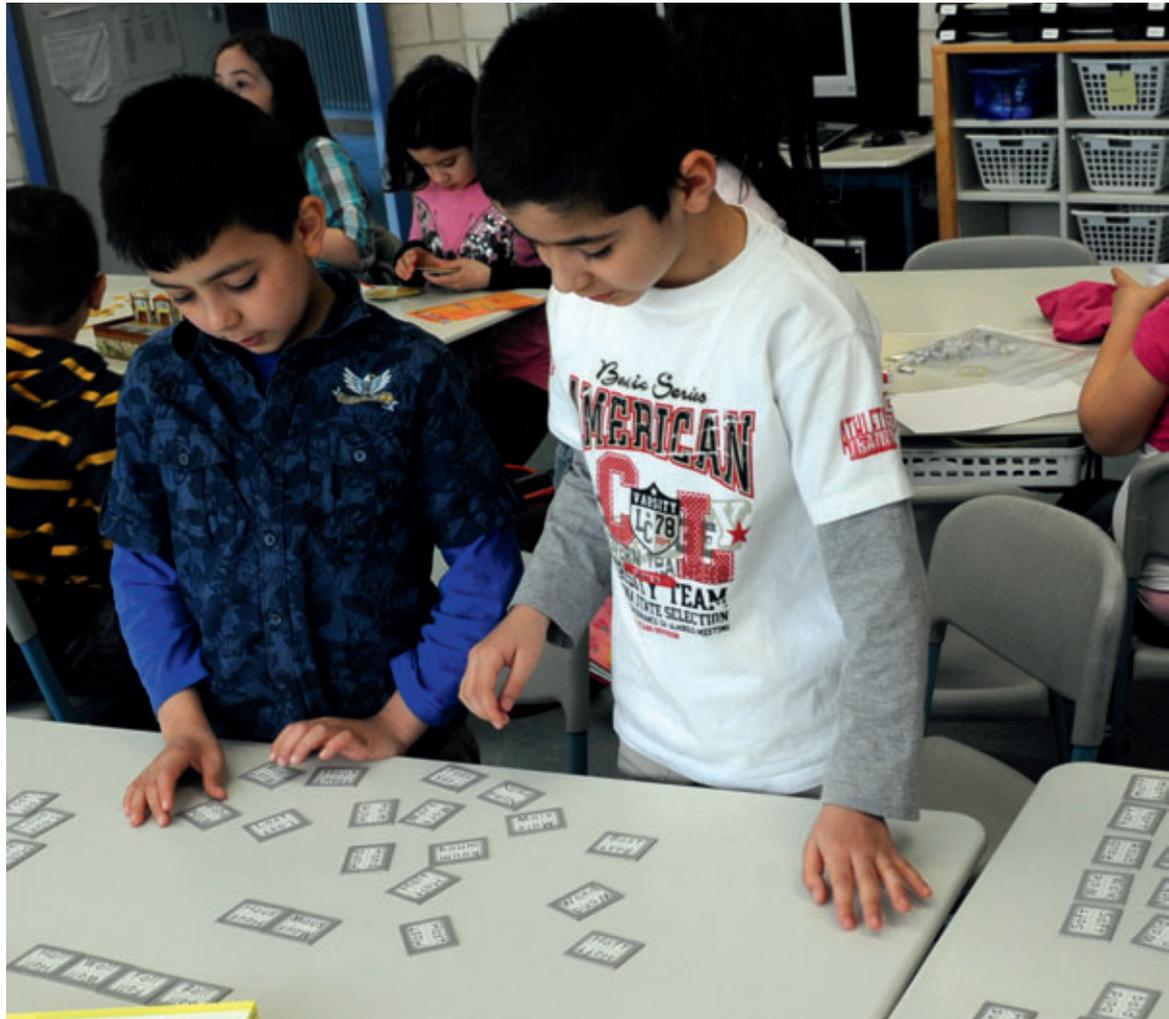
**Varianten:**

- a) Das Kind erhält die Wortkarte, wenn es zusätzlich ein Reimwort nennen kann.
- b) Das Spiel kann mit einem zweiten Würfel (Umlaute und/oder Diphthonge) und zusätzlichen Wörtern von den Kindern ergänzt werden.

Spiel

Nr. 4

„Raus die Maus“⁹

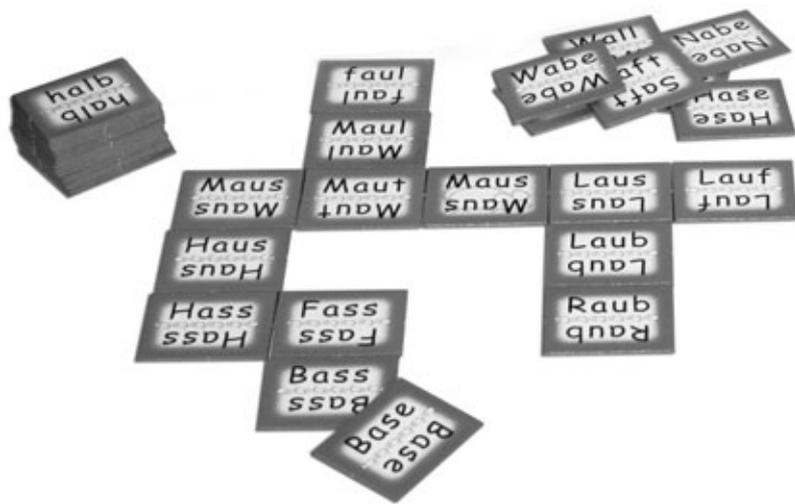


Material: Wortkarten
Dauer des Spiels: ca. 15 - 20 Minuten
Anzahl der Mitspieler: 2 - 4 (Kleingruppe)

⁹ Spielidee: Galonska, S. 2010b
Bezugsquelle: IQ-Spiele

Spielbeschreibung:

Der Ablauf des Spiels ist mit dem traditionellen Domino vergleichbar. Gesucht werden Wörterminalpaare.¹⁰ Die Wortkarten können nur bei einer Buchstabenabweichung angelegt werden. Den Kindern werden zunächst gleich viele Wortkarten ausgeteilt. Die übrigen Wortkarten werden in die Mitte gelegt. Der Reihe nach kann die Spielgruppe beliebig viele ihrer Wortkarten anlegen. Wenn das nachfolgende Kind eine Anlegemöglichkeit entdeckt, ruft es: „Raus die Maus“ und es führt das Spiel fort. Das „Wörter-Domino“ kann ohne Mitwirkung der Lehrkraft ausgeführt werden. Die Spielgruppe kann sich gegenseitig korrigieren.

**Zielsetzung und didaktischer Kommentar:**

Für das Erlernen des Lesens und den Aufbau einer sicheren Wortschatzkompetenz ist es wichtig, treffsicher kleine Unterschiede in Buchstabenfolgen und Wortbedeutungen erkennen und benennen zu können. Dieses Lesespiel unterstützt die Erfassung von Wortstrukturen und die Lautdiskrimination in weiterführender Weise. Die Wortpaare werden nicht nur über das Reimwortschema ermittelt. Die Kinder müssen sowohl das ganze Wort als auch einzelne Buchstaben simultan erfassen. Sie werden auf diese Weise animiert schneller und genau zu lesen.

¹⁰ Zwei Wörter bilden ein Minimalpaar, wenn sich deren Schreibweise nur in einem Buchstaben unterscheidet.

Spiel

Nr. 5

„Itz-atz-utz-Bingo“¹¹

Material: Spielfeld für vier Mitspieler, Wortkarten für die Spielerin/den Spielleiter

Dauer des Spiels: ca. 10 – 15 Minuten

Anzahl der Mitspieler: 2 – 4 (Kleingruppe)

Spielbeschreibung:

Die Wortkarten werden zerschnitten und von der Spielleiterin oder dem Spielleiter nacheinander vorgelesen. Das Kind, das zu dem vorgelesenen Wort zuerst die entsprechende Buchstabenfolge nennt (-itz, -atz oder -utz), erhält die Wortkarte und legt sie auf das Feld. Wer zuerst sein Spielfeld waagrecht, senkrecht oder diagonal vervollständigt hat, ruft „Bingo“ und übernimmt beim nächsten Spiel das Vorlesen der Wortkarten. Zur Einführung des Spiels kann die Lehrkraft die Rolle des Spielleiters übernehmen.

schmutzig	Sitzplatz	Tatze
Katze	putzen	Witz
spitz	Spatz	Schmutz
sitzen	Satz	Platz

- itz	- atz	- utz
- utz	- itz	- atz
- atz	- utz	- itz

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Dieses Lesespiel steigert die Fähigkeit, Wörter mit einer häufig anzutreffenden Signalgruppe zu erkennen. Die Schülerinnen und Schüler müssen zunächst über das Hörverstehen auf die Buchstabenfolge im Wort achten. Es hilft ihnen, größere funktionale Worteinheiten zu automatisieren und leistet Hilfestellung beim Erkennen häufig vorkommender Morphem- und Signalgruppen.

¹¹ Spielidee: Jutta Schwenke, Landesinstitut für Schule und Medien Berlin Brandenburg
 Bezugsquelle: Lesecurriculum,
 URL: http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen_orthografische_strategie.html, 09.04.2010

Spiel

Nr. 6

„Vorsilben-Piraten“¹²

Material: kodierte Spielpläne in doppelter Ausführung

Dauer des Spiels: ca. 20 – 25 Minuten

Anzahl der Mitspieler: 20 (Partnerspiel)

Spielbeschreibung:

Der Ablauf des Spiels entspricht dem klassischen „Schiffe versenken“. Das „Treffen“ von eingezeichneten „Schiffen“ ist jedoch nur möglich, wenn mit der vorgelesenen Vorsilbe ein Wort gebildet werden kann. Eine Spielleitung durch die Lehrkraft oder bereits erprobte Kinder ist zur Unterstützung zu empfehlen. Die Zuordnung in die Tabelle und die Wortbildung können von einem neutralen Beobachter gegebenenfalls korrigiert werden.

	A	B	C	D	E	F	
1	ab	her	ver	vor	an	be	1
2	in	ein	über	weg	un	unter	2
3	hin	ber	zer	ab	auf	um	3
4	vor	in	ab	an	be	ver	4
5	un	weg	unter	ein	über	in	5
6	auf	her	hin	um	ab	zer	6
7	vor	an	ab	ver	hin	be	7
8	weg	unter	über	in	un	ein	8
9	um	hin	ab	her	auf	zer	9
	A	B	C	D	E	F	

	A	B	C	D	E	F	
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							6
7							7
8							8
9							9
	A	B	C	D	E	F	

Variante:

In ähnlicher Ausführung ist das Spiel auch als „Nachsilben-Piraten“ herzustellen. Die Spielgruppe kann dann Nomen bilden.

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Durch das Anfügen von Vorsilben erweitern die Kinder ihren Wortschatz im Bereich der zusammengesetzten Verben. Die häufig vorkommenden Anfangsmorpheme werden abgespeichert, der strukturelle Aufbau längerer Wörter kann nachvollzogen und das gesamte Wort zügiger erlesen werden. Die Variante „Nachsilben-Piraten“ ist auch für den weiterführenden Leseunterricht geeignet. Die Schülerinnen und Schüler bilden mit den Suffixen Abstrakta (z.B. „Schön-heit“), die ihre Sprachbewusstheit erweitern. So kann das Sinnverständnis beim Erlesen von Texten unterstützt werden.

¹² Spielidee: Eva Fleig, Berlin; Jutta Schwenke, Landesinstitut für Schule und Medien Berlin Brandenburg, Bezugsquelle: Lesecurriculum, URL: http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen_orthografische_strategie.html, 31.03.2010

4.

Beispiele für „Satzlesen“

Spiel

Nr. 1

„Leselotto“¹³

- Material:** passende Bild- und Satzkarten
Dauer des Spiels: ca. 10 – 15 Minuten
Anzahl der Mitspieler: 2 – 4 (Kleingruppe)

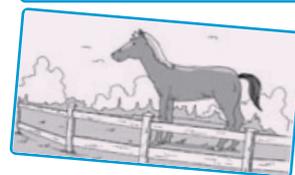
Spielbeschreibung:

Der Spielgruppe werden gleich viele Bildkarten ausgeteilt. Die Schülerinnen und Schüler ziehen reihum aus einem Stapel die Satzkarten und lesen sie vor. Die Bildkarten werden von den Kindern den passenden Satzkarten zugeordnet. Das Spiel ist beendet, wenn ein Kind seine Kartenpaare vervollständigt hat oder alle Textkarten vorgelesen wurden. Eine Spielleitung ist nicht erforderlich, die Kinder können das Spiel selbstständig ausführen.

Die Mädchen gehen
über den Zebrastreifen.



Ein Pferd steht auf der
Wiese.

**Varianten:**

- a) Es können statt den Bild- die Satzkarten an die Spielgruppe verteilt werden.
- b) Alle Karten liegen verdeckt auf dem Tisch und werden von den Kindern paarweise aufgedeckt. Der Spielablauf entspricht einem Memospiel.

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Durch die Zuordnung von Bildern und Sätzen kann der Satzinhalt mit der Bildvorlage überprüft werden. Die Kinder können zeigen, ob sie eine einfache Satzaussage sinnerfassend lesen können. Die Spielvariante b) fördert zusätzlich die Merkfähigkeit der Kinder und kann im weiterführenden Leseunterricht eingesetzt werden.

¹³ vgl. Petillon, H. 2007, S. 379

Spiel

Nr. 2

„Lesedomino“¹⁴

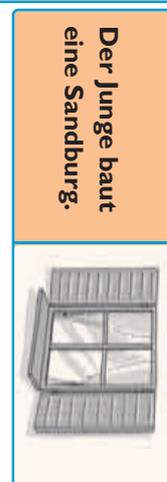
Material: Dominokarten
Dauer des Spiels: 10 - 15 Minuten
Anzahl der Mitspieler: 2 - 4 (Kleingruppe)

Spielbeschreibung:

Der Ablauf entspricht dem klassischen „Domino“. Das Spiel ist beendet, wenn ein Kind seine Dominokarten vollständig angelegt hat oder alle Dominokarten abgelegt wurden. Das Spiel kann in einer Kleingruppe ohne die Mitwirkung eines Spielleiters ausgeführt werden. Die Spielgruppe kann sich gegenseitig beim Lesevorgang korrigieren.

**Zielsetzung und didaktischer Kommentar:**

Das korrekte Anlegen der Dominokarten verlangt einen Abgleich mit den angebotenen Bildern. Die Schülerinnen und Schüler erfassen ein „Schlüsselwort“ und verankern weiterführend mit dem gesamten Satz auch inhaltliches Wissen. Durch das Anordnen der Dominokarten in unterschiedliche Richtungen werden zudem die Konzentration und das Wahrnehmen räumlicher Beziehungen geschult.



¹⁴ vgl. Petillon, H. 2007, S. 379

Spiel

Nr. 3

„Klappbuch“¹⁵

Material:	Wortstreifen
Dauer des Spiels:	5 - 10 Minuten
Anzahl der Mitspieler:	2 - 4 (Kleingruppe)

Spielbeschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler klappen in einem Buch in allen vier Abschnitten vor und zurück und lesen sich die Sätze vor. Das Spiel kann paarweise oder in einer Kleingruppe ausgeführt werden. Die Kinder können sich gegenseitig beim Lesevorgang korrigieren.

**Zielsetzung und didaktischer Kommentar:**

Die Spielgruppe entwickelt beim Lesen des „Klappbuches“ ein Gespür für syntaktische und semantische Strukturen. „Klappsätze“ führen die Schülerinnen und Schüler zu einem Abgleich mit ihren eigenen Sinnerwartungen und animieren sie zum genauen Lesen. Dieses Lesespiel eignet sich somit als Vorübung zum sinnerfassenden Lesen von kurzen Texten.¹⁶

¹⁵ Bezugsquelle: Weber, M. 2010

¹⁶ Ein weiteres Klappbuch findet sich auf der Homepage
URL: http://vs-material.wegerer.at/deutsch/pdf_d/lesen/erstlesen/Klappbuch.pdf, 08.06.2010

Spiel

Nr. 4

„Quartett“¹⁷

Material:	Spielkarten
Dauer des Spiels:	10 - 15 Minuten
Anzahl der Mitspieler:	4 (Kleingruppe)

Spielbeschreibung:

Der Spielablauf entspricht dem klassischen Quartettspiel. Eine beliebige Karte wird von jedem Kind verdeckt reihum weitergegeben. Ein vollständiges Quartett wird abgelegt. Das Spiel ist beendet, wenn ein Kind seine Karten ablegen kann oder alle Quartette abgelegt wurden. Das Quartett hat durch den Spielablauf eine Selbstkontrolle verankert und wird selbstständig von den Schülerinnen und Schülern gespielt.

**Varianten:**

- Eine Karte wird reihum offen angeboten und ein Kind aus der Spielgruppe kann die Karte tauschen.
- Reihum kann auch jedes Kind auf eine bestimmte Karte angesprochen werden. Diese Karte muss es dann im Tausch herausgeben.

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Quartette zeichnen sich durch ein Zusammenspiel von Kommunikation, Kombinatorik und semantischer Sinnerschließung aus. Bei dieser Spielform gewinnt nicht immer zwingend die beste Leserin oder der beste Leser. Je nach Auswahl des Themas sind sie eine gute Möglichkeit, auch leseschwächere Kinder zum Spielen und „beiläufigen“ Lesen zu motivieren.

¹⁷ Bezugsquelle: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH. 2010

Spiel

Nr. 5

„Leseröllchen“¹⁸

- Material:** aufgerollte Satzstreifen
- Dauer des Spiels:** ca. 10 - 15 Minuten
- Anzahl der Mitspieler:** 2 - 4 (Kleingruppe)

¹⁸ Bezugsquelle: URL: http://www.lernbiene.de/Gratisdownload_Leserollchen.pdf, 01.07.2010

Spielbeschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler nehmen sich eine festgelegte Anzahl von Leseröllchen und führen die „Spielaufträge“ aus. Eine Spielleitung ist bei diesem Spiel nicht erforderlich. Das Spielerpaar oder die Spielgruppe überprüfen gegenseitig die Ausführung der Spielaufträge.



Hüpf auf einem Bein den Buchstaben „S“.

Zähle die Jungen in deiner Klasse.

Hüpf zehn Mal wie ein Hampelmann auf der Stelle.

Mache die Augen zu und fass mit deinem Finger an deine Nase.

Mache zehn Kniebeugen.

Variante:

Mit einem „ich - du - wir - Würfel“ werden die ausführenden Kinder festgelegt.

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Das Gelesene wird von der Spielgruppe aktiv umgesetzt und überprüft. Die Verknüpfung von Sinnzusammenhang und Aktivität erhöht die Merkfähigkeit und ist eine gute Übung für das Erfassen von kurzen Texten. Der Umfang der Leseröllchen kann sukzessive der Leseleistung angepasst werden, so dass die Schülerinnen und Schüler im weiterführenden Leseunterricht auch komplexere Spiel- und Aktivitätsaufgaben ausführen können.¹⁹

¹⁹ Ferner finden sich noch Leseröllchen auf der Homepage
URL: http://vs-material.wegerer.at/deutsch/pdf_d/lesen/sinnlesen/leseroellchen.pdf, 10.02.2010

Spiel

Nr. 6

„Partner-Finde-Spiel“²⁰

Material:	rote Karten (Fragen), grüne Karten (Antworten)
Dauer des Spiels:	ca. 10 - 15 Minuten
Anzahl der Mitspieler:	2 (Partnerspiel),
Variante a)	10 - 20 (Großgruppe)
Variante b)	2 - 4 (Kleingruppe)

²⁰ Bezugsquelle: aus: Wedel-Wolff, A.: Üben im Leseunterricht der Grundschule, Braunschweig 2001, S. 34, © Bildungshaus Schulbuchverlage Westermann Schroedel, Diesterweg Schöningh Winklers GmbH, www.westermann.de

Spielbeschreibung:

Ein Spielerpaar zieht eine vorher festgelegte Anzahl von Frage- und Antwortkärtchen. Anschließend wird dialogisch jeweils ein Paar vorgelesen. Bei Variante a) sollte die Lehrkraft unterstützend die Rolle des Spielleiters übernehmen. Die anderen vorgestellten Spielformen können die Kinder selbstständig ausführen.



Varianten:

- a) Eine größere Schülergruppe zieht alle Frage- und Antwortkarten. Nacheinander wird jeweils eine Frage vorgelesen. Das Kind mit der passenden Antwort liest diese vor und setzt oder stellt sich zu dem Kind mit der richtigen Fragekarte.
- b) Alle Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Der Spielablauf entspricht einem Memospiel.

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Die Schülerinnen und Schüler erzeugen beim freien Spiel mit den Frage- und Antwortkarten amüsante semantische Missverständnisse. Ihr Sprachgefühl und eine aufmerksame Haltung zu Gelesenem werden auf spielerischer Ebene gefördert. Die Varianten a) und b) festigen eine sinngemäße Assoziation und unterstützen das Verstehen von Satzreihungen.

Spiel

Nr. 7

„Leseburg“²¹



Material: Lesekarten, Wortkarten, Spielburg, Münzen, Katapult, Chip

Dauer des Spiels: ca. 20 - 25 Minuten

Anzahl der Mitspieler: 2 - 4 (Kleingruppe)

²¹ Bezugsquelle: Ravensburger Spieleverlag. 2006

Spielbeschreibung:

Über ein Katapult wird reihum ein Chip in ein Feld der Leseburg geschossen. Mit einer passenden Wort- und Satzordnung erhält das Kind die angezeigten Münzen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Münzen ausgegeben wurden. Eine Spielleitung durch die Lehrkraft oder bereits erprobte Schülerinnen und Schüler ist zur Unterstützung zu empfehlen.



Variante:

Die Bilder in der Leseburg werden umgedreht. Auf der Rückseite können die Kinder einen Satzteil der abgebildeten Grafik zuordnen. Bei beiden Spielvarianten ist eine Selbstkontrolle möglich.

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Bei der Wort-Satzzuordnung stehen immer mehrere richtige aber unterschiedlich schwierige Satzkarten zur Auswahl. Die Auswahl der Satzkarte entscheidet, wie viele Münzen der Spieler für eine richtige Zuordnung erhält. Die Schülerinnen und Schüler erkennen schnell, dass „schwierigere“ Satzkarten ihr „Punktekonto“ erhöhen. Jede Wahl einer Satzkarte verlangt daher eine Kombination aus Weltwissen, numerischem Geschick und vorausschauendem Assoziieren. Die zweite Spielvariante eignet sich gut als Einstieg. Hier erfolgt die Auswahl der richtigen Karte über sinnerfassendes Lesen eines Satzes und die Lautdiskrimination eines Wortes in Abgleich mit einer grafischen Darstellung.

5.

Beispiele für „Textlesen“

Spiel

Nr. 1

„Lesegruppenspiel“²²



- Material:** Lesekarten
- Dauer des Spiels:** ca. 10 - 15 Minuten
- Anzahl der Mitspieler:** 10 - 20 (Großgruppe)

²² Bezugsquelle: URL: http://www2.zaubereinmaleins.de/2010/lesespiele/lesespiel_fasching.pdf, 26.05.2010

Spielbeschreibung:

In einem Sitzkreis liest eine Spielgruppe still die Lesekarten und führt die „Spielaufträge“ anschließend der Reihe nach aus. Die Lehrkraft übernimmt die Rolle des Spielleiters und behält die richtige Reihenfolge im Auge.

**Variante:**

Zum Einstieg können die Karten auch nummeriert werden.

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Die Schülerinnen und Schüler führen bei diesem Spiel eine logisch ablaufende Folge von Handlungen nacheinander aus. Ihre Aufmerksamkeit richtet sich sowohl auf das ablaufende Spiel als auch auf den Zeitpunkt ihres eigenen „Einsatzes“. Dies fördert ein tiefergehendes Sinnverständnis von Textstrukturen, dass z. B. zur ganzheitlichen Erschließung von Texten mit Orts- und Perspektivwechsel notwendig ist.²³

²³ Etwas anspruchsvollere Lesegruppenspiele für die 3. und 4. Jahrgangsstufe finden sich auf der Homepage URL: http://vs-material.wegerer.at/deutsch/pdf_d/lesen/sinnlesen/Lesespiel_gruppen_century.doc, 26.05.10

Spiel

Nr. 2

„Logicals“²⁴



- Material:** Lesekarten mit Grafik
- Dauer des Spiels:** ca. 10 - 15 Minuten
- Anzahl der Mitspieler:** 2 - 4 (Kleingruppe)

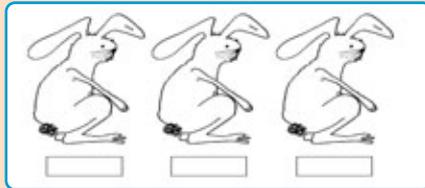
²⁴ Bezugsquelle: aus: Frank Müller, Lesen und kreatives Schreiben. © 2007 Beltz Verlag, Weinheim und Basel, S. 103f.

Spielbeschreibung:

Eine kleinere Spielgruppe versucht mit Hilfe des angebotenen Textes ein Rätsel durch logisches Schlussfolgern zu lösen. Eine Unterstützung durch die Lehrkraft ist sinnvoll bei der Einführung von Logicals. Die Schülerinnen und Schüler erhalten auf Nachfrage Tipps und ggf. Korrekturen.

Das Hasentrio

Male bitte die drei Hasen in der richtigen Farbe aus. Schreibe unter jeden Hasen, wie er heißt.

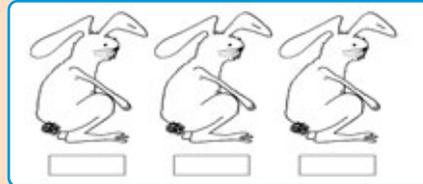


1. Der linke Hase heißt Karl.
2. Vor dem grünen Hasen Ottmar hoppelt der gelbe Hase Willi.
3. Die Hasen haben die Farben grün, gelb und blau.

Das Hasentrio

Male bitte die drei Hasen in der richtigen Farbe aus. Bedenke, dass die Ohren jeweils eine andere Farbe haben.

Schreibe unter jeden Hasen, wie er heißt.



1. Der linke Hase heißt Karl.
2. Vor dem grünen Hasen Ottmar hoppelt der gelbe Hase Willi.
3. Der grüne Hase ist stolz auf seine blauen Ohren.
4. Alle Hasen des Waldes beneiden den blauen Hasen um seine gelben Ohren.
5. Willi hat seit seiner Kindheit rote Ohren.

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Die Schülerinnen und Schüler selektieren und verwerten bei diesem Rätselspiel nacheinander die angebotenen Informationen durch deduktives Schlussfolgern. Die Entwicklung dieser Fähigkeiten hilft ihnen, Texte, die eine Verknüpfung von Informationen verlangen, besser zu erfassen. Die Kinder erkennen Fakten, die sich „hinter“ Textaussagen verbergen und können aus dem Zusammenführen von einzelnen Informationen globale Textaussagen ermitteln.

Spiel

Nr. 3

„Lesegitter“²⁵

- Material:** Lesegitter mit Text, Bildkarten, Kontrollblatt
- Dauer des Spiels:** 5 - 10 Minuten
- Anzahl der Mitspieler:** 2 (Partnerarbeit)

Spielbeschreibung:

Ein Spielerpaar liest den Kurztext und versucht die Bildkarten in das Lesegitter einzuordnen. Durch das Lösungsblatt ist eine Selbstkontrolle möglich. Die Kinder können das Spiel selbstständig ausführen.

lesen - legen - kontrollieren 1

1. Unter dem roten Ufo fliegt ein Außerirdischer. Es qualmt.
2. In dem Kästchen rechts neben dem Ufo trägt ein Alien seinen Freund.
3. Unter den zwei Alienfreunden regt sich ein Außerirdischer mit rosa Gesicht auf.
4. In dem Kästchen links vom roten Ufo hängt jemanden die Zunge zu Boden.
5. Das rosa Ufo landet in dem Kästchen unter dem Alien mit der langen Zunge.
6. Unten links schaut ein Außerirdischer traurig. Er hält ein Tuch in der Hand.
7. Rechts unten ist der Alien mit der Pistole in der Hand.
8. Zwei Kästchen unter dem roten Ufo hat ein Alien Trichterrohren.
9. Der Alien mit der Pistole steht neben dem Außerirdischen mit Trichterrohren.

Lies den Text aufmerksam. Lege die Kärtchen an die richtige Stelle und kontrolliere!

www.zaubereinmaleins.de Grafiken: © 2010 Clipart.com © Schrift: Eugen Träger

Legekärtchen - bitte ausschneiden

Lösungsblatt - zur Kontrolle

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Die Schülerinnen und Schüler fügen bei diesem Lesespiel die angebotenen Informationen mit Hilfe der Bildkarten zu einem „Lesegitter“ zusammen. Die im Text vorliegenden Ortsangaben bieten eine zusätzliche Unterstützung. Die Kinder ermitteln aus dem Zusammenführen der einzelnen Informationen weiterführende Textaussagen. Das „Lesegitter“ kann in diesem Zusammenhang auch als gute Vorübung für die vorgestellten „Logicals“ eingesetzt werden.

²⁵ Bezugsquelle: URL: http://www2.zaubereinmaleins.de/2010/lesegitter_alien.pdf, 26.05.2010

Spiel

Nr. 4

„Märchenrätsel“²⁶

Material: Textstreifen mit Textfragmenten bekannter Märchen, Wortkarten, Lösungsblatt

Dauer des Spiels: 10 – 15 Minuten

Anzahl der Mitspieler: 2 – 4 (Kleingruppe)

Spielbeschreibung:

Ein Spielerpaar oder eine kleinere Spielgruppe ordnet die Textfragmente den passenden Märchen zu. Das Märchenrätsel hat durch die Nummerierung eine Selbstkontrolle verankert und kann von den Kindern selbstständig gespielt werden.

9 Der Zauberspiegel antwortete: Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier. Doch Dornröschen über den Bergen, bei den sieben Zwergen, ist tausendmal schöner als Ihr!“

Schneewitchen

Dornröschen

Bremer Stadtmusikanten

3 Der Esel stellte sich mit den Vorderfüßen auf die Fensterbank, der Tiger sprang auf seinen Rücken, die Katze kletterte auf ihn, und der Hahn flog auf den Buckel der Katze.

Lösungen			
Nr.	Titel	falsch:	richtig:
1	Rotkäppchen	Großvater	Großmutter
2	Dornröschen	Männlein	Weiblein
3	Die Bremer	Tiger	Hund
...	Stadtmusikanten

Variante:

Ergänzend kann ein Fehler im Textfragment gefunden und berichtigt werden.

Zielsetzung und didaktischer Kommentar:

Der Spielaufbau ist den Schülerinnen und Schülern schon aus vorhergehenden Spielformen wie z. B. Leselotto vertraut. Die Kinder erkennen Schlüsselsequenzen aus verschiedenen Märchen und gleichen sie mit den angebotenen Kurztexten ab. Die Variante mit dem eingebauten Fehler motiviert sie zusätzlich zu genauem Lesen. Dieses Lesespiel setzt die Kenntnis der bekanntesten Märchen voraus und eignet sich daher gut zum Einsatz am Ende einer Unterrichtseinheit zum Thema „Märchen“.

„Leserätsel“ können ebenfalls zum Auffinden von Schlüsselsequenzen in Sachtexten oder einer Lektüre eingesetzt werden.

²⁶ Bezugsquelle: URL: http://vs-material.wegerer.at/deutsch/pdf_d/lesen/sinnlesen/legematerial/legem_maerchen.pdf, 30.03.2010

6.

Überblick: Lesespiele im Unterricht

Spiel	Sozialform			Leseverstehen						Jahrgang		Bezugsquellen	
	Paar	Klein- gruppe	Groß- gruppe	Lautdiskri- mination	Wortbild- speicherung	Sichtwort- schatz	Merck- fähigkeit	Sinner- fassung	Asso- ziation	Schluss- folgerung	1/2.		3/4.
Wortgeschüttel	X	X			X						X		IQ-Spiele GmbH, 82057 Icking
Schnipp-Schnapp		X			X	X					X		E. Brügelmann: Ideenkiste Schrift-Sprache
Hasen-Hosen	X	X		X	X	X					X		IQ-Spiele GmbH, 82057 Icking
Raus die Maus		X		X	X	X					X		IQ-Spiele GmbH, 82057 Icking
Itz-atz-utz-Bingo		X			X	X	X				X	X	http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen_orthografische_strategie.html
Vor-, Nachsilbenpiraten		X			X		X				X	X	http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen_orthografische_strategie.html
Leselotto	X	X					X	X			X		H. Petillon: 1000 Spiele für die Grundschule.
Lesedomino	X	X					X	X			X		H. Petillon: 1000 Spiele für die Grundschule.
Klappbuch	X	X						X	X	X	X		Weber, M.: Meine kleine Satzwerkstatt www.vs-material.wegerer.at
Quartett		X					X	X	X		X	X	Spielkartenfabrik Altenburg GmbH, Leipziger Straße 7, 04600 Altenburg www.lernbiene.de www.vs-material.wegerer.at
Leseröllchen	X	X					X	X			X		www.lernbiene.de www.vs-material.wegerer.at
Partner-Finde-Spiel	X		X				X	X	X		X		A.v.Wedel-Wolff: Üben im Lesunterricht der Grundschule.
Leseburg		X		X		X		X	X		X	X	Ravensburger AG, Robert-Bosch-Str. 1, 88214 Ravensburg www.zaubereinmaleins.de www.vs-material.wegerer.at
Lesegruppenspiel			X				X	X	X			X	www.zaubereinmaleins.de www.vs-material.wegerer.at
Logicals	X	X					X	X	X	X	X	X	F. Müller: Lesen und kreatives Schreiben www.zaubereinmaleins.de
Lesegitter		X					X	X			X	X	www.zaubereinmaleins.de
Märchenrätsel	X	X					X	X	X	X		X	www.vs-material.wegerer.at

7.

Literaturverzeichnis

Andersen, K.N., Schwander, M.W.: Spiel in der Grundschule. Bad Heilbrunn. 2005

Brinkmann, E., Brügelmann, H.: Ideenkiste Schriftsprache. Hamburg. 2001

Galonska, S.: Hintergrundwissen Lernspiele. Lernspielen in Theorie und Praxis. Icking. 2009

Institut für Qualitätsentwicklung: Bildungsstandards und Inhaltsfelder: Das neue Kerncurriculum für Hessen Primarstufe Entwurf Deutsch, Stand 10.05. URL: <http://www.iq.hessen.de/irj/IQInternet?uid=44540e7a-7f32-7821-f012-f31e2389e481>, 26.05.10

Müller, F.: Lesen und kreatives Schreiben. Weinheim. 2007

Petillon, H.: 1000 Spiele für die Grundschule. 3., überarb. Aufl. Weinheim. 2007

Wedel-Wolff, A. von: Üben im Leseunterricht der Grundschule. Braunschweig. 2001

Lesespiele

Galonska, S.: Hasen-Hosen. Wortspiel zur phonologischen Bewusstheit und Lautdiskrimination rund um die Vokale. Icking. 2010a

Galonska, S.: Raus die Maus! Das rasante Spiel der kleinen Unterschiede. Icking. 2010b

Galonska, S.: Wortgeschüttel. Lernspiel zur Unterstützung des Erstleseprozesses und der Wortbildabspeicherung. Icking. 2008

Ravensburger Spieleverlag: Das Rätsel der Leseburg. Spielerisch Sätze lesen und verstehen. Ravensburg. 2006

Spielkartenfabrik Altenburg GmbH: Verkehrszeichen - Quartett. Altenburg. 2007

Weber, M.: Meine kleine Satzwerkstatt. Frankfurt/M. 2010

Links Lesespiele

URL: <http://vs-material.wegerer.at/>, 26.05.10

URL: <http://www.zaubereinmaleins.de/>, 26.05.10

Bezugsquellen für Kopier- und Blankovorlagen

Brinkmann, E., Brügelmann, H.: Ideenkiste Schriftsprache. Hamburg. 2001

Wedel-Wolff A. von: Üben im Leseunterricht der Grundschule. Braunschweig. 2001

URL: http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen_orthografische_strategie.html, 31.03.2010

URL: <http://vs-material.wegerer.at/blanko/blanko.htm>, 26.05.2010

Welche Materialien ermuntern Kinder im Leseunterricht der Grundschule im Leselernprozess kontinuierlich fortzufahren?

Wie können geübte Leserinnen und Leser im weiterführenden Leseunterricht mit anspruchsvollen Angeboten gefordert und gefördert werden?

Die Integration von spielerischen Elementen in den Unterricht ist eine Möglichkeit, um an bereits vertraute Lern- und Verhaltensmuster von Kindern anzuknüpfen. Die in dieser Broschüre vorgestellte Auswahl von Lesespielen begleitet die Schülerinnen und Schüler während der unterschiedlichen Phasen des Lesenlernens.

Die Materialien sind ...

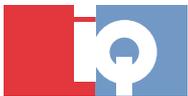
- im Unterrichtsalltag flexibel einsetzbar,
- einfach herzustellen,
- für den Gebrauch in Partner- oder Gruppenarbeit gedacht.

Spiele können den Leseunterricht nicht ersetzen aber sie können Schülerinnen und Schülern als eine motivierende Ergänzung und Variation zum Erwerb von Lesekompetenzen angeboten werden.

HESSEN



Hessisches
Kultusministerium



Institut für
Qualitätsentwicklung

Walter-Hallstein-Str. 5-7
65197 Wiesbaden

www.iq.hessen.de