

#### 4. Spielmöglichkeit

Die gleiche Möglichkeit wie beim vorhergehenden Spiel hat man mit den Endbuchstaben. Alle analysierten Buchstaben, d. h. die Buchstaben, die schon als einzelne Laute erkannt werden, kann man aus Zeitungen, Katalogen oder Prospekten ausschneiden und unter die betreffenden Wörter legen lassen.

#### 5. Spielmöglichkeit

Der Spielleiter liest nur eine Silbe vor (zuerst nur die erste, später auch die zweite), läßt das Wort ergänzen und danach die richtige Silbe aus den auf dem Tisch ausgelegten Kärtchen herausnehmen. Das ganze Wort wird beim Zusammenfügen noch einmal laut gelesen.

#### 6. Spielmöglichkeit

Wie bei Lese-Memory® I kann man aus allen drei Kartensätzen ein bis drei Wörter vorgeben, aus denen das Kind Sätze bilden oder zu denen es ganze Geschichten erfinden kann.

#### 7. Spielmöglichkeit

**Dreifach-Memory®:** Aus allen drei Kartensätzen wählt man zusammenpassende Wörter aus, z. B. Puppe — Puppenstube  
Ball — Wasserball  
Uhr — Uhrwerk  
Feder — Federball usw.  
Das sind jeweils drei zusammengehörige Karten. Die Karten werden verdeckt und geordnet nach Einzelwort, erster oder zweiter Silbe auf dem Tisch ausgelegt. Nun wird aus allen drei Gruppen je eine Karte umgedreht und man versucht, alle drei zusammengehörigen Karten zu finden. Gelingt das nicht, kommt das nächste Kind an die Reihe und dreht drei Karten um.

#### 8. Spielmöglichkeit

Aus den Karten des 3. Kartensatzes wird eine Wortauswahl getroffen und geordnet nach Anfangs- und Endwörtern ausgelegt. Die Bilder werden mit einem Papierstreifen zugedeckt, so daß man nur noch das Wort sieht. Der Spielleiter zeigt ein Anfangswort und läßt das Wort lesen. Nun wird das dazugehörige Endwort gesucht. Derjenige, der zuerst das richtige Endwort gefunden hat, darf das Kärtchenpaar behalten, legt es offen vor sich hin und liest das ganze Wort.

# Lese-memory

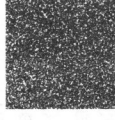
Ravensburger Spiele® Nr. 605 5 755 1

Bilder- und Wörterlegenspiel  
für 2-10 Personen von 6-12 Jahren

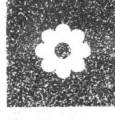
Bearbeitet von Dr. Franz Otto Schmaderer  
Pädagogische Hochschule München  
der Universität München

Inhalt: 3 Kartensätze zu je 48 Karten, insgesamt  
144 Karten

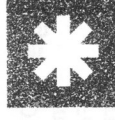
1. Kartensatz: Ganze Wörter mit Bildern, jeweils  
doppelt.  
Rückseite:



2. Kartensatz: Wörter nach Silben getrennt, z. B.  
Ap - fei, zwei Kärtchen ergeben ein Bild.  
Rückseite:



3. Kartensatz: Zusammengesetzte Wörter ge-  
trennt, z. B. Dach-stuhl, zwei Kärtchen ergeben  
ein Bild.  
Rückseite:



## Vorwort

Spielerisch werden psychische Fähigkeiten wie Wahrnehmung, Konzentration, Gedächtnis, Reaktionsvermögen durch das „Memory®“ geübt. Als „Lese-Memory®“ schult es darüber hinaus die Formauffassung, die für den Beginn des Lesens von besonderer Bedeutung ist. Der lesemethodische Weg geht von der Auffassung des ganzen Wortes über die teilweise Analyse (Ausgliederung von Silben) und die vollständige Analyse (Ausgliederung einzelner Buchstaben) zur Synthese (Zusammensetzen der Buchstaben zu ganzen Wörtern). Das „Lese-Memory®“ ist deshalb zunächst auf der ersten Stufe des Lesens einzusetzen, um die Formauffassung ganzer Wörter zu üben. Es ist dann auf der Stufe der Teilanalyse zu verwenden, zu einem Zeitpunkt, da das Kind Wortgestalten erkennt und nach entsprechender Vorbereitung durch Vor- und Nachsprechen bereits in der Lage ist, Silben auszugliedern. Wann ein Kind so weit ist, kann man zeitlich nicht festlegen, doch dürfte bei wiederholtem Spielen nach etwa 4 - 6 Wochen dieser Zeitpunkt erreicht sein.

Die verschiedenen Zwischenstufen des Lesens werden auch mit den Ravensburger Spielen® „Wir lesen“, „Wörterschlange“ und „Ravensburger® Lesetelefon“ geübt. Die schulische Arbeit des Lehrers kann durch die Spiele nicht ersetzt, sie kann aber sinnvoll ergänzt werden, und so manche Schwierigkeit in der Schule und zu Hause läßt sich durch das Spielen leichter überwinden.

## Memory®-Spielregel

Die Karten eines Kartensatzes werden gut gemischt und verdeckt (Bildseite nach unten) in Form eines Vierecks oder Rechtecks auf dem Tisch ausgebreitet. Die Rückseite jeder Karte muß voll sichtbar sein. Der Reihe nach hat jeder Spieler das Recht, zwei Karten aufzudecken. Dabei muß jeder Spieler versuchen, möglichst viele Bildpaare, d. h. zwei Karten mit gleichen oder je nach Kartensatz zwei zusammenpassenden Bildern, aufzuspüren.

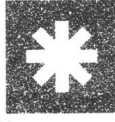
## 7. Spielmöglichkeit

Der Spielleiter bekommt einen Teil der Karten, sowohl erste wie zweite Silben. Alle übrigen Karten liegen offen, zuerst nach Silben geordnet, später gemischt auf dem Tisch.

a) Der Spielleiter zeigt eine Karte und liest eine Silbe laut vor, die Mitspieler ergänzen das richtige Wort zuerst mündlich. Wer dann noch die richtige dazugehörige Silbe zuerst aus allen Karten herausfindet, bekommt das Kartenpaar.

b) Der Spielleiter zeigt eine Karte und einer der Mitspieler liest die Silbe vor, ergänzt das Wort und sucht aus den Karten die dazugehörige Karte heraus.

## Lese-Memory® III



Vor Beginn des Spieles läßt man die Wörter richtig zusammensetzen, laut lesen und nach dem Silbenrhythmus klatschen, z. B. Was - ser - ball.

## 1. Spielmöglichkeit

Wir beginnen auch hier nur mit einer Auswahl an Karten und steigern die Anzahl der Wortkarten nach und nach.

Gespielt wird zunächst mit geordnet ausgelegten Karten wie beim Lese-Memory® II. Erst nach größerer Übung kann man die Karten vermischt auslegen.

## 2. Spielmöglichkeit

Auch bei Lese-Memory® III können die Kinder Phantasiewörter legen oder versuchen, sinnvolle Wörter mit nicht zusammengehörigen Karten zu bilden, z. B. Uhr- (werk) - (Mal-) kasten.

## 3. Spielmöglichkeit

Aus den Karten aller drei Kartensätze kann man Wörter mit den gleichen Anfangsbuchstaben herausuchen lassen, untereinanderlegen und laut lesen lassen. Hierbei kann man nun schon bei deutlichem Sprechen den Laut hören lassen. Der Laut wird aber erst benannt, wenn das Kind ihn selbständig analysieren kann. Dabei wird „lautiert“, nicht buchstabiert, also:  
m nicht em                    k nicht ka                    z nicht zet.

## 2. Spielmöglichkeit

Bei fortgeschrittener Lesefertigkeit werden die Kärtchen der ersten und zweiten Silben vermischelt aufgelegt. Es ist besser, zuerst mit wenigen Kärtchen zu beginnen. Gleichgültig, ob die erste oder die zweite Silbe aufgedeckt wird, es sollte danach immer nach der Silbe gesucht werden, die das Wort vervollständigt. Das richtige Silbenpaar wird zusammengefügt, offen hin- gelegt und laut gelesen.

## 3. Spielmöglichkeit

Scherzeshalber und zur fröhlichen Auflockerung, aber auch zur Steigerung der Lesefertigkeit kann man Zusammensetzungen bilden lassen, die nichts bedeuten, z. B. Ro - fer, Wa - ster. Kinder haben an solchen Phantasiewörtern den größten Spaß. Es lassen sich auch Wortzusammensetzungen bilden, die zwar ein verkehrtes Bild, aber ein richtiges Wort ergeben, bei denen die Endsilbe von einem anderen Wort stammt, z. B. Ro (se) - (Tas) se. Durch dieses spielerische Probieren erfährt das Kind unbewußt etwas über die Gesetzmäßigkeiten der Sprache.

## 4. Spielmöglichkeit

Wir suchen Wörter mit gleichen Endbuchstaben, z. B. Ro - se, Ho - se, Tas - se. Wir legen sie untereinander und lesen sie laut. Das Kind sollte die Ähnlichkeiten möglichst selbst herausfinden.

## 5. Spielmöglichkeit

Alle Wortkarten aus Lese-Memory® II werden offen ausgelegt und nun nach Oberbegriffen geordnet, z. B. Besteck, Tiere, Fahrzeuge, Geräte, Kleidungsstücke, Musikinstrumente. Die zusammengehörenden Wörter werden laut gelesen, dabei sollte das Kind mit dem Finger auf die Wörter zeigen.

Dasselbe Spiel kann man dadurch erweitern, daß man die Karten des 1. Kartensatzes dazu- nimmt.

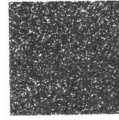
## 6. Spielmöglichkeit

Die Karten von Lese-Memory® I und II werden offen auf den Tisch gelegt. Aus der Vielzahl der Kärtchen suchen wir die Wörter mit gleichen Anfangsbuchstaben heraus, legen sie untereinander, lesen und vergleichen sie.

Der erste Spieler deckt nacheinander zwei Karten auf, und zwar so, daß nicht nur er, sondern alle Mitspieler diese Bilder genau sehen können. Zu Beginn zeigen diese Karten in der Regel nicht zusammenpassende Bilder. Der Spieler muß deshalb die Karten wieder umdrehen und an ihrem Platz liegen lassen. Alle Mitspieler aber merken sich die Lage dieser Bilder. In derselben Weise dürfen nacheinander alle Spieler reihum je zwei Karten umdrehen. Nun kommt bald einmal der Augenblick, in dem ein Spieler als erste Karte ein Bild aufdeckt, das er schon vorher irgendwo gesehen hat. Wenn er sich genau erinnert, wo die betreffende Karte liegt, darf er diese aufdecken. Es liegen nun zwei aufgedeckte Karten auf dem Tisch, die dasselbe Bild oder bei Lese-Memory® II und III zwei zueinander passende Bilder aufweisen. Der Spieler darf dieses Kartenpaar behalten und nochmals zwei Karten aufdecken. Solange ein Spieler immer wieder zwei zusammengehörige Karten aufdecken kann, darf er weiterspielen. Kann er das nicht mehr, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

**Wichtig:** Wenn ein Spieler beim Aufdecken der zweiten Karte sich an das dazugehörige Bild erinnert, so darf er dieses nicht auch noch umdrehen, weil das ja dann schon die dritte Karte wäre, die er aufdeckt. In diesem Fall merkt er sich die Lage der beiden Karten gut, um diese dann aufzudecken, wenn er wieder an der Reihe ist. Oft aber kommen ihm dabei die Mitspieler, die aufgepaßt haben, zuvor.

Die Karten müssen, solange sie auf dem Tisch liegen, immer am gleichen Platz liegenbleiben. Nur so können sich die Spieler an die Lage der Bilder erinnern. Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.



## Zusätzliche Spielregeln Lese-Memory® I

### 1. Spielmöglichkeit

Um das Kind nicht zu sehr zu beanspruchen, beginnen wir mit einer Kurzform des Memory®.

Wir wählen drei bis vier Wörter aus oder lassen das Kind Wörter auswählen, zu denen es eine besondere Beziehung hat. Bei der Auswahl sollte man auf den Schwierigkeitsgrad achten. Wir wählen also kurze, übersichtliche und vom Gegenstand her dem Kind bekannte Wörter, z. B. Ball, Hut, Geld, Mond...

Erst wenn dem Kind das Einprägen der Wortgestalt geläufig wird, kann der Wortschatz um täglich ein Wortbild erweitert werden, wobei das Kind evtl. selbst bestimmen kann, welches Wortbild gewählt wird. Sein Spielwille ist für die ersten Spielanforderungen bestimmend.

Vor Beginn des Spieles sind jedem Kind die Wortpaare laut vorzulesen.

## 2. Spielmöglichkeit

Um die Sprachgewandtheit des Kindes zu üben, zeigen wir aus den Wörtern des ersten Kartensatzes ein Wort vor. Das Wort wird gelesen, und das Kind versucht nun, mit diesem Wort einen ganzen Satz zu bilden, z. B. Ball ... „Ich spiele mit dem Ball.“

Sobald das Kind diese Aufgabe ohne zu zögern löst, können wir zwei Wörter aus dem ersten Kartensatz herausnehmen und damit einen Satz bilden lassen, z. B. Elefant, Zebra ... „Im Tierpark habe ich schon einen Elefanten und ein Zebra gesehen.“

Besonders sprachbegabte Kinder dürfen diese Aufgabe mit drei Wörtern lösen. Dabei sollen die Wörter aber nicht in einem Satz untergebracht werden, sondern es kann eine ganze Geschichte daraus gebildet werden.

Vor Beginn der Aufgabe läßt man die Wörter laut lesen, läßt über die Bilder sprechen und die Kinder aus dem eigenen Erfahrungsbereich über ähnliches berichten.

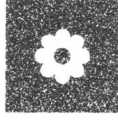
## 3. Spielmöglichkeit

Alle Wortkarten des Lese-Memory® werden auf dem Tisch ausgelegt. Wir suchen alle Wörter heraus, die uns Dinge benennen, die leicht, schwer, lebendig ... sind. Wir suchen alle Tiere zusammen, alle Spielzeuge, alles was im Haus ist, was aus Metall, aus Holz ist, was fliegen, fahren, laufen kann ...

Wir spielen eine Kurzform des Memory® I nur mit den einzelnen Wortgruppen (Tiere, Spielzeug usw.). Stets lassen wir die Wörter laut lesen.

## 4. Spielmöglichkeit

Die Wortkarten werden offen auf den Tisch gelegt und laut gelesen. Karten deren Wörter den gleichen Anfangsbuchstaben haben, werden herausgesucht und deutlich gelesen. Nun spielt man mit diesen Wortgruppen Memory®. Die Kinder werden auf die Gleichheit der einzelnen Buchstaben hingewiesen, ohne daß der Buchstabe schon benannt wird. Eine Abwandlung dieses Spieles, die noch mehr Aufmerksamkeit erfordert, ergibt sich, wenn man Wörter mit gleichen Endbuchstaben herausucht.



## Lese-Memory® II

Vor Beginn des Spieles legt man die Wortteile richtig zusammen, läßt sie laut lesen und nach dem Silbenrhythmus klatschen, z. B. Vo - gel, Tas - se, Kof - fer usw.

## 1. Spielmöglichkeit

Da dieses Spiel höhere Anforderungen stellt, beginnt man am besten mit nur wenigen Wörtern und steigert den Umfang des Spieles von Mal zu Mal.

Zuerst legt man die Karten nach erster und zweiter Silbe geordnet auf dem Tisch aus. Das Spiel beginnt immer bei den Karten der ersten Silben. Die Silbe wird laut gelesen und das Wort wird durch die dazugehörige zweite Silbe ergänzt, so daß das Wort vor dem Weiter-spielen ganz gesprochen wird. Dann werden die Kärtchen der zweiten Silben umgedreht. Wer die dazugehörige richtige Silbe entdeckt hat, darf das Silbenpaar behalten, er liest es laut und legt beide Karten offen vor sich auf den Tisch. Wer eine nicht dazugehörige Karte gezogen hat, dreht sie wieder um.