

Wir lesen

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 405

Von Dr. Franz Otto Schmaderer, Pädagogische Hochschule München der Universität München.

Das neue Leselernspiel für Kinder ab 4 Jahren.

Neu bearbeitete und erweiterte Ausgabe mit großen Bildkarten und großer Schrift.

Inhalt: 6 Bildtafeln
54 Bildkarten
54 große Wortkarten
128 kleine Wortkarten
54 Buchstabenkarten

Liebe Eltern, liebe Spielleiter!

Dieses Spiel kann zwar auch ohne Ihre Hilfe als ganz einfaches Bilderlotto gespielt werden, doch ist Ihre Unterstützung unbedingt dann notwendig, wenn Ihr Kind seine ersten Leseversuche machen will. Folgen Sie uns deshalb bitte aufmerksam Stufe um Stufe auf unserem Weg. Das Spiel ist in so viele kleine und kleinste Schritte aufgeteilt, daß es fast einem programmierten Lernspiel gleichkommt. Ihre Mühe wird sich lohnen.

Für wen ist dieses Spiel gedacht?

1. Für Kindergarten- und Vorschulkinder, die vom 4. Lebensjahr an mitspielen können.
2. Für Schulanfänger, bei denen das Spiel in den ersten Wochen das Lesenlernen unterstützt.
3. Für leseschwache Kinder, die neben ihren normalen Schulaufgaben jeden Tag wenigstens 10 Minuten damit spielen sollten.
4. Für Kinder einer Sonderschule, die im Spiel ihre Leseschwierigkeiten besser überwinden.

Was kann mit dem Spiel erreicht werden?

- a) Das Lesen von ganzen Wörtern.
- b) Die Vorbereitung für das Herauslösen von Einzelbuchstaben aus dem ganzen Wort (die Analyse).
- c) Später kann bei fortgeschrittenen und aufgeweckten Kindern (spätestens im 1. Schuljahr) das Zusammensetzen von Einzelbuchstaben zu sinnvollen Wörtern eingeleitet werden (die Synthese).
- d) Das Lesen von ganzen Sätzen mit den bekannten Wörtern.

Wichtig: Mit allen Anfängern wollen wir nur nach den einfachsten Regeln spielen. Die Kinder sollen niemals zum Lernen gezwungen werden, wenn sie die dafür notwendige Reife noch nicht mitbringen. Nur die Kinder, die merkliche Fortschritte zeigen, führen wir zu den nächsten, schwierigeren Regeln.

Nebenbei wird bei diesem Spiel auch die Beobachtungs- und Auffassungsgabe der Kinder geschult, ihre Aufmerksamkeit, ihre Konzentrationsfähigkeit und ihr Gedächtnis. Ebenso wird bei längerem Spielen die Lernbereitschaft für die Aufgaben der Schule nach und nach entwickelt. Bedenken Sie, daß nicht jedes Kind die gleiche Aufnahmefähig-

keit hat. Spielen Sie mit Ihrem Kind nur, solange es wirklich mit Vergnügen mitmacht. Geben Sie anfangs als Vorlage nur eine Bildtafel und steigern Sie erst nach mehrmaligem Spielen die Zahl der Tafeln. Machen Sie es sich zur Regel: Lieber weniger Bilder; diese dafür aber gründlich einprägen lassen.

Um wirklich Erfolg zu haben, spielen Sie jede Spielmöglichkeit mit Ihrem Kind mehrere Tage hintereinander und lassen Sie das Kind die tägliche Spielzeit bestimmen.

Lassen Sie Ihr Kind die einzelnen Wörter (Wortganzen) auch **nachsprechen**. Wortbild und Sprechmotorik unterstützen den Lernvorgang.

Das Spiel enthält folgendes Material: Bildtafeln, Bildkarten, große Wortkarten, kleine Wortkarten, Buchstabenkarten.

Der Wortschatz dieses Lesespiels ist nicht nach sachlogischen, sondern nach lesetechnischen Gesichtspunkten ausgewählt.

Spielregeln für Anfänger

Geeignet für Gruppenspiel und Einzelspiel.

Stufe A: Wir spielen mit Bildtafeln und Bildkarten.

1. Spielmöglichkeit: Einfaches Bilderlotto

Jedes Kind erhält eine Bildtafel. Die Bildkarten liegen verdeckt. Der Spielleiter zeigt jeweils ein Bild.

Wer das gleiche Bild auf seiner Tafel findet, meldet sich. Gewinner ist, wer zuerst seine Bildtafel belegt hat.

2. Spielmöglichkeit: **Bilderlotto zum Nachsprechen**

Jedes Kind erhält eine Bildtafel. Die Bildkarten liegen verdeckt. Der Spielleiter zeigt jeweils ein Bild und spricht dazu das Wort vor. Wer das gleiche Bild auf seine Tafel auflegen kann, muß laut und deutlich das Wort nachsprechen.

3. Spielmöglichkeit: **Vorsprechen**

Jedes Kind sagt nacheinander deutlich die Namen der Bilder seiner Tafel vor.

4. Spielmöglichkeit: **Bilderlotto zum Merken**

Jedes Kind bekommt eine Bildtafel. Die Bildkarten liegen verdeckt vor dem Spielleiter. Er nimmt eine Bildkarte, spricht das Wort laut und deutlich vor, zeigt das Bild aber nicht. Wer das dazugehörige Bild auf seiner Bildtafel findet, spricht das Wort deutlich nach und bekommt dann die Bildkarte. Gewinner ist, wer seine Bildtafel zuerst belegt hat.

5. Spielmöglichkeit: **Räumliches Vorstellen I**

Wir spielen ein einfaches Bilderlotto. Der Spielleiter zeigt eine Bildkarte und spricht das Wort laut vor. Wer das Bild auf seiner Bildtafel wiedererkennt, bekommt die Bildkarte, legt sie aber nicht auf die Bildtafel, sondern legt sie offen neben die Bildtafel, so daß am Ende des Spiels die Bildkarten in der Anordnung der Bildtafel aufliegen. Wir haben dann zwei gleiche Bildtafeln nebeneinander liegen. Wichtig ist, daß auch bei diesem Spiel die Wörter laut gesprochen werden und mit dem Finger auf das Wort gezeigt wird.

6. Spielmöglichkeit: **Zuordnen**

Jedes Kind erhält eine Bildtafel. Die dazu gehörenden Bildkärtchen werden offen auf den Tisch gelegt. Jedes Kind darf nacheinander ein Bild suchen, das zu seiner Bildtafel gehört. Dazu muß es laut und deutlich den Namen des Bildes sagen, das es dann zur Belohnung wegnehmen und auf seine Bildtafel legen darf.

Stufe B: Wir spielen mit Bildtafeln, Bildkarten und Wortkarten.

7. Spielmöglichkeit: **Wort auf Bild**

Die Bildtafel wird zuerst wie bei der Lottospielregel mit den Bildkarten (Bildseite nach oben) belegt. Nun zeigt der Spielleiter eine Wortkarte und liest diese laut vor. Wer das Wort auf seiner Bildtafel findet, darf die Karte auflegen.

8. Spielmöglichkeit: **Erstes Lesen**

Der Spielleiter zeigt eine Wortkarte stumm vor. Das Kind muß nun die Wortbilder vergleichen. Wer die Wortkarte seiner Bildtafel zuordnen kann, spricht das Wort laut und erhält die Karte.

9. Spielmöglichkeit: **Bild auf Wort**

a) Der Spielleiter zeigt eine Wortkarte und spricht das Wort. Das Kind, das dieses Wort auf seiner Tafel findet, legt die Wortkarte auf seine Bildtafel (Wort nach oben).

b) Wenn die Bildtafel voll mit Wortkarten belegt ist, zeigt der Spielleiter eine Bildkarte stumm vor. Das Kind, das das Wort auf seiner Tafel findet, spricht das Wort laut und legt das Bild auf die Wortkarte.

10. Spielmöglichkeit: **Wortbild wiedererkennen**

Wir spielen ohne Bildtafeln. Der Spielleiter sucht für jedes Kind drei Bildkarten heraus mit den dazugehörigen Wortkarten. Die Bildkarten werden in die Tischmitte gelegt. Der Spielleiter zeigt ein Wortkärtchen nach dem anderen. Wer das Wortbild erkennt, darf das Bildkärtchen nehmen. Bildkarte und Wortkarte werden offen nebeneinandergelegt und laut gelesen.

11. Spielmöglichkeit: **Gedächtnisspiel**

a) Der Spielleiter zeigt eine Wortkarte stumm vor. Das Kind, das dieses Wort auf seiner Tafel findet, spricht laut vor und legt die Wortkarte mit der Rückseite nach oben auf. Dadurch werden die Bilder und Worte nach und nach völlig verdeckt.

b) Nun zeigt der Spielleiter eine Bildkarte. Das Kind, das sich an dieses Wortbild erinnern kann, darf das Bild auflegen.

12. Spielmöglichkeit:

a) **Gedächtnisübung**

Wir legen vor einem Kind die Bildkarten einer Bildtafel durcheinander auf und geben noch 2 - 5 Karten dazu. Wir zeigen eine Reihe einer Bildtafel vor (die anderen Bilder werden mit Papierstreifen verdeckt), lassen die Bilder und Wortbilder genau betrachten und auch nachsprechen. Nach ca. einer Minute legen wir die Bildtafel verdeckt auf den Tisch. Das Kind sucht nun aus den aufgelegten Bildkarten die gemerkten Bilder und spricht deutlich vor, wenn es die Bilder gefunden hat.

Schwierigere Spielart: Wir zeigen zwei Reihen einer Bildtafel oder sogar die ganze Tafel. Dann Spiel wie oben.

b) **Kim-Spiel**

Wir wählen Karten aus, die Dinge aus unserer Wohnung darstellen, z. B. Tasse, Teller, Dose, Spiegel usw. Wir holen die wirklichen Dinge und legen eine Wortkarte dazu. Laut lesen, Augen zumachen. Ein Spieler vertauscht die Karten. – Richtig ordnen. Laut lesen. Wer richtig gelesen hat, darf dann die Karten vertauschen. Anzahl der Dinge und der Wortkarten nach und nach steigern.

13. Spielmöglichkeit: **Bilderlegen**

a) Wir spielen ohne Bildtafeln. Jedes Kind bekommt 9 Bildkarten, die es offen vor sich auslegt. (Durch die Veränderung in der Wortzusammenstellung gewinnt das Kind neue Anreize zum Lesen.) Nun spielen wir wie in der Regel 8: Spielleiter zeigt Wortkarte stumm vor, Kind spricht laut das Wort und legt auf.

Es ist auch möglich, daß jedes Kind sich seine Lieblingsbilder zusammenstellt oder daß man die Bildkarten nach bestimmten Gegenständen anordnet, z. B. nach Lebewesen, Farben usw. Der Spielleiter kann auch 9 Karten nach dem Alphabet zur Legetafel anordnen. Wer sich gut auskennt, darf sich eine besonders große Bildtafel mit 15 oder noch mehr Karten legen.

b) Umgekehrte Spielweise: Jedes Kind erhält 9 Wortkarten. Der Spielleiter zeigt eine Bildkarte und spricht das Wort laut vor. Das Kind spricht das Wort nach und legt die Bildkarte auf die entsprechende Wortkarte (Rückseite nach oben).

14. Spielmöglichkeit: **Selber suchen**

Jedes Kind erhält eine Bildtafel.

a) Die Bildkarten liegen wahllos offen auf dem Tisch. Das Kind sucht die Bilder und legt auf.

b) Dasselbe wird mit den Wortkarten gemacht. Dazu spricht das Kind jeweils das Wort laut vor und zeigt gleichzeitig mit dem Finger auf das Wortbild.

15. Spielmöglichkeit: Räumliches Vorstellen II

a) Wir spielen zuerst nach der Regel 5. Dazu werden jetzt noch die Wortkarten gezeigt, die dann offen auf die Bildkarten abgelegt werden. Die Wörter liegen jetzt also zweimal in der gleichen Anordnung nebeneinander, einmal mit Bild und einmal ohne Bild.

b) Wie Spielregel 5. Die Wortkarten werden dann offen neben die Bildtafel und Bildkarten gelegt, so daß zum drittenmal in der Anordnung der Bildtafel die Wortbilder ausliegen. Am Spielende liest das Kind die drei gleichen Wörter deutlich vor und zeigt jedesmal mit dem Finger auf die Wortbilder.

16. Spielmöglichkeit: Wer weiß es noch?

a) Jedes Kind hat 9 Wortkarten vor sich liegen. Um das Spiel nicht zu schwierig zu gestalten, bekommt jedes Kind ihm schon bekannte Wortkarten. Der Spielleiter nimmt eine dazugehörige Bildkarte, verdeckt das Bild mit einem Blatt Papier oder einer umgedrehten Bildkarte, zeigt nun das Wortbild und spricht deutlich vor. Wer das Wortbild erkennen kann, bekommt die Bildkarte, spricht laut vor und darf sie auf seine Wortkarte legen.

b) Das gleiche Spiel wie 16 a, nur wird das Wort nicht vorgesprochen, sondern stumm vorgezeigt. Wer das Wortbild erkennen kann, spricht laut vor und darf das Kärtchen auf seine Wortkarte legen.

Wenn das Kind diese Aufgabe noch nicht erfüllen kann, dann sollte man lieber noch einmal bei Regel 13 beginnen.

17. Spielmöglichkeit: Flaschen-Roulette

Ausgewählte Bildkarten werden im Kreis um eine liegende Flasche aufgelegt. Die dazugehörigen großen Wortkarten liegen gemischt daneben. Die Spieler drehen der Reihe nach die Flasche. Das vom Flaschenhals angezeigte Wort wird laut gelesen, die dazugehörige Wortkarte wird gesucht und danebengelegt.

Die Lesegewandtheit wird gesteigert, wenn die Zeit, die zum Suchen zur Verfügung steht, verkürzt wird.

Spielregeln für Fortgeschrittene

Stufe C: Wir spielen mit Wortkarten und Einzelbuchstaben.

Wenn wir alle vorangegangenen Spielmöglichkeiten bewältigt haben, können wir mit fortgeschrittenen und aufgeweckten Kindern einen großen Schritt weitergehen. Diesen Versuch machen wir aber nur mit den Kindern, die merkliche Erfolge nachweisen können. Nicht ungeduldig sein! Wir wollen die Kinder nicht zum Lesen zwingen, wenn sie die notwendige Lesereife noch nicht erreicht haben. Bis zu diesem Zeitpunkt spielen wir nach den einfachen Regeln der ersten Stufen.

Bitte berücksichtigen Sie, daß Sie die Buchstaben mit ihren Normallauten bezeichnen, wenn Sie dem Kind etwas vorsagen:

- B — nicht Be, sondern B
- K — nicht Ka, sondern K
- V — nicht Vau, sondern V
- L — nicht El, sondern L

18. Spielmöglichkeit: **Buchstaben suchen**

a) Bildkarten liegen in der Anordnung einer Bildtafel offen auf dem Tisch. Der Spielleiter fragt: „Wer findet Bildkarten, die mit dem gleichen Buchstaben beginnen? Immer zwei Bilder passen zusammen. Wer sie gefunden hat, legt sie nebeneinander auf den Tisch und spricht die Worte langsam und deutlich vor.“

b) Das gleiche Spiel mit Wortkarten.

c) Jedes Kind erhält eine Bildtafel. Der Spielleiter fragt: „Wer findet auf seiner Bildtafel zwei Wörter, die mit den gleichen Buchstaben beginnen? Wer diese beiden Wörter gefunden hat, spricht diese langsam und deutlich vor.“ Der Spielleiter gibt nun diesem Kind die beiden Anfangsbuchstaben. Bei fortgeschrittener Lesefertigkeit darf das Kind diese Anfangsbuchstaben selber aus dem Vorrat an Buchstabenkarten herausuchen. Der Buchstabe wird vom Spielleiter noch nicht benannt.

19. Spielmöglichkeit: **Wortbild und Einzelbuchstabe**

a) Jedes Kind hat eine Bildtafel vor sich. Der Spielleiter zeigt eine Buchstabenkarte mit einem großen Buchstaben vor, ohne ihn zu benennen. Er fragt: „Wer findet ein Wort auf seiner Bildtafel, das mit diesem Buchstaben beginnt? Findest Du noch ein zweites Wort?“ Wer das Wort gefunden hat, liest

es laut vor und legt den großen Buchstaben auf den Anfang des Wortes.

b) Das gleiche Spiel nur mit aufgelegten Wortkarten.

20. Spielmöglichkeit: **Buchstaben-Memory**

a) Alle oder ein Teil der Bildkarten werden mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Die Kinder dürfen reihum jeweils zwei Bilder umdrehen, anschauen und wieder hinlegen. Es gilt, Bildpaare zu finden, die mit dem gleichen **Anfangsbuchstaben** beginnen Baum — Ball, Hut — Haus usw.

b) Schwierige Version für Fortgeschrittene: Wir spielen dasselbe Gedächtnisspiel nur mit den verdeckt liegenden Wortkarten.

21. Spielmöglichkeit: **Kleine Buchstaben**

Das Kind erfährt, daß jeder große Anfangsbuchstabe auch einen kleinen Buchstaben hat (dazu braucht man die Buchstabenkärtchen nur umzudrehen). Es erfährt ferner, daß die kleinen Buchstaben auch in einem Wort gebraucht werden. Wir suchen auf unseren Bildtafeln oder Bildkarten schon bekannte Buchstaben und sprechen das Wort laut und deutlich. Gewandte Kinder werden vielleicht den Laut schon heraushören.

22. Spielmöglichkeit: **Auslaut**

a) Wir suchen aus unseren Bildkarten Wörter mit dem gleichen Auslaut und sprechen deutlich: z. B. Dose, Rose, Haus, Maus.

b) Wir zeigen einen kleinen Buchstaben, der in einem Auslaut eines Wortes vorkommt, z. B. e bei

Rose oder bei Kerze. Wir lesen das Wort laut und langsam und deutlich und betonen vor allem den Auslaut. Wir legen den kleinen Buchstaben auf den Auslaut.

23. Spielmöglichkeit: **Auf und ab**

Um fortgeschrittene Kinder zum richtigen Lesen zu führen, versuchen wir, die Wörter auf- und abzubauen:

Dose
Dos
Do
D
Do
Dos
Dose

Stockt das Kind einmal, lassen wir das ganze Wort wiederholen, beginnen von vorne und überwinden auf diese Weise die Schwierigkeiten.

Stufe D: Wir spielen mit den Bildkarten und den großen und kleinen Wortkarten.

24. Spielmöglichkeit: **Wir bauen kleine Sätze**

Wir brauchen dazu die kleinen Wortkarten mit den Wörtern: ist, im, der, die, das, und, usw.

- Zu den Bildkarten legen wir den passenden Artikel wie **der** Hut, **die** Tasse, **das** Zelt, usw.
- Wir legen nur die Wortkarten auf und legen die Artikel dazu.
- Wir verbinden die Wörter:
Affe **und** Spinne
Baum **und** Haus

d) Wir verbinden Wörter mit den gleichen Anfangsbuchstaben:

Sonne **und** Sack
Auto **und** Auge

25. Spielmöglichkeit: **Wir bauen große Sätze**

- da ist der Baum
da ist ein Baum
- ist der Baum da
der Baum ist da
- die Tasse ist neben dem Spiegel
die Tasse ist auf dem Teller
die Tasse ist hinter dem Ofen

26. Spielmöglichkeit: **Suchspiel**

Karten werden ausgewählt, z. B. Teller, Dose, Spiegel usw. Jeder Spieler nimmt eine Karte, liest vor, holt das Ding und spricht: ich habe einen Teller. Wir legen den Satz, z. B. ich habe einen Teller, ich habe einen Spiegel.
(Zuerst mit Bildkarten, dann nur noch mit Wortkarten legen.)

27. Spielmöglichkeit: **Versteckspiel**

Dazu brauchen wir einen kleinen Sack, in den eine Anzahl Bild- und Wortkarten hineinkommen. Wir legen den Satz: was ist im Sack. Wir sprechen den Satz, ziehen aus dem Sack eine Karte, lesen vor und legen z. B. den Satz: im Sack ist eine Wurst. Wir holen 2 Karten heraus und legen den Satz: im Sack ist ein Ball und ein Baum.

28. Spielmöglichkeit: Lesen und Malen

Wir verteilen Papier und Farbstifte. Es wird nur mit den Wortkarten gespielt.

Wir legen Sätze wie „ich male ein Auto“ oder „wir malen einen Baum“ usw. Wir lesen die Sätze und malen dazu.

Grafische Gestaltung: Agnes Gaensslen

© 1972 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Wenn Sie sich an unseren Plan gehalten haben, dann haben sich auch bestimmt schon die ersten Leseerfolge bei Ihrem Kind eingestellt. Verlieren Sie aber die Geduld nicht, wenn es bis jetzt noch nicht ganz nach Ihrem Wunsche geklappt hat. Zum Erfolg gehört auch eine bestimmte Zeit des Reifenlassens, und die ist bei jedem Kind verschieden. Vergessen Sie bitte nicht, daß dieses Spiel die Schule und den Lehrer **nicht** ersetzen kann. Es ist **ein** Mittel neben vielen, mit deren Hilfe wir unseren Kindern das Lesen erleichtern können.

Ravensburger Spiele und Bücher aus dem Otto Maier Verlag

Mein erstes Taschenbuch

Eine Sonderreihe innerhalb der Ravensburger Taschenbücher, die erste Taschenbuchreihe, die sich gezielt an Leseanfänger von 5-8 Jahren wendet. Jeder Band enthält kurze Geschichten mit vielen bunten Bildern, um Kinder nicht durch lange Textblöcke zu ermüden und zu überfordern. Die großgedruckte Fibelschrift ist besonders leicht lesbar. Bisher erschienen 14 Bände. Ab 5 Jahren.

Spielen Sehen Denken

Zur gezielten Intelligenzförderung im Vorschulalter. Von Dr. Schmaderer, Prof. Zacharias. In dieser neuen Serie der Ravensburger Spiel- und Spaßbücher wird das Kind durch Spielaufgaben zu exaktem Denken geführt. Hefte 1 + 2 wurden im Rahmen des Deutschen Jugendbuchpreises ausgezeichnet. Hefte 1-8. Ab 5 Jahren.

Lustige Mengenlehre

Mit diesem vielseitigen Kartenspiel können Kinder sich schon im Vorschulalter die Grundvoraussetzungen für die Mengenlehre erspielen, logische Zusammenhänge und Ordnungsstrukturen erkennen und Lösungswege finden.

Nr. 636 5 003. Für 1-10 Spieler ab 5 Jahren.

Mengen-Domino

Ein Domino mit extra großen und starken Karten. Das Kind übt spielerisch die Mengenauffassung. Verschieden große Mengen kleiner Dinge wie Bohnen, Muscheln, Blätter sind in wechselnder Anordnung abgebildet. Das Kind kann deshalb nicht von einem bestimmten Motiv immer auf die gleiche Anzahl schließen und erfaßt die Größe der Menge immer neu.

Nr. 605 5 008. Für 2-6 Spieler von 4-8 Jahren.