

Wörterschlange

Ein lustiges Domino für 2-6 Kinder
von 5-10 Jahren

von Dr. Franz Otto Schmaderer

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 007

Inhalt:
36 Dominokarten, 72 Buchstabenkärtchen

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG



Bilder-Domino

Wir spielen mit der Kartenseite, auf der immer ein Ding und viele Dinge abgebildet sind. Die unter den Bildern stehende Schrift kümmert uns vorläufig noch gar nicht. Die Karten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Bei zwei Spielern erhält jeder 7 Karten, bei drei Spielern erhält jeder 6, bei vier jeder 5 und bei fünf und mehr Spielern erhält jeder 4 Karten. Der Rest bleibt als „Stock“ verdeckt liegen.

Der erste Spieler legt eine beliebige Karte offen auf den Tisch. Der nächste Spieler muß ein passendes Bild ansetzen. Er legt entweder zu dem Bild mit einem Ding das Bild mit den vielen Dingen oder umgekehrt. Wer keine passende Karte hat, muß vom „Stock“ so lange Karten aufnehmen, bis er eine passende findet. Mehr als 3 darf er aber nicht nehmen. Kann er dann immer noch nicht anlegen, muß er aussetzen.

Wer zuerst alle Karten angelegt hat, gewinnt.

Lese-Domino: Eins und viele

Wie beim Bilder-Domino spielen wir mit der Kartenseite, auf der immer ein Ding und viele Dinge abgebildet sind. Verteilung der Karten und Spielregel wie beim Bilder-Domino.

Beim Anlegen lesen wir das dazugehörige Wort laut vor und zeigen am besten auch mit dem Finger darauf.

Lese-Domino: Bild und Wort

Wir spielen mit der Kartenseite, auf der immer nur ein Ding abgebildet ist und ein Wort darunter steht.

Verteilung der Karten und Spielregel wie beim Bilder-Domino.

Beim Anlegen lesen wir die zusammengehörenden Wörter laut und zeigen mit dem Finger darauf. Dieses Mal müssen wir die Wörter genau ansehen und vergleichen, weil beim zweiten Wort kein Bild dabei ist, das uns beim Anlegen hilft.

Das Spiel „Wörterschlange“ und seine vielfältigen Möglichkeiten zur spielerischen Unterstützung des Lesenlernens.

Wer das Spiel „Wörterschlange“ gezielt bei der Leseübung einsetzen möchte, hat hier viele Möglichkeiten, denn es berührt mehrere Themen und ist auch in seinen Anforderungen variabel. Gute Leser, aber auch solche, denen es zunächst noch schwerfällt, können an diesem Spiel teilnehmen. Sprachgehemmte Kinder werden durch die vielen Spielvariationen zum wiederholten Lesen und Sprechen angeregt.

Das Spiel „Wörterschlange“ setzt sich aus zwei Spielen zusammen, die in ihrem Schwierigkeitsgrad verschieden sind:

- a) Domino mit Einzahl und Mehrzahl; hierzu gehört der blaue Buchstabensatz, der nur die Anfangs- und Endbuchstaben umfaßt.
- b) Domino mit Wort-Bild-Zuordnung; hierzu gehört der schwarze Buchstabensatz, der

ebenfalls nur die Anfangs- und Endbuchstaben enthält.

Es empfiehlt sich, zuerst mit dem Spiel zu beginnen, in dem die Einzahl der Mehrzahl (z. B. Baum – viele Bäume) gegenübergestellt wird. Die Gleichartigkeit der Bilder und das der Mehrzahlform vorangestellte Wörtchen „viele“ erleichtern das Zuordnen. Spielen Sie so lange mit dem Spiel, bis das Kind die Wortbilder mühelos erkennt. Erst dann gehen Sie zum zweiten Spiel über, das einen besonderen Schwierigkeitsgrad des Lesens zum Gegenstand hat, den gehäuften Anlaut (tr, br, gl usw.). Erfahrungsgemäß haben Kinder bei Wörtern dieser Art manchmal Leseprobleme. Dieser Teil bedarf deshalb ausgiebiger Übung und verlangt in besonderem Maße das laute und deutliche Sprechen. Denken Sie bitte daran, daß Sie dem Kind die vom Kind selbst ausgegliederten Buchstaben

als „m“ und nicht als „em“
als „k“ und nicht als „ka“
als „z“ und nicht als „zet“

vorsprechen.

Für beide Spiele gilt: das Kind bestimmt Dauer und Tempo des Spieles. Zwingen Sie es nicht!

Beim Lesen muß zum Klangzeichen (d. h. dem gedruckten Wort) auch der Klang selbst treten. Jedes Wort sollte deshalb besonders von Lesefanfängern laut gesprochen werden.

Um das Wort aber auch verstehen zu können, muß der Sinn des Wortes erfaßt sein. Wir lassen das Kind deshalb zuerst frei und ungezwungen über die Bilder erzählen. Sprechen Sie mit dem Kind über einzelne Bilder des Spiels und vergrößern Sie nach und nach das Bildangebot, bis schließlich alle Bilder besprochen sind. Stellen Sie vielleicht dem Kind folgende Fragen: Hast du das einmal in Wirklichkeit auch schon gesehen? Hast du es schon einmal in einem Buch gesehen?

Bitte zeig es mir! Wenn wir es in unserer Wohnung haben, bringe es bitte oder führe mich dort hin! Vergleichen Sie den wirklichen Gegenstand mit dem abgebildeten. Lassen Sie die Unterschiede herausstellen. Fragen Sie: Was kann man damit tun? Was kann das Ding tun? Kann man es hören? Kann man es riechen? Kann man es fühlen? Je mehr Sie das Kind erzählen lassen und dabei auch aufmerksam zuhören und je mehr Sie mit ihm darüber sprechen, desto umfassender begreift es den Sinn des betreffenden Wortes.

Die folgenden Spielmöglichkeiten bauen aufeinander auf. Sie führen das Kind in kleinen Lernschritten weiter. Mit Hilfe dieser kleinen Lernschritte ist es auch möglich, das Kind seinem individuellen Wissensstand entsprechend zu fördern.

Domino: Einzahl – Mehrzahl

Um das Spiel anfangs leichter zu gestalten, ist es gut, wenn zuerst nur nach einer Richtung gespielt wird: Wir legen die Mehrzahl an. Beim zweiten Durchgang legen wir die Einzahl an die schon ausgelegte Mehrzahl.

Bei gesteigerter Spielfertigkeit ist auch die ausgelegte Form mitzusprechen: ein Haus – viele Häuser oder viele Vögel – ein Vogel ... Das Spiel läßt sich nicht nur in der Gruppe zur Unterhaltung spielen, sondern es ist auch eine gute Beschäftigung für ein Einzelkind. Wir geben dem Kind dann bestimmte Aufträge, lassen es nach einigen ersten Hilfen allein spielen, kontrollieren die beendete Aufgabe und vergessen nicht, es für seine Leistung auch zu loben.

Wenn wir wirklich Fehler feststellen, dann fragen wir nur, ob alles stimmt und lassen das Kind den Fehler berichtigen. Fehler sind kein Grund zum Tadeln! Bedenken Sie, daß das Kind ja erst lernt, mit den Dingen umzugehen! Es ist sehr wichtig, daß wir ausschließlich loben – niemals tadeln! Das Lob gibt dem Kind Selbstsicherheit und spornt zu weiteren Leistungen an, der Tadel verursacht Unlustgefühle und hemmt so seine Spielbereitschaft.

1. Spielmöglichkeit:

Lege alle Kärtchen nebeneinander, auf denen nur ein Ding abgebildet ist! Sprich jedes Wort laut und deutlich vor und zeige mit dem Finger auf das Wort!

2. Spielmöglichkeit:

Lege alle Kärtchen nebeneinander, auf denen mehrere Dinge abgebildet sind! Lies bitte jedes Wort laut und deutlich vor und zeige mit dem Finger auf das Wort!

Zähle die Dinge und sage wieviel davon abgebildet sind! Bitte lege so viele Stäbchen, Knöpfe usw. unter das Bild wie Dinge auf dem Bild sind!

3. Spielmöglichkeit:

Lege über das Kärtchen mit einem Ding das dazugehörige Kärtchen mit mehreren Dingen! Bitte sprich dazu laut und deutlich den Namen aus und zeige mit dem Finger darauf!

4. Spielmöglichkeit:

Lege alle Kärtchen nebeneinander, auf denen Tiere abgebildet sind. Lies laut und deutlich die Namen!

5. Spielmöglichkeit:

Bitte lege die Bilder zusammen, auf denen Dinge sind, die man im Haus hat, die aus Holz

sind, die aus Metall sind, die aus Stein sind, die am Himmel sind, die schwimmen können, die fliegen können, die man anziehen kann, mit denen man spielen kann, die man essen kann, die zerbrechen können, die man tragen kann, die leicht, schwer, groß oder klein sind.

6. Spielmöglichkeit:

Lege alle Wörter zusammen, die am Anfang den gleichen Buchstaben haben, z. B. **Brot**, **Berg**, **Ball** usw. Bitte lies laut und deutlich vor!

7. Spielmöglichkeit:

Lege alle Wörter zusammen, die am Ende den gleichen Buchstaben haben, z. B. **Brote**, **Berge**, **Fische** usw.

Bitte lies laut und deutlich vor!

8. Spielmöglichkeit:

Lege alle Wörter zusammen, die in der Mitte andere Buchstaben bekommen haben, z. B. **Hüte**, **Krüge**, **Töpfe**, **Knöpfe**, **Bälle**, **Nägel**, **Mäuse**, **Häuser** usw.

Bitte lies laut und deutlich vor!

9. Spielmöglichkeit:

Lege alle Wörter zusammen, die gleich bleiben, wenn ein oder mehrere Dinge abgebildet sind; z. B. ein **Koffer** – viele **Koffer**, ein **Kuchen** – viele **Kuchen**. Bitte lies laut und deutlich vor!

10. Spielmöglichkeit:

Lege alle Wörter mit dem gleichen Anfangsbuchstaben zusammen: z. B. **Berg**, **Brot**, **Ball**, **Baum**, **Blume**. Nimm auch die Kärtchen mit den vielen Dingen dazu (soweit das möglich ist): **Berge**, **Brote**, **Bälle**, **Bäume**, **Blumen**. Lies laut und deutlich vor! Zeige mit dem Finger auf die gleichen Buchstaben am Anfang! Achte auf deinen Mund beim Sprechen! Hörst du wie der Buchstabe heißt?

11. Spielmöglichkeit:

Auf- und Abbauen:

Berg
Ber
Be
B
Be
Ber
Berg

Bei dieser wichtigen Übung beginnen wir mit den Wörtern, die dem Kind am bekanntesten sind. Laut, deutlich und langsam sprechen lassen! Decken Sie mit einem Papierstreifen die Buchstaben von hinten her ab und beginnen Sie immer dann wieder von neuem, wenn das Kind diese Übung noch nicht von allein bewältigen kann.

Domino: Bild – Wort (Gehäufter Anlaut)

Dieser Teil wird zunächst auch nach der anfangs angeführten Domino-Spielregel gespielt. Die Schwierigkeit besteht darin, daß zu dem Wort mit dem Bild das bloße Wort (oder umgekehrt) gefügt werden muß. Das Kind muß sich deshalb die Wortbilder besonders genau anschauen. Beginnen Sie zunächst nur mit einem Teil der vorhandenen Kärtchen und steigern Sie von Mal zu Mal die Anzahl der Kärtchen.

Domino-Regel:

1. Wort an Bild mit Wort anlegen.
2. Bild mit Wort an Wort anlegen.
3. Nach beiden Richtungen spielen.

Beschäftigungsaufgaben:

1. Spielmöglichkeit:

Lege die beiden gleichen Karten (Bild mit Wort und Wort) nebeneinander oder untereinander, so daß die beiden Wortbilder unmittelbar neben- oder untereinander zu lesen sind. Bitte lies laut und deutlich vor.

2. Spielmöglichkeit:

Lege alle Kärtchen nebeneinander, auf denen Tiere abgebildet sind. Lies laut und deutlich die Namen!

Lege die Bilder zusammen, auf denen Dinge sind, die man im Haus hat, die aus Holz sind, die aus Metall sind usw. (siehe 5. Spielmöglichkeit beim Domino: Einzahl-Mehrzahl).

3. Spielmöglichkeit:

Suche alle Wörter, die am Ende den gleichen Buchstaben haben, z. B. Schüssel, Schlüssel, Spiegel, Zwiebel, Schaufel usw. Lies laut und deutlich und versuche den letzten Buchstaben (Auslaut) zu hören! In welchen Wörtern findest du diesen Buchstaben noch? Suche, zeige mit dem Finger auf den Buchstaben und lies laut vor!

4. Spielmöglichkeit:

Suche alle Kärtchen zusammen mit den Wörtern, die am Anfang den gleichen Buchstaben haben. Suche zuerst die Wörter mit Bildern, dann die Wörter ohne Bilder. Lies bitte laut und deutlich vor!

5. Spielmöglichkeit:

Lege alle Wörter zusammen, die mit dem gleichen gehäuften Anlaut beginnen: z. B. Glas, Glocke. Vergleiche und lies!

6. Spielmöglichkeit:

Wer die Wörter schon gut erkennen kann, darf nur mit den Wortkarten spielen und braucht die Wörter mit den Bildern nicht mehr zu Hilfe zu nehmen. Sonst wie Spielmöglichkeit Nr. 5.

7. Spielmöglichkeit:

Da der gehäufte Anlaut für den Leseanfänger sehr schwierig ist, üben wir auch mit diesen Wörtern das Auf- und Abbauen und lassen laut und deutlich dabei lesen.

Blume
Blum
Blu
Bl
B
Bl
Blu
Blum
Blume

Decken Sie mit einem weißen Papierstreifen die einzelnen Buchstaben der auf- und abzubauenen Wörter von hinten her ab.

8. Spielmöglichkeit:

Lege alle Wörter ohne Bild nebeneinander! Decke die Bilder darüber ab! Versuche die Wörter zu lesen!

Wenn das Kind ein Wort nicht kennt, zeigen wir das dazugehörige Bild mit Wort.

9. Spielmöglichkeit:

Suche die Wörter, die bei beiden Dominospielen gleich sind! Lege sie nebeneinander und lies!

Dieses Beschäftigungsspiel ist sehr nützlich, wenn dem Kind der Übergang von der Schreibschrift zur Druckschrift oder umgekehrt schwerfällt. Hier hat es die Möglichkeit, das gleiche Wort in zwei verschiedenen Schriften miteinander zu vergleichen und wiederzuerkennen.

10. Spielmöglichkeit:

Wenn das Kind die Wörter erkennt und lesen kann, lassen Sie die Wörter laut und deutlich sprechen. Das Kind soll dazu in die Hände klatschen. Gras = 1 x; Spin-ne = 2 x; Trompe-te = 3 x. Auf diese Weise wird das Gefühl für die Silbentrennung vorbereitet. Sie brauchen dem Kind dazu nicht viel zu erklären. Es genügt, wenn Sie diese Übung hin und wieder mit dem Kind machen.

Spiel mit Dominokarten und Einzelbuchstaben:

1. Spielmöglichkeit:

Hierbei wird zuerst mit dem Domino Bild-Wort (schwarze Buchstaben) und anschließend mit dem Domino Einzahl-Mehrzahl (blaue Buchstaben) gespielt. Beim Domino Einzahl-Mehrzahl spielen wir nur mit den Wörtern in der Mehrzahl. Wir lesen zunächst einzelne Wörter. Wem die Anfangsbuchstaben schon bekannt sind, der darf sich einen großen Buchstaben von den Buchstabenkärtchen holen und ihn unter den Anfang des Wortbildes legen. Ebenso verfahren wir, wenn wir die Endbuchstaben nochmals besonders heraussuchen.

2. Spielmöglichkeit:

Wenn das Kind im Ausgliedern der Buchstaben so weit fortgeschritten ist, daß es einzelne Buchstaben selbständig benennen kann, dann gehen wir einen Schritt weiter. Wir zeigen einen großen Buchstaben und fragen: Welches Wort beginnt mit diesem Buchstaben? Suche alle Wörter, die diesen Anfangsbuchstaben haben und lege die Wörter mit den Bildern nebeneinander auf. Lies laut und deutlich. Bei

Domino Bild-Wort suchen wir zuerst nur die Wörter mit Bildern. Im Anschluß daran suchen wir nur die Wörter ohne Bilder.

3. Spielmöglichkeit:

Das gleiche Spiel machen wir mit den kleinen Buchstaben. Welches Wort endet mit diesem Buchstaben? Sucht alle Wörter mit diesem Endbuchstaben, lest laut und legt dann den Buchstaben unter das betreffende Wortende!

4. Spielmöglichkeit:

Der „gehäuften Anlaut“ ist für den Leseanfänger sehr schwierig. Wir müssen diesen Teil mit Domino Bild-Wort und den schwarzen Buchstaben besonders üben. Wir lassen das Kind die großen Anfangsbuchstaben suchen, legen sie unter den Wortanfang und geben dazu noch den zweiten Mitlaut, z. B. Br, Kl, Kn... Wir lassen laut und ganz langsam sprechen!

5. Spielmöglichkeit:

Wir legen eine Reihe von 10 oder mehr Bildern nebeneinander auf und decken die Wörter mit einem Papierstreifen ab, so daß nur die Bilder zu sehen sind. Das Kind soll zuerst die Namen der Bilder nennen. Dann zeigen wir einen großen Buchstaben, nennen den Buchstaben (G nicht Ge) und geben den Auftrag, das Wort zu suchen, das mit diesem Buchstaben beginnt.

Diese Übung bringt zuerst Schwierigkeiten mit sich.

Nicht ungeduldig werden, nicht tadeln.

6. Spielmöglichkeit:

Noch eine Steigerung für die Kinder, die das Ausgliedern von Einzelbuchstaben beherrschen: Wir zeigen keine Buchstaben mehr, sondern sprechen den Laut (m nicht em) nur noch vor. Das Kind muß sehr aufmerksam hören und das betreffende Wort mit dem Anfangs- oder Endbuchstaben suchen. Wenn dies dem Kind nach mehreren Versuchen nicht gelingt, dann zeigen wir den Buchstaben. – Diese Spielmöglichkeit kann nicht im unmittelbaren Anschluß an eines der vorausgehenden Spiele angehängt werden. Hier muß die Lesefertigkeit beim Kind einfach reifen!

7. Spielmöglichkeit:

Der Spielleiter legt einen großen Anfangsbuchstaben und einen kleinen Endbuchstaben auf und zwar so, daß aus dem Wortangebot des Dominos ein richtiges Wort gebildet werden kann, z. B. F – g = Flugzeug. Das Kind sucht nun aus seinen Wörtern das entsprechende Wort heraus und legt die beiden Buchstaben unter den Anfang und das Ende seines Wortes. Wer die meisten Wörter bilden kann, hat gewonnen.

Zum Schluß:

Ausdrücklich wollen wir noch einmal zu bedenken geben, daß es sich bei dem Domino um ein **Spiel** handelt. Wir wollen das am Anfang des Lesens stehende Kind nicht zwingen, sondern ihm durch das Spiel helfen, seine Schwierigkeiten zu überwinden. Die Schularbeit kann dabei sinnvoll unterstützt werden.

Lehrer und Schule sind trotz dieser häuslicher Mitarbeit nicht zu ersetzen.

Mein erstes Taschenbuch

Sonderreihe der Ravensburger Taschenbücher

Für die jüngsten Leser im Vorschul- und ersten Schulalter. Die Bände enthalten kurze Geschichten von Menschen, Tieren und Dingen aus der Umwelt des Kindes. Wortschatz und Satzbau, Wiederholungen und die vielen, meist farbigen Illustrationen sind genau auf Leseanfänger abgestimmt, ebenso der große Druck und die gut lesbare Schrift.

„Mein erstes Taschenbuch“ gibt es für zwei Lesestufen:

Lesestufe 1

ganz einfacher Wortschatz und Satzbau. Bilder an denen man die Handlung ablesen kann.

ab 5 Jahren

Lesestufe 2

etwas schwierigere Texte, nur noch Höhepunkte werden im Bild festgehalten.

ab 6 Jahren

Hier einige Bände für Lesestufe 1:

Eva Marder

15 Tausche Bären gegen Hund

Isolde Schmitt-Menzel

17 Die Sache mit der Maus

Ture Casserberg

18 Fips, der kleine Hund

E. Harries (Hrsg)

19 Vom Männchen, das immer brüllte

Mit Spaß in die „Neue Mathematik“

Junior-Mathe

Ein Farbwürfelspiel zur Mengenlehre, wie sie in der Grundschule gelehrt wird. Mit abwechslungsreichen Spielmöglichkeiten macht dieses Spiel in kleinen Lern- bzw. Spielschritten die Grundbegriffe der Mengenlehre verständlich. Auf die grafische Ausstattung wurde besondere Sorgfalt verwendet. Junior-Mathe ist gut einzusetzen in Kindergärten, Vorschulen und Grundschulklassen.

Für 1-8 Spieler

5-10 Jahre

Lustige Mengenlehre

Mit diesem lustigen Kartenspiel können sich Kinder schon im Vorschulalter die Grundvoraussetzungen für die Mengenlehre erspielen, wie sie in der Grundschule gelehrt wird. Schulkinder können das im Unterricht Gelernte spielend üben, logische Zusammenhänge und Ordnungsstrukturen erkennen und Lösungswege finden. Eltern bietet dieses Spiel einen Einblick in den Unterrichtsstoff ihrer Kinder.

Für 1-10 Spieler

5-10 Jahre

Lustige Spiele für die ganze Familie

Shopping Center

Bei diesem Würfelspiel kommen die Spieler durch eine Ladenstraße mit 26 Geschäften. Je nach gezogenem Anfangsbuchstaben sollen Bezeichnungen von Waren gefunden werden, die zu den verschiedenen Geschäften gehören. Dazu gehören Einfallsreichtum und schnelles Reaktionsvermögen.

Für 2-6 Spieler

ab 7 Jahren

Contact

Ein faszinierendes Gesellschaftsspiel für Kinder und Erwachsene: 140 Legekärtchen mit farbigen Linien, Bögen und Kreuzungen, die sich alle verwirrend ähnlich sehen, sollen zu einem blau-rot-schwarzen Liniensystem aneinandergespaßt werden.

Ausgezeichnet mit dem Bundespreis „Gute Form 1971“.

Für 2-10 Spieler

ab 4 Jahren

Ting Tong

Zwölf Glöckchen gehören zu diesem Gedächtnisspiel aus dem Fernen Osten. Die Glöckchen sollen so aufgehoben werden, daß die darunter versteckten Spielmarken in der richtigen Reihenfolge sichtbar werden. Die hübsche Ausstattung erhöht noch das Spielvergnügen.

Für 2-4 Spieler

5-12 Jahre

Straßenverkehr in spannenden Spielen

Verkehrsspiel

Ein klug durchdachtes Verkehrsspiel mit den wichtigsten Verkehrsregeln. Zu diesem Würfelspiel gehören Autos, ein stabiler, bunter Stadtplan mit Straßen, Kreuzungen, Verkehrszeichen und verstellbaren Ampeln und Protokollkärtchen für Verkehrssünder.

Für 2-6 Spieler

ab 8 Jahren

Verkehrszeichen-Memory

Ein spannender und lustiger Verkehrstest für alle Kinder. Jeweils zwei Kärtchen gehören zusammen: ein Verkehrszeichen in grafischer Darstellung und das gleiche Zeichen fotografiert in einer typischen Verkehrssituation. Spielend prägt sich das Kind dabei 60 wichtige internationale Verkehrszeichen ein.

Für 2-10 Spieler

ab 5 Jahren

Verkehrs-Quiz

In spannendem Wettkampf lernt das Kind bei diesem Kartenspiel die Bedeutung der wichtigsten deutschen und internationalen Verkehrszeichen. Der Spielleiter liest eine Verkehrsregel vor; wer das dazugehörige Verkehrszeichen zu besitzen glaubt, muß sich schnell melden und bekommt die Karte.

Für 2-10 Spieler

ab 8 Jahren