



Kopiervorlagen mit Lösungen



Michaela Kasak/Gabriele Schwartz

Ich hab so Lust aufs Lesenlernen!

Mit richtig guten Lesespielen
zum Leseprofi werden

ab Klasse 1

Mit Zusatzmaterial zum Download

Grundschule



Stöbern Sie in unserem umfangreichen Verlagsprogramm unter

www.brigg-verlag.de

Hier finden Sie vielfältige

- **Downloads** zu wichtigen Themen
- **E-Books**
- gedruckte **Bücher**
- **Würfel**

für alle Fächer, Themen und Schulstufen.

© by Brigg Verlag C. Büchler, Beilingerstr. 21, 86316 Friedberg, Inhaberin: Claudine Büchler
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Der Brigg Verlag kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet der Brigg Verlag nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Bestellnummer: 106DL

ISBN 978-3-95660-106-4 (Druckausgabe)

www.brigg-verlag.de



Michaela Kasak / Gabriele Schwartz

Ich hab so Lust aufs Lesenlernen!

Mit richtig guten Lesespielen
zum Leseprofi werden

ab Klasse 1

Ideen für die Praxis

Mit Zusatzmaterial zum Download

Inhaltsverzeichnis

Gabriele Schwartz: Wie dieses Buch entstand	5
Michaela Kasak: Wie dieses Buch entstand	6
Für wen das Buch gemacht wurde	7
Tipps & Tricks zum Einsatz der Spiele	8

Teil 1: Spiele mit Buchstaben

Buchstaben saugen	10	Anlaut-Schachteln	17
Chinesische Suppe	11	Buchstaben-Schnipp-Schnapp	18
Buchstaben angeln	12	Buchstabensuppe	19
Buchstabe, mach was!	13	Topflappenlesen	20
Was ist unter...?	15	Buchstaben-Bingo	21
Fliegenklatschenspiel	16	Buchstaben würfeln	22

Teil 2: Spiele mit Silben

Silben-Mau-Mau	24	Silben-Laufspiel	28
Rollbrettlesen	25	Silben verstecken	29
Silben-Bingo	26	Silbenball	30
Zauberlehrling	27	Meteoritenhagel	31
Was fehlt? – Silben	28	Silbenfänger	32

Teil 3: Spiele mit Wörtern

Wäscheleine	34	Spitz die Ohren!	42
Lesepost	35	Was fehlt? – Wörter	43
Max hat Hunger	37	Cremewörter	43
Wort-Silben-Bingo	38	Mein rechter, rechter Platz ist leer	44
Blitzlesen mit der Taschenlampe	39	Kreisel-Wörter-Lesen	45
Ich packe in meine Tasche	40	Sternenwörter-Spiel	46
Zeig mir, was du meinst!	41		

Teil 4: Spiele mit Sätzen

Spiegel-Lesen	48	Auto-Spiel	53
Kind, lies das!	49	Mach dies, mach das	54
Richtig LAUT	50	Wer oder was bin ich?	55
Körperpuppe	51	Tast-Lese-Spiel	56
Überraschungseier-Lesen	52		

Teil 5: Lesen mit gekauften Spielen

Fit und Clever	58	Lese-Lotto	65
Wörter würfeln	59	Spiel mit LÜK	66
Wort für Wort	60	Lesen mit Paletti-Scheiben	67
A bis Z	61	Lesen mit Logico	68
Wörter-Jäger	62	Z wie Zebra	69
Lese-Bingo „Ähnliche Wörter“	62	Wir gehen einkaufen	70
Silbenkarten	63	Quiz-Spiele	71
Klammerkarten „Silbenwörter“	64	Buchstabix	71
Anlautkarten	65	Ratz Fatz „Buchstaben“	72
Bezugsadressen			73
Verzeichnis der Spielmaterialien als Download			74
Bildnachweis			75

Gabriele Schwartz: Wie dieses Buch entstand

Was ich an meinem Beruf als Legasthenie- und Lerntainerin so liebe, ist der Kontakt zu Kindern. Ich schätze ihr klares, unmittelbares Feedback, sodass ich jederzeit weiß, woran ich bin, und teile ihre Freude am Spielen.

Was wir alle schon selbst erlebt – und möglicherweise auch wieder vergessen – haben, bringt Dr. Manfred Spitzer auf den Punkt, wenn er sagt:

„Wer mit Angst lernt, lernt auch die Angst. Angst verhindert Lernen.“

Der Umkehrschluss ist ebenso einfach: Wer mit Freude und Spaß lernt, fördert das Lernen und die Aufnahmefähigkeit – es wird quasi eine Tür geöffnet.

Genau das habe ich mir zum Motto meiner Trainingsstunden gemacht und setze zum Begreifen und Festigen der Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen Spiele ein, wann und wo immer es möglich ist.

So habe ich mich auf die Suche nach Lese-Spielen gemacht und musste feststellen, dass es jede Menge Material an Leseübungen gab, aber nur wenige Spiele. Mangels Alternativen kamen diese Lese-Übungen nun in meinen Trainings zum Einsatz. Die Mimik, Körperhaltung und Stimmung meiner Trainingskinder ließen keinen Zweifel daran, dass die Übungen nicht nur mit Anstrengung verbunden waren, sondern auch wenig oder nur kurzfristig Spaß machten. Häufig wurde mir in der nachfolgenden Trainingsstunde mitgeteilt, dass sie selten durchgeführt wurden.

Als ich meiner Kollegin Michaela Kasak mein Leid klagte, bestätigte sie mir, dieselbe Erfahrung gemacht zu haben, und so beschlossen wir, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Zusätzlich wollten wir „unseren“ Kindern zu mehr Bewegung verhelfen, ihre Wahrnehmung und Geschicklichkeit fördern und somit eine weitere „Lern-Tür“ öffnen.

Was daraus geworden ist, sehen Sie auf den nachfolgenden Seiten selbst. Wir laden Sie herzlich ein zu Spiel, Spaß und Bewegung.

Gabriele Schwartz

Michaela Kasak: Wie dieses Buch entstand

Ich arbeite seit vielen Jahren als Sonderschullehrerin und seit 2006 auch als Lerntrainerin. Die meisten Probleme, die die Kinder heutzutage haben, sind Lern- und Leseprobleme.

Bei jeder PISA-Studie und allen offiziellen Tests stellt sich heraus, dass die Leseleistungen der Schüler schlecht sind.

Immer mehr Kinder haben Probleme beim sinnerfassenden Lesen und überhaupt beim Erlernen des Lesens. Lesen ist jedoch die absolute Grundlage fürs Lernen – nicht nur während der Schulzeit. Auch scheint es, dass Lesen nicht mehr „in“ ist. Spaß und Konsum spielen in unserer Gesellschaft eine große Rolle, das Lesen von Büchern und Infos verliert an Attraktivität.

Zugegebenermaßen ist das Lesen der deutschen Sprache aber auch wirklich nicht leicht. Wir haben einige Buchstaben und Buchstabenkombinationen, auf die wir gut verzichten könnten, ohne das Verstehen von Texten zu erschweren: v, y, c, ß, ie, tz, ck.

Beim PISA-Sieger Finnland wurden schon vor einigen Jahren genau diese Buchstaben gestrichen, um das Lesen zu vereinfachen. Finnische Kinder haben eine zusätzliche Motivation, Lesen zu erlernen und können dieses laufend üben: Die meisten Filme und Fernsehserien sind in englischer Sprache mit Untertiteln. Das heißt: Fernsehen = Lesen.

So haben viele Lehrer und Lerntrainer bei uns das Problem, dass immer mehr Kinder Hilfe beim Lernen/Lesen benötigen.

Als Sonderschullehrerin habe ich oft Schüler, die mehrere Jahre brauchen, um die Buchstaben und das Lesen zu erlernen. Da musste und muss ich mir schon viele unterschiedliche Übungen und Spiele einfallen lassen, um den Unterricht abwechslungsreich und freudvoll zu gestalten.

Dabei habe ich festgestellt, dass Kinder schneller und besser lernen, wenn ihnen das Üben und Lernen Spaß macht und sie nicht unter Leistungsdruck stellt.

Das Ergebnis dieser Kreativität finden Sie in diesem Buch.

Michaela Kasak

Für wen das Buch gemacht wurde

Dieses Buch wurde in erster Linie für Lehrer und Lerntherapeuten, aber auch für Eltern und all jene zusammengestellt, die mit Kindern lernen und diese – speziell im Bereich Lesen – fördern möchten. Die Spiele können im herkömmlichen wie im Förderunterricht und ebenso im häuslichen Bereich eingesetzt werden. Viele Eltern, die ihre Kinder gezielt fördern möchten, sind offen und dankbar für konkrete Empfehlungen durch die Lehrer.

Klassische Leseübungen werden häufig als langweilig und langatmig empfunden, in vielen Familien stellen sie einen Streit- und Stressfaktor dar. Das spielerische Üben macht allen Spaß, nimmt den Druck und hat dadurch viel mehr Wert und Erfolg. Außerdem verschafft es den Familienmitgliedern wieder mehr gemeinsame Zeit.

Und das Schöne daran ist: Die Kinder merken gar nicht, dass sie beim Spielen das Lesen üben. Jene Spiele, die mit Bewegung kombiniert sind, machen den meisten Kindern besonders Spaß und fördern zusätzliche Wahrnehmungsbereiche.

Liebe Kolleginnen, Therapeutinnen und Anwenderinnen,

wegen der besseren Lesbarkeit verwenden wir in diesem Buch durchgehend die männliche Form „Lehrer, Therapeut, Spieler“ etc. Dies ist in keiner Weise abwertend oder respektlos gemeint. Danke für Ihr Verständnis!

Und nun – viel Vergnügen!

Tipps & Tricks zum Einsatz der Spiele

- Dieses Buch ist so konzipiert, dass alle Spiele nach ihrer Anforderung in die Teile 1 bis 4 geordnet sind. Das heißt, soll z. B. das Lesen von Silben geübt werden, suchen Sie die entsprechenden Spiele im Teil 2.
- Um den Schwarz-Weiß-Kontrast (weißes Papier – schwarzer Druck) abzumildern und somit das Lesen für das Auge angenehmer zu machen, empfehlen wir, besonders die Lesekärtchen auf pastellfarbigem Papier (hellblau, hellgrün, hellgelb) auszudrucken.
- Viele Spiele können einfach über die Download-Möglichkeit heruntergeladen und ausgedruckt werden. Es empfiehlt sich, stärkeres Papier (160 g–200 g) zu verwenden. Zur längeren Verwendbarkeit sollten die Blätter laminiert werden.
- Alle Spiele sind mit geringem Aufwand und geringen Kosten herzustellen.
- Zu jedem Spiel gibt es eine leicht verständliche Anleitung.
- Alle Spiele und Übungen sind mehrfach in der Praxis erprobt.
- Die Spiele haben keine Altersangabe, da sie nach Bedarf und nicht nach Alter gewählt werden sollen.
- Alle Spiele sind kurzweilig und beinhalten eine überschaubare Lesemenge.
- Durch die spielerische Form der Leseübung wird Leistungsdruck vermieden.
- Das Buch bietet viele Anregungen, sodass die eigene Kreativität einfließen kann.
- Die Spiele sind durch ihre Einfachheit und Abwechslung auch für Kinder mit besonderen Bedürfnissen geeignet.
- Die meisten Spiele sind so konzipiert, dass es nur einfacher Dinge aus dem Haushalt, Spielfiguren und eines Würfels bedarf, um starten zu können.
- Bei den Spielen sollte immer ein Erwachsener oder ein älteres Kind als Spielleiter fungieren, um die Richtigkeit des Gelesenen zu kontrollieren.

Teil 1

Spiele mit Buchstaben

Um das Lesen zu erlernen, müssen die Kinder die Buchstaben kennen.

Viele Kinder haben Schwierigkeiten, sich alle Buchstaben zu merken. Die Kleinbuchstaben sehen oft ganz anders aus als die Großbuchstaben. Und dann gibt es noch „besondere“ Buchstaben wie ß, ä, ü, ö, sch, ch.

Mit den folgenden Spielen haben Sie eine Auswahl an unterschiedlichsten Möglichkeiten, mit Ihrem Kind / Ihren Kindern die Buchstaben zu üben, zu wiederholen und zu festigen.

Dabei können Sie selbst die Buchstaben auswählen, die Sie üben wollen. Viele der Spiele sind mit Bewegung verbunden, da Kinder der ersten Klasse noch ein starkes Bedürfnis nach Bewegung haben. Gerade durch die Bewegung und die Verwendung von Alltagsgegenständen sind die meisten Kinder sehr motiviert, zu spielen und zu üben.



TIPP

In der Phase des Buchstaben-Erlernens empfiehlt es sich, diese immer als Laut zu benennen, also „H“ statt „Ha“, „M“ statt „Em“, „T“ statt „Te“.

Buchstaben saugen

Lernziel

- Erkennen und Benennen einzelner Buchstaben

Anzahl der Spieler

- 1 bis 3

Material

- Tablett, Trinkhalme, Papierkärtchen, evtl. Buchstabenwürfel

Spielbeschreibung

- Auf die Papierkärtchen werden die Buchstaben geschrieben, die geübt werden sollen.
- Das Kind bzw. die Kinder sollen nun bestimmte Buchstaben herausuchen, mit ihrem Trinkhalm ansaugen und an der Seite ablegen.

Varianten

- Das Spiel wird mit Wortkärtchen gespielt.
- Der Buchstabenwürfel gibt vor, welche Buchstaben gesucht werden sollen.
- Aus den Buchstaben sollen Wörter gebildet werden.

Zusätzliche Förderung

- Stärkung der Mundmuskulatur
- Auge-Hand-Koordination
- Konzentration



TIPP

Dieses Spiel ist besonders förderlich für Kinder, die Sprach- bzw. Mundmotorik-Probleme haben!

Chinesische Suppe

Lernziel

- Erkennen der Großbuchstaben, egal in welcher Position sie zu sehen sind

Anzahl der Spieler

- 1 bis 3

Material

- Tablett oder Teller, Buchstaben aus Moosgummi (Kaufmaterial) oder beschriftete Moosgummiteile, chinesische Essstäbchen

Spielbeschreibung

- Auf einem Tablett oder Teller liegen Moosgummibuchstaben.
- Ein Spieler nennt einen Buchstaben, der andere soll ihn mithilfe der Essstäbchen suchen und „herausessen“ = herausfischen.

Varianten

- Der Buchstabe wird an einen Mitspieler weitergegeben, der diesen benennen soll.
- Das Spiel wird mit Wortkärtchen gespielt.

Zusätzliche Förderung

- Verbesserung der Feinmotorik
- Auge-Hand-Koordination



TIPP

In chinesischen oder japanischen Lokalen bekommt man meist ohne Probleme Essstäbchen gratis.

Buchstaben angeln

Lernziel

- Erkennen der Buchstaben, egal in welcher Position sie zu sehen sind

Anzahl der Spieler

- 1 bis 2

Material

- Angel (Magnet an einem Essstäbchen), kleine, mit Heftklammern versehene Papierkärtchen (= magnetisch) mit handgeschriebenen Buchstaben (je nach Können)



Spielvariante mit Wörtern

Spielbeschreibung

- Die Buchstaben sollen mit einer Angel herausgefischt und laut benannt werden.

Varianten

- Die Buchstaben sollen nach Groß- und Kleinbuchstaben sortiert werden.
- Statt Buchstaben werden Wörter verwendet. Diese sollen Bildern oder Gegenständen zugeordnet werden. Hier bieten sich Sachthemen an.

Zusätzliche Förderung

- Auge-Hand-Koordination
- Verbesserung der Feinmotorik
- Konzentration
- Verbesserung der Bewegungskoordination



Passt das Wort zum Pinguin oder zum Eisbären?

- Fertige Angeln können entweder gekauft („Angelspiel“) oder mit geringem Aufwand selbst hergestellt werden. Man benötigt dafür einen Stab (Essstäbchen, Holzstäbchen, Bleistift o. Ä.), einen Faden und einen kleinen Magnet, der auf den Faden geklebt wird.
- Das Anbringen der magnetischen Heftklammern an die Kärtchen ist für viele Kinder ein Spaß, da es eine Herausforderung darstellt (Kraftkoordination).
- Auch das Beschriften der Kärtchen können die Kinder selbst übernehmen. So wiederholen sie gleich die gelernten Buchstaben und üben das Schreiben.



TIPPS

Buchstabe, mach was!

Lernziele

- Benennen der Buchstaben
- Wiedererkennen der Buchstaben
- Schreiben
- Gestalten

Anzahl der Spieler

- 2 bis 4

Material (→ 📄)

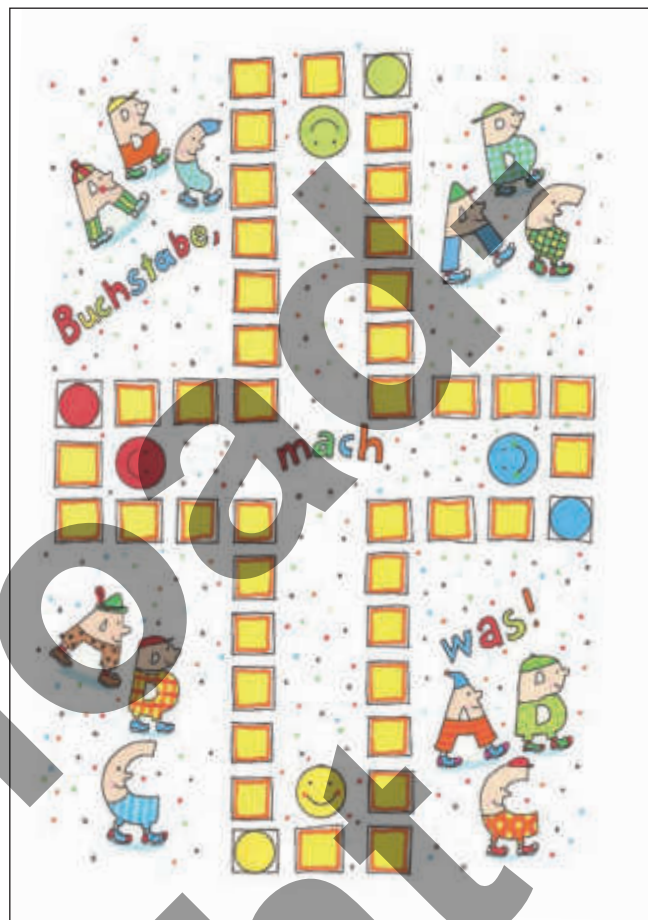
- Spielfeld „Buchstabe, mach was!“, Spielfiguren, 1-2-3 Würfel
- je nach Aufgabe: Sandwanne, Steckbrett, Laserpointer, Taschenlampe, Zaubertafel, Nuggets, Tafel, Fingerfarben, Springseil etc.

Spielbeschreibung

- Ziehen zwei oder mehrere Spielfiguren auf dasselbe Feld, wird nicht hinausgeworfen.
- Vor Beginn des Spiels werden in einige der leeren Spielfelder jene Buchstaben geschrieben, die geübt werden sollen.
- Wer auf ein Buchstabenfeld kommt, muss bestimmte Aufgaben erfüllen (Vorschläge siehe unten).

Der Buchstabe soll

- (immer) genannt werden
- in die Sandwanne geschrieben werden
- mit der Taschenlampe / dem Laserpointer auf den Boden oder an die Wand geschrieben werden
- geturnt werden
- mit dem ganzen Körper dargestellt werden
- mit einem Springseil gelegt werden
- mit Knetmasse geformt werden
- mit Fingerfarben gemalt werden
- mit dem Finger der Schreibhand in die Handfläche der anderen Hand geschrieben werden
- mit dem Finger auf den Rücken eines Mitspielers geschrieben werden



Spielfeld



Schaumstoffstangen



Buchstaben aus Knetmasse



Buchstaben mit Muscheln legen




Buchstaben in Grieß oder Sand schreiben

Das Kind soll

- den entsprechenden Groß- bzw. Kleinbuchstaben aufschreiben
- den gleichen Buchstaben (z. B. als Buchstabenkarte oder Holzbuchstaben) aus einem Nebenraum holen (Training der Merkfähigkeit!)
- ein Tier (einen Gegenstand) mit dem gleichen Anfangsbuchstaben nennen
- Befinden sich auf dem Spielfeld nur Mitlaute, soll das Kind mit einem AEIOU-Würfel einen Selbstlaut bestimmen und beide Buchstaben zusammenlauten.

Zusätzliche Förderung

- Auge-Hand-Koordination
- Förderung der Feinmotorik
- Lernen und Abspeichern der Buchstaben mit allen Sinnen



TIPPS

- Es ist sinnvoll, einen 3er-Würfel (statt eines herkömmlichen 6er-Würfels) zu verwenden, damit das Spiel nicht zu schnell beendet ist.
- Wurde das Spielfeld laminiert, können die Buchstaben mit einem Whiteboard-Stift eingetragen und anschließend ganz einfach weggewischt werden.



Buchstaben mit Glasnuggets



Buchstaben mit Steckperlen

Was ist unter...?

Lernziele

- Speicherung der Buchstaben
- Merkfähigkeit

Anzahl der Spieler

- 2 bis 4

Material (→)

- 5 Marmeladendeckel mit Farbpunkten (rot, blau, grün, gelb, weiß)
- Farbwürfel mit den entsprechenden Farben + „Joker“-Feld
- Buchstabenscheiben (siehe CD)

Spielbeschreibung

- Zuerst werden die Buchstaben gemeinsam gelesen.
- Nun wird unter jedem Deckel ein Buchstabe versteckt. Jeder Spieler versucht, sich dessen Versteck (z.B. „H“ unter dem gelben Deckel) zu merken.
- Es wird reihum gewürfelt. Der Farbwürfel bestimmt, welcher Buchstabe erinnert und genannt werden soll.
- Gelingt dies, darf sich der Spieler die Buchstabenscheibe nehmen.
- Ein neuer Buchstabe wird unter den Deckel gelegt.
- Wer am Schluss die meisten Scheiben hat, ist der Sieger.

Varianten

- mit Silben (siehe Foto)
- mit Wörtern



Die Silbenvariante



Haushaltstücher statt Marmeladendeckel



Auch diese Haushaltsgegenstände eignen sich zum Abdecken der Lesescheiben.

Die Farben der Gegenstände sollen denen des Farbwürfels entsprechen!



TIPPS

- Wählen Sie aus den Buchstaben von der CD nur jene aus, die die Kinder schon gelernt haben!
- Statt der Marmeladendeckel können auch andere im Haushalt befindliche Gegenstände zum Abdecken der Scheiben verwendet werden (siehe Fotos).

Zusätzliche Förderung

- Steigerung der Merkfähigkeit
- Konzentration
- Feinmotorik

Fliegenklatschenspiel

Lernziel

- Rasches Erkennen der Buchstaben

Anzahl der Spieler

- 2 bis 4

Material

- Buchstabenkärtchen, 1 Fliegenklatsche pro Spieler

Spielbeschreibung

- Die Buchstabenkärtchen liegen verteilt auf dem Boden.
- Ein Spieler nennt einen Buchstaben.
- Die anderen versuchen, diesen so schnell wie möglich zu finden und mit der Fliegenklatsche abzuklatschen.

Varianten

- Am Boden liegen sowohl Groß- als auch Kleinbuchstaben. Es sollen beide abgeklatscht werden.
- Es werden zwei Buchstaben genannt, die in der richtigen Reihenfolge abgeklatscht werden sollen.
- Nach jedem genannten Buchstaben werden die Kärtchen verschoben.
- Jedes Mal nennt ein anderer Spieler den zu suchenden Buchstaben.
- Die Buchstabenkärtchen können an der Wand befestigt sein (Klebeband) und sollen auch dort abgeklatscht werden.
- Die Kärtchen sind im Nebenraum. Alle Mitspieler laufen dorthin, um abzuklatschen.

Zusätzliche Förderung

- Auge-Hand-Koordination
- Konzentration
- Akustische Merkfähigkeit
- Reaktionsgeschwindigkeit
- Rücksicht auf Mitspieler



Der genannte Buchstabe wird gesucht ...



... und abgeklatscht.



TIPP

- Fliegenklatschen gibt es günstig zu kaufen. Sie eignen sich auch für andere Spiele (wie z. B. Luftballonball) oder als Zeigestab. Die Klatschen müssen vorsichtig verwendet werden, da sie sonst schnell kaputtgehen. So lernen die Kinder gleichzeitig, sowohl ihre Kraft zu dosieren als auch darauf zu achten, keinen der Mitspieler zu verletzen.

Anlaut-Schachteln

Lernziele

- Heraushören der Anlaute
- Festigen einzelner schwieriger Buchstaben
- Zuordnen zur entsprechenden Schachtel; dabei muss der Anlaut-Buchstabe gelesen bzw. wiedererkannt werden.

Anzahl der Spieler

- 1 bis 3

Material

- kleine Schachteln (mit einem bestimmten Anlaut beschriftet)
- kleine Gegenstände mit entsprechendem Anlaut

Spielbeschreibung

- Die Gegenstände aus zwei oder mehreren Schachteln werden auf dem Tisch verteilt.
 - Nun wird ein Gegenstand nach dem anderen benannt und der richtigen Schachtel zugeordnet.
- Ein Spielleiter für die Kontrolle ist empfehlenswert.

Varianten

- Bei Lauten wie z. B. ch, x, ü ist das Spiel als Anlautspiel kaum möglich. Deshalb werden Gegenstände (oder Bilder) verwendet, die den gesuchten Laut als Inlaut haben. Beispiel: „ch – Buch“, „x – Hexe“.
- Dieses Spiel kann auch als Bewegungsspiel mit Laufen oder einem Rollbrett gespielt werden. Der Gegenstand (oder das Bild) wird dann aus einem anderen Raum geholt.

Zusätzliche Förderung

- Feinmotorik
- Akustische Differenzierung
- Akustisches Selektieren
- Erweiterung des Wortschatzes



Zum Anlaut „M“ passende Spielsachen und Haushaltsgegenstände



TIPP

- Es eignen sich besonders eigene Spielsachen der Kinder. So gibt es für sie den zusätzlichen Anreiz, zu Hause Gegenstände zu sammeln, die mit einem bestimmten Laut beginnen. Die Schachteln können dann auch gemeinsam mit dem Kind bzw. den Kindern gefüllt werden.



Hier wird nach dem Inlaut „ch“ gesucht.

Buchstaben-Schnipp-Schnapp

Lernziel

- Festigung ähnlich aussehender Buchstaben (z. B. b, d, p)

Anzahl der Spieler

- 2

Material (→ 📄)

- Buchstabenkarten (oder selbst beschriftete Kärtchen)

Spielbeschreibung

- Die Karten werden gemischt. Der Kartenstapel wird halbiert, sodass jeder Spieler gleich viele Karten bekommt, die er verdeckt vor sich ablegt.
- Abwechselnd darf eine Karte umgedreht und in die Mitte gelegt werden. Dabei wird „Schnipp“ gesagt.
- Wird eine Karte mit dem gleichen Buchstaben abgelegt, den schon der Mitspieler zuvor aufgedeckt hat, darf jeder der beiden Spieler auf den Stapel schlagen und „Schnapp“ rufen.
- Wem das als Erstes gelingt, der erhält den Stapel.
- Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler keine Karten mehr hat.

Varianten

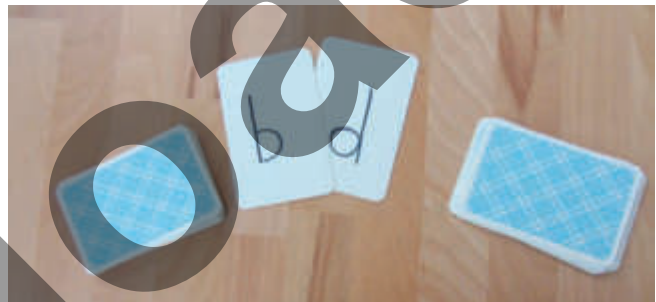
- Statt „Schnipp“ und „Schnapp“ zu rufen, können auch die Buchstaben genannt werden.
- Wird z. B. auf ein großes „B“ ein kleines „b“ abgelegt, darf ebenfalls „Schnapp“ gerufen werden.

Zusätzliche Förderung

- Reaktionsgeschwindigkeit
- Konzentration



Spielvariante von der CD



Handbeschriebene Spielkarten

- Die Spieler sollten nebeneinander sitzen, damit beide die Buchstaben aus demselben Blickwinkel sehen. Achtung: Sitzen sich die Spieler gegenüber, sieht ein „p“ für den anderen wie ein „d“ aus!
- Man erkennt die Buchstaben noch besser, wenn man die Karten mit der Hand schreibt.



TIPPS

Bitte die richtige Schreibweise beachten!

b = Strich mit Bauch
d = Kreis mit Strich rechts daneben

- Drucken Sie die Kopiervorlage (→ 📄) 5-mal aus; das ergibt 40 Karten.