

LESE - RECHTSCHREIB - INSTITUT

KLOSTERGASSE 31-33

1180 WIEN

Tel: 0660/ 55 38 971

E-Mail: legasthenie@aon.at

www.lrs-legasthenie.at

ST. VEITER STR. 20a

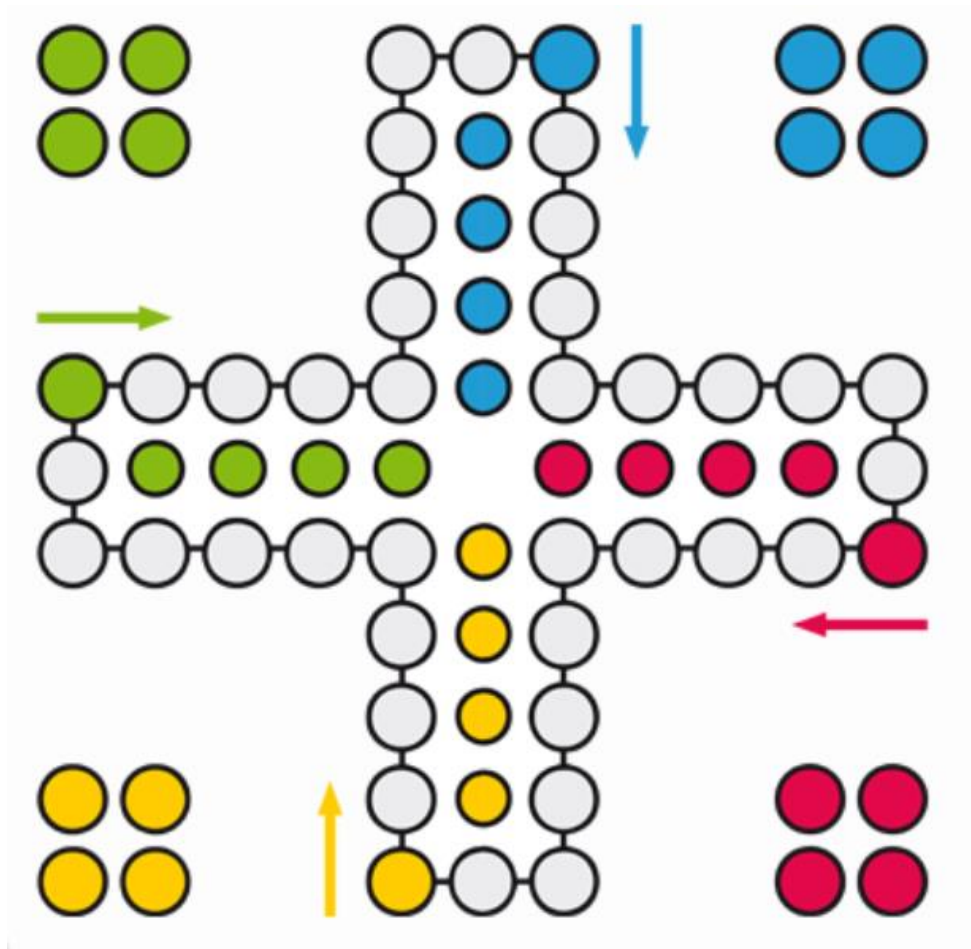
8046 GRAZ

Tel/Fax: 0316/ 69 28 02

E-Mail: legasthenie@aon.at

www.lrs-legasthenie.at

SPIELEND LERNEN



Vortragender: Dr. Reinhard Kargl

Bingo

16 oder 9 Felder

vielleicht	passiert	außerdem	Fahrrad
vorher	dahin	völlig	zieht
weglaufen	abends	nachher	während
nirgends	Maschine	Vampir	orange

Übungsmöglichkeiten

- ❖ Fehlerwörter
- ❖ Lernwörter
- ❖ Rechtschreibbereiche
 - Doppelung
 - Dehnungs-h
 - ie
 - ss/ß-Schreibung
 - ver/vor
- ❖ Wortschatz
 - Sage
 - Märchen
 - Bildgeschichte
 - Fabel ...
- ❖ Wortfelder
 - sagen
 - gehen
 - Satzanfänge

passiert

verlassen

Prinzessin

Alibi

plötzlich

Spielerisches Üben – Wortbaustein-Uno

- 6 Kartensätze
- Wortstämme mit
 1. ck
 2. Doppelkonsonanten
 3. Dehnungs-h
 4. ie
 5. ss
 6. tz



Spielregeln

Wortbaustein-Uno

Die Funktionskarten werden vorgestellt. Die Wort- und Funktionskarten werden gemischt und jeder Spieler bekommt sieben Karten.

Die restlichen Karten werden als Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Eine Karte wird aufgedeckt und offen in die Tischmitte gelegt.

Handelt es sich bei dieser ersten Karte um eine Funktionskarte, wird sie wieder in den Stapel sortiert, denn das Spiel wird immer mit einer Wortkarte begonnen.

Gespielt wird reihum, dabei haben die Karten folgende Bedeutung:

Ist es eine Wortkarte, sieht man auf ihr ein Wort, welches in mehrere Wortbausteine zerlegt ist (Vorsilbe, Wortstamm und Nachsilbe). Ist es eine Funktionskarte, wird sie wie unten beschrieben gespielt. Wenn der erste Spieler eine Karte besitzt, welche entweder eine gleiche Vorsilbe, eine gleiche Nachsilbe oder denselben Wortstamm aufweist, kann er die Karte auf die aufgedeckte Wortkarte in der Tischmitte legen. Dabei nennt er jenen Wortbaustein, der deckungsgleich ist (z.B. die Vorsilbe *ver-*). Besitzt der Spieler keine solche Karte, dann muss er eine Karte vom Stapel ziehen. So geht es in jeder Runde weiter.

Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat bzw. bei Ablauf der Spielzeit die wenigsten Karten auf der Hand hat.

Die Spieldauer kann variieren. Es empfiehlt sich, vorab eine Spielzeit festzulegen, z. B. 10 Minuten.

Die Bedeutung der Funktionskarten

- +2: Wenn diese Karte gelegt wird, muss der nächste Spieler zwei Karten vom Stapel ziehen. Die Karte darf nur auf einen passenden Wortstamm oder auf eine andere „+2-Karte“ gelegt werden.

Funktionskarten mit Wortstammansage

Alle folgenden Funktionskarten können unabhängig von Vorsilbe, Wortstamm und Nachsilbe abgelegt werden. Der Spieler, der diese Karten legt, darf einen Wortstamm seiner Wahl ansagen, der dann vom nächsten Spieler bedient werden muss.

- **Aussetzen:** Der nächste Spieler wird übersprungen. Der übernächste muss dann den angesagten Wortstamm bedienen.
- **Richtungswechsel:** Durch diese Karte ändert sich die Spielrichtung.
- **Wortstammwechsel:** Der Spieler, der diese Karte legt, darf einen Wortstamm seiner Wahl ansagen, der dann vom nächsten Spieler bedient werden muss.
- +4: Der nächste Spieler muss vier Karten vom Stapel nehmen und den angesagten Wortstamm bedienen.

Spiel und Übungsformen des Uno Spiels

- | | |
|--------------------|--------------------------------|
| - Wortbaustein-Uno | - Wortstamm-Sextett (Quartett) |
| - Sammelmemo | - Schnipp-Schnapp |
| - Wortstamm-Memo | - Tohuwabohu uvm ... |

Spielerisches Üben

Zielgerichtetheit

Was wird geübt?

Warum wird geübt?

Effizienz

Wieviel Zeit benötigt das Spiel?

Fehlervermeidung

Glücksspiele vs. Wissensspiele

Spielerisches Üben mit Karten

Übungsbereiche

- Rechtschreibung
z.B. Fehlerwörter ...

- Lesen

z.B. ähnliche Wörter ...

- Wortschatz

z.B. Wortfelder, Satzanfänge ...

Fahrrad

vielleicht

passiert

- Lauf- oder Schleichdiktat
- Dosendiktat
- Blitzlesen

Man nimmt einen Stapel Kärtchen und legt diesen verdeckt auf den Tisch. Der Spielleiter deckt jeweils ein Kärtchen kurz auf. Die Mitspielenden sollen sich das Wort merken und es wiederholen, nachdem das Wortbild nicht mehr zu sehen ist. Pro richtigem Wort wird wiederum ein Punkt vergeben¹.



- Blitzdiktat

Diese Übung funktioniert wie das Blitzlesen. Die Mitspielenden versuchen, sich das Wort bzw. die Wörter zu merken, und schreiben sie nieder, nachdem die Karten wieder umgedreht wurden. Für jedes richtig geschriebene Wort gibt es einen Punkt.

Spiele

- Merk dir was!

Bei dieser Übungsform handelt es sich um eine Spielvariante, bei der die Speicherfähigkeit des Gedächtnisses im Mittelpunkt steht.

Merk dir was 1: Den Mitspielenden werden 5 - 8 Kärtchen vorgelegt. Nach 20 Sekunden werden die Kärtchen wieder verdeckt. Für jedes gemerkte und richtig niedergeschriebene Wort gibt es einen Punkt.

Merk dir was 2: Der Spielleiter legt 5 - 8 Kärtchen auf. Nach 20 Sekunden werden die Kärtchen wieder verdeckt. In der nächsten Runde legt er ein weiteres Kärtchen dazu. Wer das neue Wort zuerst entdeckt, bekommt einen Punkt.

Merk dir was 3: Der Spielleiter legt 5 - 8 Kärtchen auf. Nach 20 Sekunden werden die Kärtchen wieder verdeckt. In der nächsten Runde nimmt er ein Kärtchen weg. Wer das verschwundene Wort zuerst weiß, bekommt einen Punkt. Diese Spielform kann auf bis zu drei verschwundene Wörter gesteigert werden.

Alle Varianten können mit dem Auftrag kombiniert werden, die Lösungswörter auch zu schreiben.

- Bingo

Das bekannte Bingo-Spielprinzip kann auch mit den Wortkärtchen einfach durchgeführt werden. Dazu benötigt man einen rechteckigen Spielplan mit 16 Feldern (im 4 x 4-Format). Einen solchen Spielplan kann man ganz einfach selbst auf ein Blatt Papier zeichnen. Die Wörter werden von jedem Mitspielenden in beliebiger Reihenfolge in die Kästchen eingetragen. Danach wird jeweils ein Wort aufgedeckt. Jede/r kreuzt das Wort auf seinem Spielplan an. Wer zuerst vier Kreuze in einer senkrechten, waagerechten oder diagonalen Reihe schafft, ruft „BINGO“ und hat gewonnen.

¹Wir waren in den Spiel-Anleitungen stets bemüht, genderneutrale Formen zu benutzen. In den Fällen, wo dies nicht möglich ist, möchten wir darauf hinweisen, dass alle Mitspielenden angesprochen werden.

Das Prinzip der Kartenpaare

Spiele und Übungsformen mit 2 oder mehr Karten

vielleicht - vielleicht	
A - a	
rufen - Beruf	
Au - to	
Er geht - nach Hause.	
Wo? Woher? Wohin? - Ortsergänzung	
Tisch - 	
Vampir - Vampire	
weiter – am weitesten	
rufen - rief	
bruben - Bruben	
schwierig - Adjektiv	
2. Pers. Präsens - du läufst	
Zahlen - zählen	
mm - Sommer	
lesen - lesen	

Spiele mit Kartenpaaren

➤ Memo

Die Kärtchen werden verdeckt aufgelegt. Die Mitspielenden dürfen reihum zwei Kärtchen aufdecken. Gehören beide Kärtchen zusammen, darf man das Kartenpaar behalten und ist noch einmal an der Reihe. Passen die beiden Kärtchen nicht zusammen, ist der/die Nächste am Zug. Wer am Schluss die meisten Kartenpaare hat, hat das Spiel gewonnen.

➤ Schnipp Schnapp

Die Karten werden auf die Kinder aufgeteilt. Jede/r nimmt seinen Stoß mit der Schrift (den Bildern) nach unten in die Hand. Gleichzeitig wird je eine Karte aufgedeckt und alle sagen „Schnipp“. Ergibt sich ein passendes Wortpaar, muss man so rasch wie möglich „Schnapp“ rufen und auf das passende Kärtchen zeigen.

➤ Tohuwabohu

Die Kärtchen müssen vor Spielbeginn nach Paaren geordnet werden. Jeweils 1 Kärtchen von einem Paar wird offen hingelegt und auf dem Tisch verteilt. Vom anderen Stapel deckt der Spielleiter in jeder Runde ein Kärtchen auf. Wer zuerst das dazu passende Kärtchen findet, sagt das entsprechende Wort und darf bei richtiger Antwort das Paar behalten. Wer am Schluss die meisten Kärtchen hat, gewinnt.

➤ Schwarzer Peter, ...

➤ Memo-Maker



Plötzlich	Plötzlich	Auf einmal	Auf einmal
Nun	Nun	Dann	Dann
Jetzt	Jetzt	Danach	Danach
Als	Als	Weil	Weil

Spiele mit mehreren Karten

➤ 3-er, 4-er Memo

Die Karten werden vermischt auf den Tisch gelegt. Es wird mit den bekannten MEMORY-Spielregeln gespielt, mit dem Unterschied, dass man statt Kartenpaaren Kartentriples sammelt. Erst wenn alle 3 bzw. 4 Formen eines Wortes aufgedeckt sind, darf man das Triple bzw. Quartett zu sich nehmen.

➤ Sammelmemo

Gespielt wird mit einem Kartenset. Von jedem Verb-Tripel wird die erste Stammform weggenommen. Diese weggenommenen Kärtchen werden nun an die Spielenden verteilt, sodass jede/r gleich viele Karten erhält. Sollten eine oder mehrere Karten übrigbleiben, werden diese aus dem Spiel genommen. Bei nur zwei Mitspielenden empfiehlt es sich, ebenfalls ein oder zwei Karten aus dem Spiel zu nehmen. Die restlichen Karten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Die Spielenden decken nun reihum eine beliebige Karte auf. Passt diese Karte zu einer der Karten, die man auf der Hand hat, so darf man diese behalten und die nächste Karte aufdecken usw. Wurde eine falsche Karte aufgedeckt, legt man sie verdeckt wieder auf ihren Platz. Hat man alle Karten eines Verb-Tripels auf der Hand, so kann man diese ablegen. Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten ablegen konnte.

Verben I streiten 1. Form	Verben I ★ -itt- 4 stritt 2. Form	Verben I ★ -itten- 4 gestritten 3. Form
Verben I leiden 1. Form	Verben I ★ -itt- 4 litt 2. Form	Verben I ★ -itten- 4 gelitten 3. Form

➤ Quartett

Drei oder mehr Personen: Zunächst werden die Karten eines Sets gemischt und einzeln an die Spielenden verteilt. Das jüngste Kind beginnt das Spiel und fragt einen beliebigen Mitspielenden nach einer eindeutig bezeichneten Karte, die ihm zur Bildung eines Verb-Tripels fehlt; z.B. „Eva, hast du die 2. Form von singen, nämlich sang?“.

Ein Spieler darf nur dann nach einer bestimmten Karte fragen, wenn er von dem betreffenden Verb-Tripel mindestens eine Karte in der Hand hält. Hat der befragte Mitspieler die gesuchte Karte, so muss er sie hergeben und der fragende Spieler darf einen weiteren Mitspieler nach einer fehlenden Karte fragen. Wenn jedoch ein Gefragter die gewünschte Karte nicht besitzt, dann ist dieser an der Reihe, nach Karten zu fragen. Sobald ein Spieler ein vollständiges Verb-Tripel besitzt, legt er dieses offen vor sich auf den Tisch. Hat ein Spieler keine Karten mehr in der Hand, ist das Spiel für ihn beendet, und die Person links neben ihm darf als nächstes nach Karten fragen. Wer bis Spielende die meisten Verb-Tripel sammeln kann, gewinnt.

Das Spiel zu zweit: Wenn nur zwei Personen spielen, erhält jeder zehn Karten. Die restlichen Karten werden als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Wer eine gesuchte Karte nicht erhält, nimmt die oberste Karte des Stapels auf und der andere Spieler darf weiterfragen. Ansonsten gelten die Regeln des Spiels für drei oder mehr Personen.

Spiele des Kieler Leseaufbaus

Der KLA hat pro Stufe



- 24 Memorykarten mit ganzen Wörtern, auf jeweils 2 Karten steht das gleiche Wort

Pakete

Pakete

Rakete

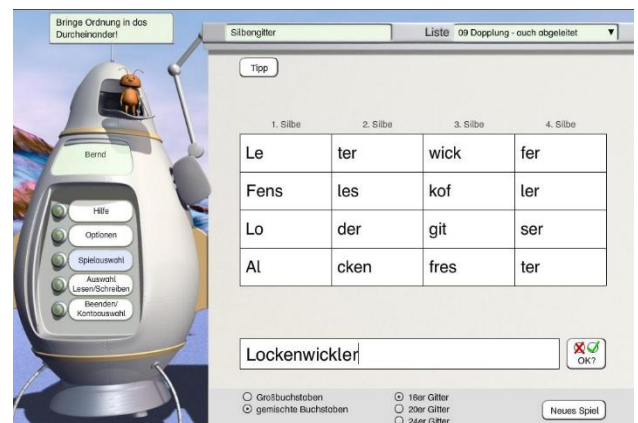
Rakete

- 24 Silbenkarten, 1 Wort besteht immer aus 2 Silben (2 Karten)

Au-

-to

Karolus



Trumpf auf ...

Fehlerfallen

2

kapu t t

Silben

1 2

Buchstaben

1 2 3 4 5 6

Wortart

Nomen – Verb – Adjektiv – andere

98



Morpheme

Un

voll

ständ

ig

keit

Morpheme sind die kleinsten bedeutungstragenden Einheiten der Sprache. Kinder müssen die morphematische Struktur der Sprache bewusst oder unbewusst erkennen.

MORPHEUS



<http://www.testzentrale.de/programm/morphemunterstutztes-grundwortschatz-segmentierungstraining-1.html>

- Wortbaukasten

VOR

Vorsilben

LES

Stufe 1

UNG

Nachsilben

EN

Nachsilben

AB

Vorsilbe

ÜBER

Vorsilben

ER

Vorsilben

GE

Vorsilben

UN

Vorsilben

ZU

Vorsilben

AN

Vorsilben

ZER

Vorsilben

Wie viele Wörter umfasst die Wortfamilie fahren?



MORPHEUS – die Übungsmöglichkeiten



Spiel- und Übungsformen

Wortbaukasten

- Wörter bauen
- Wortstamm-Stadt-Land-Fluss
- Wörterjagd
- Stammformenspiel

Wortstamm-Stadt-Land-Fluss

Es wird pro Runde ein Wortstamm aufgedeckt. Zu diesem Wortstamm muss man so schnell wie möglich ein Nomen (Namenwort), ein Verb (Zeitwort) und ein Adjektiv (Eigenschaftswort) bilden. Wer alle 3 gefunden hat, ruft „Stopp“. Für gleiche Wörter gibt es je 5 Punkte, für unterschiedliche Wörter je 10 Punkte, hat jemand als einziger ein Wort gefunden, erhält er 20 Punkte.

Namenwort	Zeitwort	Eigenschaftswort	Punkte

- Wortstämme
- Rechtschreibphänomene z.B. -mm-
- Anfangsbuchstaben
- Vorsilben z.B. ver-
- Signalgruppen z.B. -ahn-
- Sprechsilben z.B. kra-

Stammformenspiel

Nomen

ung

nis

heit

keit

schaft

er/in

Verb

en

st

t

Adjektiv

lich

ig

isch

sam

bar

los

Reihum ziehen die Mitspielenden je ein Wortstammkärtchen (z.B. „STELL“) und man muss ein Wort mit einer passenden Endung bilden (z.B. Stellung oder stellen, ...) Morpheus gilt als Joker und man darf ein Wort freier Wahl bilden. Passt in einer der folgenden Runden keine Endung zum aufgedeckten Wortstamm, darf man kein Wort schreiben. Gewonnen hat, wer als erstes seinen Spielplan vollständig ausgefüllt hat.

Wörterversenken (mein Feld)										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Wörter raten

Es treten jeweils zwei Spieler gegeneinander an. Jeder Spieler/Jede Spielerin markiert ein Wort, welches der/die andere erraten soll. Man darf abwechselnd Fragen stellen, die der/die andere mit Ja/Nein beantworten kann.

Z.B. „Wird dein Wort großgeschrieben?“/„Hat dein Wort einen Doppelmitlaut?“/„Hat dein Wort ein stummes h?“ usw.

Die nichtzutreffenden Wörter kannst du streichen. Wer das Wort des Spielpartners zuerst errät, hat gewonnen.

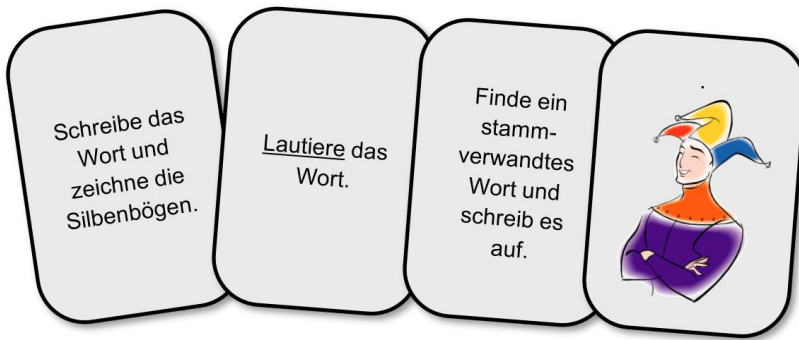
Runde 1

groß	bald	fertig	niemand	nächste	Augenblick
Geburtstag	während	kommt	Schnelligkeit	fällt	Fahrräder
Mitte	Gewinner	Nachmittag	Himmel	ängstlich	Erklärung
ungefähr	Zahl	Reihe	Befehl	gefährlich	sehr
Lehrerinnen	probieren	Schwierigkeit	verbieten	ziemlich	Ferien
fleißig	Straße	außerdem	Schluss	Tasse	grüßen

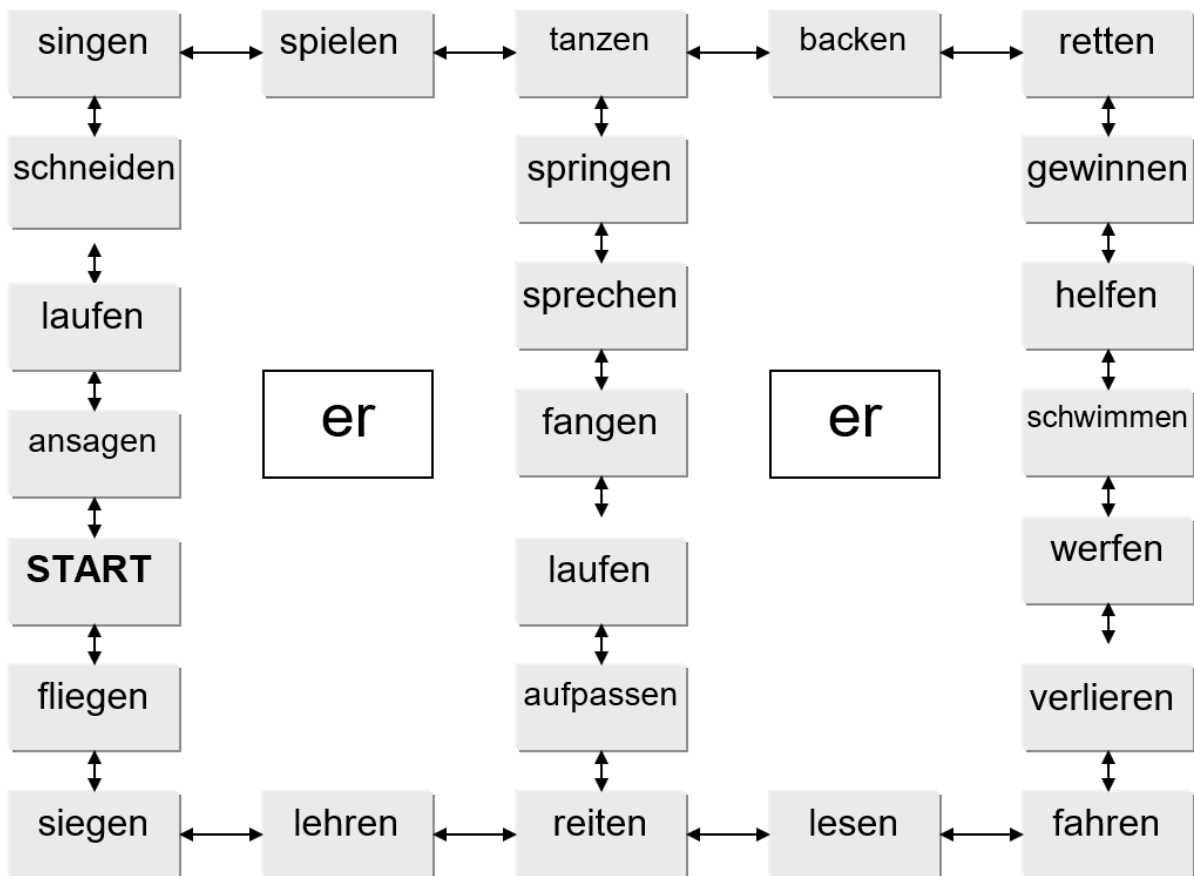
Wörter Würfeln

	Schreibe das Wort in Sprechsilben gegliedert.		Verwende das Wort in einem Satz.
	Du darfst das Wort abschreiben.		Finde ein stammverwandtes Wort.
	Lautiere/Buchstabiere das Wort		Glück gehabt.

Fehlerwortkärtchen



Das -er Spiel

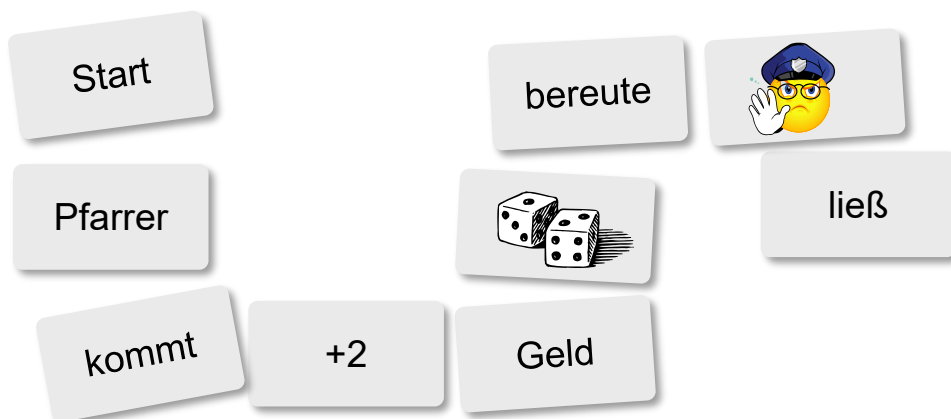


Brettspiele mit Legekärtchen

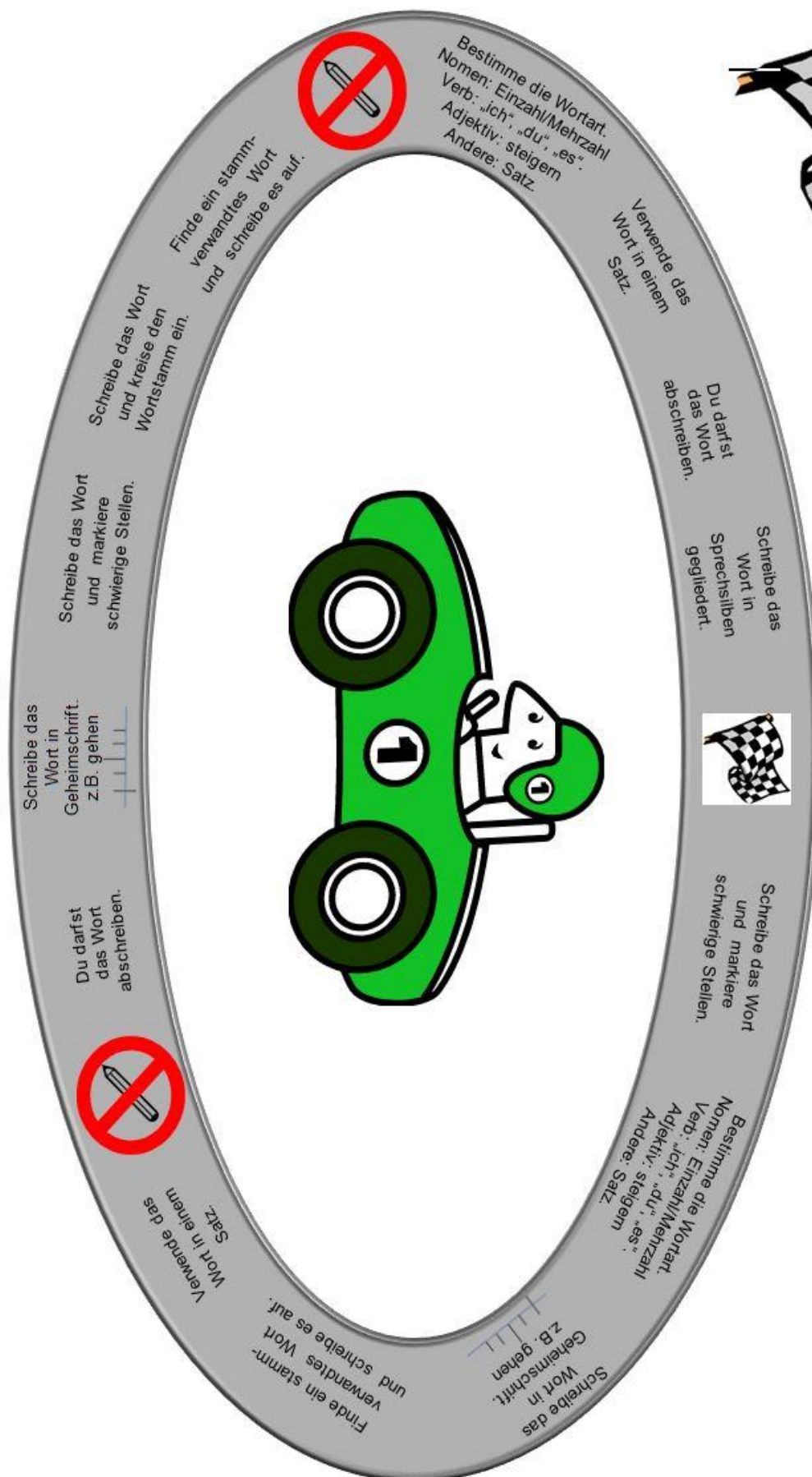
Die Karten werden aufgelegt und bilden den Spielplan.

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel bei der Karte „Start“. Es wird reihum gewürfelt.

Wer auf ein Wort zieht, muss dieses ohne Fehler aufschreiben.



Fehlerwortrennen



Konjugationsspiel



Vorbereitung

Zunächst erhält jeder Mitspieler einen ausgedruckten Spielplan.

In der Zeile „Verben“ werden jene Verben eingetragen, die man üben möchte.

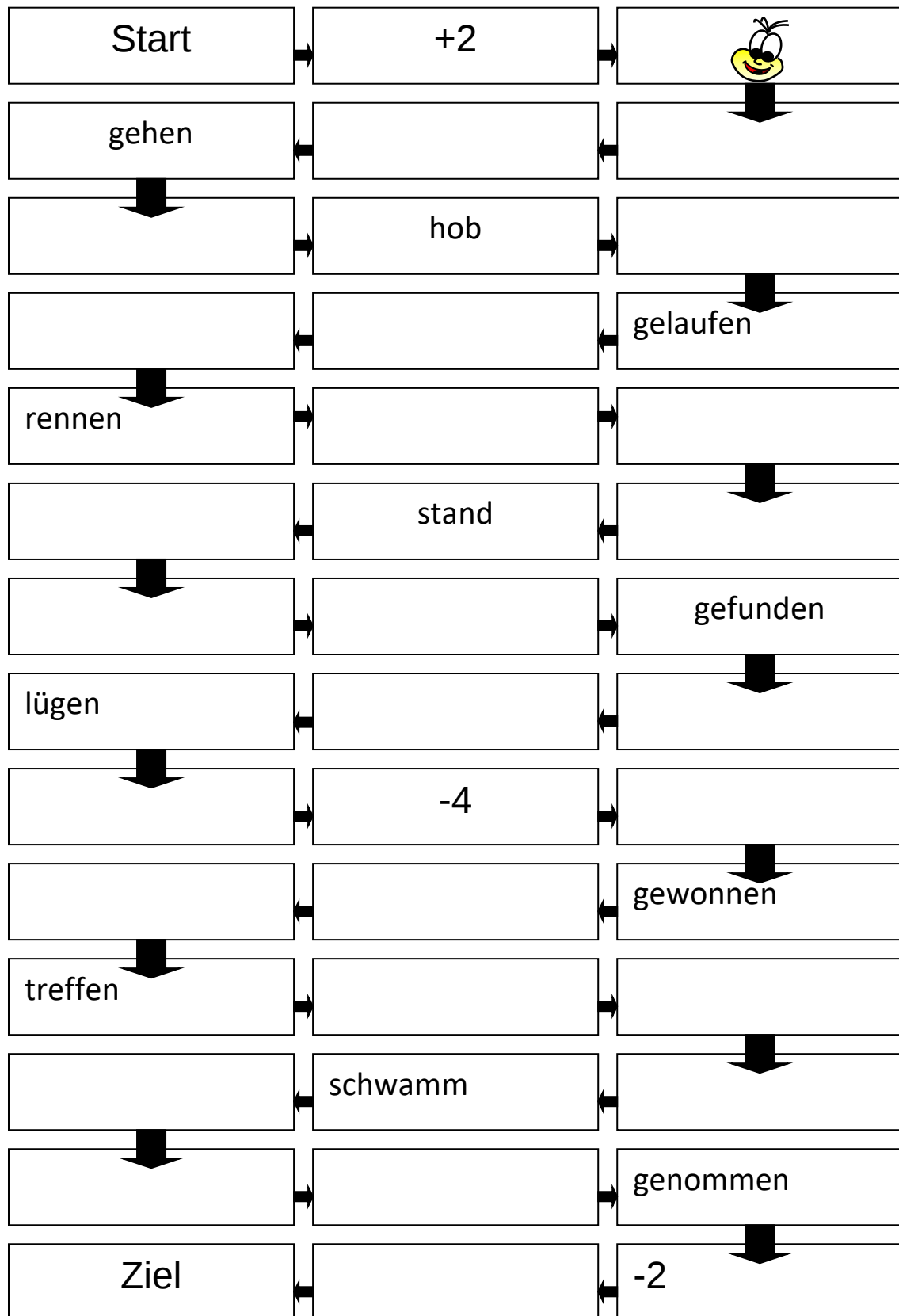
Nun wird festgelegt, in welcher Zeit die Verben stehen sollten (z.B. Mitvergangenheit).

Durchführung

Vom ersten Feld links oben wird entsprechend der gewürfelten Augenzahl in jede beliebige Richtung gezogen und die Form des erreichten Feldes in seinem eigenen Spielplan eingetragen. Anschließend kommt der/die Nächste an die Reihe. Gewonnen hat, wer seinen eigenen Plan zuerst vollständig ausgefüllt hat.

Verben					
ich		↔	↔	↔	↔
	↕		↕		↕
du		↔	↔	↔	↔
	↕		↕		↕
er sie es		↔	↔	↔	↔
	↕		↕		↕
wir		↔	↔	↔	↔
	↕		↕		↕
ihr		↔	↔	↔	↔
	↕		↕		↕
sie		↔	↔	↔	↔

Stammformenspiel

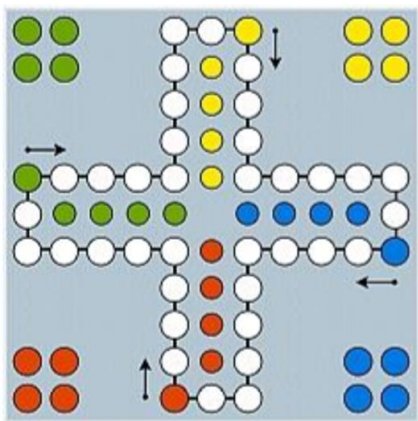


Tick – Tack Bumm

fall



Silben Mensch-ärgere-dich-nicht



Banane

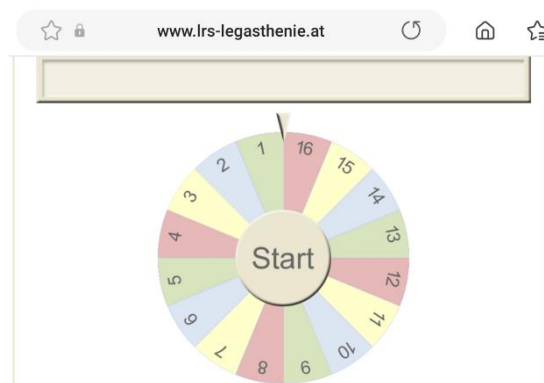
Eureka



Kaleidos



Glücksrad-App





Starke Verben 6 (fließen, schließen, gießen, schießen, genießen)

FLIEß

Bei diesem Spiel geht es darum, die Puzzles mit den Stammformen der Verben auszufüllen.

Es wird reihum gespielt. Man drückt auf START und das Glücksrad ermittelt eine Stammform.

Diese muss man in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe.

Das Ziel besteht darin, die Puzzles zu vervollständigen. Wer zuerst 2 Puzzles ausgefüllt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Beispiel: springen – sprang – gesprungen

SCHLIEß

GIEß

SCHIEß

GENIEß

ALF Wort-Schatz-Box

