

LESESPIEL 2

mit Groß- und Kleinbuchstaben

Piatnik-Spiel Nr. 7002



An alle Eltern kluger Kinder!

Der Wert dieses Spiels liegt im Zuordnen und Einprägen einfacher Wortgestalten. Das Kind muß dabei sehr gut hinschauen und genau vergleichen — da es immer zwei einander ähnliche Bilder bzw. Wörter gibt, die aber doch nicht ganz gleich sind! Sie kommen nämlich in der Einzahl und in der Mehrzahl vor. Beim Spiel wird dabei unbewußt der sprachliche Ausdruck gefördert, kleine Unterschiede im Wortbild müssen erkannt werden, Mengen bis sechs werden allmählich vertraut. Das Aneinanderfügen der Kärtchen zu Reihen (Ketten) verlangt gutes Überlegen und Mitdenken.

Sobald das Kind nach einzelnen Lauten und Buchstaben zu fragen beginnt, muß man diese „m“ „s“ „h“ „z“ usw. benennen und keinesfalls „em“ „es“ „ha“ „zet“. Das Kind macht seine Entdeckungen im Lesenlernen langsam und schrittweise, will ermuntert und gelobt werden, man muß ihm viel Zeit lassen und behutsam helfen, es will selber „draufkommen“! Das Spiel soll immer Freude und Spaß machen — es ist ein Spiel und keine Lernaufgabe. Viel Freude damit!

Das Spiel eignet sich:

- als Gesellschaftsspiel mit vielen Möglichkeiten
- als Lesespiel (besonders für Schulanfänger)
- als Alleinbeschäftigung

Das Spiel enthält:

48 Bilderkärtchen (24 für die Einzahl, 24 für die Mehrzahl)

Auf der Rückseite stehen entsprechend die 24 Wörter in der Einzahl und die 24 Wörter in der Mehrzahl.

Achtung! Jedes Kärtchen zeigt auf einer Seite eine Einzahl und auf der anderen Seite eine Mehrzahl!

8 Legetafeln mit Bildern und Wörtern (4 für Einzahl, 4 für Mehrzahl).

Spielregeln

1. Wir lernen die Dinge kennen

Zuerst sehen wir uns Kärtchen und Tafeln einmal an und entdecken dabei mancherlei: Bilder von einem oder mehreren Dingen; Wörter in roter und schwarzer Schrift; Tafeln, auf denen immer nur ein Ding gezeichnet ist; Tafeln, auf denen immer mehrere Dinge gezeichnet sind . . . Wir legen einmal alle Kärtchen mit der Bildseite nach oben und machen zwei Gruppen daraus: ein Ding — mehrere Dinge. Wir sprechen darüber: „Da ist eine Birne, ein Fisch . . .“ „Hier sind (drei) Birnen, viele (fünf) Fische . . .“ Das Kind wird die Anzahl erst später genau erkennen, wird sich aber allmählich dafür interessieren.

2. Bilderlotto (Zuordnen von Bild auf Bild)

Es empfiehlt sich, anfangs nur mit der Hälfte des vorhandenen Materials zu spielen, entweder das „Einzahlspiel“ (mit 4 Tafeln und den 24 dazugehörigen Kärtchen) oder das „Mehrzahlspiel“ (mit den entsprechenden Tafeln und Kärtchen). Später spielt man dann mit allen Tafeln und Kärtchen. Das gilt auch für die folgenden Spielregeln.

Die Tafeln werden an die Spieler verteilt. Die Kärtchen liegen mit der Bildseite nach oben auf einem Stoß vor dem Spielleiter. Er hebt jeweils ein Kärtchen ab, zeigt es allen und fragt: „Was ist das?“ (Die Kinder sollen das Bild auch in der Mehrzahl richtig benennen lernen.) „Wer hat das Bild auf seiner Tafel?“

Wer seine Tafeln als erster mit Bildern vollgelegt hat, ist Sieger.

3. Wörterlotto (Zuordnen von Wort zu Wort)

Hier braucht man die Kärtchen mit der Wortseite. Die Regel bleibt wie beim Bilderlotto, nur zeigt der Spielleiter jeweils die Wortseite des Kärtchens. Wer dieses Wort auf seiner Tafel hat, muß es „vorlesen“. (Das ist anfangs nur ein Erraten durch Zuordnen zum Bild. Nach mehrmaligem Spielen merken sich die Kinder die Wortgestalt und erkennen die Wörter auch ohne die dazugehörigen Bilder immer besser.)

4. „Billebitz — Billebutz“ (Freies Zuordnen von Wort und Bild)

Gespielt wird gleich mit allen 48 Kärtchen. Wir spielen damit zuerst das „Einzahlspiel“, verwenden also die 24 Einzahl-Bilder und die 24 Einzahl-Wörter dazu. Die 24 Wörterkarten werden an die Spieler verteilt. Die 24 Bildkarten liegen in der Tischmitte, so daß jedes Bild zu sehen ist. Die Spieler dürfen nun einige Zeit lang ihre Wortkärtchen ansehen, um die Wörter zu „erlesen“, d. h. zu erkennen. Gelingt das in einigen Fällen noch nicht, so werden die auf dem Tisch vorhandenen großen Legetafeln zu Rate gezogen. (Diese Spielart soll man erst versuchen, wenn die Kinder die meisten Wörter schon gut erkennen.) Nun ruft der Spielleiter „Billebitz — Billebutz“ und jeder Spieler darf die zu seinen Wörtern gehörigen Bildkärtchen heraussuchen und an sich nehmen.

Bei etwa gleich guten Lesern ist derjenige Sieger, der als erster alle ihm gehörenden Paare gefunden hat. Bei Kindern mit noch unterschiedlichen Lesekenntnissen sind alle „Sieger“, die ihre Kartenpaare gefunden haben und anschließend vorlesen können.

Später kann man diese Spielregel so abändern, daß die Wortkärtchen in der Tischmitte liegen, während die Spieler die Bildkärtchen bekommen. Dadurch wird das Spiel schwieriger. Man muß den Kindern dabei viel Zeit zum Anschauen und „Lesen“ lassen.

Ebenso, also auf beide Arten, kann man ein andermal das „Mehrzahlspiel“ spielen, indem man dazu die 48 Kärtchen mit den Mehrzahl-Bildern und Mehrzahl-Wörtern verwendet.

5. Bilderkette (Bild an Bild fügen)

Gespielt wird mit den Bildseiten aller 48 Kärtchen. Bei 2 Spielern erhält jeder 12, bei 3 Spielern 8 und bei 4 Spielern 6 Kärtchen. Der Rest kommt auf einen Stoß zum „Kaufen“. Der ausgeloste Beginner legt irgendein Bildkärtchen auf, auf dem das Bild eines Dinges (Einzahl) zu sehen ist. Der nächste Spieler soll das Kärtchen mit dem dazupassenden Mehrzahlbild anfügen, z. B. an das Bild mit einer Maus das Bild mit vielen Mäusen anfügen. Hat er es nicht, darf er einmal vom Stoß „kaufen“. Kann er dann immer noch nicht ansetzen, kommt der nächste Spieler dran. Wer passend dazulegen konnte, darf ein beliebiges

neues Einzahl-Bildkärtchen ansetzen, an welches der nächste Spieler wieder das dazupassende Mehrzahlbild fügen muß. Hat ein Spieler ein „Paar“, so darf er diese beiden Kärtchen zugleich ansetzen und dazu noch ein weiteres, damit der nächste Spieler fortsetzen kann. Sieger ist, wer zuerst keine Kärtchen mehr hat.

6. Bild — Wort — Kette

(Erst spielen, wenn die Kinder die Wörter erkennen! Große Legetafeln als Nachschauhilfe bereitlegen!)

Gespielt wird wieder mit allen 48 Kärtchen. Wir spielen wieder zuerst das „Einzahlspiel“, also mit den Einzahl-Bildern und Einzahl-Wörtern. Der Spielleiter nimmt alle Wortkärtchen an sich. Die Bildkärtchen werden an die Spieler verteilt, und diese legen sie vor sich hin. Der Spielleiter setzt ein Wort an. Wer das dazugehörige Bild hat, darf es anfügen, und der Spielleiter setzt ein neues Wort an. Sieger ist, wer zuerst kein Kärtchen mehr hat. Der Spielgedanke ist derselbe wie im „Billebitz — Billebutz-Spiel“, aber die Kinder erleben das Längerwerden der Kette durch die Bild-Wort-Paare als neuen Eindruck.

Abwandlung: Der Spielleiter nimmt die Bildkärtchen an sich und die Spieler bekommen die Wortkärtchen.

Ebenso ist das „Mehrzahlspiel“ auf diese beiden Arten zu spielen.

7. Wort-Wort-Kette (für schon gute Leser, schwierigste Spielart!)

Man spielt mit allen 48 Wortkärtchen, also Ein- und Mehrzahl. Der Spielleiter bekommt die Mehrzahl-Wortkärtchen, die Einzahl-Wortkärtchen werden an die Spieler verteilt. Gespielt wird nach der Regel von Spiel 6, nur muß diesmal an das jeweilige Einzahlwort das Mehrzahlwort angefügt werden. Zum Schluß soll die ganze Wörterkette vorgelesen werden.

Abwandlung: Der Spielleiter setzt Einzahlkärtchen an, die Spieler haben die Mehrzahlkärtchen zum Anfügen.

8. Buchstabenspiel

Unserem Lesespiel ist außerdem noch eine Tafel mit ausgestanzten Buchstaben beigegeben, aus denen von den Kindern alle im Spiel vorkommenden Wörter zusammengesetzt werden können. Damit ist eine weitere Alleinbeschäftigung für fortgeschrittene Leser möglich.