

Spieliste

bereit gestellt von Evelin Harten und Gisela Hofmann

Wörterspiele

1. „Auf den Kopf gestellt“

Sie denken sich ein Wort aus und schreiben es von oben nach unten auf. Auf der anderen Seite des Blattes schreiben Sie das Wort entgegengesetzt von unten nach oben auf. Das Kind muss nun den Raum zwischen den beiden Wörtern mit neuen Wörtern füllen.

2. Buchstaben- und Wortketten

Im Wechsel mit dem Lesekind: Sie nennen ein Wort, das Lesekind muss ein neues Wort nennen, das mit dem letzten Buchstaben des ersten Wortes beginnt: z.B.: Schule - Eimer - Ranzen - Nagel...

Variation: Aus diesen Worten kann eine Geschichte erfunden werden. Quatschgeschichten sind besonders schön!

Alternativ: Sie nennen ein zusammengesetztes Wort, mit dem letzten Wortteil muss ein neues zusammengesetztes Wort gefunden werden, z.B.: Fahrrad - Radkette - Kettenschloss...

3. ABC belegen

Schreiben Sie auf Notizzettel das ABC - ohne schwierige Buchstaben wie z. B. Q. Die Zettel werden auf dem Fußboden der Reihe nach hingelegt, und auf ein Kommando wird zu jedem Buchstaben ein Gegenstand im Raum gesucht, der auf den jeweiligen Buchstaben gelegt wird. Die einzelnen Gegenstände mit den dazugehörigen Anfangsbuchstaben werden am Ende zusammen durchgegangen.

4. Galgenmännchen

Benötigt werden Stift und Papier. Sie überlegen sich nun ein längeres Wort, von dem Sie lediglich den Anfangsbuchstaben (bzw. je nach Schwierigkeitsgrad mehrere Buchstaben) hinschreiben. Alle weiteren Buchstaben des ausgedachten Wortes werden durch Striche markiert. Das Kind nennt nun in beliebiger Reihenfolge nacheinander einzelne Buchstaben des Alphabets. Sie müssen nun jeweils sagen, wie oft und an welcher Stelle des Lösungswortes dieser Buchstabe vorkommt. So ergibt sich nach und nach das gesuchte Wort. Kommt ein genannter Buchstabe darin jedoch nicht vor oder hat das Kind gar das falsche Wort geraten, so beginnen Sie damit einen Galgen mit einem Gehängten zu zeichnen. Dies geschieht in mehreren Etappen (bei jeder Fehlfrage kommt ein Teilstrich dazu), so dass das Kind je nach gespieltem Schwierigkeitsgrad etwa 10 bis 15 Fehlversuche hat. Hat das Kind dann das Wort noch nicht herausgefunden, so hat es verloren und hängt symbolisch am Galgen. Wer das Spiel mit dem Galgen nicht spielen will, kann auch eine Blume malen und bei jedem Fehler eine Blüte wegradieren mit dem Ziel, den Begriff zu erraten, bevor die Pflanze „eingeht“.

5. Gegenteile finden

Sie nennen Wörtern, zu denen das Kind das Gegenteil finden muss.

6. Scrabble

Brettspiel, bei dem die Spieler aus zufällig gezogenen Buchstaben Wörter legen.

7. Reime finden

Sie geben ein Wort vor, das Kind muss Wörter suchen, die sich auf das vorgegebene Wort reimen.

8. Buchstabensalat

Aus einer willkürlichen Anhäufung von Buchstaben muss das Kind möglichst viele Wörter bilden.

9. Kreuzworträtsel

Sie denken sich ein Kreuzworträtsel aus, z.B. zu Wörtern, die in einem gelesenen Buch vorkommen, das das Kind dann anhand von Hinweisen lösen muss.

10. Schüttelwort

Sie geben ein (möglichst langes) Wort vor, aus dem das Sie und das Kind durch Umstellen der Buchstaben oder Silben ein neues Wort bilden müssen. Z.B. Schlittschuhe: Schule, Hut, Teil, etc.

Spiele für das Bewegungsbedürfnis

Alle Spiele sind für 2 Personen gedacht: einen Anleiter und das Kind.

An Materialien benötigen Sie eine Uhr mit Sekundenzeiger oder eine Sandeieruhr (macht Spaß zum Beobachten!), DIN A 4 Papier und Luftballons.

1. Auf den Tisch des Hauses

In diesem Spiel geht es darum möglichst schnell kleine Aufträge zu erfüllen. Diese können anfangs im Raum erledigt werden, im Weiteren außerhalb des Raumes im Schulhaus und auf dem Schulgelände.

Der Anleiter klopft mit der Hand auf den Tisch und nennt einzeln Gegenstände, die das Kind holen soll: Auf den Tisch des Hauses ein Buch, einen Schuh, ein Blatt Papier, ein Haar, eine Jacke, oder auf den Tisch des Hauses ein Stück Klopapier, ein Stein, ein grünes Blatt, ein Stock, eine Unterschrift, ein Becher Wasser, - je nach Möglichkeiten, die das Haus bietet. Das Kind rennt los, bringt diesen Gegenstand. Zum Ansporn wird eventuell die Zeit kontrolliert.

2. Treppenrennen

Auf ein Kommando rennt das Kind los und soll vom Erdgeschoss in den ersten/zweiten Stock usw., der Schule rennen. Als Schwierigkeitsgrad kann das Zählen der Stufen noch hinzugenommen werden. Hier kann wieder der Sekundenzeiger eingesetzt werden. Variationen können sein 5 Mal um den Tisch rennen oder wie lange brauchst du zum Gartentor und zurück oder zum Spielgerüst, usw.

3. Aufräumen

Hier geht es wieder um Schnelligkeit. Der Anleiter schafft die Unordnung und das Kind bringt sie hinterher wieder in Ordnung. Z.B.: Stuhl verrücken, Buch rausziehen, Vorhang zuziehen, Türe öffnen, Ranzen verstellen usw. Nehmen Sie anfangs wenig Gegenstände, ca. 1 Minute und das Kind rennt hinterher und stellt alles wieder an seinen richtigen Platz. Wichtig ist hier ein Rollenwechsel!

4. Papier zerreißen

Ein DIN A 4 Blatt soll in 1 Minute in möglichst viele Stücke zerrissen werden (Schnee herstellen), die Schnipsel werden gezählt. Machen Sie mit! Wer schafft die meisten Schnipsel? Sie können sich auch mit Zeitungs- oder Zeitschriftenpapier behelfen.

Variation: wer kann die längste Schlange aus einem DIN A 4 Blatt reißen?

5. Hüpfen

Auf einem Bein im Raum hüpfen, mal rechts mal links. Die Strecke gemeinsam bestimmen.

6. Sachensucher (auf dem Schulgelände)

Sie erstellen eine Suchliste (ev. schon mitbringen oder mit dem Kind gemeinsam erstellen). Auf der Suchliste stehen Dinge wie (zur Auswahl):

Etwas Schönes	Etwas Glattes	Drei unterschiedliche Farbtöne aus der Natur
Eine Feder	Etwas Raues	Einen natürlichen Wärmespeicher
Etwas Rundes	Drei kleine Steine	Das kleinste Teil, das du finden kannst
Etwas Hässliches	Fünf Blätter	Etwas, das deiner Haarfarbe ähnelt

Diese Gegenstände besehen und bestimmen Sie gemeinsam, lassen Sie sich Beobachtungen und Erfahrungen berichten. Zum Ende der Stunde sollten sie an ihren Platz zurückgebracht werden. Vielleicht animieren sie auch zum Sammeln.

7. Luftballonspiele

Spielen Sie gemeinsam mit einem aufgeblasenen Luftballon oder auch zweien, wie z.B. ein aufgeblasener Luftballon wird hin und her geworfen. Der Luftballon wird balanciert auf dem Kopf, der Hand, dem Finger, der Nase, dem Ellenbogen, dem Bauch, dem Po usw. Machen Sie mit! Der Luftballon wird getrieben durch Pusten oder mit der Hand oder mit einem Stück Pappe. Vereinbaren Sie eine Strecke im Raum.

Spiele zur Übung der Wahrnehmung und Konzentration

1. Ich sehe was, was du nicht siehst

Das Kind soll einen Gegenstand erraten, der im Raum ist und eine bestimmte Farbe hat oder mit einem bestimmten Buchstaben anfängt.

2. Buchstaben erraten

Malen Sie einen Buchstaben auf den Rücken des Kindes, der erraten werden soll. Daraus kann schließlich ein Wort oder Satz werden. Kinder lieben diese sinnliche Übung mit Körperkontakt. Setzen Sie dieses Spiel nicht gleich am Anfang der Lesezeit ein.

3. Kimspiele

Sie legen 5-10 Gegenstände aus dem Raum/ihrer Handtasche auf den Tisch (Stift, Spiegel, Geldbeutel, usw. Es sollten alle Gegenstände sein, die dem Kind bekannt sind). Die Gegenstände werden eine Minute angeschaut, dann legt man ein Tuch/Schal darüber. Das Kind soll jetzt benennen, welche Gegenstände dort liegen. Ältere Kinder können diese Gegenstände auch aufschreiben. **Variation:** Die Gegenstände werden in eine bestimmte Reihenfolge gelegt, die nach kurzem Besehen und Zudecken und Verändern wieder in die richtige Reihenfolge gebracht werden sollen.

4. Kleidung verändern

Sie stellen sich dem Kind gegenüber und besehen sich gegenseitig ca. eine Minute. Jetzt stellen sie sich mit dem Kind Rücken an Rücken. Jeder verändert ein Teil an sich, z.B. Schnürsenkel öffnen, Ärmel hochkrempeln, Schuhe ausziehen, usw. Danach wenden Sie sich wieder gegenseitig zu und jeder muss erraten, was der andere verändert hat. Es ist ratsam mit dem Kind gemeinsam zu überlegen, was es alles an sich verändern kann. Beginnen können Sie auch indem vorerst Sie etwas an sich verändern.

5. Geschichte erzählen

Sie erzählen eine Geschichte, wobei ein bestimmtes Wort elektrisiert ist, z.B. „Baum“. Jedes Mal wenn das Wort „Baum“ vorkommt, schnappt das Kind nach einer Belohnung. Das können Steine, Kastanien, aber auch mal Bonbons sein. „Heute bin ich an einem Baum vorbeigekommen, der schon ganz gelbe Blätter hatte, es war ein Kastanienbaum. Unter dem Baum lagen viele Kastanien, die die Kinder aufsammelten, usw.“