



SPIELANLEITUNG



Einführung für Eltern

Das Lernspiel »Lesen« ist so konzipiert, dass sowohl das leseunerfahrene Vorschulkind als auch das Grundschulkind, das bereits lesen kann, gerne damit spielt. Denn auf spielerische Weise und unterschiedlichem Schwierigkeitsniveau kann das Kind Leselernprozesse anbahnen, verfeinern oder steigern. Ohne Zwang, ohne Misserfolge, immer im individuellen Lern- oder Spieltempo. Für jede Lesefertigkeitsstufe ist eine Spielvariante vorgesehen.

Mit diesem Lesespiel wird die Lesefreude des Kindes angeregt, ohne dass das Kind das Gefühl hat, unter Druck lernen zu müssen. Denn die verschiedenen Lesespiele machen riesig Spaß.

Das Stichwort heißt: *Spielend lernen – lernend spielen!*



Spielvorbereitung

Hinweis:

Vor dem ersten Spielen müssen die 81 Bildkarten, die 140 Buchstaben und die 34 Lesestreifen vorsichtig aus den Stanztafeln gebrochen werden.

1 | Großbuchstaben sortieren

Benötigtes Material: Alle Buchstaben, Schachtelunterteil mit Sortier-Einsatz.

Was üblicherweise wie eine Spielvorbereitung aussieht, kann hier zum einfachsten Spiel werden – die Buchstaben richtig in den Sortier-Einsatz einordnen. Das ist beim erstmaligen Spielen, wenn die Buchstaben aus den vorgestanzten Tafeln herausgelöst werden, ohnehin nötig. Später sollte dieses kleine Spiel aus Ordnungsgründen stets den Abschluss bilden.

Wie wird gespielt? Zuerst müssen alle Buchstaben so aufgelegt werden, dass die Großbuchstaben sichtbar sind. Auf der Rückseite jedes Buchstaben-Kärtchens befindet sich der entsprechende Kleinbuchstabe.

Das Kind, welches mit dem Spiel beginnt, nimmt einen beliebigen Buchstaben und sucht aus der Menge aller Buchstaben noch einen zweiten dazu. Beide zusammen werden dann in ein beliebiges Fach des Sortier-Einsatzes gelegt. (Für häufige Buchstaben wie z.B. »E« benötigt man eventuell zwei Fächer.)

Reihum nimmt dann jeder weitere Spieler einen Buchstaben, sucht seinen »Zwillingsbruder« und legt ihn in den Einsatz. Da oft von einer Sorte mehr als zwei Buchstaben vorhanden sind, kann ein Buchstabenpaar auch mehrmals gesucht werden. Dann wird es natürlich in das Fach gelegt, das bereits für diesen Buchstaben vorgesehen ist.

Das Spiel kann erweitert werden, indem man nicht »Zwillinge«, sondern

»Drillinge« oder »Vierlinge« sucht. Die höchste Stufe wäre erreicht, wenn man ausmacht, dass man eine Buchstabensorte erst dann in den Sortier-Einsatz legt, wenn man alle gleichen Buchstaben gefunden hat. Dieses Spiel sollte nicht mit Wettbewerbscharakter gespielt werden, da ja die Buchstaben in unterschiedlichen Mengen vorhanden sind und die Kinder benachteiligt wären, die einen seltenen Buchstaben suchen müssen. Sollte man dennoch so spielen wollen, dass der Schnellste gewinnt, muss vorher die Menge aller Buchstaben so vorbereitet werden, dass von den gesuchten immer gleich viel vorhanden sind, d.h. es müssten bestimmte Buchstaben vorher entfernt werden.

Hinweis 1:

Die seltenen Buchstaben »Q« – »Ä« – »Ö« – »Ü« sind nur je einmal vorhanden und haben deshalb keinen Zwilling. Sie bleiben logischerweise am Ende übrig und kommen zusammen in ein Fach.

Die 2 Joker (= unbedruckte Kärtchen) kommen auch in dieses Fach.

Hinweis 2:

Jeder der 26 Buchstaben kommt auch einmal auf rotem Grund vor. Dies dient dazu, bei späteren Spielen und Übungen den sogenannten »Anlaut« farblich herauszustellen. Für dieses Spiel hat das keine Bedeutung.

Was lernt das Kind bei diesem Spiel? Das Kind lernt, sich Buchstabenformen einzuprägen, sie wieder zu erkennen, unterschiedliche Formen zu unterscheiden – eine sehr wichtige Voraussetzung für den Leselernprozess.

2 | Kleinbuchstaben sortieren

Benötigtes Material: Alle Buchstaben – so gedreht, dass die Kleinbuchstaben sichtbar sind, Schachtelunterteil mit Sortier-Einsatz.

Es wird gespielt wie im Spiel 1 beschrieben. **Einziger Unterschied:** Man verwendet die Kleinbuchstaben, die sich auf der Rückseite der Großbuchstaben befinden. Zum Unterscheiden von Groß- und Kleinbuchstaben braucht man ein Kind, das schon lesen kann, oder einen Erwachsenen.

3 | Bilder und Wörter des ABC

Benötigtes Material: Die 25 beidseitig bedruckten Bildtäfelchen mit den Wörtern des ABC, die entsprechenden Wortstreifen dazu, Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Hinweis: Man findet die 25 Bildtäfelchen des ABC mit Hilfe der grauen Nummerierung auf der Rückseite. Da sich beim Wort »XYLOPHON« das »X« und das »Y« in einem Wort befinden, sind es nur 25 statt 26 Kärtchen.

Das Spiel 3 ist das eigentliche Grundspiel. Es kann sowohl alleine als auch mit mehreren Kindern gespielt werden. Es hat keinen Wettbewerbs-



charakter, es gibt keine Gewinner oder Verlierer. Vielmehr handelt es sich um eine spielerische, elementare Einführung in den Leselernprozess.

Wie wird gespielt? Das Kind legt (bzw. die Kinder legen) vor sich eines oder mehrere der Bildtäfelchen auf den Tisch. Der Reihe nach sollen die Kinder zunächst einmal die dargestellten Bilder mit dem richtigen Wort benennen. Ein Kind, das lesen kann, bzw. ein Erwachsener kontrolliert jeweils, ob auch das richtige Wort verwendet wurde, indem das Kärtchen umgedreht wird.



Auf der Rückseite jedes Bildkärtchens ist das gesuchte Wort aufgedruckt, wobei der erste Buchstabe farbig hervorgehoben ist.

Es ist zusätzlich noch die Einzahl- und Mehrzahlbildung vorhanden. Man kann darauf bereits hier eingehen, man kann aber auch darauf verzichten.

Wenn klar ist, welches Wort bei jedem Bild gemeint ist, kommt der nächste Schritt (wobei man am Anfang niemals alle 25 Bildkärtchen auf einmal verwenden sollte).

Jetzt werden die Bildkärtchen so aufgelegt, dass die Seite des Täfelchens sichtbar ist, auf der das Bild und das Wort abgebildet ist. Die Kinder müssen nun den Bildern die entsprechenden Wortstreifen zuordnen.

Das ist nicht zu schwer, denn das Wort ist ja auf dem Bildtäfelchen oben dargestellt. Doch man sollte diese scheinbar einfache Übung auch nicht unterschätzen: Je mehr Bildtäfelchen verwendet werden, desto genauer müssen die Kinder hingucken, um die Wörter nicht falsch zuzuordnen.

Wichtig:

Die Kinder sollten immer das Wort laut aussprechen und dabei besonders auf den ersten Laut achten, denn er entspricht dem ersten (farbigen) Buchstaben des geschriebenen Wortes. (Anlautmethode!)

Wenn die Kinder die Zuordnung auf die oben erwähnte Weise sicher beherrschen, kann man die Zuordnung wiederholen – dieses Mal jedoch mit der Vorderseite der Bildtäfelchen. Jetzt sind nur noch die Bilder zu sehen! Das ist natürlich für die Leseanfänger sehr schwer und sollte nur gemacht werden, wenn sich die Kinder schon die Wörter, bzw. den Anfangsbuchstaben der Wörter gut eingeprägt haben. Gerade der Anfangsbuchstabe sollte hier als Hilfe eine große Rolle spielen, denn er spielt bei der »Anlautmethode« eine entscheidende Rolle.



Als Abschluss dieser äußerst wichtigen Übungen sollten die Kinder unbedingt eigenaktiv tätig werden.

Sie sollen aus der Menge aller Buchstaben, die vorher entweder auf dem Tisch gemischt oder in den Sortier-Einsatz eingeordnet wurden, die richtigen Buchstaben herausuchen und auf oder unter das vorgedruckte Wort des Wortstreifens legen. Dabei sollten die Kinder den ersten Buchstaben rot legen – wieder mit der Absicht, den Anlaut des Wortes hervorzuheben!



Das wird beim ungeübten Kind zunächst länger dauern, erfordert Geduld, und richtige Zuordnungsleistungen sollten gelobt werden.

Hat das Kind ein Wort komplett zusammengefügt, so wird dieses Wort »gelesen«: Es braucht nur das zugeordnete Bildmotiv richtig benennen. Buchstaben-Kenntnis ist eigentlich noch nicht erforderlich – ganzheitliche Leselern-Methode!



Mit der Zeit wird das Kind feststellen, dass bestimmte Buchstabenformen immer wieder auftauchen – es lernt die Form und das Aussehen einzelner Buchstaben kennen. Wird dieser Lernschritt vom Kind selbst vollzogen, kann die Lautung eines so erkannten Buchstaben erklärt werden (... dies ist ein »K«, dies ist ein »N« usw.). Wenn man dem Kind die Lautung eines Buchstaben erklären will, ist es sehr wichtig, nicht die üblichen Erwachsenen-Ausdrücke zu verwenden, wo ein »K« mit »Ka«, ein »N« mit »eN« bezeichnet wird. Vielmehr sollte man die Mitlaute ohne Selbstlaute benennen, also z.B. dies ist ein »NNN«, dies ist ein »KKK«.

Wichtig:

Alle Übungen des 3. Spieles sollten zunächst nur mit den 25 Bildtäfelchen und Wortstreifen des ABC durchgeführt werden.

4 | Selbstlaute, Mitlaute, Umlaute, Doppellaute

Benötigtes Material: Die 34 beidseitig bedruckten Bildtäfelchen, zu denen es Wortstreifen gibt, Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Das Spiel 4 ist eine Erweiterung des Spiels 3. Es kann sowohl alleine als auch mit mehreren Kindern gespielt werden. Es hat wie Spiel 3 keinen Wettbewerbscharakter, es gibt keine Gewinner oder Verlierer.

Im Spiel 4 kommen zu den ABC-Grundwörtern noch weitere Wörter mit besonderen Anlauten hinzu.

Wie wird gespielt? Das Spiel entspricht im Prinzip dem Spiel 3, nur dass der Wortschatz erweitert ist. Wichtig für Eltern und Erzieher ist die folgende Erklärung der Farbgebung der Anlaute, die bei den 34 Wortstreifen unterschiedlich ist:



Roter Anlaut:

Hier handelt es sich um die *Selbstlaute*
A, E, I, O, U



A P F E L

Blauer Anlaut:

Hier handelt es sich um die *Mitlaute*
B, C, D, F, G, H, J, K, L, M, N, P, Q, R,
S, T, V., W, X, Y, Z



F I S C H

Pinkfarbener Anlaut:

Hier handelt es sich um die *Doppellaute*
EI, EU, AU



E I S

Grüner Anlaut:

Hier handelt es sich um die *Umlaute*
Ä, Ö, Ü



Ü B U N G

Hellblauer Anlaut:

Hier handelt es sich um *Mitlautgruppen*,
die zusammen einen bestimmten
Laut ergeben, z.B. SCH, SP, ST, QU



S C H A F

5 | Das Spiel mit allen 81 Bildtäfelchen

Benötigtes Material: Alle 81 beidseitig bedruckten Bildtäfelchen, Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Das Spiel 5 ist eine weitere Erweiterung des Spiels 3. Es kann sowohl alleine als auch mit mehreren Kindern gespielt werden.

Es hat wie Spiel 3 keinen Wettbewerbscharakter, es gibt keine Gewinner oder Verlierer. Im Spiel 5 kommen alle 81 Bildtäfelchen zum Einsatz.

Wie wird gespielt? Das Spiel entspricht im Prinzip dem Spiel 3, nur dass der Wortschatz erweitert ist und dass man hier die Wortstreifen nicht verwendet, sondern nur die Bildtäfelchen und die Buchstaben.

Zunächst legt man alle (oder nur einen Teil der) Bildkärtchen so auf den Tisch, dass nur die Bilder sichtbar sind.

Dann wählt man ein beliebiges Kärtchen aus. Das Kind, das an der Reihe ist, spricht das Wort, welches das Bild darstellt, laut aus.

Dann versucht dieses Kind, das Wort mit Hilfe der Buchstaben-Kärtchen zu schreiben, wobei wieder der Anlaut mit einem (bzw. zwei) roten Buchstaben hervorgehoben werden sollte. Danach wird das Bildtäfelchen umgedreht: Jetzt sieht man, ob das Wort richtig geschrieben wurde. Wenn ja – super! Wenn nein – sofort verbessern!

Man kann vorher vereinbaren, ob man Großschreibung verwendet oder sogar Groß-Kleinschreibung.



B L U M E



P F E R D



Z U C K E R



A U G E

6 | Groß-Klein-Schreibung

Benötigtes Material: Alle 34 Wortstreifen, Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Der Leseanfänger sollte zunächst einmal nur die Großbuchstaben verwenden, da das Erlernen des ABC für ein Kind ein schwieriger Prozess ist. Wer jedoch die Großbuchstaben kennt und auch gut zusammenlesen kann, darf gerne auch schon mit der Groß-Kleinschreibung beginnen.

Wie wird gespielt?

1. Schritt: Man wählt einen Wortstreifen aus, dreht ihn so herum, dass das Wort in Großbuchstaben geschrieben ist.

Dann legt man mit den Buchstaben-Kärtchen das Wort ebenfalls mit Großbuchstaben darunter (also nicht auf den Wortstreifen).



Dann dreht man bis auf den ersten Buchstaben alle Buchstaben-Kärtchen einfach um – schon steht das Wort in Groß-Klein-Schreibung da. Der erste Buchstabe bleibt dabei als Großbuchstabe stehen.

Zur Kontrolle dreht man auch den Wortstreifen um – siehe da: Auch hier steht das Wort in Groß-Klein-Schreibung da.

2. Schritt: Man wählt einen Wortstreifen aus, dreht ihn so herum, dass das Wort in Großbuchstaben geschrieben ist.

Dann legt man mit den Buchstaben-Kärtchen das Wort darunter gleich in Groß-Kleinschreibung. Zur Kontrolle wird der Wort-Streifen einfach umgedreht. Fehler sofort verbessern!



7 | Wörter bilden (Grundwortschatz)

Benötigtes Material: Alle Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der zwei Joker (= unbedruckte Kärtchen), Anhang dieser Spielanleitung – Kapitel »Grundwortschatz«

Dieses Spiel ist die Fortsetzung des Grundspieles (Nr. 3) und sollte erst gespielt werden, wenn das Kind keine Probleme mit dem Grundspiel hat. Es wird auch hier ohne Wettbewerb gespielt, so dass es keine Verlierer oder Gewinner gibt.

Wie wird gespielt? Im Anhang dieser Spielregel finden sich mehrere Seiten, auf denen eine Reihe von Wörtern aus dem Grundwortschatz der Kinder abgedruckt sind. Es gilt nun, diese Wörter mit den Buchstaben nachzulegen.

Ein Kind, das noch nicht richtig lesen kann, kennt natürlich den Sinn dieser Wörter nicht, da er hier nicht mit Bild-Motiven vorgegeben ist.

Es ist deshalb nötig, dass ein Erwachsener bzw. ein Kind, das lesen kann, ein »gelegtes« Wort vorliest.

Mit der Zeit wird dann das Kind die Wortbilder wiedererkennen und auch

selbst lesen. Dies ist ein ganzheitliches Lesen, da das Kind nicht einzelne Buchstaben »aneinanderliest«, sondern einfach das ganze Wort wiedererkennt und benennt.

Gerade durch das Fehlen der Bilder wird aber ein Kind motiviert, den Sinn eines »gelegten« Wortes selbst, aus eigener Kraft zu erlesen. Es wird beginnen, nach der Lautung der einzelnen Buchstaben zu fragen.

Hier können die 25 ABC-Bildkarten (Rückseite) gute Hilfe leisten (Anlautmethode). Damit aber beginnt das Kind, das lediglich sinnerfassende, ganzheitliche Lesen zu durchbrechen – es beginnt, ein Wort in einzelne Laute aufzugliedern, der eigentlich, synthetische Leselernprozess ist damit in vollem Gange.

Als Erwachsener kann man dies gut fördern, indem man dem Kind mehrere Wörter untereinander legt, die mit demselben Laut beginnen, z.B. »MAMA« – »MAUS« – »MILCH«.

Das Kind wird mit der Zeit den Anfang der Wörter als »MMM« erkennen. Das »M« wäre damit aus dem Wortganzen herausgelöst.

Dieses Spiel kann ohne Veränderung des Schwierigkeitsgrades unbegrenzt erweitert werden, indem man dem Kind weitere Wörter vorschreibt und nachlegen lässt, bzw. Wörter aus Zeitungen, Zeitschriften, Büchern etc. als Vorlagen benutzt.



8 | Wörter bilden ohne Vorlage

Benötigtes Material: Alle Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der 2 Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Dieses Spiel ist nur für Kinder geeignet, die bereits einige Buchstaben samt ihrer Lautung kennen. Es kann mit oder ohne Wettbewerbscharakter gespielt werden.

Wie wird gespielt? Ein einfaches, dem Kind bekanntes Wort wird gesagt. Es gibt also kein Bild oder Wort als Vorlage. Buchstabe für Buchstabe versucht nun das Kind, das Wort nach seiner Lautung zusammenzusetzen. In einer vereinfachten Form können dem Kind die für das Wort benötigten Buchstaben vorgegeben werden, so dass das Kind nur noch die Reihenfolge bestimmen muss. In der schwierigen Form muss sich das Kind die Buchstaben selbst aus der Menge aller Buchstaben heraussuchen.

Da die Regeln der deutschen Sprache sehr schwierig und teilweise unverständlich sind, liegt hier die Gefahr nahe, dass das Kind ein Wort mit falscher Rechtschreibung legt.

Hier muss sofort verbessert werden, damit sich das Kind nichts Falsches einprägt!

Das Spiel mit Wettbewerbs-Charakter Jedes Kind bekommt den gleichen Satz Buchstaben. Reihum überlegt sich jedes Kind ein Wort, das sich aus den vorhandenen Buchstaben legen lässt und ruft es laut. Wer es als erster richtig gelegt hat, bekommt einen Punkt. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Wörtern die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Was lernt das Kind bei diesem Spiel? Hier werden keine Einzelfertigkeiten mehr gelernt, vielmehr wird die Gesamtfähigkeit des Lesens und Schreibens geübt. Natürlich werden dem Kind die Probleme der Orthographie bewusst.



9 | Wörter lesen

Benötigtes Material: Alle Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der 2 Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Umkehrung des Spielvorschlags Nr. 8. Es ist demnach ebenfalls erst für Kinder geeignet, die bereits Lese-fortschritte gemacht haben.

Wie wird gespielt? Ein Kind in der Runde bzw. ein Erwachsener setzt ein den Kindern bekanntes Wort zusammen, ohne dass die Spieler dabei zusehen dürfen.

Auf Kommando wird das Wort präsentiert. Wer es als erstes gelesen hat, bekommt einen Punkt. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Wörtern die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielt man ohne Wettbewerbscharakter, geht es einfach darum, vorgegebene Wörter so schnell wie möglich zu lesen.

10 | A – B – C

Benötigtes Material: Die 26 Buchstaben-Kärtchen des gesamten Alphabets

Dieses Spiel hat nur einen Sinn, wenn es mit mehreren Spielern gespielt wird. Man sucht zuerst die 26 Buchstaben des »A-B-C« heraus, mischt sie und legt sie als Großbuchstaben auf den Tisch.

Es geht darum, das »A-B-C« in der richtigen Reihenfolge zu legen.

Reihum hat jedes Kind einen Versuch: Es muss die ungeordneten Buchstaben in der richtigen Reihenfolge des »A-B-C« legen.

Wenn das ganze »A-B-C« gelegt ist, kommt die Kontrolle mit Hilfe dieser Spielregel (siehe unten!): Jeder Buchstabe, der an der richtigen Position liegt, ergibt einen Punkt.

Gewonnen hat, wer die meisten Punkte hat.

Bei ungeübten Lesern empfiehlt es sich, die Reihenfolge vorher gemeinsam zu legen und gut einzuprägen.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

11 | Wörter-Schlange

Benötigtes Material: Alle 140 Buchstaben-Kärtchen

Dieses Spiel kann zwar alleine gespielt werden, es macht jedoch viel mehr Spaß, wenn mehrere Kinder teilnehmen. Es wird nicht auf Sieg oder Niederlage gespielt. Als Material braucht man alle 140 Buchstaben, die entweder offen als Großbuchstaben auf dem Tisch liegen oder im Sortier-Einsatz liegen. Die teilnehmenden Kinder sollten einigermaßen lesen können.

Es geht darum, eine lange Wörterschlange aus vielen Namenwörtern zu bilden, bei denen jeweils das vorhergehende mit dem nachfolgenden Wort ein sinnvolles zusammengesetztes Namenwort ergibt.

Ein Kind beginnt und legt ein beliebiges Namenwort z. B. HAUSTÜR. Das folgende Kind braucht nun ein Wort, das zusammen mit TÜR einen Sinn ergibt, z.B. HAUSTÜRSCHLOSS.

So wird die Wort-Schlange fortgesetzt (z.B. HAUSTÜRSCHLOSSGEIST), bis entweder die Buchstaben zu Ende sind, oder kein passendes Wort mehr gefunden wird.

Wer schafft die längste Schlange?

12 | Viele Wörter aus einem Wort

Benötigtes Material: Buchstaben-Kärtchen

Dieses Spiel kann alleine oder mit mehreren Spielern gespielt werden. Die teilnehmenden Kinder sollten einigermaßen lesen können, je geübter – desto besser wird die Wortausbeute sein.

Es geht darum, aus den Buchstaben eines vorgegebenen Wortes möglichst viele neue Wörter zu setzen.

Man vereinbart zunächst ein Wort, das mindestens acht Buchstaben haben sollte. Jeder Spieler setzt dieses Wort und legt es vor sich hin.

Die nicht verwendeten Buchstaben kommen zur Seite.

Nun wird das Grundwort wieder in sein Einzelbuchstaben zerlegt und jedes Kind versucht, aus den Buchstaben wieder ein anderes Wort zu legen. Wurde ein neues Wort gefunden, darf sich das Kind auf einer

Liste einen Punkt eintragen. Das Wort wird wieder aufgelöst, ein anderes gesucht usw. Wer die meisten verschiedenen Wörter findet, gewinnt.
Wichtig: Die neu gebildeten Wörter dürfen durchaus auch weniger Buchstaben als das Grundwort haben.

Außerdem dürfen alle Wortarten verwendet werden, Namenwörter, Zeitwörter, Eigenschaftswörter usw.

Bei besonders geübten Lesern, z. B. auch bei Erwachsenen, bekommt dieses Spiel einen besonderen Reiz, wenn es auf Zeit gespielt wird.

13 | Die kleine Geschichte

Benötigtes Material: Alle 140 Buchstaben-Kärtchen

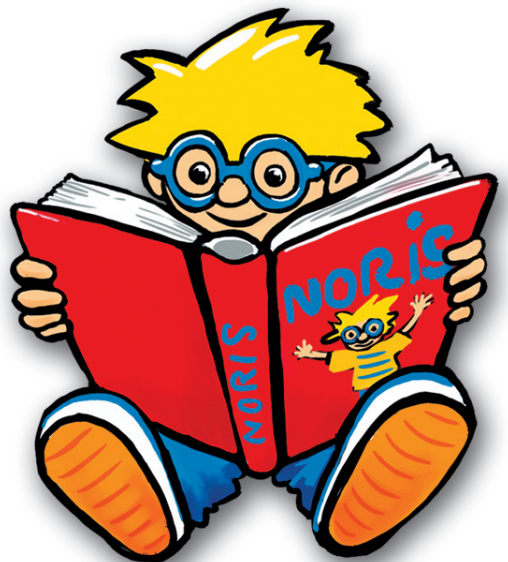
Dieses Spiel stellt den höchsten Schwierigkeitsgrad dar und sollte nur von guten Lesern gespielt werden. Als Material braucht man alle 140 Buchstaben. Es geht darum, eine kleine Geschichte aus dem vorhandenen Buchstabenmaterial zu gestalten. Reihum darf jedes Kind ein Wort legen. Ein neues Wort muss zusammen mit den vorhergehenden einen sinnvollen Satzzusammenhang ergeben. Wenn ein Punkt oder ein Komma kommen müsste, wird eine neue Zeile begonnen.

Hier können auch die Joker verwendet werden. Ein Joker ersetzt einen bestimmten Buchstaben, der nicht mehr vorhanden ist.

Wer schreibt die schönste Geschichte?

Hinweis:

Natürlich lassen sich mit dem Spielmaterial noch viele, viele Lesespiele spielen. Dem Erfindungsgeist und der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.



14 | Wörter des Grundwortschatzes

Nachfolgend wird eine große Anzahl von Substantiven (Namenwörtern), Verben (Zeitwörtern) und Adjektiven (Eigenschaftswörtern) sowie sonstigen Wörtern aus dem Grundwortschatz, 1. bis 4. Jahrgangsstufe, aufgeführt.

Die Wörter sollen als Anregung zum Spielen dienen.

Namenwörter (Substantive)

ABEND	BODEN	ERLAUBNIS	FURCHT	HERSTELLUNG
AMPEL	BOOT	ERLEBNIS	GARTEN	HEXE
APFEL	BROT	ERWARTUNG	GEBÄUDE	HIMMEL
ÄPFEL	BRÖTCHEN	ERZÄHLUNG	GEBURT	HITZE
APRIL	BRIEF	EULE	GEBURTSTAG	HÖHE
ARM	BRAND	EURO	GEFAHR	HÖHLE
ARZT	BRILLE	EUROPA	GEHEIMNIS	HOSE
ÄRZTIN	BRÜCKE	FAMILIE	GELD	HUND
AST, ÄSTE	BRUDER	FEBRUAR	GELDER	HUNDE
AUFGABE	BUCH	FEHLER	GEMEINDE	HUNGER
AUGE	BUSCH	FELD	GEMÜSE	IGEL
AUGUST	CENT	FELDER	GESCHÄFT	IMPFUNG
AUTO	CHRISTBAUM	FENSTER	GESETZ	INFORMATION
BABY	COMPUTER	FERIEN	GESICHT	INTERESSE
BÄCKER	CLOWN	FERNSEHER	GEWITTER	JAHR
BAHN	CHRIST	FETT	GLÜCK	JANUAR
BALL	DECKE	FEUCHTIGKEIT	GOTT	JUGEND
BÄLLE	DEUTSCHLAND	FEUER	GRAS	JULI
BANK	DEZEMBER	FICHTE	GRÄSER	JUNGE
BAUCH	DIENSTAG	FINGER	HAARE	JUNI
BÄUCHE	DISKETTE	FLASCHE	HALS	KÄFER
BAUM	DONNER	FLÜGEL	HAND	KÄFIG
BÄUME	DONNERSTAG	FLUGZEUG	HÄNDE	KALENDER
BEIN	DRAHT	FLUSS	HANDY	KÄLTE
BEISPIEL	DRÄHTE	FLÜSSE	HANG	KAMM
BERUF	DRECK	FLÜSSIGKEIT	HASE	KATZE
BETT	DRUCK	FRAU	HAUFEN	KIEFER
BIENE	DUMMHKEIT	FREIHEIT	HAUS	KIND
BILD	DURST	FREITAG	HÄUSER	KINDER
BILDER	ECKE	FREMDE	HAUT	KLASSE
BIRNE	EI	FREUND	HÄUTE	KLEID
BLATT	EIER	FREUNDIN	HECKE	KLEIDER
BLÄTTER	ELTERN	FRIEDEN	HEIZUNG	KOMPASS
BLICK	ENDE	FRÖHLICHKEIT	HILFE	KOPF
BLITZ	ENTE	FRUCHT	HEMD	KÖRPER
BLOCK	ENTFERNUNG	FRÜHLING	HEMDEN	KRAFT
BLUME	ENTWICKLUNG	FUCHS	HERBST	KRAUT
BLÜTE	ERDE	FÜLLER	HERR	KRÄUTER

KREUZ
KREUZUNG
KRIEG
KUH
KÜHE
KUSS
LAND
LÄNDER
LÄRM
LAUB
LEHRER
LEHRERIN
LEUTE
LEXIKON
LICHT
LIED
LIEDER
LÖFFEL
LOHN
MÄDCHEN
MAGNET
MAI
MANN
MÄNNER
MÄRZ
MASCHINE
MAUS
MÄUSE
MEDIEN
MEER
MESSER
MIETE
MINUTE
MITTAG
MITTE
MITTWOCH
MONAT
MONTAG
MOOS
MUND
MÜNDER
MÜLL
MUTTER
NACHT
NÄCHTE
NÄHE
NAHT

NAHRUNG
NAME
NASE
NÄSSE
NATUR
NEBEL
NOVEMBER
NUMMER
NUSS
OBST
OHR
OKTOBER
ONKEL
OSTERN
PÄCKCHEN
PAKET
PAPIER
PASS
PÄSSE
PFERD
PFERDE
PILZ
PIZZA
PLATZ
PLÄTZE
POMMES
PROGRAMM
PUPPE
QUADRAT
QUAL
QUELLE
RADIO
RÄTSEL
RAUPE
RECYCLING
REGEN
REH
REHE
ROCK
RÜCKEN
RUHE
SAFT
SÄFTE
SALZ
SAMMLUNG
SAMSTAG
SAND

SATZ
SÄTZE
SCHALL
SCHALTER
SCHÄRFE
SCHATTEN
SCHERE
SCHLOSS
SCHLÜSSEL
SCHMETTERLING
SCHMUTZ
SCHNEE
SCHRECK
SCHUH
SCHUHE
SCHULE
SCHUTZ
SCHWESTER
SCHWIERIGKEIT
SEE
SEIFE
SEKUNDE
SEPTEMBER
SKIZZE
SOHN
SOMMER
SONNE
SONNTAG
SPAGETTI
SPANNUNG
SPAZIERGANG
SPIEGEL
SPITZE
SPORT
STADT
STÄDTE
STAMM
STÄMME
STÄNGEL
STANGE
STEUER
STIEL
STIFT
STIRN
STOFF
STRAND
STRÄNDE

STRAFE
STRAHL
STRAUCH
STRÄUCHER
STREIT
STROM
STÜCK
STUHL
STUNDE
STURM
SUPPE
TAG
TAGE
TANNE
TANTE
TASCHE
TASSE
TAXI
TECHNIK
TEDDY
TEE
TELEFON
TELLER
TEMPERATUR
TEXT
THEATER
THERMOMETER
TIEFE
TIER
TOCHTER
TRÄNE
TRAUM
UHR
UHU
UNTERRICHT
URLAUB
VASE
VATER
VERBOT
VERBRENNUNG
VEREIN
VERKEHR
VERLETZUNG
VERPACKUNG
VOGEL
VORFAHRT
VORSICHT

WAHL
WALD
WÄLDER
WÄRME
WASSER
WEG
WEGE
WEIHNACHTEN
WETTER
WIESE
WIND
WINDE
WINTER
WOCHE
WORT
WURZEL
ZAHL
ZAHN
ZÄHNE
ZEITUNG
ZEHE
ZEIT
ZEUGNIS
ZIEL
ZIMMER
ZUCKER
ZUKUNFT
ZWIEBEL

Zeitwörter (Verben)

ÄNDERN
ANTWORTEN
ARBEITEN
ÄRGERN
AUFRÄUMEN
AUFWECKEN
BACKEN
BADEN
BAUEN
BEGINNEN
BEGLEITEN
BEOBACHTEN
BEWEGEN
BEZAHLEN
BIEGEN
BITTEN

BLEIBEN
BLICKEN
BLITZEN
BLÜHEN
BOHREN
BOXEN
BRENNEN
BRINGEN
DANKEN
DENKEN
DONNERN
DREHEN
DRÜCKEN
EMPFINDEN
ENTFERNEN
ENTWICKELN
ERLAUBEN
ERLEBEN
ERWARTEN
ERZÄHLEN
ESSEN, ISST
FAHREN
FALLEN
FANGEN
FERNSEHEN
FINDEN
FLIEGEN
FRAGEN
FRESSEN
FREUEN
FRIEREN
FÜHLEN
FÜHREN
FÜLLEN
GEBEN
GEHEN
GESCHEHEN
GEWINNEN
GLÜHEN
HABEN, HAT
HÄNGEN
HALTEN
HEIZEN
HELFEN
HERSTELLEN
HOFFEN
HÖREN

IMPFFEN
INFORMIEREN
KÄMMEN
KAUFEN
KENNEN
KLETTERN
KOMMEN
KÖNNEN
KRATZEN
KRIECHEN
KÜHLEN
LASSEN
LAUFEN, LÄUFT
LEBEN
LEGEN
LERNEN
LESEN
LEUCHTEN
LIEBEN
LIEGEN
MACHEN
MALEN
MESSEN
MIXEN
MÜSSEN
NÄHEN
NEHMEN
NUMMERIEREN
NÜTZEN
PACKEN
PASSEN
PFLANZEN
PFLEGEN
QUAKEN
QUÄLEN
RATEN
RECHNEN
REDEN
REISEN
RENNEN
RIECHEN
ROLLEN
RUFEN
RÜHREN
SAGEN
SAMMELN
SCHALTEN

SCHAUEN
SCHEINEN
SCHIEBEN
SCHIMPFEN
SCHLAFEN
SCHMECKEN
SCHNEIDEN
SCHREIBEN
SCHREIEN
SCHÜTTELN
SCHÜTZEN
SCHWEIGEN
SCHWIMMEN
SCHWITZEN
SEHEN
SETZEN
SINGEN
SITZEN
SOLLEN
SPAREN
SPAZIEREN
SPIEGELN
SPIELEN
STÄRKEN
STEHEN
STELLEN
STEUERN
STIMMEN
STREITEN
STRÖMEN
SUCHEN
TRAGEN
TRÄUMEN
TREFFEN
TRINKEN
TURNEN
ÜBEN
ÜBERQUEREN
UMKEHREN
VERBIETEN
VERBRAUCHEN
VERBRENNEN
VERGESSEN
VERLETZEN
VERLIEREN
VERPACKEN
VERSCHMUTZEN

VERSUCHEN
WACHSEN
WÄHLEN
WARTEN
WASCHEN
WECHSELN
WIEGEN
WISSEN
WOHNEN
WOLLEN
WÜNSCHEN
ZÄHLEN
ZEICHNEN
ZEIGEN
ZIEHEN
ZIELEN

**Eigenschafts-
wörter
(Adjektive) &
sonstige Wörter**

ACHT
ÄHNLICH
ALLE
ALT
ANDERS
ÄNGSTLICH
AUCH
BEQUEM
BEREITS
BESSER
BEVOR
BISSCHEN
BLAU
BLIND
BÖSE
BRAUN
BRAV
BUNT
DEUTLICH
DEUTSCH
DICK
DRECKIG
DREI
DUMM
DUNKEL
DÜNN

DURSTIG
ECKIG
EHRLICH
EIGENTLICH
EINS
ELF
ENG
ENTGEGEN
FEIN
FERTIG
FETT
FEUCHT
FLÜSSIG
FREI
FREMD
FRISCH
FRÖHLICH
FÜNF
GEHEIM
GELB
GESTERN
GESUND
GLATT
GRÜN
GUT
HÄUFIG
HART
HELL
HEUTE
HOFFENTLICH
HUNDERT
HUNGRIG
JUNG
KALT
KLAR
KLEIN
KRANK
KÜHL
LANG
LÄNGER
LAUT
LEICHT
LEISE
LETZTE
LETZTER
LIEB
LINKS

MEHR
MORGEN
NAH
NASS
NEU
NEUN
NIEMALS
NIEMAND
NÜTZLICH
PLÖTZLICH
RECHTS
REICH
RICHTIG
ROT
RUHIG
SCHARF
SCHIEF
SCHMUTZIG
SCHNELL
SCHÖN
SCHRECKLICH

SCHWARZ
SCHWIERIG
SECHS
SIEBEN
SPÄT
STARK
STILL
TAUSEND
TIEF
TREU
TROCKEN
UNGEFÄHR
VIER
VIELLEICHT
VOLL
VOLLSTÄNDIG
VORSICHTIG
WÄHREND
WARM
WEICH
WEIT

WICHTIG
WILD
ZEHN
ZUKÜNFTIG
ZULETZT
ZURÜCK
ZWEI
ZWÖLF

Häufige Wörter

AB
ABER
ALS
ALSO
AM
AUF
DANN
DASS
DENN
DIES(ER)
DOCH

DURCH
EUCH
FÜR
GANZ
HINTER
ICH
IHM
IHNEN
IMMER
JEDE(R)
KEIN(ER)
MAN
MEIN(ER)
MICH
NICHT
NICHTS
NUN
ODER
OFT
SCHON
SEHR

SEIT
SICH
SIND
UNS(ER)
VIEL
WANN
WARUM
WELCHE(R)
WENIG
WENN
WIEDER
WO
ZUSAMMEN

Zahl der Spieler:

Alter:

Autor:

Illustrationen:

Inhalt:

1 und mehr

ab 5 Jahren

Michael Rüttinger

Heidemarie Rüttinger

81 Bildkarten (beidseitig bedruckt mit Lösung
und Einzahl/Mehrzahl)

34 Wortstreifen (Vorderseite Großbuchstaben,
Rückseite Groß-Kleinschreibung)

140 Buchstaben (Vorderseite Großbuchstaben,
Rückseite Kleinbuchstaben)

farbige Spielanleitung mit vielen Übungen, Kommentaren
und Wörtern aus dem Grundwortschatz

Art.-Nr.: 60 607 6340

NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH & Co. KG
Werkstraße 1 | 90765 Fürth | www.noris-spiele.de

*Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.
Adresse bitte aufbewahren.*