

# LESE- UND SCHREIBSPIELE

## WÖRTERSAFARI – Klasse 4 bis 6

Wählen Sie ein Spiel nach dem Kompetenzstand Ihrer Gruppe und der zur Verfügung stehenden Zeit aus. Bitte beachten Sie: Bei einigen Spielen sind Vorbereitungen nötig. Als schnelle Variante kann auch M16 (Wortgitter) eingesetzt werden.

### 1 Tiere raten (Lesespiel, Förderung der Lesekompetenz)

Es sind zehn Aussagen von einem Tier oder einer Pflanze vorbereitet. Die Aussagen werden von einzelnen Schüler:innen oder der Lehrperson nacheinander vorgelesen. Die oder der Schüler:in, der meint, das Tier oder die Pflanze zu wissen, legt den Finger auf die eigene Nase. Dazu wird laut gesagt „Ich bin ein(e)...“ und der Name der Pflanze oder des Tiers wird gerufen.

*Vorbereitung: Zehn Aussagen zu einem Tier oder einer Pflanze ausdrucken oder auf Moderationskarten schreiben.*

### 2 Phantasiewelt (Schreibspiel, Förderung der Schreibkompetenz)

Die Schüler:innen arbeiten in Partner:innenarbeit. Sie entscheiden sich zusammen für eine Pflanze oder ein Tier – dabei kann es auch ein Phantasietier bzw. -pflanze sein. Sie nehmen sich nun ein Blatt Papier und ein/e Schüler:in beginnt, das Tier oder die Pflanze zu malen. Für die Zeichnung gibt die Lehrperson einzelne Kategorien vor:

	Satz 1	Satz 2	Satz 3	Satz 4	Satz 5
Tier	Körper	Gliedmaßen	Kopf	Augen/ Maul	Umgebung
Pflanze	Stängel	Wurzel	Blätter	Blüten	Umgebung

Dabei malt jede/r Schüler:in nur einen Teil des Wesens. Nach jeder Kategorie wird das Blatt so umgeknickt, dass der/die Partner:in das Gemalte nicht sieht.

Danach tauschen die Paare untereinander ihre Zeichnungen. Die anderen Paare erraten, um welche Pflanze bzw. Tier oder Phantasiewesen es sich handelt.

Für fortgeschrittene Gruppen: Statt malen, kann das Wesen auch beschrieben werden. Dazu schreiben die Schüler:innen zu den einzelnen Kategorien einen Satz, knicken das Blatt um, bevor der der/die Partner:in den nächsten Satz schreibt. Am Ende kann der Text vorgelesen werden.

*Keine Vorbereitung, Stifte und Papier nötig*

### 3 Geräuschkarte (Zuhörspiel, Förderung der auditiven Wahrnehmung)

Auf einem Blatt Papier wird der eigene Standort markiert. Nun werden Symbole für 5-10 Tiergeräusche festgelegt. Einige Schüler:innen verteilen sich und halten einen Abstand von 5-20 Metern. Abwechselnd werden die festgelegten Tiergeräusche nachgeahmt. Die wahrgenommenen Geräusche und die Richtung wird auf der Karte eingetragen.

Für fortgeschrittene Gruppen: Die Schüler:innen können abwechselnd die Augen schließen und Geräusche machen, dann öffnen und die Richtung und Symbol auf dem Papier notieren.

*Keine Vorbereitung, Stifte und Papier nötig*

### 4 Weitere Ideen

Der Methodenvielfalt sind bei den Lese- und Schreibspielen keine Grenzen gesetzt. Folgende spielerische Methoden können eingesetzt werden:

- Montagsmaler:in
- Silbensalat
- Wörterpuzzle
- Domino
- Wortschlangen
- Bilderrätsel
- Pantomime
- Memory
- Reime
- u. v. m.

*Vorbereitung: Material für eigene Ideen müsste ggf. mitgebracht werden (z. B. Dominosteine)*