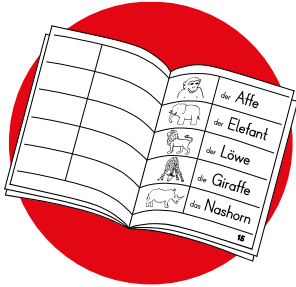




Das Bild-Wörterbuch in Klasse 1



Jedes Kind kann mit dem Bild-Wörterbuch schon in Klasse 1 richtig schreiben und mit diesem begrenzten Wortschatz richtig schreiben lernen. Das von Dörte Arp und Ingeborg Wolf-Weber konzipierte und früher im Curio-Verlag mit Material veröffentlichte Bild-Wörterbuch wurde weiterentwickelt: im (inklusive) Unterricht v. a. von Angela Andersen, Timm Christensen (jetzt LI Hamburg), Dr. Lis Schüler (z. Zt. Freie Universität Berlin), Tatjana Teichmann und Kirsten Tittel sowie an der Universität Hamburg von Anja Godhusen und Prof. Dr. Petra Hüttis-Graff. Die kostenlos herunterzuladenden Materialien unterstützen grundlegende Zugänge zu Schrift und auch das systematische Erforschen unserer Rechtschreibung – als hauptsächliches oder andere Lehrgänge ergänzendes und daran anzupassendes Unterrichtsmaterial.

Die Bausteine enthalten jeweils

- **grundlegende Erläuterungen** und
- **konkrete Unterrichtsbeispiele**, auch zur individuellen und klassenspezifischen Ergänzung des Wörterbuchs, sowie
- **Download-Materialien** für das Kind, die Klasse und die Lehrperson.

Die Nummerierung der Bausteine, Downloads und Schreibblätter ist kein Hinweis auf die Reihenfolge der Bearbeitung, sondern dient zur Orientierung der Lehrperson. Zu den einzelnen Materialien werden stets die damit angeregten Lernchancen aufgezeigt, damit das zum Können und zur Zone der nächsten Entwicklung des Kindes passende Material ausgewählt werden kann. **Es sollte also nicht jedes Kind jede Aufgabe bearbeiten.**

Auf der Grundlage der Informationen zum „Rechtschreiben lernen mit dem Bild-Wörterbuch“ (Baustein 0) kann ab Mitte Klasse 1 die Verbindung des Rechtschreiblernens mit einem persönlich bedeutsamen Schriftgebrauch beim Textschreiben, Lesen und Spielen in der Klasse gelingen.



4 Rechtschreibspiele – miteinander lernen und üben

Spiele sind für Kinder attraktiv, weil sie das Lernen und Üben in **soziale Handlungszusammenhänge** des Gewinnens und Verlierens, des Rätselns und des mit- und voneinander Lernens einbinden und das **Material** ansprechend ist. Die hier vorgestellten und zum Download angebotenen Spiele machen Spaß und bei einigen braucht man auch ein bisschen Glück. Alle Spiele beziehen sich auf die Wörter im Bild-Wörterbuch und regen das gemeinsame Lernen und Üben sowie den **Transfer** des Gelernten in neue Situationen des Schriftgebrauchs an.

Das Anwenden erworbener Kompetenzen in verschiedenen Kontexten (Transfer) ist für die **Nachhaltigkeit** des Rechtschreiblernens wichtig. Es sorgt dafür, dass Gelerntes gesichert wird, Schreibstrategien automatisiert und die Schreibweisen der Wörter durch vielfache Vernetzung verinnerlicht werden, also bspw. nicht nur durch (Ab-)Schreiben, sondern auch durch verstehendes Lesen. Wichtig für diese Sicherung und Automatisierung des Rechtschreibkönnens ist, dass die Kinder die Wörter möglichst oft auch **schreiben** (und nicht nur kleben, legen, ankreuzen, ...) und ihre **Aufmerksamkeit auf die gesprochene und geschriebene Wortstruktur richten**.

Einsatz im Unterricht: Drei Spiele sind bereits und besonders für den **Schulanfang** geeignet, weil sie grundlegende Zugänge zu Schrift anregen und differenzieren, auch durch den Austausch in der Gruppe, und so die schriftorientierte Arbeit mit dem Bild-Wörterbuch vorbereiten: Odd man out, Vermutungsspiel, Memory mit Schrift, auch mit den Namen und Fotos der Kinder zum gegenseitigen Kennenlernen. Die anderen Spiele sind **zum Teil abhängig vom Bild-Wörterbuch**, andere können an die **Bedarfe in der Klasse** angepasst werden. Gerade bei großer Heterogenität können einige Spiele schon am Schulanfang und ohne Bild-Wörterbuch das Lernangebot sinnvoll bereichern (v. a. Buchstabenfresser, Detektivspiel, Tafeldiktat).

Die Darstellung der Spiele ist **nach Sozialform geordnet**:

- Die ersten drei Spiele erfordern die **Moderation durch die Lehrperson** (Odd man out, Vermutungsspiel und Buchstabenfresser), damit das unterschiedliche Denken der Kinder über Rechtschreibung Beachtung findet und von anderen auch nachvollzogen wird – selbst wenn manche Gedanken unerwartet oder noch nicht vollkommen sind. Nur dann wird Rechtschreiblernen als eigenaktiver Annäherungsprozess von den Kindern angenommen, der in der Zone der nächsten Entwicklung vom Austausch mit anderen profitiert.
- Alle weiteren Spiele für **Gruppen-, Partner- und Einzelarbeit** sind als individuelle oder Zusatzaufgabe oder in der Wochenplanarbeit anzubieten. Sie sollten zuvor exemplarisch eingeführt werden – in der gesamten Klasse oder auch nur für einzelne Kinder, die dann den anderen als Experten für einzelne Spiele zur Verfügung stehen.

Hinweise zur Herstellung der Spiele und die Spielanleitung (auch für Kinder) stehen jeweils auf der 1. Seite der PDF-Dateien im Download.

Inhaltsverzeichnis

Spiele und ihre Chancen zum Lernen und Üben

Odd man out

4.1 Vermutungsspiel

4.2 Der Buchstabenfresser

4.3 Memory mit Schrift

4.4 Wer bekommt das Bild?

4.5 Detektivspiel



- 4.6 Das Tafeldiktat
- 4.7 Vokale würfeln
- 4.8 Wortfächer
- 4.9 Gitterrätsel
- 4.10 Kreuzworträtsel
- Downloads

Spiele und ihre Chancen zum Lernen und Üben

Erfahrungen mit Schriftgebrauch sammeln Kinder in sachbezogenen, narrativen, ästhetischen und **sozialen Lernkontexten**. Gerade durch die Teilhabe an einer habitualisierten Praxis des Schriftgebrauchs in der Klasse erfahren sie, dass der Schrifterwerb nicht nur ihr Denken verändert, sondern ihnen auch neue Möglichkeiten der **Partizipation** an der Gruppe und der Gesellschaft eröffnet. Dieses ist nicht nur ein elementares Grundbedürfnis jedes Menschen, sondern auch Grundlage unserer Demokratie.

Rechtschriftliche Mängel mindern zudem allzu oft die Bereitschaft und Fähigkeit der Lesenden, den Text zu verstehen und anzuerkennen, oder sind sogar Grundlage für Selektion. Deshalb reicht eine isolierte, stark kognitiv ausgerichtete Beschäftigung mit der Orthografie und dem Wörterbuch nicht für den Erwerb von Rechtschreibkompetenz – das Gelernte bliebe auf Rechtschreibübungen und auf die Schule beschränkt.

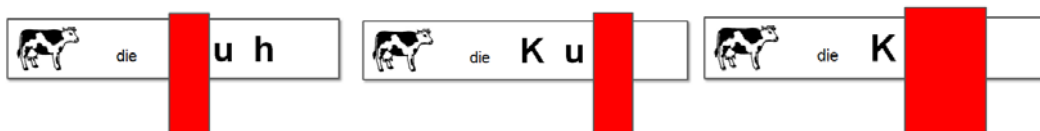
Bei den angebotenen Spielen werden die Kinder in verschiedener Weise dazu angeregt, ihre Aufmerksamkeit auf die Wortstrukturen und somit auf die Rechtschreibung zu richten – auch weil es ihnen beim Gewinnen hilft. Diese Schriftorientierung wird bei einigen Spielen durch eine zu füllende **Lücke im Wort** erforderlich (Buchstabenfresser, Detektivspiel, Tafeldiktat, Vokale würfeln).

Eine Lücke in einem Wort zu füllen, wirkt leicht – die Aufgabe hat es aber in sich, weil dazu die Umgebung genau berücksichtigt werden muss. Es ist reizvoll, da Kinder mit nur einem einzigen oder nur wenigen zu findenden Buchstaben das ganze Wort richtig (ab-)schreiben können. Dabei geben das



bereits sichtbare Wort und die mit dem Bild vorgegebene Bedeutung wichtige Orientierungen und die Abdeckung oder Lücke im Wort wirkt wie ein Rätsel.

Zugleich bergen diese Spiele **Differenzierung** in sich: Je nachdem, welche/r Buchstabe/n und wie viele fehlt/en, werden unterschiedliche Anforderungen gestellt und Lernprozesse angestoßen. Stets ist die Analyse auf das richtig geschriebene Wort ausgerichtet (phonologische Bewusstheit, Rechtschreibnorm) und nicht auf die alltägliche Artikulation (Laute/Phone). Zudem können manche dem Alphabetprinzip widersprechende Buchstaben zu Irritationen führen und so orthografische, silbische und morphematische Lernprozesse anstoßen – im Wort *Kuh* bspw. das silbentrennende <h> (von *Kü-he*).



Bei anderen Spielen (Wer bekommt das Bild?, Vermutungsspiel, Memory mit Schrift) provozieren ähnliche Wörter bzw. **Minimalpaare** Verwechslungskonflikte, die zur genaueren Aufmerksamkeit für die Zeichenfolge und auch zum gemeinsamen Nachdenken oder Begründen animieren, welches das richtige Wort ist.





Die (**vorrangigen**) Lernchancen der einzelnen Rechtschreibspiele werden in **Download 4.0** dargestellt, damit je nach Bedarf ein passendes Spiel ausgewählt werden kann.

Odd man out

(die Klasse miteinander)

Dieses Spiel ist bereits am **Schulanfang** und vor der Einführung des Bild-Wörterbuches sinnvoll, damit die Kinder sich schon vorher mit darin enthaltenen Wörtern auseinandersetzen. Jedes Kind kann dabei einen eigenen Zugriff auf Schrift erproben und individuell Neues hinzulernen. Auch Kinder mit Beeinträchtigungen oder **ohne Schrifterfahrung** können hier **Erfolgslebnisse** haben.



Vorbereitung des Spiels:

- Tafel und Kreide oder Whiteboard
- Ggf. ein Bild-Wörterbuch für die Lehrperson zur Wortauswahl

Spielablauf:

Die Lehrerin schreibt vier Wörter (z. B. drei von einer Seite des Bild-Wörterbuchs und eines von einer anderen) in Großbuchstaben an die Tafel, ohne sie vorzulesen, und stellt der Klasse die Frage: „*Welches Wort passt nicht zu den anderen?*“

Die Antworten der Kinder machen ihre individuelle Lernerperspektive auf Schrift beobachtbar, denn sie werden jeweils unterschiedliche Wörter ausschließen wollen und bei der Begründung offenlegen, auf welchen Aspekt sie ihre Aufmerksamkeit gerichtet haben, z. B.

- auf die Buchstaben**anzahl** („Das zweite passt nicht, weil es nur 5 Buchstaben hat.“),
- auf die **Form** der Buchstaben („Das zweite muss raus, weil es vorne einen runden Buchstaben hat, ohne gerade Striche.“),
- auf die **Punkte** bei „LÖFFEL“ („Nur das dritte hat zwei Punkte, es passt nicht zu den anderen.“),
- auf **Doppelkonsonanten** („Das zweite Wort passt nicht zu den anderen, weil alle anderen einen Doppelten haben.“) oder
- auf den **Inhalt** („Teller ist kein Besteck, das letzte Wort passt nicht.“) - dieses Kind kann lesen.

Die Begründung für jeden Vorschlag wird von der Klasse genau an den Wörtern an der Tafel überprüft und die Lehrperson zeigt dabei stets auf das Gemeinte (oder markiert es sogar), damit jedes Kind die Perspektiven anderer besser nachvollziehen kann.

Das Besondere an dieser Aufgabe ist, dass es nicht um die eine richtige Lösung geht – viele Lösungen sind möglich. Wenn man die Vorschläge und damit die Perspektiven anderer Kinder erprobt, erweitert sich der eigene Blick auf Wörter und wird das Denken über Schrift flexibel. Lehrpersonen können dabei zugleich Einblicke in die Lernerperspektiven gewinnen.



Vermutungsspiel

Ziel dieses Spiels ist es, das Wort zu finden, das zum Bild passt: „*Welches Wort ist das richtige?*“ Das Vermutungsspiel kann schon am **Schulanfang** vor der Einführung des Wörterbuches unter Anleitung einer Lehrperson gespielt werden (2-4 Kinder). Die Streichholzschächtelchen und Muggelsteine sind für Kinder äußerst attraktiv. Das ähnliche Aussehen der Wörter sorgt bei Anfänger*innen für Irritationen und Verwechslungskonflikte, sodass sie genauer über die Wörter nachdenken. Bei der von der Lehrperson begleiteten **Überprüfung ihrer Hypothesen** differenzieren sie ihre Wahrnehmung der Zeichenfolgen und den Abgleich geschriebener und gesprochener Wörter. Dadurch erweitern die Kinder ihr Wissen über Wörter und gewinnen eine **grundlegende Orientierung** über unser Schriftsystem.



Vorbereitung des Spiels:

- Kasten mit den Streichholzschächtelchen (Download 4.1) bereitstellen
- Muggelsteine für jedes Kind

Spielablauf:

Jedes Kind hat einen anderen Muggelstein. Alle Streichholzschachteln werden mit dem Bild nach oben an die Tischseite gelegt. Ein Kind zieht eine Schachtel, sagt das gesuchte Wort und legt die darin liegenden Wortkärtchen auf den Tisch. Alle anderen Kinder legen ihren Muggelstein neben das Wort, das sie für das richtige halten – ggf. zeitgleich auf ein Zeichen des Spielleiters.

Dann sagt jedes Kind, warum es sich für das gewählte Wort entschieden hat. Schließlich dreht das Kind, das an der Reihe war, zur Kontrolle die Schachtel um und die Kinder nehmen ihre Muggelsteine wieder zu sich. Dann ist das nächste Kind an der Reihe und wählt eine Schachtel aus.

Variante als Gewinnspiel:

Jedes Kind erhält etwa vier Muggelsteine. Nach dem Legen werden die Muggelsteine, die richtig liegen und zu denen das Kind eine gute Begründung gesagt hat, dem Kind zurückgegeben, die anderen aus dem Spiel genommen. Gewonnen hat, wer zuletzt noch Muggelsteine hat.

(Spielen die Kinder ohne Begleitung durch eine Lehrperson, geben die Begründungen weniger Sicherheit, da die Kinder diese nicht immer gut prüfen können. Dann sollten sie im Bild-Wörterbuch nachschlagen.)

Der Buchstabenfresser

(die Klasse gegen den Buchstabenfresser/die Lehrperson)



Wir retten das Wort vor dem Buchstabenfresser, ist das Ziel dieses Spiels, bei dem Wörter von dem Monster angefressen werden, sodass Lücken im Wort entstehen. Bei der Hilfsaktion geht es darum, dass die Kinder das von der Lehrperson auf einer großen Karte präsentierte und bereits im Maul des Buchstabenfressers befindliche Wort retten, indem sie den Buchstaben oder die Buchstaben nennen bzw. aufschreiben, den/die der Buchstabenfresser auffressen will.

Um die Wörter zu retten, kann die Lehrperson die Kinder nicht nur durch das Material, sondern auch durch ihre Person zum Nachdenken über Schrift anregen. Je nach Schauspielertalent kann sie die Gefahr



verstärken (Zeitdruck, immer mehr Buchstaben werden gefressen) und damit die Kinder anregen, das Wort vor dem Gefressenwerden zu retten.

Vorbereitung des Spiels:

- Große Bild-Wortkarten (Download 4.2) in der Lehrerhand, am interaktiven Board oder an der Tafel
- Zum Abdecken einzelner Buchstaben ein Pappstreifen o. ä.
- Pro Schülerteam ein Stift und ein Papier

Spielablauf:

Die Lehrperson verdeckt z. B. mit einem Pappstreifen oder mit einem Krokodil-Monster aus Pappe einen oder mehrere Buchstaben des Wortes auf der großen Bild-Wortkarte – in ihrer Hand, an der Tafel oder am interaktiven Whiteboard.

Aufgabe für die Kinder ist,

- den/die fehlenden Buchstaben im Team herauszubekommen und aufzuschreiben oder
- im Team das ganze Wort zu schreiben, indem ein Kind die an der Tafel sichtbaren Buchstaben des gefährdeten Wortes diktiert und durch gemeinsames Nachdenken der (oder die) fehlende Buchstabe im Wort ergänzt wird.

Wichtig bei dieser Binnendifferenzierung ist in jedem Fall sicherzustellen, dass jedes Kind mitmachen kann und eine Chance zur Rettung des Wortes hat.

Die Klasse rettet und erhält das Wort, wenn die meisten Teams den/die nicht sichtbaren Buchstaben gefunden haben, andernfalls frisst der Buchstabenfresser das Wort (er bringt es in seine Höhle).

Weil die Lehrperson durch die Anzahl und Schwierigkeit der von ihr abgedeckten Buchstaben den Schwierigkeitsgrad der Rettung in der Hand hat, kann sie die Spannung im Spielverlauf aufrechterhalten.

Memory mit Schrift

Memory spielen die meisten Kinder gern. Das Memory mit Schrift (für 2-4 Kinder) kann wie ein normales Memoryspiel gespielt werden, also gleich am **Schulanfang**. Die Schrift auf diesem Memory verlockt aber dazu, sich bei der Suche nach der passenden Karte **an den geschriebenen Wörtern zu orientieren**, denn dies erhöht die Gewinnchancen. Die Schrift auf den Karten **verändert das Sprechen**, weil einzelne Kinder Laute isolieren und die korrespondierenden Zeichen auf den Karten suchen. Das machen andere Kinder nach und sie unterstützen sich so gegenseitig in der Orientierung an Schrift. Der Erwachsene darf dabei nicht mitspielen, sondern höchstens beobachten (ohne sich einzumischen!).



Das Spiel bereitet nicht nur das Rechtschreiblernen mit dem Bild-Wörterbuch vor, sondern eignet sich z. B. auch zum Kennenlernen am Schulanfang (mit den Namen und Fotos der Kinder) und später für Sprachvergleiche (s. Varianten unten). Weil die Kinder beim Memoryspielen ihre Aufmerksamkeit auf die Sprachform richten, erwerben sie dabei **zentrale Grundlagen für das selbstständige Schreiben**.

Vorbereitung des Spiels:



- Kästchen mit den Memorykarten (Download 4.3 – einfache und schwierigere Version) bereitstellen

Spielablauf:

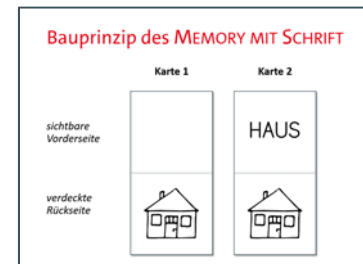
Die Karten werden gemischt und mit dem Bild nach unten auf dem Tisch verteilt. Die Aufgabenstellung lautet:

„Legt alle Karten so hin, dass man die Bilder nicht sehen kann – wie immer beim Memory. Es geht reihum. Beachte 2 besondere Regeln: Decke erst eine Karte ohne Schrift auf und dann eine mit Schrift. Wenn du ein Paar gefunden hast, darfst du es behalten. Aber dann ist das nächste Kind dran. Wer die meisten Paare findet, gewinnt! Denk dran: Erst eine Karte ohne Schrift und dann eine mit Schrift.“

Das Bau-Prinzip:

Jedes Bild-Kartenpaar ist auf einer Vorderseite mit dem Wort zum Bild beschriftet – für Schulanfänger*innen in Großbuchstaben, da sie diese eher kennen.

Das Bauprinzip der Kartenpaare sichert die Lernchancen: Weil die Bedeutung durch das umgedrehte Bild bekannt ist, wird ein Zusammenhang zur Schrift gesucht. Beim Umdrehen ermöglicht das Bild auf der Rückseite eine einfache Kontrolle. Würde hingegen auf beiden Kartenvorderseiten das Wort stehen, ginge es nur um den visuellen Vergleich der Zeichen – die Rückseite und damit auch die Bedeutung des Geschriebenen wären nahezu irrelevant.



Varianten des Memory mit Schrift

Das Prinzip des Memory mit Schrift lässt sich leicht auf andere Wörter und Lerngegenstände übertragen:

Memory mit den Namen und Fotos der Kinder – am Schulanfang hervorragend geeignet auch zum Kennenlernen der anderen Kinder.



Memory in den Sprachen der Kinder: Bei der Herstellung eines Spiels mit einer anderen Sprache ist zu beachten, dass das deutsche Wort inkl. Artikel unter dem Bild auf der Rückseite steht, damit die Kontrolle des Paares eindeutig ist und zugleich das deutsche Wort in den Blick gerät. Bei der Beschriftung jeweils einer von zwei Kartenrückseite mit den entsprechenden Familiensprachen sind die meisten Eltern gern behilflich – eine deutliche Handschrift reicht völlig.



Memory zu Projekten im **Sachunterricht:** Mit dem Memory können die Fachbegriffe und nebenbei auch deren Rechtschreibung gelernt werden – auch in höheren Klassenstufen. So gibt es bei einem Schneckenprojekt z. B. Memorykarten zu ihren Körperteilen, die in der Zeichnung auf der Rückseite der Kartenpaare markiert sind (Fühler, Gehäuse, Kriechsohle, ...), zu ihrer bevorzugten Nahrung und ihren Feinden. Bei einem Apfelprojekt (s. Unterrichtsbeispiel in Baustein 5) gibt es ein Memory z. B. mit den Fachbegriffe für den Aufbau des Apfels, die in einer Schnittzeichnung markiert sind (Stiel, Kern, Blüte, ...), aber auch Bestandteile des in der Klasse zubereiteten Apfelkuchens oder –salates oder andere im Projekt wichtige Nomen.



Wer bekommt das Bild?

In diesem Spiel (für 3 bis 4 Kinder) geht es um den Gewinn möglichst vieler Bildkarten. Dazu ist **Glück und überzeugendes Begründen** anhand von Merkmalen der richtig geschriebenen Wörter entscheidend, die sich oft sehr ähnlich sehen.

Angeboten wird eine Version mit einfachem Schwierigkeitsgrad, die anhand der unterschiedlichen Anfangsbuchstaben grundlegende Einsichten in unsere Schrift eröffnet (s. Abbildung). Bei drei anspruchsvolleren Versionen mit **Minimalpaaren** sind die Buchstabenfolgen genauer zu vergleichen. Diese Beachtung kleiner Unterschiede zwischen geschriebenen Wörtern, auch am Wortende, oder zum gesprochenen Wort, ist für das Lesen- und Schreibenlernen wichtig.



Vorbereitung des Spiels:

- Kästchen mit den Spielkarten (Download 4.4) bereitstellen
- ggf. Bild-Wörterbuch zur Kontrolle

Spielablauf:

Alle Karten werden auf dem Tisch verdeckt ausgelegt, sodass Karten mit gleichen Zahlen auf der Rückseite zusammen liegen (s. Abbildung).

Im ersten Spielzug wählt jeder Spieler eine Karte mit einer 1. Das Bild wird umgedreht und der Spieler, der die zum Bild 1 passende Karte hat, erhält das Bild. Alle Wortkarten mit einer 1 werden in das Kästchen zurückgelegt.

Dann beginnt der zweite Spielzug mit den mit „2“ nummerierten Karten usw. Sieger*in ist, wer am Schluss die meisten Bildkarten hat.

Besondere Lernchancen bestehen insbesondere dann, wenn die Kinder darüber **diskutieren**, welches Wort denn nun das richtige zum Bild ist. Zweifelsfälle können mit Hilfe des Bild-Wörterbuches geklärt werden. Wenn Sie als Schiedsrichter*in zur Hilfe gebeten werden, fragen Sie nach den Strategien, die die Kinder genutzt haben, um das richtige Wort zu erkennen.

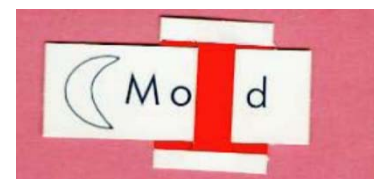


Detektivspiel

Beim Detektivspiel (für 2 Spielkinder) ist ein Kind der Räuber, der einen oder mehrere Buchstaben aus einem Wort stiehlt, indem er ihn abdeckt. Das andere ist der Detektiv, der den oder die gestohlenen Buchstaben sucht und das Wort vollständig aufschreibt. Dabei kann der Räuber schwer oder leicht zu findende Buchstaben stehen – hier ist sein Wissen über Wortschwierigkeiten und seine Einschätzung des Partners gefragt.

Vorbereitung des Spiels:

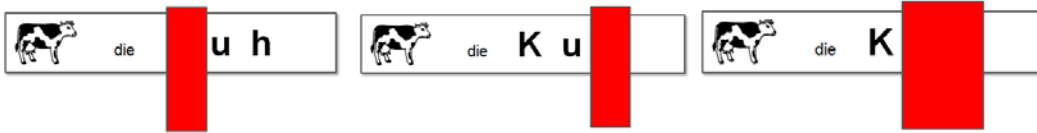
- Bild-Wortkarten (Download 4.5) in einer Schachtel, deren aufgeklappter Deckel mit „Detektivspiel“ beschriftet ist, auf den (Gruppen-)Tisch stellen
- Pro Team eine Wäscheklammer, ein Pappschieber, ein Pappstreifen o.ä., mit dem der Räuber einen oder mehr Buchstaben im Wort abdecken (stehlen) kann
- Schreibhefte der Kinder





Spielablauf:

Ein Kind wählt eine Bild-Wort-Karte aus und verdeckt wie ein Räuber einen oder mehrere Buchstaben des Wortes, z.B. mit einer Klammer. Je nach Auswahl des Wortes sowie Position und Umfang der Lücke im Wort bestimmt es die Schwierigkeit der Aufgabe für das Detektivkind; es kann die **Schwierigkeit** also an sein Partnerkind **anpassen**:



Das Partnerkind hat als Detektiv die Aufgabe, das Wort vollständig und richtig in sein Heft zu schreiben. Gelingt ihm dies, bekommt es die Wortkarte. Ansonsten erhält der Räuber die Karte (Deckel der Wörterschachtel).

Dann wechseln die Rollen. Gewinner ist, wer die meisten Wortkarten hat.

Das Tafeldiktat

Kinder schreiben gern an der Tafel oder am Smartboard, gerade wenn sie unter sich sind. Diese Motivation nutzt das Tafeldiktat als Partnerspiel, bei dem jedes Kind mal das Wissen in der Hand hat. Zudem lassen sich Fehler an der Tafel schnell korrigieren und Hilfen können leicht gegeben werden, weil die Lösung vor Augen steht.

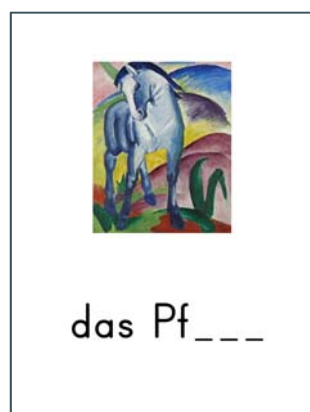
Das Tafeldiktat ist wegen der Schriftunterstützung auf der Kartenrückseite (s. Foto) **besonders lernförderlich für sehr schwache Rechtschreiber*innen**, da sie beim Diktieren und Kontrollieren die Lösung vor Augen haben. Dieses Wissen verleiht ihnen Sicherheit und Macht. Das an der Tafel stehende Kind kann das Wort fast vollständig richtig von der Karte (ab)schreiben und ggf. Hilfe vom Partner erhalten, um die Lücke zu füllen.



Vorbereitung des Spiels:

- Große Bild-Wortkarten (Download 4.6)
- Tafel und Kreide

Art und Umfang der Wortlücke können an die Kinder und an die im Wort befindlichen Schwierigkeiten angepasst werden – im Download ist deshalb eine einfachere und eine schwierigere Version enthalten.





Spielablauf:

Beim Tafeldiktat diktiert ein Kind seiner Partnerin ein Wort mit Hilfe einer Karte, auf der für das schreibende Kind ein attraktives Bild und ein Teil des Wortes sichtbar sind. Weil auf der Kartentrückseite das Wort vollständig steht, kann das diktierende Kind den Tafelanschrieb kontrollieren und ggf. helfen.

Nach drei Wörtern wechseln die Rollen.

Vokale würfeln

Wie bei jedem Würfelspiel ist auch bei diesem (für 2 bis 4 Kinder) das **Gewinnen auch Glückssache**, also nicht nur vom Können abhängig (Phonemanalyse).

Weil auf den Spielfeldern in den Wörtern alle Vokale fehlen und ergänzt werden müssen, fokussieren die Kinder ihre Aufmerksamkeit auf die Vokale. Damit geraten unter anderem die von Anfängern beim Schreiben leicht verwechselten ungespannten bzw. kurzen Vokale /i/ und /e/ oder auch /u/ und /o/ und auch die im Alltag oft verschluckten, unbetonten (Reduktions-)Silben in den Aufmerksamkeitshorizont der Kinder (s. typische Fehlschreibungen wie *ECH, *ONT und *WONDABA). Das Spiel unterstützt so die Entwicklung eines **sachgerechten Phonembegriffs** – und wirkt damit der Orientierung an irrelevanten Merkmalen der Artikulation entgegen, die zu langfristigen Rechtschreibproblemen führen kann.



Zum Download angeboten werden ein kürzeres Spiel (jeweils 9 Vokale pro Spielfeld) und ein längeres Spiel (jeweils 12 Vokale pro Spielfeld).

Vorbereitung des Spiels:

Spielset bereitstellen, bestehend aus

- 4 Spielfeldern zur Auswahl
- ein Vokale-Würfel (mit einer Joker-Seite)
- Vokal-Spielchips in ausreichender Anzahl (s. Abbildung und Download 4.7)
- Bild-Wörterbuch zur Kontrolle

Spielablauf:

Jedes Kind wählt ein Spielfeld. Die Vokal-Spielchips werden sichtbar in der Tischmitte ausgelegt.

Nun wird reihum mit dem Vokale-Würfel gewürfelt. Kann das Kind den gewürfelten Vokal auf seinem Spielfeld gebrauchen, darf es sich den entsprechenden Vokal-Chip nehmen und ihn auf die passende Lücke legen. Ein gewürfelter Stern gilt als Joker und das Kind darf sich einen beliebigen Vokal nehmen und platzieren.

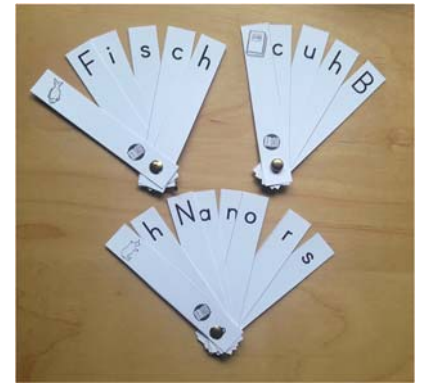
Sobald ein Kind sein Spielfeld komplett hat, wird der/die Sieger/in ermittelt. (Alternativ kann auch eine Stoppuhr das Spielende anzeigen.) Hierzu tauschen die Kinder reihum die Plätze und kontrollieren die Lösungen der anderen Kinder – ggf. mithilfe des Bild-Wörterbuchs. Falsche Vokale werden neben das Spielfeld gelegt und zählen nicht mehr mit. Wer am Ende die meisten richtig gelegten Vokale auf seinem Spielfeld hat, gewinnt.

Alternative: Falsch gelegte Vokalchips werden bei der Kontrolle nur umgedreht, sodass Kinder durch diese Rückmeldung und ggf. durch Austausch oder Wörterbuch aus ihren Fehlern lernen können.



Wortfächer

Aufgabe beim Wortfächer ist, dass ein Kind die durcheinandergewürfelten Buchstaben auf dem Fächer in der richtigen Reihenfolge anordnet, sodass man das abgebildete Wort lesen kann. Dieses Spiel ist für Kinder geeignet, die motorisch geschickt sind und Fehler beim Schreiben vermeiden wollen. Weil alle erforderlichen Buchstaben im Wortfächer zusammengeheftet sind (sodass sie auch nicht verlorengehen), gibt das Spiel Kindern **Sicherheit**, keinen Buchstaben im Wort zu vergessen und keinen falschen aufzuschreiben. Der große Buchstabe ist zudem eine leichte Orientierung für den Wortanfang – nebenbei wird so die Großschreibung am Wortanfang (von Nomen) gelernt.



Für den Fall, dass ein vom Kind erwarteter Buchstabe nicht im Fächer vorhanden ist, weiß das Kind sicher, dass er nicht für das Wort gebraucht wird (z.B. das <e> bei „Kind“ wird vermisst) und dass es nach einem ähnlichen Buchstaben im Fächer suchen muss. Falls ein Buchstabe übrigbleibt (z.B. das <e> in „Karten“), weiß das Kind, dass es diesen Buchstaben noch ins Wort integrieren muss. Diese **Irritationen setzen Lernprozesse in Gang** und die Kinder haben die Lösung in der Hand. Als abschließende Kontrolle dient das Bild-Wörterbuch.

Vorbereitung des Spiels:

- Kästchen mit (mindestens) 10-15 Fächern (Download 4.8) zur Auswahl für einen Gruppentisch
- Ein Bild-Wörterbuch zur Kontrolle
- Ggf. Heft oder Schreibblatt

Spielablauf:

Das Kind wählt einen Wortfächer aus (z. B. nach Interesse oder Schwierigkeit/Länge) und steckt die Buchstaben in die richtige Reihenfolge.

Zwei Möglichkeiten der Kontrolle sind lernförderlich:

- Der gesteckte Wortfächer wird ins Heft abgeschrieben. Dann wird das Lösungswort im Bild-Wörterbuch nachgeschlagen und daneben abgeschrieben. Schließlich wird jeder vom selbst gesteckten Wortfächer abgeschriebene Buchstabe an der Norm überprüft und jeder richtige Buchstabe dort unterpunktet. Diese Selbstkontrolle bestätigt das Können und regt zugleich das eigenständige Nachdenken über unsere Rechtschreibung an.
- Das fertiggestellte Wort wird buchstabengenau mit dem im Bild-Wörterbuch verglichen (z. B. mit der Zwei-Finger-Methode). Nur bei einem fehlerhaft gesteckten Wortfächer wird das Wort (beim Wortfächer korrigiert und) aus dem Wörterbuch sorgfältig richtig ins Heft abgeschrieben.



Giterrätsel

Giterrätsel sind für manche Kinder **spannend wie Rätsel** und damit ein beliebtes Spielangebot für die Einzelarbeit. Aufgabe ist, waagrecht und senkrecht in einem Giterrätsel eine bestimmte Anzahl versteckter Wörter (des Bild-Wörterbuches) zu finden und zu umkreisen.

Während herkömmliche Formate erfordern, Wörter durch Lesen zu finden, eröffnen die angebotenen Giterrätsel zum Bild-Wörterbuch einen weiteren Zugang zur Lösung und damit zur Schrift: Weil unter dem Gitter die **zusuchenden Wörter als Bild** (und nicht schriftlich) angegeben sind, können die Wörter zuerst im Wörterbuch nachgeschlagen werden, sodass die Kinder die gesuchten Buchstabenfolgen finden, auch wenn sie noch nicht lesen können. Weil sie wissen, um welchen Begriff es geht, können sie dabei auch Bezüge zum gesprochenen Wort herstellen. Diese Gestaltung der Aufgabe birgt also eine **natürliche Differenzierung in sich** und bereitet den Übergang zum selbstständigen Erschreiben und zum Nachschlagen im Wörterbuch vor.

Geht es wie üblicherweise darum, Anfang und Ende des gefundenen Wortes lesend auszumachen und beim Umkreisen genau zu markieren, bieten die **Hohlbuchstaben** die zusätzliche Lernchance, beim Nachschreiben der umkreisten Wörter die Buchstabenformen und -folge zu üben. Dabei finden ggf. Transfers zwischen Gemischtantiqua und Großbuchstaben sowie der üblichen links-rechts-Leserichtung und der oben-unten-Leserichtung im Giterrätsel statt.

Vorbereitung des Spielangebots:

- Mehrere Giterrätsel unterschiedlichen Umfangs zur Auswahl bereitstellen
- Bild-Wörterbuch zum Nachschlagen und zur Kontrolle

Spielablauf:

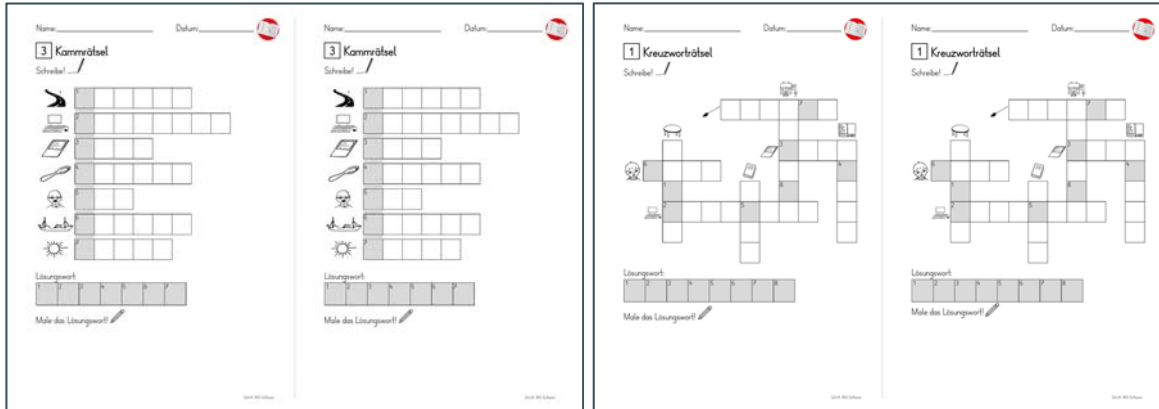
- Das Kind wählt ein Giterrätsel und sucht darin die Wörter – mit oder ohne Bild-Wörterbuch. Es umkreist sie und schreibt die Hohlbuchstaben nach und kreist zur besseren Übersicht über jedes gefundene Wort und Bestätigung das Bild unter dem Gitter ein.
- Eine Selbstkontrolle, ob die Wörter vollständig geschrieben wurden, kann mit dem Bild-Wörterbuch vorgenommen werden (Buchstaben zählen) oder anhand eines gelösten Giterrätsels von der Lehrperson.





Kreuzwörtertsel

Kreuzwörtertsel sind eine **alltägliche literale Praxis**, die viele Kinder in der Familie beobachten. Dieser zugleich entspannende und spannende Schriftgebrauch der Erwachsenen verlockt Kinder, die angebotenen Kreuzwörtertsel zum Bild-Wörterbuch zu lösen – oder diese neu kennenzulernen.



Für den Anfangsunterricht werden die zu suchenden Wörter **bildlich** dargestellt. Das eröffnet eine **natürliche Differenzierung in der Aufgabe selbst**: Die gesuchten Begriffe können zur Sicherheit im Bild-Wörterbuch nachgeschlagen und ins Kreuzwörtertsel abgeschrieben werden. Alternativ können sie aber aus dem Kopf geschrieben werden und anschließend durch Nachschlagen im Wörterbuch und buchstabengenauen Vergleich selbstständig kontrolliert werden (Zwei-Finger-Methode oder Unterpunkten des Richtigen, s. Bausteine 3 und 5).

Angeboten werden zwei Formate:

- **Kammrätzel** ergeben ein Lösungswort, wenn man die Anfangsbuchstaben von oben nach unten liest. Gelöst ist es, wenn das Lösungswort zum Schluss vom Kind gezeichnet wird.
- **Kreuzwörtertsel** sind dann erfolgreich gelöst, wenn alle Felder gefüllt und das darunter einzutragende Lösungswort vom Kind verstanden und auch gezeichnet wird.

Vorbereitung:

- Mehrere Rätsel unterschiedlichen Umfangs zur Auswahl bereitstellen
- Bild-Wörterbuch zum Nachschlagen oder zur Kontrolle

Spielablauf:

- Das Kind sucht sich ein Rätsel aus und löst es auf seine Weise.
- Durch das abschließende Zeichnen des Lösungswortes wird nicht nur der Erfolg sichtbar, sondern auch das selbstständige Lesen des Lösungswortes herausgefordert – und der Lehrperson eine schnelle Kontrolle ermöglicht.

Bei beiden Rätselformaten finden ggf. Transfers zwischen Gemischtantiqua und Großbuchstaben sowie der üblichen links-rechts-Leserichtung und der oben-unten-Leserichtung im Rätsel statt.



Downloads

4 Rechtschreibspiele – miteinander lernen und üben

4.0 Rechtschreibspiele und ihre Lernchancen

4.1 Vermutungsspiel

4.2 Der Buchstabenfresser

4.3a Memory mit Schrift – einfache Version

4.3b Memory mit Schrift – schwierige Version

4.4 Wer bekommt das Bild?

4.5 Detektivspiel

4.6a Das Tafeldiktat – einfachere Lücken

4.6b Das Tafeldiktat – schwierigere Lücken

4.7 Vokale würfeln

4.8 Wortfächer

4.9 Gitterrätsel

4.10 Kreuzworträtsel