

Silben- oder Laut- Wettrennen

Eine simple Spielidee. Zwei Figuren ziehen um die Wette. Statt eines Würfels werden Wortkarten genutzt. Die Menge der Laute oder Silben entscheidet darüber, wie weit der Spieler ziehen darf. Wer zuerst am Ziel ist, hat gewonnen.

Material:

selbst erstellte Wortkarten

Ziffernkarten 1-20

Spielfiguren

Erstelle unterschiedliche Wortkarten. Du kannst einfach Wörter in ein Worddokument schreiben und ausschneiden. Du kannst auf dem Tisch Ziffern von 1-20 (oder auch 40) auslegen. Jeder stellt seine Spielfigur vor die Eins. Dann zieht der jüngste Spieler eine Karte, liest das Wort, zählt die Silben und rückt um so viele Felder vor, wie das Wort Silben hat. Wer zuerst bei 20 ankommt, hat gewonnen.

Variante: Laute zählen. Hierbei wird das Wort lautiert und die Laute gezählt und um die entsprechende Anzahl der Laute vorgerückt. Hier musst Du darauf achten, dass die Wörter für diese Variante lautgetreu sind.

Online Variante: Es gibt 2 Sätze Wortkarten. Ein Satz beim Kind zu Hause, ein Satz bei Dir. Damit jeder ziehen kann. Die Wortkartendatei kannst Du als pdf verschicken.

Dann werden auf das virtuelle Whiteboard die Zahlen 1 – 20 geschrieben. Das Kind beginnt. Die Silben/Laute werden gezählt und bei der entsprechenden Ziffer ein Kreuz gemacht. Auch hier gilt wieder, wer zuerst bei 20 ist, hat gewonnen.

Silbenquartett als LRS Spiel

Vielleicht erinnerst Du Dich an das Spiel Autoquartett:

Daten wie PS, Höchstgeschwindigkeit usw. waren auf den Karten vermerkt. Der Spieler, der an der Reihe war, nannte z.B. 120 PS. Hatte der Gegenspieler ein Auto mit weniger PS als oberste Karte, musste er sie abgeben. Hatte sein Auto mehr PS, bekam er vom Herausforderer die Karte. Hier läuft es ähnlich. Es werden die gleichen Wortkarten wie oben genutzt. Der Spieler, der an der Reihe ist, sagt dann z.B. 5 Silben. Hat der Gegenspieler weniger Silben, muss er die Karte abgeben, hat er mehr Silben, bekommt er die Karte.

Auch hier kann man, um Laute erweitern oder auch um Wortarten. Bei den Wortarten gewinnt dann z.B. Nomen, gefolgt von Verben und dann Adjektiven. Diese Spiel geht online wie offline gleich.

Wörter versenken

Kommt vom guten alten Schiffe versenken auf karierten Kästchen. Ich oute mich jetzt mal, haben wir früher heimlich im Unterricht gespielt. Als LRS Spiel wandeln wir es wie folgt ab: Jeder hat ein kariertes Blatt und zeichnet sich ein Spielfeld von 10 x 10 Kästchen. Vorher wird verabredet, wie viele Wörter hinein kommen. Ich nehme immer ein Wort mit 6 Buchstaben, eins mit 4 und eins mit 3 Buchstaben. Diese werden in dem Feld verteilt. Anstatt jetzt wie beim Schiffe versenken a 7 zu sagen. Nennt man nur einen Buchstaben. Der jüngste Spieler beginnt und sagt p. Du hast die Wörter planen, Haus und wir in Deinem Kästchen, also sagst Du getroffen und streichst das p durch. Nun wirst Du nach einem t gefragt. Du sagst nicht getroffen und bist nun selber an der Reihe. Sind alle Buchstaben eines Wortes durchgekreuzt, sagt der Spieler versenkt. Geht online und offline.

Wortschlangen

Die Wortschlange ist auch unter dem Namen Koffer packen bekannt. Kann man als LRS Spiel zur Förderung der Aufmerksamkeit und zum Spaß haben nutzen. Du sagst ein Wort, der nächste Spieler wiederholt das Wort und fügt eins hinzu usw. Das kannst Du natürlich auch schwerer machen. Es dürfen nur Wörter mit doppeltem Mitlaut sein. Oder die Wörter müssen immer eine Silbe mehr haben. Hund, Koffer, Wasseruhr, Schreibtischstühle usw. Wer zuerst einen Fehler in der Wortschlange hat, hat verloren. Man kann dieses Spiel auch ganz toll nutzen, wenn man mit den Kindern bereits Lernstrategien behandelt hat. Du kannst dann am Ende immer fragen, wie konntest Du es Dir merken?

3 Richtige - kein klassisches LRS Spiel

Kein klassisches LRS Spiel, aber trotzdem im Online- wie Offlineunterricht zu nutzen.

Dazu brauchst Du 5 Würfel und einen Würfelbecher. Ist das Kind zu Hause, braucht es einen eigenen Becher mit Würfeln. Vorher wird festgelegt, was gewürfelt werden muss.

z.B.

2er & 3er: das bedeutet 2 gleiche Zahlen & 3 gleiche Zahlen. z.B. zweimal 2 & dreimal 5.

Reihe: 5 in einer Reihe. 1,2,3,4,5, oder 2,3,4,5,6.

5 Gleiche: fünfmal gleiche Augenzahl.

Eignet sich prima als Abschlusspiel.