

Mentor – Die Leselernhelfer Bonn e.V.

IDEEN FÜR DIE MENTORENSTUNDE

LESE-, SPRACH- UND KONZENTRATIONSSPIELE

INHALT

I Kennenlernspiele	7
Schaubilder	7
Steckbrief	9
Interview	10
II Konzentrationsspiele	12
Ich packe meinen Koffer	12
Hahnenkampf.....	13

Merk dir was!	13
Memory	15
Traumreise	15
Geschicklichkeitsspiele	15
Sinnesschule	15
Balancetraining	16
Merken	16
Bewegungsspiegel	16
Nemo schwimmt mit Freunden	17
Die Wahrnehmungsfähigkeit gezielt schulen	17
"Ich sehe was, was Du nicht siehst"	18

III Wort- und Lesespiele 19

Textpuzzle	19
Wörter ergänzen	21
Abecedarium	22
Akrostichon	23
Anagramm	25
Atbash	26



Das ABC-Spiel	27
Aus Alt mach Neu	28
Buchstabendreher	29
Buchstabenprozession	30
Galgenmännchen	31
Stadt – Land – Fluss	32
Teekesselchen	33
Susi liebt Sushi	34
Geschichten erzählen	35
Buchstaben/Worte in einem Text suchen.....	35
Satz-Olympiade	36
Wörter hören und zählen	36
Einsilbig	37
Märchen selbst gemacht	38
Wort-/Buchstabenmemory.....	40
Wortketten.....	41
Onkel Otto Plätschert lustig	42
Gefüllter Truthahn	43
In 80 Wörtern um die Welt	44



Korken im Mund	45
Personen Raten	46
Rückwärts phantasieren	47
Russisch Brot	48
Pantomime	49
Schüttelwörter	50
Sein oder nicht sein?	51
Silbenrätsel	52
Splechen Sie Chinesisch?	52
Wortküche	53
Wortsalat	54
IV Klatschreime	55
Bei Müllers hats gebrannt	56
Empompi Kolonie	57
V Zungenbrecher	58

VI Reime und Lieder	60
Ene mene miste	60
Auf der Mauer auf der Lauer sitzt ne kleine Wanze	60
Morgens früh um sechs	61
Drei Chinesen mit dem Kontrabass	62



I KENNENLERNSPIELE

SCHAUBILDER

Eine schöne Möglichkeit, sich mit den Interessen und der Erlebniswelt Ihres Schützlings zu befassen, ist die Erstellung eines Diagramms. Schreiben Sie den Namen des Kindes ins Zentrum eines Blattes und überlegen Sie dann gemeinsam, welche Personen im Leben des Kindes eine Rolle spielen, welche Ziele/Träume es hat, was es besonders gern mag, etc.

Anleitung

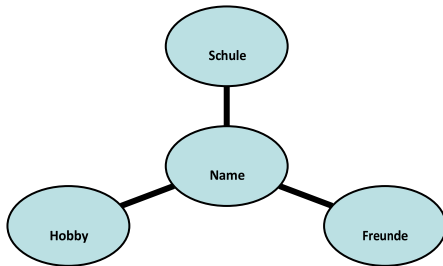
Diese Personen, Interessen, Eigenschaften und Ziele können Sie dann um den Namen des Kindes herum anordnen, eine Gewichtung erreichen Sie durch den Einsatz von Farben und oder die Nähe / Entfernung der Worte zum Namen des Kindes. Schließlich erhalten Sie so eine gute Übersicht über den »Kosmos« Ihres Mentor-Kindes. Bei Bedarf können Sie die Bereiche auch in »gute« und »schlechte« Zonen gliedern und so auf die negative Erlebniswelt Ihres Schützlings eingehen und schauen, was ihm im Alltag Sorgen und Probleme bereitet.

Diese Art von Schaubild lässt sich für alle erdenklichen Themen erstellen. Zum Beispiel zu Familie / Schule / Glück / Zukunft / ... So geben Sie dem Kind die Möglichkeit, sich auch abstrakten Themen konkret zu nähern.

Variante

Eine schöne Variante der Gestaltung dieser Schaubilder ist, die benötigten Worte in Zeitungen oder Zeitschriften zu suchen und auszuschneiden. Hierdurch kann spielerisch aufgezeigt werden, in welchem Zusammenhang diese Worte eingesetzt werden.

Beispiel



STECKBRIEF

Dieses Spiel ist sehr gut für die erste Stunde geeignet, um sich besser kennenzulernen und einen Einstieg zu haben.

Anleitung:

Nach dem Motto „meine liebste/mein liebstes/mein liebster...“ werden verschiedene Themen abgefragt.

Beispiel

Steckbrief

- Name
- Geburtsdatum
- Mein liebstes Unterrichtsfach
- Meine liebste Farbe
- Mein liebster Ort
- Meine beste Freundin/mein bester Freund
- Mein liebstes Tier
- Mein liebstes Buch
- Mein liebster Sport

INTERVIEW

Dazu muss man eine Schere und Papier mitbringen und einen Behälter, in dem die Lose gesammelt werden. Wer möchte, kann auch schon zu Hause die Fragen überlegen.

Beschreibung

Mentor/in und Schützling überlegen sich zusammen Fragen. Diese werden aufgeschrieben, am besten in eine Zeile, ausgeschnitten, gefaltet und in den Behälter getan. Jetzt ziehen Mentor/in und Schützling abwechselnd Fragen und lesen sie dem/der anderen vor, der/die die Frage dann bearbeitet.

Beispiele

- Was machst Du gerne nach der Schule?
- Wie reagierst Du, wenn Du einem Hund begegnest?
- Gehst Du gerne einkaufen?
- Bist Du ein Frühsaufsteher?
- Schläfst Du gerne lang?
- Wo bist Du am liebsten?
- Warst Du schon einmal in einem anderen Land?

- Was willst Du mal werden?
- Kannst Du einen Reim aufsagen?
- Kannst Du andere Sprachen sprechen?
- Hast Du eine Lieblingsgeschichte?
- Welches Schulfach findest Du doof?
- Singst Du gerne?

II KONZENTRATIONSSPIELE

ICH PACKE MEINEN KOFFER ...

Anleitung

Die Spieler*innen planen einen Urlaub. Einer beginnt mit den Worten:

Ich packe meinen Koffer und nehme – eine Zahnbürste – mit.

Der/die nächste wiederholt den Satz und fügt einen neuen Gegenstand hinzu. So geht es weiter: jeweils alle genannten Gegenstände plus einen neuen. Die Gegenstände müssen immer in der richtigen Reihenfolge wiederholt werden. Vertauscht ein/ Spieler/in die Gegenstände oder vergisst einen, muss er/sie eine zuvor ausgemachte »Strafe« ausführen (5 Liegestütze / ein Lied singen / einen Witz erzählen) und das Spiel beginnt von neuem.

12

HAHNENKAMPF

Gleichgewichtsübungen machen Spaß, wirken beruhigend und fördern die Konzentration. Sie können gegeneinander antreten und schauen, wer zum Beispiel länger auf einem Bein stehen oder ein Buch auf dem Kopf balancieren kann.

Anleitung

Beim Hahnenkampf stellt man sich einander gegenüber auf. Gekämpft wird stehend auf einem Bein. Mit abwechselnden Fingerstupsen versucht man den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen.

MERK DIR WAS!

Anleitung

Lesen Sie als Konzentrationsübung dem Kind die folgende Geschichte vor und bitten Sie es, genau zuzuhören, da es hinterher einige Fragen beantworten soll. Auf Wunsch können Sie die Geschichte auch ein zweites Mal vorlesen, um Konzentrationsstörungen nachhaltig zu überwinden.

„Lukas Pechstein wurde 1991 in Baden-Baden geboren. Schon als kleiner Junge machte er sehr viel Sport. Er ging sehr früh zum Kinderturnen, spielte später mit Begeisterung Fußball und konnte schon vor der Schule schwimmen. Mit sechs Jahren meldeten ihn seine Eltern Klaus und Ursula in einem Kampfsportverein an. Dort begeisterte sich der kleine Junge schnell für Judo und machte in rascher Abfolge einen Gürtel nach dem anderen. Mit 10 Jahren lernte er Karate und begann, Klavier zu spielen. Damit er regelmäßig an die frische Luft gehen musste, schenkten ihm seine Eltern einen kleinen Hund, den er Lukas II



nannte. Seine Hobbys machten Lukas immer sehr viel Spaß, und schon während seiner Schulzeit beschloss er, Kampfsportlehrer zu werden und eine eigene Kampfsportschule aufzumachen. Damit dies auch gelingen würde, begann er nach dem Abitur Betriebswirtschaft zu studieren. Mit 25 Jahren war er fertig und eröffnete eine kleine Schule mit dem Namen: Kampfsportplanet.

Fragen zur Geschichte:

- Wie heißt der Hund des Jungen?
- Mit welcher Sportart begann Lukas als Kind?
- Mit welcher Kampfsportart begann Lukas?
- Welches Instrument lernte Lukas?
- In welchem Jahr wurde Lukas geboren?
- In welchem Alter eröffnete Lukas seine Kampfsportschule?
- In welcher Stadt wurde Lukas geboren?
- Wie heißt Lukas mit Nachnamen?

MEMORY

Legen Sie mehrere Gegenstände auf den Tisch. Ihr Schützling sollte sich die Auswahl genau einprägen. Danach dreht es sich um, Sie entfernen einen Gegenstand. Ihr Schützling muss anschließend herausfinden, was fehlt. Je mehr Objekte auf einmal „verschwinden“, desto komplizierter wird es.

TRAUMREISE

Ihr Schützling schließt die Augen, während Sie von einer Reise in ein Traumland erzählen.

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Der Bau eines Kartenhauses, eine Partie Mikado oder Jenga trainieren das Gehirn und sprechen den Gesichts- und Tastsinn an. Siegen kann nur, wer genügend Geduld mitbringt!

SINNESSCHULE

Eine Mischung von Trockenerbsen, Linsen, Kichererbsen und Bohnen in einer Schachtel wird mit einem Tuch zugedeckt. Ihr Schützling hat eine Minute Zeit, um möglichst viele Erbsen oder Linsen zu ertasten und herauszufischen.

BALANCETRAINING

Eine gute Übung, um den Gleichgewichtssinn zu schulen, sind „Trittsteine“ aus halbierten Schreibmaschinenseiten (DIN A5). Verteilen Sie die Blätter im Raum oder im Garten und lassen Sie Ihren Schützling über diesen Pfad zu einem Ziel balancieren.

MERKEN

Öffnen Sie ein Fenster, Ihr Kind soll mit geschlossenen Augen etwa eine Minute lang darauf achten, was es alles hört, und sich das merken. Anschließend soll es erzählen, was es alles wahrgenommen hat, oder es auf ein Blatt Papier malen.

16

BEWEGUNGSSPIEGEL

Stellen Sie sich gegenüber Ihrem Schützling auf, sodass Sie beide sich ansehen. Ihr Kind stellt einen Spiegel dar und soll alle Bewegungen von Ihnen spiegelverkehrt nachmachen. Auch dies wird einiges an Konzentration verlangen.



NEMO SCHWIMMT MIT FREUNDEN

Spielen Sie mit Ihrem Kind, wie es wäre, als Fisch durch die Welt zu schwimmen. Fische können nicht sprechen, aber sie bewegen ihren Mund auf und zu oder den Kiefer hin und her. Dabei verursachen sie blubbernde Geräusche. Das Zimmer kann sich in ein Meer verwandeln. Lassen Sie Ihren Schützling in der Fischsprache erzählen, was er heute erlebt hat, wo er wohnt und wofür er sich besonders interessiert.

DIE WAHRNEHMUNGSFÄHIGKEIT GEZIELT SCHULEN

- wie viele verschiedene Grüntöne können wir in der Natur unterscheiden?
- Welche Formen haben die Blütenblätter von Blumen?
- Welche Gegenstände erkennen wir blind durch Abtasten?
- Welche Geräusche können wir identifizieren?

"ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST"

Anleitung

Das Kind sucht sich einen sichtbaren Gegenstand, den es dem Mentor/der Mentorin nicht verrät. Mit dem Hinweis auf die Farbe des Gegenstandes gibt das Kind einen Hinweis. Der Mentor/die Mentorin rät den Gegenstand.

Beispiel

Ich sehe was, was Du nicht siehst, das hat die Farbe „grün“. Das könnte beispielsweise die Tafel sein.

Variante

oder "ich höre was, was Du nicht hörst."

III WORT- UND LESESPIELE

TEXTPUZZLE

Für alle Varianten des Textpuzzles benötigt man Zeitungen und / oder Zeitschriften, Schere, Kleber und eventuell einen Stift und Papier.

Erste Variante

In der ersten Variante geht es um genaues Lesen und eine vorausschauende Sinnerwartung. Vorbereitend werden von Ihnen kleine Texte in einzelne Sätze zerschnitten und diese müssen dann vom Mentor-Kind wieder sinnvoll zusammengesetzt werden. Dasselbe funktioniert natürlich auch mit Sätzen, die in ihre einzelnen Worte zerlegt werden.

Der spielerische und kreative Aspekt beim Zusammensetzen ist hier durchaus gewünscht und wird mit einer weiteren Variante des Spiels noch mehr gefördert. Hier geht es darum, durch Auseinanderschneiden und Neukombination eines Textes ihm einen völlig neuen (vielleicht auch unsinnigen) Sinn zu geben.

Zweite Variante

Und selbst das kreative Schreiben kann in einer zweiten Variante angeregt werden, indem man Lieblingsworte sucht und ausschneidet. Worte, die einem gefallen, die einem interessant erscheinen oder mit denen man etwas Schönes verbindet. Diese Lieblingsworte werden dann mit eigenen Worten zu einem Text verbunden. Denken Sie daran, Ihre Textkreationen in Ihr gemeinsames Mentor-Tagebuch einzukleben und sie so zu bewahren.

Dritte Variante

Eine schöne Übung für Kinder, die Probleme haben, einzelne Buchstaben richtig einem Laut zuzuordnen, ist das Buchstabenplakat. Erstellen Sie hierfür gemeinsam ein Plakat, auf das Sie einen Buchstaben in verschiedenen Schrifttypen kleben. Dadurch kann der Prototyp eines Buchstabens verinnerlicht werden.

20



WÖRTER ERGÄNZEN

Jeder bekommt Papier und Bleistift und sucht drei Buchstabenkombinationen, die folgendes Kriterium erfüllen: Sie sollen mit einer gemeinsamen Endung (z.B. *-heit, -keit, -ung*) einen Sinn ergeben. Ein Spieler liest seine drei Teilwörter vor und der andere Spieler muss herausfinden, welche Endung fehlt.

Beispiel

Sperr-, Klär-, Schw- ergeben mit der Endung *-ung* einen Sinn. *Sperrung, Klärung, Schwung*.

Man kann das Spiel genauso mit Vorsilben spielen, etwa so:

-is, -schlag, -fall ergeben mit der Vorsilbe *An-*

die Wörter: *Anis, Anschlag, Anfall*

ABECEDARIUM

Kurzbeschreibung:

Ein anspruchsvolles Alphabet-Spiel, denn hier muss eine Geschichte streng in alphabetischer Reihenfolge erzählt werden.

Beispiel

Als bei Chemnitz Daniels Erbtante frühzeitig grausam hustend in Jauche kullerte, lachte mein nervöser Onkel Peter quietschend, richtig schrecklich trompetete unser Vater, während Xaver Yoga zelebrierte.

Ein ganzes Buch in diesem Stil: „Alphabetisches Afrika“ von Walter Abish (Basel 2002)

22

Anleitung:

Mentor/in und Schützling schreiben entweder abwechselnd die einzelnen Worte der Alphabet-Geschichte auf oder sie erarbeiten zusammen diese Geschichte. Wenn man bei ‚Z‘ angekommen ist, fängt man wieder bei A an. Wo das Satzende steht, ist egal, es muss nicht nach dem Z-Wort kommen. Die Geschichte muss keinen Sinn ergeben, aber grammatikalisch korrekt sein. Anschließend wird vorgelesen.



AKROSTICHON

Dieses magische Schreibspiel gibt es schon seit der Antike. Man sagt ihm Zauberkraft nach. Mit ihm kann man ein kleines Gedicht oder eine kleine Geschichte schreiben. Ein Wort wird zerpfückt, indem die einzelnen Buchstaben untereinander geschrieben werden. Zu den Anfangsbuchstaben werden je ein oder mehrere Wörter geschrieben. Daraus ergibt sich eine kleine Geschichte, die vielleicht auf den Ursprungsbegriff Bezug nimmt.

BSP. ZAUBEREI	BSP. WOLKE
Z applephilipp	W attebausch
A ufgewacht	O ben am Himmel
U m die eigene Achse drehen	L euchtendweiß
B ettgeflüster	K ommt angetrieben
E imer Wasser	E iner nach dem anderen
R eihum über Kopf und Haare	
E inmal durch den Mund geputzt	
I n den neuen Tag gehüpft	

Anleitung

Mentor und Schützling wählen gemeinsam einen Begriff, der senkrecht auf Papier geschrieben wird. Zusammen wird dann an dem Akrostichon gebastelt und anschließend vorgelesen.

ANAGRAMM

Ein Anagramm ist ein Wort oder Begriff, das/der aus den Buchstaben eines anderen Worts oder Begriffs gebildet wird. Z.B. Lampe und Palme sind Anagramme von Ampel.

Weitere Beispiele

Aus Paris Hilton wird holt Aspirin

Aus Angela Merkel wird Karamelengel, klare Maengel, gare Kamellen, lange Makrele

Anleitung

Z.B. können Anagramme aus den Namen des Mentors/der Mentorin und des Schützlings gebildet werden

Variante

mit anderen Wörtern, z.B. mit Gegenständen, Berufen etc. (z.B. Briefträger → Er fragt Biere)

Tipp

Das Wort sollte bei Anfängern 8-10 Buchstaben haben; wenn kein E, kein N und kein T drin sind, wird's schwierig; mindestens zwei Vokale sollten dabei sein.

25



ATBASH

Es ist eine hebräische Geheimschrift, die sich auch leicht auf das lateinische Alphabet übertragen lässt.

Anleitung

Schreibt das Alphabet nebeneinander auf. In der Zeile darunter rückwärts. Es ist eine hervorragende Übung für Euren Schützling, um das Alphabet zu üben.

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

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

Und nun können Worte damit verschlüsselt werden, z.B. wird aus AUTO das Wort ZFGL und Briefe zu Geheimbotschaften.

DAS ABC-SPIEL

Anleitung

Gemeinsam bestimmt man ein Thema, z.B. *Sport, Zirkus, Reisen, Kochen, Tiere, Vornamen*. Jede/r Spieler/in schreibt die Buchstaben des Alphabets senkrecht untereinander auf einen Zettel. Auf das Kommando »Start« sucht jede/r Spieler/in zu jedem Buchstaben des Alphabets einen Begriff, der zum Thema passt. Nach 5 Minuten wird gestoppt und gewonnen hat, wer die meisten Begriffe gefunden hat.

Beispiel

Thema Ferien:

Autobahn – Badetasche – Cocktail – Dattelpalme – Eis – Faltboot –...

AUS ALT MACH NEU

Bei diesem Spiel werden Buchstaben wieder verwertet.

Anleitung:

Begonnen wird mit einem Wort, z.B. „Baum“ oder „Tisch“ oder „Garten“ oder „Feld“. Daraus wird ein neues Wort gebildet, indem maximal 2 Buchstaben geändert werden (durch Wegnehmen oder Hinzufügen). Aus „Baum“ wird so:

... Raum – Traum – Raute – Traufe – Raufen – Lauen – Kaufen – Saufen – Sausen – Mause – Massen – Müssen –
Mücken – Macken – Fackel – Kachel – Kacheln – Löchern ...

Umlaute gelten als ein Buchstabe. Am besten Sie spielen zusammen mit dem Schützling.

Man kann das Spiel entweder im Wechsel spielen als auch als Wettkampf. Dann hat jede/r Teilnehmer/in 10 Minuten Zeit, eine Wortreihe aufzuschreiben und gewonnen hat, wer am meisten Wörter in der vorgegebenen Zeit schafft.

BUCHSTABENDREHER

Buchstabendreher sind reizvoll, vor allem weil man verdrehte Texte unter bestimmten Voraussetzungen recht gut lesen kann.

Ein Beispiel (Auszug aus „Oh, wie schön ist Panama,“...)

Es weran enimal ein kliener Bär und ein kliener Tgier, die letben
unetn am Fluss. Drot, wo der Ruach ausftiegt, neben dem gorßen
Buam. Und

29

Anleitung

Abwechselnd suchen Mentor/in und Schützling ein langes Wort aus und bauen das Wort um. Anfangs- und Endbuchstaben bleiben stehen. Alle anderen Buchstaben zwischen Anfangs- und Endbuchstabe werden verdreht. Dabei müssen Buchstabengruppen wie „sch“ und „ch“ und Mehrfachbuchstaben wie „nn“ oder „ll“ allerdings zusammenbleiben.



Beispiele

Badewannenabflussrohr

Sonnenblumenkerne

Eiswürfelbehälter

Schreibtischlampe

Kaninchenstall

Kinderschlafsack

Verkehrsbetriebe

Schreibfehler

30

BUCHSTABENPROZESSION

Kennzeichnend für unsere deutsche Sprache sind die langen zusammengesetzten Hauptwörter.

Mark Twain nannte sie Buchstabenprozessionen.

Anleitung

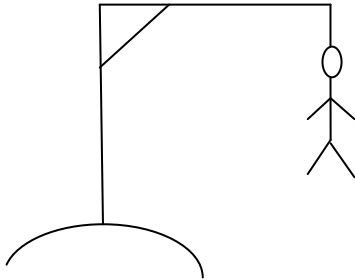
Mentor/in und Schützling bauen zusammen ein langes zusammengesetztes Hauptwort. Der Schützling fängt z.B. mit Auto an. Der Mentor wiederholt das Wort und hängt z.B. Bahn dran usw.



GALGENMÄNNCHEN

Anleitung

Ein/e Spieler/in überlegt sich ein Wort, von dem er den Anfangsbuchstaben hinschreibt. Alle weiteren Buchstaben des Wortes werden durch Striche markiert. Der/die zweite Spieler/in nennt beliebige, einzelne Buchstaben. Wenn diese im Lösungswort vorkommen, muss der Gegner sie an der richtigen Stelle eintragen. Kommen sie nicht vor, so beginnt der/die erste Spieler/in, ein Galgenmännchen zu zeichnen. Bei jedem falschen Buchstaben kommt ein Teilstrich hinzu. Der/die Ratende hat 11 Fehlversuche – dann hängt er am Galgen.



STADT – LAND – FLUSS

Anleitung

Die Spieler einigen sich auf fünf bis 10 Kategorien und schreiben diese in Tabellenform auf ein Blatt.
Zum Beispiel

*Stadt / Land / Fluss / Name / Pflanze / Tier / Beruf / Verkehrsmittel / Kleidung / Instrument / Nahrung / Märchen-
Märchenfigur / Buch.*

Dann wird ein Anfangsbuchstabe bestimmt. Ein/e Spieler/in sagt laut »A« und geht in Gedanken das Alphabet durch, bis der/die andere Spieler/in »Stopp« ruft. Der Buchstabe, bei dem der/die Spieler/in gerade ist, wird laut angesagt. Nun beginnen alle Spieler/innen Worte zu den Begriffen zu suchen, die mit diesem Buchstaben beginnen und sie aufzuschreiben. Wer als erste/r die Zeile gefüllt hat, ruft »Fertig« und die Worte werden laut vorgelesen und verglichen.

Es gibt 5 Punkte für gleiche Begriffe, 10 Punkte für einen einmaligen Begriff und 25 Punkte, wenn nur ein/e Spieler/in einen Begriff zum Thema gefunden hat.

Stadt	Land	Fluss	Name	Tier	Punkte
Stuttgart	Senegal	Spree	Sabine	Seehund	



TEEKESSELCHEN

Ein Teekesselchen ist ein Wort, das zwei, drei oder vier Bedeutungen haben kann.

Anleitung

Der/die Spieler/in, der/die sich ein Teekesselchen ausgedacht hat, beginnt dieses zu beschreiben, indem er/sie abwechselnd Hinweise zu den beiden Bedeutungen gibt. Zum Beispiel *Bank*: »Auf meinem Teekesselchen kann man sitzen« und »auf meinem Teekesselchen kann man Geld wechseln«.

Beispiele

Weitere Ideen für Teekesselchen sind:

Auflauf (Menschenansammlung / Mahlzeit), *Bach* (Komponist / Wasserlauf), *Ball* (Spielball / Festlichkeit), *Bart* (Teil eines Schlüssels / Gesichtsbehaarung), *Bauer* (Schachfigur / Landwirt), *Becken* (Schwimmbecken / Hüftknochenring

/ Schlaginstrument), *Bett* (Möbel / Flussbett), *Bienenstich* (Stich einer Biene / Kuchen), *Birne* (Obst / elektrischer Leuchtkörper), *Blase* (Körperorgan / Verletzung der Haut durch Reibung oder Hitze), *Blüte* (Teil einer Pflanze / Falschgeld)

Tipp

Bei der Teekesselsuche hilft ein Wörterbuch oder der Link: www.familie-online.de/tee.shtml

SUSI LIEBT SUSHI

Warum Susi Sushi liebt, aber Knoblauch hasst, muss in diesem Spiel herausgefunden werden. Es geht darum, die versteckte Gemeinsamkeit von Wörtern zu erraten, sei es in der Schreibweise oder in der Bedeutung.

Anleitung

Ein/e Spieler/in überlegt sich zum Beispiel: Susi liebt alles mit »S« und hasst alles mit »K«. Oder aber auch: Susi liebt alle weiblichen Wörter und hasst alle männlichen Wörter. Dann gibt er Hinweise auf die festgelegten Vorlieben, indem er/sie Worte nennt, die der Regel entsprechen. Der/die andere Spieler/in muss erraten, worin die gesuchte Regel besteht.

Dazu kann man auch eine Liste mit zwei Spalten anlegen und die genannten Begriffe untereinander schreiben.

Zur Unterscheidung eignen sich auch Wörter mit Doppelbuchstaben, bestimmten Endungen, Wörter mit zwei oder drei Silben, Bindestrich-Wörter oder die Unterscheidung nach Inhalten wie Flüssigkeiten / Nahrungsmittel / Tiere usw.

GESCHICHTEN ERZÄHLEN

Anleitung

Regen Sie die Phantasie Ihres Schützlings mit einer spannenden Endlosgeschichte an. Sie beginnen mit einem Satz, zum Beispiel: „Ein Mann mit Hut steht im Regen und ...“ . Dann muss sich Ihr Schützling eine Fortsetzung ausdenken. Im Wechsel erfinden Sie gemeinsam eine möglichst abwechslungsreiche Geschichte, wobei jeder versuchen muss, alles wiederzugeben, was bisher passiert ist. Mal sehen, wer zuerst den Faden verliert.

BUCHSTABEN/WORTE IN EINEM TEXT SUCHEN:

Anleitung

Suchen Sie in der Tageszeitung oder einer Zeitschrift einen Text in Druckschrift, der dem Lesevermögen Ihres Schützlings entspricht. Er sollte nicht mehr als 1.000 Zeichen haben. Bitten Sie nun Ihren Schützling, den Text sorgfältig zu lesen und z.B. jedes kleine „b“ oder „und“ mit einem Stift einzukreisen, dies wird Konzentration verlangen.

SATZ-OLYMPIADE:

Anleitung

Abwechselnd wird ein Satz jeweils um ein Wort erweitert. Der/die erste Spieler/in beginnt mit einem Wort, der/die zweite wiederholt dieses Wort und hängt ein neues an, der/die erste wiederholt die beiden ersten Wörter und hängt ein drittes Wort an und so weiter. Ein ... Ein Auto ... Ein Auto fliegt ... Ein Auto fliegt ohne ... Wer als Erste/r den Satz nicht mehr richtig verlängert, scheidet aus.

36

WÖRTER HÖREN UND ZÄHLEN:

Anleitung

Lesen Sie Ihrem Schützling eine Geschichte vor und lassen Sie ihn bestimmte Wörter, z.B. alle „und“ zählen. Eine Steigerung dieser Konzentrationsübung besteht darin, dass Sie mehr als ein Wort herausfischen, beispielsweise alle „und“ und „mit“.



EINSILBIG

Man wundert sich, wie einsilbig die deutsche Sprache sein kann.

Anleitung

Mentor/in und Schützling suchen zusammen Sätze, die aus einsilbigen Worten bestehen und lesen den Satz vor.

Beispiele

- Max fährt im Zug nach Köln.
Fritz geht am Meer.
Hans steht im Wald mit Franz.

- Ruth trinkt Tee in der Nacht.
Der Zug stand auf Gleis vier.
Der Hund frisst all die Wurst!

Variante:

Man kann dieses Spiel auch im Wettbewerb spielen. Dann gewinnt der längste Satz.

MÄRCHEN SELBST GEMACHT

Das Spiel ist für ältere Kinder geeignet, die schon fließend lesen und schreiben können.

Beschreibung

Man braucht dazu die ersten Sätze eines bekannten Märchens, z.B. Hänsel und Gretel oder Aschenputtel. Nun schreiben Mentor/in und Schützling abwechselnd die Geschichte fort ohne miteinander zu reden. Durch einen Fingerzeig macht jeder deutlich, dass er jetzt weiterschreiben möchte. So kann man dem Märchen mal einen ganz anderen Verlauf geben.

Beispiel

Hänsel und Gretel

Vor einem großen Walde wohnte ein armer Holzhacker mit seiner Frau und seinen zwei Kindern: das Bübchen hieß Hänsel und das Mädchen Gretel. Er hatte wenig zu beißen und zu brechen, und einmal, als große Teuerung ins Land kam, konnte er auch das tägliche Brot nicht mehr schaffen. Wie er sich nun abends im Bett Gedanken machte und sich vor Sorgen herumwälzte seufzte er und sprach zu seiner Frau: "Was soll aus uns werden? Wie können wir unsere armen Kinder ernähren, da wir für uns selbst nichts mehr haben?" – Der Vater erwiderte daraufhin. Liebe Frau, lass uns morgen mit den Kindern zusammensetzen und mit ihnen nach Lösungen suchen. Und jetzt schlafe erst einmal. Am nächsten Morgen gab es



wie immer ein lustiges Frühstück. Darauf achteten die Eltern immer. Denn das Wichtigste war ihnen, dass die Kinder mit guter Laune und gesättigtem Magen zur Schule gingen. Ich habe ...

WORT-/BUCHSTABENMEMORY

Dieses Spiel ist besonders für Leseanfänger/innen geeignet. Am besten, man bereitet es zu Hause vor.

Anleitung

Dazu schreibt man Buchstaben oder Worte doppelt auf Quadraten oder Rechtecken zweimal auf und schneidet sie aus. Die Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Der/die Spieler/in, der/die die meisten Paare gefunden hat, hat gewonnen.

Variante

Für Fortgeschrittene kann man Synonyme wählen, also Worte mit gleicher Bedeutung.

Hauptworte: Gebäude und Immobilie

Tuworte: rennen und laufen

WORTKETTEN

Den Schwierigkeitsgrad kann man durch die Auswahl der Themen oder Wortkategorien variieren

Anleitung

Ein/e Spieler/in fängt mit einem Hauptwort an, z.B. Schuppen, der/die nächste Spieler/in setzt mit einem Hauptwort fort, das mit dem Endbuchstaben, nämlich in diesem Fall „n“ beginnt, z.B. Nähkästchen.

Varianten

Es können Themen vorgegeben werden, z.B. Städte, Garten, Länder oder Hauptwörter.

ONKEL OTTO PLÄTSCHERT LUSTIG...

Einen Satzteil schreiben, umfalten, weitergeben.

Anleitung

Sie schreiben oben auf ein Blatt Papier einen beliebigen Namen (z.B. Onkel Otto, Herr Lehmann, Irene Piepmöller). Dann falten Sie das Geschriebene um und geben das Blatt an Ihr Kind: Es schreibt in die nächste Zeile ein Verb in der 3. Person Singular, faltet die Zeile um und gibt das Blatt zurück. Dann folgen eine Zeitangabe, eine Eigenschaft und eine Ortsangabe.

Beispiel

<input type="checkbox"/> Subjekt/Name	Opa Hinnack	Tante Lila
<input type="checkbox"/> Verb/Tunwort	taucht	betet
<input type="checkbox"/> Zeitangabe	gestern	am Abend
<input type="checkbox"/> Adverb/Wiewort	tollkühn	wollüstig
<input type="checkbox"/> Ortsangabe	im Aquarium	im Fahrstuhl

GEFÜLLTER TRUTHAHN

Ein Spiel, das schon in der Antike zur Vertreibung von Langeweile gespielt wurde.

Anleitung

Mentor und Schützling suchen gemeinsam ein Hauptwort, das sie senkrecht auf ein Blatt Papier schreiben. Rechts mit Abstand wird dasselbe Wort von unten nach oben geschrieben. Zusammen suchen sie nun Wörter, die in die Lücken passen.

Beispiel

T	unesie	N
R	auc	H
U	gand	A
T	eic	H
H	au	T
A	nba	U
H	amme	R
N	otbet	T

Variante

Die Wörter dürfen nur einem bestimmten Lebensbereich entstammen, z.B. Haus, Urlaub.

IN 80 WÖRTERN UM DIE WELT

Viele kennen dieses Spiel sicher ohne thematische Einschränkung. In diesem Fall ist es besser für ältere Kinder geeignet. Es schult so auch den Wortschatz und das Wissen in bestimmten Bereichen.

Anleitung

Das Kind denkt sich eine Stadt aus. Der letzte Buchstabe dieser Stadt ist zugleich der erste Buchstabe der nächsten Stadt, die der Mentor/die Mentorin nennt.

Beispiel

Hamburg – Grosseto – Odessa – Aarhus – Siena – Amsterdam – München

Varianten

Nach den Städten können sich die Spieler an 80 Ländern oder an 80 Gewässern versuchen. Und danach an 80 verschiedenen Sorten von Proviant etc.

KORKEN IM MUND

Mit einem Korken im Mund ist genaue Artikulation gefragt und zugleich ist es eine lustige Übung.

Anleitung

Die Umsetzung ist ganz einfach: Mentor/in und Schützling suchen sich einen Text aus, den sie abwechselnd mit einem Korken im Mund laut vorlesen. Jeder erhält natürlich seinen eigenen Korken.

PERSONEN RATEN

Am besten eignen sich Stars, die Schützling und Mentor kennen. Das bedarf etwas Vorbereitung.

Anleitung

Der/die Mentor/in denkt sich eine berühmte Persönlichkeit für den Schützling aus, schreibt den Namen auf einen Zettel und klebt diesen auf den Rücken des Schützlings. Der Schützling versucht nun durch Fragen herauszubekommen, welcher Name auf dem Rücken steht. Der/die Mentor darf nur mit ja oder nein antworten.

Helfende Fragen sind z.B.:

- Bin ich ein Junge/Mädchen?
- Bin ich ein Kind/Jugendlicher/Erwachsener?
- Mache ich Musik/schauspielere ich?
- Kennt man mich vom Fernsehen?

Ist die Lösung gefunden, geht das Spielchen andersherum. Der Schützling denkt sich jemanden aus, der/die Mentor/in muss raten.

RÜCKWÄRTS PHANTASIEREN

Rückwärts gehen beflügelt die Phantasie.

Anleitung

Der/die Mentor/in beginnt eine Geschichte zu erzählen, der Schützling wirft regelmäßig Begriffe ein, die mit der Geschichte gar nichts zu tun haben und die der/die Mentor/in dann verwenden muss. So entsteht eine Geschichte, die manchmal kuriose Wendungen annimmt.

Beispiel

„Stell dir vor, heute morgen hol ich mein Fahrrad aus dem Keller und will gerade zur Arbeit. Da kommt mir Jan, mein Nachbar im Nachthemd entgegen. Ich spreche ihn an, aber er reagiert nicht. Seine Augen sind starr, seine Arme erhoben. Er scheint zu schlafwandeln.

Störende Begriffe könnten z.B. sein Nilpferd, Rheumadecke, Unkraut jäten.

Anschließend werden die Rollen getauscht.

RUSSISCH BROT

Man kann dieses Buchstabengebäck wunderbar für ein Schreibspiel benutzen.

Anleitung

Schützing und Mentor/in ziehen jeweils fünf Buchstaben aus der Kekstüte. Jede/r bildet einen Satz aus den Buchstaben, die jeweils den Anfangsbuchstaben für ein Wort geben. Wenn das zu schwer ist, können Schützing und Mentor/in auch zusammen einen Satz bilden.

Variante

Man kann ein Thema vorgeben, z.B. Ferien oder Fußball.

PANTOMIME

Wenn man sich erst mal überwunden hat, kann Pantomime richtig Spaß machen.

Anleitung

Mentor/in und Schützling sammeln Begriffe zu einem Thema, z. B. Berufe, Gefühle, Aktivitäten, Tiere, und schreiben sie auf Zettel, die dann als Lose in einen Behälter getan werden. Mentor/in und Schützling ziehen abwechselnd ein Los und stellen den Begriff pantomimisch dar. Der andere muss raten, was es ist.

49

Variante

Man kann auch – ohne Themenvorgabe – zusammengesetzte Hauptwörter nehmen, wie Schiffsrumpf, Autobahn, Wasserrutsche, Nebelhorn, Kaminfeger

SCHÜTTELWÖRTER

Hier ist das schnelle Kombinieren gefragt. Wie in einem Kaleidoskop sind die Buchstaben der Wörter durcheinandergeschüttelt und müssen wieder geordnet werden.

Anleitung

Der/die Mentor/in überlegt sich 10 bis 15 Wörter zu einem Oberbegriff, z.B. Afrika, Sport, Pflanzen, Tiere. Die Buchstaben der Wörter werden durcheinandergebracht, so dass sie keinen Sinn mehr ergeben. Nun müssen die Wörter wieder in Ordnung gebracht werden. Umgekehrt geht das natürlich auch.

50

Beispiel

Oberbegriff Tiere

- | | |
|--|---------------|
| <input type="checkbox"/> Giraffe | Fargfie |
| <input type="checkbox"/> Säbelzahn tiger | Zitälbesarehg |
| <input type="checkbox"/> Nilpferd | Derlinpf |
| <input type="checkbox"/> Blauwal | Wulalab |

SEIN ODER NICHT SEIN?

Eine anspruchsvolle Unterhaltung

Anleitung

Ziel dieses Spiels ist es, ein Gespräch zu führen, bei dem nur Fragen gestellt werden dürfen.

Beispiel

Wie geht es Dir?

Und Dir? Hausaufgaben schon gemacht?

Was haben wir denn auf?

Hast Du es nicht mitgekriegt?

51

SILBENRÄTSEL

Wie schnell und einfach man ein Silbenrätsel selber machen kann, steht in der Anleitung.

Anleitung

Der/die Mentor/in notiert ca. 5 – 7 Wörter, die drei oder mehr Silben haben. Er/sie zerlegt sie, indem er/sie die Silben kreuz und quer auf ein Blatt Papier schreibt. Der Schützling setzt die Worte zusammen.

Variante

Zur Vereinfachung können Begriffe zu einem Thema gesucht werden.

52

SPLECHEN SIE CHINESISCH?

Anleitung

Mentor/in und Schützling einigen sich auf einen Konsonanten, der immer gegen ein l ausgetauscht wird. Und nun wird nur noch so geredet.



WORTKÜCHE

Dieses Spiel schult den Wortschatz.

Anleitung

Zu einem Oberbegriff werden so lange Worte gesucht, bis einem keine mehr einfallen.

Beispiel

Garten	Werkstatt
Blume	Auto
Erde	Werkzeug
Maulwurf	Tor
Gärtner	Hebebühne
Gießkanne	Schraubenzieher
Baum	Reparatur

WORTSALAT

Anleitung

Ein Artikel aus der Zeitung wird größer kopiert. Die einzelnen Satzbausteine oder auch Worte werden auseinandergeschnitten. Die einzelnen Satzbauteile/Worte werden in einem Behälter gemischt und wieder zum Originaltext zusammengesetzt.

IV KLATSCHREIME

Klatschzeichen (pro Wortsilbe ein Klatscher):

- · in die eigenen Hände klatschen
- / die Spieler klatschen mit den rechten Händen aneinander
- \ die Spieler klatschen mit den linken Händen aneinander
- : die Spieler klatschen mit beiden Händen gegeneinander
- – die Spieler klatschen mit den Händen von oben / unten gegeneinander
- = die Spieler klatschen mit den Händen von unten / oben gegeneinander

BEI MÜLLERS HATS GEBRANNT

Klatschschemata

· / · \ · : : : (usw.)

Bei Müllers hats ge - brannt, brannt, brannt,

da bin ich hin ge - rannt, rannt, rannt,

da kam ein Polizist, zist zist,

der schrieb mich auf die List, List, List,

die List fiel in den Dreck, Dreck,

Dreck, da war mein Name weg, weg,

weg.

Da lief ich schnell nach Haus, Haus, Haus

und die Geschichte ist aus, aus, aus.

EMPOMPI KOLONIE

Klatschschemata

--- · · = = · ·

Em pom pi Kolo nie Kolo nas tik

--- · · = = · ·

Em pom pi Ko lo nie

· / · \ · /

Aka de mie Sa fa ri

· / · ::

Aka de mie Puff Puff

V ZUNGENBRECHER

Der dicke Dieter trägt den dünnen Dieter durch das dunkle Dorf.

Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, fliegen Fliegen hinter Fliegen.

Kleine Kinder können keine kleinen Kirschkerne knacken.

Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid.

Auf den sieben Robbenklippen sitzen sieben Robbensippen,
die sich in die Rippen stippen, bis sie von den Klippen
kippen.

Bismark biss Mark, bis Mark Bismark biss.

Brautkleid bleibt Brautkleid und Blaukraut bleibt Blaukraut.

Das Schleimschwein schleimt schweinish im
Schleim. Im Schleim schleimt schweinish das
Schleimschwein

Der Flugplatzspatz nahm auf dem Flugplatz platz.

Auf dem Flugplatz nahm der Flugplatzspatz platz.

Ein plappernder Kaplan klebt Papp-Plakate.
Papp-Plakate klebt ein plappernder Kaplan.

Fischers Fritz fischt frische Fische. Frische Fische fischt Fischers Fritz.

Hinter dichtem Fichtendickicht picken dicke Finken tüchtig.

Schnecken erschrecken, wenn Schnecken an Schnecken schlecken,
weil zum Schrecken vieler Schnecken Schnecken nicht schmecken.

Es klapperten die Klapperschlangen bis ihre Klappern schlapper klangen.

VI REIME UND LIEDER

ENE MENE MISTE

Ene mene miste es
rappelt in der Kiste
ene mene meck und
du bist weg

AUF DER MAUER AUF DER LAUER SITZT NE KLEINE WANZE

Auf der Mauer auf der Lauer sitzt ne kleine
Wanze schau Dir mal die Wanze an wie die
Wanze tanzen kann
auf der Mauer auf der Lauer sitzt ne kleine Wanze

60



MORGENS FRÜH UM SECHS

Morgens früh um sechs
kommt die kleine Hex
morgens früh um sieben
schält sie rote Rüben
morgens früh um acht
wird Kaffee gemacht
morgens früh um neun
geht sie in die Scheun
morgens früh um zehn
holt sie Holz und Spän
feuert bis um elf
kocht dann bis um zwölf
Spinnenbein und Krebs und Fisch
hurtig Kinder kommt zu Tisch

DREI CHINESEN MIT DEM KONTRABASS

Drei Chinesen mit dem Kontrabass saßen auf der Straße und erzählten sich was kam die Polizei, ja was ist denn das? Drei Chinesen mit dem Kontrabass

62

Impressum

Ausgabe: Dezember 2011 / Wiederauflage 2023

Herausgeber: **Mentor – Die Leselernhelfer Bonn e.V.** | Heerstr. 58 | 53 111 Bonn | www.mentor-bonn.de

Telefon: 0228 / 637 631

Email info@mentor-bonn.de

Vorstand: Birgit Krekeler, Alexandra Matzke

