

# Leselotto

Ravensburger Spiele® Nr. 605 5 406 4

Ein Lottospiel  
für beliebig viele Spieler  
ab 5 Jahren

Inhalt: 6 Legetafeln  
120 Buchstabenkärtchen  
24 Wortkärtchen

Bearbeitet von  
Dr. Franz Otto Schmaderer,  
München

Das Leselotto ist für Schulanfänger gedacht und für diejenigen, die das Lesen besonders üben sollen. Es kann auch beim Unterricht in Schulen und Sonderschulen verwendet werden. Für die ersten Spielversuche mit dem Leselotto ist die Mithilfe eines Spielleiters notwendig, der selbst lesen kann. Das kann ein Kind der ersten Grundschulklassen sein, die Mutter oder der Vater. Nach und nach wird diese Mithilfe abgebaut, so daß sich das Kind auch allein mit dem Spiel beschäftigen kann. Wichtig ist, daß die einzelnen Stufen der Spielregeln in ihrer Reihenfolge eingehalten werden.

© 1979 Otto Maier Verlag Ravensburg



# Spielregeln für Anfänger

## 1. Spiel: Wort zu Bild

Zuerst spielen wir nur mit einer Tafel und zwar mit Tafel 1, die die Wörter mit dem Vokal (Selbstlaut) „e“ zum Inhalt hat. Erst nach und nach, je nach dem Können des Kindes, werden die anderen Tafeln in der Reihenfolge ihrer Numerierung dazugenommen bis alle sechs Tafeln im Spiel sind. Hinzukommen die schmalen Wortkärtchen. Die Buchstabenkärtchen bleiben zunächst beiseite.

Ein Wortkärtchen wird vorgezeigt und das Wort deutlich vorgesprochen. Das Kind spricht das Wort nach und legt das Kärtchen zum entsprechenden Bild. Wenn das Kind schon etwas lesen kann, fällt das Vorsprechen weg. Bei den folgenden Spielformen bleiben die Wortkärtchen unter dem jeweiligen Bild als optische Hilfe liegen.

## 2. Spiel: Wortabbau — Wortaufbau

Für dieses Spiel legt der Spielleiter nur ein einziges Wort in Einzelbuchstaben auf die Legetafel, liest es laut vor und läßt dann einen Mitspieler den jeweils letzten Buchstaben wegnehmen. Das Restwort wird vom Spielleiter laut vorgelesen und vom Spieler wiederholt. Darauf wird der nächste Buchstabe weggenommen z. B.:

Birne

Birn

Bir

Bi

B

In gleicher Weise wird das Wort auch wieder aufgebaut und immer wieder laut gelesen z. B.:

B

Bi

Bir

Birn

Birne

Die Konsonanten (Mitlaute) werden nur lautiert, also nicht „em“ sondern „m“, nicht „ka“ sondern „k“.

Spielen mehrere Kinder mit, nehmen reihum die Spieler jeweils den letzten Buchstaben weg oder fügen ihn an. Dazu liest jeder das Restwort.

### **3. Spiel: Wortbild und Einzelbuchstabe**

Jedes Kind erhält eine Legetafel. Der Anfänger erhält diejenige, deren Wörter er am besten kennt.

Sind alle Kinder Anfänger, dann wird mit der gleichen Legetafel reihum gespielt. Die schmalen Wortkärtchen liegen unter den Bildern. Der Spielleiter hat alle Anfangsbuchstaben und alle Endbuchstaben der Wörter. Er zeigt zuerst nacheinander die Großbuchstaben (= Anfangsbuchstaben) vor, ohne sie zu benennen. Auf wessen Tafel und wo befindet sich das dazugehörige Wort?

Dasselbe Spiel wird danach mit den Endbuchstaben gespielt. Für jedes richtig erkannte und richtig gelesene Wort gibt es einen Punkt.

Allmählich sollten die Tafeln so gewechselt werden, gegebenenfalls auch die vorhergehenden Spiele gespielt werden, bis alle Kinder die Wörter aller Tafeln und deren Anfangs- und Endbuchstaben gleich gut erkennen.

## **Spielregeln für alle, die schon etwas lesen können**

### **1. Spiel: Wir bauen ein Wort aus Einzelbuchstaben**

Wir spielen ohne Tafeln. Jedes Kind bekommt Wortkärtchen zur Kontrolle. Die Anzahl der Wortkärtchen richtet sich nach der Lesefertigkeit der Spieler. In die Mitte des Tisches werden die Buchstaben gelegt, mit denen die Wörter der Wortkärtchen gebildet werden können. Die Kinder setzen aus der Vielzahl der

Buchstaben die einzelnen Wörter zusammen. Wie sie der Reihe nach fertig geworden sind, dürfen die Spieler nun ihre Wörter laut vorlesen. Der Sieger kann nach dieser Reihenfolge und nach der Anzahl der fehlerlos gelegten Wörter ermittelt werden.

## **2. Spiel: Wer weiß die Buchstaben noch?**

Es ist das gleiche Spiel wie vorher, nur daß nicht ständig mit den Wortkärtchen verglichen werden kann. Die Kinder erhalten Wortkärtchen, legen sie aber, nachdem sie sie angesehen haben, verdeckt vor sich hin. Erst wenn alle Wörter mit den Buchstabenkärtchen gelegt sind, werden die Wortkärtchen wieder umgedreht. Jetzt kann verglichen und laut vorgelesen werden.

## **3. Spiel: Zauberwörter**

Gespielt wird nur mit den Buchstabenkärtchen. Wir zaubern neue Wörter. Wir legen z. B. „Sand“ und tauschen das „S“ durch ein „B“:

Sand — Band

Kind — Wind

Es gibt noch mehr Zauberwörter.

Wichtig: Laut sprechen und die Veränderung der Wörter mit dem Finger zeigen lassen.

#### **4. Spiel: Wer legt neue Wörter?**

Aus den offenliegenden Buchstabenkärtchen versuchen alle selbständig neue Wörter zu bilden. Es ist erlaubt, in einem Bilderbuch oder in der Fibel nachzusehen. Wer hat die meisten Wörter? Wer hat das längste Wort? Wer das kürzeste? Wer hat die meisten mit dem Anfangsbuchstaben B, G, K, L usw.?

#### **5. Spiel: Ergeben diese Buchstaben ein Wort?**

Die Buchstabenkärtchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Spieler dürfen nun 10 Buchstabenkärtchen aufnehmen und damit ein sinnvolles Wort zu bilden versuchen. Wem es nicht gelingt, darf sich jeweils aus den verdeckt liegenden Kärtchen ein weiteres nehmen, bis ein Wort gebildet werden kann. Wer mit den wenigsten Kärtchen auskommt, hat gewonnen.

#### **6. Spiel: Stillbeschäftigung**

Mit dem Spiel kann sich ein Kind auch allein beschäftigen. Es legt mit den Buchstabenkärtchen die Wörter auf die vorgesehenen Felder und kontrolliert danach die Richtigkeit anhand der Wortkärtchen.

## **Lottospiel mit allen Legetafeln**

Der Spielleiter zeigt einen Buchstaben vor und läßt ihn auf die entsprechende Stelle im Wort legen. Dabei sollte das Spiel vom Spielleiter so geführt werden, daß nur die Buchstabenkärtchen gezeigt werden, die in der richtigen Reihenfolge an irgendeines der Wörter passen. Nur wenn die Buchstaben der Reihe nach angelegt werden (Wortaufbau, siehe dazu „Spielregel für Anfänger“, 2. Spiel) wird der Lesevorgang sinnvoll unterstützt.

## **Spielregeln für alle, die schon lesen können**

### **1.Spiel: Leselotto**

Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl von Legetafeln. Bei 4 oder 5 Spielern werden die übrigen Tafeln beiseitegelegt. Ein Spieler mischt die Buchstabenkärtchen und legt sie verdeckt in die Mitte des Tisches. Reihum nimmt nun jeder ein Buchstabenkärtchen auf und versucht es auf seiner Bildtafel richtig unterzubringen. Ist ein Buchstabe falsch gelegt worden, wird er zur Mitte zurückgegeben. Paßt ein Buchstabenkärtchen

nicht zur eigenen Tafel, so wird es vom Spieler zurückgehalten. Erhält der Spieler den dritten für ihn unbrauchbaren Buchstaben, tauscht er alle drei gegen einen neuen. Sollte dieser ebenfalls unbrauchbar sein, so wird er wiederum mit den folgenden zwei unbrauchbaren gegen einen neuen umgetauscht. Sind nur noch 10 Buchstaben in der Mitte, darf nicht mehr getauscht werden. Ein nicht passender Buchstabe wird ohne Ersatz wieder in die Mitte des Tisches zurückgelegt. Gewinner ist, wem es zuerst gelingt, eine Legetafel richtig und vollständig mit Buchstabenkärtchen zu belegen.

## **2. Spiel: Buchstabendomino**

Es wird nur mit den Buchstabenkärtchen gespielt. Die Buchstabenkärtchen werden gleichmäßig an die Spieler verteilt und liegen verdeckt vor jedem Spieler. Nun deckt jeder Spieler reihum eines seiner Kärtchen auf. Großbuchstaben dürfen gleich ausgelegt werden. Kleinbuchstaben können nur angelegt werden, wenn sie der Buchstabenreihenfolge nach an eines der angefangenen Wörter passen. Jeder Spieler darf an jedem beliebigen Wort weiter anlegen. Es werden aber nur die im Spiel enthaltenen Wörter gelegt. Zur Kontrolle kann man sich die Wortkärtchen danebenlegen. Wer einen Buchstaben aufdeckt, der sich nirgends anlegen lässt, schiebt das Kärtchen wieder unter seine übr-

gen Kärtchen. Gewinner ist, wer zuerst alle seine Buchstabenkärtchen angelegt hat.

Man kann auch nach Punkten spielen. Jeder, der ein Wort vollenden konnte, liest dieses laut vor und erhält einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Das gleiche Spiel macht noch mehr Spaß, wenn man es mit „Stock“ spielt. Bei zwei oder drei Mitspielern erhält jeder 20 Buchstabenkärtchen, bei mehr als drei Spielern erhält jeder 15 Buchstabenkärtchen. Der Rest wird verdeckt als „Stock“ in die Mitte des Tisches gelegt. Nun wird reihum aus- und angelegt wie bei der Spielart vorher. Wer nicht anlegen kann, muß solange vom Stock ein Kärtchen aufnehmen, bis er einen passenden Buchstaben findet. Der Gewinner wird wie beim Spiel vorher nach Punkten ermittelt oder es ist der Spieler, der zuerst alle seine Kärtchen angelegt hat.

## über den Aufbau des Spiels

Lesen lernt man nicht von allein. Es bedeutet für den Leseanfänger ein hartes Stück Arbeit. Auch wenn wir durch das Spiel dem Leseanfänger die Arbeit zu erleichtern versuchen, so bleibt doch die Aufgabe bestehen, den Lesevorgang systematisch zu unterstützen. Dazu kann auch dieses Lese-Lotto verhelfen, jedoch nur dann, wenn man sich an die Spielanleitung hält. Sie ist mit viel Überlegung in didaktisch begründeten Lernschritten angeordnet, von denen immer einer auf dem anderen aufbaut. Daher ist die Reihenfolge wichtig.

Nicht genug betont werden kann die Wichtigkeit des lauten und deutlichen Sprechens, denn das Lesen ist für den Anfänger nicht nur Aufgabe des Auges, auch das Gehör hat dabei eine bedeutende Funktion. Die Worte, die das Kind bisher nur vom Hören kennt, müssen allmählich mit dem Schriftbild eng verknüpft werden. Das geht nur durch gleichzeitiges Hören und Sehen.

Die Wortauswahl dieses Spieles ist so getroffen, daß auf jeder Legetafel Wörter mit einem bestimmten Vokal (Selbstlaut) stehen. Dieser hat als Lautträger des Wortes für den Lesevorgang besondere Bedeutung. Die ausgewählten Wörter sind auch in den Schulfibeln zu finden. Hausaufgaben können deshalb

mit diesem und anderen Lesespielen des Otto Maier Verlages spielerisch ergänzt werden.

Im einzelnen sind auf den 6 Legetafeln folgende, jeweils aus fünf Buchstaben bestehende Wörter zu legen:

- Tafel 1: Besen, Stern, Feder, Kerze
- Tafel 2: Apfel, Gabel, Lampe, Tasse
- Tafel 3: Tiger, Kiste, Insel, Birne
- Tafel 4: Sonne, Vogel, Wolle, Torte
- Tafel 5: Blume, Puppe, Stuhl, Wurst
- Tafel 6: Kleid, Geige, Wiege, Brief

Folgende Lernschritte verbergen sich hinter den Spielregeln:

- a) Wiedererkennen und Lesen von ganzen Wörtern, Sinnerfassung durch Zuordnung zum Bild
- b) Vorbereitung für das Herauslösen von Einzelbuchstaben (Analyse)
- c) Wiedererkennen von Einzelbuchstaben innerhalb des Wortbildes
- d) Zusammensetzen der Wörter aus Einzelbuchstaben (Synthese)

Immer sollte man daran denken, daß es sich um ein Spiel handelt. Es sollte nur so lange gespielt werden, als es den Kindern wirklich Vergnügen macht. Kinder freuen sich, wenn ihre Eltern mitspielen. Bei diesem Spiel wäre es von besonderem Nutzen.

## **Kikeriki**

Art.-Nr. 604 5 001 3

Wer findet die passende Kugel für das Farbfeld auf seinem Spielbrett? Dazu darf man beliebig viele Eier öffnen, aber nicht zwei Kugeln der gleichen Farbe erwischen, sonst ist alles verloren. Ab 5 Jahren.

## **Verkehrszeichen-Memory®**

Art.-Nr. 605 5756 X

Dieses Ravensburger Memory® ist besonders knifflig und spannend, denn die zusammengehörenden Kartenpaare zeigen nicht genau die gleichen Bilder. Einmal ist groß und deutlich ein Verkehrszeichen allein, das andere Mal das gleiche Verkehrszeichen auf einer Straße oder Kreuzung zu sehen. Ab 5 Jahren.

## **Ravensburger® Lesetelefon**

Art.-Nr. 61151028

Statt Zahlen wählt man Buchstaben auf der Wählscheibe des Lesetelephons. Ein Pfeil zeigt an, ob das Wort richtig buchstabiert wurde. Eine gute Lese- und Rechtschreibhilfe. Für 6-10 Jahre.

## **Koffer packen**

Art.-Nr.60557012

Wo liegt die Seife, die man einpacken will? Pech, wenn man stattdessen ein Faß greift, das gar nicht in den Koffer paßt. Ein Spiel, das in hervorragender Weise Gedächtnis und Konzentration übt und zum Sprechen anregt.

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

