

# Ravensburger®

# Lese- und Rechentelefon

Ravensburger Spiele® Nr. 00 812 4

Ein Spiel für Elternhaus, Schule und Sonderschule  
für 1-6 Kinder  
von 6-10 Jahren

Inhalt: 1 Telefonwählscheibe  
12 beidseitig bedruckte Spielvorlagen  
(7 Leseblätter, 5 Rechenblätter)

Bearbeitung der Leseblätter: Dr. Franz Otto Schmaderer  
Bearbeitung der Rechenblätter: Benno Niggemeyer

*Mit dem Ravensburger Lese- und Rechentelefon kann jedes Kind spielen, unabhängig von der Lesemethode, nach der es unterrichtet wird. In jedem Fall ist es eine spielerische Ergänzung zum Lese-, Rechtschreib- und Rechenunterricht.*

*Die Wählscheibe des Lesetelefons zeigt Buchstaben anstelle der Zahlen. Im Gegensatz zu den Ziffern des üblichen Telefons sind hier die Buchstaben in ihrer Reihenfolge von links nach rechts angeordnet, so wie man liest. Auf den ersten Leseblättern sind nicht alle Buchstaben des Alphabets dargestellt, damit es der Anfänger leichter hat. Erst allmählich wird die Anzahl der Buchstaben gesteigert.*

## Vorbereitung

Die Tafeln sowie die Wählscheibe bleiben beim Spielen in der Schachtel. Der schwarze Pfeil auf der Wählscheibe muß vor jedem Wählen so eingestellt werden, daß er unter dem Fingeranschlag liegt.

# Die Leseblätter

*Die Lesemethode, nach der ein Kind unterrichtet wird, ist für die Verwendung der Leseblätter nicht entscheidend. Von dem Augenblick an, an dem das Kind lernt, Wörter aus Einzelbuchstaben zusammenzusetzen, sind die Blätter eine sinnvolle Unterstützung für das Lesenlernen,*

*Ganz bewußt und systematisch beginnen die ersten Leseblätter nur mit einer begrenzten Zahl von Buchstaben. Ein Schwerpunkt wurde auf die Vokale (Selbstlaute) als hauptsächlich Lautträger eines Wortes gelegt. Alle Rechtschreibprobleme sind auf den Wortlisten noch einmal hervorgehoben.*

*Es ist Absicht, daß die Tafeln zum Teil einige freie Felder zeigen. Weitere Wörter hätten das nach lese- und rechtschreibmethodischen Grundsätzen aufgebaute System durchbrochen.*

## Spielregel für die Leseblätter

Aus der Wortliste am linken Rand der Tafel wird ein Wort ausgesucht. Jeder Buchstabe wird nun der Reihe nach auf der Wählscheibe des Telefons gewählt. Achtung: Manchmal steht mehr als ein Buchstabe in einem Loch der Wählscheibe. Jeder Buchstabe des Wortes muß trotzdem einzeln gewählt werden mit Ausnahme von eu, au, ie, ei. Wie beim richtigen Telefon muß man die Wählscheibe im Uhrzeigersinn bis zum Anschlag drehen. Wenn richtig buchstabiert wurde, zeigt der Pfeil auf das Bild, das zu dem ausgesuchten Wort gehört. Wurde falsch buchstabiert, zeigt auch der Pfeil auf ein falsches Bild. Anfänger sollten mit der linken Hand Buchstabe für Buchstabe des ausgewählten Wortes auf der Wortliste mitzeigen, während sie die Wählscheibe drehen. Später kann die Wortliste zugedeckt und das Buchstabieren ohne Vorlage versucht werden. Also: Laut lesen, das Wort zudecken und dann wählen!

### Weitere Möglichkeiten mit den Leseblättern zu spielen

1. Man kartn um die Wette buchstabieren:  
Wer kann als erster das ausgesuchte Wort mit Hilfe der Wählscheibe richtig buchstabieren, ohne auf der Wortliste nachzusehen?
2. Wenn Kinder dabei sind, die schon etwas schreiben können: Wer kann das Wort auch gleich richtig aufschreiben? Wer muß dabei noch nachsehen? Wer kann es schon auswendig? Wer kann es in Druckschrift und Schreibschrift schreiben?

3. Die Wörter kommen auch im Sprachbuch vor. Wer weiß die Geschichte noch, in der das Wort stand? Wer liest sie noch einmal laut vor?
4. In anderen Lesespielen des Otto Maier Verlages, „Wir lesen“, „Lese-lotto“, „Lesememory®“ findet man die gleichen Wörter. Vergleiche sie miteinander (zum Beispiel die verschiedenen Schriftgrößen, die Druckschrift und die Schreibschrift).
5. Auf einem Blatt stehen nur Wörter mit dem Vokal (Selbstlaut) „e“. Es gibt noch mehr solche Wörter, zum Beispiel „Feder“. Wer findet sie? Auf dem nächsten Blatt kommen Wörter mit zwei Vokalen vor, mit „a“ und mit „e“, zum Beispiel „Tasse“, „Affe“. Auch von dieser Art lassen sich noch viele Wörter finden. Genauso kann man zu den Wörtern mit „i“, oder „o“ noch andere dazusuchen.
6. In anderen Wörtern klingt der Vokal ganz kurz, zum Beispiel „Ritter“ (kurzes „i“), „Sessel“ (kurzes „e“). Das hängt mit dem doppelten Konsonanten (Mitlaut) zusammen. Wer kann diese Wörter mit kurzem Vokal (also mit doppeltem Konsonanten) aus allen Tafeln herausfinden?
7. Umgekehrt klingt in manchen Wörtern der Vokal ganz lang, zum Beispiel in „Moh-n“, „Boh-ne“ oder „Kah-n“. Das hängt mit dem stummen „h“ zusammen. Wer findet ähnliche Wörter?

## Die Rechenblätter

*Anders als bei den Leseblättern, bei denen die richtige Schreibweise der dargestellten Begriffe auf der Wortliste gegeben ist, wird bei den Rechenblättern die richtige Lösung nicht vorgegeben.*

*Aber auch hier kann das Kind sich selbst kontrollieren, denn jede Rechenaufgabe ist durch ein Symbol gekennzeichnet, auf das der Pfeil zeigt, wenn die Aufgabe richtig gelöst wurde.*

*Die dargestellten Gegenstände sind an der kindlichen Erlebniswelt orientiert (zum Beispiel Küchengegenstände, Sommer-Utensilien, Zeichengeräte, Turngeräte, etc.) oder beziehen sich auf Themengebiete des Sachkunde- oder Verkehrsunterrichts (zum Beispiel Informations- und Verkehrsschilder).*

*Die fünf beidseitig bedruckten Rechenblätter sind in ihrem Schwierigkeitsgrad gestaffelt und decken den Rechenstoff des 1. und 2. Schuljahres ab. Der Schwerpunkt wurde bewusst auf die Zehnerüberschrei-*

*tung gelegt, die erfahrungsgemäß - gerade bei der Subtraktion - die meisten Schwierigkeiten mit sich bringt.*

*Weitere spielerische Ergänzungen zum Rechenunterricht vom Otto Maier Verlag sind: „Erstes Rechnen“, „Zahlendominos“, „Zahlenspiel 1 - 25“, „Rechenlotto“ und „1x1 Bingo“.*

## **Spielregel für die Rechenblätter**

Auch mit den Rechenblättern kann ein Kind alleine oder eine Gruppe von Kindern spielen.

### **1. Einzelbeschäftigung**

Wie auf den Blättern angezeigt, wird vor dem Rechnen jeder Aufgabe der Pfeil unter den Anschlag gedreht. Jetzt wählt das Kind jede Zahl und jedes Zeichen, das zur Aufgabe gehört, auch das „=-Zeichen“ und die Ergebniszahl. Wenn richtig gerechnet wurde, erscheint auf dem Bildteil des Blattes der gleiche Gegenstand wie auf der Rechenleiste hinter der gestellten Aufgabe.

### **2. Spiel in der Gruppe**

Wenn mehrere Kinder miteinander spielen, liest ein Kind die Aufgabe vor. Wer als erster die Lösung hat, sagt sie laut und darf dann mit Hilfe der Wählscheibe kontrollieren, ob sein Ergebnis richtig war.

Es können auch erst alle Aufgaben eines Blattes ausgerechnet werden. Wer als erster fertig ist, darf dann kontrollieren, ob er richtig gerechnet hat.

### **Wichtig**

*Wenn das Ravensburger Lese- und Rechentelefon zum ersten Mal benutzt wird, sollte die Reihenfolge der Blätter eingehalten werden, da der Schwierigkeitsgrad von Blatt zu Blatt gesteigert wird. Erst wenn das Kind alle Blätter kennt, können diejenigen Übungen ausgewählt werden, die das Kind in der Schule nicht so gut beherrscht und die deshalb noch einmal geübt werden sollten.*

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

