



## Spielanleitung – Ich kann lesen

Lesen lernen mit Hilfe der Anlaut-Methode.

Ein Spiel für 1 und mehr Kinder ab 5 Jahren.

### Hinweis für Eltern und Erziehungsberechtigte:

Dieses Lesespiel beruht auf dem Prinzip der „Anlaut-Methode“:

Jeder Buchstabe des Alphabets wird jeweils auf einem Kärtchen als „Buchstabe“ und darunter als „Bild“ dargestellt.

Diese Signalbilder, die jeder kennt, ermöglichen es dem Kind, sofort den **ersten Laut** (den Anlaut) zu **hören**. Wenn man dann die Bild-Streifen, auf denen oben die Buchstaben stehen, unter ein beliebiges Wort legt, können die Kinder dieses Wort mit Hilfe der Bilder – Buchstabe für Buchstabe – selbst erlesen! Am Anfang geht das langsam, jedoch nach einiger Zeit werden die Kinder immer sicherer. Das geht so lange, bis die Kinder den jeweiligen Laut eines Buchstaben auch ohne Bild erkennen und damit lesen können!



### Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spielen bitte die Stanzkärtchen aus dem Karton brechen. Es sind 45 Buchstaben-Bild-Kärtchen mit **Groß- und Kleinbuchstaben** (auf Vorder- und Rückseite) enthalten. Dazu kommen noch viele Wortstreifen auf Vorder- und Rückseite.

Zu Beginn sollte man immer nur die **Seite mit den Großbuchstaben** verwenden! Die Kleinbuchstaben sollte man erst verwenden, wenn die Kinder das Leseprinzip mit den Großbuchstaben verstanden haben!

### Erstes Spiel zur Anlaut-Methode:

Dazu ist es notwendig, dass ein älteres Kind oder ein Erwachsener als **Spielleiter** dabei ist, damit nichts Falsches gelehrt wird!

Der Spielleiter nimmt einen Bildstreifen und zeigt ihn allen Mitspielern.

Wer als erstes den richtigen **Anlaut** sagt, bekommt den Bildstreifen.

**Wichtig:** Alle Mitlaute wie z.B. **N** oder **R** müssen „Nnnn“ bzw. „Rrrrr“ gesprochen werden. Keinesfalls darf man „eN“ oder „eR“ sagen, wie die Erwachsenen dazu sagen! Der Spielleiter zeigt dann den nächsten Bildstreifen.

Wieder bekommt ihn der Mitspieler, der den Laut als erster richtig sagt.

Wenn 10 (15, 20) Bildstreifen gezeigt wurden, ist dieses Spiel zu Ende.

Wer die meisten Anlaute richtig gesagt hat, gewinnt.

### Zweites Spiel zur Anlaut-Methode:

Dazu ist es notwendig, dass ein älteres Kind oder ein Erwachsener als Spielleiter dabei ist, damit nichts Falsches gelehrt wird.

Der Spielleiter nimmt einen Wortstreifen und legt ihn auf den Tisch.

Ringsherum liegen alle Bildstreifen – mit den Großbuchstaben sichtbar auf dem Tisch. Der jüngste Spieler darf beginnen. Es geht darum, die richtigen Bildstreifen unter den Wortstreifen zu legen und das Wort **laut zu lesen**.

Wenn der Spieler das schafft, bekommt er den Wortstreifen und der nächste Spieler ist mit einem **neuen** Wortstreifen an der Reihe.

Wenn der Spieler das nicht schafft (auch ein Fehler ist schon „nicht richtig!“) kommt der nächste Spieler dran – natürlich mit einem **neuen** Wortstreifen.

Wer nach 10 (15, 20) ausgespielten Wortstreifen die meisten in seinem Besitz hat, hat das Spiel gewonnen.



### Drittes Spiel zur Anlaut-Methode:

Auf dem Tisch liegen – die Großbuchstaben sichtbar – alle **Bildkärtchen**.

In der Spieleschachtel befinden sich alle **Wortkärtchen**.

Es wird reihum gespielt. Der jüngste Spieler darf beginnen. Wer dran ist, zieht aus der Spieleschachtel blind einen Wortstreifen – egal wie lang – darf ihn einige Sekunden lang anschauen, übergibt ihn dann seinem Nachbarn und muss nun das betreffende Wort mit Hilfe der Bildkärtchen auf den Tisch legen. Er darf dabei das Wortkärtchen nicht anschauen!

Wer das Wort richtig legt, bekommt das Wortkärtchen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer das Wort nicht richtig legt (ein Fehler ist schon „nicht richtig“) bekommt das Wortkärtchen nicht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn 10 (15, 20) Wortkärtchen ausgespielt sind ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Wortkärtchen hat gewonnen.

(Man kann auch die Länge der Wörter mit in die Wertung einbeziehen:

Jeder Spieler zählt die Buchstaben seiner gewonnenen Wortstreifen und bildet die Gesamtsumme. Wer die größte Summe hat, hat gewonnen.)

### Weitere Spielvarianten:

1. Man spielt die Spiele mit den Rückseiten der Bildkärtchen, auf denen die Kleinbuchstaben verwendet werden.
2. Man übt das auswendige Legen von Wörtern mit den Wörtern der **Rückseite** dieser Spielanleitung. Hier kann man gerne auch alleine üben!
3. Man legt Wörter aus Büchern, Zeitungen und dem Internet.
4. Man legt Wörter, die man nur hört. Ein Erwachsener sollte kontrollieren!

**Inhalt:** 45 Buchstaben-Bild-Kärtchen,

viele Wortstreifen, Anleitung

**Idee & Design:** Michael & Heidemarie

Rüttinger



## Wörter aus dem Grundwortschatz:

ETWAS	HOLZ	NEUN	STELLEN	ABEND	FAHREN	FALLEN
HÖREN	NICHT	ACHT	FAHRRAD	HUND	STÜCK	NEHMEN
ALLE	HUNGER	STUNDE	ALLEIN	SUCHEN	FAMILIE	NOCH
TAG	FANGEN	TANTE	ALT	FAST	TELLER	FEHLEN
TIEF	FELD	ODER	TIER	TISCH	ANGST	FENSTER
IMMER	OBEN	OFFEN	FERIEN	TRAGEN	APFEL	FERTIG
JA	TRAURIG	ARBEIT	JAHR	FEUER	OMA	TRINKEN
ARZT	ONKEL	TUN	AUCH	FINDEN	JUNGE	OPA
PACKEN	TURNEN	AUGE	FLASCHE	FISCH	BADEN	FLIEGEN
KATZE	POLIZEI	FRAGE	KAUFEN	RAD	BALL	RECHNEN
BAUEN	FRESSEN	KLASSE	REITEN	REICH	VATER	FREUDE
KLEIN	KIND	FRAU	BAUM	KLETTERN	RICHTIG	BEIDE
RUHIG	KOPF	RUND	VERSUCHEN	FÜHREN	KRANK	SACHE
BERG	FÜNF	KURZ	SAGEN	VIEL	BESSER	LACHEN
VIER	BETT	LAND	SAMMELN	VOGEL	BILD	LANG
LANGSAM	GANZ	BLAU	LASSEN	BLEIBEN	GARTEN	LAUFEN
VORBEI	BLUME	GEBEN	LAUT	SCHIFF	WAGEN	BODEN
LEBEN	SCHLAFEN	WAHR	BÖSE	GEFÄHRLICH	LEGEN	SCHLAGEN
WALD	GEGEN	LEHRER	BRAUN	GEHEN	WARM	BRIEF
LEICHT	GELB	LEISE	WARUM	BROT	GELD	SCHNEE
BRUDER	GENAU	WASCHEN	BUCH	GERADE	WASSER	LEUTE
SCHÖN	WEG	LICHT	LIEGEN	DAMIT	GESICHT	WEIL
DENKEN	LOCH	SCHULE	WEINEN	GESUND	MÄDCHEN	ZUG