

Rechtschreibspiele in 10 Stationen

Die Spiele zur Rechtschreibförderung nach der BIRKENWALD-Methode

Einführung: Bilder-Kennenlern-Spiel

Station 1: Memory

Station 2: Vierer raus

Station 3: Quartett

Station 4: Bingo/Wort-Bild-Lotto

Station 5: Rechtschreib-Millionär

Station 6: Schreib-Lese-Spiel 1 und 2

Station 7: Wer-Wie-Was?

Station 8: Wer zu wem?

Station 9: Domino

Station 10: Schreibwerkstatt – kreatives Schreiben nach Karteikarten

Die Spiele sind nach Schwierigkeitsstufen (vom Einfachen zum Komplizierten) geordnet. Wir empfehlen, sie in der genannten Reihenfolge in die Übungsarbeit einzubauen.

Die Ziele der Rechtschreibspiele

1. Die visuelle Wahrnehmung der Wörter intensivieren,
2. bewusstes Betrachten der nicht-lauttreuen Stellen innerhalb der Wörter,
3. Piktogramme verstehen und anwenden,
4. multisensorisches Bearbeiten der Wörter institutionalisieren (sehen, sprechen, hören, schreiben),
5. Lesetraining von Einzelwörtern,
6. Abschreibetraining der Einzelwörter (in die Tabelle),
7. Förderung der Motivation zum Üben,
8. Verlängerung der Aufmerksamkeitsspanne,
9. Festigen von verschiedenen Gedächtnis-komponenten (KZG und LZG),
10. Stärkung des Selbstwertgefühls (durch erlebte Erfolge).

Die Zielgruppen für die Rechtschreibspiele

Als Zielgruppen kommen zunächst einmal alle Schülerinnen und Schüler ab dem 3. Schuljahr in

Frage, die bereits das Bilder-Kennenlern-Spiel durchgearbeitet haben. Sie müssen als Voraussetzung für die Spiele den Sinn und die Handhabung der Piktogramme verstanden haben.

Die Kinder brauchen allerdings noch nicht alle Piktogramme sicher zu beherrschen, denn die Lehrerin/der Lehrer kann leicht aus dem vorhandenen Spielmaterial genau die Kärtchen mit den bisher besprochenen Rechtschreibbesonderheiten aussortieren. Die Spielkärtchen können dann gezielt bestimmte Rechtschreibübungen ergänzen und vertiefen, ohne die Schüler dabei zu überfordern.

Als Zielgruppen sollen sich nach unserer Empfehlung aber nicht nur die rechtschreibschwachen Kinder als Spielpartner an den Rechtschreibspielen beteiligen, sondern in der Schule sollen auch alle anderen Kinder und zu Hause ggf. auch die Geschwister oder andere Familienmitglieder einbezogen werden. Die LRS-Kinder reduzieren dadurch ihre Außenseiterrolle und die gemeinsam erlebten Erfolgserlebnisse im Umgang mit Schriftsprache haben einen viel höheren Motivationsgehalt als wenn die leistungsschwachen Kinder unter sich blieben.

Wo können die Spiele eingesetzt werden?

Überall dort, wo an den Grundlagen des Lesens und Schreibens gearbeitet wird, wo der Widerstand bei den Schülern abgebaut und Motivation (von innen) aufgebaut werden muss, wo Spaß und Unterhaltung mit dem Lernprozess verbunden werden können, also kurz:

in der Grundschule, in der Sonderschule, in der Orientierungsstufe aller Schularten, aber ebenso gut in außerschulischen Beratungsstellen und Fördereinrichtungen und vor allem natürlich bei den Kindern zu Hause.

Wann können die Spiele durchgeführt werden?

Immer dann, wenn Rechtschreibförderung durch eine spielerische Komponente aufgelockert und ergänzt werden soll. Wie bereits oben erwähnt machen sich die Kinder zunächst durch das Bil-

BINGO/Wort-Bild-Lotto

Spielmaterial

Eine Auswahl aus den Kärtchen, die bereits bei **MEMORY** verwendet wurden, also aus
96 **weißen** Kärtchen nur mit **Bildern** zu den verschiedenen Rechtschreibbesonderheiten
96 **roten** Kärtchen mit **Adjektiven** und kleinen Bildchen
96 **gelben** Kärtchen mit **Nomen** und kleinen Bildchen
96 **grünen** Kärtchen mit **Verben** und kleinen Bildchen
dazu die 2 × 4 weißen **Bingo-Unterlagen**

Spielvorbereitungen

Alle Rechtschreibbesonderheiten sollen mit den Kindern bereits besprochen worden sein. Für jeden der 2–4 Mitspieler wird eine weiße Unterlage bereitgestellt und mit den Wortkärtchen so zugedeckt, dass auf jedes Bild der weißen Unterlage ein gelbes Wortkärtchen eines Nomens mit dem passenden kleinen Bildchen liegt. Dadurch wird sichergestellt, dass für jeden Mitspieler alle nötigen Wortkärtchen zur Verfügung stehen. Dann werden die so ausgewählten Wortkarten alle abgeräumt, umgedreht, gemischt und auf einen Stapel in der Mitte der Spielfläche gelegt. Alle Mitspieler sitzen um die Spielfläche herum und jeder hat eine weiße BINGO-Unterlage vor sich.

Spielziel

Ziel des Spieles ist es, als Erster seine BINGO-Unterlage mit passenden Wortkarten vollständig zuzudecken.

Spielablauf

Der erste Spieler deckt eine gelbe Karte vom Stapel in der Mitte auf, liest das Wort vor, begründet das Bild kurz und legt diese Karte auf das leere Feld auf seiner BINGO-Unterlage, das das gleiche Bild enthält. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Bald passt die aufgenommene Karte nicht mehr auf das eigene Spielbrett, weil kein entsprechendes Feld mit diesem Bild mehr frei ist, und muss dann bei einem Mitspieler angelegt werden.

Manche Karten enthalten zwar Bilder, aber keine Wörter. Sie werden einfach mit gespielt.

Spielende

Das Spiel endet frühestens, wenn jemand als Erster sein Spielbrett vollständig und fehlerfrei ausgelegt hat. Danach kann noch um den zweiten und dritten Platz gespielt werden.

Alternativen

Variationen in Bezug auf den Umfang lassen sich leicht dadurch erreichen, dass jeder Mitspieler gleichzeitig zwei BINGO-Unterlagen zu betreuen hat.

Eine Abwechslung bezüglich der Wortart gibt es, indem man nach dem Durchgang mit den Nomen (gelbe Karten) noch weitere Spieldurchgänge mit Adjektiven (rot) und mit Verben (grün) macht.

Die große Anzahl von vorhandenen Kärtchen kann leicht auf mehrere Schülergruppen verteilt werden, sodass sie zur gleichen Zeit das gleiche Spiel durchführen können.