

Letters2Words.com



Das pädagogische Kartenspiel zur Worterarbeitung

Dieses neue pädagogische Kartenspiel zur Worterarbeitung hilft Kindern mit Schreib- und Leseproblemen.

Das Konzept ist verblüffend einfach: Wörter bilden mit Karten!

Mit den von der renommierten **Spielkartenfirma Piatnik** in Wien hergestellten Karten kann man spielend Buchstaben und Wörter erarbeiten.

Im Kartenspiel sind **100 Karten mit Klein- und Großbuchstaben** enthalten, mit denen alle 330 Wörter des Kernwortschatzes gelegt werden können, sowie **6 Joker**, welche auch als Selbst- oder Mitlaute eingesetzt werden können.



© Dyslexia Research Center
Europe
www.legasthenie.eu





Vornamen legen

Spieler: 2-4

Kartenanzahl: 106 (alle Spielkarten)

Pädagogischer Hintergrund: Wortbilder aus dem Gedächtnis abrufen.

Vorbereitung: Die Karten (inkl. Joker) werden in Groß- und Kleinbuchstaben getrennt. Der Stapel mit den Großbuchstaben und der Stapel mit den Kleinbuchstaben werden verdeckt auf den Tisch gelegt.

Lasst uns spielen: Der erste Spieler deckt eine Karte vom Stapel der Großbuchstaben auf und nennt einen Vornamen, welcher mit diesem Buchstaben beginnt. Die nächsten Spieler tun es ihm gleich. In der zweiten Runde deckt jeder Spieler aus dem Stapel der Kleinbuchstaben eine Karte auf. Ziel ist es wieder, einen Namen zu finden, diesmal müssen aber beide gezogenen Buchstaben vorkommen. Es kann wieder derselbe Vorname genannt werden, sofern dieser beide Buchstaben enthält. In der dritten Runde wird erneut eine Kleinbuchstabenkarte gezogen und die Spieler müssen nun mit drei Buchstaben einen Vornamen bilden und so fort. Wenn ein Spieler dies nicht mehr schafft, scheidet er aus. Sieger ist derjenige, der am Ende übrig bleibt.

Variation: Das Spiel kann auch mit Tiernamen, Obst- und Gemüseamen etc. gespielt werden.



Ja-Nein-Spiel

Spieler: 2-4

Kartenanzahl: 100 (ohne Joker)

Pädagogischer Hintergrund: Rasches Erkennen und Zuordnen eines Buchstabensymbols.

Vorbereitung: Der Spielleiter legt ein Wort mit mindestens fünf Buchstaben vor. Die restlichen Karten außer den Jokern werden durchgemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.

Lasst uns spielen: Nun deckt der erste Spieler schnell eine Karte auf. Ist der Buchstabe im Wort enthalten, rufen die Spieler schnell „Ja“. Ist er nicht enthalten, rufen die Spieler schnell „Nein“. Die Spieler müssen zwischen Groß- und Kleinbuchstaben unterscheiden. Wer nun als Erster bei einem im Wort enthaltenen Buchstaben korrekt „Ja“ ruft, bekommt den Buchstaben. Es gewinnt der Spieler, welcher die höchste Anzahl von Karten gesammelt hat.

Variation: Ruft ein Spieler ein falsches „Ja“ oder „Nein“, so muss er eine Karte abgeben oder er bekommt einen Minuspunkt.

Paare suchen

Spieler: 2-4

Kartenanzahl: 58 (ohne Joker)

Pädagogischer Hintergrund: Schulung des optischen Gedächtnisses.

Vorbereitung: Aus den Karten (ohne Joker und ohne ß) werden jeweils alle hellblauen herausgesucht, sodass von jedem Buchstaben ein kleiner und ein großer vorhanden sind. Die Karten werden verdeckt in Reihen aufgelegt. Es sollen Paare gleicher verdeckt liegender Karten durch Aufdecken im Wechsel der Spieler erkannt werden.

Lasst uns spielen: Der erste Spieler deckt zwei Karten auf und legt sie verdeckt wieder zurück, wenn diese nicht zusammengehören (Klein- und Großbuchstabe). Dann ist der nächste Spieler dran. Er deckt eine andere Karte auf und soll sich erinnern, ob und wo diese schon vorgekommen ist. Hat er ein Paar aufgedeckt, darf er dieses behalten und weiter aufdecken. Es gewinnt der Spieler, welcher die höchste Anzahl von Paaren gesammelt hat.

Variation: Die Anzahl der Paare kann wahlweise ab 4 Paare aufwärts verändert werden.

Immer ein Buchstabe hinzu

Spieler: 2

Kartenanzahl: 74 (nur Kleinbuchstaben)

Pädagogischer Hintergrund: Schulung der optischen und akustischen Serialität.

Vorbereitung: Es werden nur Kleinbuchstaben verwendet. Die Karten (inkl. Joker) werden in einen Stapel mit Selbst- und Umlauten und in einen Stapel mit Mitlauten geteilt. Beide Kartenstapel werden separat gemischt. Jeder Spieler erhält zwei Karten vom Selbst- und Umlautstapel und zusätzlich drei Karten vom Mitlautstapel.

Lasst uns spielen: Nun legt ein Spieler den ersten Buchstaben hin und sagt ein klein geschriebenes Wort dazu, in dem dieser Buchstabe enthalten ist. Der zweite Spieler legt einen Buchstaben dazu und bildet ein Wort, in dem die zwei Buchstaben vorkommen und so fort. Alle aufgelegten Buchstaben müssen immer verwendet werden. Gebildete Wörter dürfen wiederholt werden. Wer kein Wort mehr finden kann, hat die Runde verloren.

Variation: Von den Großbuchstabenkarten wird eine Karte als Anfangsbuchstabe für zu bildende Hauptwörter zu Beginn jeder Runde aufgedeckt.





Davor oder dahinter

Spieler: 2-4

Kartenzahl: 106 (alle Spielkarten)

Pädagogischer Hintergrund: Schulung der optischen und akustischen Serialität.

Vorbereitung: Alle Karten (inkl. Joker) werden durchgemischt und verdeckt als Stapel hingelegt.

Lasst uns spielen: Der erste Spieler deckt eine Karte vom Stapel auf, benennt den Buchstaben und legt die Karte hin. Der nächste Spieler deckt eine weitere Karte auf und legt sie entweder vor oder hinter die erste Karte, je nachdem, wo sich der Buchstabe im Alphabet befindet. Hat der Spieler die Karte korrekt eingeordnet, darf er sich vom Stapel eine Karte nehmen und diese behalten. Dann ist der nächste Spieler dran etc. Wird ein Joker gezogen, dann darf der Spieler ihn behalten. Es gewinnt der Spieler, welcher die höchste Anzahl von Karten gesammelt hat.

Variation: Es werden nur Kleinbuchstaben oder Großbuchstaben verwendet.

Der Anfangsbuchstabe

Spieler: 2-4

Kartenzahl: 101 (ohne X, x, Y, y, ß)

Pädagogischer Hintergrund: Schulung des optischen und akustischen Gedächtnisses.

Vorbereitung: Alle Karten (inkl. Joker) außer X, x, Y, y und ß befinden sich verdeckt in einem Stapel in der Mitte.

Lasst uns spielen: Eine Karte wird aufgedeckt. Der Buchstabe wird als Anfangsbuchstabe verwendet. Zu beachten ist, dass die Wortart dem Buchstaben (z.B. A für Ameise, a für arbeiten) entsprechen muss. Der erste Spieler sagt Wörter mit dem Anfangsbuchstaben und erhält für jedes genannte Wort eine Karte. Maximal fünf Wörter dürfen gesagt werden, dann ist der nächste Spieler dran und es wird ein neuer Buchstabe aufgedeckt. Sieger ist derjenige, der die meisten Karten gesammelt hat.

Variation: Es werden zwei Buchstaben aufgedeckt. Beide müssen im Wort enthalten sein, wobei einer jedoch als Anfangsbuchstabe genommen werden muss.





Buchstabe im Wort

Spieler: 2

Kartenanzahl: 106 (alle Spielkarten)

Pädagogischer Hintergrund: Gespeicherte Wortbilder aus den Gedächtnis abrufen.

Vorbereitung: Alle Karten (inkl. Joker) werden auf einen Stapel gelegt. Jeder Spieler erhält fünf Karten, die aufgefächert in der Hand gehalten werden.

Lasst uns spielen: Der erste Spieler zieht vom zweiten Spieler eine Karte und legt sie auf. Der erste Spieler muss nun ein Wort nennen, in dem der Buchstabe vorhanden ist. Großbuchstaben dürfen nur als Anfangsbuchstaben verwendet werden. Kleinbuchstaben dürfen nicht als Anfangsbuchstaben verwendet werden, auch nicht bei klein geschriebenen Wörtern. Kann der Spieler ein Wort nennen, dann darf er die Karte ablegen und behalten. Kann er es nicht, bekommt der zweite Spieler die Chance, ein Wort zu finden. Wenn er es schafft, darf er die Karte behalten. Gelingt es ihm auch nicht, wird die Karte zur Seite gelegt. Der andere Spieler nimmt anschließend vom Stapel eine neue Karte auf, damit er wieder fünf in der Hand hält. Dann ist der andere Spieler am Zug etc. Es gewinnt der Spieler, welcher die höchste Anzahl von Karten gesammelt hat.

Variation: Zwei Karten werden gezogen und es muss ein Wort gefunden werden, welches beide Buchstaben beinhaltet. Werden zwei Großbuchstaben gezogen, müssen zwei Hauptwörter gefunden werden. Anschließend werden zwei Karten vom Stapel nachgenommen.

ABC-Quartett

Spieler: 2

Kartenanzahl: 106 (alle Spielkarten)

Pädagogischer Hintergrund: Schulung der optischen Differenzierung und Serialität.

Vorbereitung: Alle Karten (inkl. Joker) werden gemischt und je zehn Karten an die Spieler verteilt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel in die Mitte gelegt. Die Spieler halten ihre Karten in der Hand und ordnen diese nach dem Alphabet. Ziel ist es, möglichst viele Quartette zu sammeln. Ein Quartett besteht aus vier gleichen Kleinbuchstaben oder aus einem Großbuchstaben und drei dazugehörigen Kleinbuchstaben.

Lasst uns spielen: Gleich zum Start der ersten Runde können die Spieler bereits Quartette vor sich hinlegen, wenn möglich. Dann zieht der erste Spieler wahlweise eine oder zwei Karten vom Stapel. Wenn ein Quartett möglich ist, wird dieses niedergelegt. Dann legt er eine Karte weg, die er nicht benötigt, und der nächste Spieler ist dran. Die weggelegten Karten werden, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist, durchgemischt und wieder als Spielkarten verwendet. Sieger ist derjenige, der keine Karten mehr hat.

Variation: Wenn 3-4 Spieler teilnehmen, sollen drei gleiche Kleinbuchstaben oder ein Großbuchstabe mit zwei dazugehörigen Kleinbuchstaben gefunden werden.





Wörter finden

Spieler: 2

Kartenanzahl: 72 (nur Kleinbuchstaben)

Pädagogischer Hintergrund: Erkennen, aus welchen Buchstaben Wörter bestehen.

Vorbereitung: Es werden nur Kleinbuchstaben (inkl. Joker, keine Umlaute) verwendet. Die Karten werden in einen Stapel mit Selbstlauten und einen Stapel mit Mitlauten geteilt. Beide Kartenstapel werden separat gemischt und verdeckt hingelegt.

Lasst uns spielen: Der erste Spieler nimmt von jedem Stapel eine Karte, legt sie auf und spricht beide Buchstaben aus. Dann muss er fünf Wörter sagen, in denen beide Buchstaben vorkommen. Kann er das, darf er die beiden Buchstabenkarten behalten. Wenn der Spieler nicht fünf Wörter nennen kann, erhält er die Karten nicht und diese werden zur Seite gelegt. Dann ist der zweite Spieler dran und macht es ihm gleich und so sofort, bis fünf Runden gespielt sind. Der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Ist Gleichstand, wird noch eine Runde gespielt. Es gewinnt dann derjenige Spieler, der mit den Buchstaben auf seinen zwei Karten die meisten Wörter sagen kann.

Variation: Es wird zusätzlich auch noch eine Großbuchstabenkarte als Anfangsbuchstabe gezogen.



Wörterkreationen

Spieler: 2

Kartenanzahl: 100 (ohne Joker)

Pädagogischer Hintergrund: Schulung der optischen und akustischen Differenzierung.

Vorbereitung: Alle Karten (ohne Joker) werden sichtbar aufgelegt.

Lasst uns spielen: Der erste Spieler nennt einen Buchstaben. Der zweite Spieler muss ein Wort damit kreieren und es dann mit den Buchstabenkarten auflegen. Die Groß- und Kleinbuchstaben müssen richtig verwendet werden. Gelingt dies, darf er die verwendeten Karten behalten. Dann nennt der zweite Spieler einen Buchstaben und der erste Spieler muss ein Wort mit den noch vorhandenen Buchstaben finden. Es gewinnt der Spieler, welcher die meisten Karten gesammelt hat.

Variation: Zwei Buchstaben werden vorgegeben und daraus Wörter gebildet.

Buchstaben erkennen

Spieler: 2-3

Kartenanzahl: 100 (ohne Joker)

Pädagogischer Hintergrund: Gestalt und Klang der Buchstabensymbole bewusst machen.

Vorbereitung: Alle Karten (ohne Joker) liegen offen (man kann die Buchstaben sehen) auf dem Tisch verteilt. Der Spielleiter gibt vor, wie viele Buchstaben die Spieler verwenden dürfen, z.B. fünf.

Lasst uns spielen: Die Spieler haben nun die Aufgabe, sich ein Wort mit der vorgegebenen Anzahl von Buchstaben auszudenken, die enthaltenen Buchstaben so schnell wie möglich zu finden und das Wort korrekt aufzulegen. Der Spieler, welcher am schnellsten war, darf die Karten behalten. Es werden fünf Runden gespielt. Sieger ist derjenige, der die meisten Karten gesammelt hat.

Wortfinder

Spieler: 2-3 **Kartenanzahl:** 106 (alle Spielkarten)

Pädagogischer Hintergrund: Wortbilder aus dem Gedächtnis abrufen.

Vorbereitung: Man setzt sich nebeneinander hin. Die Karten inklusive den Jokern werden nach Groß- und Kleinbuchstaben getrennt sortiert. Der Stapel mit den Großbuchstaben wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Der Stapel mit den Kleinbuchstaben wird zu gleichen Teilen an die Spieler verteilt.

Lasst uns spielen: Eine Karte wird vom Stapel der Großbuchstaben aufgedeckt. Diese stellt den Anfangsbuchstaben dar. Die Spieler haben nun die Aufgabe, aus ihren erhaltenen Kleinbuchstaben ein möglichst langes Wort zu bilden. Wenn alle mit der Wortbildung fertig sind und dies den anderen Spielern signalisiert haben, legen alle ihr Wort mit den Kleinbuchstabenkarten hin. Wer das längere Wort gebildet hat, bekommt den Großbuchstaben. Sollten zwei oder mehr Spieler dasselbe Wort gebildet haben, müssen sie ein neues finden. Alle Kleinbuchstabenkarten werden nach der fertig gespielten Runde gemischt und wieder an die Spieler gleichmäßig verteilt. Erneut wird ein Großbuchstabe aufgedeckt und die Spieler bilden neue Wörter etc. Wenn elf Durchgänge gespielt sind, zählen die Spieler ihre gesammelten Großbuchstabenkarten. Es gewinnt der Spieler, welcher die höchste Anzahl an Karten gesammelt hat.



Wortearbeitung

Seite 1

Folgendes **Symptomtraining**, das Training an den Fehlern, kann sehr wirksam sein:

Die Erfahrung zeigt, dass legasthene Menschen sich jene Dinge besonders gut merken, die sie angreifen bzw. mit denen sie hantieren können. Sie merken sich diese länger, wenn sie dreidimensional wahrgenommen werden. Sie werden dauerhaft im Langzeitgedächtnis gespeichert. Auf diesem Grundsatz soll auch das Symptomtraining basieren. Wörter, die das Kind offensichtlich schwer speichert, sollen bildlich dargestellt werden. Weiters sollten diese Wörter intensiv nach folgenden Punkten erarbeitet werden:

1. Wortbild: Zuerst wird das Wortbild gebaut, indem es mit den Spielkarten aufgelegt wird. Das Kind soll dazu angehalten werden, sich das Bild des Wortes genau einzuprägen. Besprechen kann man dabei z.B., wie viele Buchstaben das Wort hat. Man kann es auf- und abbauen, zerlegen und wieder zusammenbauen. Der Fantasie des spielerischen Gestaltens sind hier keine Grenzen gesetzt.

2. Wortklang: Dem Kind soll der Klang des jeweiligen Wortes durch seine Stimme und durch die des Trainers genau bewusst gemacht werden.



Wortearbeitung

Seite 2

Das Lautieren oder Buchstabieren ist ein Vorgang, durch welchen der Kind vorgeführt wird, dass jedes Wort nur aus Buchstaben besteht. Dieses Bewusstsein ist dem legasthenen Menschen nicht immer gegeben.

3. Wortbedeutung: Nicht immer ist dem legasthenen Menschen die Bedeutung mancher Wörter geläufig. Ist ein Wort ohne Bedeutung, so wird es sehr schwer abgespeichert. Unerklärlicher Weise sind meist so genannte "leichte" Wörter wie gibt, viel, fiel, ihr, eben, sogar u.a. betroffen. Diesen Wörtern muss nun bei der Wortearbeitung eine eindeutige und verständliche Bedeutung gegeben werden. Am leichtesten geschieht dies, indem man diese Wörter mit dem Kind in Satzkonstruktionen verpackt und ein Bild dieser Situationen erzeugt.

Machen Sie einen persönlichen Fehlerkatalog des Kindes, notieren Sie Wörter, die immer wieder falsch geschrieben werden, und bearbeiten Sie ein Wort pro Tag in der oben dargestellten Weise. Bedenken Sie, dass 950 Wörter des Kern- und Grundwortschatzes 75% des Geschriebenen abdecken und viele Wörter davon vom Kind bereits automatisch gespeichert wurden. Deshalb soll man diese Arbeit auch nicht als endlos ansehen.

