

Zum Lesen anregen: Vom Sprachspiel zum Theaterspielen

Lesen und Schreiben gehen mit der Entwicklung von Sprache, Sprachgefühl und Ausdrucksmöglichkeiten einher. Es gibt vielfältige spielerische Möglichkeiten, um diese Entwicklung zu unterstützen und zu fördern. Auf den folgenden Seiten stellen wir einerseits einige Lese-, Schreib- und Erzählspiele vor, die Sie immer wieder kurzfristig in Ihren Unterricht einbauen können, andererseits Beispiele für die kreative projektorientierte Arbeit mit Texten und Sprache.

Das Leben in meiner Tasche

Vorbereitung: Jedes Kind forscht in seiner Hosen-, Jacken- oder Schultasche nach einem (ungewöhnlichen) Gegenstand, z. B. ein abgerissener Knopf, Gummiband, abgebrochener Stift, Steinchen o. ä., und legt diesen vor sich auf den Tisch.

Der jeweilige Gegenstand ist Anlass für eine kleine Geschichte: Was er alles erlebt haben mag, bevor er in diese Tasche kam, wie er in die Tasche gelangt ist, vielleicht die ganze „Lebensgeschichte“ des Gegenstandes. Das Erzählen kann natürlich auch als Aufsatzübung gestaltet werden.

Variante: Die Kinder legen alle Gegenstände in die Mitte eines Sitzkreises. Jeder der Gegenstände muss in einer gemeinsamen Geschichte eine Rolle spielen. Wer eine Idee für den Anfang hat, bekommt einen Ball (Wollknäuel o. ä.) in die Hand, der dann Satz für Satz weitergereicht wird. Im Anschluss wird die Geschichte aufgeschrieben und kann in der Klasse oder im Schulflur aufgehängt werden.

Fotoroman

Die Kinder spielen Szenen einer zusammen gelesenen Geschichte im Freien nach und fotografieren die Schlüsselsituationen, die den Handlungsverlauf deutlich machen. Bei eher fantastischen Geschichten/Märchen suchen sie sich Orte und Plätze, die mit etwas Fantasie wie Landschaften aus ihrer Geschichte aussehen könnten, etwa den geteerten oder gepflasterten Schulhof als Wüste, ein Gebüsch als Dschungel, das Becken im Hallenbad als Ozean, ein Erdhaufen/eine Ansammlung gelber oder blauer Entsorgungssäcke/ein Sperrmüllhaufen als Gebirge usw. Die einzelnen Fotos werden mit kurzen Texten oder Dialogen zur Geschichte verbunden. Das Ganze – als Buch gestaltet – ist eine schöne Ergänzung für die Klassen- oder Schulbücherei.

Geschichtenerzähl-Würfel

Vorbereitung: Zwei große Würfel, die nicht mehr gebraucht werden, oder selbst gebastelte Würfel aus Pappe werden statt der üblichen Zahlen mit sechs verschiedenen gezeichneten Gesichtsausdrücken (traurig, grimmig, erstaunt, glücklich, lachend, normal) bzw. sechs verschiedenen Verben (z. B. baden, essen, schlafen, lesen, spielen, träumen) versehen.

Dann würfeln die Kinder nacheinander mit beiden Würfeln zusammen. Jedes Kind erfindet aus seinem Würfergebnis (z. B. das Wort „baden“ und ein lachendes Gesicht, „schlafen“ und ein erstauntes Gesicht) eine Stegreif-Kurzgeschichte.

Komplexer wird es, wenn weitere Würfel mit Figuren (Mädchen, Junge, Hund, Drache, Hexe, Zauberer, Wichtel ...), Gegenständen (Buch, Skateboard, Computer, Fernseher, Ball, Schultasche, Schuhe ...) und/oder Orten (Wald, Stadt, Dorf, Haus, Meer, Berge, Wüste ...) ins Spiel kommen. Über die Auswahl der Begriffe wird in der Klasse abgestimmt.

Handpuppen

Material: Zeitungspapier, dünne Schnur, Stecknadeln, Nähzeug, Stoffreste oder Halstücher.

Über den Zeigefinger stülpt man einen mindestens faustgroßen Zeitungsballen, der in einem runden, 2 cm langen Stutzen ausläuft. Dieser Stutzen wird mit dünner Kordel so umwickelt, dass man den Finger leicht auf und ab bewegen kann. Dann wird der Ballen kreuz und quer mit Kordel umwickelt. Er lässt sich breit oder lang formen. Über diesen „Kopf“ wird der Stoff drapiert und festgesteckt. Der Stoff kann ruhig überhängen. Aus festerem Stoff lassen sich lange Nasen formen; Teufelshörner bekommt man durch Abbinden des Stoffes.

Einsatz: Die Klasse teilt sich in Gruppen auf. Jede Gruppe sucht sich eine kleine Geschichte/ein Märchen aus, das sie der Klasse nach etwas Einübungszeit vorliest und parallel dazu die Handlung mit den Handpuppen nachspielt.

Hörspiel

Die Umsetzung einer Geschichte in ein Hörspiel ist eine hervorragende Möglichkeit, Bilder im Kopf einmal ganz anders entstehen zu lassen. Hier kommen der Vorstellungskraft und der Sprache eine wichtige Bedeutung zu. Ein gutes Hörspiel wird spannend durch eine nuancenreiche Sprache sowie Musik und Geräusche. Der spielerische Umgang mit Sprache und die Möglichkeit, hier auch mit einfachen Mitteln große Wirkung erzielen zu können, machen das Hörspiel zu einer animierenden und positiven Erfahrung für die Kinder – und für Sie. Wie verändert sich eine Stimme, wenn durch ein Tuch, in einen Eimer hinein, mit zugehaltener Nase etc. gesprochen wird und welche Wirkung wird damit erzielt? Reis im Karton wird zum Regengeprassel, zerknülltes Zellophan klingt nach Feuerknistern, Murmeln im aufgeblasenen Luftballon nach Donner. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie ein gutes Aufnahmegerät benutzen, damit das Ergebnis auch für andere zum Erlebnis wird.

Kinderbuchfiguren unter uns

Holen Sie sich beliebte und bekannte Kinderbuchfiguren in die Klasse. Kennen die Kinder Alice im Wunderland, Pu den Bären, den Struwwelpeter, die Biene Maja, Heidi und Pippi Langstrumpf? Sprechen Sie darüber, woher die Kinder diese und andere Figuren kennen:

aus dem Fernsehen, dem Comic, von der CD oder aus dem Buch? Suchen Sie gemeinsam mit den Kindern Abbildungen der Figuren – aus den Büchern selbst, aus Verlagsprospekten, aus Comics oder Disney-Darstellungen und hängen Sie diese in der Klasse aus. Dazu werden von den Kindern Steckbriefe der Figuren erstellt, wie sie sie kennen. Lassen Sie die Kinder die entsprechenden CDs, Comics, Videofilme und Bücher mitbringen und Vergleiche zwischen Hör-, Comic-, Fernseh- und Buchfigur herstellen. Lassen Sie auch vorhandene Marketing-Produkte zu literarischen Lieblingsfiguren mitbringen (Getränkepackungen, Zahnbürsten, Stifte, Notizbücher, Taschen etc.) und reden Sie mit der Klasse über Werbung, wie und warum Hersteller beliebte Figuren nutzen und wie Bedürfnisse und Wünsche geweckt werden. Wählen Sie abschließend mit den Kindern eine der Figuren aus und lesen Sie das entsprechende Buch als Klassenlektüre.

Lesetagebuch

Die Kinder können während des Lesens eines Buches ein Lesetagebuch führen, in dem sie ihre ganz persönlichen Erlebnisse festhalten. Sie können dafür ein Tagebuch, ein Heft oder ein Ringbuch verwenden. Die inhaltliche und optische Gestaltung sollte ihnen selbst überlassen werden. In das Lesetagebuch gehört alles, was ihnen zum Buch und den Themen des Buchs einfällt, wobei sie nicht ständig etwas darin schreiben müssen.

Geben Sie den Kindern Ideen für ihr Lesetagebuch, manche Kinder können sich sonst wenig darunter vorstellen (→ **Kopiervorlage „Ideen für dein Lesetagebuch“**)

Literaturspiel

Gestalten Sie mit der Klasse ein eigenes Spiel rund um Bücher. Dazu brauchen Sie einen Würfel, Spielfiguren, Pappe und ein größeres Papier (Packpapier, Tapetenrolle). Auf das Papier wird ein Spielfeld gemalt, z. B. ein Plan zur Bibliothek. Den Weg bilden etwa weiße Punkte, die in unterschiedlichen Abständen z. B. rot markiert sind (wie bei Mensch-ärgere-dich-nicht u. ä.). Aus der Pappe werden Ereigniskärtchen gefertigt. Ereignisse, die sich die Kinder zusammen ausdenken, können Wissensfragen zu Büchern, Figuren, AutorInnen sein oder Aktionen wie „Du hast gerade dein Lieblingsbuch gefunden und fängst sofort an zu lesen – rücke zwei Felder vor“, „Du hast dein Buch nicht rechtzeitig in der Bibliothek abgegeben, einmal aussetzen“ etc. Auch die Wissensfragen werden mit „Vorgehen“ bzw. „Zurückgehen“ honoriert. Das Spiel kann in kleinen Gruppen gespielt werden und eignet sich immer wieder gut zur Auflockerung und Motivation.

Memory

Vorbereitung: Die Kinder basteln aus Pappe Memorykarten und sammeln gemeinsam ausreichende Begriffspaare.

Gespielt wird z. B. mit

- Wort/Bild-Paaren: Schriftzug „das Haus“ – Bild „Haus“. Die passenden Bilder finden die Kinder in Zeitungen und Zeitschriften

- Gegensatzpaaren: schnell – langsam, hell – dunkel
- Synonymen: schnell – flink, farbig – bunt
- Die Spielregeln sind wie beim normalen Memory: Jeder Begriff bzw. jedes Bild muss beim Aufdecken benannt werden. Stimmt ein Paar überein, darf man noch einmal Aufdecken.

Geübt werden hierbei Wortschatz und Merkfähigkeit.

Schattenpantomime

Material: Bettlaken, helle Lampe (Diaprojektor)

Zunächst muss eine Schattenbühne hergestellt werden: Ein Leintuch wird von der Decke aus in den Türrahmen gespannt. Auf der Seite der Zuschauer bleibt der Raum dunkel, auf der Seite der SpielerInnen wird das Laken mit einer hellen Lampe angestrahlt. Je heller das Licht ist, desto besser sind die Schatten zu erkennen. Ein Kind liest dann eine Geschichte vor. Die benötigte Anzahl an SpielerInnen untermalt die Handlung pantomimisch hinter der Schattenwand.

Sprechblasen

Vorbereitung: mehrere Kopien einer Comicgeschichte, in der die Texte in den Sprechblasen unleserlich gemacht wurden.

Nur anhand der Bilder werden jetzt in kleinen Gruppen die leeren Comicblasen mit Text gefüllt. Um eine sinnvolle Geschichte zu entwickeln, braucht man etwas Zeit. Am Schluss werden die verschiedenen Versionen vorgelesen.

Geübt werden wörtliche Rede und sprachlicher Ausdruck.

Stegreifspiel

Kinder sind immer davon fasziniert, sich in andere Rollen hineinzusetzen und spielen ständig Geschichten aus dem Alltag, aus dem Fernsehen, aus Gelesenem nach. Nutzen Sie die Spielfreude dazu, das in einer Geschichte Erlesene zu intensivieren, neue Annäherungsmöglichkeiten an eine Geschichte und Gesprächsmöglichkeiten zu schaffen. Die Lektüre wird etwa an Schlüsselstellen unterbrochen und die Kinder entwickeln in einem Stegreifspiel ihre Idee vom Fortgang der Handlung. Oder die Kinder spielen besonders emotionale Szenen nach und unterhalten sich darüber, wie sie die Situation erlebt haben. Solche Übungen helfen, sich in Verhaltensmuster, Gefühle und Sichtweisen der literarischen Figuren hineinzusetzen und die Aussage einer Geschichte besser zu verstehen.

Schnelle Wörter

Vorbereitung: 150 bis 200 Buchstabenkärtchen (selbst gemacht), dabei muss jeder Buchstabe mehrmals vorkommen, Vokale häufiger als Konsonanten.

Die Kärtchen werden alle nebeneinandergelegt. Ein/e SpielerIn nennt ein Wort. Alle anderen müssen jetzt ganz schnell die entsprechenden Buchstaben finden und zum Wort legen.

Variante: Jeder bzw. jede Gruppe muss ein langes Wort aus den Buchstaben bilden. Das ausgefallenste/komplizierteste/längste Wort wird prämiert.

Dabei werden Alphabet, Rechtschreibung und Wortschatz geübt.

Theater in der Kiste

Aus einem größeren, festen Karton lässt sich eine tolle Bühne basteln. Alle Innenseiten werden farbig neutral bemalt. Die Kinder stellen aus unterschiedlichen Materialien Kulissenteile her, wie etwa Bäume, Häuser, Berge, Sand (echter Sand mit viel Kleber auf Pappe befestigt), Meer (mit Folie), Sonne, Sterne etc. Diese werden entsprechend der ausgesuchten Geschichte in den Karton gestellt bzw. gehängt. Dann werden die Figuren der Geschichte aus Pappe ausgeschnitten, angemalt und den Szenen entsprechend gestellt. Wenn man Schlitze in die Seitenwände des Theaters macht und die Figuren (ggf. auch die Kulissenteile) mit Schiebern versieht, können sie von außen bewegt werden und die ganze Geschichte wird in einem Kartontheater gespielt.

Unsere Kuscheltiere im Buch

Die Klasse schreibt ein gemeinsames Buch – und zwar sind die HeldInnen die Kuscheltiere, die Plüschbären, -hunde, -katzen oder auch Puppen, die täglich zu Hause auf die Kinder warten. Jedes Kind bringt sein Kuscheltier mit und stellt es der Klasse vor: Name, Herkunft, Alter, Eigenheiten, Charakter, Vorlieben. Das alles wird in einem kurzen vorbereiteten Steckbrief festgehalten und an die Wand gehängt. Die Kinder erzählen zum Einstieg von schönen, lustigen oder traurigen Erlebnissen mit ihren Tieren. Dann wird zusammen entwickelt, wie aus den Erlebnissen und Figuren eine Geschichte geschrieben werden kann und welches Tier welche Rolle darin spielt. In kleinen Gruppen können einzelne Kapitel geschrieben und in der gemeinsamen Schreibkonferenz überarbeitet werden. Zum Schluss wird das Werk illustriert – durch gemalte Bilder oder Fotos der BuchheldInnen. Besonders witzig ist es, Szenen mit den Kuscheltieren nachzustellen und diese für die Illustration zu fotografieren. Farbig kopiert oder auf dem Computer erstellt, können Sie für jedes Kind ein Exemplar des Buches herstellen, auf das alle besonders stolz sein werden. Oder Sie gestalten die Geschichte großformatig als Riesebuch. Das eignet sich dann besonders gut zum Ausstellen in der Schule und zum Vorführen bei Elternveranstaltungen.

Begleitend zum Buchprojekt bringen die Kinder von zu Hause oder aus der Bücherei Geschichten und Sachbücher über die verschiedenen Tiere mit.

Wörterdomino

Vorbereitung: farbige Pappe, Schere, Lineal, Filzstift

Stellen Sie zusammen mit den Kindern eine Liste zusammengesetzter Hauptwörter auf, möglichst solche mit mehreren Kombinationsmöglichkeiten wie GARTENHAUS, HANDSCHUH, TÜRSCHLOSS, HAUSTÜR, SCHUHSCHRANK, SCHLOSSGARTEN ...

Mit einem Lineal unterteilen die Kinder die Pappe in Dominosteine, schneiden diese aus und schreiben die Wörter der Liste immer so auf, dass der erste Teil des Wortes auf der einen Karte steht, der zweite Teil auf der Hälfte einer anderen Karte. So können sie im Spiel wieder zusammengesetzt werden.

Das Dominospiel trainiert den Wortschatz und kann gut für kurze Entspannungsphasen in Zweier- oder Kleingruppen eingesetzt werden.

Wörter finden

Vorbereitung: Sitzkreis

Ein Kind nennt einen Buchstaben aus dem Alphabet. Reihum sagt dann jede/r ein Wort, das mit diesem Buchstaben anfängt. Wer kein neues Wort findet, muss ein Pfand abgeben. Dann ist das nächste Kind mit dem Buchstaben dran usw. Wer die wenigsten Pfandstücke abgeben musste, hat gewonnen. Um es etwas schwieriger zu machen, kann auf Zeit gespielt werden.

Variante: Schwerer wird das Wörterraten, wenn nur Namen, Tiere, Blumen, Buchtitel usw. mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben gesucht werden.

Wortschlange

Vorbereitung: Schreiben Sie am Computer Wörter oder zusammenhängende Sätze, eine kleine Geschichte o. ä. ohne Leer- und Satzzeichen und kleben Sie diese zu einer langen Papierschlange zusammen. Schwerer wird es, wenn Sie die Groß- und Kleinschreibung außer Acht lassen.

Aufgabe der Kinder ist es, die Schlange an den richtigen Stellen, also zwischen zwei Wörtern oder zusammenhängenden Sätzen durchzuschneiden. Am besten werden die Schnittstellen erst einmal eingezeichnet und zusammen überprüft!

Die gefundenen Wörter bzw. Sätze werden an eine Pinnwand geheftet oder auf ein Stück Packpapier geklebt. Beim zusammenhängenden Text kann jetzt die Zeichensetzung und ggf. Groß- und Kleinschreibung mit einem andersfarbigen Stift eingetragen werden.