

MARLIES KOENEN



DER KUGELRUNDE KÖNIG

EIN LESESPIEL

Der kugelrunde König

Ein Lesespiel

Ein Lesespiel für 1 bis 4 Spieler ab 6 Jahren
in der Grundschule und zu Hause

Autorin

Marlies Koenen

Illustration

Hendrik Kranenberg

Inhalt

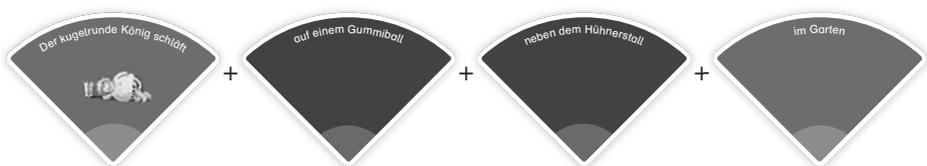
- 4 König-Figuren zum Belegen
- 6 Lesekarten mit Satzanfängen in Dreiecksform
- 54 Lesekarten mit Satzteilen in Dreiecksform
- 4 Joker-Karten mit aufgemalter Königskrone in Dreiecksform
- 9 runde Bildvorlagen
- 1 Spielanleitung

Spielziel

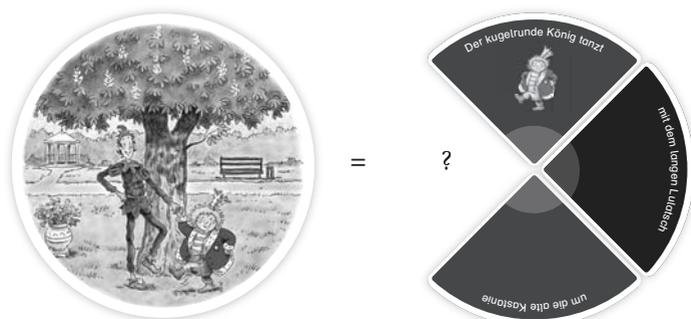
Das Lesespiel mit dem „kugelrunden König“ bietet Kindern ab 6 Jahren vielseitige Anregungen, über einfache und immer länger werdende Sätze ihre wachsenden Lesefähigkeiten zu erproben und weiterzuentwickeln. Jeweils 10 gleiche Farb-Dreiecke mit Satzteilen sind einem bestimmten Tätigkeitsbereich des »kugelrunden Königs« zugeordnet (z. B.: Der kugelrunde König „schläft“, „fliegt“, „springt“, „tanzt“ usw.). Je nach Spielvariante kann entweder innerhalb der Farbkategorien oder in freier Kombination gespielt werden. Dies regt nicht nur die Lesefertigkeiten und Vorstellungsfähigkeiten der Kinder immer wieder neu an (Was passt wie zusammen?), sondern es werden auch Wortschatz, Sprachkreativität und Sprachgefühl trainiert. Zudem gewinnen die Kinder – fast nebenbei – an immer wieder neuen Beispielen spannende Einsichten über das Bauprinzip von Sätzen.

Satzteile zuordnen – Aussagesätze bilden – immer längere Sätze lesen

Bei einer **ersten Spielvariante** entstehen im Vierschritt – durch Aneinanderlegen der Lese-Dreiecke – vielfältige Satzkombinationen, die auf lustig-phantasievoller Weise beschreiben, mit was, wo und mit wem der „kugelrunde König“ gerade beschäftigt ist. Kommen mehrere oder alle Lesekarten ins Spiel, sind die Zuordnungen beinahe unbegrenzt.



Zu einer **zweiten Spielvariante** wird über die runden Szenenbilder angeregt. Dabei stellt jedes dieser neun Bilder bereits den kompletten Lesesatz dar, der allerdings von den Spielern aus dem Bildzusammenhang erfasst und aus jeweils vier Satzteilen zusammengelegt werden muss. Dies erfordert eine genaue Bildbetrachtung und trainiert die Kombinations- und Merkfähigkeit der Schülerinnen und Schüler. Gewonnen hat bei beiden Spielformen am Ende derjenige, bei dem der Satz „rund“, d. h. in allen Aussagen stimmig ist. Dies bedeutet, dass nicht immer der Schnellste zwangsläufig auch der König der Spielrunde wird.



Alle Spielideen sind allein, zusammen mit einem Partner oder in der Kleingruppe spielbar. Und wenn sie mögen, können die Spieler auch selbst weitere Leseteile erfinden und damit immer wieder interessante Spielvarianten in den nächsten Spieldurchgang einbringen.

Austauschen, umstellen, erweitern – Satzlücken lesend ergänzen – Blitzlesen

Runde Lese-Sätze

Bei einer der ersten und einfachsten Spielformen entscheidet sich die Spielrunde zunächst für eine Tätigkeit des „kugelrunden Königs“ (gleiche Farbteile). Der Satzanfang, z. B. „Der kugelrunde König tanzt ...“, wird einer König-Figur auf den Bauch gelegt und die zugehörigen Farbkarten werden gemischt. Nacheinander zieht jeder Mitspieler verdeckt eine Karte und legt sie an die bereits vorhandenen Satzteile an. Der entstehende Satz wird fortlaufend gelesen und die Spieler überlegen, ob die Satzteile zueinander passen. Wenn nicht, dann können alle Satzteile entweder ausgewechselt, d. h. neu gezogen werden, oder aber ein Spieler

zieht noch eine weitere Karte und tauscht sie gegen eine andere, bereits abgelegte aus. Stimmt der Satz nun?

Kreuz-und-quer-Lesen

Abgelegte Sätze können reihum noch einmal in unterschiedlichen Varianten gelesen werden. Die Sprecher verändern dabei mündlich die Stellung der einzelnen Satzteile. So wird z. B. aus „Der kugelrunde König schwimmt/mit seiner Gummiente/neben zwei Schwänen/über den See“ „Der kugelrunde König schwimmt/über den See/mit seiner Gummiente/neben zwei Schwänen“. Wie viele Umstellungen werden gefunden?

Lesen mit der Joker-Karte

Die Spieler legen einen Satzanfang auf die König-Figur. Jeder Mitspieler ergänzt nun am Platz diesen Satzanfang durch drei weitere Legeteile, die er zuvor verdeckt gezogen hat. Es können sowohl Satzteile einer als auch verschiedener Farben einbezogen werden. Passt ein Satzteil nicht, wird es umgedreht und ein anderer Spieler legt eines seiner Satzteile auf die leere Fläche. Alternativ kann auch die Joker- (Kronen-)Karte zum Einsatz kommen, indem statt des Umdrehens der nicht passenden Karte der Joker darauf gelegt wird und der Spieler anschließend die Satzlücke mündlich um eine erdachte Information ergänzt.

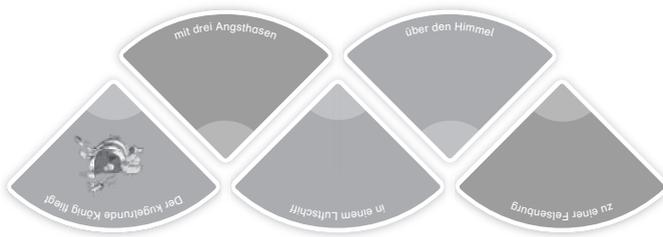
Lesen wie der Blitz

Alle Satzteile liegen auf dem Tisch. Ein Spieler formuliert einen Satz, während die anderen Kinder versuchen, möglichst blitzschnell die genannten Satzteile zu finden und in der richtigen Reihenfolge aneinander zu legen. Wer das letzte Teil anlegt, liest den Satz noch einmal im Zusammenhang vor. Ist er komplett?

Zahlreiche Satzkombinationen entwickeln – reihum lesen – Neue Leseteile erfinden

Über-Kopf-Lesen oder Bandwurmsätze finden

Satzteile einer oder mehrerer Farben werden so lange angelegt, bis keine Satzerweiterung mehr möglich ist. Die Spieler können dazu gemeinsam oder parallel zueinander ihre Sätze entwickeln. Wer findet den lustigsten Bandwurmsatz?



Lese-Sätze am laufenden Band

Alle Satzteile liegen auf dem Tisch. Jeder Mitspieler wählt zunächst ein Dreieck mit einem Satzanfang aus. Auf ein Signal hin versuchen alle, mit ihrem Satzanfang so viele komplette Sätze wie möglich zu bilden. Wer nach zwei, drei oder vier Minuten die meisten Sätze vorlesen kann, ist König der Spielrunde.

„Lesen“ nach Bildern

Eine Bildvorlage wird gezogen, betrachtet und weitergereicht. Einer der Spieler nennt einen Satzanfang. Reihum oder nach freier Wahl erweitern die Mitspieler dann den begonnenen Satz jeweils um eine neue Information. Sind alle Hinweise im Bild berücksichtigt? Ein Vergleich mit der Bildvorlage hilft, zu entscheiden.

Satzsuche „aus dem Kopf“

Jeder Mitspieler zieht eine Bildvorlage, prägt sie sich ein und dreht sie dann um. Aus den Kartenteilen, die für alle lesbar auf dem Tisch liegen, bildet jeder Spieler aus dem Kopf seinen Satz zum Bild. Wer hat als Erster alle Informationen zusammen und kann seinen Satz sagen?

Sätze zu Bildern legen – falsche Satzinformationen erkennen und auswechseln

Rätseln um den richtigen Lese-Satz

Eine Auswahl oder alle Bildvorlagen liegen auf dem Tisch. Ein Kind wählt still für sich und ohne, dass die anderen Spieler die Wahl bemerken, eine Bildvorlage aus und legt ein entsprechendes Satzteil (möglichst nicht den Satzanfang) vor sich auf den Tisch. Die anderen Spieler versuchen so schnell sie können herauszufinden, welche Bildvorlage gewählt wurde und ergänzen die fehlenden Satzteile. Stimmt das Ergebnis mit der Vorlage überein?

Lese-Detektiv gesucht!

Eine Bildvorlage liegt für alle sichtbar auf dem Tisch. Einer der Spieler hat dazu einen Satz gelegt, der eine falsche Information enthält. Wer als Erster das falsche Satzteil erkennt und austauschen kann, ist Lese-Detektiv und bestimmt die folgende Spielrunde.

Beispiel: Die Bildvorlage zeigt den Satz „Der kugelrunde König fährt / über die sieben Berge / bei Eis und Schnee / mit seinem Motorschlitten. Der gelegte Satz lautet dagegen „Der kugelrunde König fährt / über die sieben Berge / bei Eis und Schnee / mit seinem Luftkissenboot“.

Lösungen für die 9 Bildvorlagen

Der kugelrunde König schläft / in einer Schublade /
zwischen Hüten und Handschuhen / auf dem Dachboden.

Der kugelrunde König fliegt /
auf einem Teppich / hinter zwei Wildgänsen / über den Himmel.

Der kugelrunde König fliegt /
mit einem Propeller auf dem Rücken / zu einer Felsenburg / im Meer.

Der kugelrunde König springt /
mit seinem Fallschirm / vom Schuppendach / in einen Heuhaufen.

Der kugelrunde König schwimmt /
mit seiner Plastikente / neben zwei Schwänen / über den See.

Der kugelrunde König schwimmt /
zu den Seerosen / hinter der Brücke / auf dem Schlossweiher.

Der kugelrunde König tanzt /
mit einem Sonnenschirm / über eine schmale Mauer / vor dem Tor.

Der kugelrunde König tanzt /
mit dem langen Lulatsch / um die alte Kastanie / im Park.

Der kugelrunde König fährt /
über die sieben Berge / bei Eis und Schnee / mit einem Motorschlitten.

Impressum

© 2009 KALLMEYER LERNSPIELE

Erhard Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17, 30926 Seelze

Autorin: Marlies Koenen

Redaktion: Margret Liefner-Thiem

Illustration: Hendrik Kranenberg

Grafik: Friedrich Medien-Gestaltung/Christian Smit

Druck: LUDO FACT GmbH. Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten.

Best.-Nr.: 3367

www.kallmeyer-lernspiele.de