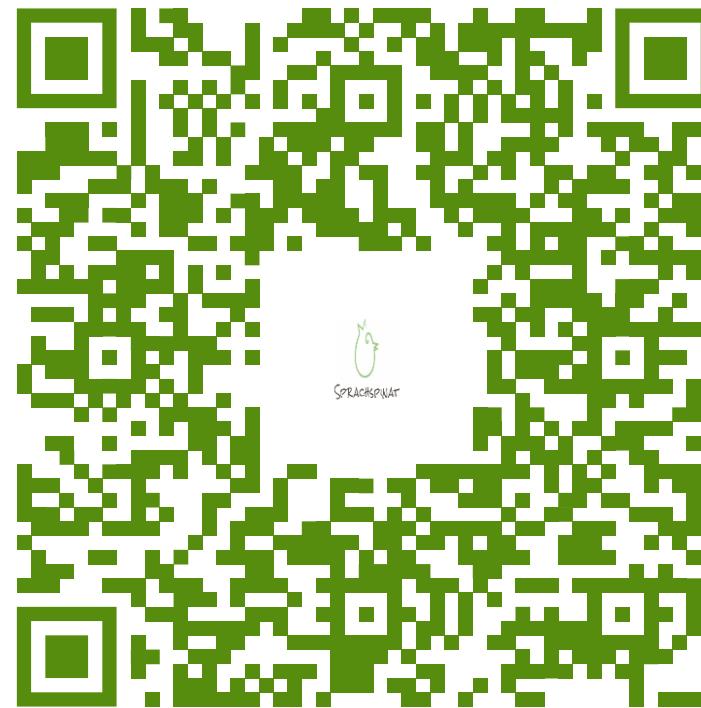


Spiele zur Sprach- und Leseförderung bei Kindern

Sonja Eisenbeiß



Materialien auf dem Blog:

<https://www.sprache-spiel-natur.de/2025/11/13/workshop-spiele-lesementoring/>



SPRACHSPINAT

Weiternutzung als OER ausdrücklich erlaubt: Dieses Werk und dessen Inhalte sind - sofern nicht anders angegeben - lizenziert unter CC BY-SA 4.0. Nennung gemäß TULLU-Regel bitte wie folgt:

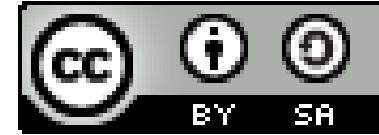
"Workshopmaterialien: Spiele zur Sprach- und Leseförderung bei Kindern" von Sonja Eisenbeiß, Lizenz:
CC BY-SA 4.0.

Der Lizenzvertrag ist hier abrufbar:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Das Werk ist online verfügbar unter:

<https://www.sprache-spiel-natur.de/2025/11/13/workshop-spiele-lesementoring/>



SPRACHSPINAT

Überblick

- Spieltypen und Lesefördermöglichkeiten
- Erfahrungsaustausch: Lieblingsspiele und Spielauswahl
- Spiele für verschiedene Aspekte der Lesefähigkeit
- Erfahrungsaustausch: Spiele und Lesefähigkeiten
- Ressourcen: Bücher, Webseiten und Apps



Spieltypen

- Brettspiele (z.B. Monopoly)
- Kärtchen/Kartenspiele (z.B. Quartett)
- Table-Top-Spiele / Spiele auf dem Tisch (z.B. verschiedene Spiele mit Star-Wars-Figuren)
- Spiele ohne physische Spielmaterialien (z.B. "Ich sehe was, was du nicht siehst")
- Online-Spiele
 - für einzelne Personen (z.B. Wortblitz, Wordle, Wortify/Spellbee)
 - Multiplayer-Spiele
- Apps



Lesefördermöglichkeiten beim Spielen

- **Spielen und nebenbei lesen:** Spiele, bei denen Kinder Anleitungen lesen oder Kartenbeschriftungen verstehen müssen
 - **Spielen, erzählen und nebenbei lesen:** Rollenspiele oder Storytelling-Spiele, bei denen man nicht nur Anleitungen, sondern auch Beschreibungen von Charakteren liest
 - **Lesen als zentraler Bestandteil des Spiels:** z.B. Schnitzeljagden, Krimi- oder Detektivspiele, bei denen Kinder Hinweise lesen müssen, um das Spielziel zu erreichen
 - **Lesen und Schreiben als zentrale Bestandteile des Spiels:** z.B. Scrabble, Stadt, Land, Fluss, Leselabyrinth oder gefüllte Wörter
- Viele dieser Spiele helfen auch bei der Erweiterung des Wortschatzes und beim Erwerb der Aussprache!



"Klassische" Spiele in Lesespiele "verwandeln"

- Nicht nur Bildkärtchen verwenden, sondern auch Textkärtchen, z.B. bei [Domino](#) oder bei [Memo-Spielen](#) (Text/Bild oder Text/Text, [Download in](#) Folien von VHS-Workshop)
- Kärtchen mit vorgegebenen Wörtern ziehen, statt sich selbst etwas auszudenken oder in einer Gruppe zu verhandeln ([*Ich sehe was, was du nicht siehst,*](#)
[*Teekesselchenspiel*](#))
- Kinder bestimmte Rollen im Spiel geben, z. B. beim Monopoly oder ähnlichen Spielen die Ereigniskarten vorlesen lassen
- Reale Objekte durch Text bzw. Buchstaben ersetzen
 - [*Ich sehe was, was du nicht siehst:*](#) Titel von Büchern im Regal etc. suchen
 - [*Was ist im Sack:*](#) Ertasten von Holzbuchstaben in Säckchen



Für jeden Typ das richtige Spiel

- Wettbewerbsspiele vs. kooperative Spiele
- Einzel- vs. Paar- vs. Gruppenspiel
- Glücksspiel vs. Strategiespiel vs. Geschicklichkeitsspiel vs.
Kreativspiel



Erfahrungsaustausch im Chat: Welche Spiele bzw. Spieltypen verwenden Sie?

- Brettspiele (z.B. Monopoly)
- Kärtchen/Kartenspiele (z.B. Quartett)
- Table-Top-Spiele / Spiele auf dem Tisch (z.B. verschiedene Spiele mit Star-Wars-Figuren)
- Spiele ohne physische Spielmaterialien (z.B. "Ich sehe was, was du nicht siehst")
- Online-Spiele
 - für einzelne Personen (z.B. Wortblitz, Wordle, Wortify/Spellbee)
 - Multiplayer-Spiele
- Apps



Die Rolle von Spielen

- Spiele machen Lesen unterhaltsamer.
- Spiele können uns helfen, Probleme beim Lesen besser zu verstehen:
 - Gibt es Probleme bei der Zuordnung von Lauten zu Buchstaben?
 - Klappt lautes Lesen, aber es gibt Probleme beim Leseverstehen?
- ...
...
- Spiele lassen uns dann auch gezielt solche Probleme angehen.



Lesefähigkeiten und für das Lesen wichtige Fähigkeiten

- Phonologische Bewusstheit (Lautbewusstsein)
- Buchstabenkenntnis & Lautzuordnung
- (Sicht-) Wortschatz (Wörter als Einheit erkennen)
- Morphologisches Bewusstsein (Bewusstsein von Wortstruktur/aufbau)
- Sinnerfassendes (Laut-)Lesen / Leseverständnis
- Leseflüssigkeit (Automatisierung)
- Lesestrategien (z. B. Vorhersagen)



Phonologische Bewusstheit

(Stahl & Murray, 1994; Murphy Odo, 2021)

- die Fähigkeit, die lautliche Struktur gesprochener Sprache wahrzunehmen und mit ihr bewusst umzugehen
- zeigt sich z.B. im Erkennen von Reimen, dem Identifizieren von Lautanfängen (Anlauten), Endlauten, Silben oder dem Zählen der Laute (Phoneme) in gesprochenen Wörtern
- Grundlage für Lautanalyse und Buchstaben-Laut-Zuordnung



SPRACHSPINAT

Phonologische Bewusstheit: Spiele

- *Ich sehe was, das reimt sich auf...*
- Silbenklatschen (auch mit schneller werdendem Tempo)
- Anlaut-Detektei: Eine Person nennt Laute (z. B. /s/), die andere sucht passende Gegenstände im Raum
- Selbstgebasteltes Anlaut-Domino (Wörter mit demselben Anlaut werden aneinandergelegt)
- Laut-Bingo: Bilder werden abgedeckt, wenn ein vorgespielter Laut im entsprechenden Wort vorkommt
- Silben-Puzzle: Wörter in Silben schneiden, mischen und zusammenlegen
- Reim-Memo-Spiel, z.B. kostenloses Reim-Memo für Kinder zum Ausdrucken, weitere kostenlose Version.
- Erzählschiene mit Reimen (z.B. Laute und Reime entdecken mit der Erzählschiene. Erzählschienen-Figurenset)
- Bildkarten/Buch: Laute spüren, Reime rühren. Spiele zur phonologischen Bewusstheit für Kinder von 4 bis 7
- eBook mit Spielideen: Phonologische Bewusstheit - Grundlagen und mehr als 80 Spiele
- Blogartikel mit Spielideen und Informationen zu phonologischer Bewusstheit



Buchstabenkenntnis & Lautzuordnung

- die Fähigkeit, einzelne Buchstaben zu erkennen, ihre Namen zu benennen und die zugehörigen Laute korrekt zuzuordnen.
- zeigt sich z. B. wenn Kinder den Laut /m/ dem Buchstaben *M* zuzuordnen oder Wörter lautgetreu schreiben
- ist die Grundlage für das lautgetreue Lesen- und Schreibenlernen



Buchstabenkenntnis & Lautzuordnung: Spiele

- Was ist im Sack: Ertasten von Holzbuchstaben in Säckchen
- Buchstaben vertauschen (z.B. Laschwappen und Kiezematze. Vertauschte Buchstaben)
- Buchstaben-Bingo (Läute hören, bei 2 Personen von Aufnahme, passende Buchstaben abdecken)
- Magnetbuchstaben angeln, benennen und Bild mit passendem Anlaut zuordnen
- Letra-Mix
- Scrabble
- Galgenmännchen (Alternative zum Galgen: Blume malen)
- Wortblitz
- Wordle
- Wortify
- Wort für Wort
- Schüttelrätsel
- gefüllte Wörter



(Sicht-) Wortschatz

- Wortschatz: Alltagswortschatz, Bildungswortschatz, Fachwortschatz
- Sichtwortschatz
 - die Fähigkeit, häufige und bedeutungsvolle Wörter auf den ersten Blick zu erkennen, ohne sie lautieren zu müssen
 - zeigt sich z. B. bei der automatischen Erkennung von Wörtern wie *und, Mama, Haus* oder *gehen* im Lesefluss
 - die Grundlage für flüssiges Lesen und Textverständnis



(Sicht-) Wortschatz: Spiele

- Memo-Spiel mit 2 geschriebenen Wörtern oder mit 1 geschriebenem Wort und passendem Bild
- Wort-Bingo (vorgespielte Wörter werden auf den Karten abgedeckt)
- Wortfix
- Wortblitz
- Wordle
- Wortify
- Wort für Wort
- Schüttelrätsel
- Kreuzworträtsel
- Stadt, Land, Fluss
- gefüllte Wörter
- Tabu



Morphologisches Bewusstsein

- die Fähigkeit, Wörter in ihre Bausteine wie Vor- und Nachsilben (z. B. *un-, -heit, -lich*) zu zerlegen und deren Bedeutung zu erkennen
 - zeigt sich z. B. bei der Einsicht, dass *Leser*, *Leserin* und *lesen* zur selben Wortfamilie gehören oder dass unschöner *un- + schön + er* besteht
 - die Grundlage für das Verstehen neuer Wörter, den Erwerb der Rechtschreibung und die Erweiterung des Wortschatzes
- Übungen zum morphologischen Bewusstsein sind besonders sinnvoll bei Kindern, die auch beim Sprechen Probleme bei der Bildung von grammatischen Formen haben (z.B. Mehrzahl- oder Vergangenheitsformen)



Morphologisches Bewusstsein: Spiele

- Memo-Spiele (oder Anlegespiel) mit Wortpaaren, die einige, aber nicht alle Morpheme gemeinsam haben wie *schön-unschön*, *schön-schöner* oder *unschön-schöner*
- Morphem-Bingo mit vorgespielten oder als Kärtchen gezogenen Vorsilben (z.B. *un-*) und Nachsilben (z.B. *-chen*) und Karten mit Wörtern, in denen diese vorkommen. Für Fortgeschrittene: Ablenker, bei denen Buchstaben(ketten), aber keine Morpheme enthalten sind (z.B. *Beil*, das *–be* als Buchstabenkette, aber nicht als bedeutungstragenden Teil enthält)
- Spiele, bei denen man mehr Punkte erhält, wenn man komplexere Wortformen bildet (z.B. *Schaf, Schafe, Schafen, Schafes* oder *eilt, eilen, eilst, beeilst ...*)

Wortblitz

Wortify



Sinnerfassendes (Laut-)Lesen / Leseverständnis

- die Fähigkeit, beim Lesen nicht nur Wörter zu entschlüsseln, sondern deren Bedeutung im Zusammenhang zu verstehen
- zeigt sich z. B. bei der Beantwortung von Fragen zum Textinhalt, dem Ziehen von Schlussfolgerungen oder dem Erkennen der Absicht eines Textes
- die Grundlage für das Lernen in allen Fächern, das Verstehen von Sachtexten und literarischen Texten



Sinnerfassendes (Laut-)Lesen / Leseverständnis: Spiele

- Schnitzeljagden, Krimi- oder Detektivspiele, bei denen Kinder Hinweise lesen müssen, um das Spielziel zu erreichen
- Online-(Abenteuer-) Geschichten mit Quizfragen (z.B. Online bei Legakids)
- OHA! (Karten mit Lücken-Sätzen und Karten mit Phrasen, lustigste Kombination gesucht)
- Geschichten-Paare: Kärtchenspiel, bei dem man Paare mit Anfängen und Fortführungen von Geschichten finden muss



Leseflüssigkeit (Automatisierung)

- die Fähigkeit, Texte flüssig, in angemessenem Tempo, korrekt und mit passender Betonung zu lesen
 - zeigt sich z. B. bei lautem Vorlesen ohne Stocken, beim Einhalten von Satzmelodien oder beim sinnvollen Pausieren an Satzzeichen
- Alle Spiele, bei denen man LAUT lesen muss



Lesestrategien (z. B. Vorhersagen)

- die Fähigkeit, beim Lesen bewusst vorzugehen, um Texte besser zu verstehen, zu strukturieren und Informationen gezielt zu entnehmen
 - zeigen sich z. B. bei der Nutzung von Überschriften, dem Markieren wichtiger Stellen, dem Zusammenfassen von Absätzen oder dem Stellen von Fragen zum Text
 - die Grundlage für nachhaltiges Textverständnis, selbstständiges Lernen und den kompetenten Umgang mit Sach- und literarischen Texten
- bei allen Spielen mit längeren Texten



Pause

- Wenn Sie möchten, können Sie sich auch gerne schon mal die verlinkten Webseiten anschauen.
- Haben Sie etwas entdeckt, was Ihnen besonders gut gefällt?



SPRACHSPINAT

Erfahrungsaustausch: Welche Spiele verwenden Sie für welche Fähigkeiten?

- Phonologische Bewusstheit (Lautbewusstsein)
- Buchstabenkenntnis & Lautzuordnung
- (Sicht-) Wortschatz (Wörter als Einheit erkennen)
- Morphologisches Bewusstsein (Bewusstsein von Wortstruktur/aufbau)
- Sinnerfassendes (Laut-)Lesen / Leseverständnis
- Leseflüssigkeit (Automatisierung)
- Lesestrategien (z. B. Vorhersagen)



Wikipedia: Listen von Spielen

- Alphabetische Liste von Spielen
- Thematische Liste von Spielen
- Liste von Kartenspielen nach Kartenanzahl geordnet
- Liste von Pen-&-Paper-Rollenspielen



Webseiten mit Tipps und Ideen zu Lesespielen, I

- Stiftung Lesen: Lesetipps und Aktionsideen
<https://www.stiftunglesen.de/loslesen/lesetipps-und-aktionsideen>
- Akademie für Leseförderung Niedersachsen: Lesespiele
<https://www.alf-hannover.de/materialien/praxistipps/lesespiele>
- Hessisches Kultusministerium: Lesespiele im Grundschulunterricht
https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/ideenpool-lesen/grundschule/grundschule34/methoden_konzepte_projekte/lesen-im-unterricht/lesespielideen/Lesespiele_im_Grundschulunterricht.pdf
- Apothekenumschau online
<https://www.apotheken-umschau.de/unterhaltung/>



Webseiten mit Tipps und Ideen zu Lesespielen, II

- Conn in der Schule: Lesen und Spiele
<https://www.conni.de/conni-der-schule>
- Labbe: Sprachspiele
<https://www.labbe.de/Spielideen/Emotionen-Gefuehle/Sprachspiele/>
- Luding Spieldatenbank
<http://www.luding.org/>
- Westermann: Kostenlose Materialpakete
<https://www.westermann.de/landing/wort-fuer-wort/materialpakete>
- Leseförderspiele als Downloads zum Selberbasteln:
<https://www.ksn.at/lesefoerderung/>



Kostenlose Online-Spiele

- KiKa von ARD & ZDF, z.B. *Wortschatzsuche*:
<https://www.kika.de/spiele/kinderspiele-online-kostenlos-100>
- Legakids: Abenteuer-Geschichten mit Quizfragen: <https://www.legakids.net/kids/spiele/>
- Kinderzeitschrift Geolino - Spiele und Quizzes: <https://www.geo.de/geolino/spiele/>
- Zeitschrift "der Spiegel", z.B. *Wortblitz*: <https://spiele.spiegel.de/>
- Buchstaben.com: Wordle, Wortify, Wortsuche, Schüttelrätsel, Kreuzworträtsel, ...
<https://www.buchstaben.com/spiele/>
- ABC-Schnitzeljagd: Rätsel für verschiedene Altersgruppen:
<https://abc-schnitzeljagd.de/raetsel/>



Apps

- Stiftung Lesen: Apps
<https://www.stiftunglesen.de/loslesen/unsere-highlights/lesen-mit-app>
- Institut für Angewandte Kindermedienforschung: Apps zur Leseförderung für Kinder
<https://ifak-kindermedien.de/schule-und-lernen/apps-zur-lesefoerderung-fuer-kinder/>
- PH Freiburg: App-Empfehlungen zur Leseförderung
https://zfdc.ph-freiburg.de/wp-content/uploads/2022/01/ZfdC_App-Empfehlungen_Lesefoerderung_Homepage_neu.pdf
- Learningapps: Apps von anderen spielen oder selbst Apps entwickeln
<https://learningapps.org/>



KI-Einsatz für eigene Spiele, I

Prompt: Erstelle mir eine Liste mit 12 Wörtern, die 6 Reimpaare bilden (z.B. *Raum* und *Baum*)

➤ Hier ist eine Liste mit 12 Wörtern, die sich zu 6 Reimpaaren zusammenfügen:

- - Raum – Baum
- - Licht – Sicht
- - Haus – Maus
- - Wind – Kind
- - Stern – Fern
- - Zeit – Kleid

✿ Damit hast du sechs Paare, die sich schön reimen und vielseitig einsetzbar sind.

Möchtest du, dass ich daraus kleine Zweizeiler oder Mini-Gedichte baue, die die Paare kreativ nutzen?



KI-Einsatz für eigene Spiele, II

Prompt: bitte eine kleine Geschichte für einen achtjährigen Jungen

- Natürlich 😊 – hier ist eine kleine, kindgerechte Geschichte, die die Reimpaare aus unseren Minigedichten aufgreift: Die Reise von Tim und dem Stern

*Tim war ein fröhlicher Junge, der gerne draußen spielte. Eines Abends schaute er aus dem **Haus** und sah eine kleine **Maus**, die ihm zuwinkte. „Komm mit!“, piepste sie. „Wir haben ein Abenteuer vor uns!“ Gemeinsam liefen sie durch den **Raum** des Gartens, bis sie zu einem großen **Baum** kamen. Dort rauschte der **Wind** und flüsterte dem **Kind** Geschichten von fernen Ländern. Plötzlich leuchtete ein heller **Stern** am Himmel. „Folgt mir, auch wenn ich so **fern** bin!“, rief er. Tim und die Maus staunten, denn der Stern zeigte ihnen einen geheimen Weg. Auf diesem Weg fanden sie eine Schatztruhe. Darin lag ein goldenes **Kleid**, das von der **Zeit** selbst gewebt war. „Das ist ein Geschenk für dich, Tim“, sagte der Stern. „Es erinnert dich daran, dass jedes Abenteuer kostbar ist.“ Tim lächelte, die Maus quietschte vor Freude, und zusammen liefen sie zurück nach Hause – bereit für viele neue Geschichten.*

✿ Die Geschichte verbindet alle Reimpaare und bleibt leicht verständlich und fantasievoll.

Möchtest du, dass ich sie noch in eine **gereimte Form** (wie ein längeres Gedicht) umwandle, damit sie sich wie ein Märchenlied liest?



Nachhaltigkeit

- Man kann auch KIs bitten, Spielmaterialien zu erzeugen, z.B. Reim-Puzzle oder Memo-Kärtchen (z.B. mit ChatGPT oder mit dem Co-Pilot des Microsoft Edge-Browsers).
- Zu bedenken: KIs benötigen sehr viel Energie und Ressourcen (Computer etc.) für ihr Training und die Beantwortung von Fragen. Es ist weniger energieaufwendig, bereits erstellte Materialien von Webseiten herunterzuladen.
- Am nachhaltigsten ist es, bereits vorhandene Spielmaterialien wiederzuverwenden oder Materialien wie Wortkärtchen selbst per Hand mit altem Papier (z.B. Rückseiten von Kalenderblättern) oder mit Papp-Resten (z.B. von Schreibblöcken) zu gestalten.
- Statt zu laminieren kann man Klarsichthüllen oder ID-Halter/Ausweishüllen von Tagungen, Messen etc. wiederverwenden.
- Bibliotheken, Leihbars etc. verleihen Spiele. Einfach mal bei Zero Waste nach lokalen Angeboten fragen!



Lesetipps

- Boorsma, G., & Lipkowski, E. (2011): Reime, Abzählverse, Lieder und Spiele zur Sprachförderung im Elementar- und Primarbereich. Universität Duisburg-Essen. https://www.uni-due.de/imperia/md/content/prodaz/boorsmalipkowski_reime.pdf
- Finck, W., & Vollstedt, I. (2021). *Lesespiele mit Bewegung im inklusiven Unterricht: Phonologische Bewusstheit – Wortebene – Satzebene – Textebene (1. bis 4. Klasse)*. Persen Verlag.
- Lenzen, D., & Vinzentz, E. (2023). *Leseförderung für Gamingfans: Mit einfachen Texten das sinnentnehmende Lesen trainieren-Sek I (5. bis 10. Klasse)*. Auer Verlag.



Aktuelle Informationen zu Spielen

- Spielwarenmesse (Trendinformationen, Magazin etc.):
<https://www.spielwarenmesse.de/de/>
- Spiel des Jahres:
<https://www.spiel-des-jahres.de/>
- Sonja Eisenbeiß: aktuelle Workshopmaterialien zum Lesementoring
<https://www.sprache-spiel-natur.de/tag/lesementoring/>
- Sonja Eisenbeiß: Playliste "Spiele zur Leseförderung / Games for Reading Education"
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLH154CD6dg-unHWHN35fZtKGoWOAwVOf1>



Affiliations

MERCATOR ■■■
INSTITUTE ■■■
for Literacy ■■■
and Language ■■■
Education ■■■

Universität
zu Köln



<https://www.sprache-spiel-natur.de/>



SPRACHSPINAT