

Spielvorschläge für Sprach- und Leseförderung



Spiel	Hersteller	Alter	Anzahl Personen	Spieldauer	Kurzbeschreibung
Pustekuchen	Haba	ab 4	2 - 4 Personen	5 - 10 Min.	Auf dem Spielbrett sind Kuchenstücke abgebildet, daneben sind Löcher. Eine Kugel wird gezielt in eines der Löcher gepustet, dann darf man sich eine der Spielkarten nehmen, auf dem das gleiche Kuchenstück abgebildet ist. Das Kind, das zuerst zwei gleiche Kuchenstücke hat, gewinnt. Es wird die Lippen- und Zungenmotorik trainiert.
Die freche Sprechhexe	Ravensburger	4 - 8 Jahre	2 - 4 Personen		Es wird eine Karte vom Stapel gezogen, das Motiv laut gesagt und das sich reimende Gegenstück aus den aufgedeckten Spielkarten herausgesucht. Beide Karten werden auf den Hexenkessel gelegt, mit dem Topfdeckel wird kontrolliert, ob die Karten auch zusammengehören. Dann werden die Karten mit dem Kochlöffel in den Kessel gerührt. Unterstützt bei der sprachlichen Entwicklung, fördert genaues Sprechen und Hören, Anfangslaute erkennen und ähnliche Wörter zu unterscheiden.
ABC-Zauberduell	Haba	ab 6	2 Personen		
Der verdrehte Sprachzoo	Ravensburger	4 - 7 Jahre	2 - 4 Personen		Ein Spiel, das Sprechen und Erinnern, Ausdruck und Kreativität fördert
Leseratte	Ravensburger	6 - 10 Jahre	1 - 4 Personen		
Sprechdachs	Huch + Friends	5 - 10 Jahre	1 - 6 Personen		Fördert den Umgang mit Lauten, Wörtern, Artikeln, die Wahrnehmung und das Gedächtnis
Wort für wort	Ravensburger	6 - 9 Jahre	1 - 4 Personen		Sprachentwicklung, Lesekenntnis, Konzentration
Word around	Thinkfun	ab 8	2 - 4 Personen	10 - 20 Min.	Auf einer kreisförmigen Karte sind drei Worte ringförmig geschrieben. Im äußeren, schwarzen Kreis das längste, im inneren blauen Kreis das kürzeste. Die Rückseite der jeweils davor gespielten Karte gibt den Farbkreis an, in dem das Wort steht, das erkannt werden muss. Es ist gar nicht so einfach, den Anfang der Wörter zu finden und es richtig zu lesen!
Wer bin ich?	Haba	ab 5	2 und mehr Personen	10 - 15 Min.	Eine Person bekommt das Stirnband um den Kopf. Die anderen suchen eine Karte aus dem Stapel aus und befestigen diese mit dem Magnetstein am Stirnband. Die Person mit dem Stirnband muss jetzt mit Fragen herausbekommen, was auf der Karte abgebildet ist. Die Mitspieler dürfen nur mit Ja und Nein antworten. Für jedes Nein muss der Ratende einen der 10 Zählsteine abgeben. Hat er keinen mehr, hat er verloren, hat er vorher erraten, was auf der Karte ist, darf er diese behalten. Bei dem Spiel kann man trainieren, in in übergeordneten Kategorien zu denken (Bin ich ein Tier? Habe ich 2 Beine? Kann man mich essen?)
LetraMix	Schmidt-Spiele	ab 8	1 - 8 Personen		Mit 13 Würfeln wird gewürfelt und bis die Sanuhr abgelaufen ist, müssen aus den Buchstaben so viele oder so lange Wörter wie möglich gebildet werden. Es darf wie bei Scrabble auch angelegt werden.
Buchstabensalat	ars-Edition	ab 8	beliebig		Auf 50 beidseitigen Karten sind verschiedene Aufgaben, die mit Schreiben und Lesen zu tun haben. Im Buchstabensalat müssen Wörter gefunden werden, Silben zu Wörtern sortiert werden, Sprichworte gefunden werden etc. Die Karten sind abwischbar und man kann mit dem dabeiliegenden Stift direkt auf die Karten schreiben.
Nicht Ja, nicht nein	Megableu	ab 7	2 bis 6 Personen	20 Min.	Ein Fragepiel mit Fragekarten für Kinder und Fragekarten für Erwachsene, bei dem auf die Fragen nicht mit Ja oder Nein geantwortet werden muss. Auch ähnliche Antworten wie "Weiß ich nicht" "Keine Ahnung" sind verboten. Um es spannender zu machen, kann man auch die Zeit für die Antwort beschränken. Sie erfahren viel von den Mitspieler*innen. Fördert das Sprechen von ganzen Sätzen, Beschreiben von Vorgängen und Ereignissen.
Tabu Junior	Hasbro	ab 8	2 und mehr Personen		Auf den Spielkarten ist ein Wort und dazu zwei weitere Begriffe. Man muss versuchen, das Wort zu beschreiben, darf das Wort selbst und die zwei anderen Begriffe nicht verwenden. Wer das Wort zuerst errät, erhält die Karte. Fördert den Wortschatz.
Story cubes	Rory	ab 5	2 und mehr Personen		Auf neuen Würfeln sind auf jeder Würfelseite Figuren abgebildet, die etwas machen. Oder auch Gegenstände. Man würfelt mit allen oder nur wenigen Würfeln (je jünger die Kinder, desto weniger Würfel verwenden) und muss aus den nach oben zeigenden Bildern eine Geschichte entwickeln und erzählen.
Buchstabilix	Haba	ab 4	2 bis 6 Personen	15 Min.	Trainiert das Erkennen von Buchstaben, die Merkfähigkeit und Graphomotorik
Wort Mau Mau		ab 7	2 - 10 Personen		Übung für Anlaute und Vokale, leicht zu erklären, nach dem Spielprinzip von UNO
Spaß am Lesen	Noris	ab 5	1 - 4 Personen		Bilder-Karten müssen einem Wortstreifen zugeordnet werden, wobei es besonders wichtig ist, den ersten Buchstaben richtig zu erkennen
Lesehexe	Haba	ab 5	1 - 6 Personen		unterstützt das Erkennen von Buchstaben und einfachen Wörtern
Mini-Ratz-Fatz Buchstaben und Wörter	Haba	5 - 8 Jahre	1 - 4 Personen		zum Erkennen von Buchstaben und Wörtern

Memory					Konzentration. Aus allen Memorys kann man auch ein Buchstaben-Lern-Memory machen. Dabei jeweils eine Karte eines Kartenpaars mit dem Anfangsbuchstaben des gezeigten Bildes oder mit dem Wort abkleben.
Rechenfuchs	Süddt. Zeitung Edition	ab 8	2 und mehr Personen	15 Min.	Die drei Würfel werden geworfen und daraus das Ergebnis errechnet. Nun müssen vom Kartenstapel fünf Karten aufgedeckt werden und daraus das erwürfelte Ergebnis errechnet werden. Es dürfen alle Grundrechenarten benutzt werden.