

# Didaktisch-methodische Anleitung zum interaktiven Lesespiel „Der süße Brei“



## 1. Inhalt und Potenziale

Interaktive Lesespiele, die gemeinsam mit der Lerngruppe am interaktiven Whiteboard bzw. mit einer Partnerin bzw. einem Partner oder allein an PC oder Tablet gespielt werden können, üben auf viele Kinder eine besondere Faszination aus. Diese spielerischen Lese-Übungsformen greifen die Freude der Kinder am digitalen Spiel auf und motivieren sie ganz nebenbei zum Lesen. Dies ist besonders für langsamere Leselernerinnen und -lerner bzw. schwächere Leserinnen und Leser bedeutsam, die über diesen spielerischen Weg Erfolgserlebnisse beim Lesen erfahren und so ihr Selbstkonzept von sich als Leserin bzw. Leser stärken können.

Berücksichtigen interaktive Lesespiele die speziellen Lernvoraussetzungen und Entwicklungsstände ihrer Nutzerinnen und Nutzer und gewährleisten als Medium Sicherheit und Anwenderfreundlichkeit, können sie (nicht nur) für Leselernerinnen und -lerner große Potenziale entfalten und deren Dekodierfähigkeit und Textverständnis fördern. Beispielhaft wurde im LISUM Berlin-Brandenburg ein interaktives Lesespiel zu einer Erweiterung des Märchens „Der süße Brei“ entwickelt, das auf dem Bildungsserver Berlin-Brandenburg im Bereich Lesecurriculum als kostenfreier Download zur Verfügung steht.

Das interaktive Märchen-Lesespiel wurde **für Schülerinnen und Schüler der Schulanfangsphase entwickelt mit Bezug zur Niveaustufe B** (s. RLP 1-10/Fachteil Deutsch/Kompetenzbereich Lesen<sup>1</sup>). Das Spiel ist auch nutzbar in der Arbeit mit Schülerinnen und Schülern mit den sonderpädagogischen Förderschwerpunkten Lernen und Geistige Entwicklung.

<sup>1</sup> [https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche\\_Fassung/Teil\\_C\\_Deutsch\\_2015\\_11\\_10\\_WEB.pdf](https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Deutsch_2015_11_10_WEB.pdf)



Das interaktive Märchen-Lesenspiel fördert und unterstützt

- die Lesemotivation, indem Lesen mit dem kindlichen Bedürfnis des Spielens verknüpft wird.
- die Dekodierfähigkeit durch das Leseangebot mit zumeist einfachen Sätzen (ohne Nebensätze), typographischen Hilfen (Silbenmarkierung, Zeilenumbruch nach Sinnabschnitten) und zahlreichen bewusst eingesetzten Wortwiederholungen, um das Lesen dieser Wörter zunehmend zu automatisieren.
- das laute Vorlesen (z. B. Intonation, Lautstärke).
- das genaue, die Sinnerwartung überprüfende Lesen, indem nur durch genaues sinnverstehendes Lesen die im Spiel integrierten Aufgaben korrekt gelöst werden können.
- die Wortschatzarbeit durch Kennenlernen und Nutzen bislang unbekannter Wörter bzw. klanglich ähnlicher Wörter mit unterschiedlicher Bedeutung.
- das literarische Lernen, indem über das Spiel eine intensive Auseinandersetzung mit einem Märchen angeregt wird und somit auch typische Märchenmerkmale reflektiert werden.
- das Lernen mit Medien.

### **Spieldauer**

Die Spieldauer ist abhängig vom Stand der Lesekompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler sowie von der Sozialform. In den folgenden Angaben sind Erfahrungswerte angegeben:

- Jahrgangsstufe 1: ca. 45 – 60 Minuten
- Jahrgangsstufe 2: ca. 30 – 40 Minuten
- Jahrgangsstufe 3: ca. 20 – 30 Minuten

### **Mögliche Sozialformen**

- gesamte Lerngruppe
- Kleingruppe
- individuelle Förderung (z. B. Kind mit einer Lehrkraft bzw. einer Lesepatin/einem Lesepaten)
- Einzelsituation (z. B. beim schulisch angeleiteten Lernen zu Hause)

### **Technische Voraussetzungen**

Je nach digitalem Endgerät:

- PC inkl. Software „Microsoft Powerpoint“, Interaktives Whiteboard mit Touchscreen, bei älteren Modellen mit PC-Mouse oder Airmouse Fernbedienung (da bei Bedienung per Touch evtl. die anklickbaren Schaltflächen im Spiel nicht funktionieren)
- PC inkl. Software „Microsoft Powerpoint“ mit Monitor und PC
- Laptop inkl. Software „Microsoft Powerpoint“ und integriertem Mouse Touchpad oder externe PC-Mouse
- Tablet inkl. Software „Microsoft Powerpoint“ (in der Prüfung)

Hinweis für den Einsatz des Spiels bei Schülerinnen und Schülern mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung:

Es empfiehlt sich die Nutzung einer Airmouse Fernbedienung (bzw. Hilfestellung beim Anklicken durch Partnerkinder bzw. die Lehrkraft).

## 2. Einsatz des Spiels im Unterricht – Vorschläge

### Einstiegsvarianten

- Märchen „Der süße Brei“ in der Fassung der Brüder Grimm vorlesen
- Gegenstände (z. B. Löffel, Topf, ein Schälchen mit Hirse) mitbringen, benennen lassen; fragen, zu welchem Märchen die Dinge passen könnten, dann das Märchen kurz mündlich erzählen oder vorlesen
- einen kleinen Kochtopf mitbringen und erzählen, dass dies ein ganz besonderer Topf mit ungewöhnlichen Kräften sei; mit den Kindern überlegen, was dieser Topf wohl Besonderes kann und anschließend das Märchen erzählen oder vorlesen

### Umsetzungsvorschläge

Bevor die Schülerinnen und Schüler das interaktive Lesespiel nutzen, müssen Verabredungen getroffen werden. Allen muss bewusst sein, dass die Texte, Bilder und Aufgaben auf den Folien betrachtet bzw. genau gelesen werden. Das Spiel darf nicht nur einfach durchgeklickt werden.

Wird das Spiel mit der gesamten Lerngruppe bzw. einer Kleingruppe gespielt, muss vorab verabredet werden, dass

- abwechselnd gespielt wird und immer ein Kind für eine oder mehrere Folien zuständig ist und dann ein anderes Kind an der Reihe ist (dazu genaue Absprachen treffen).
- das Kind, das gerade für eine bzw. mehrere Folien „zuständig“ ist, den Text und die Aufgaben laut vorliest, damit alle (auch die schwächeren Leserinnen und Leser) verstehen, was die Figuren im Spiel sagen und denken.
- die anderen Kinder leise mitlesen und so unterstützen können, falls das vorlesende Kind den Text bzw. die Aufgaben nicht versteht.

Tipp: Spielt man das Spiel mit der gesamten Lerngruppe am interaktiven Whiteboard, sollte man es Kindern, die noch nicht so gut lesen können, ermöglichen, eine Freundin oder einen Freund als Unterstützung mit zum Whiteboard zu nehmen.

**Wichtig:** Die Lehrkraft kann selbst steuern, wie viel ein Kind vorliest, Es empfiehlt sich zudem, das Spiel vorher selbst auszuprobieren und zu prüfen, welche Textpassagen (Folien) zum individuellen Leseentwicklungsstand der einzelnen Schülerinnen und Schüler passen.

### Mögliche Anschlussaufgaben und Anschlusskommunikation

- im Märchen mehrfach vorkommende Wörter häufig schreiben und lesen lassen (z.B. Mädchen, Mutter, Töpfchen)
- das Märchen (bzw. eine Textpassage aus dem Märchen) lesen (Aufgabe für stärkere Leserinnen und Leser)

- verschiedene Sätze zum Homophon Beeren und Bären formulieren, um den Bedeutungsunterschied zu verdeutlichen
- den Inhalt des Märchen-Lesespiels mit eigenen Worten wiedergeben
- das Märchen-Lesenspiel mit dem Originalmärchen vergleichen
- ein *Guckloch*<sup>2</sup> bzw. ein *Schaufenster*<sup>3</sup> zum Märchen erstellen (Beschreibung der Methoden sowie Kopiervorlagen als Downloads auf dem Bildungsserver Berlin-Brandenburg verfügbar)
- das Märchen weiter erzählen bzw. eine kurze Fortsetzung schreiben (bzw. diktieren)
- das Lesenspiel bewerten (Was mir besonders gut gefallen hat/Was nicht so gut war) (Formulieren eigener Meinungen, z. B. zu den Figuren, zur Handlung, zum interaktiven Spielverlauf)
- zusammenfassende Meinung zum Inhalt des Märchens äußern, begründen (Ich finde das Märchen ..., weil ... .) und mit anderen austauschen
- über Nachdenkaufgaben reflektieren und eigene Lösungen formulieren und mit anderen austauschen, z. B. *Was wäre, wenn es so einen Topf wirklich gäbe?*
- gemeinsam Hirsebrei kochen und essen

### **Wiederholter Einsatz des Lesespiels**

Das interaktive Märchen-Lesenspiel verliert nicht seinen Reiz, wenn es mehrfach gespielt wird – ganz im Gegenteil. Die Kinder lieben es, Sicherheit im Umgang mit dem Spiel und seinem märchenhaften Inhalt zu bekommen. Zudem fördert die häufige Konfrontation mit dem Text das automatisierte Lesen.

### **Einbeziehung der Eltern**

Empfehlenswert ist, das interaktive Lesenspiel den Eltern auf einem Elternabend, z. B. mit dem Fokus „Empfehlenswerte Lernspiele und Apps“, vorzustellen und die Potenziale zu erklären. Wird den Eltern deutlich, was ihr Kind bei diesem Märchenspiel lernen kann, werden sie es ihrem Kind auch zu Hause anbieten bzw. ihren Blick auf die Güte der digitalen (Lern-)Spiele und Apps schärfen, die ihr Kind nutzt.

---

<sup>2</sup> <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen-guckloch>

<sup>3</sup> <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen-schaufenster>