

# Schlag den Weihnachtsmann

ZIELGRUPPE: Schülerinnen und Schüler ab der 2. Klasse

IDEE: [www.abcund123.de](http://www.abcund123.de)

ZIELE: Sichtwortschatztraining zur Förderung der Leseflüssigkeit, Textvorentlastung

Der Sichtwortschatz umfasst alle Wörter, deren Schriftbild so im Gehirn gespeichert ist, dass sie nicht mehr Buchstabe für Buchstabe erlesen werden müssen, sondern auf Anblick erkannt werden. Diese Wörter müssen nicht mehr mühsam entziffert werden, wodurch ein flüssiges Lesen ermöglicht wird. Um die Wörter im mentalen Lexikon zu speichern, müssen sie jedoch immer wieder gelesen werden. Das Spiel „Schlag den Weihnachtsmann“ ist eine mögliche Übung zur Verbesserung des Sichtwortschatzes.

## Vorbereitung

Beim Spiel „Schlag den Weihnachtsmann“ liest eine Schülerin bzw. ein Schüler wiederholt die zu trainierenden Wörter mit dem Ziel, diese spontan und fehlerfrei dekodieren zu können. Dazu werden die Wörkertabelle und die Drehscheibe der Kopiervorlage benötigt.

## Durchführung:

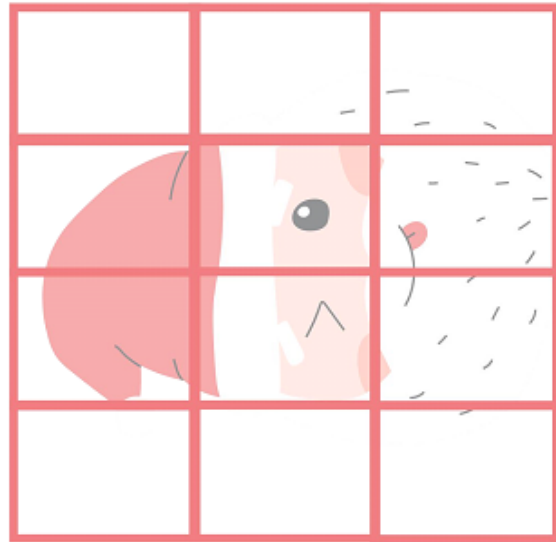
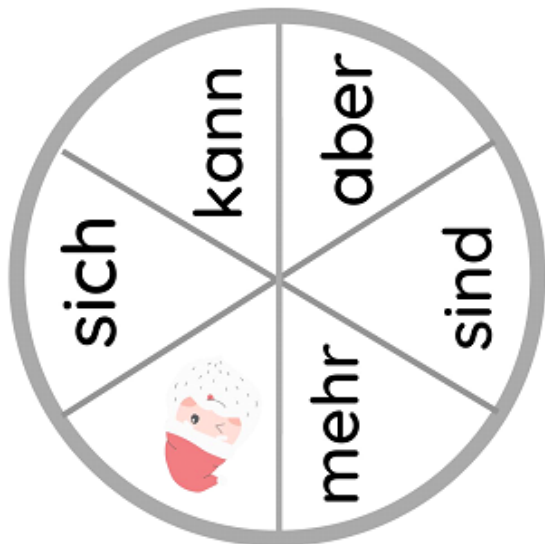
Für dieses Spiel benötigt man keinen Spielpartner, sondern ein einzelnes Kind tritt gegen den Weihnachtsmann an. Ein Bleistift wird mit der Spitze so auf die Mitte der Drehscheibe gesetzt, dass die Büroklammer um die Bleistiftspitze kreisen kann. Die Büroklammer wird mit dem Finger angestoßen und kommt schließlich auf einem der Kreisfelder zum Stehen. Die Schülerin bzw. der Schüler erliest blitzschnell das angezeigte Wort, sucht dies in der Wörkertabelle und kreuzt das zugehörige Feld an.

Zeigt die Büroklammerspitze auf den Weihnachtsmann, wird ein Feld auf dem Spielplan des Weihnachtsmannes angekreuzt. Auf diese Weise wird so lange weitergespielt und gelesen, bis in einem der beiden Spielfelder alle Kästchen angekreuzt sind und feststeht, wer die Gewinnerin/ der Gewinner ist.

## Variante

Das Material kann durch den Austausch des Weihnachtsbildes thematisch angepasst werden. Außerdem ist die Wortauswahl ohne größeren Aufwand veränderbar. So wird ein differenziertes Arbeiten ermöglicht, bei dem Schülerinnen und Schüler individuelle Stolperwörter trainieren können. Legt man in der Tabelle einen Wortschatz zu einem bestimmten Thema an oder trägt schwierige Wörter eines Lesetextes ein, kann das Spiel auch zur Textvorentlastung genutzt werden.





## Schlag den Weihnachtsmann!

Wer gewinnt, du oder der Weihnachtsmann?

Für die Drehscheibe brauchst du eine  
Büroklammer und einen Stift

sind	kann	aber	mehr
sich	aber	mehr	kann
mehr	sich	sind	aber
kann	aber	sich	mehr
aber	sich	kann	sind



Vorlage: „Schlag den Affen!“

[www.abkund123.de](http://www.abkund123.de)