

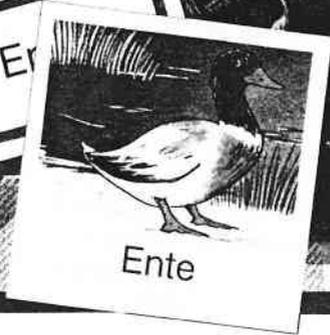
# lese- memory®



Hut



Kuh



**Ravensburger**

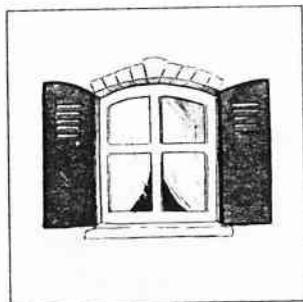
# Lese- memory®

Ravensburger Spiele® Nr. 00 739 4

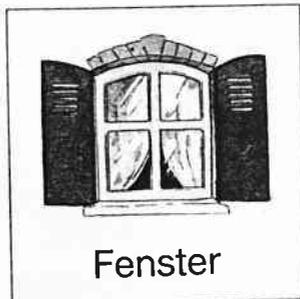
bearbeitet von Dr. Franz Otto Schmaderer, Universität München  
Illustrationen: Claire Le Grand  
Bilder- und Wortlegespiel  
für 2 – 8 Kinder von 6 – 10 Jahren

Inhalt: 108 Karten

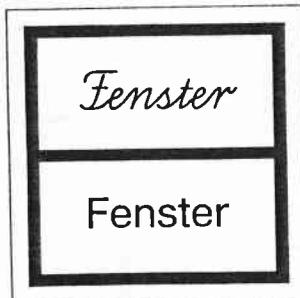
## Lese-memory mit drei verschiedenen Kartentypen



**Bildkarte**



**Bild-/Wortkarte**



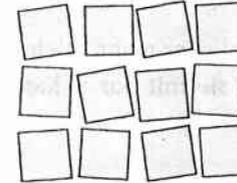
**Wortkarte**

Lese-Memory® ist ein fröhlicher Einstieg ins Lesen. Spielerisch werden Konzentration, Ausdauer und Formauffassung geübt. Dies sind Fähigkeiten, die für das Lesenlernen sehr wichtig sind. Zum Lesen gehört auch das Hören. Deshalb sollte das Vor- und Nachsprechen mit in das Spiel einbezogen werden.

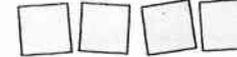
## Spielregel

**Spielziel** Wer am Schluß die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner der Spielrunde.

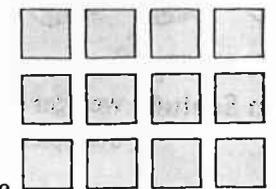
**Wie geht's los?** Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt.



Entweder bleiben die Karten danach so zufällig liegen...

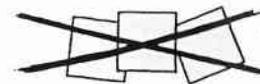


oder



sie werden in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet.

Die Spielrunde entscheidet, welche Variante gespielt werden soll.

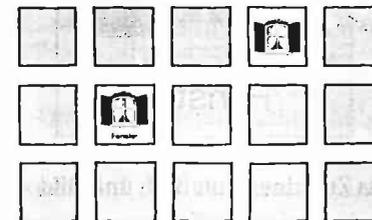


Wichtig ist, daß die Karten nicht übereinander liegen.

**Wer fängt an?** Zum Beispiel der/die Jüngste, der Kleinste, die Älteste... ganz so, wie es die Mitspieler vereinbaren.  
Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

**Wie wird Memory® gespielt?** Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken.

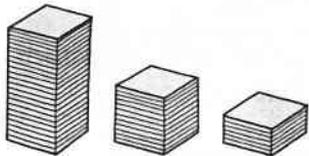
Sind es zwei gleiche Bilder, darf sich der Spieler diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis er zwei verschiedene aufdeckt. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an derselben Stelle wieder umgedreht werden.

**Was ist nicht erlaubt?** Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt, und erinnert er sich dann an die richtige Stelle, darf er keine 3. Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

**Spielende** Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Jetzt kann der Gewinner ermittelt werden. Dazu stapelt jeder seine Karten zu einem Turm. Wer den höchsten Turm hat, ist der Gewinner.

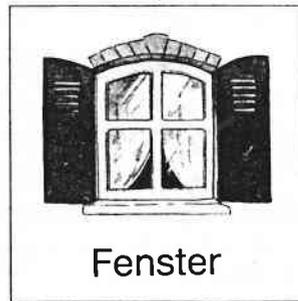
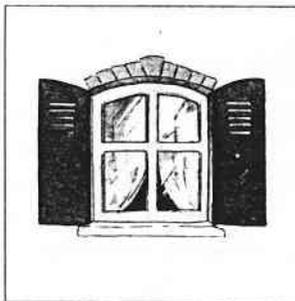


Haben zwei oder mehr Spieler gleichviele Karten, so spielen sie mit nur 9 Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.

**Noch ein Tip zum Schluß** Beim ersten Spiel oder wenn kleinere Kinder mitspielen, kann mit weniger Bildpaaren begonnen und die Kartenanzahl in den folgenden Spielrunden gesteigert werden.

Memory® ist ein für den Otto Maier Verlag Ravensburg national und international geschütztes Warenzeichen.

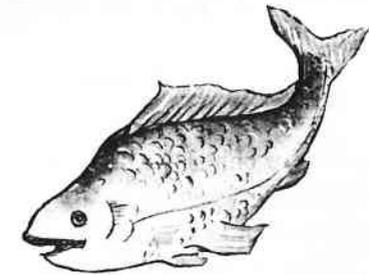
## 1) Zuordnung Bildkarte und Bild-/Wortkarte



Das leichteste Spiel bei „Lese-Memory®“ ist das Zuordnen von Bild- und Bild-/Wortkarte. Die ersten Spiele werden deshalb nur mit diesen beiden Kartentypen gespielt. Zu Beginn spielt man nur mit drei bis vier Bildpaaren. Das Kind kann selbst Bilder auswählen, zu denen es eine besondere Beziehung hat. Da es aber um das Erkennen und

Einprägen von Wörtern geht, sollte der Spielleiter etwas auf den Schwierigkeitsgrad achten und kurze, übersichtliche Wörter und Namen bekannter Gegenstände wählen. Beim Auslegen der Karten wird jedesmal auf das Wort gezeigt und deutlich und laut gelesen.

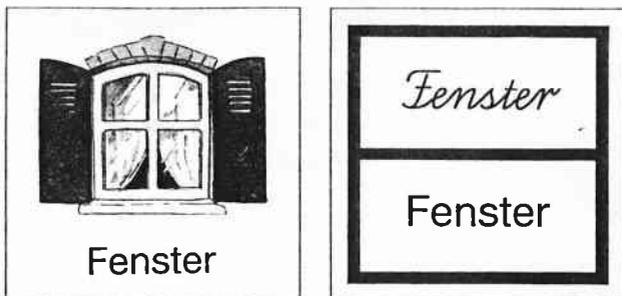
Von Mal zu Mal kann das Spiel um ein Wort erweitert werden. Aber immer ist für die Dauer des Spiels und die Menge der Karten die Bereitschaft des Kindes maßgebend. Keinerlei Ungeduld: Spielen ist das Wichtigste, Lesen geht nebenher, wenn es auch oft nur ein „Raten“ ist.



## Zusätzliche Spielmöglichkeiten

1. Eine Bild-/Wortkarte nehmen, sprechen und ein Reimwort suchen lassen, zum Beispiel Fenster-Gespenster, Teller-Keller, Hase-Nase.
2. Eine Bild-/Wortkarte herausuchen und „lesen“ lassen. Mit dem Wort einen Satz bilden. Beispiel: Hut – „Ich setze einen Hut auf“. Dasselbe mit zwei Bild-/Wortkarten. Beispiel: Pferd, Esel – „Im Tierpark habe ich ein Pferd und einen Esel gesehen“. Für besonders sprachgewandte Kinder: Eine kleine Geschichte mit den Wörtern von drei Bild-/Wortkarten erzählen lassen.
3. Aus den Bild-/Wortkarten alle Dinge herausuchen lassen, die leicht, schwer, lebendig, groß, klein... sind. Wir suchen alle Tiere, alles was im Haus ist, was aus Metall, aus Holz ist, was laufen, springen kann, was man anziehen kann. Kurzform des Memory® mit einer solchen Wortgruppe spielen.
4. Bild-/Wortkarten herausuchen, bei denen die Wörter in der Mitte ähnlich klingen, das heißt, wo ein a, ein u oder ein e zu hören ist. Beispiel: Hase-Tasse, Schuh-Kuh oder Bett-Messer. Auf den Gleichklang hinweisen, ohne den Buchstaben zu benennen. Deutlich lesen und nachsprechen lassen. Noch schwieriger wird es, wenn Bild-/Wortkarten gesucht werden, die den gleichen Endbuchstaben haben. Mit solchen Wortgruppen Memory® spielen.

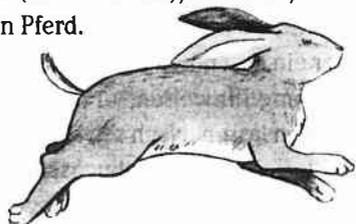
## 2) Zuordnung Bild-/Wortkarte und Wortkarte



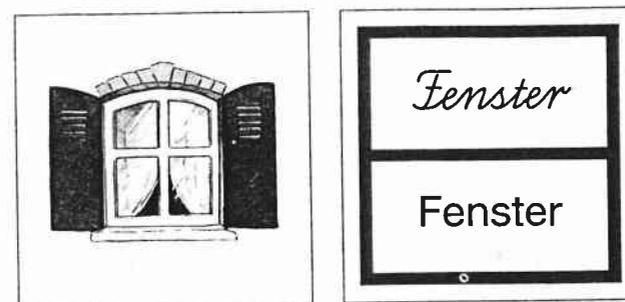
Das Lesen der Wörter ohne Hilfe durch das dazugehörige Bild bedeutet für das Kind eine erhebliche Schwierigkeit. Es bedarf fortwährender Unterstützung durch den Mitspieler, der schon lesen kann. Es ist wichtig, erst dann mit wenigen Kartenpaaren Memory® zu spielen, wenn die Wörter öfters vorgelesen, nachgesprochen, „gelesen“ und mit dem Wort auf der Bild-/Wortkarte verglichen wurden. Nur langsam den Wortschatz erweitern.

### Zusätzliche Spielmöglichkeiten

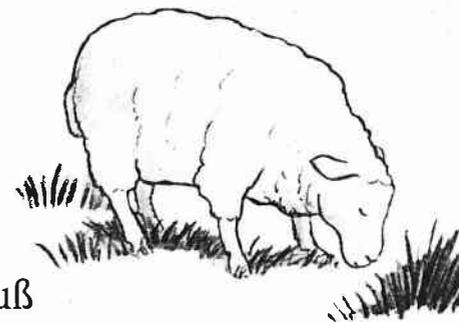
1. Wenige Bild-/Wortkarten auflegen. In einiger Entfernung liegen ungeordnet die Wortkarten. Das Wort auf der Bild-/Wortkarte laut lesen und die dazugehörige Wortkarte suchen. Beide Karten beiseitelegen, wenn die richtige Wortkarte gefunden wurde. Anzahl der Karten langsam steigern.
2. Kartengruppierungen (Kleidung, Dinge aus der Küche, Tiere, Möbel) heraussuchen und zusammenstellen, wie bei den vorigen Spielmöglichkeiten unter 3. beschrieben. Mit wenigen Kartenpaaren Memory® spielen. Anzahl langsam steigern.
3. Alle Wortkarten zusammenlegen, die mit der gleichen Farbe umrandet sind. Wörter lesen und den Artikel dazusagen. Beispiel: der Hase, der Teller, der Schuh,... (blau umrandet); die Uhr, die Katze,... (rot umrandet); das Pferd, das Haus,... (grün umrandet); oder ein Hase, eine Tasse, ein Pferd.



## 3) Zuordnung Bildkarte und Wortkarte



Fortgeschrittene „Leser“ können jetzt die schwierigste Form des Memory® spielen. Bildkarten (ohne Wort) und Wortkarten zunächst offen auslegen. Kartenpaare auf die verschiedenste Weise, wie schon beschrieben, heraussuchen und Memory® spielen. Mit wenigen Karten beginnen.



### Zum Schluß

Die schulische Arbeit des Lehrers kann durch die Spiele nicht ersetzt, wohl aber sinnvoll ergänzt werden, und so manche Schwierigkeiten in der Schule und zu Hause lassen sich durch das Spielen leichter beheben. Das Spiel ist ein Angebot, den Leselernvorgang spielerisch zu unterstützen. Je mehr kleinere Spielvarianten vor dem Einstieg in die eigentliche Memory®-Spielregel gespielt werden, desto leichter fällt das Lesen der Wörter, und nicht vergessen: Das Spiel soll immer Spiel bleiben!

© 1993 Ravensburger Spieleverlag

**Ravensburger Spieleverlag**  
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

