

Worträuber

Bildungspotential

Der Hauptzweck des Spiels ist es, die Lese- und Schreibkompetenz von Kindern mit einer sehr einfachen Basis zu stärken. Es gelten keine komplizierten Regeln. Die SpielerInnen müssen in fünf Minuten möglichst viele Wörter finden. Man sieht die Anzahl der Buchstaben und die Anzahl der Silben. Danach muss man durch Anwählen der Buchstaben auf einer Schreibmaschinentastatur das Wort ohne weitere Hinweise erraten. Richtige Buchstaben werden eingetragen, bei einer falschen Auswahl erscheint Lurs und wird, je öfter man eine falsche Auswahl trifft, immer größer und verschluckt am Ende das noch unfertige Wort. Hat man das richtige Wort gefunden, verschwindet Lurs komplett wieder. Am Ende des Spiels kann man sich in eine Highscore-Liste eintragen.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit Studenten

"Worträuber" versucht, sich nicht auf Schwächen zu konzentrieren, sondern die Kinder zu ermutigen, beim Spielen zu üben. So kann das Spiel in therapeutischen Einheiten eingesetzt werden, um Kinder, die eine Schwäche beim Lesen und Schreiben haben, davon abzulenken, sich schlecht zu fühlen.

Im Unterricht erklären die Lehrenden verschiedene Strategien, wie man das Spiel spielen kann - z.B. versucht man es zuerst mit den am häufigsten vorkommenden Buchstaben wie z.B. e oder r.

Dann sollten die Kinder in Gruppen von max. 3 Personen aufgeteilt werden und das Spiel ca. 20 Minuten lang spielen. Während des Spiels sollten sie die Rollen wechseln. Eine/r benutzt den Computer, ein/e zweite/r errät die Buchstaben und die dritte Person sollte die gefundenen Wörter aufschreiben.

Am Ende sollten sich alle Kinder treffen und den anderen von den gefundenen Worten erzählen. Eine Zusammenfassung der Wörter sollte auf die Tafel geschrieben werden. Von da an sind verschiedene Ansätze möglich - Gruppensuche für die Wörter, Überprüfung der aufgetretenen Silben usw.