

**Liebe Kollegin, lieber Kollege,**

beim Lesenlernen wenden Ihre Schüler unterschiedliche Strategien an, die einzeln trainiert werden können. Blitzlesen ist hier eine der wichtigsten Leseübungen. Die automatisierte Worterkennung steigert insgesamt die Leseschnelligkeit. Die Kinder erkennen blitzschnell komplexere Einheiten eines Wortes, bei kleinen Wörtern sogar möglichst gleich das ganze Wort auf einen Blick. Dadurch verbessern sie insgesamt ihr Lesetempo, um den Kopf für den Inhalt frei zu haben und einen Text schnell lesen und verstehen zu können.

Mit dem Lese-Reaktionsspiel „Doppel-moppel“ können Ihre Schüler diese Strategie spielerisch einüben.

Sie trainieren dabei nicht nur die automatisierte Wörterkennung, sondern prägen sich zugleich die Schreibweisen der häufigsten Wörter aus dem Grundschulwortschatz spielerisch ein.

Das Kartenspiel ist unterteilt in zwei Differenzierungsstufen. Auf Stufe 1 sind stets zwei Wörter, auf Stufe 2 stets drei Wörter auf einer Karte zu lesen. Dabei sind alle 25 Wörter von Stufe 1 auch Bestandteil von Stufe 2, werden dort aber durch 29 weitere Begriffe ergänzt. Anhand der unterschiedlichen Rückseiten lassen sich die Spiele leicht voneinander unterscheiden.

**Ich wünsche Ihnen viel Spaß und Erfolg beim Spielen!**

*Christine von Pufendorf*

## **Spielanleitung:**

Die Karten werden mit der Bildseite nach oben auf zwei gleich große, nebeneinander liegende Stapel verteilt. Der jüngste Spieler beginnt. Er deckt eine Karte auf und legt sie neben den Stapel. Sogleich deckt ein zweites Kind langsam eine weitere Karte auf und legt sie offen neben die erste Karte. Achtet darauf, dass alle Spieler die umgedrehten Karten gut lesen können.

Nun geht's ab: Alle Spieler vergleichen die Wörter auf den offenen Karten. Kommt ein Wort doppelt vor?

Wenn niemand ein doppeltes Wort auf den Karten findet, deckt der nächste Spieler die dritte Karte auf und legt sie offen neben die bereits gezogenen Karten. (Es können bis zu acht Karten offen liegen, ohne dass ein Wort zweimal vorkommt.)

Sobald ein Spieler zwei gleiche Wörter auf zwei Karten entdeckt, ruft er laut: „Doppelmoppel!“

Der Spieler, der zuerst gerufen hat, nennt daraufhin das doppelte Wort. Hat er es richtig genannt, darf er beide Karten behalten. Hat er sich vertan, kann der Spieler, der als Zweites gerufen hat, das doppelte Wort nennen.

Abend

Jahr

fleißig

ohne

Mädchen