

Für all meine
Lehrerinnen und Lehrer,
die an mich geglaubt
haben und mir – was
noch viel wichtiger ist –
beigebracht haben, an
mich selbst zu glauben.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Es wurde größte Sorgfalt darauf verwendet, dass die in diesem Werk gemachten Angaben korrekt sind und dem derzeitigen Wissensstand entsprechen. Für dennoch wider Erwarten im Werk auftretende Fehler übernehmen Autorin, Redaktion und Verlag keine Verantwortung und keine daraus folgende oder sonstige Haftung. Dasselbe gilt für spätere Änderungen in Gesetzgebung oder Rechtsprechung. Das Werk ersetzt nicht die professionelle Beratung und Hilfe in konkreten Fällen. Das Wort Duden ist für den Verlag Bibliographisches Institut GmbH als Marke geschützt.

Die Webseiten Dritter, deren Internetadressen in diesem Werk angegeben sind, wurden vor Drucklegung sorgfältig geprüft. Verlag und Autorin übernehmen keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Seiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.

Soweit in diesem Buch Personen erwähnt und ihnen von der Redaktion fiktive Namen, Berufe, Dialoge und Ähnliches zugeordnet oder diese Personen in bestimmte Kontexte gesetzt werden, dienen diese Zuordnungen und Darstellungen ausschließlich der Veranschaulichung und dem besseren Verständnis des Inhalts.

Dieses Buch erschien 2021 erstmals bei © Penguin Books, UK. Penguin Books 20 Vauxhall Bridge Road, London, SW1V 2SA
Penguin Books ist Teil der Penguin Random House Verlagsgruppe.

Text und ergänzende Fotografie copyright © Daisy Upton, 2021

Fotografie copyright © Lol Johnson, 2021

Fotografie, Seite 66 copyright © Cristina Pedreira Pérez, 2020

Grafik Stern, Seite 9 ff. copyright © Standard Studio/Shutterstock.com

Layout Nikki Dupin, Studio Nic&Lou

Die Autorin und die Fotografinnen machen ihre Urheberpersönlichkeitsrechte geltend.

Fachberatung: Rhio Ayeh-Kumi

Die Schleim- und Kneterezepte für „Chaos-Rezeptkarten“ werden mit freundlicher Genehmigung von Myriam Sandler reproduziert (Instagram: @mothercould), (auf Seite 140–141).

Für die Website home.oxfordowl.co.uk © Oxford University Press. Highland Games (abgebildet auf Seite 114) Text

copyright © Roderick Hunt; Abbildung copyright © Alex Brychta.

Für die Fragen aus Buchstaben und Tönen: Prinzipien und Praxis der Phonetik, verwendet in „Escape-Room“ (auf Seite 90–91) © Crown-Copyright, 2007.

LEGO® und LEGO® DUPLO® sind Warenzeichen der LEGO®-Unternehmensgruppe.

Nintendo™, Nintendo Mario Bros™ und Mario Kart™ sind Warenzeichen von Nintendo®.

© Duden 2022 D C B A

Bibliographisches Institut GmbH, Mecklenburgische Straße 53, 14197 Berlin

Redaktionelle Leitung Susanne Klar

Übersetzung Jana Wahrendorff

Fachlektorat Maria Geipel

Herstellung Alfred Trinnes

Satz Dirk Brauns, estra.de

Umschlaggestaltung zissue, München

Umschlagabbildung © Daisy Upton (Logo Five Minute Mum), Buntstifte, Schere: Neirfy/Shutterstock.com,

Würfel: Anton Starikov/Shutterstock.com, Kreide: New Africa/Shutterstock.com, Dominosteine, Fotos auf der

Buchrückseite: oben: © Lol Johnson 2021, unten: © Cristina Pedreira Pérez 2020, © Daisy Upton

Druck und Bindung MOHN Media Mohndruck GmbH

Carl-Bertelsmann-Straße 161 M, 33311 Gütersloh

Printed in Germany

ISBN 9783411756711

www.duden.de



PEFC zertifiziert
Dieses Produkt stammt aus nachhaltig
bewirtschafteten Wäldern und kontrollierten
Quellen.
www.pefc.de

DAS NEUE IDEEN- BUCH FÜR ELTERN:

Jetzt geht's in die Schule.

Genial einfache Spiele

Aus dem Englischen von Jana Wahrendorff

Dudenverlag
Berlin

INHALT

EINLEITUNG

IHR SEID KEINE LEHRKRÄFTE	1
• GILT DIE GOLDENE REGEL IMMER NOCH?	4
• WIE DIESES BUCH FUNKTIONIERT	7
• DIE BAUKLÖTZE DES LERNENS	10
• DIE BALANCE ZWISCHEN SCHULE UND ZUHAUSE	12
• VERGLEICHE	14
• SONDERPÄDAGOGISCHER FÖRDERBEDARF	16
• LESE-RECHTSCHREIB-SCHWÄCHE (LRS)	18
• HAUSAUFGABEN	20
• SO ERZÄHLEN EUCH DIE KIDS VON IHREM TAG	22
• VON DER KITA IN DIE GRUNDSCHULE	24
• HOMESCHOOLING	26
• DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE (DAF)	27
• DIE FÜNFER-LISTE	28

LESEN **31**

SCHREIBEN **129**

RECHNEN **191**

TIPPS UND TRICKS IM ALLTAG **245**

SPIELERISCH LERNEN **274**

DANKSAGUNG **276**

REGISTER **278**



Verteilt Bücher überall im Haus und sortiert sie einmal im Monat um. Wenn ihr richtig viele Bücher habt, stellt in jedem Raum Körbe oder Kisten auf, an die eure Kinder ganz leicht alleine herankommen. Alles, was neu und anders ist, wirkt auf Kinder aufregend, und wenn ihr die Bücher immer wieder austauscht, schnappen sie sich vielleicht ab und zu eins, statt doch wieder vor dem Fernseher zu landen.

LESEN LERNEN

DIE ENTE UND DER ESEL

Woher weiß man denn, dass das E von der **ENTE** vorne kurz ist, und das vom **ESEL** lang?

Da soll noch mal einer sagen, Lesen wäre einfach!

Lesen lernen ist im Prinzip das Wichtigste, bei dem ihr eure Kinder zu Hause unterstützen werdet. Es ist der Grundstein, auf dem alles andere Lernen aufbaut. Und es gibt kein schöneres Gefühl, als wenn eure Kids diese Buchstaben zum ersten Mal richtig aussprechen und zu einem echten Satz verknüpfen. Ihr könnt es kaum fassen: Sie lesen! Gleichzeitig kann es euch auch in den Wahnsinn treiben, und ihr würdet am liebsten mit dem Kopf gegen die Wand schlagen. Da haben sie die Buchstaben »u-n-d« schon so oft richtig verknüpft, und die Ente erkennen sie trotzdem nur, wenn sie im Buch auf das Bild zeigen. Es ist aber auch schwer, oder? Kommt, lasst es uns ein bisschen aufdröseln.

Beim Lesenlernen gibt es drei Hauptelemente, mit denen ihr euren Kindern zu Hause helfen könnt, und auf die gehe ich in diesem Kapitel ein: regelmäßiges **LESEN** (S. 33–39), **LAUTE** erkennen (S. 40–119) und **HÄUFIGE WÖRTER** lernen (S. 120–125).

LESEN

Erst mal das Offensichtliche: **LEST MIT IHNEN**. Um die Kids zum Lesen zu bekommen, kann all das hier helfen:

- Lest ihnen **VOR**.
- Lest mit ihnen **ZUSAMMEN**.
- Hört euch zusammen **HÖRBÜCHER** an und habt das Buch dabei vor euch aufgeschlagen.
- Zeigt ihnen, dass **IHR** Spaß am Lesen habt.
- Hört **IHNEN** beim Lesen zu.
- **WECHSELT** euch ab. Jeder liest eine Seite oder einen Satz.
- Lest einen Satz fast komplett vor und lasst eure Kids das letzte Wort **SELBST** vorlesen.
- Lest dasselbe Buch immer und immer wieder, bis sie es **AUSWENDIG** können.
- Lest Müslipackungen, Straßenschilder, **SPEISEKARTEN**, Gebrauchsanweisungen – einfach alles.
- **SPIELT** die Geschichte aus einem Buch mit Kuscheltieren nach.
- Schaltet den Fernseher stumm und lest mit den Kids die **UNTERTITEL** ihrer Lieblingssendung!



Ihr könnt damit auch Memory spielen. Dafür braucht ihr die Karten in doppelter Ausführung. Breitet die Karten verdeckt aus, und dann darf jeder immer zwei aufdecken und gucken, ob sie zusammenpassen. Wenn ja, dürft ihr sie behalten. Spielt, bis alle Karten weg sind. Denkt beim Spielen daran, die Laute der Buchstaben immer auszusprechen!

SCHNAPP DEN LAUT



Inzwischen ist euch bestimmt klar, warum ich auf Seite 7 so darauf beharrt habe, dass ihr eigene Karteikarten bastelt! Wenn ihr einen Stapel aus Buchstabenkarten habt, könnt ihr unendlich viele Spiele damit spielen. Dieses hier dauert bloß fünf Minuten. Aber wenn man es regelmäßig spielt, hat es einen enormen Effekt.

IHR BRAUCHT:

- 2 identische Stapel mit den Lauten, die ihr lernen wollt

VORBEREITEN ...

Mischt die Karten und macht zwei gleich große Stapel daraus: einen für euch und einen für eure Kids.

SPIELEN ...

1. Es funktioniert fast wie »Halli Galli«. Ihr deckt gleichzeitig jeweils eine Karte von eurem Stapel auf und legt sie mittig zwischen euch.
2. Wenn auf beiden Karten der gleiche Buchstabe zu sehen ist, ruft ihr laut »Geschnappt!« und legt schnell die Hand auf die Karten.
3. Wer das als Erstes schafft, muss den Laut passend zum Buchstaben aussprechen. Wenn eure Kids dabei noch Schwierigkeiten haben, helft ihnen ruhig auf die Sprünge. Danach darf man alle umgedrehten Karten aus der Mitte behalten und unter den eigenen Stapel packen.
4. Spielt so lange, bis einer von euch keine Karten mehr hat. Dann hat der oder die andere gewonnen.



Ihr könnt natürlich auch mit verschiedenen Lautverbindungen spielen. Eure Kids müssen einfach zwei Buchstaben auf einmal fangen und sie in das entsprechende Kästchen legen. H-au-s verteilt sich zum Beispiel auf drei Kästchen.

LAUTE-HÜPFEN

Wenn die Kinder gelernt haben, Buchstaben und Laute zu Wörtern zu verknüpfen, ist der nächste Schritt das genaue Gegenteil. Sie lernen zu erkennen, aus welchen Lauten und Buchstaben die Wörter bestehen. Ein nützlicher kleiner Kniff, vor allem, wenn es irgendwann darum geht, Wörter zu buchstabieren und zu schreiben. Bei diesem Spiel übt ihr genau das, mit vollem Körpereinsatz. Wenn meine beiden solche aktiven Spiele spielen, ist das Gegacker immer groß und sie kriegen nicht genug davon. Und da gewinnen wir doch alle. Sie haben das Gefühl, sie dürfen länger spielen, und ich weiß, dass sie etwas lernen.

IHR BRAUCHT:

- Klebeband
- jede Menge Buchstaben (zum Beispiel Magnete oder Karteikarten)
- etwas, um die Buchstaben darin aufzufangen (Schüssel, Eimer oder Netz)

VORBEREITEN ...

1. Überlegt euch fünf Wörter. Sie sollten so viele Buchstaben haben wie die Wörter, mit denen eure Kinder schon vertraut sind. Wenn sie zum Beispiel gerade Wörter mit **VIER BUCHSTABEN** üben, dann sucht fünf davon aus – Mama, Papa, Hase, Sofa und Lama.
2. Oder ihr übt Wörter mit **DREI BUCHSTABEN**, dann sucht fünf davon aus – Oma, Opa, Ina, Ufo und los.
3. Klebt mit Klebeband auf dem Boden eine Reihe mit Kästchen ab. Ihr braucht so viele Kästchen, wie eure Wörter Laute haben. Jedes Kästchen muss so groß sein, dass euer Kind darin stehen kann.
4. Sucht zusammen die Buchstaben heraus, die ihr für die Wörter braucht. In meinem ersten Beispiel sind das m, a, p, h, s, e, o, f und l.

SPIELEN ...

1. Eure Kinder stehen auf der einen Seite der Kästchen und halten die Schüssel.
2. Ihr nennt das erste Wort. Eure Kinder müssen dann versuchen, das Wort in die einzelnen Laute zu zerlegen. Wenn sie den ersten Laut haben, hüpfen sie in das erste Kästchen auf dem Boden. Sie sagen den Laut oder raten so lange, bis sie den richtigen haben.
3. Dann werft ihnen den (oder die) Buchstaben zu, der zum Laut passt, und sie müssen ihn mit der Schüssel fangen!
4. Wenn sie das geschafft haben, dürfen sie ihn in das Kästchen legen, in dem sie gerade stehen. Danach gehts ins nächste Kästchen und weiter mit dem nächsten Laut.
5. Wenn sie den (oder die) Buchstaben nicht fangen, werft ihr noch mal, bis es klappt. Macht so weiter, bis das Wort komplett ist.



Wenn ihr keine Möglichkeit habt, draußen zu spielen, funktioniert das genauso mit Klebeband im Haus. Wir haben auch schon einen Hindernislauf durch Küche und Wohnzimmer gemacht.



Die Zahlen auf den Stoppfeldern könnt ihr natürlich anpassen – je nachdem, wie weit eure Kinder sind. Sie können von 20 bis 10 rückwärts zählen oder sogar in 2er-, 5er- oder 10er-Schritten, wenn sie die Reihen schon gelernt haben.



KREIDE- HINDERNISLAUF



Während der Lockdowns im Jahr 2020 haben wir auf dem Weg vor unserem Haus mit Kreide eine Art Hindernislauf entworfen. Es gab eine **START**linie, ich habe Stoppfelder gezeichnet, Pfeile, die in die entgegengesetzte Richtung zeigen, und Symbole für Hüpfen, Drehungen und Sternsprünge. Alles führte zu einer **ZIEL**linie. Die Stoppfelder und Symbole waren wie Hindernisse, weil sie uns auf dem Weg zur Ziellinie ausgebremst haben. Nach und nach haben sich all unsere Nachbarn auch daran versucht und wir haben uns gegenseitig unsere Bestzeiten geschickt. Seitdem fragen die Kinder immer wieder nach so einem Hindernislauf. Also habe ich die Strecke um ein paar Zahlen ergänzt, damit sie ganz nebenbei auch noch etwas lernen, während sie durch die Gegend hüpfen, wirbeln und springen!

IHR BRAUCHT:

- Kreide
- irgendein Stück Gehweg
- 1 Stoppuhr (optional)

VORBEREITEN ...

1. Schreibt **START** auf den Boden. Malt dann die Hindernisse auf, die euch gefallen.
2. Achtet darauf, dass ihr mindestens zwei Hindernisse mit Stoppfeldern habt. Malt so viele Kreise, wie ihr wollt, und schreibt Zahlen hinein. Wichtig ist, dass sie groß genug sind, dass man mit den Füßen reinpasst. Schreibt neben eins dieser Hindernisse **VORWÄRTS ZÄHLEN** und neben das andere **RÜCKWÄRTS ZÄHLEN**.

SPIELEN ...

1. Macht den Hindernislauf einmal vor, damit die Kids wissen, wie es geht. Zählt dabei laut mit, wenn ihr auf die Stoppfelder mit den Zahlen kommt.
2. Jedes Kind bekommt einen Probelauf.
3. Dann ist es Zeit für den richtigen Lauf! Ihr könnt nebenherrennen und eure Kinder beim Zählen unterstützen, wenn nötig. Ermutigt sie auch, sich gegenseitig anzufeuern.