



SCHOOL-SCOUT.DE

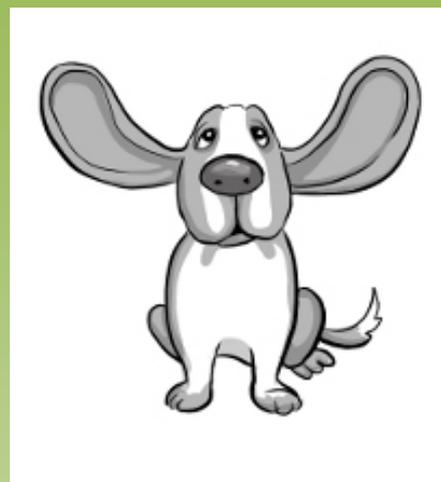
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Texte lesen und verstehen - Lesespiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Texte lesen und verstehen – Lesespiele

Alexandra Pontius, Lahr

Sprechen und Schreiben

Bilder entsprechend einer Beschreibung anordnen, Fotos dem passenden Text zuordnen, Anweisungen entsprechend einem Text ausführen, Vermutungen zur Reihenfolge von Textabschnitten anstellen, Geschichten dem passenden Sprichwort zuordnen

Didaktisch-methodische Hinweise

Das Lesen stellt eine Kulturtechnik dar und ist ein wichtiger Bestandteil unseres Lebens. Dabei spielen nicht nur das Entziffern der Buchstaben und das Lesetempo eine wichtige Rolle, sondern vor allem auch das Entnehmen des Sinngehaltes eines Textes. Das sinnentnehmende Lesen stellt für viele Schülerinnen und Schüler bis in die oberen Klassenstufen eine große Herausforderung dar. Daher ist es wichtig, dass die Lernenden immer wieder und auf unterschiedliche Art und Weise diese Technik üben und vertiefen. Verschiedene Übungsformen erhalten dabei die Lesefreude.

Die hier vorgestellten Lesespiele sind kooperativ und für die Klassenstufe 5 angelegt. Die Materialien können entweder in Form einer Lerntheke angeboten oder als morgendliche, regelmäßige Warm-ups eingesetzt werden. Je nachdem, wie Sie die Materialien einsetzen, bietet es sich an, diese auf farbiges Papier zu kopieren und zu laminieren oder als Kopiervorlage und für die Hand des Schülers zu nutzen. Natürlich beeinflusst die Wahl des Vorgehens auch das Lernsetting: Bei einer Lerntheke kann jedes Kind die Aufgaben wählen, die es am besten bearbeiten kann und will. Eine Ausnahme stellt dabei **M 3** dar: Dies ist ein Spiel für die ganze Klasse.

Zu den Materialien im Einzelnen

Material **M 1** ist eine besondere Form des Logicals. Dieses Material ist vielseitig einsetzbar. Die Schülerinnen und Schüler können wählen, ob sie das **Lauschlogical** alleine oder mit einem Partner bearbeiten wollen. Wenn das Logical in Einzelarbeit bearbeitet wird, lesen die Kinder den Text selbst und versuchen, jedes Bild auf den richtigen Platz zu legen. Wird das Spiel zu zweit gespielt, lesen sich die Partner die Texte gegenseitig vor. Die Kopiervorlage ist gleichzeitig die Lösung. Wenn Sie das Spiel in der Freiarbeit einsetzen, bietet es sich an, die Kärtchen schon vorab auszuschneiden und alles in einem kleinen Kistchen zu verstauen.

M 2 ist eine Art **Memory**. Es kann entweder in offener oder in verdeckter Form, alleine oder zu zweit, als Freiarbeitsspiel oder Arbeitsblatt verwendet werden. Hier müssen die Lernenden sechs kurze Texte lesen und das jeweils richtige Bild dazu finden. Den Schulhund Lila gibt es wirklich. Er geht mit mir jeden Tag zur Schule und bereitet den Kindern sehr viel Freude.

M 3 ist ein **Spiel** für die ganze Klasse und trägt zur Auflockerung bei. Die Schülerinnen und Schüler erhalten, je nach Klassengröße, alleine oder zu zweit ein Lesekärtchen. Das Lesekärtchen ist dreigeteilt. In der ersten Zeile steht immer, was eine andere Person im Klassenzimmer gemacht oder gesagt hat. Es folgt im Anschluss ein kleiner Text, den die Schülerinnen und Schüler laut vorlesen sollen. Im dritten Teil wird man dazu aufgefordert, eine bestimmte Anweisung auszuführen. Zu Beginn des Spieles verteilen sich alle Kinder im Klassenzimmer. Der Spieler mit der Anfangskarte beginnt. Im Vorfeld sollte der Lerngruppe erklärt werden, was bei welchem Teil der Karte zu tun ist. Die Kinder lernen hierbei nicht nur lesen und verstehen, sondern alle haben bei den Aufgaben viel Spaß, wenn sie sich darauf einlassen.

Die **Kreuz- und Quergeschichten** von **M 4** sind als Aufgabe für zwei Vierergruppen vorgesehen. Im Vordergrund steht nicht das Lesen, sondern die Sinnentnahme, welche durch richtiges Zusammen setzen der vier Abschnitte einer Geschichte trainiert wird. Jede Gruppe erhält ein Geschichtenraster und eine der beiden falsch zusammengestellten Geschichten. Abwechselnd wählen die Gruppen dann einen Textabschnitt (z. B. A4). Die Gegengruppe liest diesen Text vor. Die erste Gruppe versucht, sich Notizen zum Gehörten zu machen, und überlegt, an welche Stelle des Rasters dieser Ausschnitt gehört. Nun darf die zweite Gruppe einen Abschnitt ihrer Geschichte auswählen und es wird ebenso verfahren. Sind alle Textabschnitte vorgelesen, äußern die Gruppen ihre Vermutung der Reihenfolge der Textabschnitte. Die Gegengruppe liest den Text in dieser vermuteten Reihenfolge vor. Weitere Diskussionen können sich anschließen, bis die Reihenfolge stimmt.

Gegebenenfalls kann die Aufgabe auch in Partnerarbeit ausgeführt werden.

(Lösung: A3 – A2 – A4 – A1 bzw. B3 – B1 – B4 – B2)

Mit **M 5** werden nicht nur Texte gelesen und deren Sinn entnommen, sondern das Gelesene muss in einen **übertragenen Sinn** gebracht werden. Es gibt auch heute noch viele Sprichwörter in unserem Sprachgebrauch. Dieses Spiel schafft eine Möglichkeit, einige Sprichwörter mit alltagsähnlichen Situationen zum Leben zu erwecken. Die Kärtchen mit den Alltagssituationen werden ausgeschnitten und dem richtigen Sprichwort-Feld zugeordnet.

Materialübersicht

- M 1 Hör genau hin! – Lauschlogical
- M 2 Unser Schulhund Lila – Memory
- M 3 Das Mars-Lesepiel
- M 4 Kreuz- und Quergeschichten
- M 5 Sprichwörterlotto

Für diese Einheit benötigen Sie:

Schere



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Texte lesen und verstehen - Lesespiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

