

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Lesespaß in der Grundschule, 3./4. Klasse

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis

Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Lesekartenspiel: Märchen	6
Logical: Märchen	11
Logical: Märchen – Lösung	12
Quiz: Märchen	13
Quiz: Märchen – Lösung	14
Lesekartenspiel: Tiere	15
Logical: Tiere	20
Logical: Tiere – Lösung	21
Quiz: Tiere	22
Quiz: Tiere – Lösung	23
Lesekartenspiel: Bundesländer	24
Logical: Bundesländer	29
Logical: Bundesländer – Lösung	30
Quiz: Bundesländer	31
Quiz: Bundesländer – Lösung	32
Lesekartenspiel: Römer	33
Quiz: Römer	37
Quiz: Römer – Lösung	38
Lesekartenspiel: Mittelalter	39
Logical: Mittelalter	44
Logical: Mittelalter – Lösung	45
Quiz: Mittelalter	46
Quiz: Mittelalter – Lösung	47
Lesekartenspiel: Wasser	48
Quiz: Wasser	52
Quiz: Wasser – Lösung	53
Lesekartenspiel: Unser Sonnensystem	54
Quiz: Unser Sonnensystem	59
Quiz: Unser Sonnensystem – Lösung	60
Lesekartenspiel: Karneval	61
Logical: Karneval	65
Logical: Karneval – Lösung	66
Quiz: Karneval	67
Quiz: Karneval – Lösung	68
Lesekartenspiel: Jetzt wird sich bewegt!	69

Vorwort

Wie es zu diesen Lesespielen kam

Lesen ist für unseren Alltag essenziell. Deshalb ist es ein großes Glück, dass so ziemlich alle Kinder so schnell wie möglich nach der Einschulung das Lesen lernen möchten. Aufgrund der unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Kinder stellt uns Lehrkräfte aber ein Unterricht, in dem das Lesen ein Schwerpunkt ist, wie z. B. der Deutsch- oder Sachunterricht, immer wieder vor besonders große Herausforderungen.

Liest nur ein Kind laut vor, schalten die anderen oft ab und sind mit ihren Gedanken bereits ganz woanders. Ungeübte Wörter und Sätze laut vorlesen zu müssen, kann einige Kinder sehr frustrieren oder ihnen sogar Angst machen. Lesen alle Schülerinnen und Schüler leise vor sich hin, starren einige nur auf einen für sie unergründlichen Buchstabensalat. Außerdem möchten manche Kinder viel vorlesen, manche Kinder eher weniger. Lesen in der Schule ist und bleibt daher ein ewiger Drahtseilakt. Aus diesem Grund habe ich nach einer motivierenden Lösung gesucht, die alle Schülerinnen und Schüler gleichzeitig zum Lesen anregt. Das Resultat sind diese Lesespiele für Klasse 3 und 4. (Ein Band für die „Kleinen“ ist separat erhältlich; Bestellnr.: 10762.) Bei den Spielen kann die gesamte Klasse mitmachen und die Regeln sind schnell erklärt. Die Kinder gewinnen so auf spielerische Art und Weise Vertrauen in ihre Lesefertigkeit, entwickeln eine eigene Lesemotivation und verbessern ihr sinnentnehmendes Lesen.

Wie das Material aufgebaut ist

Das Material eignet sich für die Stufen 3 und 4. Die Lesespiele bestehen aus einem Lesekartenspiel, einem Quiz und (meistens) einem Logical. Für den Einsatz des Lesekartenspiels ist eine grundlegende Lesekompetenz, für Quiz und Logical eine sinnentnehmende Lesekompetenz notwendig. Zu den Quiz und den Logicals werden zusätzlich die Lösungen angeboten.

Inhaltlich bezieht sich das Material auf relevante Deutsch- und Sachunterrichtsthemen (Märchen, Bundesländer, Mittelalter, Wasser, Sonnensystem, Tiere, Römer) der Grundschule in Klasse 3 und 4.

Für das bewegte Lesespiel zum Ende des Materials ist nur eine geringe Lesefertigkeit, dafür aber umso mehr Bewegungsfreude erforderlich.

Welche Spiele es gibt

Lesekartenspiel

Zu jedem Thema gibt es 24 bzw. 30 Karten, die allesamt ausgeteilt werden müssen. Bleiben Karten übrig, können einige Kinder mit einer guten Lesefertigkeit auch zwei Karten erhalten. Die Schülerin oder der Schüler mit der Anfangskarte „Start“ beginnt und liest die erste Frage vor. Das Kind, welches die passende Antwort hat, ist als Nächstes mit dem Vorlesen an der Reihe. Auf jeder Karte stehen jeweils oben eine Antwort und unten eine Frage. Die Bilder zur jeweiligen Antwort unterstützen insbesondere leseschwache Kinder, schnell den passenden Antwortsatz zu finden und vorzulesen. So geht es reihum, bis die letzte Karte vorgelesen ist. Während des Spielens erklärt sich dies von selbst. Spätestens ab Karte 3 haben alle das Spiel verstanden – versprochen!

Das Spiel motiviert automatisch zum Lesen und nebenbei kann auch noch der Klassenzusammenhalt gestärkt werden, indem z. B. die Zeit für einen Durchgang gestoppt wird.



Vorwort

Beim Zeitstoppen fiebert erfahrungsgemäß die Klasse gemeinsam mit, in der Hoffnung, einen neuen Klassenleserekord aufzustellen oder auch die vermutete Zeitangabe der Lehrkraft zu unterbieten. Oder es wird zu zweit gespielt, indem die Kinder die passenden Antworten gemeinsam suchen.

Insgesamt ist das Lesekartenspiel vielseitig nutzbar und lässt sich spontan und ohne große Vorbereitung einsetzen. Es ist also auch perfekt für den Vertretungsunterricht geeignet. Je nach Lesefertigkeit der Klasse sollte man 5 bis 10 Minuten für das Spiel einplanen.

Quiz

Bei den Quiz ist das Wissen der Kinder zu den entsprechenden Themen gefragt. Es gibt 12 Fragen mit jeweils 3 Antwortmöglichkeiten zum Auswählen. Hinter jeder Antwort stehen Lösungsbuchstaben. Werden alle Fragen richtig beantwortet, ergeben die gesammelten Buchstaben am Ende ein Lösungswort, das unten auf der Seite eingetragen wird. Für diese Rätselform sollen die Kinder sinnentnehmend lesen können.

Logical

Logicals sind eine besonders motivierende Übung für die Kinder. Sie trainieren neben dem sinnentnehmenden Lesen auch noch das logische Denken. Die Schülerinnen und Schüler müssen durch ihren Scharfsinn verschiedene Punkte wie Namen, Orte oder Besonderheiten richtig zuordnen. Zum Lösen der Logicals ist ebenfalls eine sinnentnehmende Lesekompetenz notwendig.

Unsere Aufgabe als Lehrkräfte

Unsere Aufgabe als Lehrkräfte ist denkbar einfach: Die Karten des Lesekartenspiels ausdrucken/kopieren, ausschneiden und am besten laminieren. Die Logicals und Quiz werden einfach nur kopiert. Und schon kann motiviert losgelesen werden!

Ich wünsche euch und euren Kindern einen großartigen **Lesespaß!**

Quiz: Tiere

Was weißt du über Tiere? Kreuze an!

<p>1. Welches ist das größte noch lebende Tier? (S)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Blauwal (A)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Elefant (Y)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Nilpferd</p>	<p>7. Wie viele Beine haben Spinnen? (W)</p> <p><input type="checkbox"/> a) 6 (R)</p> <p><input type="checkbox"/> b) 8 (E)</p> <p><input type="checkbox"/> c) 10</p>
<p>2. Wie nennt man die Augen von Libellen? (P)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Glasaugen (L)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Lupenaugen (E)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Facettenaugen</p>	<p>8. Was ist das langsamste Säugetier? (D)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Faultier (N)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Reh (P)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Wolf</p>
<p>3. Welches Tier ist ein Insekt? (A)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Maus (E)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Biene (V)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Hamster</p>	<p>9. Wo leben Pinguine? (S)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Nordpol (C)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Südpol (U)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Am Äquator</p>
<p>4. Welches Tier kann am schnellsten laufen? (T)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Giraffe (Z)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Zebra (P)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Gepard</p>	<p>10. Wie heißen die Jungen von Wildschweinen? (O)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Neulinge (H)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Frischlinge (N)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Ferkelchen</p>
<p>5. Welcher Vogel baut kein eigenes Nest? (U)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Eule (R)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Taube (F)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Kuckuck</p>	<p>11. Welches Tier gibt uns Wolle? (E)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Schaf (L)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Ziege (T)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Kuh</p>
<p>6. Was ist eine Meerkatze? (R)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Fischotter (W)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Katzenart (E)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Affenart</p>	<p>12. Welches Tier hält keinen Winterschlaf? (L)</p> <p><input type="checkbox"/> a) Igel (K)</p> <p><input type="checkbox"/> b) Feldhamster (N)</p> <p><input type="checkbox"/> c) Fuchs</p>





Lösungswort:

22

Logical: Tiere

Was mögen Eichhörnchen, Löwe, Delfin und Hummel am liebsten?

- Lies dir die Sätze durch.
- Überlege, welches Tier wie heißt, was frisst und welches Tier welche Besonderheit hat.
- Schreibe die Tiere, ihr jeweiliges Fressen und ihre Besonderheiten passend in die Tabelle.

				
Tiername				
Futter				
Besonderheit				

1. Das Tier links kann **weit springen**.
2. Das Tier rechts **kann vorwärts und rückwärts fliegen**.
3. Das Tier neben dem **Eichhörnchen Erika** frisst **Zebras**.
4. Das Tier, dass **weit springen** kann, mag am liebsten **Nüsse**.
5. **Hummel Hilde** rechts neben **Delfin Dennis** lebt von **Pollen**.
6. **Delfin Dennis** frisst andere **Fische**.
7. **Löwe Leopold** kann **laut brüllen**.
8. Das Tier rechts neben **Löwe Leopold** **hört mit Ultraschall**.

20



Märchen

Ich starte das Spiel.



Mit welchen Worten fangen viele Märchen an?

Viele Märchen beginnen mit den Worten: „Es war einmal ...“



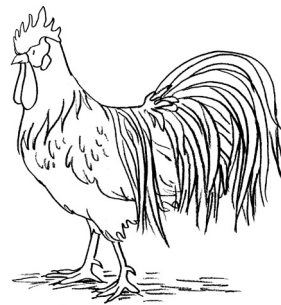
Mit welchen Worten enden viele Märchen?

Viele Märchen enden mit den Worten: „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“



Welches Tier sitzt bei den Bremer Stadtmusikanten ganz oben?

Der Hahn sitzt bei den Bremer Stadtmusikanten ganz oben.



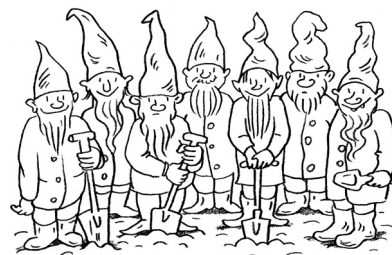
Was bringt Rotkäppchen seiner kranken Großmutter mit?

Rotkäppchen bringt seiner kranken Großmutter Kuchen und Wein mit.



Wer versteckt sich hinter den 7 Bergen bei den 7 Zwerge?

Schneewittchen versteckt sich hinter den 7 Bergen bei den 7 Zwerge.



Wer holt eine goldene Kugel aus dem Brunnen?

Der Froschkönig holt die goldene Kugel aus dem Brunnen.



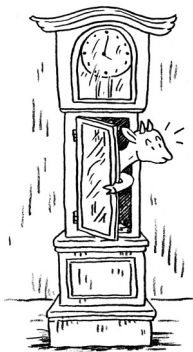
Was passiert, wenn Frau Holle die Betten ausschüttelt?

Wenn Frau Holle die Betten ausschüttelt, schneit es auf der Erde.



Was macht das jüngste Geißlein, um dem Wolf zu entkommen?

Es versteckt sich im Uhrenkasten.



Wer wird in einem hohen Turm gefangen gehalten?

Rapunzel wird in einem hohen Turm gefangen gehalten.



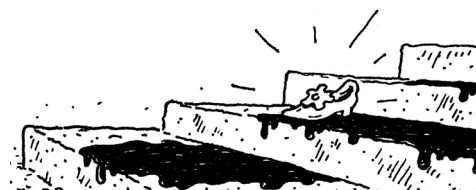
In welchem Märchen fragt die Königin: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“

Bei Schneewittchen fragt die Königin ihren Spiegel.



Was verliert Aschenputtel auf ihrer Flucht vom Ball?

Aschenputtel verliert ihren Schuh, als sie vom Ball flieht.



Wen trifft Rotkäppchen im Wald?

Rotkäppchen trifft im Wald
auf einen Wolf.



Welche 4 Tiere gibt es bei den
Bremer Stadtmusikanten?

Bei den Bremer Stadtmusikanten
gibt es einen Esel, einen Hund,
eine Katze und einen Hahn.



Wer verirrt sich im Wald?

Hänsel und Gretel verirren
sich im Wald.



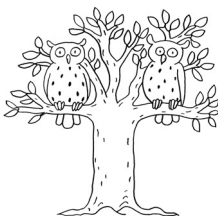
Was macht die Königstochter
vor Wut über den Frosch,
der sie heiraten will?

Die Königstochter wirft den Frosch
vor Wut an die Wand.



Welche menschlichen
Eigenschaften haben Tiere
im Märchen?

Tiere können in Märchen
sprechen.



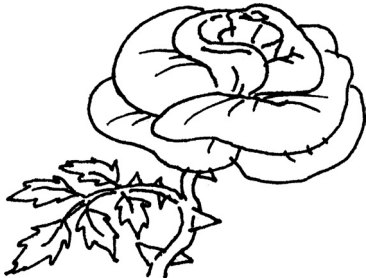
In welchem Märchen ruft eine
Stimme: „Knusper, knusper,
knäuschen, wer knuspert an
meinem Häuschen?“

Bei Hänsel und Gretel ruft
die Hexe: „Knusper, knusper,
knäuschen, wer knuspert an
meinem Häuschen?“



Wie heißt die Schwester von
Rosenrot?

Die Schwester von Rosenrot
heißt Schneeweißchen.



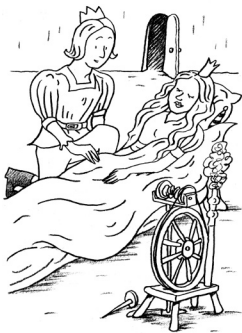
Wer zerreißt sich selbst vor Wut?

Rumpelstilzchen zerreißt sich
selbst vor Wut.



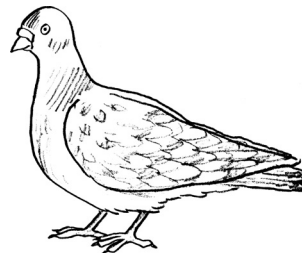
Wie lange schläft Dornröschen?

Dornröschen schläft 100 Jahre.



Wer ruft: „Ruckedigu, ruckedigu,
Blut ist im Schuh!“

Die Tauben bei Aschenputtel
rufen: „Ruckedigu, ruckedigu,
Blut ist im Schuh!“



Welche magischen Zahlen spielen
in Märchen eine Rolle?

3, 7 und 12 spielen in Märchen
eine magische Rolle.

3 7 12

Welche gegensätzlichen
Eigenschaften haben die
Hauptfiguren in Märchen?

Die Hauptfiguren in Märchen
sind arm / reich, gut / böse oder
fleißig / faul.



Wer sagt: „Sieben auf
einen Streich?“

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Lesespaß in der Grundschule, 3./4. Klasse

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis

Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.