



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Kreative Lesespiele zur Verbesserung der Lesekompetenz - 2.
Schuljahr*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	3
1 Laute und Silben	4 - 14
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Silbenpuzzle- Buchstaben-Laute-Bingo- Genaues Lesen- Wo sind die Vokale?- Wer findet den Fehler?	
2 Wortspielereien	15 - 20
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Reimpartner finden- Das Lesedomino- Kombinationslesen	
3 Leserätsel	21 - 37
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Leserätsel sortieren- Schritt für Schritt- Satzpartner finden- Der Lesewürfel- Textlesen	
4 Lese-Wettrennen	38 - 41
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Das Lesewettrennen	
5 Lesen mit Spaß	42 - 45
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Spaßlesen- Klassenzimmerrallye-Kettenreaktion	
6 Geschichten lesen	46 - 55
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Lesetexte	
7 Lesen und Malen	56 - 61
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Katjas Geburtstag; Kirstens Zimmer; Ein Haus; Ein Schmetterling; Sam & Sarah; Martins Zimmer; Das Picknick; Clown Pippo	
8 Die Lösungen	62 - 65

Vorwort

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

Lesen – eine Fähigkeit, welche die Kinder in der ersten Klasse Schritt für Schritt erworben haben. Lesen und Schreiben sind Grundkompetenzen, welche die Kinder in ihrem späteren Leben unbedingt beherrschen sollten, wenn sie aktiv am gesellschaftlichen Leben teilnehmen möchten. Dabei sollte den erwachsenen Bürgern von morgen das Lesen und Schreiben aber auch Spaß bereiten! Flüssiges, sicheres und Spaß bringendes Lesen erleichtert das Leben in vielen Situationen.

Aus diesem Grund bieten sich die vorliegenden Lesespiele an. Spielerisch werden zuerst Buchstaben, Silben, Wörter, Sätze und kurze Geschichten geübt. Lesen und malen sowie unterschiedliche Lesetexte runden die Lesespiele ab.

Dieser Band liefert Ihnen viele sofort einsetzbare Kopiervorlagen. Ihnen werden Spielvariationen angeboten und Kopiervorlagen, um eigene bzw. ganz individuelle Spiele selbst zu erstellen. Wie die Spiele letztlich tatsächlich umgesetzt werden, bleibt Ihnen überlassen, Sie haben die freie Wahl, denn: Sie kennen Ihre Kinder am besten!

Hinweise zum Einsatz der Kopiervorlagen

Der Band ist in 7 Kapitel gegliedert. Die Struktur ist einfach: Die Übungen sind nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad sortiert.

Die Lesespiele starten im **1. Kapitel** mit der phonemen Erfassung bzw. Differenzierung einzelner Buchstaben bzw. Laute und Silben. Hinzu kommt die für das Lesen immer wichtiger werdende optische Erfassung.

Im **2. Kapitel** stehen Silben bzw. einzelne Begriffe und deren Bedeutung im Vordergrund. Ganze Sätze werden mit ihrer vollen Bedeutung erfasst. Verschiedene Spiele setzen Reimpartner, Lesedomino und Kombinationslesen in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit um.

Im **3. Kapitel** werden verschiedene Spiele zum Lesen von Sätzen angeboten, und schon mit ganz kurzen Texten ergänzt. Das sinnerfassende Lesen – mit der Lesefähigkeit gekoppelt – steht im Vordergrund. Ergänzend gibt es Schritt-für-Schritt-Spiele, die mit kurzen Sätzen und unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen auch schwachen Schülern einen motivierenden Leseanlass bieten. Ein Lesewürfel stellt sowohl Lese- als auch Schreibansätze dar.

Das **4. Kapitel** bietet ein Lesewettrennen (ein Brettspiel für 2-4 Spieler) für die ganze Klasse. Mit Hilfe der Blanks-Kärtchen können Sie die Inhalte auf Ihre Kinder individuell anpassen und erweitern.

Im **5. Kapitel** wird jede Menge Spaß rund um das Lesen vermittelt. Die zwei Aktionen Spaßlesen und Klassenzimmerrallye-Kettenreaktion können mit der ganzen Klasse gespielt werden.

Geschichten lesen steht im **6. Kapitel** im Vordergrund. Verschiedene Methoden werden vorgestellt, mit denen Sie das Lesen von Texten abwechslungsreich gestalten können. Es stehen verschiedene Texte zur Erprobung der Methoden bereit. Selbstverständlich eignen sich auch eigene Texte für diese Übungen.

Im abschließenden **7. Kapitel** wird eine Kombination aus Lesen und Malen angeboten, die sich bei den Schülern großer Beliebtheit erfreut. Hier wird das sinnerfassende Lesen noch einmal über einen anderen Zugang gefördert.

Alle Spiele werden zu Beginn jedes Kapitels auf den Lehrerinformationsseiten genauer erläutert sowie mögliche Variationen in der Anwendung genannt. Die Lesespiele können Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler durch das ganze Schuljahr hindurch begleiten.

Viel Spaß und Freude beim Einsetzen und Spielen der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen das Kohl-Verlagsteam und

Ulrike Stolz & Lynn-Sven Kohl

Silbenpuzzle

Im Silbenpuzzle geht es darum, Wörter aus zwei Silben zu erkennen und zu legen. Das Puzzle kann auf unterschiedliche Art gespielt werden:



Variante 1: Anlegen



Die Kinder teilen die Puzzle-teile gleichmäßig untereinander auf und einigen sich darauf, wer das Spiel beginnt. Der Erste legt eines seiner Teile in die Mitte. Anschließend schaut der Zweite, ob er ein passendes Puzzleteil hat und legt es an. Er darf anlegen, bis er nicht mehr kann. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Es kann in beide Richtungen angelegt werden. Wer zuerst alle Puzzleteile angelegt hat, gewinnt das Spiel.



Variante 2: Gemeinschaftspuzzle

Das Spiel kann auch mit der ganzen Klasse gespielt werden. Dazu eignet sich ein Sitzkreis. Verteilen Sie die Puzzleteile möglichst gleichmäßig an die Schüler. Legen Sie das erste Puzzleteil. Wenn ein Kind ein Puzzleteil anlegen kann, kommt es in den Kreis und macht seinen Spielzug. Nun entsteht ein großes Gemeinschaftspuzzle. Wer zuerst alle Teile abgelegt hat, gewinnt das Spiel.

Tipp: Kopieren Sie das Puzzle auf DIN-A3-Karton. Um lange Freude an dem Spiel zu haben, laminieren Sie die Karten zusätzlich. Sollte jedes Kind ein eigenes Puzzle herstellen, lassen Sie die Kinder ihr Puzzle anmalen.

Tipp: Es ist auch möglich, das erste und das letzte Puzzleteil mit einem weiteren Wort zu verbinden. So gibt weder Anfang noch Ende.

Buchstaben-Laute-Bingo

Jeder Schüler wählt 8 Buchstaben/Laute aus der Liste auf der Bingokarte aus und schreibt sie in die 8 Felder seiner Bingokarte. Der Lehrer nennt nun nacheinander mehrere Begriffe (auch schwerere wie z.B. Clown, Vulkan, Vogel, Schicksal, Chance, Chamäleon, Auto, Aufgabe, Yvonne, viel, falsch oder Foto ...). Die Kinder hören zu. Fällt ein Wort mit entsprechendem Anfangslaut/Buchstaben, der auf der Bingokarte steht, kreuzt das Kind den Anfangslaut/Buchstaben an. Wer zuerst 4 Kreuze gemacht hat, ruft laut „Bingo!“ und ist der Sieger. Dieses Kind kann nun zum Beispiel im nächsten Bingodurchlauf die Begriffe benennen.

Genaueres Lesen

Vorbereitung: Kopieren Sie die Sätze auf Karton, schneiden Sie sie auseinander und bewahren Sie sie in einem Säckchen, Umschlag oder Kästchen auf.

Variante 1: Die Schüler teilen sich die Streifen mit einem Partner gerecht auf. Wer schafft es, den Streifen fehlerfrei und flüssig vorzulesen? Richtig gelesene Streifen darf das jeweilige Kind behalten. Falsch gelesene werden in der Mitte gesammelt und am Ende erneut aufgeteilt, und zwar so lange, bis alle Streifen einmal fehlerfrei gelesen wurden.



Wer hat am Ende die meisten Streifen?

Variante 2: Kopieren Sie die Streifen auf Folie, wenn Sie das folgende Spiel mit der ganzen Klasse spielen möchten und schneiden Sie diese dann auseinander.



Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen auf. Dann ordnen Sie den Kindern Tiere zu. Dabei ist zu beachten, dass jedes Tier in beiden Gruppen einmal vorkommen muss. Bei einer ungeraden Schülerzahl bekommt ein Kind zwei Tiere zugeordnet. Dann legen Sie den ersten Streifen auf den OHP. Die Kinder bekommen nur kurz Zeit, sich diesen Streifen durchzulesen.

Erst dann nennen Sie eines der Tiere. Jetzt müssen die beiden Kinder, denen dieses Tier zugeteilt wurde, ganz schnell das falsche Wort hineinrufen. Die Gruppe mit dem schnelleren Kind bekommt einen Punkt.

Am Ende gewinnt diejenige Gruppe mit den meisten Punkten.



Alternativ kann diese Variante auch mit den für Variante 1 vorbereiteten Papierstreifen in Partner- oder Kleingruppenarbeit gespielt werden, indem die Streifen aus einem Säckchen/einem Kästchen gezogen werden und die Kinder um die Wette das falsche Wort suchen. Das schnellste Kind bekommt jeweils einen Punkt.

Hierbei ist allerdings zu bedenken, dass schwache Leser bei dieser Variante benachteiligt sind.

Wo sind die Vokale?

Vorbereitung: Kopieren Sie die Kärtchen und schneiden Sie sie aus. Knicken Sie jedes Kärtchen an der Mittellinie und kleben Sie die Rückseiten aneinander.

Variante 1: Legen Sie ein Karteikästchen mit den Karten an. Ein Kind nimmt das Kästchen mit an seinen Platz, zieht ein Kärtchen und versucht, die Wörter mit den fehlenden Vokalen zu lesen. Auf der Rückseite kontrolliert sich das Kind selbst.



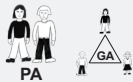
EA

Variante 2: Ein Kind zieht eine Karte und versucht, die Wörter ohne Vokale richtig zu lesen. Das andere Kind kontrolliert auf der Rückseite. Für falsche Wörter wird jeweils ein Minuspunkt aufgeschrieben. Nach jeder Karte wird gewechselt. Wer die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel.



PA

Wer findet den Fehler?



PA



GA

Jeder Schüler bekommt eine Kopie des Arbeitsblattes. Dies wird umgedreht auf den Tisch gelegt, sodass kein Kind früher zu lesen anfangen kann. Erst wenn alle Kinder ein Blatt haben, wird dieses umgedreht.

Nun müssen die Kinder die Wörter lesen und jeweils das falsche Wort unterstreichen. Ist ein Kind mit allen Sätzen fertig, ruft es „STOPP!“. Jetzt müssen alle Kinder ihren Stift zur Seite legen. Wenn das Kind alle Fehler gefunden hat, hat es gewonnen.

Bei Partner- oder Kleingruppenarbeit können die Paare bzw. Gruppen homogen eingeteilt werden, sodass alle die gleiche Chance haben.

Kreative Lesespiele 2. Schuljahr

2. Digitalauflage 2017

© Kohl-Verlag, Kerpen 2011
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Ulrike Stolz & Lynn-Sven Kohl
Coverbild: © fotolia.com
Illustrationen: © clipart.com
Grafik & Satz: Kohl-Verlag
Redaktion: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P10 752

ISBN: 978-3-95513-240-8

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

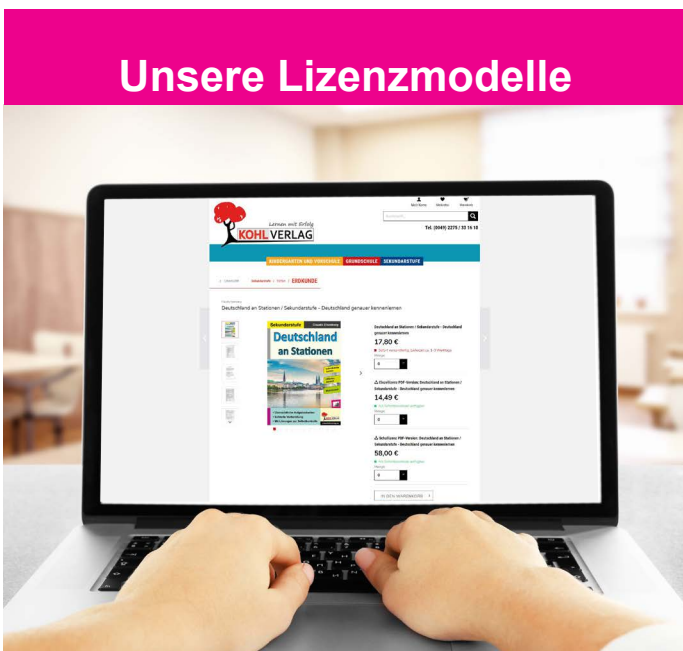
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Kreative Lesespiele zur Verbesserung der Lesekompetenz - 2.
Schuljahr*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

