

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kreative Lesespiele zur Verbesserung der Lesekompetenz

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
1 Lesestreifen	5 - 12
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Genaues Lesen- Wer findet den Fehler?- Ähnliche Wörter- Wortfamilien- Schwierige Sätze	
2 Kniffliges Lesen	13 - 26
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Pyramidenlesen- Wo sind die Vokale?- Domino-Lesen- Lesememory- Memory-Scherzfragen	
3 Leserätsel	27 - 32
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Lesechaos- Leserätsel sortieren	
4 Satzpartner finden	33 - 37
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Ein Tag im Freibad- Die Herbstüberraschung- Der Grusel-Geburtstag	
5 Geschichten lesen	38 - 44
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Stimmungsvolles Lesen- Lesetexte	
6 Querdenker	45 - 50
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Kreuz und quer I & II- Um die Ecke- Lesen mit Hindernissen- Leselabyrinth	
7 Lesen und Malen	51 - 58
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Kreuz und quer I & II	
8 Die Lösungen	59 - 64

Vorwort

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

in der dritten Klasse können die Schülerinnen und Schüler bereits mehr oder weniger fließend auch unbekannte Texte lesen. Um diese Grundkompetenz zu trainieren und den Kindern Spaß am Lesen zu vermitteln, wurden diese Lesespiele entwickelt. Spielerisch werden erworbene Kompetenzen gefestigt, aber auch neue angebahnt bzw. erworben.

In diesem Band finden Sie viele sofort einsetzbare Kopiervorlagen und Spielideen. Neben vielen Spielvariationen werden Ihnen auch immer wieder Blanko-Vorlagen zur individuellen Umsetzung einzelner Spiele angeboten. Wie die Spiele tatsächlich zum Einsatz kommen, bleibt Ihnen überlassen, denn Sie kennen Ihre Kinder am besten!

Hinweise zum Einsatz der Kopiervorlagen

Die Lesespiele für die Klasse 3 gliedern sich in 7 Kapitel. Diese sind in ansteigender Schwierigkeit aufgebaut und haben unterschiedliche Schwerpunkte. So wird in jedem Kapitel ein anderer Leseschwerpunkt spielerisch trainiert.

Im 1. Kapitel finden Sie Spiele, die sich auf häufige Leseschwierigkeiten und Fehlerquellen beziehen. So werden unter anderem ähnliche Wörter oder schwierige Sätze geübt.

Im 2. Kapitel geht es um kniffliges Lesen. Dabei wird besonderer Wert auf Sinn und Fehlerquellen gelegt.

Etlche Leserätsel schließen sich im 3. Kapitel an. Leserätsel müssen bewältigt und Lesechaos beseitigt werden.

Im 4. Kapitel finden sich Satzpartner. Interessante Geschichten bringen mit kniffligen Ideen Spielespaß.

Das 5. Kapitel dreht sich um das Lesen von Geschichten. Neben interessanten Lesetexten werden viele Methoden zum unterschiedlichen Lesen vermittelt und spielerisch ausprobiert.

Kreuz und quer geht es im 6. Kapitel her, das ganz im Zeichen der Querdenker steht und sich damit auch spielerisch und rätselhaft dem Lesen widmet.

Lesen und Malen bringen Spiel und Spaß im 7. Kapitel. Ganz interessante Geschichten fördern jede Menge Leseverständnis und zugleich auch das intensive Zuhören.

Alle verwendeten Spiele werden in den einzelnen Kapiteln bei den Lehrerinfos genau erklärt.

Viel Freude und Erfolg beim Einsetzen und Spielen der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen

Ulrike Stolz & Lynn-Sven Kohl

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 die Streifen 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.

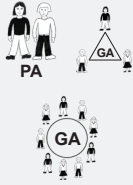
Am Ende gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.



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.

Wer findet den Fehler?



Jeder Schüler bekommt eine Kopie des Arbeitsblattes. Dies wird umgedreht auf den Tisch gelegt, sodass kein Kind früher anfangen kann zu lesen. 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.

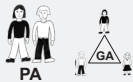
Ähnliche Wörter/Wortfamilien



Die Kinder bilden Teams zu je 3 Personen. Ein Kind liest, ein Kind stoppt die Zeit, ein Kind zählt die Fehler. Pro Fehler werden 2 Sekunden zur Zeit dazugezählt. Die Kinder wechseln sich beim Lesen ab. Wer liest am schnellsten fehlerfrei?

Schwierige Sätze

Variante 1:



Jedes Kind bekommt ein Arbeitsblatt. Sie lesen sich die Sätze abwechselnd vor. Aber Achtung! Einige Buchstaben sind durcheinander geraten. Die Sätze sollen mit den richtigen Wörtern vorgelesen werden. Anschließend werden die Sätze richtig aufgeschrieben. Wer liest alles richtig?

Variante 2:



Das Kind liest sich die Sätze durch und schreibt sie richtig auf. Wer schafft es ohne Fehler?

Variante 3:



Die Kinder erfinden selber Wörter/Sätze mit vertauschten Buchstaben. Das lustigste/kreativste Wort (der lustigste/kreativste Satz) wird durch Applaus ermittelt.

Genaueres Lesen

Wind Wind Wind Wind Wind Wind Wind Wind Kind Wind Wind
 Kuh Kuh Kuh Kuh Kuh Kuh Kuh Muh Kuh Kuh Kuh Kuh
 Stein Stein Stein Stein Bein Stein Stein Stein Stein Stein
 Hase Hase Hase Hase Hase Hase Hase Hase Hase Vase Hase
 Rose Rose Rose Rose Rose Rose Rose Rose Rose Dose Rose
 Schatz Schatz Schatz Schatz Schatz Schmalz Schatz Schatz
 Besen Besen Besen Besen Besen Lesen Besen Besen
 Liebe Liebe Liebe Liebe Diebe Liebe Liebe Liebe Liebe Liebe
 Ort Ort Ort Ort Ort Ort Ort Ort Ort Hort Ort Ort Ort Ort
 Namen Namen Namen Namen Rahmen Namen Namen Namen
 Münze Münze Münze Mütze Münze Münze Münze Münze
 Schule Schule Schule Schule Schule Schulen Schule Schule
 Mut Mut Mut Mut Mut Mut Mut Mut Mut Mut Mut Mut Mut

Waage Waage Waage Waage Waage Sage Waage Waage
Rock Rock Rock Stock Rock Rock Rock Rock Rock
Katze Katze Katze Katze Katze Katze Tatze Katze Katze
Kanne Kanne Kanne Kanne Kanne Pfanne Kanne Kanne
Licht Licht Licht Licht Licht Licht dicht Licht Licht Licht Licht
Glut Glut Glut Glut Glut Hut Glut Glut Glut Glut Glut Glut
Rot Rot Rot Rot Lot Rot Rot Rot Rot Rot Rot Rot Rot
Klecks Klecks Klecks Klecks Klecks Klacks Klecks Klecks
Fliege Fliege Ziege Fliege Fliege Fliege Fliege Fliege Fliege
Haus Haus Haus Haus Haus Haus Haus Haus Maus Haus Haus
Zaun Zaun Zaun Zaun Baum Zaun Zaun Zaun Zaun Zaun
Hose Hose Hose Hose Lose Hose Hose Hose Hose Hose
Wand Wand Wand Wand Wand Wand Rand Wand Wand
Sonne Sonne Sonne Sonne Sonne Sonne Sonne Sonne Wonne

Kreative Lesespiele zur Verbesserung der Lesekompetenz

3. Schuljahr

2. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2011

Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Ulrike Stolz & Lynn-Sven Kohl

Redaktion: Kohl-Verlag

Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P10 753

ISBN: 978-3-95513-241-5

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

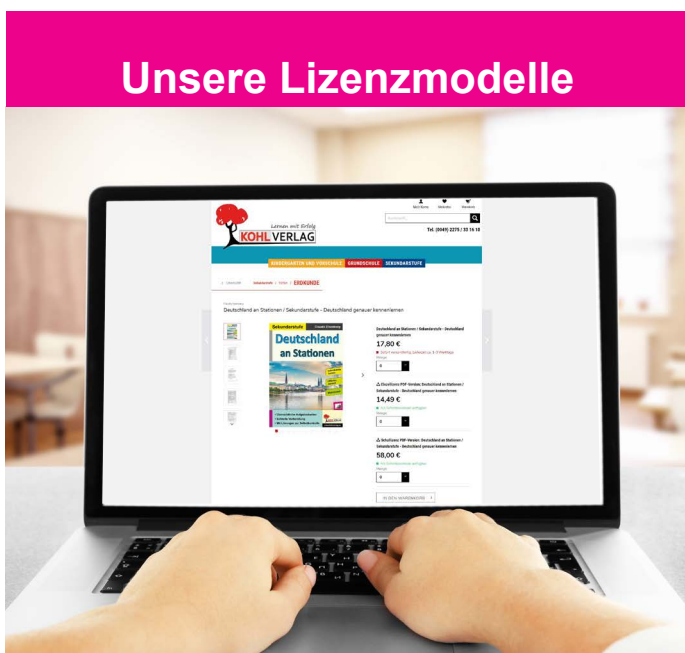
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung 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

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

