

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

Grundschule 3 + 4 – Ausgabe 22

Spielen und Lesen – Spielend lesen üben

Julia Schneider



Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Schule“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.



Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie hier.



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact



Spielen und Lesen – Spielend lesen üben

Jahrgangsstufen 3+4

Julia Schneider

Kompetenzen und Inhalte

- | | |
|-----------------------------|---|
| Sachkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Informationen miteinander verknüpfen• altersgemäße Texte sinnverstehend lesen• Wörter und Sätze erlesen, sich diese merken und wiedergeben• Sprechbeiträge situationsangemessen einbringen• an der gesprochenen Standardsprache orientiert und artikuliert sprechen |
| Methodenkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• vorausschauend planen, um eine Aufgabe zu lösen• Verfahren zur Orientierung im Text nutzen• selegierendes Lesen |
| Sozialkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Klassenregeln im Umgang mit verschiedenen Materialien beachten• angemessenes Verhalten während freien Arbeitsphasen wahren• Spielregeln umsetzen und fair spielen• als Zweierteam regelkonform agieren• in der Großgruppe gemeinsam zielorientiert arbeiten• sich in leistungsheterogenen Gruppen gegenseitig unterstützen |
| personale Kompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Lesesicherheit aufbauen• Lesehemmungen überwinden• sich in Gespräche einbringen und sich auf die Gesprächspartner einstellen |



I. Hinführung

Das Lesen ist eine der wichtigsten Kompetenzen, die Kinder in der Schule für ihr weiteres Leben erwerben. Es ist zunehmend zu beobachten, dass das Lesenüben in der Schule, wie auch zuhause selten ausreichend Platz findet; umso wichtiger ist es, Schülerinnen und Schülern solche Möglichkeiten zu bieten. Es gelingt oftmals nicht alle Kinder zu aktivieren, da in der Regel immer nur ein Kind (vor)lesen kann. Spielend wird versucht, diese Mankos zu überwinden. Durch den Spielcharakter der Aufgaben, die sowohl mit wenigen Kindern, aber auch mit ganzen Klassen, mit und ohne Lehrer durchgeführt werden können, wird das Lesen „nebenbei“ geübt. In den Spielen werden zusätzliche Kanäle und Sinne angesprochen, was einen zusätzlichen Lerneffekt erzeugt. Bewegung, räumliches Wahrnehmen und Feinmotorik können ebenfalls trainiert werden.

Übung

Lesespiele

- L-ingo
- LeseChaos
- Wann bin ich dran?
- Nur nicht kreuzen!

L-ingo: Das Lesebingo Spiel

Für dieses Spiel werden folgende Materialien benötigt:

1 Spielplan

1 Würfel

8 L-ingokarten

1 Spielfigur pro Mitspieler

→ M1

→ M1.1

→ M1.2

Ablauf:

Alle stellen ihre Spielfigur auf ein beliebiges Feld als Startfeld. Nun wird reihum gewürfelt – wer an der Reihe ist, kann entscheiden ob seine Figur im oder gegen den Uhrzeigersinn läuft. Bei jedem Wurf darf sich die Richtung ändern, aber nicht innerhalb des Rückens. Das Wort auf dem die Spielfigur landet, wird laut vorgelesen. Jeder sucht auf seiner L-ingokarte und darf das Wort durchstreichen, wenn es zu finden ist. Nun ist der nächste an der Reihe. Landet die Spielfigur auf einem Stern, darf der Würfler ein beliebiges Wort ankreuzen. Alle anderen gehen dann leer aus. Ziel des Spieles ist es, zuerst eine L-ingo Reihe senkrecht, waagrecht oder diagonal zu haben.

Alternative:

Jeder Schüler erhält eine L-ingo Karte, der Lehrer liest in beliebiger Reihenfolge die Wörter vor, dann geht es um schnelles Erlesen der Wörter auf der eigenen L-ingo Karte.



LeseChaos: Alle lesen gleichzeitig

Für dieses Spiel werden folgende Materialien benötigt:

→ M2

1 Spielplan

Würfel

→ M2.1

1 Spielfigur pro Mitspieler

26 Chaos Karten

→ M2.2

Vorbereitung:

Die 26 Chaokarten (gewählter Schwierigkeitsgrad oder gemischt) werden im Raum, auf dem Flur oder draußen versteckt. Den Kindern muss dann genau mitgeteilt werden, in welchem Bereich zu suchen ist. Ein oder zwei Kinder, je nach Anzahl der Mitspieler, sind die Kontrolleure am Spieltisch. Sie erhalten einen Lösungszettel, um die Antworten zu überprüfen. Da diese zügig lesen müssen, sollten als Kontrolleure gute Leser eingesetzt werden.

Ablauf:

Alle stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld! Nun würfelt der erste Spieler und rückt entsprechend auf dem Spielplan nach vorne. Die Zahl auf dem der Spieler landet, gibt an welche Zahl gesucht werden muss. Sobald der erste Spieler zur Suche gestartet ist, würfelt der nächste, usw. . Jeder sucht nun die Zahl, merkt sich was auf der Karte steht, legt diese wieder ab und kehrt zum Spielplan zurück.

Variante 1 & 2: Die Kinder müssen sich die Wörter / Sätze merken und als Lösung sagen.

→ M2.2.1

→ M2.2.2

Variante 3: Die Kinder müssen die Aufgabe lösen oder die W-ö-r-t-e-r buchstabieren als Lösung.

→ M2.2.3

Dort wird die Lösung genannt: Ist sie richtig, darf der Spieler erneut würfeln und weiterziehen. Ist die Antwort falsch, muss er auf das Feld zurück, auf dem er zuletzt stand.

Hinweise: Es dürfen mehrere Spieler auf einem Feld stehen. Ab fünf Mitspielern empfiehlt sich ein zweiter Würfel. Es sollte eine Stelle markiert werden, durch Klebeband o.ä. auf dem die Kinder stehen müssen, um die Antwort zu geben. So verhindert man ein wildes Geschrei. Anstellen ist dann Pflicht! Kinder, die fertig sind, können als „Lotsen“ eingesetzt werden und den Suchenden helfen.

Ziel des Spieles:

Wer zuerst das Feld 26 erreicht und richtig gelöst hat, gewinnt!



Wann bin ich dran?

Für dieses Spiel werden folgende Materialien benötigt:

→ M3

Lesestreifen

→ M3.1

→ M3.2

Vorbereitung:

Die Lesestreifen werden ausgeschnitten und wahllos an die Kinder verteilt.

Ablauf:

Die Kinder erhalten kurz Zeit, ihren Abschnitt zu lesen. Dann beginnt das Kind, welches glaubt, der Anfang zu sein.

Nun müssen die Kinder immer dann vorlesen, wenn sie ihrer Meinung nach dran sind. Es wird vorher ein Signal vereinbart, welches der Lehrer macht, wenn die Reihenfolge nicht stimmt. Schafft die Klasse es mit weniger als drei Fehlsignalen ist sie spitze!

Alternativen:

Die Klasse erhält 10 min und soll sich in der richtige Reihenfolge aufstellen.

Nur nicht kreuzen!

Für dieses Spiel werden folgende Materialien benötigt:

→ M4

Kopiervorlagen

Variante 1

→ M4.1

Variante 2

→ M4.2

Variante 3

→ M4.3

2 Buntstifte

Vorbereitung:

Je zwei Kinder spielen mithilfe einer Kopiervorlage. Je nach Leistungsstand der Kinder können die differenzierten Vorlagen verteilt werden.

Ablauf: Die Kinder verbinden abwechselnd die Paare. Dabei gibt es zwei Regeln:

1. Die Linien dürfen sich nicht kreuzen!
2. Die Linien dürfen nicht durch Buchstaben/Wörter/Bilder gehen.

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn alle Paare entsprechend verbunden werden konnten.