

Nr.	Schwänke	Wortzahl	Spielform	Seite
	EULENSPIEGEL			
1	- bezahlte den Wirt mit dem Klang des Geldes	111	Puzzle	5
2	- gab 12 Blinden 12 Gulden	115	Puzzle	7
3	- betrog einen Metzger	125	Domino	9
4	- machte alle Kranken ohne Arznei gesund	133	Domino	11
5	- machte die Magdeburger zu Narren	135	Puzzle	13
6	- ärgerte die Leute vom Pferd seines Vaters aus	145	Domino	15
7	- stand auf eigenem Land	149	Ausmalen	17
8	- betrog einen Bäcker	150	Bild aus Punkten	19
9	- tat genau, was der Meister ihm sagte	169	Ausmalen	21
10	- erschreckte einen Wirt mit einem toten Wolf	180	Wörtersuchrätsel	23
11	- bewahrte einen Pfarrer vor einer Lüge	182	Puzzle	25
12	- betrog eine Bäuerin beim Hühnerkauf	182	Wörtersuchrätsel	27
13	- machte ein Kunststück mit Schuhen auf dem Seil	196	Geheimschrift	29
14	- zählte in einem Kloster die Mönche	199	Geheimschrift	31
15	- beschummelte einen Wirt	220	Bild aus Punkten	33
16	- backte Eulen und Meerkatzen	227	Ausmalen	35
17	- lehrte einen Esel das Lesen	231	Bild aus Punkten	37
18	- beichtete auf dem Totenbett	241	Ausmalen	39
19	- malte Unsichtbares	255	Domino	41
20	- machte sein Testament, starb und wurde begraben	302	Bild aus Punkten	43
	MÜNCHHAUSEN			
21	- besaß eine Wunderweste	99	Domino	45
22	- jagte einen Hasen mit 8 Beinen	141	Puzzle	47
23	- zielte mit einer Kanone auf eine Kanone	147	Ausmalen	49
24	- zerstörte alle Kanonen des Feindes	156	Bild aus Punkten	51
25	- erlegte einen Hirsch mit einem Kirschbaum auf dem Kopf	160	Domino	53
26	- machte einen Ausflug auf den Mond	163	Geheimschrift	55
27	Münchhausens Vater ritt über den Meeresboden	164	Bild aus Punkten	57
28	- stand zwischen Löwe und Krokodil	174	Ausmalen	59
29	- überlistete einen gefährlichen Wolf	181	Puzzle	61
30	Münchhausens Vater zähmte ein Seepferd	181	Geheimschrift	63
31	- wettete sich um Kopf und Kragen	189	Domino	65
32	- vertraute seinem Jagdhund auch auf See	191	Ausmalen	67
33	- begegnete außergewöhnlichen Menschen	191	Bild aus Punkten	69
34	- schlief in einem Kanonenrohr	194	Puzzle	71
35	- reiste in den Vulkan Ätna	198	Purzelwörterrätsel	73
36	- entdeckte die Käseinsel	211	Puzzle	75
37	- wurde von einem Fisch gefressen	224	Bild aus Punkten	77
38	- erlebte festgefrorene Töne	227	Purzelwörterrätsel	79
39	- überlebte eine Schiffsreise in einem Fisch	236	Domino	81
40	- ritt auf einem halben Pferd	260	Ausmalen	83
	Infotexte zu Eulenspiegel und Münchhausen			85

Trotz ständig steigender Bilderflut auf allen Kommunikationsebenen bleibt das *Lesen* die Schlüsseltechnik zur Bewältigung der Lernansprüche der Schule, des Berufslebens und zahlloser Alltagssituationen.

Obwohl viele Kinder die notwendigen Grundlagen des Lesens von sich aus mitbringen, die dann im Anfangsunterricht geordnet werden und schnell zu guten Erfolgen führen, bedarf es doch ausreichender Anleitung und *beständiger Übung*, die vor allem für entwicklungsbenachteiligte Kinder und solche aus anderssprachigem Milieu oft zu gering ausfällt. Es entstehen Lücken im Lesefluss und vor allem beim **Textverstehen**, die später nur mit Mühe oder nicht mehr auszugleichen sind.

Für diese Lernphase bietet **Lesestart 3** eine planvolle und motivierende Hilfe:

40 Lesespiele führen zum Erlesen und Verstehen sinnvoller Texte. Die Spiele sind einfach angelegt. Sie sind nach der Gesamtwörterzahl der einzelnen Spiele (von ca. 100 bis maximal 300 Wörtern) geordnet, um so für jedes Kind eine entsprechende Auswahl zu bieten. Da alle Spiele ausschließlich Geschichten von Eulenspiegel oder Münchhausen beinhalten, bieten sich schon allein durch den Textumfang verschiedene **Differenzierungsmöglichkeiten** je nach der individuellen Lesefähigkeit. So wird das Interesse am ausführlichen Text geweckt und das Weiterlesen anderer Eulenspiegel- und Münchhausen-Geschichten angeregt.

Bekannte Spielformen (*Ausmalen, Bilder aus Punkten, Dominos, Geheimschriften, Puzzle, Purzelworträtsel und Wörtersuchrätsel*) erleichtern den Arbeitsablauf und steigern die **Motivation** der Kinder.

Die Spiele sind so angelegt, dass von Anfang an eine **Selbstkontrolle** möglich ist. Dadurch eignen sie sich unabhängig von jedem Leselehrgang nicht nur für den „normalen“ Unterricht, etwa für *innere Differenzierung in Übungsphasen*, sondern besonders auch für den *Förderunterricht*, die *Wochenplanarbeit* und zum *selbstständigen Lesetraining* außerhalb der Schule. Auch in Vertretungsstunden lassen sich die Spiele gut einsetzen.

Wuppertal, Remscheid
Jörg Krampe, Rolf Mittlmann