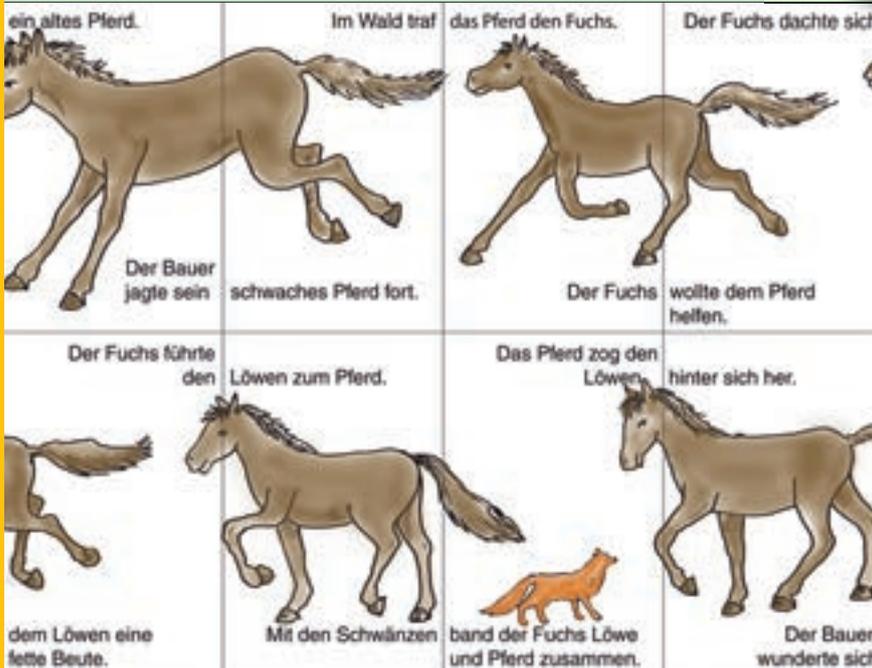


PDF
DOWNLOAD

E-Book
komplett

Kopiervorlagen mit Lösungen

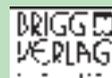


Jörg Krampe/Rolf Mittelmann

Lesestart 2

Spielend vom Wort zum
Satzverständnis

Grundschule



Stöbern Sie in unserem umfangreichen Verlagsprogramm unter

www.brigg-verlag.de

Hier finden Sie vielfältige

- **Downloads** zu wichtigen Themen
- **E-Books**
- gedruckte **Bücher**
- **Würfel**

für alle Fächer, Themen und Schulstufen.

© Brigg Verlag
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Der Brigg Verlag kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet der Brigg Verlag nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Bestellnummer: 148DL

ISBN 978-3-95660-148-4 (Druckausgabe)

www.brigg-verlag.de



Jörg Krampe/Rolf Mittelmann

Lesestart 2

Spielend vom Wort zum **Satz**verständnis

40 Kopiervorlagen zur Anbahnung der Lesefähigkeit
mit Selbstkontrolle

Kopiervorlagen mit Lösungen

© by Brigg Verlag KG, Friedberg
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu §§ 60 a, 60 b UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung an Schulen oder in Unterrichts- und Lehrmedien (§ 60 b Abs. 3 UrhG) vervielfältigt, insbesondere kopiert oder eingescannt, verbreitet oder in ein Netzwerk eingestellt oder sonst öffentlich zugänglich gemacht oder wiedergegeben werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen.

Layout/Satz: PrePress-Salumae.com, Kaisheim

| Nr. | Märchen | Wortzahl | Spielform | Seite |
|-----|--|----------|-------------------|-------|
| 1 | Die 7 Schwaben | 67 | Puzzle | 5 |
| 2 | Tischlein deck dich | 70 | Ausmalen | 7 |
| 3 | Das tapfere Schneiderlein | 73 | Domino | 9 |
| 4 | Die Bremer Stadtmusikanten | 74 | Domino | 11 |
| 5 | Rumpelstilzchen * | 75 | Irrgarten | 13 |
| 6 | Hans im Glück | 79 | Bild aus Punkten | 15 |
| 7 | Hänsel und Gretel | 80 | Domino | 17 |
| 8 | Froschkönig | 80 | Bild aus Punkten | 19 |
| 9 | Der gestiefelte Kater | 83 | Puzzle | 21 |
| 10 | Aschenputtel | 84 | Ausmalen | 23 |
| 11 | Der Wolf und die 7 Geißlein | 86 | Puzzle | 25 |
| 12 | Hase und Igel | 86 | Geheimschrift | 27 |
| 13 | Dornröschen | 88 | Geheimschrift | 29 |
| 14 | Brüderchen und Schwesterchen | 92 | Würfelspiel | 31 |
| 15 | Vom Fischer und seiner Frau | 90 | Bild aus Punkten | 33 |
| 16 | Blaubart | 92 | Bild aus Punkten | 35 |
| 17 | Schneeweißchen und Rosenrot | 92 | Puzzle | 37 |
| 18 | Der Fuchs und das Pferd | 91 | Domino | 39 |
| 19 | Hurleburlebutz | 94 | Bild aus Punkten | 41 |
| 20 | Sechs kommen durch die ganze Welt * | 94 | Irrgarten | 43 |
| 21 | Die Kristallkugel * | 93 | Geheimschrift | 45 |
| 22 | Die goldene Gans | 95 | Puzzle | 47 |
| 23 | Die sieben Raben | 94 | Domino | 49 |
| 24 | Sterntaler * | 96 | (Fehlwort-)Rätsel | 51 |
| 25 | Der Meisterdieb | 101 | Ausmalen | 53 |
| 26 | Der Bauer und der Teufel | 100 | Ausmalen | 55 |
| 27 | König Drosselbart * | 100 | Textfeld | 57 |
| 28 | Rapunzel * | 103 | Geheimschrift | 59 |
| 29 | Frau Holle | 103 | Puzzle | 61 |
| 30 | Die weiße Schlange | 105 | Bild aus Punkten | 63 |
| 31 | Der goldene Vogel * | 105 | Puzzle | 65 |
| 32 | Der Zaunkönig und der Bär | 106 | Domino | 67 |
| 33 | Der treue Johannes * | 106 | Irrgarten | 69 |
| 34 | Rotkäppchen | 108 | Ausmalen | 71 |
| 35 | Der Eisenhans | 107 | Geheimschrift | 73 |
| 36 | Der Teufel mit den 3 goldenen Haaren * | 108 | (Fehlwort-)Rätsel | 75 |
| 37 | Die treuen Tiere | 108 | Ausmalen | 77 |
| 38 | Schneewittchen | 103 | Domino | 79 |
| 39 | Die sechs Schwäne * | 114 | (Fehlwort-)Rätsel | 81 |
| 40 | Der Bärenhäuter | 119 | Ausmalen | 83 |

* Differenzierung: anspruchsvollere Spielformen

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 Anfangsphase bietet **Lesestart 2** eine planvolle und motivierende Hilfe:

40 Lesespiele führen zum Erlesen und Verstehen sinnvoller Sätze. Die Spiele sind sehr einfach angelegt und werden oft durch Bilder veranschaulicht. Die Gesamtwörterzahl der einzelnen Spiele variiert zwischen ca. 70 und 120 Wörtern, um so auch langsamer lernenden Kindern den Einstieg zu erleichtern. Trotz der eigenständigen Bearbeitungsmöglichkeit jedes Satzes mit entsprechender Kontrolle, bezieht sich jedes Spiel auf ein bestimmtes Märchen der **Brüder Grimm** und gibt als ganzes grob den Inhalt wieder. Einige Spiele sind durch ihre Spielform etwas anspruchsvoller. So bieten sich verschiedene **Differenzierungsmöglichkeiten** je nach der individuellen Lesefähigkeit und es wird das Interesse am ausführlichen Märchentext geweckt.

Der Folgeband (Lesestart 3) bietet dann ähnlich motivierende Leseübungen zum Verständnis ganzer Texte.

Bekannte Spielformen (*Ausmalen, Bilder aus Punkten, Dominos, Geheimschriften, Puzzles und Würfelspiele*) 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 sehr gut einsetzen.

Wuppertal, Remscheid
Jörg Krampe, Rolf Mittelmann

Spielplan

| | | |
|-------------------------|------------------------|------------------------|
| 7 Schwaben suchten | Ein langer Speiß | Unterwegs brummte |
| Die Schwaben | Sie bekamen | Sie ergriffen allesamt |
| Doch bald bemerkten sie | Später sahen sie einen | Er starrte sie |
| Die Schwaben griffen | Der Hase erwachte | Beim letzten Abenteuer |

Puzzleteile

| | | |
|----------------------------|----------------------|--------------------------|
| die Flucht. | erschrecken sehr. | schlafenden Hasen. |
| sollte sie schützen. | große Angst. | Abenteurer in der Welt. |
| ertranken alle 7 Schwaben. | langsam an. | und lief weg. |
| eine Hornisse vorbei. | mit großen Augen an. | ihre unbegründete Angst. |

| | | |
|--|---|---|
| 7 Schwaben suchten Abenteuer in der Welt. | Ein langer Speiß sollte sie schützen. | Unterwegs brummte eine Hornisse vorbei. |
| Die Schwaben erschrecken sehr. | Sie bekamen große Angst. | Sie ergriffen allesamt die Flucht. |
| Doch bald bemerkten sie ihre unbegründete Angst. | Später sahen sie einen schlafenden Hasen. | Er starrte sie mit großen Augen an. |
| Die Schwaben griffen langsam an. | Der Hase erwachte und lief weg. | Beim letzten Abenteuer ertranken alle 7 Schwaben. |

So geht's:

- Alle Puzzleteile ausschneiden.
- Immer die ersten Wörter im Spielplan lesen und das Puzzleteil mit den dazu passenden Wörtern darunter auf die freie Stelle legen, so dass ein sinnvoller Satz entsteht.
- **Selbstkontrolle:** Bildfigur.
- **Tip:** Die Puzzleteile aufkleben und ausmalen.

Ein **Schneider** – Autobus hatte drei Söhne.

Die Söhne – Mädchen gingen bei einem Schreiner, einem Müller und einem Drechsler in die Lehre.

Als Lohn für die Arbeit erhielten – verschenkten sie Geschenke.

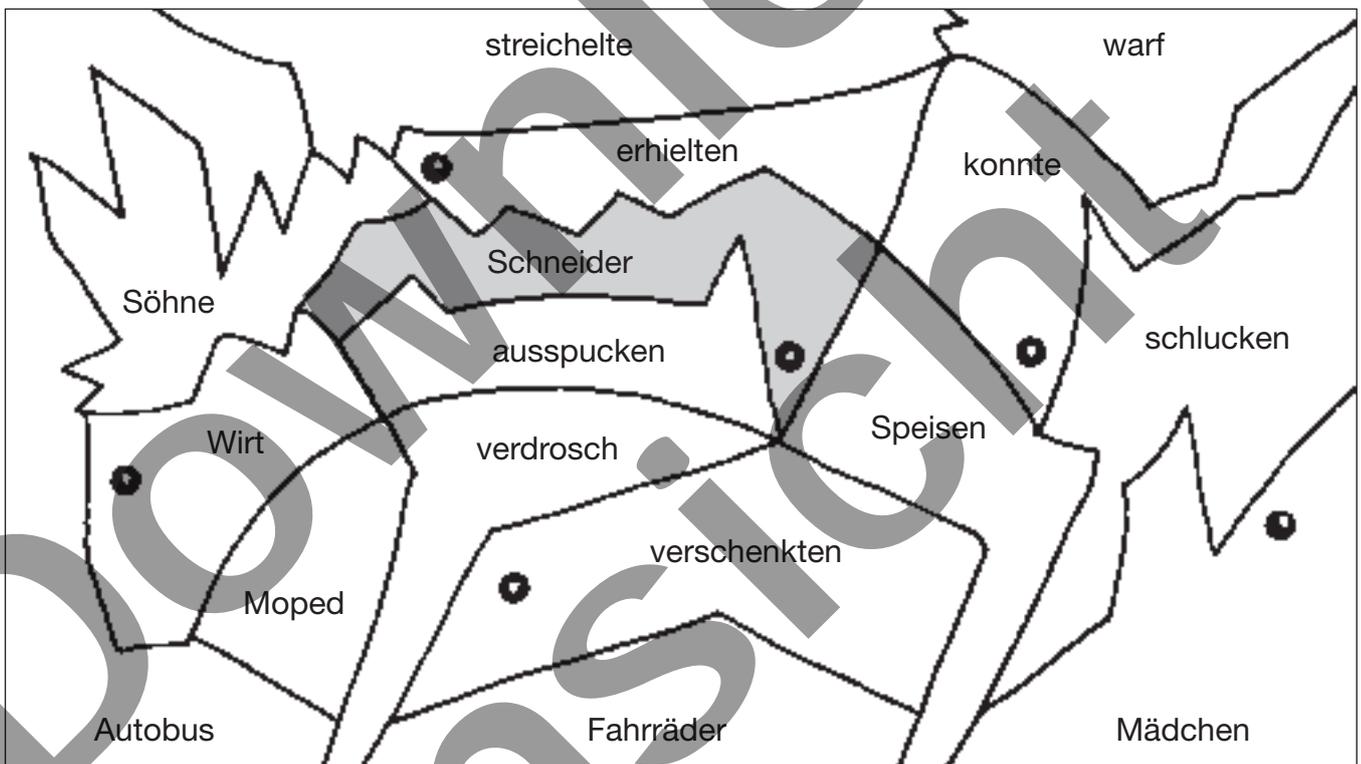
Ein „Tischlein deck dich“ bescherte immer die tollsten Fahrräder – Speisen.

Ein Zaubereseel konnte Goldstücke schlucken – ausspucken.

Ein „Knüppel aus dem Sack“ verdrosch – streichelte jeden Gegner.

Ein Wirt – Moped bestahl die drei Söhne.

„Knüppel aus dem Sack“ konnte – warf alles zurückgewinnen.



Ein **Schneider** – ~~Autobus~~ hatte drei Söhne.

Die **Söhne** – ~~Mädchen~~ gingen bei einem Schreiner, einem Müller und einem Drechsler in die Lehre.

Als Lohn für die Arbeit **erhielten** – ~~verschenkten~~ sie Geschenke.

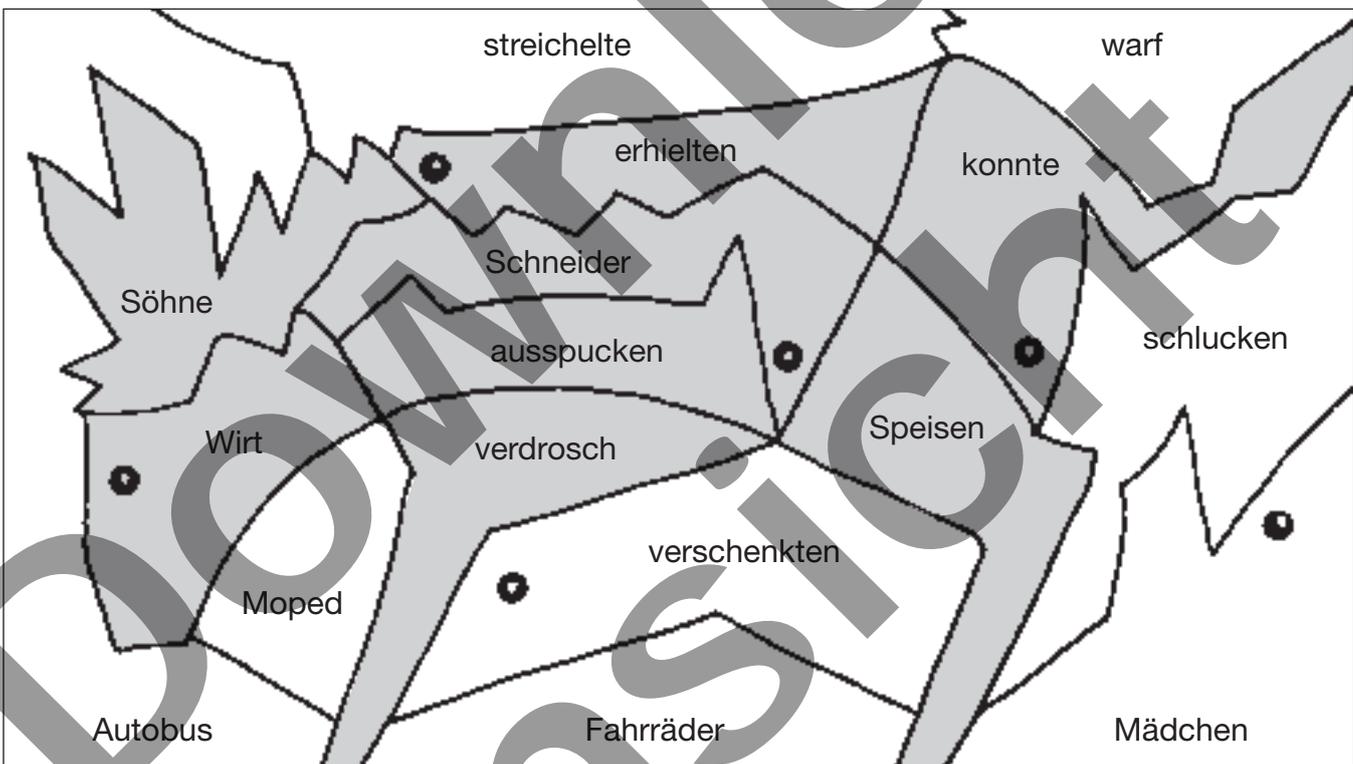
Ein „Tischlein deck dich“ bescherte immer die tollsten ~~Fahrräder~~ – **Speisen**.

Ein Zauberessel konnte Goldstücke ~~schlucken~~ – **ausspucken**.

Ein „Knüppel aus dem Sack“ **verdrosch** – ~~streichelte~~ jeden Gegner.

Ein **Wirt** – ~~Moped~~ bestahl die drei Söhne.

„Knüppel aus dem Sack“ **konnte** – ~~warf~~ alles zurückgewinnen.



So geht's:

- In den Sätzen gibt es immer zwei Wörter zur Auswahl: ein falsches und ein richtiges Wort.
- Jeden Satz genau durchlesen, das **richtige** Wort unterstreichen und das falsche Wort durchstreichen (Lineal).
- Im Bild die Felder mit den **richtigen** Wörtern ausmalen.
- **Selbstkontrolle:** Bildfigur.

| | | | | | | | |
|------------------------|----------------------|-----------------------|--------------------------|-----------------------------|-------------------|--------------------------|------------------|
| 7 Fliegen. | Er näht auf seinen | Der König schickt den | Ein Schneider erschlägt | Schneider für einen Helden. | Aufgaben schnell. | Der Schneider ist | Er schafft alle |
| Er näht auf seinen | interessiert. | Alle Leute halten den | Der Schneider überlistet | Der König ist | Jetzt darf er | tere Ungeheuer fangen. | ein Wildschwein. |
| Schneider zum Kämpfen. | Gürtel eine große 7. | Riesen töten. | Er fängt ein Einhorn und | wirklich sehr gut. | die Riesen. | die Prinzessin heiraten. | |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| Ein Schneider erschlägt 7 Fliegen. | Alle Leute halten den Gürtel eine große 7. | Schneider für einen Helden. | Der König schickt den Schneider zum Kämpfen. | Der Schneider überlistet Riesen töten. |
| Er näht auf seinen Gürtel eine große 7. | Der Schneider ist wirklich sehr gut. | Der König ist interessiert. | Der Schneider soll 2 böse Aufgaben schnell. | Der Schneider soll 2 böse Aufgaben schnell. |
| Der Schneider ist wirklich sehr gut. | Er fängt ein Einhorn und ein Wildschwein. | Jetzt darf er die Prinzessin heiraten. | | |
| Nun soll er noch 2 weitere Ungeheuer fangen. | | | | |

So geht's:

- Alle Dominokärtchen ausschneiden.
- Mit dem Dominokärtchen beginnen, auf welchem nur oben Text steht, und das zum Text passende Kärtchen mit dem Rest des Satzes rechts daneben legen.

- Dort steht unten der nächste Satzbeginn, dann geht es wieder oben auf dem angelegten Kärtchen weiter.
- Immer so weiter legen, bis alle Kärtchen verbraucht sind.
- **Selbstkontrolle:** Fortlaufendes Lösungsbild in der Mitte des Dominostreifens.

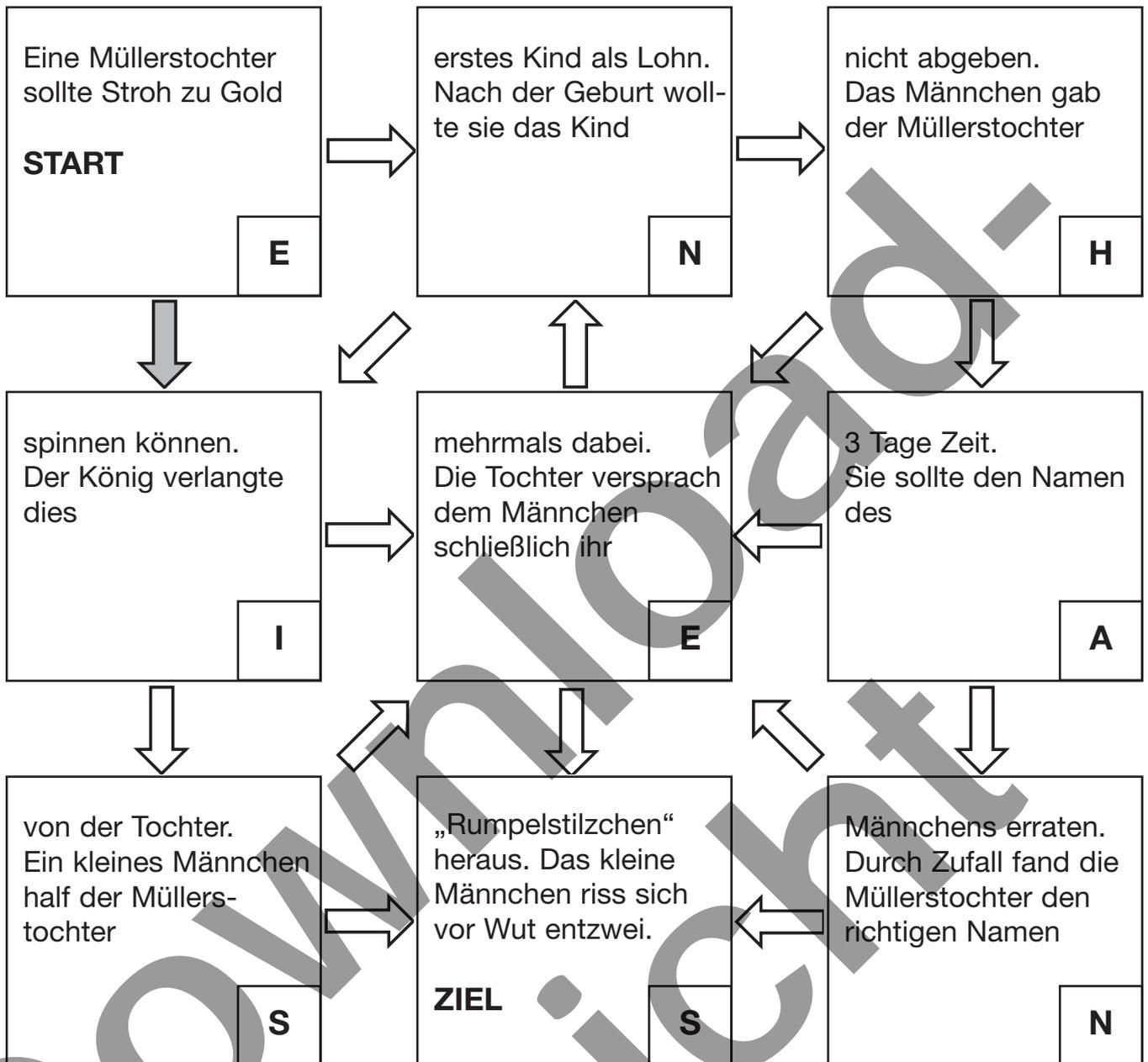
| | | | | | | |
|--------------------|----------------------------|------------------------|-------------------------|---------------------------|-----------------------------|-------------------------|
| Im Wald fanden sie | Er berichtete dem | zu Hause weg. | Die 4 Bremer Stadtmusi- | ein Räuberhaus. | waren alt geworden. | |
| kanten in Bre- | den Tieren erschreckt. | Sie wollten Stadtmusi- | schrecklichen Hexe. | Sie vertrieben die Räuber | Die Besitzer wollten | verschwanden für immer. |
| men werden. | Esel, Hund, Katze und Hahn | Die Tiere liefen von | Räuberhauptmann. | kam zurück. | kanten blieben in dem Haus. | |
| Ein Räuber | die Tiere los werden. | Er sprach von einer | Im Dunkeln wurde er von | Die Räuber | | |
| mit Gebrüll. | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|---|---|--|--|-----------------|------------|
| Esel, Hund, Katze und Hahn | waren alt geworden. | Die Tiere liefen von | zu Hause weg. | Im Wald fanden sie | ein Räuberhaus. | Ein Räuber |
| Die Besitzer wollten | die Tiere los werden. | Sie wollten Stadtmusikanten in Bremen werden. | Sie wollten Stadtmusikanten bleiben in dem Haus. | Sie vertrieben die Räuber mit Gebrüll. | | |
| Er berichtete dem Räuberhauptmann. | Er sprach von einer schrecklichen Hexe. | Die 4 Bremer Stadtmusikanten | Die Räuber verschwanden für immer. | | | |
| Im Dunkeln wurde er von den Tieren erschreckt. | | | | | | |

So geht's:

- Alle Dominokärtchen ausschneiden.
- Mit dem Dominokärtchen beginnen, auf welchem nur oben Text steht, und das zum Text passende Kärtchen mit dem Rest des Satzes rechts daneben legen.

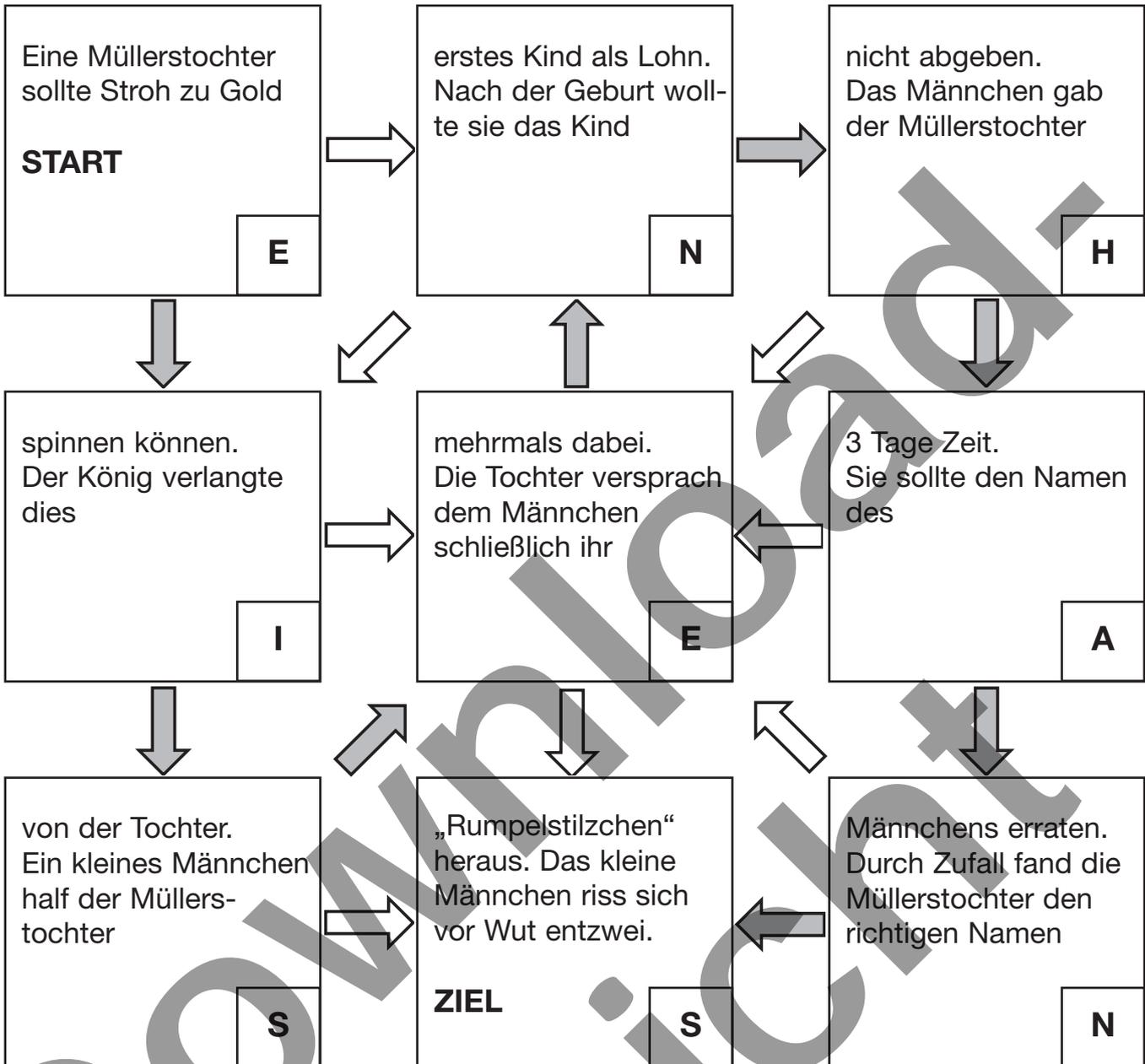
- Dort steht unten der nächste Satzbeginn, dann geht es wieder oben auf dem angelegten Kärtchen weiter.
- Immer so weiter legen, bis alle Kärtchen verbraucht sind.
- **Selbstkontrolle:** Fortlaufendes Lösungsbild in der Mitte des Dominostreifens.



Lösungswort:

E I [] [] [] [] [] [] [] [] [] []



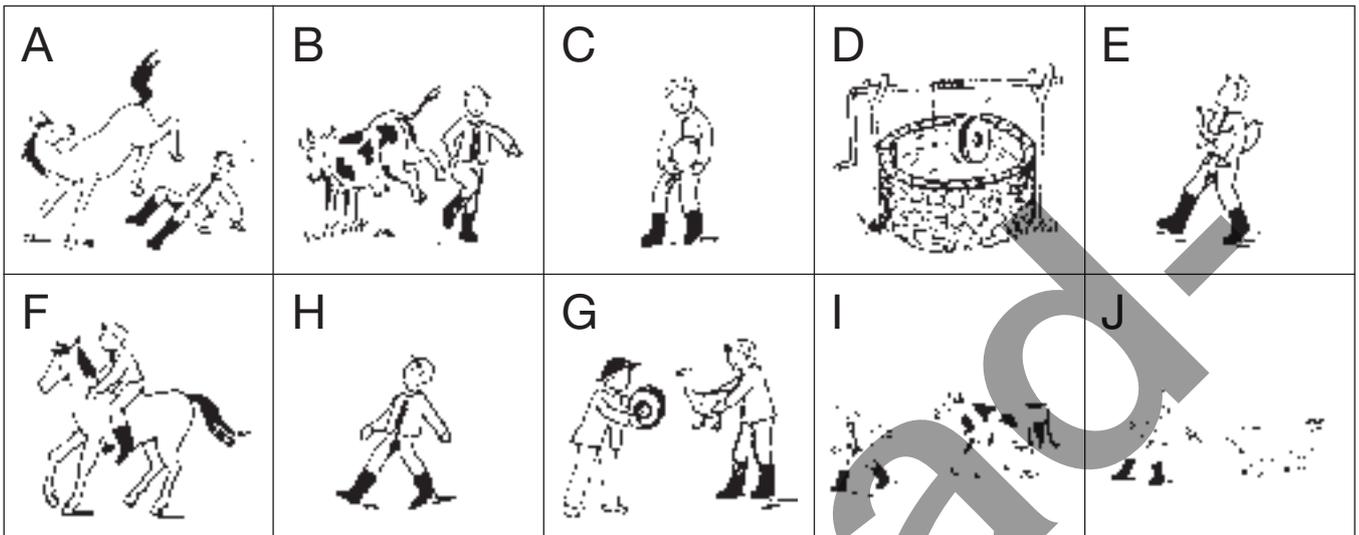


Lösungswort:

E I S E N H A N S

So geht's:

- Den Text in den großen viereckigen Feldern lesen, beim Feld „START“ beginnen.
- Nur in **einer** Pfeilrichtung geht der Satz richtig weiter.
- Den **richtigen** Pfeilen folgen und den Weg markieren.
- Die einzelnen Großbuchstaben entlang des Lösungsweges in die Kästchen unter „Lösungswort“ eintragen.
- **Selbstkontrolle:** Das Lösungswort ist eine Figur aus einem der Grimm'schen Märchen.



Der fleißige Hans hat einen schweren Goldklumpen als Lohn bekommen.

Bild: C

Hans hat den schweren Goldklumpen gegen ein Pferd getauscht.

Bild: F

Hans fällt vom Pferd.

Bild: _____

Für das Pferd hat Hans jetzt eine Kuh bekommen.

Bild: _____

Hans wird von der Kuh getreten.

Bild: _____

Hans hat für die Kuh ein Schwein bekommen.

Bild: _____

Eine Gans hat Hans für das Schwein bekommen.

Bild: _____

Für die Gans erhält Hans jetzt einen alten Schleifstein.

Bild: _____

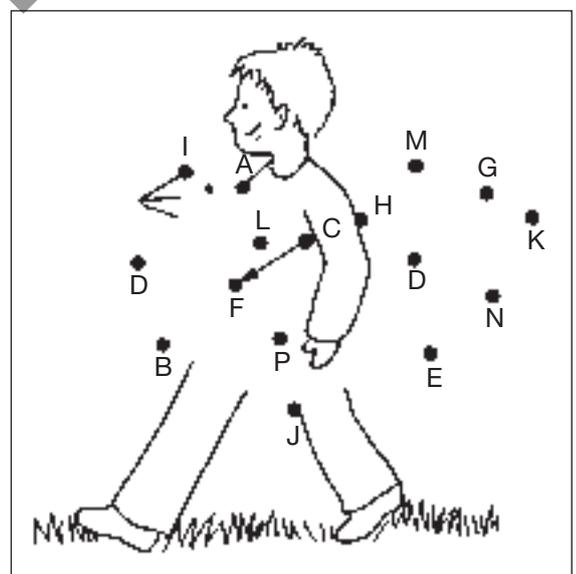
Der Schleifstein fällt in einen Brunnen.

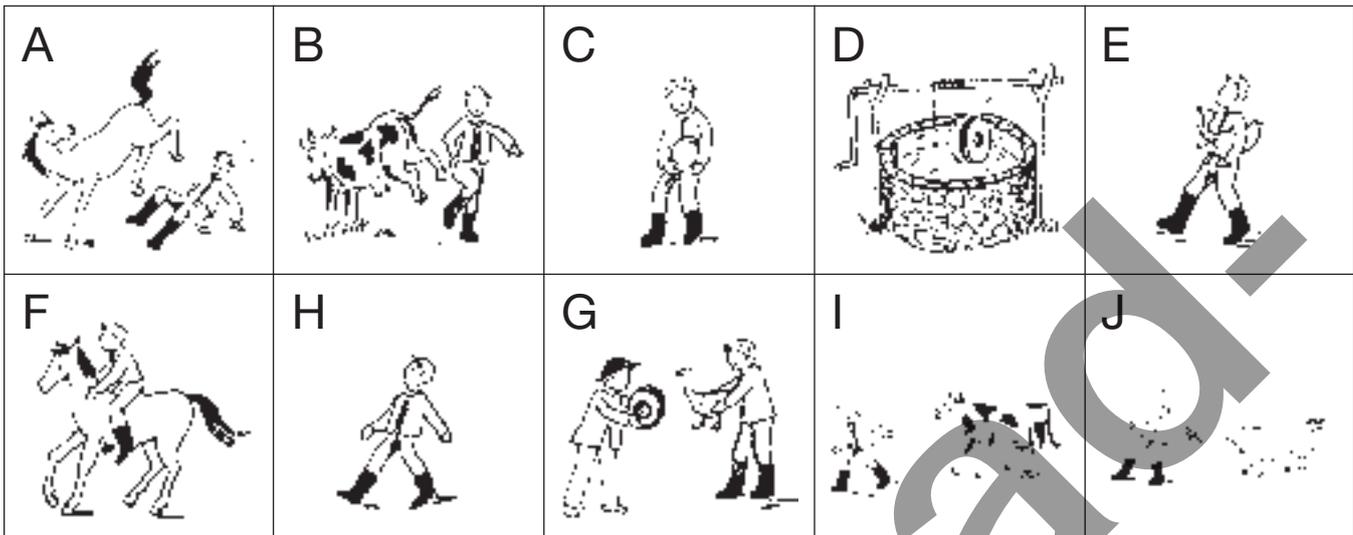
Bild: _____

Hans geht froh und frei von jeder Last nach Hause.

Bild: _____

Lösungsbild:





Der fleißige Hans hat einen schweren Goldklumpen als Lohn bekommen.

Bild: C

Hans hat den schweren Goldklumpen gegen ein Pferd getauscht.

Bild: F

Hans fällt vom Pferd.

Bild: A

Für das Pferd hat Hans jetzt eine Kuh bekommen.

Bild: I

Hans wird von der Kuh getreten.

Bild: B

Hans hat für die Kuh ein Schwein bekommen.

Bild: J

Eine Gans hat Hans für das Schwein bekommen.

Bild: E

Für die Gans erhält Hans jetzt einen alten Schleifstein.

Bild: G

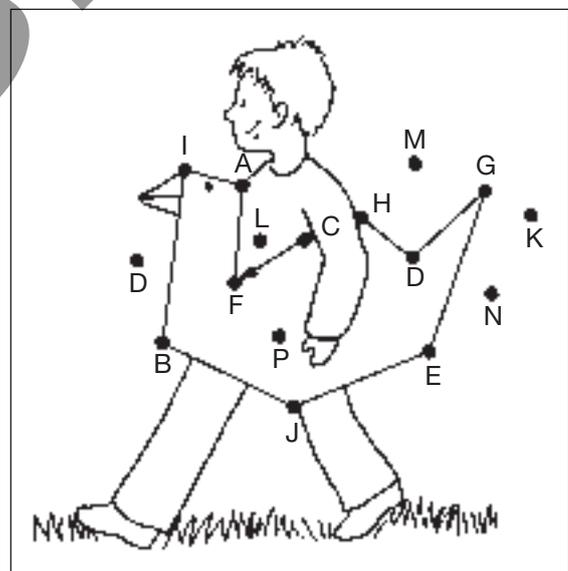
Der Schleifstein fällt in einen Brunnen.

Bild: D

Hans geht froh und frei von jeder Last nach Hause.

Bild: H

Lösungsbild:



So geht's:

- Bilder betrachten und Sätze genau lesen.
- Jedem Satz das passende Bild zuordnen. Dazu den Buchstaben des Bildes hinter dem Satz notieren.
- Im Lösungsbild die Punkte mit den richtigen Buchstaben in der Reihenfolge der Aufgaben verbinden.
- **Selbstkontrolle:** Lösungsbild.

| | | | | | | |
|-----------------|--------------------------------|-------------------|-------------------------|-------------------------|----------------------|-----------------------------|
| Die Eltern von | Im Wald verlaufen | Hänsel und Gretel | sich Hänsel und Gretel. | Hänsel und Gretel essen | ein Hexenhaus. | vom Hexenhaus. |
| aufessen. | Hänsel und Gretel in den Wald. | im Ofen. | Hänsel und Gretel haben | ist aus Kuchen gebaut. | Das Hexenhaus | Die Hexe |
| Gretel muss den | Hexe in den Ofen. | sind frei. | Gretel stößt die | Die Hexe will Hänsel | Mitten im Wald steht | Hänsel und Gretel sind arm. |
| | Die Hexe verbrennt | | Ofen anheizen. | sperrt Hänsel ein. | großen Hunger. | Die Eltern schicken Hän- |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--------------------------------------|-------------------------|
| Die Eltern von Hänsel und Gretel sind arm. | Die Eltern schicken Hänsel und Gretel in den Wald. | Im Wald verlaufen Hänsel und Gretel in den Wald. | sich Hänsel und Gretel. | Mitten im Wald steht ein Hexenhaus. | Hänsel und Gretel essen |
| | Die Eltern schicken Hänsel und Gretel in den Wald. | Hänsel und Gretel haben großen Hunger. | Hänsel und Gretel haben großen Hunger. | Das Hexenhaus ist aus Kuchen gebaut. | |
| vom Hexenhaus. | Die Hexe will Hänsel aufessen. | Gretel stößt die Hexe in den Ofen. | Gretel stößt die Hexe in den Ofen. | Hänsel und Gretel sind frei. | |
| Die Hexe sperrt Hänsel ein. | Gretel muss den Ofen anheizen. | Die Hexe verbrennt im Ofen. | Die Hexe verbrennt im Ofen. | | |

So geht's:

- Alle Dominokärtchen ausschneiden.
- Mit einem Dominokärtchen beginnen, auf welchem nur oben Text steht, und das zum Text passende Kärtchen mit dem Rest des Satzes rechts daneben legen.
- **Selbstkontrolle:** Fortlaufendes Lösungsbild in der Mitte des Dominostreifens.
- Dort steht unten der nächste Satzbeginn, dann geht es wieder oben auf dem angelegten Kärtchen weiter.
- Immer so weiter legen, bis alle Kärtchen verbraucht sind.