

PDF
DOWNLOAD

E-Book
komplett

Kopiervorlagen mit Lösungen



Jörg Krampe/Rolf Mittelmann

Lesestart 1

Spielend vom Buchstaben zum
Wortverständnis

Grundschule

BRIGG
VERLAG

BRIGG
VERLAG
F.-J. Büchler KG

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: 147DL

ISBN 978-3-95660-147-7 (Druckausgabe)

www.brigg-verlag.de



Jörg Krampe/Rolf Mittelmann

Lesestart 1

Spielend vom Buchstaben zum **Wort**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.	Kategorie	Buchstaben/Themenbereiche	Spielform	Seite
1	Buchstaben	A, E, I, O, U,	Puzzle	5
2	- Anlaute	B, C, D, F, G, H, J, K,	Bild aus Punkten	7
3		L, M, N, P, R, S, T, W	Ausmalen	9
4			Domino	11
5			Würfelspiel	13
6			Puzzle	15
7			Bild aus Punkten	17
8			Domino	19
9	- Anlaute	AU, PF, EU, SCH, EI	Würfelspiel	21
10		ST, SP, V, Ä, Ö, Ü, X, Y, Z, CH,	Bild aus Punkten	23
11	- Inlaute	QU, ß	Puzzle	25
12			Domino	27
13	Einzelwörter	Garten	Puzzle	29
14	- Nomen	Ferien	Ausmalen	31
15	(meist ohne Artikel)	Verkehr	Domino	33
16		Schule	Bild aus Punkten	35
17		Kindergarten	Geheimschrift	37
18		Obst	Puzzle	39
19		Geschenke	Ausmalen	41
20		Kleidung	Domino	43
21		Feste	Bild aus Punkten	45
22		Küchengeräte	Puzzle	47
23		Zeit	Ausmalen	49
24		Tiere	Puzzle	51
25	- Verben	Sprechen und Essen	Ausmalen	53
26	(Grundform und flektierte	Sport und Spiele	Domino	55
27	Form)	Wortfeld „gehen“	Ausmalen	57
28		Feiern	Puzzle	59
29	- Adjektive	Farben	Würfelspiel	61
30		Werkstatt	Ausmalen	63
31		Essen und Trinken	Ausmalen	65
32	- Numerale	Basteln	Domino	67
33	Mehrere Wörter	Technik	Puzzle	69
34	- Adjektive und Nomen	Pflanzen	Ausmalen	71
35		Schwimmbad	Bild aus Punkten	73
36		Zirkus	Ausmalen	75
37	- Nomen und Verben	Kinderbücher	Bild aus Punkten	77
38		Körperpflege	Würfelspiel	79
39	- Präpositionen und Nomen	Kinderzimmer	Geheimschrift	81
40	- Numerale und Nomen	Kleinigkeiten	Domino	83

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

Bewusst begegnen Kinder schon im Vorschulalter dem geschriebenen Wort und versuchen, es mit ihnen bereits vertrauten Sprech-Wörtern und Begriffen in Beziehung zu setzen. Eine systematische Anleitung findet in der Anfangsklasse der Schule und – gestützt auf internationale Erfahrungen – immer häufiger auch schon im Kindergarten statt.

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 vorsichtiger Heranführung, 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.

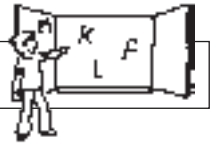
Für diese Anfangsphase bietet **Lesestart 1** eine planvolle, systematische und motivierende Hilfe: 40 Lesespiele führen vom Buchstabenkennen bis zum Erlesen und Verstehen sinnvoller Wortkombinationen. Die Spiele sind sehr einfach angelegt und werden meistens durch Bilder veranschaulicht. Sie sind in **3 Kategorien** eingeteilt: Zunächst werden nur *Anlaute* – dann auch *Inlaute* – bestimmt, und zwar sortiert nach leichteren und schwierigeren Lauten, dann folgen einzelne *Wörter* in Sachgebiete eingebunden. Die letzte Kategorie enthält bereits mehrere Wörter als Vorstufe zu einfachen Sätzen, die im Folgeband (Lesestart 2) auf gleiche Weise geübt werden.

Die Zusammenstellung in allen Kategorien bemüht sich, eine möglichst einfache Auswahl zu treffen, um so auch *langsamer lernenden Kindern* den Einstieg zu erleichtern und so den üblichen Leselehrgang entscheidend zu unterstützen. Dadurch entstehen zu jeder Kategorie mehrere gleichwertige Spiele, aber in jeweils unterschiedlicher Spielform. So bieten sich diverse Differenzierungsmöglichkeiten – je nach der individuellen Lesefähigkeit – und eine verstärkte Übungsintensität.

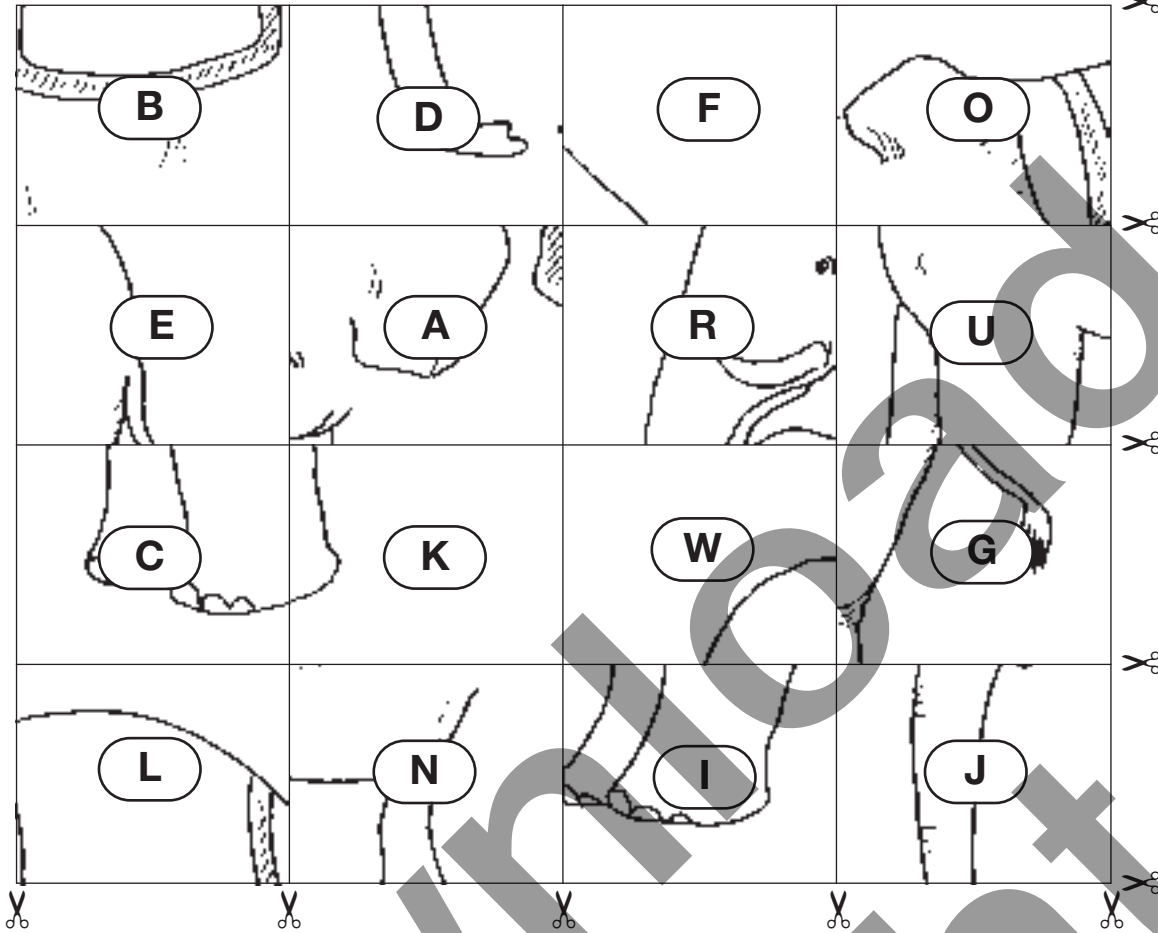
Bekannte und bewährte Spielformen (wie *Ausmalen, Bilder aus Punkten, Dominos, Geheimschriften, Puzzles und Würfelspiele*) erleichtern den Arbeitsablauf und steigern die Motivation der Kinder.

Die Spiele sind so angelegt, dass von Anfang an in den allermeisten Spielen 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.

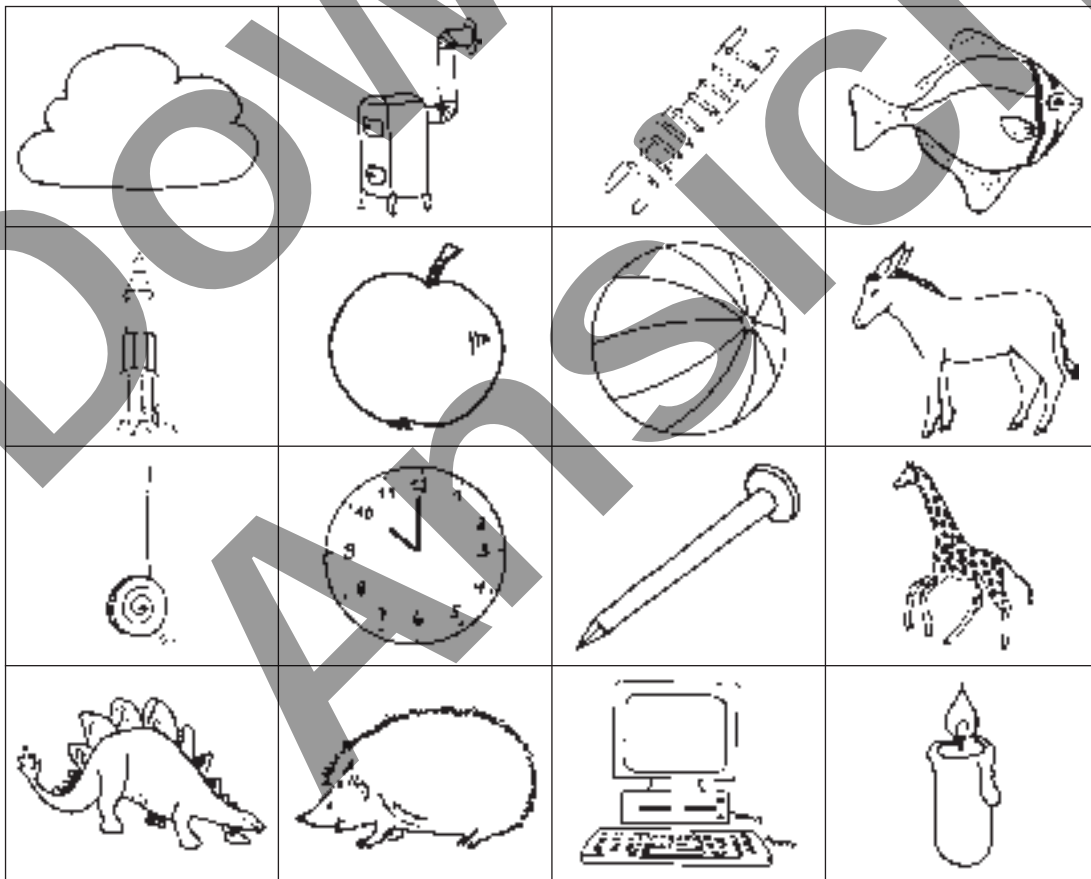
Wuppertal, Remscheid
Jörg Krampe, Rolf Mittelmann

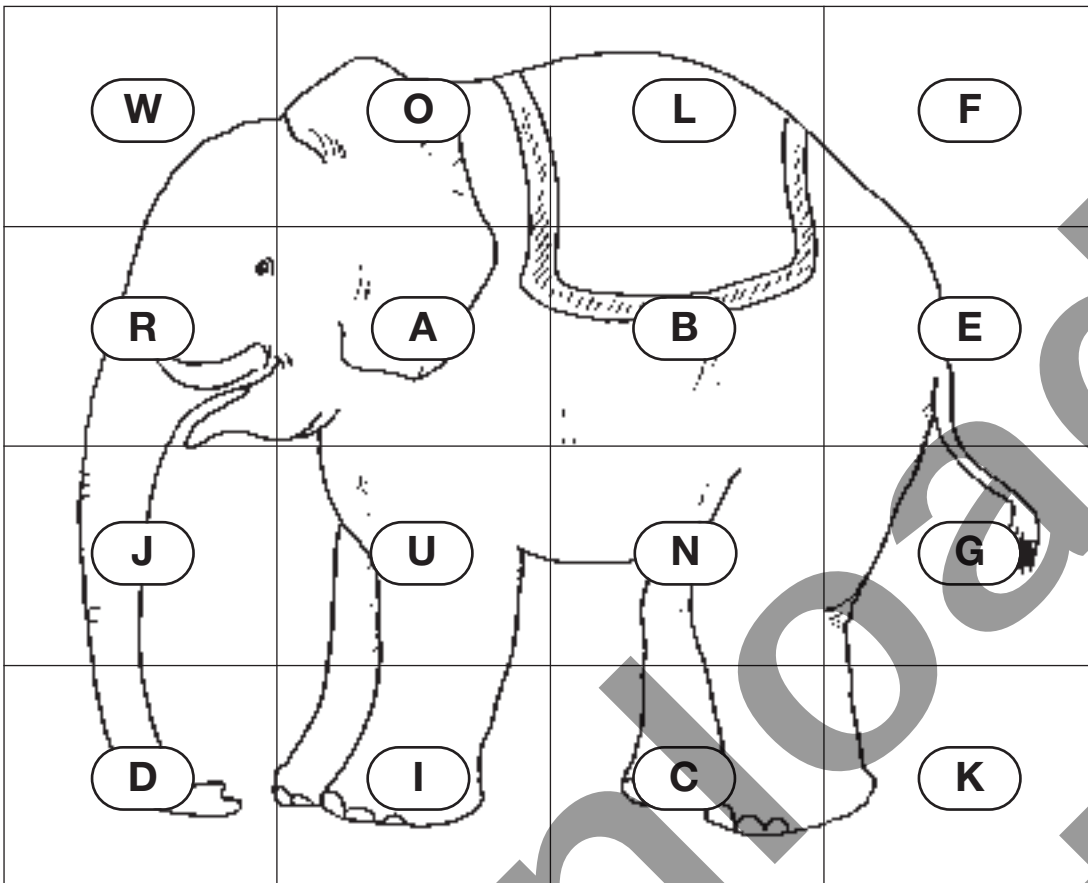
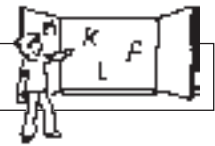


Puzzleteile

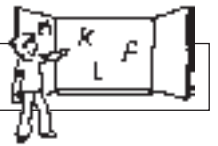
















Spielplan

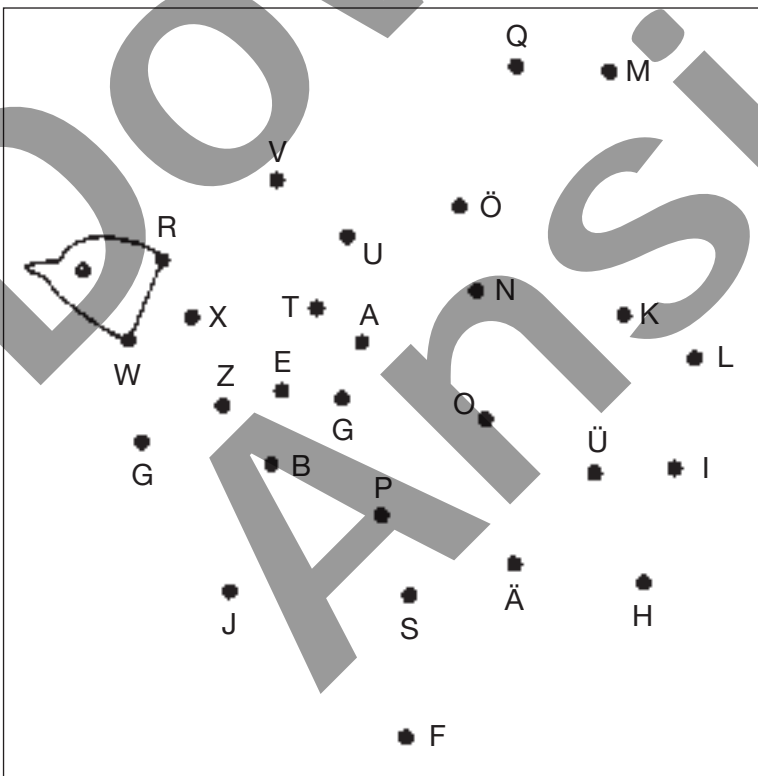


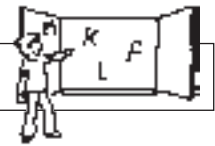
**So geht's:**










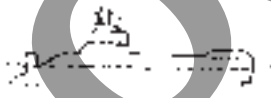




- Puzzleteile ausschneiden.
- Jedem Bild im Spielplan den richtigen Anfangsbuchstaben zuordnen.
- Das passende Puzzleteil im Spielplan auflegen.
- **Selbstkontrolle:** Bild und in jeder Reihe ein Wort.
- **Tip:** Zum Schluss Puzzleteile aufkleben und ausmalen.

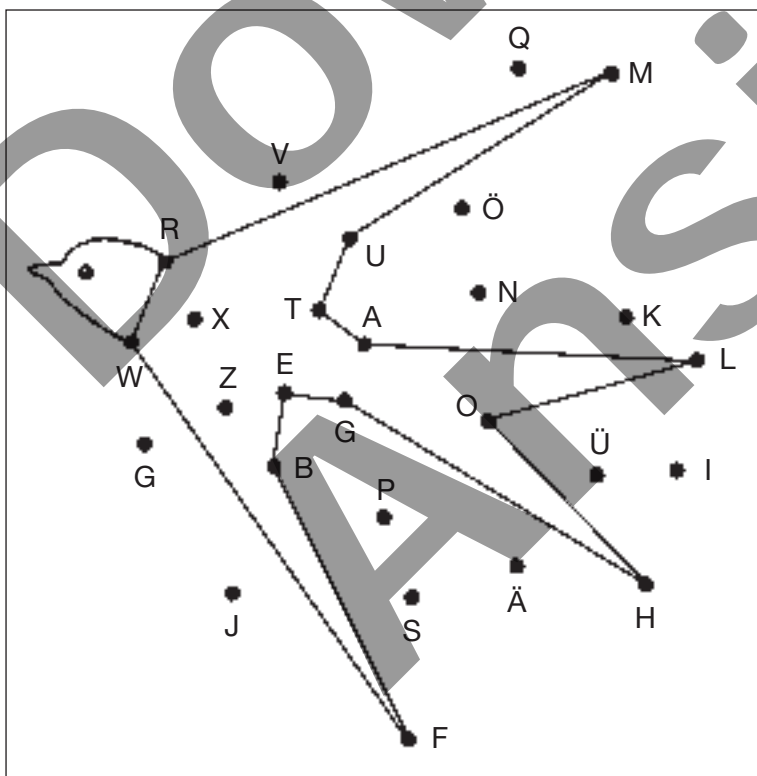


	<u>R</u> A		O R
	L <u>W</u>		P L
	R F		A F
	B Ä		T S
	E N		U B
	G L		M S
	O H		L R



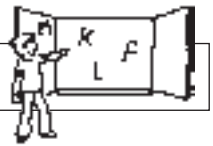














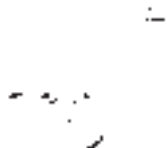


	<u>R</u> A		<u>O</u> R
	L <u>W</u>		P L <u>A</u>
	R <u>F</u>		F <u>I</u>
	<u>B</u> Ä		S <u>U</u>
	<u>E</u> N		B <u>M</u>
	<u>G</u> L		S <u>L</u>
	O <u>H</u>		R

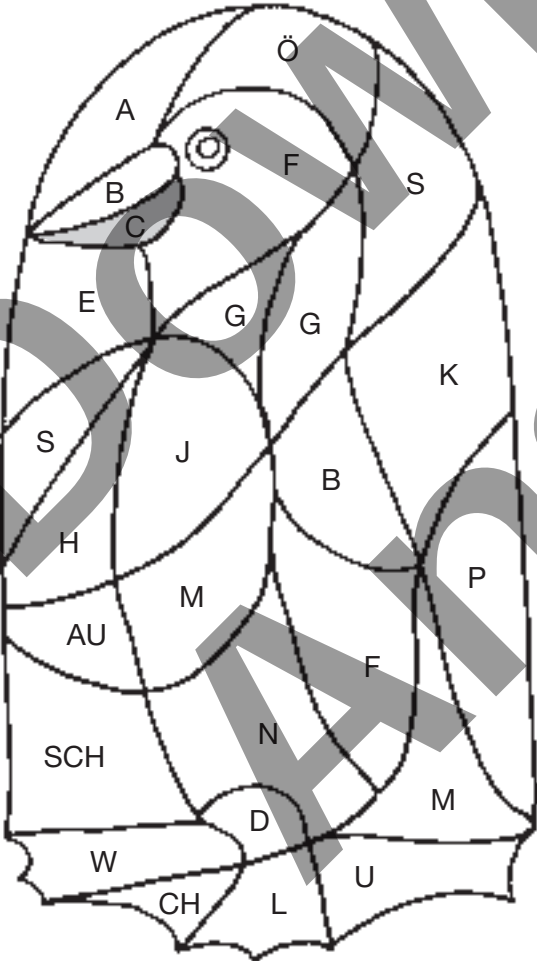


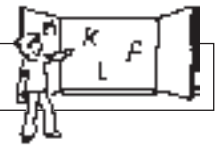
So geht's:













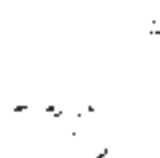


- Zu jedem Bild in der Tabelle den richtigen Anfangsbuchstaben finden.
- Den Buchstaben unterstreichen.
- Die Punkte bei den unterstrichenen Buchstaben im Bild unten der Reihe nach miteinander verbinden (Lineal).
- Einige Bildpunkte bleiben übrig.
- **Selbstkontrolle:** Bild.
- **Tip:** Zum Schluss das Bild ausmalen.

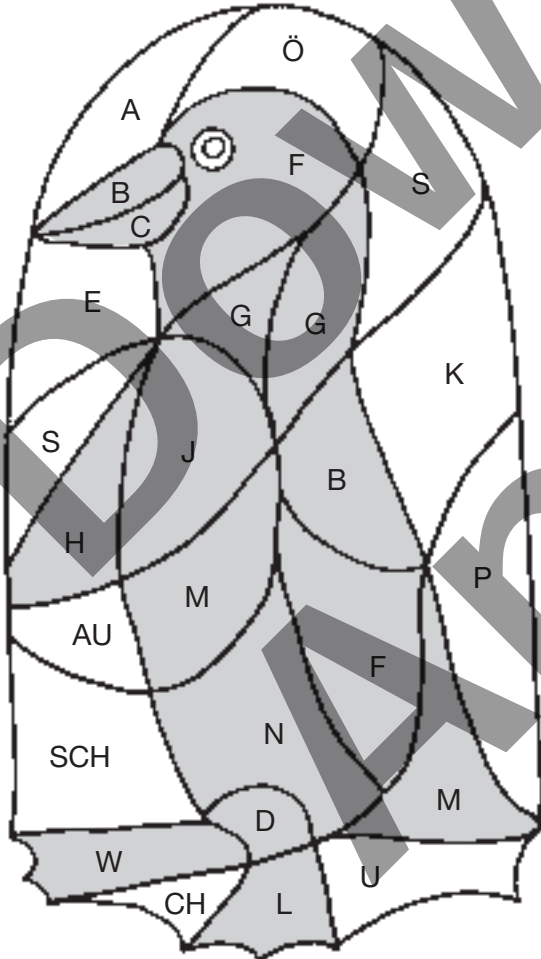


	U C		H S		L Ö
	CH D		J I		SCH F
	A F		N S		B CH
	E M		S M		W U
	G S		B AU		G I



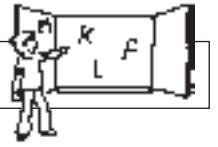


	<u>U</u> <u>C</u>		<u>H</u> S		L Ö
	CH <u>D</u>		<u>J</u> I		SCH <u>F</u>
	A <u>F</u>		<u>N</u> S		<u>B</u> CH
	E <u>M</u>		S <u>M</u>		<u>W</u> U
	<u>G</u> S		<u>B</u> AU		<u>G</u> I

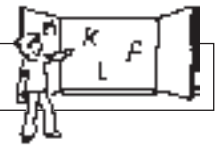



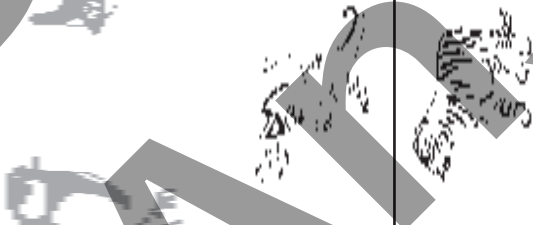
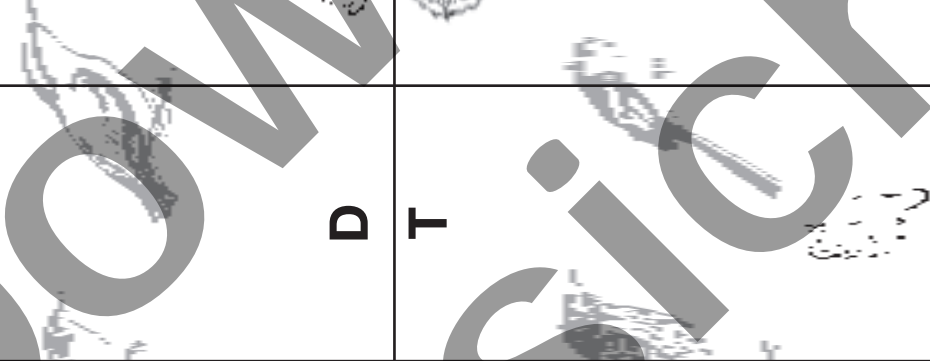
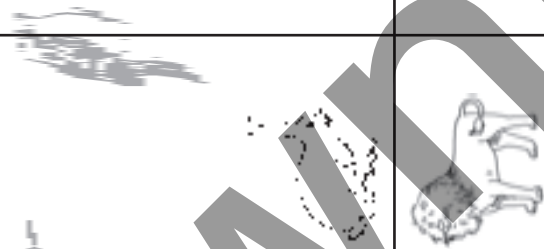
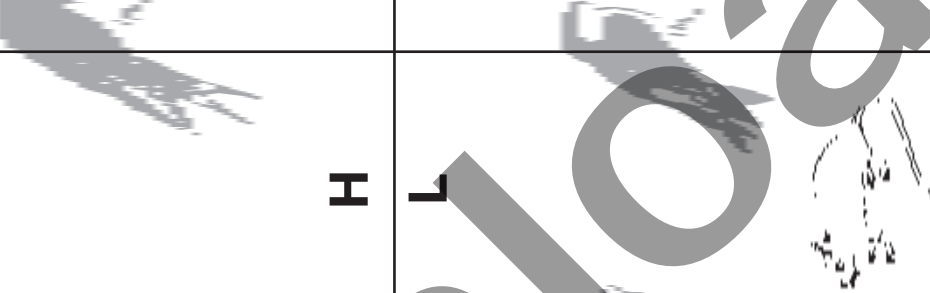




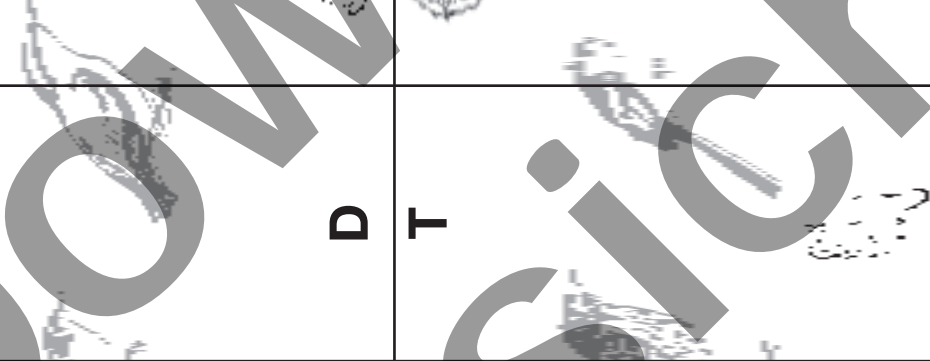
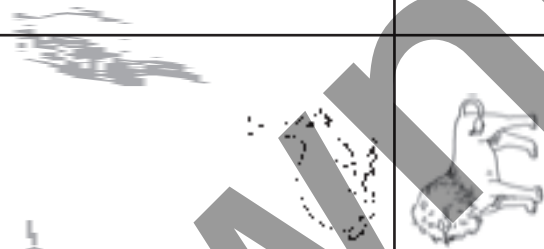
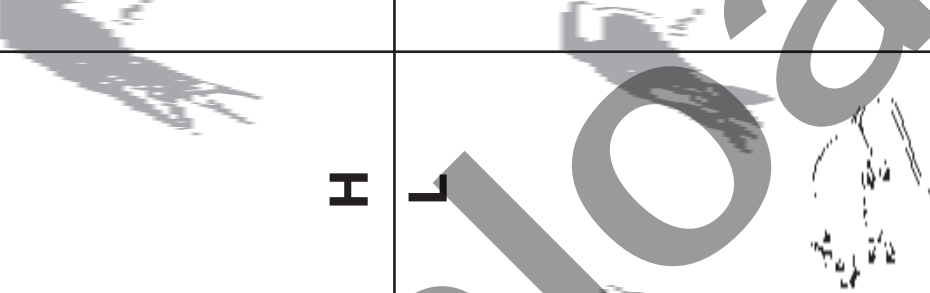


So geht's:

- Bei jedem Bild in der Tabelle entscheiden, welcher Anlaut richtig ist.
- Den richtigen Buchstaben unterstreichen.
- Den unterstrichenen Buchstaben im Bild unten suchen und das zugehörige Feld ausmalen (mit einer Farbe oder Bleistift). 4 Buchstabenfelder kommen zweimal vor.
- Einige Buchstabenfelder im Bild bleiben übrig.
- **Selbstkontrolle:** Bild.



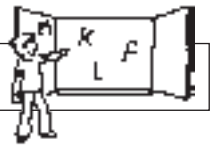
L		M
I		R
P		S
G		U
E		N
H		K
T		D



 P	 E	 D	 G	 H	 I	 S
 N	 T	 M	 U	 L	 R	 K

So geht's:

- Dominokärtchen ausschneiden.
- Beliebiges Kärtchen auswählen und überlegen, welches Wort zum Bild gehört.
- Das Dominokärtchen mit dem passenden Anfangsbuchstaben rechts anlegen und für das neue Bild wieder das richtige Wort überlegen usw.
- **Selbstkontrolle:** Lösungsbilder in der Mitte.
- **Tipp:** Zum Schluss Dominokärtchen aufkleben und ausmalen.



Start

noch einmal würfeln

einmal aussetzen

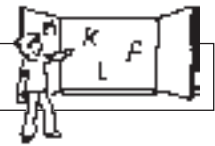
einmal aussetzen

zurück zum Start

noch einmal würfeln

Ziel

			S	
			E	
	D	G		R
A		L	M	
	K			
N	J		B	
P			H	
			O	F



Ampel – A



Lineal – L



Glas – G



Mücke – M



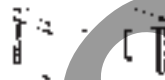
Daumen – D



Säge – S



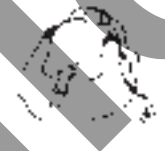
Engel – E



Tisch – T



Nadel – N



Rucksack – R



Oma – O



Hand – H



Puppe – P



Flasche – F



Jacke – J



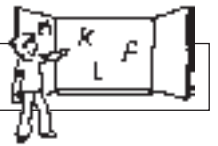
Bank – B



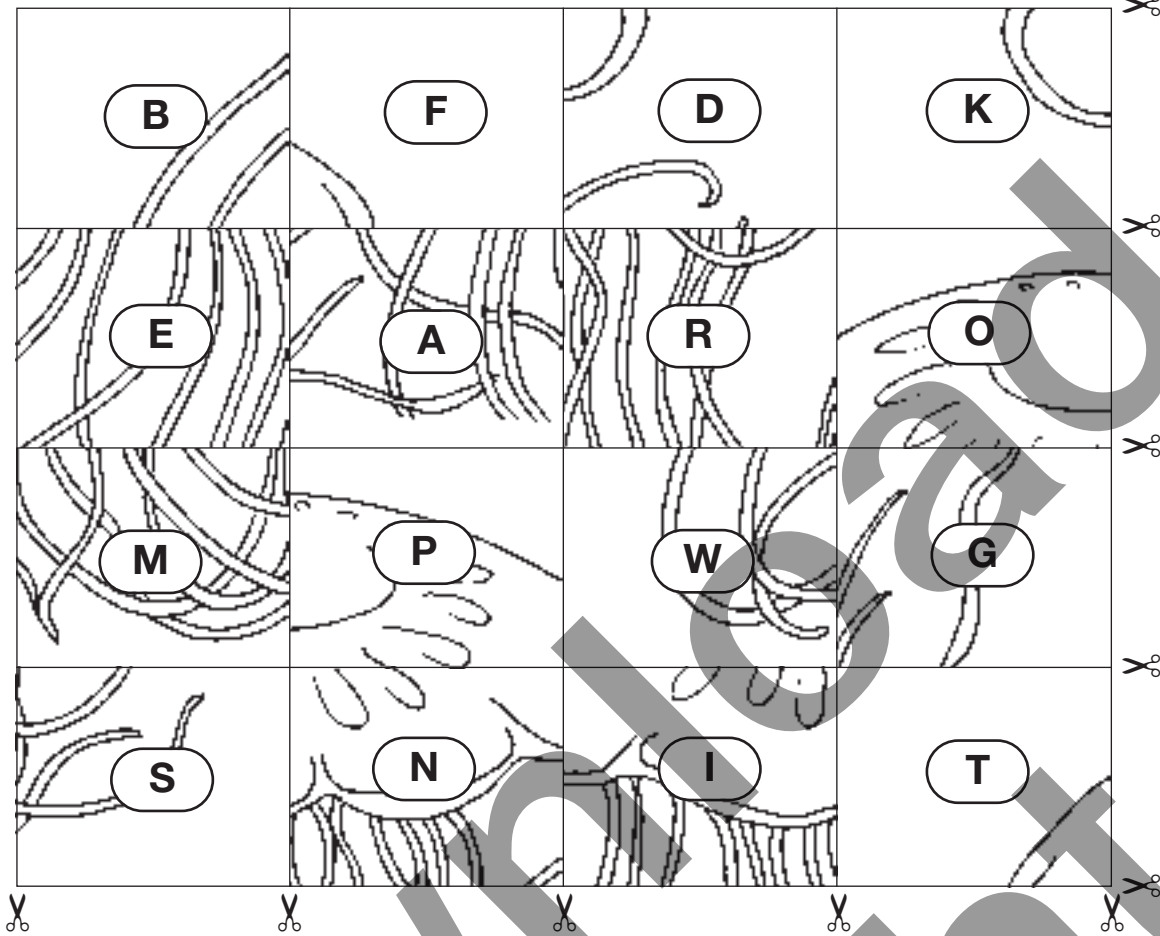
Kuh – K

Spielregel:

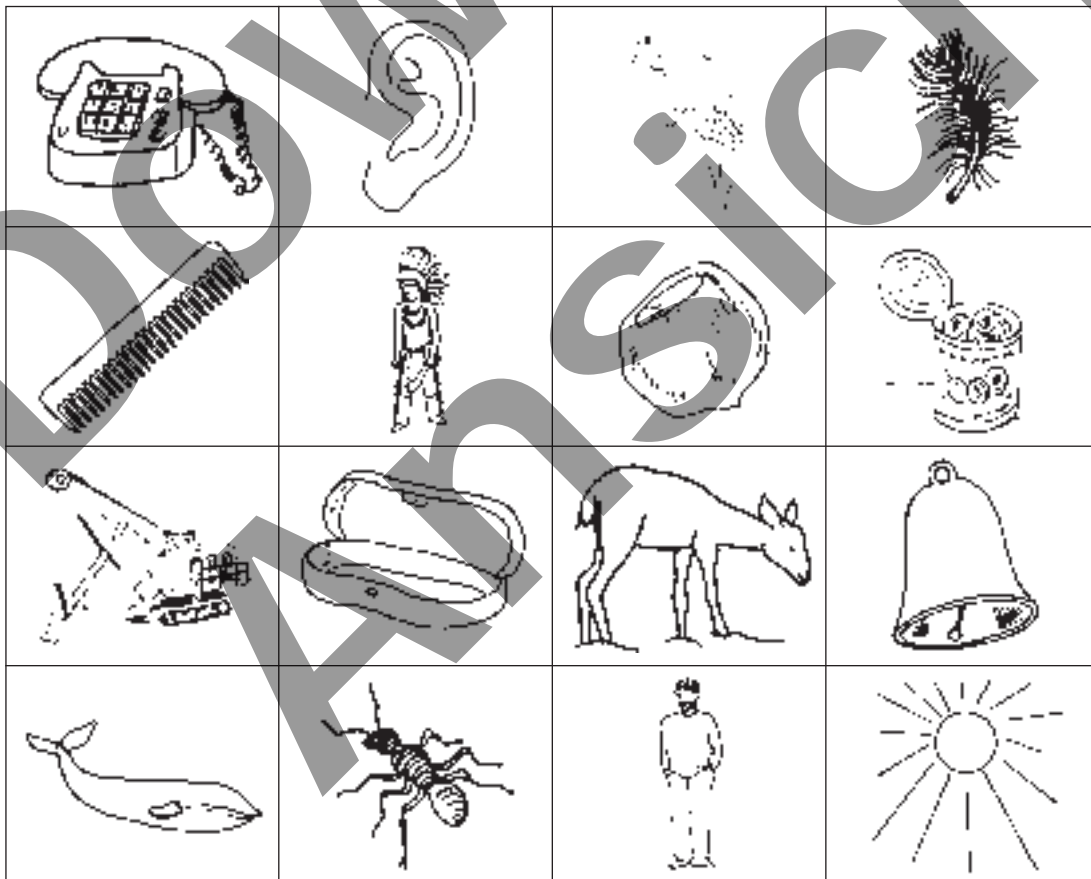
- Je Spieler eine Spielfigur auf das Startfeld setzen.
- Reihum mit einem Würfel würfeln.
- Spielfigur entsprechend der Augenzahl vorwärts setzen.
- Passendes Bild zum Anfangsbuchstaben bzw. passenden Anfangsbuchstaben zum Bild suchen und entsprechend vor- oder zurücksetzen (immer nur bis zum nächsten Zusatzfeld).
- Zusatzfelder (grau unterlegt) regeln besondere Aufträge.
- Gewinner ist, wer zuerst das Ziel erreicht oder überschreitet.
- **Tip:** Vereinbaren, ob Rauswerfen erlaubt sein soll.

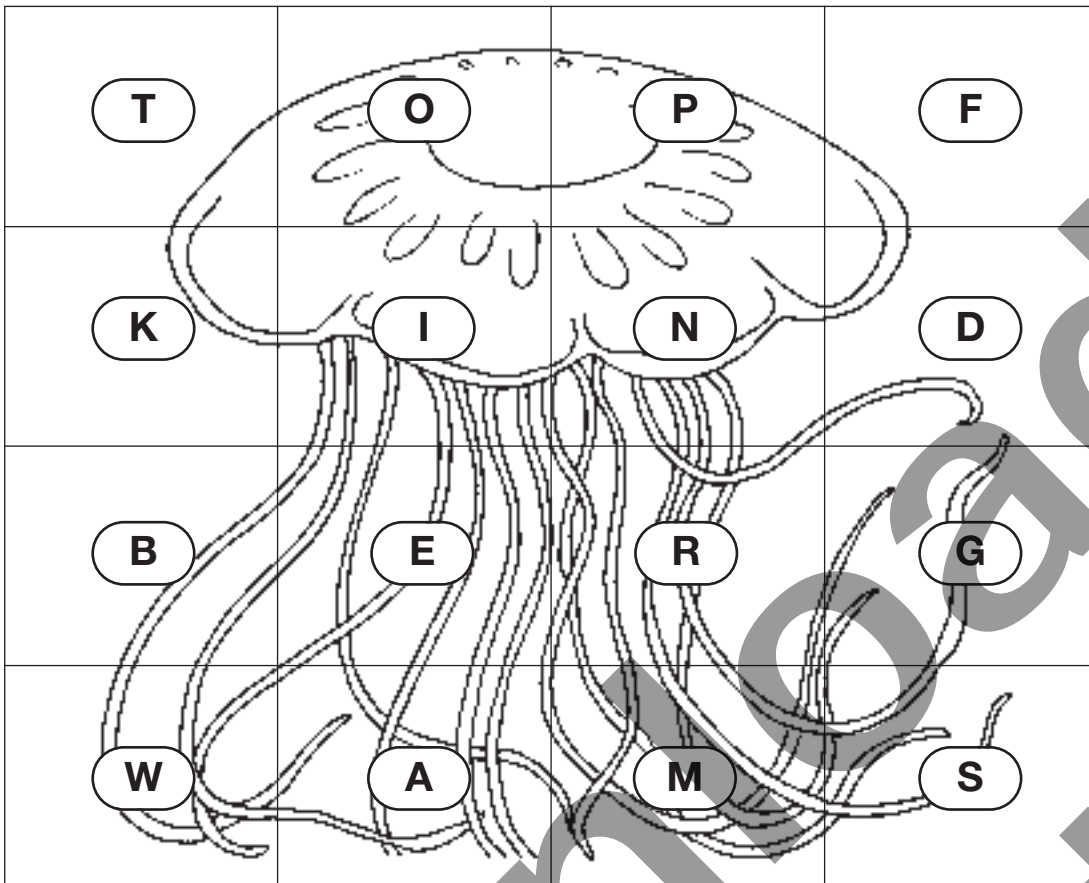
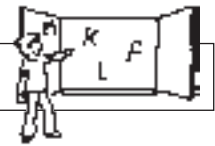


Puzzleteile

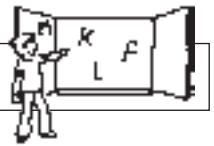







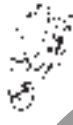


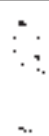





Spielplan

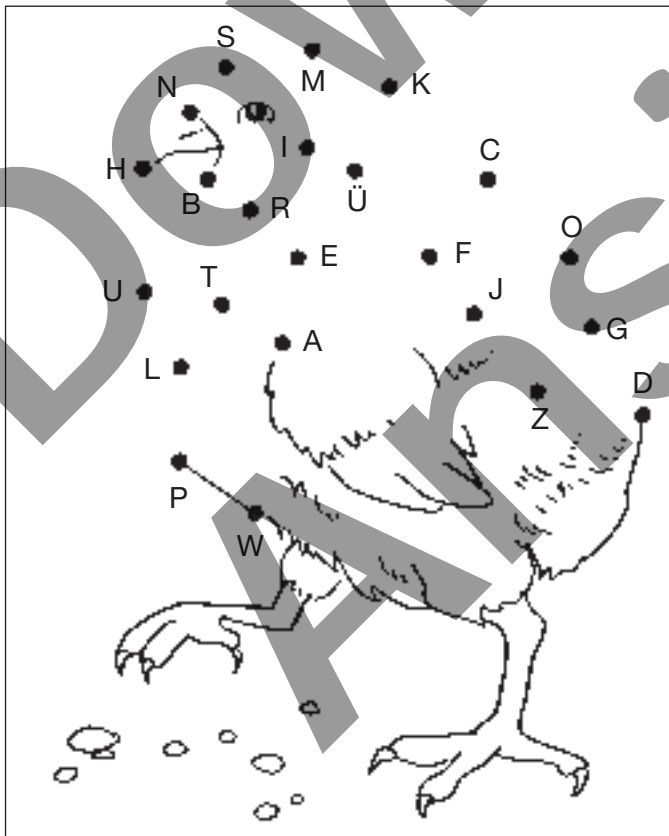


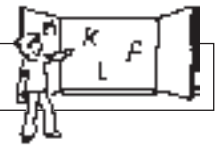
**So geht's:**









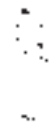





- Puzzleteile ausschneiden.
- Jedem Bild im Spielplan den richtigen Anfangsbuchstaben zuordnen.
- Das passende Puzzleteil im Spielplan auflegen.
- **Selbstkontrolle:** Bild und in jeder Reihe ein Wort.
- **Tip:** Zum Schluss Puzzleteile aufkleben und ausmalen.

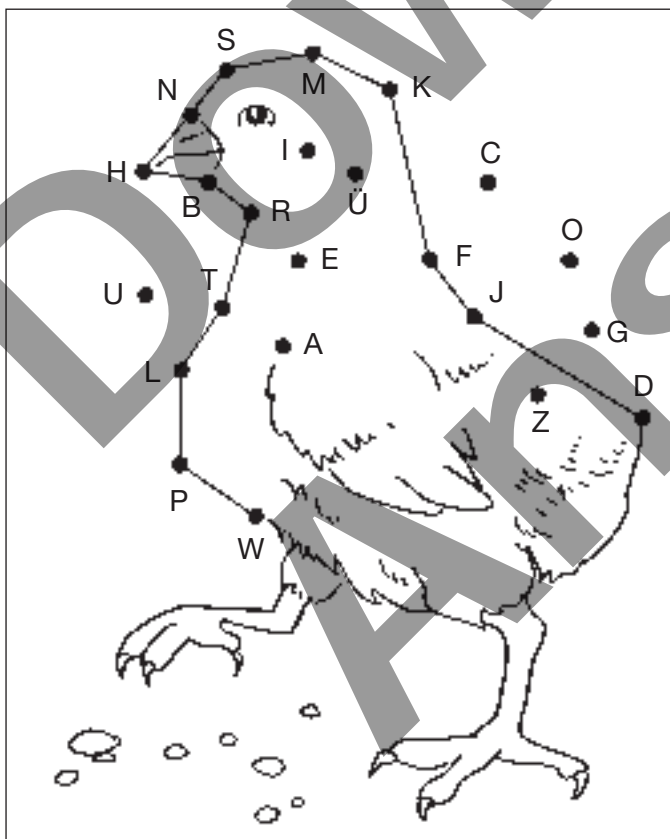


	<u>W</u> A		N K
	M <u>P</u>		C S
	E L		M O
	T Ü		K U
	R I		F Z
	B L		J G
	T H		K D





	<u>W</u> A		<u>N</u> K
	M <u>P</u>		C <u>S</u>
	E <u>L</u>		<u>M</u> O
	<u>T</u> Ü		<u>K</u> U
	<u>R</u> I		<u>F</u> Z
	<u>B</u> L		<u>J</u> G
	T <u>H</u>		K <u>D</u>



So geht's:

- Zu jedem Bild in der Tabelle das passende Wort überlegen.
- Den Anfangsbuchstaben des Wortes unterstreichen.
- Die Punkte bei den unterstrichenen Buchstaben im Bild unten der Reihe nach miteinander verbinden (Lineal).
- Einige Bildpunkte bleiben übrig.
- **Selbstkontrolle:** Bild.
- **Tip:** Zum Schluss das Bild ausmalen.