

4. Schuljahr

U. Stolz & L.-S. Kohl

Kreative Lesespiele



**Spielerisch die Lese-
kompetenz verbessern**



Lernen mit Erfolg

KOHL VERLAG

www.kohlverlag.de

Kreative Lesespiele

4. Schuljahr

3. Digitalauflage 2021

© Kohl-Verlag, Kerpen 2011
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Ulrike Stolz & Lynn-Sven Kohl
Coverbild: © fotolia.com
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P10 754

ISBN: 978-3-95513-242-2

© Kohl-Verlag, Kerpen 2021. Alle Rechte vorbehalten.

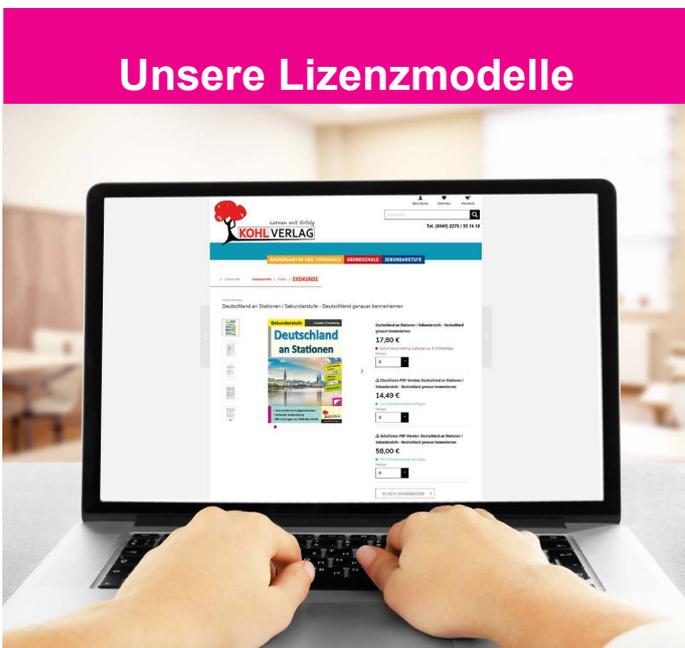
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung 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 2021

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.

Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
1 Wörter lesen	5 - 15
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Bastelanleitung für eine Papierschachtel- Blitzlesen I- Blitzlesen II- Blitzlesen-Blankovorlage- Memory mit zusammengesetzten Nomen/Substantiven- Das schwierige S-Memory- Das Gegenteile-Memory- Rund um den Urlaub- Rund um die Schule	
2 Sätze lesen	16 - 26
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Wortwister- Satzwister- Rückwärtslesen- Lese-Rekord	
3 Genau lesen	27 - 29
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Wortwahl- Sprichwörter	
4 Geschichten lesen	30 - 53
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Stimmungsvolles Lesen- Lesetexte- Textpuzzle- Die Nacht im Zelt- Kevin wandert aus- Ein Wintermärchen- Geschichten würfeln- Lesen mit verteilten Rollen- Lesen und Malen	
5 Leserätsel	54 - 60
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Detektivspiel	
6 Die Lösungen	61 - 64

Vorwort

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

in der vierten Klasse können die Schülerinnen und Schüler bereits mehr oder weniger fließend auch unbekannte Texte lesen. Um diese Grundkompetenz weiter zu trainieren und den Kindern Spaß am Lesen zu vermitteln, wurden diese Lesespiele entwickelt. Spielerisch werden bereits 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 4 gliedern sich in 5 Kapitel. Diese sind in ansteigender Schwierigkeit aufgebaut und haben unterschiedliche Schwerpunkte. In Kapitel 1 finden Sie Spiele, in denen es um das Lesen von Wörtern geht. Hierbei geht es nicht nur um das reine Lesen, sondern auch um unseren Sprachaufbau (z.B. zusammengesetzte Substantive) und das Kategorisieren einzelner Begriffe.

Im zweiten Kapitel geht es nicht mehr nur um einzelne Wörter, sondern um ganze Sätze, die auf unterschiedliche spielerische Varianten die Lesekompetenz der Schüler trainieren. Bei Rückwärtslesen von Wörtern in Sätzen ist die Aufmerksamkeit zum Beispiel besonders gefordert. Auch das sinnerfassende Lesen und Zuhören wird bei vielen Spielen, aber besonders beim Lese-Rekord, trainiert. In Kapitel 3 setzen sich die Kinder mit der Bedeutung von Wörtern in Sätzen und Sprichwörtern auseinander.

Im vierten Kapitel geht es dann über zu ganzen Texten. Diese werden auf unterschiedliche Arten dargeboten, sodass für jeden Lerntyp und jedes Leistungsniveau etwas dabei ist. Beim Lesen in verteilten Rollen üben sich die Kinder gleichzeitig im Darstellen, während das Lesen und Malen den künstlerischen Bereich trainiert.

Den Abschluss bildet ein Leserätsel in Form eines Detektivspiels durch das Schulgebäude. Hierbei müssen die Kinder immer wieder Geheimschriften entschlüsseln und kurze Leserätsel lösen, um am Ende das richtige Lösungswort ermitteln zu können. Alle Spiele werden in den einzelnen Kapiteln genau erläutert.

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

Ulrike Stolz & Lynn-Sven Kohl

Bedeutung der Symbole:



Einzelarbeit

EA



Partnerarbeit

PA



**Arbeiten in
kleinen Gruppen**

GA



**Arbeiten mit der
ganzen Gruppe**

GA

Blitzlesen

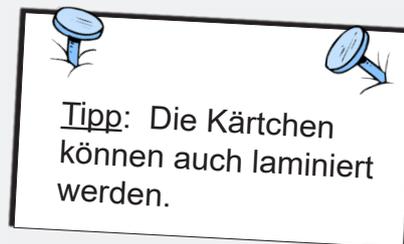
In diesem Spiel geht es darum, die verschiedenen Begriffskarten so schnell wie möglich in die 4 passenden Kisten zu sortieren. Die Blankovorlage ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, eigene Kategorien zu entwickeln.

Bastelanleitung Papierschachtel:

Für das „*Blitzlesen*“ werden für je zwei Kinder 4 Schachteln benötigt, das heißt, jedes Kind bastelt zwei Papierschachteln. Die Anleitung ist so gestaltet, dass die Schülerinnen und Schüler diese allein herstellen können.

Vorbereitung:

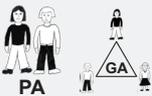
Die Kärtchen werden sorgfältig ausgeschnitten und gut gemischt auf einen Stapel gelegt. Jeweils 4 gebastelte Papierschachteln werden beschriftet.



Blitzlesen I	Blitzlesen II
- Lebensmittel	- Küche
- Personen	- Wohnzimmer
- Gebäude	- Bad
- Geräte	- Kinderzimmer

Spielregeln

Variante 1:  Es spielen 2 Kinder zusammen. Kind 1 versucht so schnell wie möglich, die Kärtchen der passenden Papierschachtel zuzuordnen. Kind 2 stoppt mit einer Armbanduhr oder Stoppuhr die Zeit. Danach wird die Zeit notiert. Für jedes falsch zugeordnete Kärtchen werden 5 Strafsekunden hinzugezählt. Danach wird gewechselt und das Spiel beginnt von neuem.

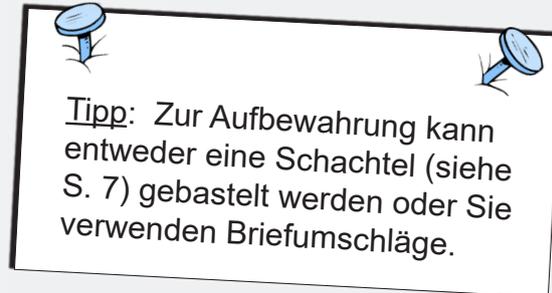
Variante 2:  Wenn die einzelnen Blitzlesekarten mehrfach vorhanden sind, können mehrere Schülerinnen und Schüler direkt gegeneinander antreten. Wer schafft es am schnellsten, alle Begriffskärtchen in die richtige Kategorie zu sortieren?

Lesе-Memory

Bei den folgenden Spielen geht es darum, die jeweiligen Partner zu finden.

Vorbereitung:

Die Kärtchen werden auf festen Karton kopiert, eventuell laminiert und ausgeschnitten. Anschließend werden die Karten gut gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.



Spielregeln:

• **Lesе-Memory:**



Das Spiel ist für 2 bis 4 Spieler geeignet. Nacheinander dürfen die Kinder zwei Kärtchen aufdecken. Stimmen die Kärtchen überein bzw. passen sie zusammen, so darf der Spieler die Kärtchen behalten und er kommt noch einmal dran. Deckt der Spieler 2 nicht passende Kärtchen auf, kommt der Nächste an die Reihe. Ziel ist es, die meisten Kärtchenpaare aufzudecken.

• **Memory mit zusammengesetzten Nomen/Substantiven:**

Bei diesem Memory geht es darum, die beiden passenden Substantive (Nomen) zu den zusammengesetzten Substantiven (Nomen) zu finden.

Beispiel:



• **Das schwierige S-Memory**

Hier sind die Schülerinnen und Schüler angeregt, ganz genau zu lesen. Nur zwei exakt gleiche Sätze bilden ein Paar.

• **Das Gegenteile-Memory:**

Nun müssen die Kinder immer das Gegenteil finden.

Beispiel:



Suchsel



• **Rund um den Urlaub & Rund um die Schule**

Jedes Team/jeder Spieler muss alle 16 Wörter in dem Suchsel finden und (möglichst fehlerfrei) unten aufschreiben.

Wer hat zuerst alle Wörter gefunden und fehlerfrei aufgeschrieben?

Blitzlesen

Bastelanleitung für eine Papierschachtel

