

1. Schuljahr

U. Stolz & L.-S. Kohl

Kreative Lesespiele



**Spielerisch die Lese-
kompetenz verbessern**



Lernen mit Erfolg

KOHL VERLAG

www.kohlverlag.de

Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	3
1 Buchstaben hören	4 - 6
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Buchstaben markieren- Buchstabenbingo	
2 Silben lesen	7 - 16
<ul style="list-style-type: none">- Silbenpuzzle- Blanko-Silbenpuzzle- Silbenkarten	
3 Wörter lesen	17 - 29
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Lesememory- Reimpartner finden- Wörterschlangen- Logische Paare- Kombinationslesen- ABC-Suchsel- ABC-Suchsel für Profis- ABC-Liste	
4 Sätze lesen	30 - 36
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Zwei gleiche Sätze- Tierische Sätze- Mimi und die Mäuse- Pantomime	
5 Geschichten lesen	37 - 47
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Wer liest ohne Fehler?- Chaos im Zoo- Was zuviel ist, ist zuviel!- Logikrätsel- Der Lesewürfel- Schritt für Schritt	
6 Lesen und malen	48 - 53
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Lesetexte: Miriam, Timo, Das Haus & Ronja hat Geburtstag- Lesedomino	
7 Lesetexte	54 - 63
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Lesemethoden – Stimmungsvolles Lesen- Das Lese-Wettrennen	
8 Die Lösungen	64 - 65

Vorwort

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

Lesen – eine Fähigkeit, welche die Kinder in der ersten Klasse Schritt für Schritt erwerben. Lesen – eine Fähigkeit, die im Zusammenhang mit der Fähigkeit des Schreibens erworben wird. Lesen und Schreiben sind Grundkompetenzen, welche die Kinder in ihrem späteren Leben unbedingt beherrschen sollten, wenn sie aktiv am gesellschaftlichen Leben teilnehmen möchten. Dabei sollte den erwachsenen Bürgern von morgen das Lesen und Schreiben aber auch Spaß bereiten!

Aus diesem Grund bieten sich schon ab dem ersten Schuljahr die vorliegenden Lesespiele an. Spielerisch werden zuerst Buchstaben, Silben, Wörter, Sätze und kurze Geschichten geübt. Lesen und malen sowie unterschiedliche Lesetexte runden die Lesespiele ab.

Dieser Band liefert Ihnen viele sofort einsetzbare Kopiervorlagen. Ihnen werden Spielvariationen angeboten und Kopiervorlagen, um eigene bzw. ganz individuelle Spiele selbst zu erstellen. Wie die Spiele letztlich tatsächlich umgesetzt werden, bleibt Ihnen überlassen, Sie haben die freie Wahl, denn: Sie kennen Ihre Kinder am besten!

Hinweise zum Einsatz der Kopiervorlagen

Die Lesespiele für das 1. Schuljahr bieten Ihnen viele unterschiedliche Kopiervorlagen und jede Menge Spielvariationen. Der Band ist in 7 Kapitel gegliedert. Die Struktur ist einfach: Die Übungen sind nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad sortiert.

Die Lesespiele starten im **ersten Kapitel** mit der phonemen Erfassung bzw. Differenzierung einzelner Buchstaben. Buchstabenspiele fordern die Kinder heraus, den Lauten die passenden Buchstaben zuzuordnen.

Im **zweiten Kapitel** geht es von Buchstaben über zu Silben. Die Kinder üben in Partner- oder Gruppenarbeit spielerisch, einzelne Silben zu ganzen Wörtern zusammenzufügen.

Im **dritten Kapitel** folgt die Aufgabe, ganze Wörter sinnerfassend zu lesen und zu neuen zusammengesetzten Nomen/Substantiven zusammenzufügen. Verschiedene Spiele setzen die Themen Wort-Bild-Zuordnung, Reimwörter, zusammengesetzte Nomen/Substantive um und bieten Möglichkeiten zu Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit.

Im **vierten Kapitel** werden verschiedene Spiele zum Lesen von Sätzen angeboten, bevor es im **fünften Kapitel** zu kurzen Texten übergeht. Die Kinder werden mit witzigen Texten zum sinnerfassenden Lesen animiert. Ergänzend gibt es 3 Schritt-für-Schritt-Spiele, die mit kurzen Sätzen auch schwachen Schülern einen motivierenden Leseanlass bieten. Ein Lesewürfel stellt sowohl Lese- als auch Schreibanlass dar.

Das **sechste Kapitel** befasst sich mit einer Kombination aus Lesen und Malen. Hier wird das sinn-erfassende Lesen noch einmal über einen anderen Zugang gefördert.

Im **siebten Kapitel** werden verschiedene Methoden vorgestellt, mit denen Sie das Lesen von Texten abwechslungsreich gestalten können. Es stehen verschiedene Texte zur Erprobung der Methoden bereit. Selbstverständlich können Sie hierfür auch eigene Texte verwenden. Den Abschluss bildet ein Lese-Wettrennen, ein Brettspiel für 2 bis 4 Spieler, in dem die vorher erarbeiteten Inhalte noch einmal wiederholt zur Anwendung kommen. Mit Hilfe der Blanko-Kärtchen können Sie die Inhalte auf Ihre Kinder individuell anpassen und erweitern.

Alle Spiele werden zu Beginn jedes Kapitels auf den Lehrerinformationsseiten genauer erläutert sowie mögliche Variationen in der Anwendung genannt.

Die Lesespiele können Sie und Ihre Schüler durch das ganze 1. Schuljahr hindurch begleiten. Viel Spaß und Freude beim Einsetzen und Spielen der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen das Kohl-Verlagsteam und

Ulrike Stolz & Lynn-Sven Kohl

1 Buchstaben hören

Informationen
für den Lehrer

Buchstaben markieren



Jedes Kind bekommt diese Buchstabenpalette. Es können alle gegeneinander antreten. Der Lehrer nennt verschiedene Namenwörter. Die Kinder kreuzen die jeweiligen Ausgangsbuchstaben an. Die Namenwörter können in unterschiedlichem Tempo genannt werden. So wird die Aufgabe schwieriger. Am Ende liest der Lehrer vor, wie oft welcher Buchstabe im Alphabet als Anfangsbuchstabe vorkam! Wer hat alle Kreuze richtig gesetzt?



Tipp: Laminieren Sie die Alphabetkarten. Somit können die Kinder mit Folienstiften ankreuzen und das Geschriebene danach wieder abwischen. Sie können die Vorlage auch vergrößert kopieren.



Buchstabenbingo



Jeder Schüler wählt 8 Buchstaben aus dem Alphabet aus und schreibt sie in die 8 Felder seiner Bingokarte. Der Lehrer nennt nun nacheinander viele Namenwörter. Die Kinder hören zu. Fällt ein Wort mit einem Anfangsbuchstaben, der auch auf der Bingokarte steht, kreuzt das Kind den Buchstaben an. Wer zuerst 4 Kreuze gemacht hat, ruft laut „BINGO!“ und ist somit Sieger. Dieses Kind darf nun als nächstes die ABC-Begriffe nennen.

Buchstaben markieren

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X
Y	Z	Ä	Ö
Ü			

Buchstabenbingo

BINGOKARTE VON: _____

Schreibe 8 unterschiedliche Buchstaben in die Felder.

Bingo	Bingo	Bingo	Bingo
Bingo	Bingo	Bingo	Bingo



BINGOKARTE VON: _____

Schreibe 8 unterschiedliche Buchstaben in die Felder.

Bingo	Bingo	Bingo	Bingo
Bingo	Bingo	Bingo	Bingo

Silbenpuzzle

Im Silbenpuzzle geht es darum, Wörter aus zwei Silben zu erkennen und zu legen. Das Puzzle kann auf unterschiedliche Art gespielt werden:

Variante 1: Anlegen

Die Kinder teilen die Puzzle-teile gleichmäßig untereinander auf und einigen sich

darauf, wer das Spiel beginnt. Der Erste legt eines seiner Teile in die Mitte. Anschließend schaut der Zweite, ob er ein passendes Puzzle-teil hat und legt es an. Er darf anlegen, bis er nicht mehr kann. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Es kann in beide Richtungen angelegt werden. Wer zuerst alle Puzzle-teile angelegt hat, gewinnt das Spiel.

Variante 2: Gemeinschaftspuzzle

Das Spiel kann auch mit der ganzen Klasse gespielt werden. Dazu eignet sich ein Sitzkreis. Verteilen Sie die Puzzle-teile möglichst gleichmäßig an die Schüler. Legen Sie das erste Puzzle-teil. Wenn ein Kind ein Puzzle-teil anlegen kann, kommt es in den Kreis und macht seinen Spielzug. Nun entsteht ein großes Gemeinschaftspuzzle. Wer zuerst alle Teile abgelegt hat, gewinnt das Spiel.



Tip: Kopieren Sie das Puzzle auf DIN-A3-Karton. Um lange Freude an dem Spiel zu haben, laminieren Sie die Karten zusätzlich. Sollte jedes Kind ein eigenes Puzzle herstellen, lassen Sie die Kinder ihr Puzzle anmalen.

Silbenkarten

Beim Einsatz der Silbenkarten geht es darum, Wörter aus zwei Silben erkennen zu können und zu legen. Das Silbenkartenspiel kann mit unterschiedlichen Varianten gespielt werden.

Variante 1: Silbenmemory

Die Schüler bilden Gruppen mit bis zu fünf Mitspielern. Es muss immer ein Paar gefunden werden. Dazu werden alle Karten verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Schüler dürfen nacheinander immer 2 Karten aufdecken. Ergeben die aufgedeckten Silben ein Wort, dann darf derjenige die Kärtchen behalten und darf gleich nochmal ziehen. Ergeben die Kärtchen kein Wort, ist der Nächste dran. Wer die meisten Paare hat, der gewinnt.