

Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
1 Lesestreifen	5 - 12
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Genaues Lesen- Wer findet den Fehler?- Ähnliche Wörter- Wortfamilien- Schwierige Sätze	
2 Kniffliges Lesen	13 - 26
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Pyramidenlesen- Wo sind die Vokale?- Domino-Lesen- Lesememory- Memory-Scherzfragen	
3 Leserätsel	27 - 32
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Lesechaos- Leserätsel sortieren	
4 Satzpartner finden	33 - 37
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Ein Tag im Freibad- Die Herbstüberraschung- Der Grusel-Geburtstag	
5 Geschichten lesen	38 - 44
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Stimmungsvolles Lesen- Lesetexte	
6 Querdenker	45 - 50
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Kreuz und quer I & II- Um die Ecke- Lesen mit Hindernissen- Leselabyrinth	
7 Lesen und Malen	51 - 58
<ul style="list-style-type: none">- Informationen für den Lehrer- Kreuz und quer I & II	
8 Die Lösungen	59 - 64

Vorwort

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

in der dritten Klasse können die Schülerinnen und Schüler bereits mehr oder weniger fließend auch unbekannte Texte lesen. Um diese Grundkompetenz zu trainieren und den Kindern Spaß am Lesen zu vermitteln, wurden diese Lesespiele entwickelt. Spielerisch werden 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 3 gliedern sich in 7 Kapitel. Diese sind in ansteigender Schwierigkeit aufgebaut und haben unterschiedliche Schwerpunkte. So wird in jedem Kapitel ein anderer Leseschwerpunkt spielerisch trainiert.

Im 1. Kapitel finden Sie Spiele, die sich auf häufige Leseschwierigkeiten und Fehlerquellen beziehen. So werden unter anderem ähnliche Wörter oder schwierige Sätze geübt.

Im 2. Kapitel geht es um kniffliges Lesen. Dabei wird besonderer Wert auf Sinn und Fehlerquellen gelegt.

Etlliche Leserätsel schließen sich im 3. Kapitel an. Leserätsel müssen bewältigt und Lesechaos beseitigt werden.

Im 4. Kapitel finden sich Satzpartner. Interessante Geschichten bringen mit kniffligen Ideen Spielespaß.

Das 5. Kapitel dreht sich um das Lesen von Geschichten. Neben interessanten Lesetexten werden viele Methoden zum unterschiedlichen Lesen vermittelt und spielerisch ausprobiert.

Kreuz und quer geht es im 6. Kapitel her, das ganz im Zeichen der Querdenker steht und sich damit auch spielerisch und rätselhaft dem Lesen widmet.

Lesen und Malen bringen Spiel und Spaß im 7. Kapitel. Ganz interessante Geschichten fördern jede Menge Leseverständnis und zugleich auch das intensive Zuhören.

Alle verwendeten Spiele werden in den einzelnen Kapiteln bei den Lehrerinfos genau erklärt.

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

Ulrike Stolz & Lynn-Sven Kohl

Genaueres Lesen

Vorbereitung: Kopieren Sie die Sätze auf Karton, schneiden Sie sie auseinander und bewahren Sie sie in einem Säckchen, Umschlag oder Kästchen auf.

Variante 1: Die Schüler teilen sich die Streifen mit einem Partner gerecht auf. Wer schafft es, den Streifen fehlerfrei und flüssig vorzulesen? Richtig gelesene Streifen darf das jeweilige Kind behalten. Falsch gelesene werden in der Mitte gesammelt und am Ende erneut aufgeteilt, und zwar so lange, bis alle Streifen einmal fehlerfrei gelesen wurden.



Wer hat am Ende die meisten Streifen?

Variante 2: Kopieren Sie die Streifen auf Folie, wenn Sie das folgende Spiel mit der ganzen Klasse spielen möchten und schneiden Sie die Streifen dann auseinander.



Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen auf. Dann ordnen Sie den Kindern Tiere zu. Dabei ist zu beachten, dass jedes Tier in beiden Gruppen einmal vorkommen muss. Bei einer ungeraden Schülerzahl bekommt ein Kind zwei Tiere zugeordnet. Dann legen Sie den ersten Streifen auf den OHP. Die Kinder bekommen nur kurz Zeit, sich diesen Streifen durchzulesen.

Erst dann nennen Sie eines der Tiere. Jetzt müssen die beiden Kinder, denen dieses Tier zugeteilt wurde, ganz schnell das falsche Wort hineinrufen. Die Gruppe mit dem schnelleren Kind bekommt einen Punkt.

Am Ende gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.



Alternativ kann diese Variante auch mit den für Variante 1 vorbereiteten Papierstreifen in Partner- oder Kleingruppenarbeit gespielt werden, indem die Streifen aus einem Säckchen/einem Kästchen gezogen werden und die Kinder um die Wette das falsche Wort suchen. Das schnellste Kind bekommt jeweils einen Punkt.

Hierbei ist allerdings zu bedenken, dass schwache Leser bei dieser Variante benachteiligt sind.

Ein Tag im Freibad • Die Herbstüberraschung • Der Grusel-Geburtstag

Die Schüler ziehen eines der Satzkärtchen, ohne hinzuschauen, aus einem Tastsäckchen/Behälter. Alle Sätze können zusammengesetzt werden und ergeben in der richtigen Reihenfolge eine komplette Geschichte.

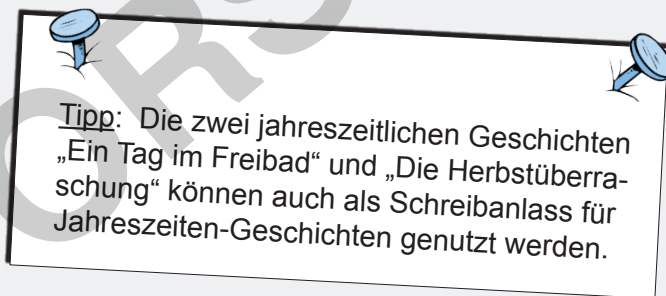
Variante 1: Alle Schüler ziehen sich ein Kärtchen und gehen im Klassenraum herum, um ihren Vorgänger und Nachfolger zu finden. Dabei ist es nicht erlaubt, zu reden, denn die Schüler sollen die Kärtchen der anderen lesen. Passen zwei Kärtchen zusammen, bilden sie eine „Kette“, bis schließlich alle Schüler in der richtigen Reihenfolge stehen und die Kärtchen laut der Reihe nach vorgelesen einen Sinn ergeben. Die Geschichte wird dann auch laut vorgetragen.



Variante 2: Die Klasse wird in zwei Hälften aufgeteilt. Nun soll sie genau wie in Variante 1 beschrieben die zusammenhängende Geschichte finden. Dazu muss die Geschichtenvorlage zweimal kopiert und vorbereitet werden. Die Gruppe, welche zuerst fertig ist, hat gewonnen.



Variante 3: Zwei Schüler spielen gegeneinander auf Zeit.



Variante 4: Die auseinandergeschnittenen Kärtchen werden in die richtige Reihenfolge gelegt und nach Kontrolle aufgeklebt. Alternativ kann die Geschichte auch in Schönschrift abgeschrieben werden.



6 Seite 48:

F	E	U	K	R	A	T	A	T	T	S	R
M	B	E	S	Z	N	R	U	A	S	K	M
N	U	R	T	U	K	A	T	J	O	R	T
M	S	W	R	G	E	K	O	B	A	H	N
D	M	E	A	P	N	T	O	R	Y	T	O
A	P	H	S	C	W	A	G	E	N	N	J
C	O	R	S	E	N	B	A	H	N	G	U
P	L	I	Z	E	I	A	U	T	O	Y	F

B	A	P	F	E	L	B	H	S	R	W	O	L	K	E
L	A	L	P	F	S	A	O	O	E	K	R	N	L	N
U	R	O	P	K	N	U	N	M	G	I	O	E	S	K
M	K	I	M	N	Y	M	I	M	E	S	M	A	O	M
E	N	W	I	E	S	E	G	E	N	W	U	R	M	R
K	S	Z	E	N	E	I	B	R	R	E	G	E	N	U
I	R	S	C	H	E	N	S	C	H	N	E	E	S	T

Seite 49:

Anna liegt im Krankenhaus. Sie hat sich beim Fußball spielen das rechte Bein gebrochen. Anna hatte große Schmerzen und wurde mit dem Krankenwagen abgeholt. Aber Anna bekam im Krankenhaus starke Medizin, danach waren die Schmerzen nicht mehr zu spüren. Annas Bein wurde von den Ärzten lange untersucht und geröntgt. Danach bekam sie einen Gips. Anna findet das jetzt gar nicht mehr so schlimm. Der Gips ist pink. Pink ist Annas Lieblingsfarbe. Seit sie im Krankenhaus ist, bekommt sie viel Besuch. Mittlerweile waren viele aus ihrer Fußballmannschaft da. Der Trainer hat ihr einen Fußball mitgebracht, auf dem alle unterschrieben haben. Von ihrer Klasse hat sie eine CD von ihrer Lieblingsband bekommen und Mama bringt fast jeden Tag etwas zum Naschen mit. Im Krankenhaus sind alle furchtbar nett zu Anna und ihre Lieblingskrankenschwester Maria geht sogar mit ihr in den Park. Anna sitzt dann in einem Rollstuhl und lässt sich schieben. Bald bekommt sie dann ihren Gehgips mit Krücken. Wenn es dann mit dem Laufen klappt, darf sie nach Hause. Anna freut sich darauf, sie möchte nämlich alle ihre Freunde und Verwandte auf dem Gips unterschreiben lassen.

Seite 50:

Es war einmal eine Prinzessin. Sie war sehr einsam und wünschte sich einen Prinzen. Sie träumte oft davon, wie er auf seinem Pferd zum Schloss reiten würde, um sie zu heiraten. Die Prinzessin wartete und wartete. Aber der Prinz kam nicht. Alle ihre Schwestern hatten schon geheiratet. Sie war die einzige unverheiratete Tochter des Königs. Die Prinzessin beschloss, das Schloss zu verlassen. Sie zog los und suchte sich in der Stadt Arbeit. Jeden Tag stand sie auf dem Markt und verkaufte Obst und Gemüse. Eines Tages stand ein junger Mann vor ihr, um einzukaufen. Die Prinzessin verliebte sich sofort und auch der junge Mann verliebte sich in die Marktfrau. Bald wurden die beiden ein Paar. Die Prinzessin wusste, dass sie ihn als Prinzessin nie getroffen hätte. Eines Tages erzählte sie ihm, wer sie war und bald lebten sie glücklich auf dem Schloss des Königs.