

Große Haie, kleine Fische – spielend Lesen üben mit dem Leseaquarium (Klassen 1 und 2)

Nach einer Idee von Elisabeth Stemmer, Frankfurt am Main

Uwie Uhr oder wie Ohr? Eine Frage, die Sie bestimmt in ähnlicher Form von Ihren Schülern kennen. Hier schafft unser Leseaquarium Abhilfe: Leseanfänger angeln kleine Fische mit Anlauten, die sie dann Bildern im Bauch des großen Haies zuordnen. Dabei üben sie die Laut-Buchstaben-Zuordnung, die für den Leselernprozess grundlegend ist.

Stärkere Leser können bald auch ganze Wörter den passenden Bildern zuordnen und ihr Können beim Flaschenpost-Spiel beweisen.

Also lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler nicht im Trüben fischen, sondern mit Spaß die Zuordnung von Buchstaben und Lauten trainieren. Petri Heil!



Petri Heil! Angeln hilft beim Lesen üben.

Das Wichtigste auf einen Blick

Lernbereiche: Erstlesen, weiterführende Lesen

Lerngruppe: Klassen 1 bis 2, auch jahrgangsübergreifend

Ihr Plus: je 34 Buchstaben-, Wort- und Bildfische mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad und sechs bunte Zuordnungen!

Diese Kompetenzen fördern Sie:

- Laut-Buchstabenkenntnis festigen
- Wort-Bild-Zuordnung üben
- Lesefertigkeit trainieren und steigern
- Wortschatz erweitern

Materialübersicht

	Materialtitel	Niveau	Vorbereitung	zusätzliches Material
M 1	Lernstrichbeobachtung		keine	Tafel, Bildkarten, evtl. Gegenstände
M 2	Zeig, was du schon kannst! (Lernstandsbeobachtung)		in benötigter Anzahl kopieren	
M 3	Großer Hai 1 – Zuordnungskarten	★-★★	Zuordnungskarten ausschneiden und laminieren	
M 4	Anlaute angeln – Buchstabenfische		keine Buchstabenfische ausschneiden, laminieren und am Auge mit Musterbeutelklammern versehen; Angeln mit Magneten herstellen; Aquarium aus Schuhkarton bauen und evtl. bekleben „Großer Hai 1“ und „Großer Hai 2“: 12 Buchstabenfische mit den Anlauten M, G, P, A, L, E, N, W, R, F „Großer Hai 3“ und „Großer Hai 4“: 12 Buchstabenfische mit den Anlauten S, D, K, H, B, G, U, Ö, U „Großer Hai 5“ und „Großer Hai 6“: 10 Buchstabenfische mit den Anlauten Eu, Sch, Pf, C, V, Sp, Qu	Aquarium: Schuhkarton, evtl. Fischbilder zum Bekleben Angeln: Magnete, Stäbe, Schnur Große Haie 1–6 (siehe M 3) Buchstabenfische: 34 Musterbeutelklammern (eine pro Fisch) evtl. im Unterricht verwendete Anlauttabelle
M 5	Wörter angeln – Wortfische	★★	kleine Wortfische ausschneiden, laminieren und am Auge mit Musterbeutelklammern versehen „Großer Hai 1“ und „Großer Hai 2“: 12 Wortfische mit Muschel, Ohr, Iglu, Pirat, Affe, Lineal, Engel, Tisch, Nabe, Wellenrad, Feuer „Großer Hai 3“ und „Großer Hai 4“: 12 Wortfische mit Sonne, Drache, Kamm, Herz, Baum, Gabel, Äpfel, Ü-Ei, Eis, Auto, Schiff „Großer Hai 5“ und „Großer Hai 6“: 10 Wortfische mit Eule, Stiefel, Pferd, Cola, Zahn, Vogel, Jacke, Spiegel, Quall	Wortfische: 34 Musterbeutelklammern (eine pro Fisch) Zuordnungskarten 1–6 (siehe M 3) Aquarium und Angeln (siehe M 4)
M 6	Die Flaschenpost ist da! – Spielanleitung und Ereigniskarten	★★★	Spielanleitung auf festes Papier kopieren oder laminieren; Ereigniskarten zerschneiden, laminieren und vorne mit Musterbeutelklammern versehen	24 weitere Musterbeutelklammern Aquarium und Angeln (siehe M 4)
M 7– M 9	Für mein Portfolio (Bögen zur Lernzielkontrolle und Selbsteinschätzung)	★-★★★	jeweils in benötigter Anzahl kopieren	

Welche Lernvoraussetzungen sind nötig?

Für wen eignet sich welches Material?

- ★ Das niedrigste Niveau eignet sich für Leseanfänger, die gerade die Buchstaben erlernen. Sie können das Spiel mit dem Erwerb der Buchstaben wachsen lassen. Immer wenn die Kinder einen neuen Buchstaben erlernt haben, wird der Fisch mit diesem Buchstaben ins Spiel eingefügt. So kann das Leseaquarium unabhängig von der verwendeten Fibel eingesetzt werden.
- ★★ Bei den Materialien des mittleren Niveaus sollten Ihre Schülerinnen und Schüler einfache und kurze Wörter erlesen können, deren Inhalt in der Regel ein konkreter Gegenstand aus ihrer Erfahrungswelt ist. Der Buchstabenerwerb muss also weitestgehend abgeschlossen sein. Viele der verwendeten Wörter bestehen aus einer Silbe, sodass auch schwächere Schüler von dem Spiel profitieren können, ohne demotiviert zu werden.
- ★★★ Das höchste Niveau setzt voraus, dass Ihre Schüler auch längere Wörter und einfache Sätze in Anweisungsform erlesen können.

1 Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

Wie stellen Sie den individuellen Lernstand fest?

Hier helfen Ihnen die Vorschläge zur **Lernstandsbeobachtung** (M 3). Die Vorschläge steigern sich in ihrem Anspruch und können bereits ab den ersten Schulwochen eingesetzt werden.

Welche Konsequenzen können Sie ziehen?

Wenn einzelne Schüler bei *Vorschlag 1* die gesuchten Laute benennen können, ist eine gesonderte Förderung zur Sicherung der Anlaute nötig. Hierzu bieten sich Spiele an, bei denen die Kinder zunächst deutlich hörbare Anlaute benennen bzw. Bilder mit gleichen Anlauten sortieren.

Wenn Ihre Schüler bei der Durchführung von *Vorschlag 2* das gesuchte Wort ohne Hilfestellung herausfiltern, können sie das Leseaquarium im Niveau ★★ spielen.

Den **Lesetest** aus *Vorschlag 3 (M 2)* können Sie ab dem Ende der 1. Klasse einsetzen. Hier erfahren Sie, ob Ihre Schüler bereits sinnerfassend lesen können. Diejenigen, die diesen Test vollständig oder mit nur wenigen Fehlern lösen, können mit dem Leseaquarium im Niveau ★★★ beginnen.

Wie arbeiten Ihre Schüler mit dem Material?

Vorbemerkung: Die gesuchten Anlaute (M 4) und Wörter (M 5) sind bei den „Großen Haien 1 und 2“ leicht zu erhören bzw. zu erlesen, bei den „Haien 3 und 4“ müssen auch Umlaute erhört werden. Die „Haie 5 und 6“ beinhalten seltene und schwieriger zu differenzierende Anlaute.

Spielvarianten: Das Leseaquarium eignet sich auch für den Einsatz in jahrgangsübergreifenden Gruppen, da in jeder Spielrunde Schüler, denen das Erhören von Anlauten noch schwerfällt, die leichteren Zuordnungskarten nutzen, sicherere Schüler mit schwierigeren Zuordnungskarten spielen. Ebenso differenzieren lässt sich das Spiel in Niveau ★★ einsetzen.

Wenn die Leistungsunterschiede der spielenden Schüler sehr ausgeprägt sind, können auch die Karten von Niveau ★ und ★★ gemischt werden, sodass einige Schüler Anlaute fischen müssen und die anderen Wörter durch gezogene Fische gelten dann als Niete und müssen ins Aquarium zurückgeworfen werden.

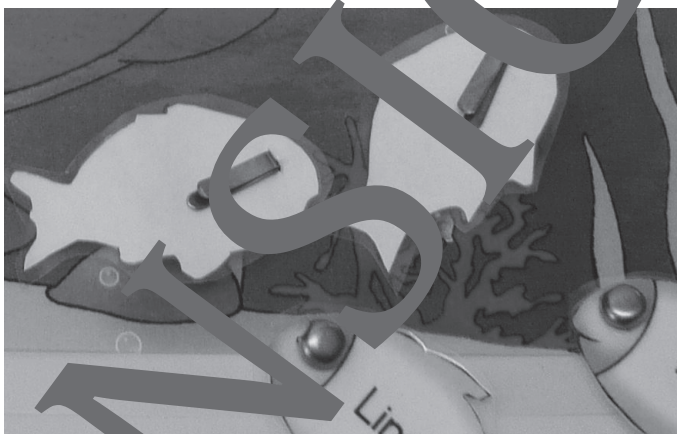
Zusätzlich können Sie entscheiden, ob die Schüler das Spiel allein als Übung spielen oder als Wettbewerb mit einem oder mehreren Partnern. Ziel ist es dann, den Bauch des gefräßigen Haifisches als Erster mit kleinen Fischen zu füllen. Angeln die Schüler einen Fisch, der nicht in ihren Haifischbauch passt, müssen sie ihn zurück ins Aquarium werfen und können somit in dieser Runde ihre Zuordnungskarte nicht weiter füllen.

Wenn es einem Schüler nicht gelingt, einen Fisch zu angeln, weil er z. B. mit dem Magneten keine Musterbeutelklammer erreicht, kann man vereinbaren, dass er einen zweiten Versuch hat, bevor die Fische im Aquarium durchmischen dürfen. Hat jemand gleich mehrere Fische an der Angel, darf nur einer auf die Zuordnungskarte gelegt werden, der Rest wird – möglichst ungeschmerzt – ins Aquarium zurückgeworfen.

Selbstkontrolle: Die Fischumrisse unterscheiden sich in kleinen Details, die erst bei genauem Hinsehen erkennbar sind. Sie passen mit den Umrissen auf den Zuordnungskarten überein. Dies gibt den Schülern eine – nicht zu offensichtliche – Möglichkeit, sich selbst zu kontrollieren.



Die verschiedenen Umrissdetails der Fische ermöglichen den Schülern die Selbstkontrolle.



Musterbeutelklammern als Augen sind magnetisch und ermöglichen das Angeln. Eine Angel ist aus Stab, Schnur und einem Einbohrmagneten aus dem Baumarkt schnell hergestellt.

M 3 Große Haie (*–):** Ihre Schüler legen die Zuordnungskarten vor sich auf den Tisch. Achten Sie darauf, dass jeder Schüler die Karte erhält, die seinem Lernstand entspricht. Die geangelten Buchstaben- oder Wortfische werden dann auf die passende Stelle im Haifischbauch gelegt.

M 4 Anlaute angeln (*): Die Fische mit dem Buchstaben werden ins Aquarium gelegt. Ihre Schüler legen ihre „Großen Haie“ vor sich. Nun wird geangelt, bei mehreren Mitspielern reihum. Den Anlaut auf dem geangelten Fisch spricht der Schüler zunächst laut aus. Der Fisch wird dann auf das richtige Anlautbild in den Bauch des Haifisches gelegt.

Tipp: Für schwächeren Schülern kann es helfen, eine Anlauttabelle zur Hand zu haben.

M 5 Wörter angeln ():** Hier angeln Ihre Schüler allein oder bei mehreren Mitspielern reihum einen Fisch, lesen das Wort und legen ihn auf das richtige Bild auf der Zuordnungskarte.

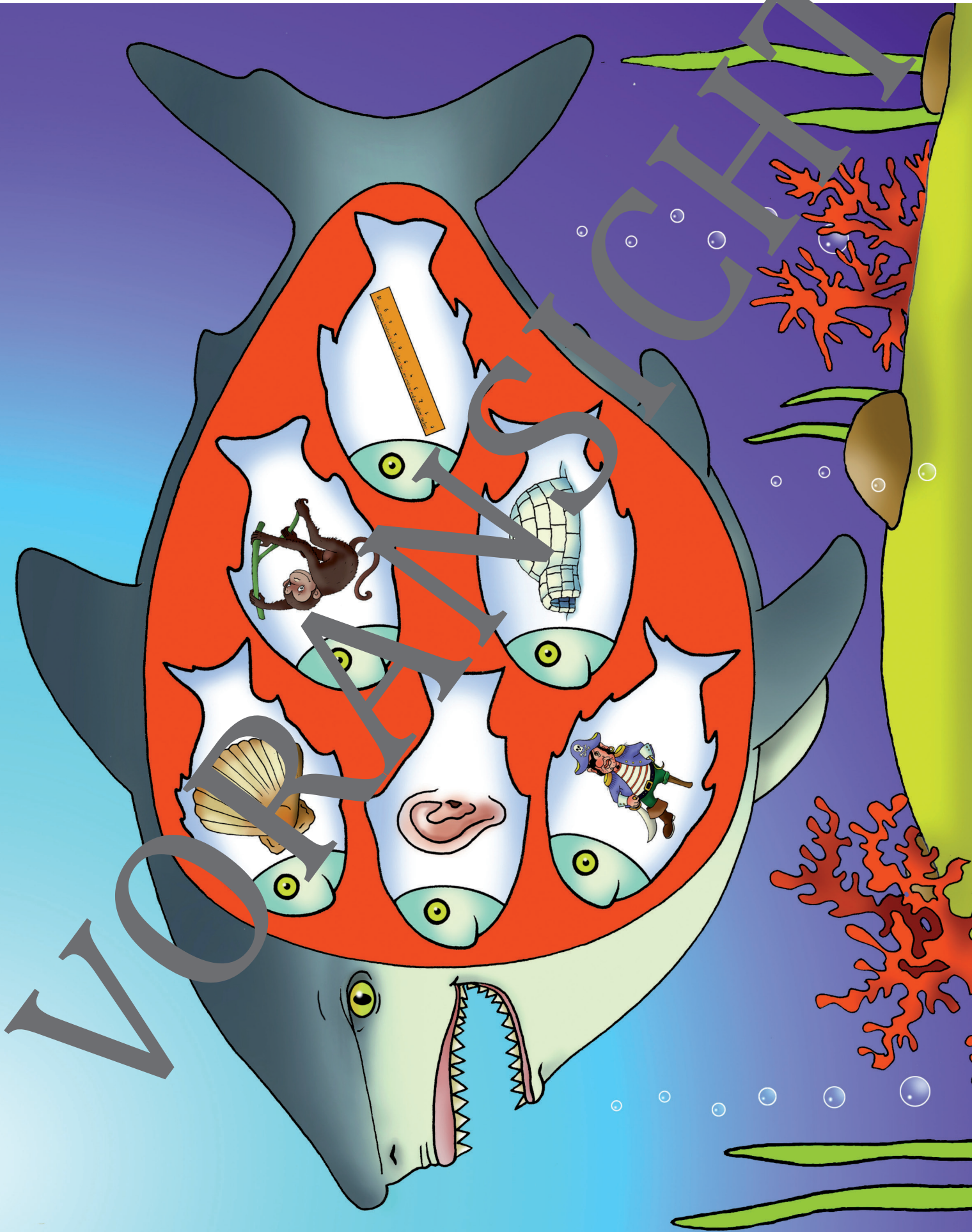
M 6 Die Flaschenpost ist da! (*):** Dieses Spiel kann mit zwei bis vier Spielern gespielt werden. Zu den Wortfischen werden noch die Ereigniskarten („Flaschenpost“ und „alter Schuh“) in das Aquarium gelegt. Die Zuordnungskarten werden nicht benötigt.

Ziel des Spiels ist es, am Ende möglichst viele Punkte geangelt zu haben. Jeder Fisch zählt dabei einen Punkt, zwei Punkte können durch die Flaschenpost erlangt werden.

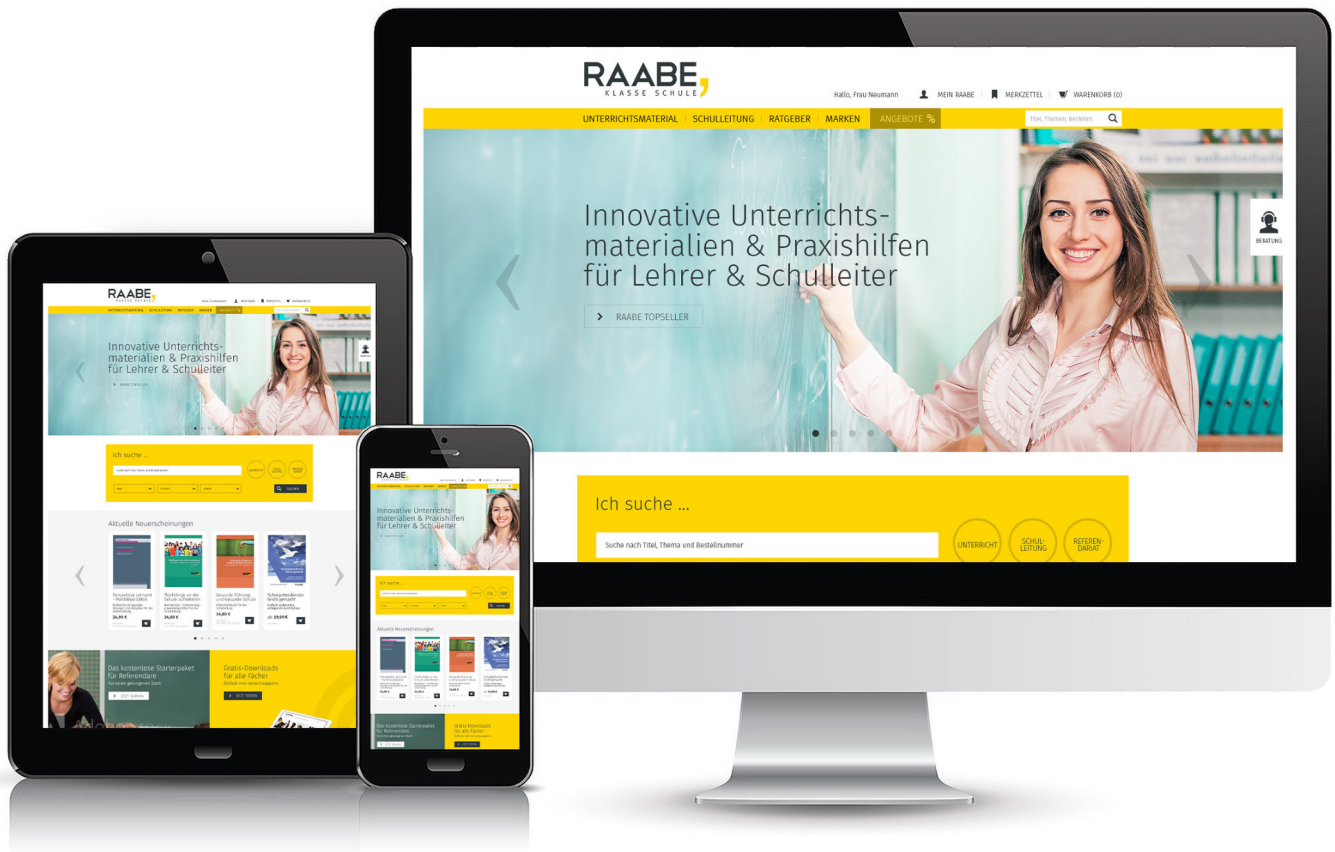
Die Schüler angeln reihum einen Fisch, eine Flaschenpost oder einen alten Schuh. Die Wörter auf den Fischen werden gelesen und der Schüler legt sie vor sich ab. Wird eine Flaschenpost oder ein alter

Großer Hai 1 ★-★★

M 3



Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de