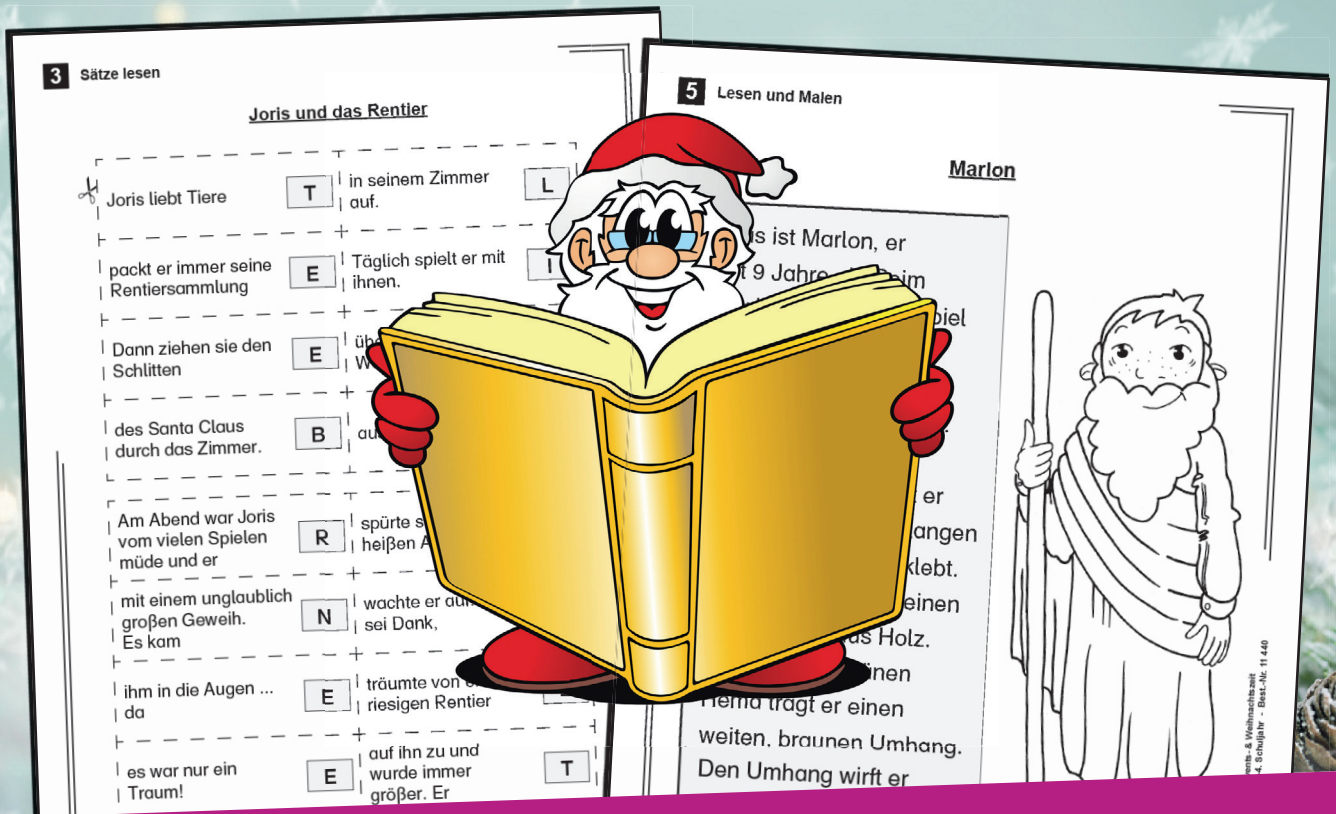


Kreative Lesespiele



in der Advents-
und Weihnachtszeit

Spielerisch lesen
üben & festigen



Lernen mit Erfolg

KOHL VERLAG

www.kohlverlag.de

Kreative Lesespiele für die Advents- und Weihnachtszeit

3. Digitalauflage 2015

© Kohl-Verlag, Kerpen 2012
Alle Rechte vorbehalten.

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

Bestell-Nr. P11 440

ISBN: 978-3-95513-949-0

www.kohlverlag.de

© Kohl-Verlag, Kerpen 2015. 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 eingescannt, 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, via Beamer oder Tablet 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 pädagogischen 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.



Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
1 Silben lesen	5 - 13
- <i>Silbenpuzzle</i>	
- <i>Silbenkarten</i>	
2 Wörter lesen	14 - 22
- <i>Lesememory</i>	
- <i>Wörterschlangen</i>	
- <i>Kombinationslesen</i>	
- <i>Weihnachts-Wort-Twister</i>	
3 Sätze lesen	23 - 40
- <i>Zwei gleiche Sätze</i>	
- <i>Juris und das Rentier</i>	
- <i>Das weihnachtliche Tierdomino</i>	
- <i>Sätze-Lesememory</i>	
- <i>Weihnachts-Satz-Twister</i>	
- <i>Weihnachtliches Rückwärtslesen</i>	
- <i>Adventsspaß-Lesen</i>	
- <i>Klassenzimmer-Rallye-Kettenreaktion</i>	
- <i>Leserekord</i>	
4 Geschichten lesen	41 - 58
- <i>Lesewürfel</i>	
- <i>Schritt für Schritt</i>	
- <i>Lesetexte mit Methoden</i>	
- <i>Weihnachtsgeschichten lesen mit verstellter Stimme</i>	
- <i>Leserätsel sortieren</i>	
- <i>Lesen mit Hindernissen</i>	
5 Lesen und Malen	59 - 65
- <i>Lena</i>	
- <i>Marlon</i>	
- <i>Familie Tannengrüns Knusperhaus</i>	
6 Das Lesewettrennen	66 - 68
- <i>Lese-Wettrennen</i>	
7 Die Lösungen	69 - 72

Vorwort

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

Lesen – eine Fähigkeit, welche die Kinder Schritt für Schritt erworben haben. 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! Flüssiges, sicheres und Spaß bringendes Lesen erleichtert das Leben in vielen Situationen.

Aus diesem Grund bieten sich die vorliegenden Lesespiele an. Spielerisch werden Silben, Wörter, Sätze und kurze Geschichten geübt. Lesen und malen sowie unterschiedliche Lesetexte und das Brettspiel „Lesewettrennen“ runden die Lesespiele ab.

Dieser Band liefert Ihnen viele sofort einsetzbare Kopiervorlagen für die Weihnachtszeit. 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

Der Band ist in 6 Kapitel gegliedert. Die Struktur ist einfach: Die Übungen sind nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad sortiert.

Die Lesespiele starten im **1. Kapitel** mit Silbenarbeit und dem Erfassen einzelner Begriffe und deren Bedeutung.

Im **2. Kapitel** stehen die Wörter im Vordergrund. Verschiedene Spiele setzen Lesememory, Wörterschlange, Kombinationslesen und Weihnachts-Wort-Twister in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit um.

Im **3. Kapitel** werden verschiedene Spiele zum Lesen von Sätzen angeboten. Jede Menge Spaß rund um das Lesen wird hier vermittelt, zum Beispiel können die zwei Aktionen Adventsspaß und Klassenzimmerrallye-Kettenreaktion mit der ganzen Klasse gespielt werden.

Geschichten lesen steht im **4. Kapitel** im Vordergrund. Verschiedene Methoden werden vorgestellt, mit denen Sie das Lesen von Texten abwechslungsreich gestalten können. Es stehen verschiedene Texte zur Erprobung der Methoden bereit. Selbstverständlich eignen sich auch eigene Texte für diese Übungen. Das sinnerfassende Lesen – mit der Lesefähigkeit gekoppelt – steht im Vordergrund. Ergänzend gibt es Schritt-für-Schritt-Spiele, die mit kurzen Sätzen und unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen auch schwachen Schülern einen motivierenden Leseanlass bieten. Ein Lesewürfel stellt sowohl Lese- als auch Schreibanlässe dar.

Im **5. Kapitel** wird eine Kombination aus Lesen und Malen angeboten, die sich bei den Schülern großer Beliebtheit erfreut. Hier wird das sinnerfassende Lesen noch einmal über einen anderen Zugang gefördert.

Das abschließende **6. Kapitel** bietet ein Lesewettrennen (ein Brettspiel für 2-4 Spieler) für die ganze Klasse. 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 Schülerinnen und Schüler durch das ganze 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

Silbenpuzzle

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



PA

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.



Tip: Kopieren Sie das Weihnachts-puzzle auf DIN-A3-Karton. Um das Spiel auch im nächsten Jahr benutzen zu können, laminieren Sie die Karten zusätzlich. Sollte jedes Kind ein eigenes Puzzle herstellen, lassen Sie die Kinder ihr Puzzle weihnachtlich anmalen.

Variante 2: Gemeinschaftspuzzle

Das Weihnachtsspiel 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.

Silbenkarten

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



PA

Variante 1: Weihnachts-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 weihnachtliches Wort, dann darf derjenige die Kärtchen behalten und darf gleich nochmal ziehen. Ergeben die Kärtchen kein sinnvolles Wort, ist der Nächste dran. Wer die meisten Paare hat, der gewinnt.



PA

Variante 2: Zuordnungsspiel auf Zeit



Dieses Spiel kann zu zweit oder in kleinen Teams gegeneinander gespielt werden. Die Karten liegen gut gemischt und aufgedeckt in der Tischmitte. Die Teams sollen nun so schnell wie möglich aus allen Silben so viele Wörter wie möglich bilden. Diese Wörter werden vor sich gelegt. Wer die meisten Wörter bilden konnte, der gewinnt.



Variante 3: Silbenziehen

Die Kinder ziehen jeweils eines der ausgeschnittenen Weihnachts-Silbenkärtchen (z.B. aus einem Körbchen). Nun liest der Lehrer ein gesamtes Wort vor oder schreibt es an die Tafel. Die Kinder mit den passenden Silbenkärtchen müssen nun innerhalb kürzester Zeit (3 Sekunden) reagieren und sich an der Tafel mit dem Kärtchen richtig aufstellen.

Idee: Das schnellere Kind darf das nächste Wort auswählen (und nach Möglichkeit ausschreiben oder zeigen).

Wörterliste

Sterne	Hafer	Tanne	Advent	Kekse
Essen	Schafe	Kerze	Geige	Christkind
Krippe	Schlitten	Engel	Wolke	Heiland
Stiefel	Winter	Weihnacht	Josef	Apfel
Mama	Kinder	Kugel	Stollen	Freude
Teller	Rute	Braten	Paket	Dose
Weihrauch	Papa	Jesus	Nüsse	Baby
Kirche	Geburt	Bibel	Musik	



Silbenpuzzle

Ster ne Es sen Krip pe Stie fel Ma
 ma Tel ler Weih rauch Ha fer Scha fe Schlit
 ten Win ter Kin der Ru te Pa pa Tan
 ne Ker ze En gel Weih nacht Ku gel Bra
 ten Je sus Ad vent Gei ge Wol ke Jo
 sef Stol len Pa ket Nüs se Kek se Christ
 kind Hei land Ap fel Freu de Do se Ba
 by Kir che Ge burt Bi bel Mu sik

Blanko-Silbenpuzzle

