

## Lernen in der Landschaft – Hören und Schreiben Klasse 2

Das durchweg lautgetreue Wortmaterial dieser Lernlandschaft ermöglicht es den Kindern, mithilfe des genauen Abhörens der Laute eines Wortes rund 200 dieser Wörter über unterschiedliche Lernangebote zu verschriftlichen.

Diese Lernlandschaft baut damit auf die Erfahrungen der Kinder auf, die sie in der Landschaft Hören und Schreiben 1 sammeln konnten. Durch das Zerlegen von Wörtern in Laute und deren Umsetzung in Buchstaben konnten die Kinder ein Gespür dafür entwickeln, dass sich mit Schrift formen und spielen lässt, dass sie auf dem Weg sind, das Geheimnis der Schrift zu entschlüsseln, nämlich die Fähigkeit, gesprochene Worte auf Papier zu bringen und wiederzuerkennen. In dieser Landschaft werden diese ersten Entdeckungen ausgebaut, vertieft und trainiert.

Da ich mit der Will Schulschrift gearbeitet habe, kann ich die Dateien nur im PDF-Format anbieten. Die erworbene Lizenz untersagt es mir leider, die Word Dateien mit zu liefern.

### Zum Aufbau der Lernlandschaft

Wanderpass für die Hand der Kinder

Die Kinder erhalten einen Wanderpass im Format A6, der wie ein Büchlein gestaltet ist und vier Lernbereiche abdeckt, die durch ein spielerisches Angebot zu den Bereichen ergänzt werden. Diese sind durch Bilder optisch mit den Aufstellern zu jedem Lernbereich verknüpft. Jeder Lernbereich ist als Kartei im Format A5 aufbereitet. Die einzelnen Karten mit Lösungen zur motivierenden Erfolgskontrolle auf den Rückseiten sind nummeriert. Jede abgearbeitete Karte kann direkt im Wanderpass abgestrichen werden. Hier kann im Umfang der Angebote differenziert werden. Die Kinder entscheiden, ob sie auch Sternchenkinder sind, welche die Sternchenkarten mit bearbeiten. Sind alle Karten einer Kartei bearbeitet, begibt sich der Wanderer zu Ihnen und absolviert in Ihrem Beisein einen Test. Im Anschluss kann das Kind ankreuzen, ob ihm die Arbeit leichtfiel, es sie mittelschwer fand oder es erhebliche Schwierigkeiten hatte.

### Übersicht über die Lernorte und Lernfortschritte für die Hand des Lehrers

Mit dem Wanderpass korrespondiert eine Tabelle für Sie, damit Sie zu jeder Zeit nachvollziehen können, in welchem Lernbereich Ihre Kinder lernen. Auch Sie haben die Möglichkeit, die Fähigkeiten Ihrer Kinder in den verschiedenen Lernbereichen zu dokumentieren. Sie entscheiden im Gespräch mit dem Kind, ob es bereit ist, den nächsten Lernbereich zu durchwandern.

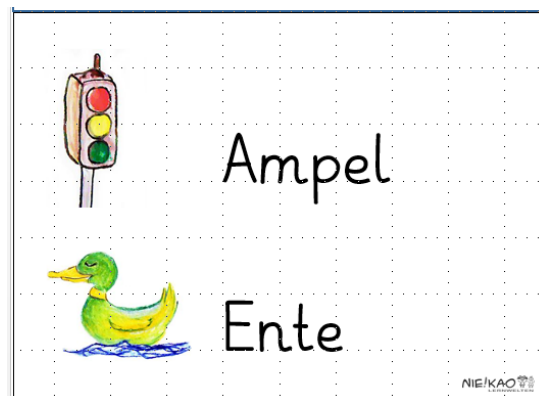
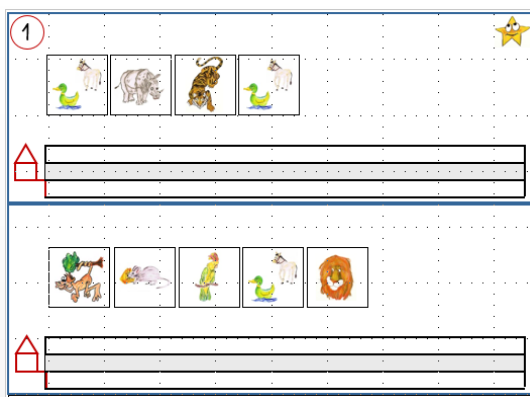


Standortbestimmung für die Klasse

Haben die Kinder einen Bereich erfolgreich durchwandert, dürfen sie ihren Namen auf das zur Kartei gehörende Plakat „Hier bin ich fertig – ich kann dir helfen“ schreiben. Das erfüllt das Kind mit Stolz, denn es markiert einen Wegabschnitt, den sie bewältigt haben. Außerdem zeigen sie mit ihrer Unterschrift an, dass sie den anderen Kindern nun als Helferkind zur Verfügung stehen.

## Inhalte der Lernlandschaft

### Anlauträtzel (20 Karten)



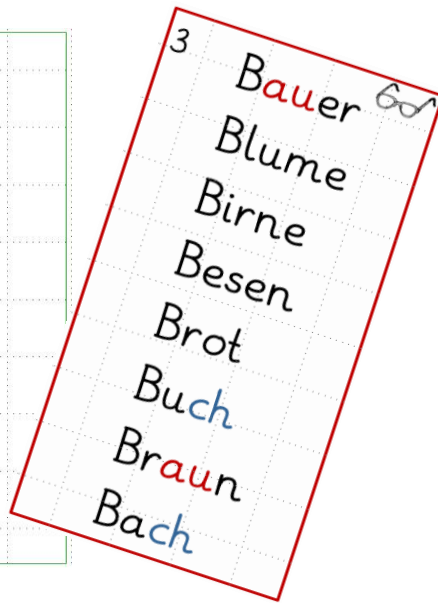
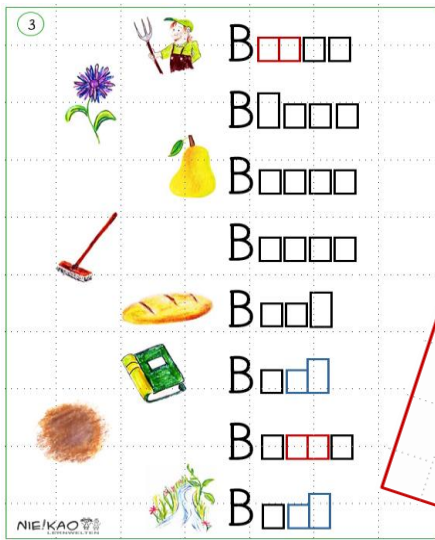
Das Wortmaterial aller Rätzel ist lautgetreu. Damit ist gewährleistet, dass Erstschreiber verschriftlichen, was sie hören, und bei der Selbstkontrolle echte Erfolgserlebnisse haben.

Bei der Kontrolle mit der Rückseite machen Erstschreiber folgende Erfahrungen:

- Das, was ich geschrieben habe, sieht genauso aus wie das, was auf der Rückseite steht. Das habe ich richtig gemacht!
- Das, was ich geschrieben habe, bedeutet Ente. Ich habe Ente geschrieben!



Kastenschrift (24 Karten)

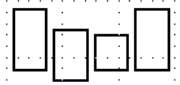
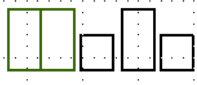


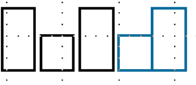
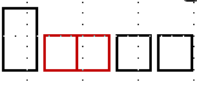




Rätselschriften, die den natürlichen Entdeckerdrang herausfordern und zum Üben motivieren, werden von den Kindern gerne angenommen. Die Kästchenschrift trainiert die akustische und optische Durchgliederung von Wörtern und bedient damit sowohl den auditiven als auch den visuellen Lernkanal. Beim spielerischen Rätseln trainieren die Kinder intuitiv die Verinnerlichung von Wörtern als Wortbilder.

Das Wortmaterial ist lautgetreu, Lautverbindungen wie „ei“, „eu“, „au“, „ch“ oder „sch“ werden durch farbige Kästchen hervorgehoben.
















Wortsalat (20 Karten)

<p>4 g i l e</p> <p></p>	<p>o e P f t</p> <p></p>	<p> MILCH</p> <p></p>
<p>ch l i M</p> <p></p>	<p>r e au B</p> <p></p>	<p></p> <p></p>

In diesem Lernangebot wird jeder Buchstabe eines Wortes über ein Kästchen dargestellt. Dabei entspricht die Größe der Kästchen genau dem Raum in der Lineatur, den der dargestellte Buchstabe einnimmt. Umlaute und Lautverbindungen wie „ng“, „pf“, „ch“ oder „sch“ werden farblich unterschieden. Das Schreiben in Kästchen trainiert nicht nur die bewusste Durchgliederung von Wörtern nach Lauten, sie hilft auch beim ersten Verinnerlichen von Wortbildern. Beim Schreiben in die Kästchen findet eine automatische Selbstkontrolle des Schreibenden statt. Wenn beim Schreiben Kästchen frei bleiben oder zu wenig Kästchen für das Wort zur Verfügung stehen, dann hat der Schreiber einen Fehler gemacht.



### Freies Schreiben zu Bildern (15 Karten)

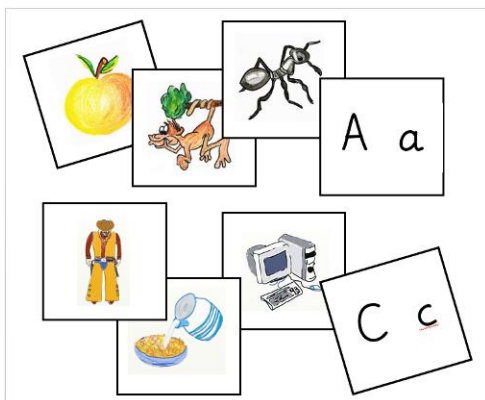
3  	<hr/> <hr/> <hr/>		Ufo	
			Auge	
			Ente	
			Löwe	

NIE!KAO

Da das Wortmaterial lautgetreu ist, sind die Karten auch für Erstschrreiber motivierend, denn es gilt: „Schreibe, was du hörst!“

Bei genauem Abhören aller Laute der Worte ist jede Verschriftlichung der Bildkarten zu bewältigen. Rechtschreibregeln oder gar Ausnahmeschreibungen sind ausgeklammert. Der direkte Vergleich mit dem gedruckten Wort ist Grundlage für den Prozess des Lesens durch das Schreiben.

### 3 Memos zur Zuordnung von Anlautbildern zu Buchstaben



Bei allen drei Memos geht es einzig um die Zuordnung von Anlautbildern zu den zugehörigen Buchstaben, die spielerisch automatisiert werden soll. In diesem Sinne können die Memospiele während der gesamten Wanderung der Kinder durch die Landschaft offen zur Verfügung gestellt werden.



Die Regeln des Memos sind einfach. Zwei bis vier Spieler decken Karten paarweise auf. Hat ein Spieler ein Pärchen, das zusammenpasst, kann er es für sich beanspruchen. Wenn die Karten nicht zusammenpassen, bleiben sie liegen. Wer am Ende des Spiels die meisten Paare vor sich liegen hat, hat gewonnen.

**ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG!**

