

## Lesen macht Spaß - Unsinnsätze klammern 1

ab Klasse 1

Sie haben 20 Kopiervorlagen im DinA5 Format mit insgesamt 200 Sätzen zur Herstellung doppelseitiger Wendekarten mit Selbstkontrolle, 2 Blanko-Wendekarten und 40 Tierbilder zum Auflegen erworben.

Alle Vorlagen müssen lediglich ausgedruckt, geknickt und laminiert werden.

Die Wendekarten bieten sich an für den Einsatz in der Freiarbeit, zur Differenzierung im täglichen Unterricht oder zum Einsatz im Förderunterricht.

Die Arbeit mit den Wendekarten - Didaktische und methodische Überlegungen

Jede Karte zeigt ein ansprechendes Foto von einem Tier. Zu dem dargestellten Tier können die Kinder zehn Sätze erlesen.

Die meisten Sätze zum Tier sind sinnvoll und richtig. So wird Wissenswertes zum Tier gelernt. Einige der Sätze sind jedoch „Ausreißersätze“. „Ausreißersätze“ erzählen reinen Unsinn. Diese „Ausreißer“ sind lustig und motivieren zum Weiterlesen.

Das Ziel bei der Arbeit mit den Karten ist es, dass die Kinder die Ausreißersätze erkennen und durch Klammern kennzeichnen. Ein Detektivsymbol am rechten oberen Kartenrand zeigt die Anzahl der Ausreißer pro Karte an.

Die Kinder erlesen die Sätze und stecken an jeden Ausreißer – also Unsinnssatz - eine Büro- oder Wäscheklammer. Wenn alle Sätze erlesen wurden und die Kinder ihre Ausreißersätze geklammert haben, können sie durch Wenden der Karten kontrollieren, wie erfolgreich sie waren.

### Anregungen und Spiele für die Freiarbeit und den Förderunterricht

Einzelarbeit – Das Kind bearbeitet die Karten und kontrolliert selbstständig. Ideal für die Freiarbeit oder zur Differenzierung für die Kinder, die „wie immer schon fertig“ sind. :O))

Partnerarbeit – Zwei Kinder veranstalten ein Wettspiel. Sie wählen eine Wendekarte und legen jeder eine Blankokarte vor sich auf den Tisch. Die Wendekarte wird still erlesen und von beiden Kindern gleichzeitig bearbeitet. Die Kinder klammern jedoch nicht an der Wendekarte sondern an den Blankokarten. Im Anschluss vergleichen die Kinder die geklammerten Blankokarten durch Anhalten an die Lösungsrückseite. Das Kind mit den meisten Übereinstimmungen hat gewonnen.



Gruppenarbeit – Der Spielleiter bearbeitet eine der Karten. Anschließend liest er nur die richtigen Antwortsätze vor. Der Spielleiter beginnt jeden Satz mit „Mein Tier...!“ Die anderen Kinder versuchen nun, das Tier anhand der Tipps zu erraten. Wer es als erstes richtig errät, ist der Spielleiter der nächsten Runde.

Mit den doppelten Tierkarten kann ein einfaches Memory gespielt werden.

Die Kinder können eigene Sätze zu den Tierkarten aufschreiben und so zeigen, welche Inhalte sie verinnerlicht haben. Sicher fallen Ihnen noch weitere Übungen ein.... :O))

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

