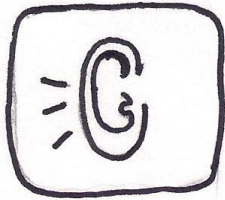
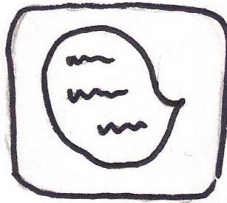


## Einstieg in die Thematik der Buchstaben

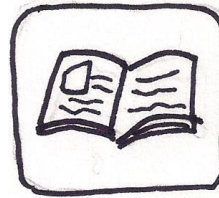
### Symbole zu den Kompetenzbereichen



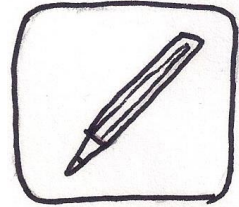
Hören



Sprechen



Lesen



Schreiben

Die hier angebotenen Spiele und Übungen berücksichtigen hauptsächlich die sprachlichen Kompetenzen. Beim Sprechen wird nicht zwischen monologischem und dialogischem Sprechen unterschieden.

Soziale, emotionale und kognitive Fähigkeiten sind in dieser Handreichung nicht angeführt, spielen aber eine wichtige Rolle. Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse beziehen sich im Folgenden auf die Kinder.

Sprachniveau: A1-B1

### Vor dem Vorlesen

---

Hier einige Impulse zur Annäherung an das Thema der Buchstaben:

- Buchstabenjagd/-suche:

Die Kinder machen sich auf den Weg (im Kindergarten, im Schulgebäude, im Freien) und suchen Buchstaben (an Plakaten, Straßenschildern, Mauern...). Sie malen/zeichnen oder schreiben sie ab. Anschließend wird das Gesammelte in der Klasse vorgestellt.



Alltägliche und vertraute Dinge benennen können.



Wörter und Ausdrücke in öffentlichen Aufschriften, die in der nahen

Umgebung vorkommen, verstehen können.



Symbole, Zeichen, Buchstaben und einzelne Wörter abschreiben und zeichnen können.

- Buchstaben fühlen:

In verschiedene Säckchen werden einzelne oder mehrere Holzbuchstaben gelegt, welche die Kinder ertasten und erfühlen. Die Übung kann durch das Abschreiben der ertasteten Buchstaben erweitert werden.



Einzelne Buchstaben benennen können.

- Buchstaben-Collage:

Die Kinder suchen in Zeitschriften verschiedenste Buchstaben oder Buchstabenkombinationen, schneiden sie aus und gestalten Plakate.



Sich zu Impulsen mit einfachen Wörtern äußern können.

### Hier einige Impulse, um in die Geschichte einzusteigen

---

- Bilderbuch verpacken und Kinder raten lassen, was im Paket ist.
- Titelbild betrachten, Kinder erzählen lassen und ihre Aussagen aufgreifen.

### Nach dem Vorlesen

---

- Nacherzählen der Geschichte anhand von Bildern
- Nachspielen der Geschichte anhand eines Boden-, Tischtheaters oder Theaters
- Bilderbuchkino

### Anregungen zur Weiterführung

---

Verschiedenste Aktivitäten, Spiele, Arbeitsaufträge und Arbeitsblätter sollen helfen, den ie-Laut verständlicher zu machen und bringen daher in Zukunft weniger Lernschwierigkeiten mit sich.

Die folgenden Aktivitäten sind Vorschläge und Ideen der beiden Autorinnen. Sie können je nach Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kinder im Kindergarten oder in der Grundschule Verwendung finden und je nach Bedarf und Situation verändert werden.

- Lesezeichenblatt: Ilse und Erich träumen (siehe Kopiervorlage):

Die Kinder malen Ilses und Erichs Traum.



Aus sehr kurzen Texten Informationen entnehmen können.

- Wörter mit langem ie/ Wörter, die aus der Reihe tanzen (siehe Kopiervorlage):

Die Kinder lernen die Wörter durch das Memory/Bewegungsmemory kennen.



Alltägliche und vertraute Dinge benennen, merken und differenzieren können.

**Bewegungsmemory:**

Zwei Kinder der Kindergruppe verlassen den Raum. Die anderen Kinder tun sich jeweils zu zweit zusammen und bekommen ein Bildkartenpärchen (siehe Kopiervorlagen). Sie verteilen sich im Raum. Die wartenden Spielerinnen oder Spieler kommen herein und suchen sich nacheinander Kinder aus, denen sie auf die Schulter tippen. Das ausgewählte Kind benennt seine Bildkarte. So geht es immer weiter. Die Spielerinnen oder Spieler müssen sich erinnern, wer dieselbe zweite Bildkarte besitzt. Gefundene Pärchen setzen sich hin.

**Differenzierungsspiele und Sortierspiele:**

Zwei Behälter stehen bereit. Einer ist mit dem ie-Laut gekennzeichnet, der andere mit dem i-Laut. Jeweils zwei Kinder bekommen einen gleich großen Stapel von Bildkarten (siehe Kopiervorlagen), welchen sie nach der korrekten Schreibweise sortieren dürfen.

**Stafetten-Laufspiel:**

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt und die Kinder jeder Gruppe stellen sich im Klassenraum hintereinander auf. Eine Gruppe sucht die Abbildungen, welche ein ie-Laut aufweisen, die andere Gruppe sucht die Bilder mit dem i-Laut. Auf gegenüberliegenden Seiten des Raumes liegen die Bildkarten (siehe Kopiervorlagen) der Reihe nach verdeckt auf dem Boden. Jeweils die/der Erste der Gruppe läuft zur Bildkartenreihe und dreht eine Karte um. Entspricht die Karte dem gesuchten Laut, darf die Spielerin oder der Spieler sie mitnehmen und zurücklaufen. Die/der Nächste der Gruppe ist an der Reihe. Entspricht die Bildkarte nicht dem gesuchten Laut, muss die Karte wieder verdeckt in die Reihe gelegt werden und die Spielerin oder der Spieler läuft ohne Karte zur Gruppe zurück. Gewinner ist jene Gruppe, welche alle Bildkarten des entsprechenden Lautes gesammelt hat.