

Zauber-Lese-Land



Erstleseschreibwerk mit Tastaturschreiben
"Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT"
Zwerge



Lehrerbegleitheft

Fa. Harald Desalla, Salurner Straße 1, 9900 Lienz, Osttirol

www.desalla.at
info@desalla.at



Idee und Gestaltung: Martha Desalla
Mitgearbeitet haben: Elisabeth Weiler, Gottfried Bstieler, Christina Vergeiner, Anna Maria Lukasser
Zeichnungen: Maria Annewandter
Software: Harald Desalla

© **2007 Lehrmittel Desalla**

1. Auflage

Alle Rechte vorbehalten

Druck: Firma Harald Desalla, Lienz

Inhalt

Das System im Überblick	3
Vorteile des Zauber-Lese-Landes (ZLL)	3

Materialien

Grundpaket für die Jahresarbeit im Klassenraum

Mappe 1	5
Materialien zu: Sprechen, Schreiben und Bild-Wort-Lesemethode	

Mappe 2	8
Material und Kontrollbilder zur Anfangsbuchstaben-, Anlauterarbeitung mit Buchstabenbauteilen	

Mappe 3	10
Anschauungsmaterial für das Tastaturschreiben	

CD-ROM	11
--------------	----

Lehrerbegleitheft

Grundpaket für den Schüler

Buchstabenbauteile, Büchlein, Holzständer	16
5 Übungsbücher 1. Klasse, (Set)	16
CD-ROM, für zu Hause	23

Zusatz für die Klasse

Magnet-Tastaturspiel	23
5 Trainingsbücher (A5), aufbauend, mit Kartenspiel ABC-Meister	23
Bildwörter A4 aus stärkerem Papier zum Einschneiden und Vorzeigen	

Zusatz für den Schüler

Vorlage für die Zauberleseland- ABC-Karten	24
Farbstreifen für den Setzkasten	25

Lernen mit dem ZLL

Warum mit den Großbuchstaben beginnen?	25
--	----

ZLL „Bilddenken“: Großbuchstaben - Alphabetische Reihenfolge – Namenskärtchen – Kleinbuchstaben	26
---	----

„Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“ – Zwerge	30
---	----

Spiele	46
--------------	----

Hilfen

„Praktische“ Zusammenfassungen	51
Vorschlag zum Erarbeiten der „7 Ausflüge ins Zauberleseland“	58
Vorschlag zum Erarbeiten der Bildwörter	59
Vorschlag für die Jahresplanung	60

Lehrmittel Desalla

www.desalla.at

Bei Fragen stehen wir gern zur Verfügung!

info@desalla.at



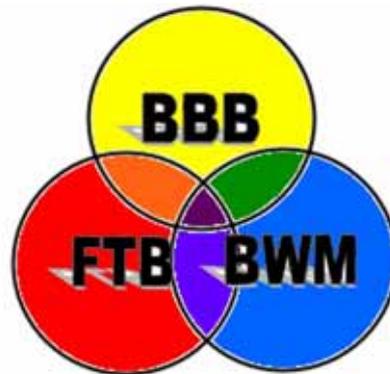
Zauber-Lese-Land

Das „Zauber-Lese-Land“ (ZLL) bildet eine innovative Verbindung von Erstleseschreibwerk und Tastaturschreiben. Es wurde bereits seit mehreren Jahren in verschiedenen Schulen erfolgreich getestet und auch als Brückenprojekt zwischen Kindergarten und VS erprobt.

Programm: „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“ – 🧝 Zwerge statt 🐾 Tiere

Das System im Überblick

Das Zauber-Lese-Land besteht aus drei Lernbereichen, die sich ergänzen, vernetzen und immer enger zu einer einheitlichen Methode verbinden.



- ZLL- Buchstaben-Bauteile-Basis**
- ZLL- Fingerzwerge- Tastaturbereich mit Lernsoftware**
- ZLL- Bildwörter-Methode und Erstlesetexte**

Jeder dieser drei Lernbereiche hat seine Eigenständigkeit und könnte theoretisch ohne die anderen zielführend zum Erlernen des Lesens und Schreibens sein, aber erst das Zusammenspiel dieser Bereiche macht die Einmaligkeit und den nachhaltigen Lernerfolg aus.

Mit welchem der drei Bereiche im Buch 1 begonnen wird, bleibt dem Lehrer überlassen. Er wird ans Ziel gelangen.

Vorteile des ZLL

Das ZLL ermöglicht es, zugleich mit den Kulturtechniken Lesen und Schreiben auch das Zehnfingerschreiben auf der Computertastatur zu erlernen.

Computer werden als Werkzeuge gesehen, die sinnvoll und pädagogisch verantwortlich in den Unterricht und die erzieherische Arbeit eingebunden werden.

Das ZLL trainiert zuerst die wichtigsten Vorläuferfertigkeiten für das Lesen und Schreiben und schafft dadurch die Lernvoraussetzungen für die Arbeit im 1. Schuljahr.

Das ZLL ist aus einem Guss. In kleinstmöglichen Einzelschritten führt es durch die gesamte Arbeit der Elementarklasse und bietet trotzdem Platz für Kreativität und Fantasie.

Das ZLL ist das einzige Werk, das die Grundfertigkeit des Zehnfingerschreibens auf dem Computer in kindgerechter Weise vermittelt und dabei eine Vielzahl verschiedener Wahrnehmungen trainiert z. B. Koordination, Konzentration, Raumorientierung.

Das ZLL ist für den Abteilungsunterricht geeignet, weil es in seinem Aufbau speziell darauf ausgelegt ist, die Selbsttätigkeit und das eigenständige Lernen anzuregen, zu fördern und durch differenzierte Übungen mit Selbstkontrolle allen Schulanfängern gerecht zu werden.

Das ZLL führt die Kinder – zum Teil überraschend früh – zu einer guten Lese- und Schreibgeläufigkeit. Es erhält die Lernfreude aufrecht, da es nicht überfordert und stressfrei für Schüler, Lehrer und Eltern verläuft.

Mit dem ZLL können auch Frühleser gefördert und gefordert werden.

Es ist übersichtlich, für alle Beteiligten verständlich und lustbetont.

Auf Grund der gebundenen Übungsbücher entfallen die losen Arbeitsblätter.

Entstehung des ZLL

Martha Desalla, geb. 1947, VD i.R., 30 Jahre lang Lehrerin der Grundstufe 1, entwickelte dieses Erstleseschreibwerk von 2002 - 2007 im Anschluss an die Methode „Zehn-Finger-Schreiben „KINDERLEICHT“ mit Hilfe ihrer Familie und in Zusammenarbeit mit der VS und dem Kindergarten Assling und der VS Tristach.

Das Zauber-Lese-Land entstand aus Liebe zu den Kindern und sollte nicht nur den kleinen Schulanfängern, sondern auch ihren Lehrern und Eltern gleichermaßen Freude bereiten!

Das Lesenlernen mit Nomen und Bildwort-Karten wurde von Hiltrud Prem („Prem-Methode“) übernommen. Der pädagogische Zugang und der Aufbau des ZLL sind aber deutlich anders. Siehe „Bilddenken“ S 28-31.

Die Unterrichtsmaterialien werden in der Reihenfolge der von Lehrmittel Desalla angebotenen Produkte vorgestellt. Es liegt in der Kompetenz des jeweiligen Lehrers, sich genau damit auseinanderzusetzen und den Weg für seine Klasse zu finden. Im Anhang befindet sich ein Vorschlag für die Jahresplanung.

Grundpaket für die Jahresarbeit im Klassenraum

Mappe 1

Materialien zu: Sprechen, Schreiben und Bild-Wort-Lesemethode

Zauberleseland-Bild 1

Auf dem Zauberleseland-Bild 1 sind alle Buchstaben des Alphabets in den Wortbildern als Anfangsbuchstaben enthalten. Das Bild bietet viele Sprechanregungen, dient zur Ausspracheschulung der Lernwörter und zur Erarbeitung der Großbuchstaben bzw. Anlaute.

Die Lernwörter des Zauberleseland-Bildes 1 werden auch für das Zauberleseland-ABC und das Bildalphabet verwendet.

Aufbau:

Eingangsbereich – Im Zoo beim Zauberer – Im Wald bei der Fee – Am See bei der Nixe – Im Gebirge beim Riesen – Am Himmel bei der Hexe

Eingang: Ich gehe mit Oma und Opa ins Zauberleseland.

Vom Computer erfahre ich, was dort los ist.

Es gibt eine Tüte und eine Dose zu kaufen. Dazu brauche ich Geld.

Wenn ich warten muss, darf ich Yo-Yo oder Xylophon spielen.

Die Uhr sagt mir, wie spät es ist. Wenn ich die Jacke anziehe, kann ich zaubern. Mit dem Pony reite ich durch das Zauberleseland.

Zoo: Im Zoo zaubert der Zauberer. Folgende Tiere sind im Zoo: Affe, Bär, Kamel, Löwe.

Wald: Im Wald zaubert die Fee. Auch ein Vogel und ein Igel sind dort.

See: Beim See zaubert die Nixe. Eine Ente schwimmt auf dem See.

Gebirge: Im Gebirge wohnt der Riese. Eine Quelle sprudelt.

Himmel: Am Himmel zaubert die Hexe. Ich reite mit ihr zur Sonne und zum Mond.

Erste Begegnung mit dem Zauberleseland-Bild

Genau hinschauen und hinhören, sich im Raum orientieren können, lustige und spannende Dinge entdecken, anderen zuhören... Diese Erfahrungen kann man im Zauberleseland machen.

Wer kommt vor? Wen können wir besuchen?

Eine Fülle von Sprechanregungen bieten sich auf den ersten Blick an.

Insgesamt gesehen sind die ZLL-Bilder 1 und 2 das **Herzstück** des Zauberleselandes. Beide Bilder gibt es für die Klasse (A2) und für die Kinder (A4) in den Büchern 1 bzw. 3. Die Anfangsbuchstaben der Bildwörter sind hohl zum Ausmalen in den Zehnfingerfarben.

Anmerkung zu „Dose“: Das Getränk Cola erweckt Aufmerksamkeit und gibt eine gute Gelegenheit, sich kritisch mit Ernährung und Umwelt (Problem Dose) auseinanderzusetzen.

Zauberleseland-Bild 2

Auf dem Zauberleseland-Bild 2 sind zusätzlich zu den Buchstaben des Alphabets noch die Bildwörter mit allen sonstigen Buchstaben (zB Ä, ß...) – bzw. Buchstabenverbindungen (sch, au...) zu sehen.

Lehrer, Kinder und Eltern erfahren sofort und übersichtlich, welche Wörter erarbeitet werden. Die Reihenfolge bestimmt der Lehrer.

Aufbau:

Eingangsbereich – Im Zoo beim Zauberer – Im Wald bei der Fee – Am See bei der Nixe – Im Gebirge beim Riesen – Am Himmel bei der Hexe

(rot: von Bild 1, blau: Bild 2)

Eingang: Ich gehe mit Opa und Oma ins Zauberleseland.

Vom Computer erfahre ich, was dort los ist.

Es gibt eine Tüte und eine Dose zu kaufen. Dazu brauche ich Geld.

Wenn ich warten muss, darf ich Yo-Yo oder Xylophon spielen.

Die Uhr sagt mir, wie spät es ist. Der Eintritt kostet 1 Euro.

Wenn ich die Jacke anziehe oder den Ring drehe, kann ich zaubern.

Im Zauberleseland ist es möglich, zu Fuß unterwegs zu sein, mit dem Auto zu fahren oder mit dem Pony zu reiten.

Zoo: Im Zoo zaubert der Zauberer. Folgende Tiere sind im Zoo: Affe, Bär, Kamel, Löwe, Pfau.

Wald: Im Wald zaubert die Fee. Ein Vogel mit einem Ei, ein Igel und eine Spinne sind auch dort.

See: Beim See zaubert die Nixe. Eine Ente schwimmt auf dem See und ein Frosch sitzt am Ufer.

Gebirge: Im Gebirge wohnt der Riese. Eine Quelle sprudelt. Ein Räuber möchte den versteckten Schatz holen.

Himmel: Am Himmel zaubert die Hexe. Ich reite mit ihr zur Sonne, zum Mond und zu den (vier) Sternen.

Anmerkung:

Alle unterstrichenen Wörter, sowie die im Buch 2 (Leseblätter) mit Sternchen versehenen Wörter, sind als Bildwörter (A4) für die Klasse vorhanden.

Kartenspiel „Buchstabenzwillinge“

Siehe „Spiele“ S. 47.

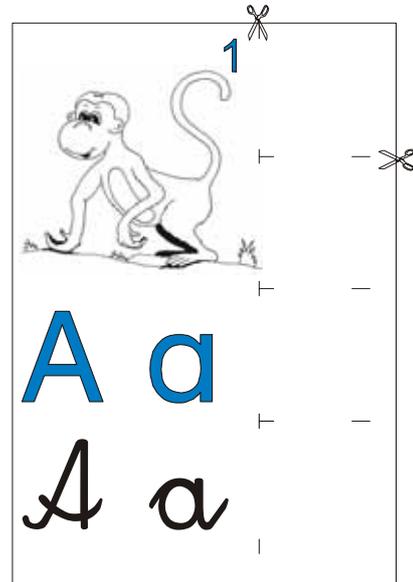
Bildalphabet Druck- und Schreibschrift

Das ZLL- Bildalphabet umfasst das Alphabet, das ß und die Umlaute. Alle diese Buchstaben sind nämlich auf der Computertastatur zu sehen. Die Ziffern geben an, an wievielter Stelle im Alphabet die Buchstaben stehen. Die Farben verweisen auf die zuständigen Zwerge bzw. Finger. Die Reihenfolge der zu lernenden Buchstaben bestimmt der Lehrer.

Anleitung:

- 1) Laminieren
- 2) Zuschneiden
- 3) Das vollständige Bild-Alphabet an die Wand hängen und die Buchstaben einzeln mit den dafür vorgesehenen Vierecken abdecken

Tipp: Abdecken der Buchstaben mit wiederverwendbarer Klebemasse



Anwendung:

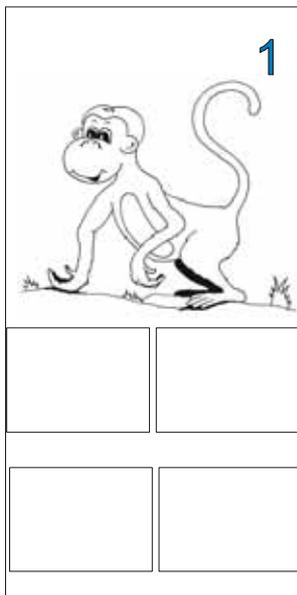
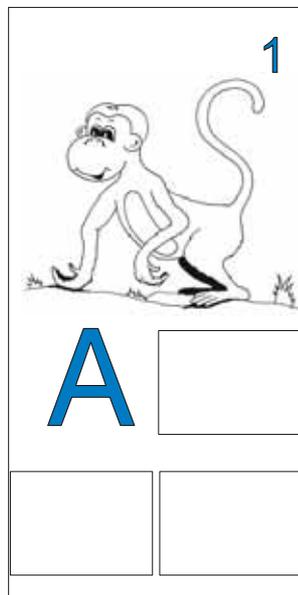
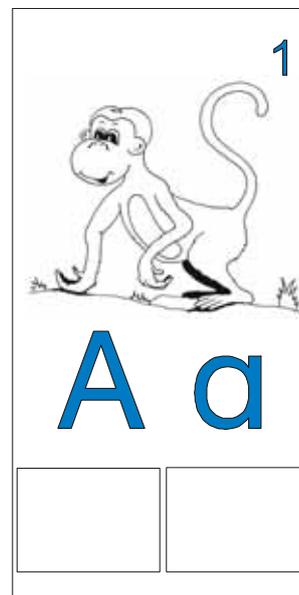


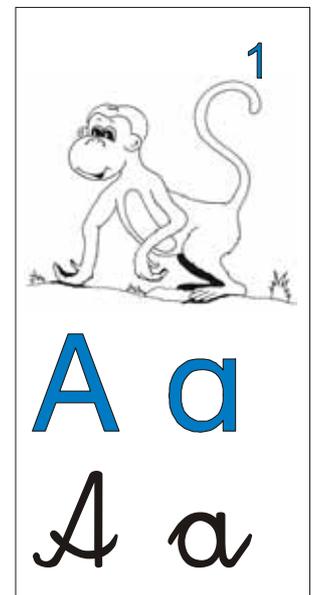
Bild -
Kennenlernen der
ABC-Wörter - ZLL-Bild 1



Großbuchstabe -
"Großbuchstaben ABC"



Kleinbuchstabe -
"Arbeitsblätter Druckschrift"
und "Leseblätter"



Schreibschrift -
"Arbeitsblätter Schreibschrift"
(Groß- und Kleinbuchstabe
können getrennt gelernt
werden.)

Das Bildalphabet findet während des ganzen 1. Schuljahres Verwendung und bleibt auch noch in der 2. Klasse zum Nachschauen an der Wand hängen. Durch die Möglichkeit, jeden Buchstaben einzeln abzudecken, ist gezieltes Lernen möglich.

Bildwörter



Die Bildwortkarten (nach Hiltrud Prem) werden ab dem Übungsbuch 2 bzw. 3 in der Klasse auf einer Leine aufgehängt.

„Sonstige Laute...“

Die Umlaute, das „stumme h“, die Zwielaute, tz, sch... sind in Druck- und Schreibschrift, auf je einem Blatt, übersichtlich alphabetisch zusammengefasst. Diese beiden Blätter sind zur Wiederholung gedacht.

Vorlage für die ABC-Karten

Vorlage (1 Blatt, A3, Farbe) zum Laminieren und Zuschneiden der ABC-Karten (10 x 4.5 cm)

Die ABC-Karten sind sehr wertvoll zum Einprägen der alphabetischen Reihenfolge der ZLL-Wörter in Verbindung mit der „Langen Geschichte von A bis Z“. Sie können auch zur Kleinbuchstabenerarbeitung und zur Bild- und Farbuordnung der Buchstaben verwendet werden. Siehe S. 28, S. 48.

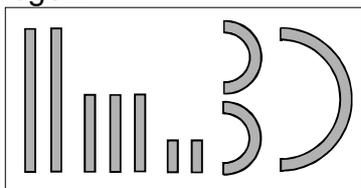
Mappe 2

Material und Kontrollbilder für die Anlauterarbeitung mit Buchstabenbauteilen

Holz-Buchstaben-Bauteile

Die handgefertigten Buchstabenbauteile aus Holz sind ein wertvolles Instrument zum „Begreifen“ und „Wahrnehmen“ von Formen.

Jeder Großbuchstabe des Alphabets lässt sich mit diesen wenigen Bauteilen (10 Stück) legen!



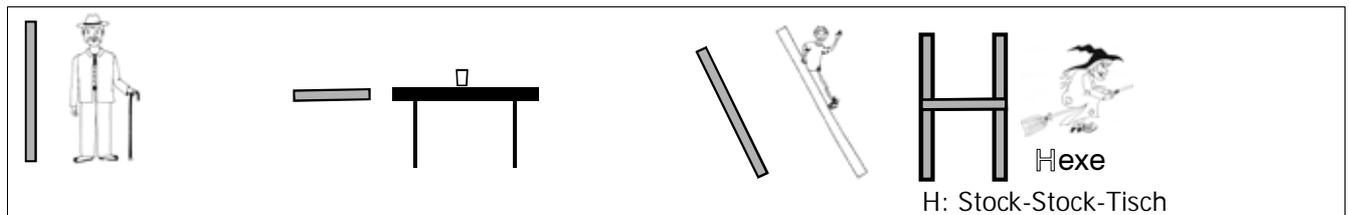
Vor und nach jeder Übung werden die Bauteile in diese „Ordnung“ gebracht. Zum Gewöhnen an die Lese- und Schreibrichtung wird immer links, also mit den langen Stäbchen, begonnen.

Bauteil-Formen: Mit Holzstäbchen in drei und Bögen in zwei verschiedenen Größen können die Kinder die Großbuchstaben nachlegen, wobei die Anfangsbuchstaben der Bildwörter des ZLL benützt werden.

Zusätzlich zum Sehen, Hören und Sprechen wird auch der Tastsinn intensiv gefördert.

Für einzelne Kinder ist es nicht einfach, die Längen der verschiedenen Stäbchen einzuordnen. Durch Übungen mit „Schlafbrillen“ und Abtasten z.B. unter Tüchern oder Decken wächst die Wahrnehmung und Merkfähigkeit.

Beim Zusammenbauen der Buchstaben verwandeln sich die Stäbchen anschaulich und mit allen Sinnen erfassbar in Stock, Tisch, Rutsche und die Bögen in Bäume und Riesenbäume.



Die Vorzeigebilder „**Stock – Tisch – Rutsche**“ dienen zum Erkennen waagrechter, senkrechter und schiefer Linien.

Die Erfahrungen zur „Rutsche“ können zusätzlich auch an der Sprossenwand mit der Langbank gesammelt werden.

Zu den Buchstabenbauteilen gibt es ein kleines **Büchlein „7 Ausflüge ins Zauberleseland“**.

In 7 Ausflügen werden die Figuren des ZLL-Bildes 1 „besucht“.

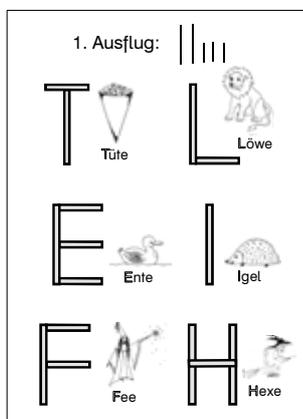
Die Anfangsbuchstaben der Besuchsstationen werden nachgelegt und eine Geschichte dazu gesprochen. Die Phantasie hat freien Lauf.

Der gelegte Anfangsbuchstabe steht vorerst für das ganze Wort und wird mit dem dazugehörigen Bild im Gedächtnis eingepägt.

Die Kinder lernen dabei das gesamte Großbuchstaben-Alphabet und die Umlaute ÄÖÜ kennen.

Das Büchlein ist so gestaltet, dass zuerst die einfachen Formen der Anfangsbuchstaben nachgelegt werden. Beim 1. Ausflug sind das nur Buchstaben mit senkrechten und waagrechten Stäbchen. In den weiteren Exkursionen wird es anspruchsvoller.

Beispiel:



Nun werden auch die Buchstaben auf den Namenskärtchen und Autokennzeichen auf dem Schulhof den ZLL- Bildern zugeordnet. L= Löwe, Z = Zauberer...

Bauteile-Alphabet 1 u. 2, schwarzweiß/Farbe

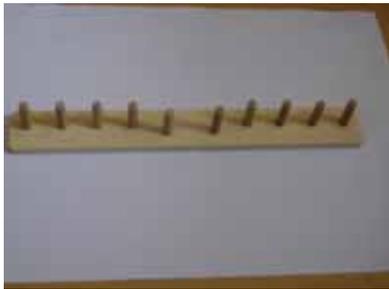


Mappe 3

Anschauungsmaterial für das Tastaturschreiben

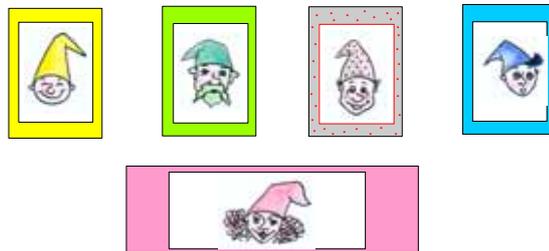
Holzständer als „Arbeitsstätte“ für die Fingerpuppen.

Mit dem Holzständer auf dem Pult sind die Fingerpuppen stets gut zu sehen, der Reihe nach geordnet und griffbereit.



Bastelanleitung Buch 1, S. 9

Zwerge-Farben-Karten



Welcher Zwerg und welche Farbe zu welchem Finger?

Alphabet Großbuchstaben mit den passenden Zwergen



Die Buchstaben z.B. die des eigenen Namens und die Anfangsbuchstaben der ZLL ABC-Wörter werden den passenden Zwergen der jeweiligen Hand (Mützenspitze links oder rechts) zugeordnet.

Grundstellung anschaulich ,Grundstellung 1 (ohne Bilder),

Grundstellung 2 (bebildert) Siehe Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT!

Tastaturblätter 1 (ohne Bilder) u. 2 (bebildert)

In überschaubaren Schritten lernen die Kinder im „Trockentraining“ mit der PC-Tastatur fachgerecht umzugehen. Im Buch 1 Großbuchstaben ABC liegt ein laminiertes Tastaturblatt 1 / 2 bei.

Alphabet Groß- und Kleinbuchstaben (Farbalphabet) Siehe S. 29, 25.

CD-Rom

Lieder im ZLL als Begleitung

ZLL-Song 1 (Audio):

||: Komm mit ins Zauber-Lese-Land!
Was wohl passiert, ich bin gespannt.
Deiner Fantasie lass freien Lauf,
dann hör'n die Geschichten niemals auf.
Viele Abenteuer gibt es dort,
ich will nie mehr fort. :||

1. Die Oma surft im Internet,
und was sie findet,
ist sehr nett.
Das Zauber-Lese-Land, o Mann,
sieht sie sich stundenlang schon an.
Die Kinder ruft sie schnell herbei!
Wir woll'n da hin heut´ noch wir drei!
Den Opa nehmen wir auch mit,
das wird ein Hit!
2. Zuerst muss man durchs Tor rein geh´n,
Glocke klingeln oder Ring umdreh´n.
Opa zieht die Zauberjacke an,
und zahlt ´nen Euro dann pro Mann!
Ein Fahrzeug suche ich mir aus,
oder reite mit dem Pony raus.
Unser erster Weg führt uns zum Zoo,
come on, let´s go!
3. Von Hexe, Riese und der Fee,
Frosch, Ente, Nixe in dem See,
von Sonne, Sternen und dem Mond
wird das Zauber-Lese-Land bewohnt!
Der Räuber mit dem goldnen Schatz,
auch Reh und Igel haben Platz,
Kamel und Löwe und der Bär
und vieles mehr!

Refrain

„Komm mit ins Zauber-Lese-Land“ erzählt eine von unzähligen Geschichten, die in dieser Lernwelt geschehen. Der schwungvolle Refrain wird von den Kindern gern mitgesungen. Dieses Lied gibt Anreize, selbst eine Reise zu machen oder Ausflüge zu unternehmen und „Erfahrungen“ zu sammeln und - eigene Strophen zu „dichten“.
Die Instrumentalfassung des Liedes kann z.B. zur Einstimmung beim Herrichten der ZLL-Sachen oder für Bewegungsübungen, auch beim Buchstabenzwillingsspiel...verwendet werden.

ZLL-Song 2 (Audio):



Fingerzwerge-Lied

Fünf Zwerge sind an meiner Hand,
sie geh'n durchs Zauberleseland,
sie zaubern Farben in die Welt,
damit sie allen gut gefällt.

Der rosa Zwerg ist eine Frau,
hält Ordnung und ist sehr genau.
Der Sonnenzwerg ist immer froh,
er mag die gelbe Farbe so.

Der Wiesenzwerg liegt gern im Gras,
das Grün der Blätter macht ihm Spaß.
Der Tupfenzwerg hüpfte auf und ab,
er hält die andern stets auf Trab.

Der Kleinste ist der Himmelszwerg,
blau wie der Himmel hinterm Berg.
Sie alle zaubern bunt das Land
und zappeln hier an meiner Hand.

Christina Vergeiner

D(A) A(E) D(A)

D(A) G(D) A(E) D(A)

Melodie nach dem bekannten Kinderlied „Alle meine Fingerlein“

Zauberleseland-ABC-Spiel (PC)

Das Zauberleseland-ABC-Spiel hat das ZLL-Bild 1 als Vorlage, die Wörter ohne Anfangsbuchstaben. Diese befinden sich in einer Reihe unter dem Bild und werden zum passenden Wort „hineingezogen“. So kann die Zuordnung und das Alphabet geübt werden. Insgesamt 4 Schwierigkeitsstufen.



Der wichtigste Teil der CD-Rom ist der [Zehnfingertrainer \(PC\)](#):

Programm: Das bereits bewährte Programm „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“, ergänzt mit den ZLL- Wörtern und -gedichten.



In voneinander unabhängigen Schwierigkeitsstufen kann das Tastaturschreiben mit Zauberleseland-Wörtern und -Gedichten, eigenen Texten (z. B. Name in Block- und Druckschrift S. 39) und den Standardtexten (20 Textgruppen mit Übungen von leicht bis schwer) geübt werden.

Zehnfingertrainer – kurz zusammengefasst

„Zwerge“ wählen

Bearbeiten → Texte und Optionen → Auswahl der Figuren → Zwerge → OK

Texte auswählen

Bearbeiten → Texte und Optionen → Textgruppe wählen → OK → Hauptmenü – Übung auswählen = anklicken

Eigene Texte erstellen

Textgruppe: Bearbeiten → Texte und Optionen → Texte warten → Neue Übungstextgruppe → OK

Übungstext: Texte warten – Übungstextgruppe markieren → Text schreiben oder einfügen → Aktuellen Text speichern: OK → Dateinamen hineinschreiben → OK

Üben

Hauptmenü – 9 Möglichkeiten

Zuerst eine Übung (mit „Fee“) auswählen = anklicken! Der Übungstext erscheint darauf im Feld „Aktueller Übungstext“.
Wichtig: Feststelltaste AUS!

Übungsmöglichkeiten:

Maustrainer leicht - Anklicken des Fingers: Zwerg- und Farbzuordnung

Maustrainer schwer - Anklicken des Fingers: Farbtastatur, weiße Tastatur, Gedächtnis
Anmerkung: Die Großschreibung wird beim „Maustrainer“ nicht berücksichtigt.

Tastaturtrainer – Tastaturschreiben: Farbtastatur und Zwerge, Farbtastatur und Farben, weiße Tastatur, Gedächtnis.

Zu jeder Übung ist eine weitere Schwierigkeitsstufe möglich: Mix-Text.

Anmerkung: Den Pfeil nachher wieder wegeklicken!

Die genaue Beschreibung ist auf der CD-Rom unter „Hilfe“ zu finden.

Übungsbeispiele zum ZLL:

A a: Bearbeiten → Texte und Optionen → Textgruppe 17 – Buchstaben → OK → Hauptmenü → A a anklicken → Buchstaben üben

Affe: Bearbeiten → Texte und Optionen → Textgruppe ZLL Lernwörter 1 → OK → Hauptmenü → Affe anklicken → Wort üben

Gedicht „Affe“: Bearbeiten → Texte und Optionen → Textgruppe ZLL Gedichte 1 → OK → Hauptmenü → Affe anklicken → Text üben

Netzwerkfähigkeit des Trainers:

Der Zehnfingertrainer mit Schullizenz ist netzwerktauglich. Dies ermöglicht eine zentrale Übungstextverwaltung und die gezielte Durchführung von Übungen mit mehreren Schülern - mit Hilfe des "Lehrer-Schüler-Modus".

Netzwerkkonfiguration:

Auch bei der Netzwerkkonfiguration muss als Erstes der Trainer auf allen PCs installiert werden.

Zentrale Übungstext-Verwaltung:

Diese Funktion soll eine zentrale Wartung der Übungstexte ermöglichen.

Um die zentrale Übungstext-Verwaltung zu nützen, muss diese auf allen PCs eingestellt werden.

Dafür wird im Formular „Texte und Optionen“ der Übungstextpfad auf ein zentrales Serverlaufwerk gelegt. Ist das Verzeichnis am Server leer, erscheint eine Abfrage, ob die Standardtexte übernommen werden sollen. Dies sollte auf jeden Fall mit "JA" beantwortet werden, da ansonsten die mitgelieferten Übungen nicht ausgeführt werden können. Durch diese Konfiguration greifen alle Trainer auf den gleichen Übungstexte-Pool zu, welcher eine zentrale Wartung ermöglicht.

Lehrer-Schüler- Modus

Dieser Modus soll ein gezieltes Trainieren von Übungstexten bzw. Übungen mit mehreren Schülern ermöglichen.

Ist ein Client auf die zentrale Übungstext-Verwaltung umgestellt, kann auch die Lehrer-Funktion aktiviert werden. Dies ermöglicht Lehrern, die Einstellungen des "Lehrer-Trainers" an alle anderen gestarteten „Schüler-Trainer“ zu übertragen. Voraussetzung dafür ist, dass alle auf dasselbe Übungstextverzeichnis zugreifen.

Diese Einstellungen werden übertragen:

- Aktueller Übungstext
- Letzte Übung
- Alle Einstellungen, die in den Optionen gesetzt werden können

Somit kann bestimmt werden, welcher Übungstext mit welcher Übung - mit der Schnellstart-Taste - bei allen Trainern gestartet wird.

Ablauf einer Lehrübung mit der Funktion „Lehrer“:

- Alle Trainer starten
- „Texte und Optionen“ bei einem Trainer aufrufen
- Funktion "Lehrer-Modus" auswählen (ein zentrales Übungstextverzeichnis muss bereits konfiguriert sein)
- Somit wird dieser Trainer zum „Lehrer-Trainer“ und alle anderen gestarteten, die auf das gleiche Verzeichnis zugreifen, zum „Schüler-Trainer“
- Falls erforderlich, weitere Einstellungen vornehmen und nachher das Formular mit "OK" verlassen
- Ins Hauptmenü wechseln
- Übungstext auswählen
- Die gewünschte Übung anklicken
- Übung verlassen

Alle gestarteten Trainer übernehmen die zuvor gesetzten Einstellungen und wechseln in das Schnellstart- Menü. Wenn "Schnellstart" angeklickt wird, erscheint die zuvor ausgewählte Übung mit dem entsprechenden Übungstext.

Grundpaket – Schüler

Buchstabenbauteile, Büchlein, Holzständer für 5 Fingerpuppen

Die Holz-Buchstabenbauteile sowie das Büchlein mit den 7 Ausflügen zum Nachlegen sind in einem praktischen Stoffsäckchen untergebracht.

Mit dem Holzständer auf der Bank sind die von den Kindern gebastelten Fingerpuppen geordnet und stets griffbereit. Die Bastelvorlage mit Anleitung ist im Buch 1, S. 9 zu finden.



5 Übungsbücher 1. Klasse, (Set)

Die Übungsbücher sind in einer Schachtel verpackt und können darin auch für später aufbewahrt werden.

Buch 1: Großbuchstaben ABC, Tastaturblatt 1 / 2

In diesem Übungsbuch werden zuerst die Vorläuferfertigkeiten für das Lesen, Schreiben und Tastaturschreiben trainiert.

Die Bildwörter des ZLL- Bildes 1 werden kennengelernt, korrekt gesprochen und mit Hilfe der „Langen Geschichte von A bis Z“ das Verständnis für die alphabetische Reihenfolge angebahnt.

Die Anfangsbuchstaben der Bildwörter werden mit Bauteilen gelegt, die Buchstaben auf Stock, Tisch, Rutsche, Bauch und Riesenbauch untersucht und die Linien geübt. Besonderes Augenmerk wird darauf gelegt, dass die senkrechten Linien (Stöcke) jeweils von oben nach unten und die waagrechten (Tische) von links nach rechts geschrieben werden.

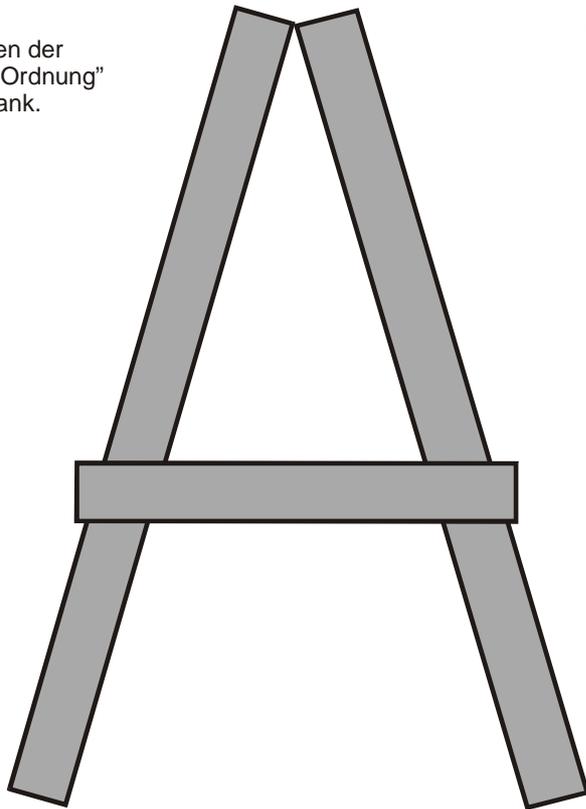
Die **Schreibvorübungen** zum Trainieren der Grob- und Feinmotorik entwickeln sich aus der Arbeit mit den Buchstabenbauteilen: durch die Größen- und Formenwahrnehmung, durch das Zusammensetzen, das Nachfahren, Nachlegen, Nachspüren, Nachzeichnen prägt sich die Buchstabengestalt intensiv ein. Das Ausmaß dieser Übungen hängt vom Leistungsstand der Klasse ab.

Einprägen der Großbuchstaben

- optisch: in Verbindung mit dem jeweiligen Bild-Wort
- taktil: Legen mit Bauteilen
- feinmotorisch: Handschreiben
- akustisch: Hören und Benennen des **Anlautes** (im Buch 1 zur besonders intensiven Einprägung - **nur** Anlautschulung!)
- für das Tastaturschreiben: Zuordnungsübungen und Trockentraining im Rollenspiel und auf den Tastaturblättern



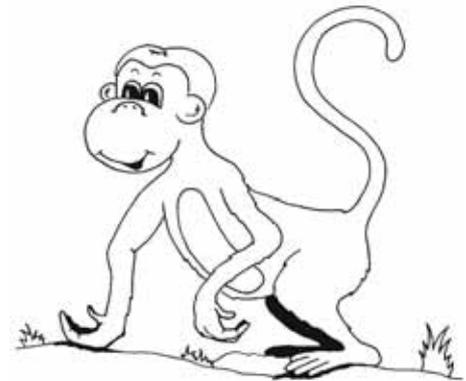
Vorbereiten der
"Bauteile-Ordnung"
auf der Bank.



1 Sprechen:
Affe - A

1

(Bei Mitlauten wird nur der reine Laut
gesprochen z.B. bei B nicht "be")



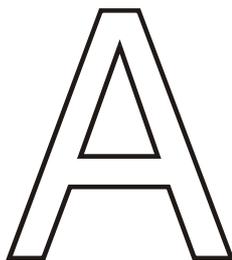
2 Auflegen der
Buchstabenbauteile:
Rutsche - Rutsche - Tisch



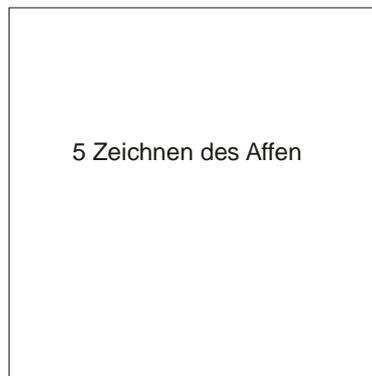
A A A A A A A A

3 Vorübung zum Tastaturschreiben:

Anmalen des Himmelszwerges und des kleinen Fingers. Der Zwerg liest dann alle vorgegebenen Buchstaben (Rollenspiel). Der kleine Finger (evtl. mit Fingerpuppe) drückt dabei auf die Buchstaben wie beim 10-Finger-Schreiben.

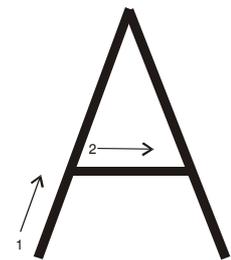


4 Anmalen mit hellblauem
Farbstift, evtl. den Himmels-
zwerg dazu zeichnen.



5 Zeichnen des Affen

Affe



7 Mit dem Zeigefinger,
dann mit einem hellblauen
Farbstift nachfahren
(evtl. auch mit Butterbrotpapier
durchpausen):
Rutsche - Rutsche - Tisch

6 Lesen: Affe - A

Mit dem Zeigefinger in einem Bogen unterhalb des Wortes mitzeigen,
dann noch einmal unter das A zeigen und den Laut nennen.

8 Das A wird auf dem Trockentrainingsblatt 1 und 2 je dreimal - mit Abstand (Leerraum) nach jedem Buchstaben - geübt. Abschließend wird der Smiley angemalt.

Mit Abschluss des Buches 1 (Großbuchstaben ABC) sind die Grundlagen geschaffen, auf denen aufgebaut werden kann.

Lesen:

Das Kind kennt die Laute des Alphabets, die Großbuchstaben- und einen wesentlichen Teil der Kleinbuchstabenformen.

Mit den Leseblättern zum Einschneiden wird nun das "Zusammenlauten" ohne allzu großen Zeitdruck gelernt und geübt.

Schreiben:

Das Kind kann die Großbuchstaben und einen Teil der Kleinbuchstaben sowie Namen in Blockschrift schreiben.

Ohne größere Schwierigkeiten können nun die ZLL-Wörter geschrieben werden.

Tastaturschreiben:

Die Zuordnung der Buchstaben zu den Fingern ist gegeben, das Einnehmen der Grundstellung im Trockentraining und die wichtigsten Grundregeln des Tastaturschreibens sind mehr oder weniger bekannt.

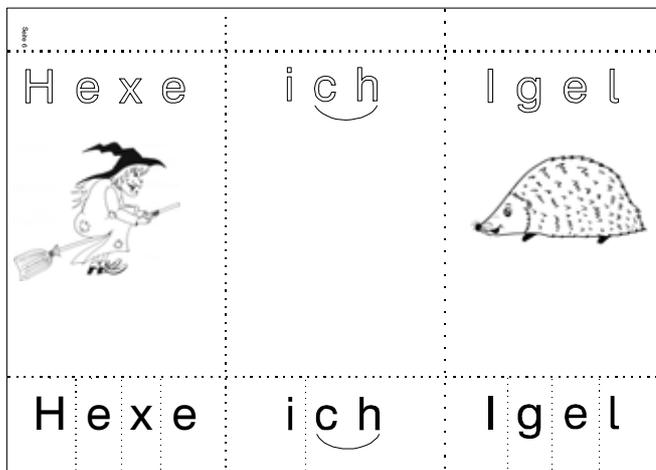
Es kann zum Schreiben auf der Tastatur übergegangen werden.

Buch 2: Leseblätter

Mit Hilfe der Leseblätter-Bildwörter entsteht das ganz persönliche Lernwörter-Heft der Kinder. Die Reihenfolge der zu erarbeitenden Lernwörter kann individuell vorgenommen werden.

Einige Blätter sind offen für die persönliche Gestaltung der Kinder.

Die genaue Anleitung ist auf der Umschlagseite des Buches 2, Leseblätter zu finden.



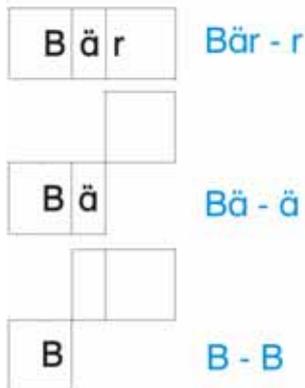
Die beste Idee steckt im untersten Teil des Bildes:
die **Einschneidetechnik zum Aufklappen**.

Die Vorteile der ganzheitlichen Worterarbeitung verbinden sich mit denen der synthetischen Methode:

- Die Klapptechnik ermöglicht dem Kind, das Wort als Ganzes sowie die einzelnen Buchstaben und Silben zu üben.
- Die Klapptechnik ermöglicht auf einfache und anschauliche Weise auch das Wortabbauen und Wortaufbauen als wichtigste Schulung der Lesetechnik.

Abbau des Wortes

Das Wort wird gelesen, der letzte Laut wiederholt und der Buchstabe zurückgeklappt, usw.

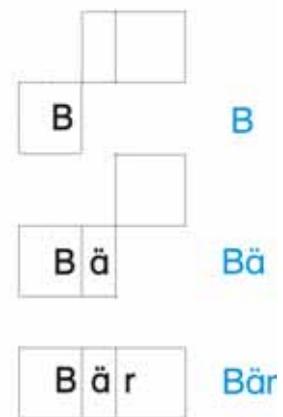


Aufbau des Wortes

Beim Herunterklappen der Buchstaben Laute nennen, wenn bekannt. Abschließend das ganze Wort lesen.



evtl. spätere zusätzliche Möglichkeit:



Der Wortaufbau erfolgt erst, wenn der Wortabbau klar ist - individuell verschieden, je nach Leistungsvermögen der Kinder.

Durch Abbauen – Hören und Benennen des **Auslautes** (nach Hiltrud Prem) - und Aufbauen des Wortes vollzieht jedes Kind die Synthese für sich individuell. Mit jedem neuen Lernwort ergibt sich für das Kind die Chance zum Zusammenlauten.

Unterschiedlich schnell, wie Kinder eben sind, gelingt es früher oder später in jedem Fall. Mit diesem Lernweg ist eine echte, konsequente Individualisierungsmöglichkeit des Lerntempos verbunden. Dies ist ein entscheidender Vorteil im Hinblick auf andere Lernverfahren.

Dass die Kinder bereits alle Großbuchstaben bzw. Laute des Alphabets kennen, erleichtert das Lesenlernen wesentlich.

Erarbeitung mit Piktogrammen der Kybernetischen Methode



Die Erarbeitung ist auch in Verbindung mit den Piktogrammen der Kybernetischen Methode z.B. Spindler (Foto) möglich.

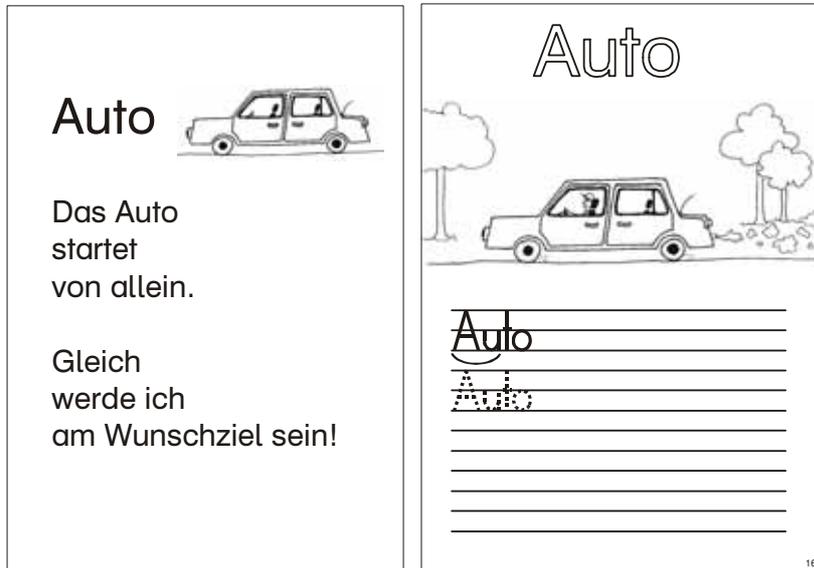
Tipp:

Es hat sich bewährt, für das Bildwörter-Heft ein liniertes Heft, A5, 40 Blatt oder ein Quartheft zu verwenden und das Büchlein der 7 Ausflüge nach Abschluss der Arbeit auf die erste Seite zu kleben.

Für das Üben in Druck- und Schreibschrift eignen sich ebenfalls linierte Hefte.

Buch 3: Arbeitsblätter Druckschrift

Das besonders Angenehme vorweg: Es handelt sich um ein Übungsbuch.
Die lästige Kopierarbeit (und die damit verbundene „Zettelwirtschaft“) während des Schuljahres entfällt!



Buch 3, Arbeitsblätter Druckschrift enthält das ZLL-Bild 2 und nach Themen geordnet zu jedem Lernwort ein Übungsblatt in Druckschrift sowie ein kurzes Gedicht zum Vorlesen, Lesen, Memorieren oder Abschreiben.

Auf das unterschiedliche Arbeitstempo und die Reife der Schüler kann damit eingegangen werden.

Die Bilder sind in schwarzweiß gehalten und zum Ausmalen geeignet. Einige Blätter sind offen für persönliche Zeichnungen oder Fotos der Kinder. Die Hohlbuchstaben werden in den Zehnfingerfarben nachgefahren.

Die Lernwörter und auch die Gedichte sind im Programm des Zehnfingertrainers (CD-Rom) enthalten und können damit geübt werden. Das Üben erfolgt auch mit Word.

Eine Übersicht der Wörter in alphabetischer Reihenfolge, eingeteilt in 4 Gruppen, mit Selbstkontrolle – Smiley – finden die Kinder auf den beiden letzten Seiten des Buches. Mit Hilfe der Bildchen kann das gewünschte Wort schnell gefunden und der richtigen Gruppe im Tastaturtrainer zugeteilt werden.

Nach anfänglicher Hilfe durch den Lehrer oder geschickte Schüler schaffen es die Kinder bald allein, mit dem Zehnfingertrainer zurecht zu kommen.

Siehe auch „Übungsbeispiele“ S. 14.

- 1
-  Affe
 -  Äffchen
 -  Auto
 -  Bär
 -  Christbaum
 -  Computer
 -  Dose
 -  Ei
 -  Ente
 -  Euro
 -  Fee
 -  Frosch

- 2
-  Fuß
 -  Geld
 -  Hai
 -  Hexe
 -  ich
 -  Igel
 -  Jacke
 -  Kamel
 -  Löwe
 -  Mama
 -  Mond
 -  Nikolaus

- 3
-  Nixe
 -  Oma
 -  Opa
 -  Österreich
 -  Papa
 -  Pfau
 -  Pony
 -  Quelle
 -  Räuber
 -  Riese
 -  Ring
 -  Schatz

- 4
-  Schnee
 -  Sonne
 -  Spinne
 -  Sterne
 -  Tüte
 -  Uhr
 -  Überraschung
 -  Vogel
 -  Wald
 -  Xylofon
 -  Yo-Yo
 -  Zauberer

Tipp: Das Übersichtsblatt kopieren, laminieren und zum Computer legen.

Buch 4: Zauberleseland-Geschichten

Das Buch 4 enthält Geschichten zu jedem Lernwort mit Arbeitsanweisungen zur Kontrolle des Leseverständnisses.

Ein Lesepass dokumentiert, welche Geschichten bereits gelesen worden sind.

Der Pfau



Der Pfau ist schön.
Ich betrachte ihn.

Er hat bunte Federn.
Er hat einen Schnabel.
Auf dem Kopf hat er Federn
wie eine kleine Krone.

Der Pfau schlägt für mich ein Rad.
Er dreht sich.
Er dreht sich noch einmal.

Ich sage: „Danke, lieber Pfau!“

Male eine große bunte Pfauenfeder!

Buch 5: Arbeitsblätter Schreibschrift

Zur Erarbeitung der Buchstaben werden wieder die ZLL-ABC-Wörter verwendet.

Die Lernwörter zu jedem Buchstaben sind eine Auswahl von Zauberleseland-Wörtern und Wörtern aus dem Grundwortschatz 1. Das Tastaturschreiben wird gefestigt.

A a  Affe

A a Affe

*Mama, Papa, Oma, Opa,
Jacke, Kamel, Schatz, Wald*

A A A a a a

A
a

Meine Aa - Wörter

*Affe, Auto, all, am, an,
auch, auf, aus*

Zusatzaufgabe: Schreibe eine Zeile *A a* am Computer (Word, Schreibschrift, Größe ab 48)!

Die Blätter „Zauberleseland – ABC A B C“ und „Meine Lernwörter“ werden am Ende des Schuljahres zum Wiederholen in der 2. Klasse herausgetrennt.

CD-Rom, für daheim

Zusatz für die Klasse

Zusatz 1: Magnet-Tastaturspiel

Siehe „Spiele“ S. 50.

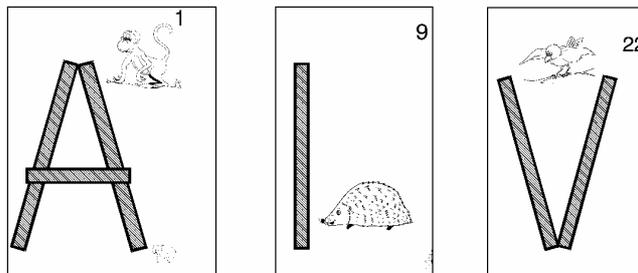
Zusatz 2: 5 Trainingsbücher (A5), aufbauend, mit Kartenspiel „ABC-Meister“

Diese Bücher finden vor allem im Bereich des offenen Lernens und in der Partnerarbeit ihre Anwendung und sind ebenso gut für das Arbeiten in Stationen geeignet.

In steigendem Schwierigkeitsgrad können sie zum selbsttätigen Lernen der Großbuchstaben motivieren und bieten nach jedem Lernschritt die wichtige Selbstkontrolle. Da alle Trainingsbücher alphabetisch aufgebaut sind, wird gleichzeitig das Abc gelernt.

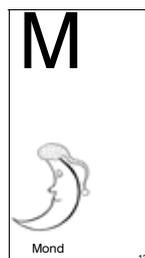
Trainingsbuch 1 – ABC aus Buchstabenbauteilen

Zum Auflegen, mit Ordnungsstruktur



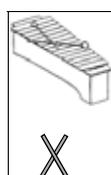
Trainingsbuch 2 - Buchstabenerkennung

Zu welchem Bild gehört der Buchstabe?



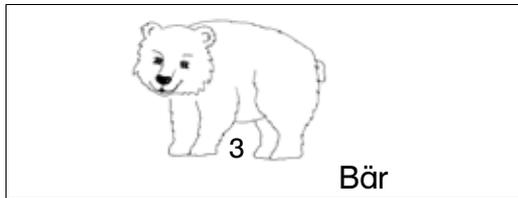
Trainingsbuch 3 - Legen der Anfangsbuchstaben

mit den Bauteilen zu den vorgegebenen Bildern



Trainingsbuch 4 – Anfangsbuchstaben-Erkennung und Zählübung

Wie heißt das Wort – wie viele Buchstaben hat es?



Trainingsbuch 5 - Die lange Geschichte von A bis Z

Ein Fabulierspaß, bebildert und mit Selbstkontrolle:



...

Die **E**nte watschelt zur Fee.

Die **F**ee zaubert Geld.

Das **G**eld flattert zur Hexe....

Mit dieser einfachen Geschichte wird das Alphabet im „Bilddenken“ gespeichert.

Kartenspiel „ABC-Meister“

Siehe „Spiele“ S. 49.

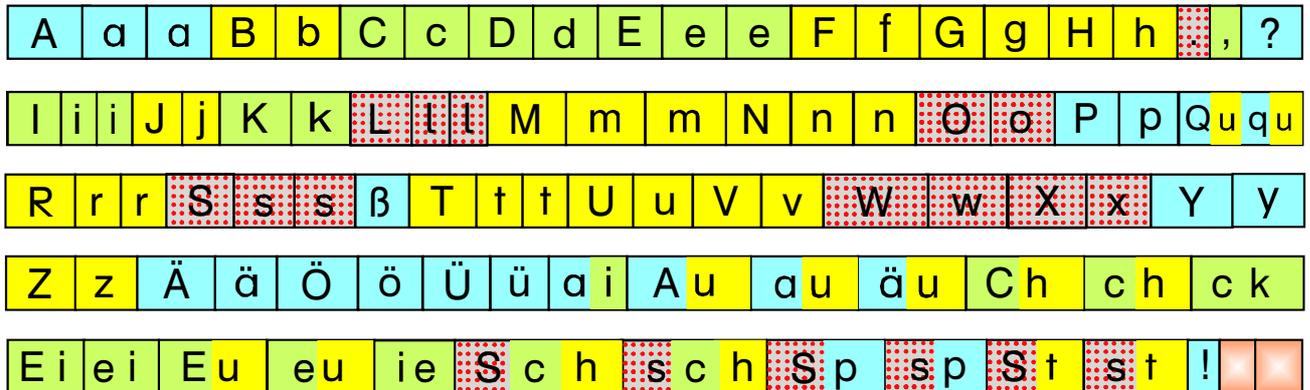
Zusatz für den Schüler

Zusatz 1: Vorlage (1 Blatt, A3, Farbe) zum Laminieren und Zuschneiden von ABC-Karten (10 x 4.5 cm)

Siehe S. 28, S.48.

Zusatz 2: Farbstreifen

in den „Zehnfingerfarben“ zum Überkleben für den beliebten Schülersetzkasten der Firma Veritas



Lernen mit dem ZLL

Warum mit den Großbuchstaben beginnen?

- Einfache Formen
- Fast jedes Kind beherrscht bei der Einschulung seinen Namen in Blockschrift – damit ist eine ansprechende Ausgangsbasis gegeben.
- Jeder Großbuchstabe kann aus den wenigen Bauteilen „Stock“, „Tisch“, „Rutsche“, „Bauch“ und „Riesenbauch“ zusammengesetzt werden. Durch diese Bildsprache beim Legen und Schreiben merkt sich auch das lernschwächere Kind die Buchstabenformen überraschend leicht.
- Alle Laute des Alphabets werden als Anlaute der Bild-Wörter kennengelernt und können so leichter im Gedächtnis behalten werden.
- Es ist möglich, gleich einen Bezug zur Tastatur herzustellen, da dort auch die Großbuchstaben zu sehen sind.
- Überschaubar für Kind und Eltern: ZLL-Bild 1, 7 Ausflüge ins Zauber-Lese-Land, „Die lange Geschichte von A bis Z“, ABC-Karten, Bildalphabet, Tastatur
-
- Das Alphabet kann im „Bilddenken“ kindgerecht und nachhaltig eingeprägt werden.
- Die Kleinbuchstabenerarbeitung wird wesentlich erleichtert und kann bewusster wahrgenommen werden, weil alle Laute des Alphabets und auch ein Teil der Buchstabenformen (c, o, s, v, w, x, z) bereits bekannt sind. Weitere Kleinbuchstaben sind den Großbuchstaben so ähnlich, dass sie ohne große Mühe zugeordnet werden können (f, i, k, p, t, u, y). Mit Hilfe des Alphabets Groß- und Kleinbuchstaben und der ABC-Karten (S. 28, 29) ist es dem begabten Kind möglich, das Lesen der Kleinbuchstaben selbstständig zu erlernen.

ZLL - "Bilddenken"

1 Großbuchstaben

Übersicht

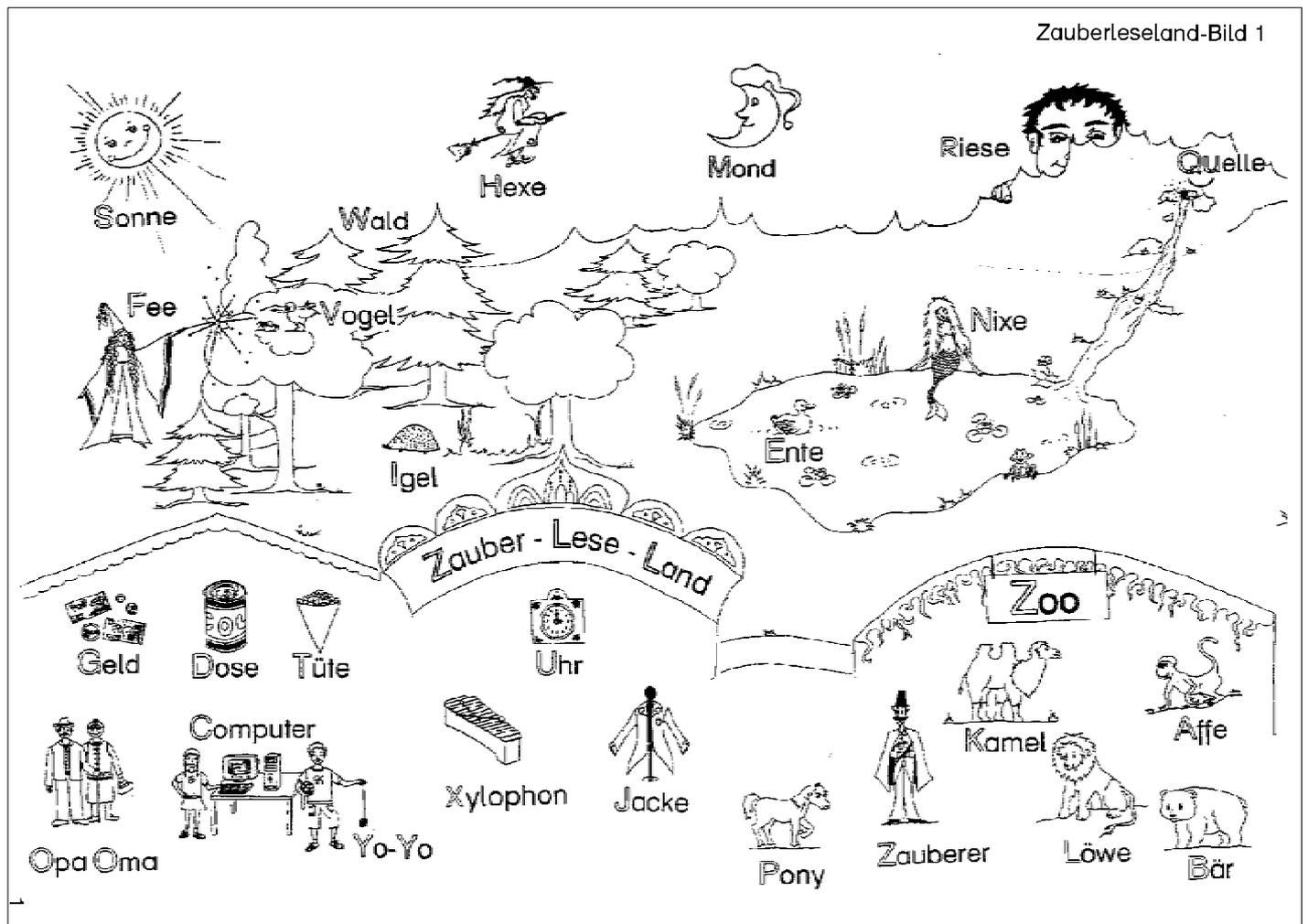
Beim Erlernen der Großbuchstaben mit dem ZLL stellen sich folgende Aufgaben:

- * 26 Bilder richtig benennen
- * die Anfangsbuchstaben der 26 Bildwörter in Verbindung mit dem passenden Bild merken
- * den Anlaut hören und benennen
- * 5 Farbenzwerge den Fingern zuordnen: **Ordnungszwerg** (rot), **Sonnenzwerg** (gelb), **Wiesenzwerg** (grün), **Tupfenzwerg** (blau), **Himmelszwerg** (lila)
- * 26 Buchstaben - zusammgebaut aus den Bauteilen **Stock-Tisch-Rutsche-Bauch-Riesenbauch** legen, schreiben und den Fingerzwerge zuordnen.
- * alphabetische Reihenfolge: "Die lange Geschichte von A bis Z" lernen

Erläuterungen

1 Zauberleseland-Bild 1

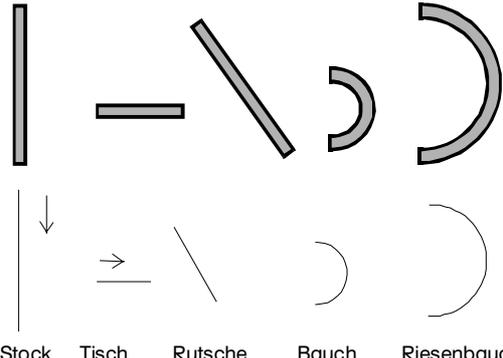
Alle 26 "Figuren" des ZLL-Bildes 1 stehen in einem sinngemäßen Zusammenhang. Die Anfangsbuchstaben der Bildwörter bilden das Großbuchstabenalphabet.



Kennenlernen der ZLL-Figuren - Aufbau des Bildes siehe S.5.

Die Bildwörter werden anschließend "gelesen" d.h. korrekt gesprochen: zuerst das Bild, dann das Wort. Zum Gewöhnen an die Lese- und Schreibrichtung wird beim "Lesen" sowohl des Bildes als auch des Wortes mit dem Zeigefinger der Schreibhand von links nach rechts in einem Bogen mitgezeigt.

2 Beispiel "A"

Lesen	Legen - Schreiben	Tastaturschreiben
<p>Bild-Wort</p>  <p>Affe</p> <p>Erkennen des Anfangsbuchstaben</p>	 <p>Stock Tisch Rutsche Bauch Riesenbauch</p>	 <p>Linke Hand: Die Mützen der Zwerge zeigen nach links.</p>
<p>Buchstabe - Bild Bild - Buchstabe</p>  <p>Der Anfangsbuchstabe steht vorerst für das ganze Wort. Einprägen der Buchstabenform mit dem Bild und umgekehrt</p>	<p>"Bildhafte" Teile</p>  <p>Denken beim Legen und Schreiben: A (ffe): Rutsche-Rutsche-Tisch</p>	<p>Fingerzweig - Farbe</p>  <p>Zuordnen des Bildes bzw. des Buchstaben zum passenden Fingerzweig</p>

Beim Legen der Buchstaben geht es vorrangig um das Erkennen der Buchstaben**form** aus den Bauteilen "Stock", "Tisch", "Rutsche", "Bauch" und "Riesenbauch". Auch das schwächer begabte Kind versteht dadurch, dass der Buchstabe aus senkrechten, waagrechten, schiefen und krummen Linien bestehen kann und wendet diese Erkenntnis auch beim Schreiben an.

Beispiel V: Rutsche hinunter - Rutsche hinauf.

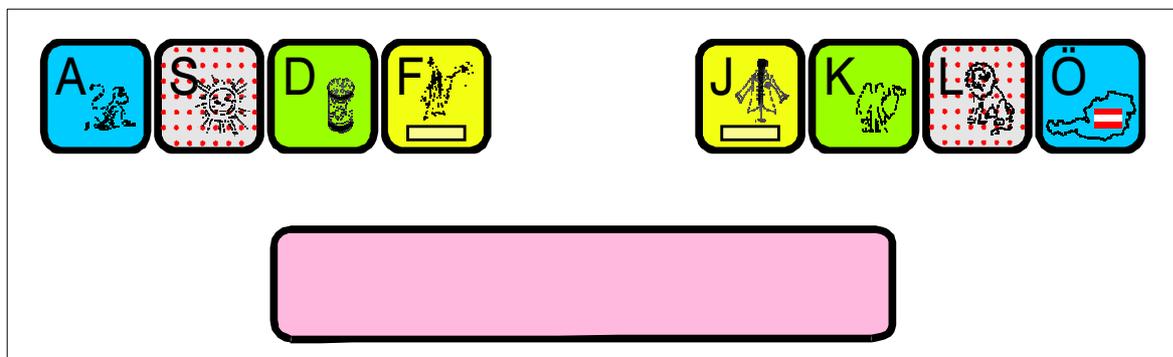
Bereits Kinder ab 4 Jahren schaffen das nach unseren bisherigen Erfahrungen mit Freude in kürzester Zeit!

Die verkürzten "Rutschen" bei M und W bereiten bei der Buchstabenerkennung und -schreibung keinerlei Probleme.

Sobald das Kind auch die Fähigkeit erworben hat, den Anlaut des Wortes zu "hören" und zu benennen, wird es sich die Buchstaben mit Hilfe der gespeicherten Bilder auf Dauer merken.

Tastatur: Buchstabe mit Bild und Farbe

Die Farbe verweist auf den passenden Finger, das Bild hilft beim Einprägen der Lage des Buchstaben auf der Tastatur. Das A (der Affe) befindet sich genau auf dem Arbeitsplatz des linken Himmelszwerge.



Anmerkung zu den Lauten C, Y, V

"Computer" ist das "Ausgangswort" zur Erarbeitung des schwierigen Lautes C. Auf die unterschiedliche Aussprache wird wie folgt hingewiesen:

Carmen, Carina - C klingt wie bei "Computer", Cilli - C klingt wie bei "Zauberer"

Ebenso wird bei Y und V vorgegangen:

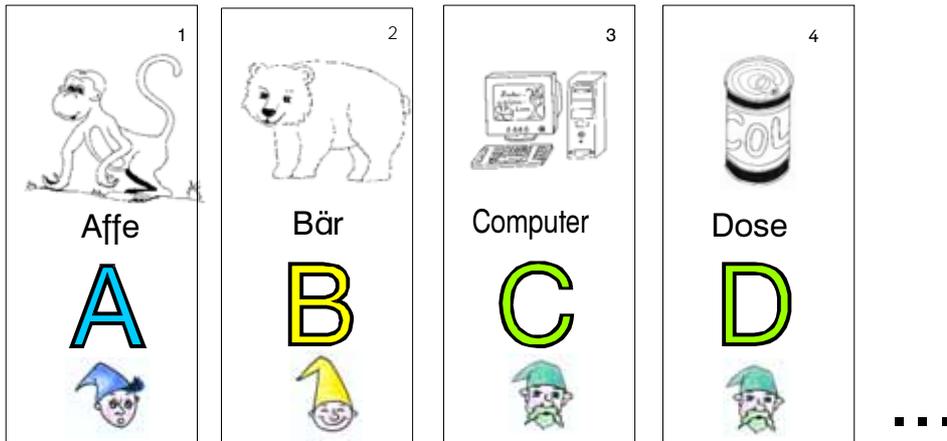
Yoghurt - Y klingt wie bei "Yo-Yo", Ypsilon - Y klingt wie bei "Überraschung", Pony - Y klingt wie bei "Igel"

Vater - V wie bei "Vogel", Vase - V wie bei "Wald"

2 Alphabetische Reihenfolge - "Die lange Geschichte von A bis Z"

(Buch 1, S.6; Trainingsbuch 5)

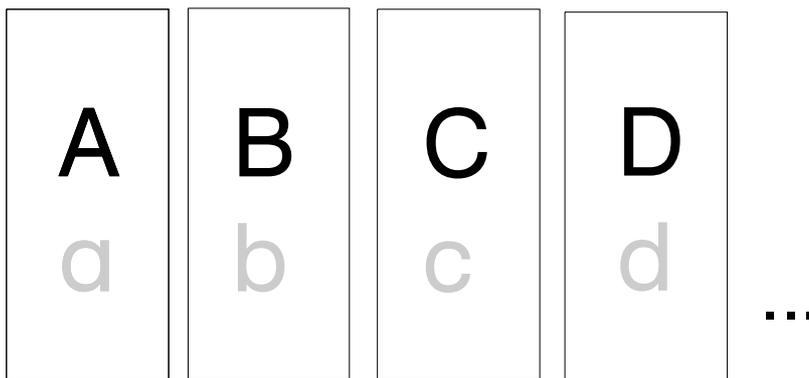
Ordnen der ABC-Karten (Vorderseite): Die Karten werden aufgelegt, die Sätze dazu gesprochen.



Der Affe besucht den Bären.
Der Bär tappt zum Computer...

Nun ohne Bilder...

ABC-Karten Rückseite



Der Affe besucht den Bären.
Der Bär...

3 Das Namenskärtchen - Der Vorname in Blockschrift (S. 31)

Himmelszwerg

Sonnenzwerg

Sonnenzwerg

Himmelszwerg

Affe -

Nixe -

Nixe -

Affe

Zuordnen der Buchstaben zu den Zwergen und ZLL-Wörtern
Wo befindet sich der Anfangsbuchstabe des Namens?
Hören und Benennen des Anlautes.

28

4 Kleinbuchstaben - Jeder Buchstabe hat auch einen "kleinen Bruder"...

Durch spielerische Arbeit wird das Interesse für die Kleinbuchstaben geweckt und zu eigenständigem Weiterarbeiten angeregt.

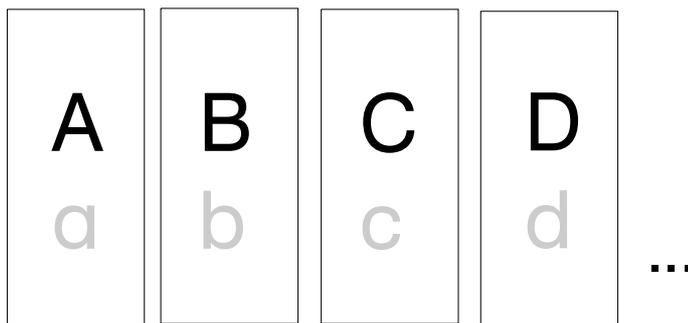
1 Farbalphabet, Hohlbuchstabenalphabet im Buch 3, Arbeitsblätter Druckschrift



Der Kleinbuchstabe wird gleich gesprochen wie der Großbuchstabe.
Das Kind weiß: Den großen kann ich lesen, der kleine klingt gleich.

Manchmal sieht der Kleinbuchstabe auch gleich aus, manchmal ähnlich, manchmal ganz anders.
Sieben Kleinbuchstabenformen sind bereits bekannt, weil sie gleich aussehen wie die großen: c, o, s, v, w, x, z

2 ABC-Karten (Rückseite)



Kleinbuchstaben:
a schaut ganz anders aus als A
c schaut gleich aus wie C...

3 Namenskärtchen

Der Vorname in Blockschrift



Der Vorname in Druckschrift
Bei Namen wird nur der Anfangsbuchstabe groß geschrieben.



Gründlich gelernt werden die Kleinbuchstaben anschließend mit den ZLL-Bildwörtern. Dies geschieht durch Ab- und Aufbauen des Wortes. Durch das **Wiederholen des Auslautes** beim Wortabbau hat das Kind nicht nur die Verknüpfung Laut - Kleinbuchstabenform, es erinnert sich beim Hören des Lautes auch an den Großbuchstaben mit Bild.

Oma - a (A), Om - m (M)...

„Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“

Alle Materialien dieses Erstleseschreibwerkes sind kindgerecht auch auf das Erlernen der Tastatur ausgerichtet.

Integrativ und parallel zum Erlernen des Lesens und Schreibens wird die Bedienung der Tastatur nach der bewährten Methode „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“ spielerisch kennen gelernt.

Was können die Kinder am Ende des 1. Schuljahres?

Sie wissen um die wichtigsten Grundregeln des Tastaturschreibens Bescheid und schreiben „aus der Grundstellung“. Manche versuchen es schon „blind“ (mit Blick zum Bildschirm), manche schauen beim Schreiben noch auf die Tastatur. Alle wissen auf Grund des farbigen Tastaturblattes, welche Finger („Zwerge“) für die einzelnen Buchstaben verwendet werden. Das Arbeitstempo ist - wie auch sonst bei Kindern – sehr unterschiedlich.

In jedem Fall ist eine wichtige Grundvoraussetzung für die Arbeit am PC geschaffen und die Kinder ersparen sich das spätere mühsame Umlernen.

Programm:

Zehn-Finger-Schreiben **KINDERLEICHT!** ( Zwerge statt Tiere)

Für das Tastaturschreiben steht derzeit noch keine eigene Unterrichtsstunde zur Verfügung, es wird fächerübergreifend eingeführt.

Material Klasse, Material Schüler

Das Zwerge-Lied bildet den Einstieg in die Tastaturarbeit. (Großb. ABC S. 8)

Die Schüler lernen das Lied im Musikunterricht unter Miteinbeziehung der Hände. Jeder Finger schlüpft in seine Zwergrolle und jeder Zwerg erhält seine bestimmte Farbe. So erfolgt die Symbol- und Farbzuoordnung durch das Lied.

Zehnfingersong: CD-Rom, Festigung: Zwerge- Farben- Karten

Die Fingerpuppenarbeit

Ebenfalls fächerübergreifend im Werkunterricht werden die Fingerpuppen angefertigt. Anhand des Vorlageblattes (Großb. ABC S. 9) werden sie angemalt, ausgeschnitten, geklebt und an die Finger gesteckt. Eine Fülle von Motorikübungen bieten sich an: Die Zwerge begrüßen sich, treffen sich blind, aus großer Entfernung...

Diese Fingeraktivierung ist ein wichtiger Teil der Körperwahrnehmung und schult die Konzentration und Koordination sowie die Beweglichkeit der einzelnen Finger.

Das variantenreiche Üben der Symbol- und Farbzuoordnung ist eine wesentliche Grundlage für die weitere Arbeit.

Auf dem Holzständer finden die Fingerpuppen anschließend ihren Platz.

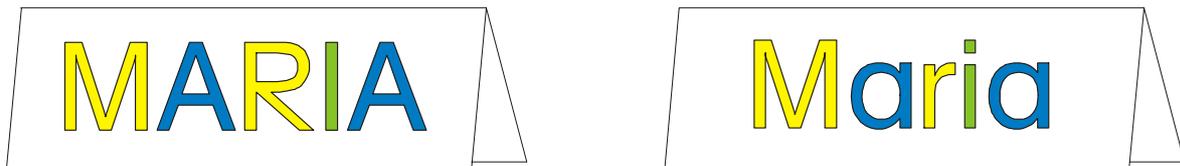


Die Arbeit mit dem eigenen Namen

Welches Wort hört jeder Mensch am liebsten? Auf welches Wort reagiert jeder Mensch mit hundertprozentiger Sicherheit? Richtig! Auf seinen eigenen Namen. Sein liebstes Wort!

Die Arbeit mit dem eigenen Vornamen hat bei „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“ und im „Zauber-Lese-Land“ einen ganz besonderen Stellenwert. Beinahe jeder Schulanfänger kennt seinen Vornamen bereits in Blockschrift und schreibt ihn mit Stolz. Deshalb ist mit diesem Thema eine besonders ansprechende Ausgangsbasis gegeben.

1) Das Namenskärtchen



Die Kinder und auch der Lehrer erhalten ein Namenskärtchen mit dem Vornamen in den Zehnfingerfarben in Blockschrift, auf der Rückseite in Druckschrift.

Das Namenskärtchen bleibt über längere Zeit auf der Bank (auf dem Pult) stehen und findet vielseitige Verwendung:

- Verstehen (Erkennen) von Block- und Druckschrift
(Die Begriffe „Blockschrift“ und „Druckschrift“ werden nicht verwendet):
MARIA: Wie im Kindergarten und zu Schulbeginn - nur Großbuchstaben.
Maria: Nur der Anfangsbuchstabe groß, wie man Namen in der Schule schreibt...
- Übung zur Lese- Schreibrichtung:
Suchen des Anfangsbuchstaben – stets links (auf der Fensterseite...)
- Zuordnen der Buchstaben zu den Zwergen (Fingern):
MARIA: **S**onnenzwerg, **H**immelszwerg, **S**onnenzwerg, **W**iesenzwerg, **H**immelszwerg
- Zuordnen der Buchstaben zu den ZLL-Anlautbildern:
MARIA: Mond, Affe, Riese, Igel, Affe
- Sehr gute Dienste leistet das Namenskärtchen auch bei der Kleinbuchstabenerarbeitung. Siehe „Bilddenken“ S. 29!

2) Arbeit an der Tafel

Damit alle Kinder auch die Namen der Mitschüler kennenlernen können, werden diese in den Zehnfingerfarben auf die Tafel geschrieben.

Jedes Kind fühlt sich dadurch persönlich angesprochen und wahrgenommen.

Übungen:

- Der Lehrer bzw. das entsprechende Kind nennt („liest“) seinen Namen.
- Buchstaben den (Farben-) Zwergen zuordnen, s.o.
- Buchstaben den ZLL-Bildern zuordnen, s.o.
- Anfangsbuchstaben stärker nachziehen

Durch Vergleich der Anfangsbuchstaben werden Gemeinsamkeiten zwischen den Namen und somit Verbindungen zwischen den Kindern hergestellt. Mario und Martina haben den gleichen Anfangsbuchstaben – M(ond), Anna und Agnes – A(ffe).

Es kann auch untersucht werden, wer die meisten Sonnenzwerg... in seinem Vornamen hat, wer den längsten, kürzesten, gleich langen Namen hat...

Es gibt eine Fülle von Möglichkeiten, um Untersuchungen anzustellen und Kontakte zwischen den Kindern herzustellen.



Auf zum Trockentraining!

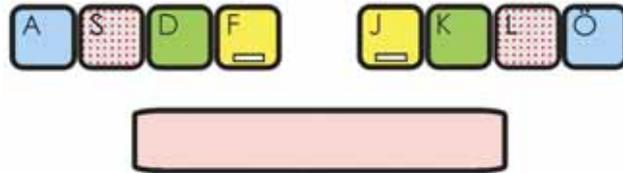
Tastaturblatt 1

Tastaturblatt 1, A3, Magnet-Tastaturspiel, Mäuslein, Tastaturblatt 1, A4,

Das Tastaturblatt 1 zeigt die Computertastatur in den Farben der Zwerge sowie die linke und rechte Hand. Die Finger sind mit den entsprechenden Zwergen und Farben gekennzeichnet. Die Mützen der Zwerge zeigen in die passende Richtung.

Die Aufteilung zwischen dem links- und rechtshändigen Bereich ist durch eine Trennlinie vorgegeben. Die Grundstellungstasten sind dick umrandet.

Erarbeitung der Grundstellung mit Tastaturblatt 1 (Grundstellung 1)



Erklärung Kinder	Lehrer
Diese Tasten sind die Arbeitsplätze der Zwerge.	Das sind die Tasten der Grundstellung.
Wenn die Zwerge schreiben wollen, begeben sich alle auf ihren Platz.	Wenn wir mit den 10 Fingern schreiben wollen, wird immer zuerst die Grundstellung eingenommen.

Alle Zwerge auf den Platz! = Einnehmen der Grundstellung

Dabei ist eine genaue Reihenfolge zu beachten:

Erklärung Kinder	Lehrer
Zuerst gehen immer die Ordnungszwerge auf ihren Platz.	Zuerst legen sich beide Daumen locker – aber gestreckt – auf die Leertaste.
Nun suchen die Sonnenzwerge ihren Platz = Tasten mit „Strichlein“ oder „Pünktchen“ (Sonnenstrahl, Sonnenliege...).	Anschließend werden die Fingerkuppen der Zeigefinger gekrümmt und locker auf die markierten Tasten F und J gestellt.
Die Wiesenzwerge , Punktezwerg und Himmelszwerg finden ihren Platz auf den Tasten daneben.	Die Mittelfinger, Ringfinger und kleinen Finger stellen sich auf die Tasten daneben.
Die Handflächen sollen hohl und die Finger aufgestellt sein. Es versteckt sich nämlich gern ein „Mäuschen“ unter der Hand.	Das Handgelenk soll wegen der besseren Durchblutung der Hand nicht aufliegen. Die Hand ermüdet auf diese Weise auch nicht so schnell. „Mäuschen“ unter der hohlen Hand: Die anfangs verkrampten Kinderfinger lockern sich augenblicklich bei dieser Vorstellung und werden sehr vorsichtig aufgesetzt und bewegt, um das Mäuschen nicht zu verletzen. Mit dem Kreisspiel „Katz und Maus“ könnte veranschaulicht werden, dass der Handballen nicht aufliegen soll. Das Mäuschen möchte jederzeit unter die Hand schlüpfen...

Körperhaltung: Oberkörper aufrecht, Kopf aufrecht, Oberarme lose hängen lassen, Unterarm, Mittelhand und erste Fingerglieder bilden eine waagrechte Linie, die auch während des Schreibens eingehalten werden soll (einen Cent auf den Handrücken legen).

Grundregeln des Zehnfingerschreibens

Erklärung	
Alle Zwerge gehen auf ihren Platz und <u>bleiben beim Schreiben dort.</u>	Einnehmen <u>und Verweilen</u> in der Grundstellung beim Schreiben:

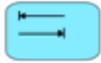
Buchstaben, Ziffern und Zeichen

Jeder Zwerg darf den Buchstaben auf seinem Platz schreiben. Sonnenzwerg → F, J, Wiesenzwerg → D, K Tupfenzwerg → S, L, Himmelszwerg → A, Ö	Jeder Finger „schreibt“ den Buchstaben auf seiner Taste. Zeigefinger → F, J, Mittelfinger → D, K, Ringfinger → S, L, Kleiner Finger → A, Ö
Jedem Zwerg gehören aber auch alle anderen Buchstaben seiner Farbe. Zum Schreiben der Buchstaben außerhalb des Arbeitsplatzes verlässt der Zwerg kurz seinen Platz, kehrt aber gleich wieder zurück , denn ein anderer Zwerg könnte ihn sonst besetzen.	Jeder Finger ist auch für alle Buchstaben und Tasten seiner Farbe zuständig. Wichtig: Wenn ein Buchstabe außerhalb der Grundstellung geschrieben wird, kehrt der Finger gleich wieder in die Grundstellung zurück.

Der Abstand – Leerraum Leertaste

<p>Die Ordnungszwergfrau hat keinen Buchstaben zu schreiben. Wenn sie Ordnung macht (auf die Leertaste drückt), entsteht ein Abstand. Damit kein Streit entsteht, ist das Drücken der Leertaste genau geregelt: Schreibt die linke Hand den letzten Buchstaben des Wortes, drückt die rechte Ordnungsfrau auf die Leertaste – und umgekehrt. Die Ordnungszwergfrauen bleiben beim Schreiben immer auf ihrem Platz. <u>Ausnahmen:</u> Die rechte Ordnungsfrau hilft dem Wiesenzwerg beim Schreiben des Eurozeichens € und dem Himmelszwerg beim @. Dabei drückt sie so lange auf die Alt Gr –Taste, bis der Wiesenzwerg das € bzw. der Himmelszwerg das @ geschrieben hat.</p>  <p>Merkhilfe: Alt Gr = rosarotes Tor der „alten Großmutter“</p>	<p>Wenn der Daumen auf die Leertaste drückt, entsteht ein Abstand.</p> <p>Die Daumen bleiben beim Schreiben <u>immer</u> auf der Leertaste, Das ist für das Blindschreiben sehr wichtig. Wenn sich z.B. ein Daumen unter der Leertaste befindet, liegt die Hand schief und die Abstände können nicht mehr genau ertastet werden.</p> <p><u>Ausnahmen:</u> Zum Schreiben von € und @ und allen Zeichen, die sich rechts unten auf der Taste befinden, drückt der rechte Daumen auf die Alt Gr –Taste.</p>
--	---

„Pfeiltasten“

<p>Der Himmelszwerg hat auch verschiedene Tasten ohne Buchstaben zu bedienen: Pfeiltasten zum Großschreiben, Löschen und Bestätigen.</p> <p>Beim Schreiben der Buchstaben außerhalb der Arbeitsplätze und beim Bedienen solcher Tasten soll nach Möglichkeit nur der Zwerg, der dran ist, den Platz verlassen. Die anderen Zwerge bleiben auf ihrem Platz oder bewegen sich nur ganz wenig.</p>	<p>Der kleine Finger hat auch Tasten ohne Buchstaben zu bedienen: Umschalt-, Korrektur- und Bestätigungstaste.</p> <p>Beim Bedienen der Tasten außerhalb der Grundstellung sollen die anderen Finger - vor allem der Zeigefinger - zur Stütze in der Grundstellung bleiben.</p>
<p>Vorsicht - besonders beim Ausbessern (Löschen)!</p>  <p>Wenn der Himmelszwerg löscht, muss er weit rechts hinauf zur Taste mit dem Rückwärtspfeil springen. Der Sonnenzwerg bleibt dabei auf seinem Platz (auf der „Liege“), so finden (ertasten) die anderen Zwerge ihren Platz blind wieder.</p>	<p>Um die Korrekturtaste zu erreichen, wird nach außen, bzw. weit nach oben gespreizt.</p>
 <p>Der Himmelszwerg geht die breite Treppe hinunter.</p>	<p>Durch Drücken der Enter-Taste gelangt man in die neue Zeile.</p>
 <p>Links neben der Quelle (Q-Taste) liegt ein See. Dort „springen“ die Fische auf dem Wasserspiegel hin und her.</p>	<p>Mit dem Tabulator kann man von einer Spalte in die nächste springen.</p>

BLOCKSCHRIFT - Feststelltaste

 <p>Blockschritt (Großbuchstaben)</p> <p>Der linke Himmelszwerg „macht Licht“ → Er drückt auf die „Lichttaste“ neben seinem Platz.</p> <p>Daraufhin erscheint rechts oben auf der Tastatur das zweite Lämpchen. Das bedeutet, dass man nur Großbuchstaben und alle Zeichen links oben auf der Taste schreiben kann, bis die Lichttaste wieder gedrückt wird.</p>	<p>Sollten ausschließlich Großbuchstaben geschrieben werden, wird der Umschaltfeststeller gedrückt. Zur Entrastung wird einer der beiden Umschalter betätigt.</p>
---	---

Druckschrift - Shifttasten

Druckschrift

(Groß- und Kleinbuchstaben):

Ein einzelner **Großbuchstabe** erscheint, wenn ihm der Himmelszwerg das Tor öffnet.

In der Unterreihe befindet sich links und rechts außen eine Taste mit Pfeil nach oben.

Das sind die Tore → leicht zu merken:

Automatische Tore (Garagentor, Tor in der Bank...) öffnen sich auch von unten nach oben.



Das Tor öffnet sich, wenn der Himmelszwerg auf eine dieser Tasten drückt und schließt sich sofort wieder, wenn die Taste losgelassen wird.

Wenn ein Buchstabe mit der rechten Hand geschrieben wird, öffnet der linke Himmelszwerg das Tor und umgekehrt. So sind beide zufrieden.

Um einen Großbuchstaben schreiben zu können, drückt der kleine Finger auf die in der Unterreihe liegende Umschalttaste

z.B. bei F auf die rechte, bei J auf die linke.

Die kleinen Finger kommen je nach Lage des Buchstabens zum Einsatz und zwar jeweils der kleine Finger der anderen Hand.

Der Vorname in Blockschrift mit Tastaturblatt 1

Sobald die Kinder die Grundstellung auf dem Tastaturblatt 1 sicher einnehmen können, wird auch schon der Vorname im Trockentraining geübt. Die Namenskarte in Blockschrift steht dabei vor dem Tastaturblatt.

Durch die Farbe wissen die Kinder, welcher Fingerzweig die jeweiligen Buchstaben schreiben darf.

Dazu kommt die Grundregel, dass jeder Zwerg, nachdem er einen Buchstaben außerhalb seines Platzes geschrieben hat, gleich wieder auf den Platz zurückkehrt.

Die Kinder üben den eigenen Namen, den des Freundes (leihen sich die Namenskarte aus)...

Stets sollte auch auf gute Körperhaltung geachtet werden.



ANNA schreiben wir so:

„Alle Zwerge auf den Platz!“

***Linker Himmelszwerg** „macht Licht“ – drückt die Feststelltaste-  und kehrt auf den Platz zurück.

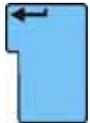
A: **Himmelszwerg** (linken kleinen Finger leicht hochheben)

NN: **Sonnenzwerg** (mit dem rechten Zeigefinger zweimal auf das N tippen)
Sonnenzwerg wieder zurück auf den Platz

A: **Himmelszwerg**

***Abstand:** **rechte Ordnungszwergfrau** (rechten Daumen leicht hochheben)

oder:

***Neue Zeile:** **Himmelszwerg geht die breite Treppe hinunter** – drückt die  Bestätigungstaste (Entertaste)

Anmerkung:

*Feststelltaste, Leertaste, Entertaste, Löschtaste... werden nach und nach kindgerecht (siehe „Grundregeln“) eingeführt.

Der Übergang zur Computertastatur

Nun erst erfolgt die Arbeit auf der Computertastatur. Zuerst wird auf der Tastatur wie auf dem Blatt „getippt“, wobei der Rechner noch nicht in Betrieb ist. Hier geht es darum, die einzelnen Finger an die eckigen Tasten zu gewöhnen, das Gefühl für den ausgeübten Druck auf diese zu entwickeln, die Intensität der Bewegungen zu dosieren und das kurze aber prägnante Drücken auf die einzelne Taste zu erfahren. Entfernung und Lage der gesuchten Buchstaben werden festgestellt und mit offenen sowie geschlossenen Augen erfühlt.

Umsetzung am Computer, Word:



Schuldruckschrift oder Areal, Schriftgröße ab 72:
Das Tastaturblatt 1 wird vor den Bildschirm gestellt.



Arbeit auch mit der „Zauberschachtel“

ANNA

„Alle Zwerge auf den Platz!“

Linker Himmelszwerg „macht Licht“, kehrt zurück auf den Platz.

A: Himmelszwerg

NN: Sonnenzwerg

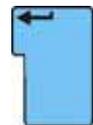
Sonnenzwerg wieder zurück auf den Platz

A: Himmelszwerg

Abstand: rechte Ordnungszwergfrau (rechter Daumen drückt Leertaste)

oder:

Neue Zeile: Himmelszwerg geht die breite Treppe hinunter – drückt die Bestätigungstaste (Entertaste)



„Verzaubern“ des Namens:

Verschiedene Farben, Größen, Word Art...

ANNA

ANNA

ANNA

Die Erfahrung hat gezeigt, dass manche Kinder ihre Kenntnisse den Mitschülern geschickt beibringen können z. B. vor dem Unterricht oder in freien Lernphasen.

Üben mit dem Zehnfingertrainer („Maustrainer“ leicht und schwer):

Der Lehrer gibt jeden Namen einzeln in das Programm ein und zeigt es später evtl. auch den Schülern, damit sie zu Hause üben können:

Bearbeiten→Texte und Optionen→Texte warten→ Textgruppe SCHÜLER markieren→
Aktueller Text: Namen des Kindes in BLOCKSCHRIFT schreiben→Akt. Text
speichern→Ja→ Dateiname: In diesem Fall wieder den Namen des Kindes in
BLOCKSCHRIFT schreiben → OK →Allgemeine Einstellungen→ **Figuren: Zwerge** →
Textgruppe SCHÜLER→OK→ Hauptmenü → Übungstext auswählen = **Namen (mit
Zehnfingerfee) im linken Feld anklicken, dann ist er markiert und erscheint auch im
großen Übungstextfeld darunter** → Nun können alle Möglichkeiten der beiden
Maustrainer geübt werden.

Die Übungen mit dem **Tastaturtrainer** sind jetzt noch nicht vorgesehen. Falls doch: Vorher
Feststelltaste drücken!

Der Name in Druckschrift

(erst ab dem Übungsbuch „Schreibblätter Druckschrift“)

Mario schreiben wir so:

„Alle Zwerge auf den Platz!“

M: Himmelszwerg der linken Hand öffnet das Tor (bleibt auf der Taste mit dem Pfeil
nach oben)

Sonnenzwerg schreibt M

Sonnenzwerg zurück auf den Platz

Himmelszwerg zurück auf den Platz

a: Himmelszwerg

r: Sonnenzwerg

Sonnenzwerg zurück auf den Platz

i: Wiesenzwerg

Wiesenzwerg zurück auf den Platz

o: Tufenzwerg

Tufenzwerg zurück auf den Platz

Abstand: linke Ordnungszwergfrau



Üben mit dem Zehnfingertrainer:

Der Lehrer gibt jeden Namen in Druckschrift einzeln ein. (Vorgangsweise wie oben)

Nun können alle Möglichkeiten der beiden Maustrainer und des Tastatur-Trainers geübt
werden.

„Verzaubern“ des Namens:

Verschiedene Farben, Schriften (Schreibschrift), Word Art

Mario

Mario

Mario

Mario
Mario

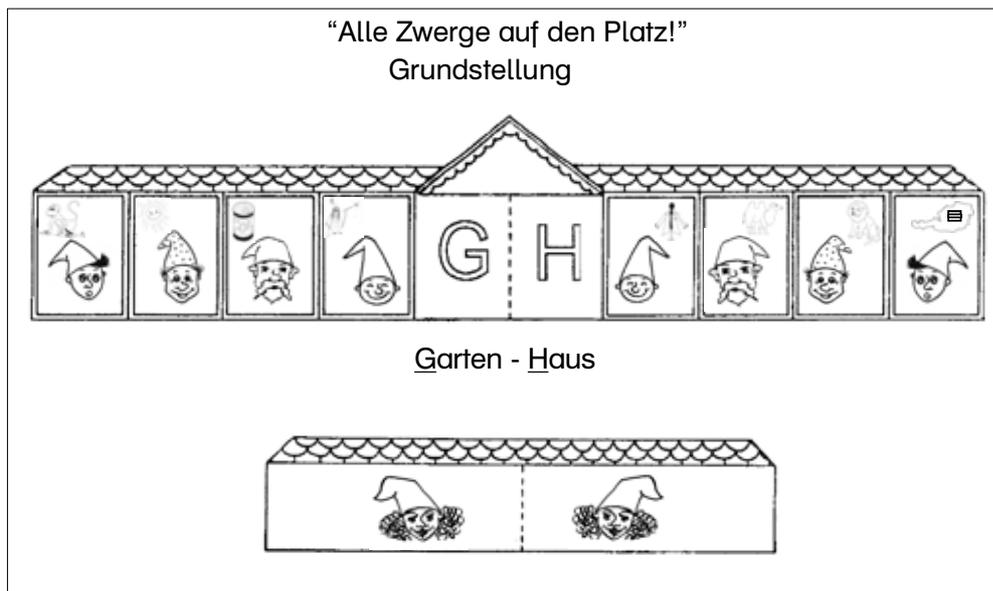
Tastaturblatt 2 (Grundstellung 2):

Mit Hilfe der Anlaut-Bilder auf den Tasten wird die Lage der Buchstaben im „Bilddenken“ eingeprägt.

Grundstellung

Grundstellung anschaulich, Holzständer mit 10 Fingerpuppen, Großb. ABC S.14, S. 15, Holzständer mit 5 Fingerpuppen

Jeder Zwerg hat sein ZLL-Lieblingsbild auf seinem Platz.



Alle Zwerge werden angemalt und anschließend deren „Lieblingsbilder“ mit Hilfe der Fingerpuppen gelernt.

Die Lehrer und die Kinder stecken sich einen Papierzwerg nach dem anderen von ihrem eigenen Holzständer an den Finger und nennen dessen Lieblingsbild.
Die Ordnungszwergfrauen haben kein Bild, sie sorgen gern für Ordnung (= Abstand zwischen den Wörtern).

Anschließend klopfen (drücken, zeigen) die „Fingerzwerge“ (Finger) abwechselnd auf ihre Lieblingsbilder auf dem Arbeitsblatt und sprechen im Rhythmus dazu. Die Sonnenzwerge (Zeigefinger) beginnen.

Sonnenzwerge: „Fee – Jacke, Fee – Jacke, Fee – Jacke...“

Wiesenzwerge: „Dose – Kamel, Dose – Kamel...“

Diese Übung wird mit offenen und geschlossenen Augen durchgeführt.

Zur Festigung erweist sich der Holzständer des Lehrers mit den 10 Fingerpuppen (Grundstellung) als sehr hilfreich.

Der Lehrer nimmt den Ständer und zeigt auf einen Zwerg, das Kind steckt sich die entsprechende Fingerpuppe an und nennt das passende Bild. Die linke und rechte Seite kann auf diese Weise gut geübt werden. Statt der theoretischen Begriffe „links – rechts“ sollten zwischendurch für schwächere Kinder auch die anschaulichen Namen „Fensterseite – Türseite“ verwendet werden.

Grundstellung 2, A3:

„Alle Zwerge auf den Platz!“



Magnettastaturspiel, Magnet-Zwerge ohne Buchstaben, Karten „Buchstabenzwillinge“:

- Die Magnetzwerge werden auf die Tasten gestellt. Die Kinder erraten das Bild unter jedem Zwerg.
- Karten Buchstabenzwillinge: Die einzelnen Buchstaben der Grundstellung werden gezeigt (zuerst die farbigen, dann die schwarzen). Das Kind nennt das passende Bild dazu und hält zur Kontrolle den Magnet-Zwerg kurz hoch oder zeigt den entsprechenden Finger.
Spiel zu zweit: Die Karten liegen im Stapel. Der passende Magnet-Zwerg wird hochgehoben. Hat das Kind richtig geraten, darf es die Karte behalten, sonst wird sie unter den Stapel gelegt.

Arbeitsblatt S. 15, Tastaturblatt 2, A3

Die Zwerge, Fingernägel und Grundstellungstasten werden passend angemalt.

„Alle Zwerge auf den Platz!“ – Einnehmen der Grundstellung

Beide Ordnungszwergfrauen finden ihren Arbeitsplatz links und rechts auf der Leertaste.

Sonnenzwerg: Fee (F) - Jacke (J)

Die Sonnenzwerge haben zusätzlich eine Sonnenliege (einen Sonnenstrahl) auf ihrem Platz = Markierung auf den Tasten F und J.

Wiesenzwerg: Dose (D) – Kamel (K)

Tupfenzwerg: Sonne (S) – Löwe (L)

Himmelszwerg: Affe (A) – Österreich (Ö)

Die Wörter werden wieder gesprochen, die entsprechenden Finger kurz etwas hochgehoben.

Sonnenzwerg: „Fee – Jacke, Fee – Jacke, Fee – Jacke...“

Wiesenzwerg: „Dose – Kamel, Dose – Kamel...“

usw.

Diese Übung wird mit offenen und geschlossenen Augen durchgeführt und auf dem **Tastaturblatt 1, A3** noch einmal gefestigt.

Computertastatur - PC ausgeschaltet, (oder ausgediente Tastatur):

„Alle Zwerge auf den Platz!“ Die Wörter werden gesprochen, die entsprechenden Tasten mit offenen, dann geschlossenen Augen gedrückt.

Abschließend kann noch mit eingeschaltetem PC und der „Zauberschachtel“ geübt werden. Das Arbeitsblatt S. 15 mit angemalter Grundstellung liegt zum Nachschauen auf der Schachtel. Während die Wörter gesprochen werden, erscheinen die Anfangsbuchstaben wie „von Zauberhand“ auf dem Bildschirm...

Orientierung auf der Tastatur

Tastaturblatt 2, 1, A3, Tastaturblatt 2, 1, A4

Die Orientierung auf der Tastatur erfolgt in einer bildhaften Einführungsgeschichte.

Die Grundreihe ist das Haus mit den Arbeitsplätzen der Zwerge.

Ober- und Unterreihe verkörpern die Umgebung dieses Hauses. In der untersten Reihe befindet sich der Arbeitsplatz der Ordnungsfrau (Leertaste), rechts davon das rosarote Tor ihrer alten Großmutter (Taste Alt Gr).

In der Zahlenreihe liegen die nummerierten Wohnhäuser der Zwerge. Der rechte Himmelszwerg wohnt in einem Haus ohne Nummer. Man erkennt es an dem kunstvoll geformten Tor (ß).

Die Zeichenreihe bedeutet „Auf dem Dach“.

Zu allen Tasten gibt es fantasievolle Merkhilfen, die zu einem großen Teil von Kindern stammen.

7 Ausflüge der Zwerge auf der Tastatur

Vorzeigen mit Magnet-Tastaturspiel oder Tastaturblatt 2, A3

Üben mit Tastaturblatt 2, A4, später mit Computertastatur, dabei Tastaturblatt 2 oder 1 vor dem Bildschirm als Hilfe zum „Blindschreiben“;

„Zauberschachtel“: Das Tastaturblatt 2 bzw. 1 liegt auf der Schachtel.

Nachdem die „7 Ausflüge ins Zauber-Lese-Land“ (kleines Büchlein) von den Kindern mit den Bauteilen gelegt und Geschichten dazu erzählt worden sind, werden die Bauteile-Buchstaben im Büchlein angemalt. Nun unternehmen die Zwerge die „7 Ausflüge auf der Tastatur“. Diese Ausflüge können - nach erworbener Kenntnis der Grundstellung - auch gleich anschließend nach jedem Ausflug durchgeführt werden.

Die Fingerzwerge begeben sich auf ihren Platz auf dem Tastaturblatt und dürfen nun die Stationen der 7 Ausflüge besuchen bzw. sich dorthin wünschen.

Die Zwerge, die nicht an der Reihe sind, verweilen nach Möglichkeit auf ihrem Platz.

Nach jedem Besuch: Zurück auf den Platz!

Das Ausflugsbüchlein liegt vor dem Tastaturblatt 2.

„Alle Zwerge auf den Platz!“

Der linke Himmelszwerg drückt die „Lichttaste“ neben seinem Platz.

Das Spiel kann beginnen!

Anmerkung:

Folgende Beispiele sind als Anregungen gedacht. Es sollen vor allem die „Geschichten“ der Kinder Beachtung und Verwendung finden.

Die Ausflüge werden mit den Kindern gemeinsam besprochen, dann von jedem Kind „stumm“ durchgeführt. So kann es seine eigenen Merkhilfen anwenden.

1. Ausflug

T: Der linke Sonnenzwerg kauft sich hinter dem Haus einen Tüte, bringt sie zurück, holt noch eine und bringt sie zurück und noch eine – für alle Zwerge eine.

L: Der rechte Tupfenzwerg (Punktezwerg) bürstet auf seinem Platz dem Löwen die Mähne, immer wieder...

E: Der linke Wiesenzwerg bringt der Ente hinter dem Haus Futter – jeden Tag.

I: Der rechte Wiesenzwerg spielt mit dem Igel hinter dem Haus – oft.

F: Der linke Sonnenzwerg zeigt der Fee seine Sonnenliege, seinen Sonnenstrahl (Markierung auf der Taste) - oft.

H: Der rechte Sonnenzwerg steht von seiner Liege auf, besucht die Hexe, legt sich wieder auf die Liege, besucht die Hexe, usw.

2. Ausflug

P: Der rechte Himmelszwerg besucht das Pony genau oberhalb seines Platzes, immer wieder. Er freut sich, dass das Pony so nahe ist.

oder:

Er treibt das Pony an...

B: Der linke Sonnenzwerg besucht den Bären weit drüben unterhalb des Hauses. Er kann den weiten Weg fast nicht schaffen, aber er übt fleißig.

Tipp: Der Himmelszwerg bleibt auf dem Platz, damit die anderen Zwerge den Platz nachher wieder leichter finden.

R: Nun besucht der linke Sonnenzwerg den Riesen. Dieser wohnt auf der Tastatur genau oberhalb der Fee.

D: Zum Schluss gibt es eine Dose für den linken Wiesenzwerg. Er trinkt und trinkt und trinkt aus der Dose...

3. Ausflug

O: Der rechte Punktezwerg besucht Oma und Opa hinter dem Haus. Er ist heute müde, aber weil sich Oma und Opa über den Besuch sehr freuen, besucht er sie doch oft.

Ö: Der rechte Himmelszwerg macht Urlaub in Österreich.

C: Der linke Wiesenzwerg geht vor dem Haus Computer spielen, immer wieder. Er ist schon alt, das Lernen fällt ihm schwer – hilf ihm!

G: Der linke Sonnenzwerg steht von seiner „Liege“ auf und holt sich neben seinem Platz Geld - sehr oft.

4. Ausflug

Z: Der rechte Sonnenzwerg steht von seiner Liege auf und hüpft mit einem großen Sprung zum Zauberer und gleich wieder zurück, damit sich niemand anderer auf die Liege legt.

Er ist aber wieder neugierig, was der Zauberer gerade macht und besucht ihn wieder kurz.

A: Der linke Himmelszwerg füttert den Affen – oft.

Ä: Der rechte Himmelszwerg füttert das Äffchen (isst Äpfel) - neben seinem Platz.

K: Der rechte Wiesenzwerg reitet mit dem Kamel durch die Wüste - Schritt für Schritt.

N: Der rechte Sonnenzwerg steht von seiner Liege auf und wünscht sich zur Nixe. Er wiederholt dieses Spiel oft.

5. Ausflug

V: Der linke Sonnenzwerg steht von seiner Liege auf und besucht den Vogel vor dem Haus. Der Vogel freut sich über den Besuch, weil er ja ständig sein Ei beaufsichtigen muss. Deshalb bekommt er vom Sonnenzwerg gleich mehrere Besuche. Dieser legt sich dazwischen immer wieder kurz auf die Liege.

W: Der linke Tupfenzwerg spaziert in den Wald, genau hinter seinem Platz - oft: einmal Pilze pflücken, einmal Beeren pflücken, einmal das Reh beobachten...

M: Der rechte Sonnenzwerg steht in der Nacht von seiner Liege auf und kitzelt den Mond auf der Nase.

6. Ausflug

J: Der rechte Sonnenzwerg steht von seiner Liege auf und sucht seine Jacke, Jacke, Jacke...

S: Der linke Tupfenzwerg hüpft vergnügt in der Sonne.

Q: Der linke Himmelszwerg wandert zur blauen Quelle und schreibt dort eine E-Mail.

U: Der rechte Sonnenzwerg schaut auf die Uhr – immer wieder.

Ü: Der rechte Himmelszwerg erlebt heute gleich mehrere Überraschungen...

7. Ausflug

X: Vor dem Haus gibt es ein Vorspielkonzert. Der linke Tupfenzwerg spielt Xylofon. Schwierig - hilft ihm!

Y: Der linke Himmelszwerg spielt daneben Yo-Yo. Spiel mit!

So kann man sich die Buchstaben, Ziffern und Zeichen der einzelnen Zwerge (Finger) merken:

Tastaturblatt 2,A3, Tastaturblatt 2, A4

„Alle Zwerge auf den Platz!“

Der **linke Sonnenzwerg** liegt auf seinem Sonnenstrahl (Markierung auf der F-Taste) bei der **F**ee. Er holt sich **G**eld, geht auf seinen Platz zurück, besucht den **R**iesen und bringt ihm eine **T**üte. Er geht wieder zurück, schaut aus dem Fenster und entdeckt vor dem Haus den **V**ogel, der zum **B**ären fliegt. Zum Schluss geht er weit hinauf zu seinen Häusern Nr. **5** und **6**.

Der **rechte Sonnenzwerg** liegt bei der **J**acke auf seinem Sonnenstrahl (Markierung). Er besucht die **H**exe, geht zurück und bringt dann dem **Z**auberer eine **U**hr. Wieder auf seinem Platz, wünscht er sich, dass die **N**ixe zum **M**ond fliegt. Ihm gehören die Häuser Nr. **7** und **8**.

Anmerkung: Liegen zwei Buchstaben nebeneinander, wird erst nach dem zweiten wieder die Grundstellung eingenommen. Beispiele: „zu“, „rt“.

Der **Wiesenzwerg** trinkt auf seinem Platz aus der **D**ose – reitet auf dem **K**amel, besucht hinter dem Haus die **E**nte, die hat gerade einen Euro **€** im Schnabel – und den **I**gel im grünen Gras, spielt vor dem Haus **C**omputer – pflückt eine Blume (**Strichpunkt**) und ein Gräslein (**Beistrich**), wohnt im Haus Nr. **4** – und Nr. **9**.

Der **Punktezwerg** geht hinauf in den **W**ald – besucht **O**ma und **O**pa hinter dem Haus, spielt vor dem Haus **X**ylophon - spielt Ball oder mit Murmeln (**Doppelpunkt, Punkt**), wohnt im Haus Nr. **3** - und Nr. **0**.

Der **Himmelszwerg** spielt mit dem **A**ffen - reist nach **Ö**sterreich und besucht das **Ä**ffchen (isst gern **Ä**pfel), schreibt bei der blauen **Q**uelle ein E-Mail **@** - schenkt dem **P**ony eine **Ü**berrauchung, und zwar eine Zeichnung mit einem **S**ternchen (das Sternchen befindet sich auf der Zeichnung natürlich oben...), einem **Plus** und **einer blauen Wasserwelle**. Dem linken Himmelszwerg gehören die Häuser Nr. **1** und **2** - der rechte wohnt im Haus mit dem kunstvollen Tor – **B**. Aus dem Kamin steigt Rauch auf (**?**). Haus Nr. 1 hat nur einen Kamin (**!**).

Merkhilfen - Bezug zwischen den Bildern

Tastaturblatt 2, später 1

Beispiele:

Die **F**ee zaubert **G**eld. (G rechts neben dem F)

Der **R**iese kauft sich eine **T**üte. Der **Z**auberer schaut auf die **U**hr.

Die **S**onne scheint oben im **W**ald und unten auf das **X**ylophon.

Der **A**ffe reist nach **Ö**sterreich, besucht das **Ä**ffchen (isst dort **Ä**pfel),

spaziert hinauf zur **Q**uelle, schreibt ein E-Mail **@**, spielt vor dem Haus **Y**o-**Y**o.

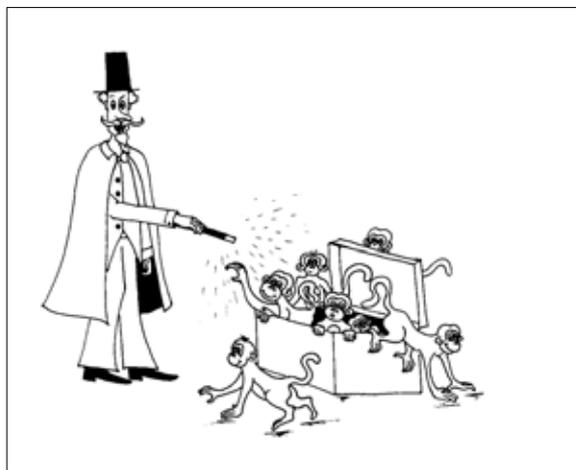
usw.

Jeder kann sich seine Merkhilfen persönlich und individuell gestalten. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Spiele

Zauberkiste

Dieses Rollen-Spiel ist ein Zaubermittel, um Ruhe in die Klasse zu bringen!



Ablauf:

Alle Kinder versammeln sich mucksmäuschenstill in der Zauberkiste (hocken oder liegen auf dem Boden beisammen). Es ist so still, dass man sogar eine Stecknadel fallen hört... Der Zauberer (der Lehrer, später evt. auch ein Kind) nimmt seinen Zauberstab, dreht ihn und spricht einen Zauberspruch, z.B. Hokus pokus zaubernokus, simsalabim bambasala dusaladim.

Er öffnet die Zauberkiste (Handbewegung) - große Spannung – und spricht z. B: „Aus der Zauberkiste kommen lauter Affen“.

Die Kinder bewegen sich mit den entsprechenden Bewegungen und Lauten in der Klasse umher.

Auf ein Zeichen (z.B. Klopfen mit dem Zauberstab oder Ruf „Zauberkiste“) begeben sich alle Kinder wieder mucksmäuschenstill in die „Zauberkiste“ zurück.

Alle Zauberleseland-Lernwörter können für dieses Spiel verwendet werden.

Zum Schluss kommen jedes Mal lauter brave Schulkinder aus der Zauberkiste, die sich leise auf ihren Platz setzen.

Spiele mit den Holz-Buchstabenbauteilen

Tastspiel (Kim-Spiel): Erkennen der Bauteile durch Abtasten unter einem Tuch oder mit geschlossenen Augen.

Reaktionsspiel: Stock – Tisch – Rutsche

Optisches bzw. taktiles Wahrnehmungsspiel zum Erkennen senkrechter, waagrechtter und schiefer Linien.

Stock: senkrecht

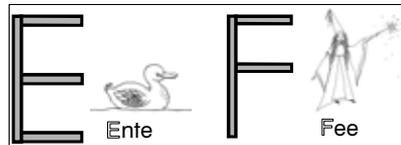
Tisch: waagrecht

Rutsche: schief

Bringe ein Stäbchen blitzschnell in die richtige Lage!

Verzaubern von Buchstaben

Man nimmt z. B. der Ente ein Stäbchen weg: Hokus pokus → Fee
E → F



Vogel → zwei Igel	V → I I Rutschen → Stöcke
Tüte → Löwe	T → L Tisch unten hinlegen
Affe → Hexe	A → H Rutschen → Stöcke
4 Igel → Wald	IIII → W Stöcke → Rutschen

Rätsel

Legen eines Buchstaben – der andere nennt das passende Bild

Legen von Geschichten

Partnerübung: Zwei Vögel fliegen gemeinsam in den Wald: V V → W

3. Ausflug ins Zauber-Lese-Land (im Büchlein):

○ma und ○pa → O

wohnen in ○sterreich → Ö

sie kaufen einen ○omputer → C

dazu brauchen sie ○eld → G

Kartenspiele

Buchstabenzwillinge

Das sind Karten mit den Großbuchstaben, einmal schwarzweiß, einmal in Farbe. Dieses Kartenspiel dient zum Unterscheiden der Buchstabenformen und Zuordnen der Buchstaben zu den Zauberleseland -ABC-Wörtern und den passenden Zwergen.

- Kontaktspiel „Zwillings-Suche“
Das Spiel ist bei den Kindern sehr beliebt und eignet sich besonders gut zum gegenseitigen Kennenlernen am Schulanfang.
Jedes Kind erhält eine Karte, die vorerst noch nicht angeschaut wird. Alle ausgeteilten Buchstaben kommen sowohl schwarz als auch farbig vor.
Die Kinder verteilen sich im Raum oder spazieren zu einer Melodie (z.B. ZLL-Song instrumental) umher. Auf ein bestimmtes Zeichen des Lehrers wird der „Zwilling“ (das Kind mit demselben Buchstaben) gesucht. Ist dieser gefunden, stellen die Kinder fest, zu welchem Wort bzw. Zwerg der Buchstabe gehört. Mit eingehakten Armen oder Hand in Hand gehen sie als „Zwillinge“ zum Lehrer. Beim Herzeigen der Karten nennen sie zum schwarzen Buchstaben das passende ABC-Wort, zum farbigen den Zwerg und zeigen das Wort auch auf dem ZLL-Bild 1.

- „Räuber-Memory“ - mit offenen Karten: Wer findet sehr schnell die meisten Zwillingspaare?
- Memory - mit verdeckten Buchstaben
- Schnipp-Schnapp
- mit Magnet-Tastaturspiel (Foto S. 50)

Anleitung 1

Buchstabe schwarz:
Zu welchem Bild gehört der Buchstabe?

 ...
  Wald

Buchstabe in Farbe:
Welchem Zwerg gehört der Buchstabe?

 ...
  Tupfenzwerg

Zeige das passende Wort auf dem ZLL-Bild 1 und nenne das Wort und den Zwerg!
Suche die Zwillinge auch auf der Kartenrückseite!

ABC-Karten

Die ABC-Karten können vielseitig eingesetzt werden.

Beispiele:

- Um die Anlautbilder und mit ihnen die Anfangsbuchstaben in alphabetischer Reihenfolge zu merken, wird „Die lange Geschichte von A bis Z“ (Buch 1, S. 6) gelernt.
Die Kinder legen die ABC-Karten und sprechen jeweils den passenden Satz dazu. Mit dieser einfachen Geschichte kann das Alphabet und z.B. auch die „Nachbarn“ der Buchstaben im Bilddenken spielerisch gespeichert werden. Siehe S. 30.

- Partnerübung:



Zu welchem Bild (Zwerg) gehört der Buchstabe?



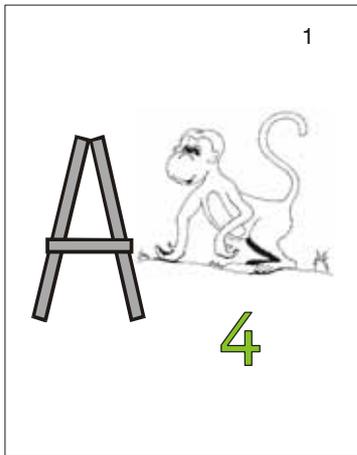
Kontrolle auf der Rückseite

- Vergleichen der Groß- und Kleinbuchstabenform:
A sieht ganz anders aus als a.

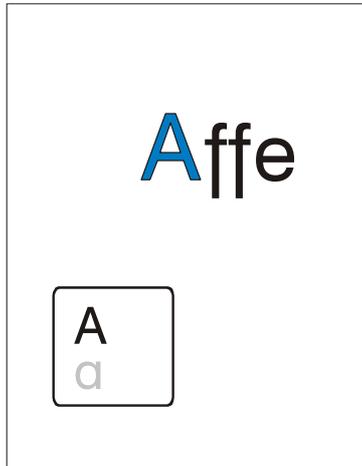
Kartenspiel ABC-Meister

zur gründlichen Festigung der ABC-Wörter und des Großbuchstaben-Alphabets, auch die Tastatur betreffend

Vorderseite



Rückseite



Anleitung

Vorderseite:

1. Lies das Bild!*
2. Lege den Anfangsbuchstaben nach!
3. Lies die Ziffer und nenne den passenden Zwerg!

Rückseite:

1. Wie heißt das Wort?*
2. Wie viele Buchstaben hat es?*
3. Welchem Zwerg gehört der Anfangsbuchstabe?
4. Links oder rechts auf der Tastatur?
5. Stecke die Fingerpuppe an!
6. Wie heißt der Buchstabe?

* Kontrolle auf der Rückseite

„Lach mit!“ – Karten basteln

- Oma** ✂️ winkt uns mit der Hand.
Opa hat den Hund mit.
Opa hat einen Stock.
Der Zauberer zaubert im Zoo.
Die Fee zaubert im Wald.
Der Riese schaut hinter den Bergen heraus.
Die Hexe reitet durch die Luft.
Der Mond schläft am Himmel.
Die Ente schwimmt auf dem See.
Die Nixe sitzt beim See.
Der Frosch quakt am See.
Der Räuber stiehlt den Schatz.
Der Löwe brüllt im Zoo.
Das Pony trabt zur Quelle.
Der Vogel fliegt in den Wald.
Die Spinne lauert im Netz.
Der Pfau schlägt ein Rad.
Der Affe klettert am Seil.
Der Ring dreht sich.
Die Jacke funkelt.
Das Ei liegt im Nest.
Der Riese bewacht den Schatz.
Das Äffchen turnt.

Die Hexe

quakt am See.

Partnerspiele

- Karten mischen und Spaßsätze lesen
- Unsinnsätze zusammenstellen und vorlesen

Magnet-Tastaturspiel



Das Magnet-Tastaturspiel dient zum anschaulichen Kennenlernen des Zehnfinger-Systems - ohne PC - nach der Methode „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“.

Es wird zum Erklären der Computertastatur und der wichtigsten Regeln des Tastaturschreibens verwendet.

Die Kinder üben damit in den freien Lernphasen:

- einzelne Buchstaben (mit Hilfe der Karten „Buchstabenzwillinge“),
- den eigenen Namen (Namenskärtchen als Hilfe)
- bekannte „Lieblingswörter“, MAMA PAPA OMA OPA...,
- die Lernwörter

Das Spiel besteht aus dem Tastaturblatt 1 und 2 (Rückseite) und Magnetzwergen für die Grundstellungstasten - einmal mit den entsprechenden Buchstaben, einmal ohne.

Die Durchführung erfolgt wie beim Trockentraining mit den Tastaturblättern.

Unterschied: Beim Magnet-Tastaturspiel erledigen die Zwerge ihre Arbeit „persönlich“.

Nützliche Utensilien

Zwerge - Handpuppen



Zauberstab z.B. für das Spiel „Zauberkiste“

Stoffmäuschen für die hohle Hand bei der Grundstellung (S. 34), gibt es billig in Tierhandlungen. Diese Anschaffung ist sehr zu empfehlen!

Zauberschachtel S. 38

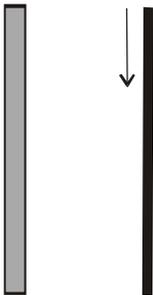
Farbige Zuckerln (Smarties), evtl. Nagellack in den „Zehnfingerfarben“

Hilfen - „Praktische“ Zusammenfassungen

Schreibvorübungen analog zu den Buchstabenbauteilen -

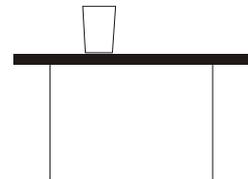
Schreibrichtung beachten!

- **Stäbchen senkrecht** (lang, mittelgroß, kurz) bzw. **senkrechte Linie = Stock:**
Der Stock wird **von oben nach unten** geschrieben.



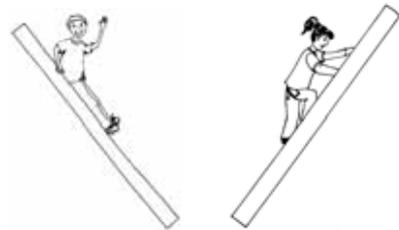
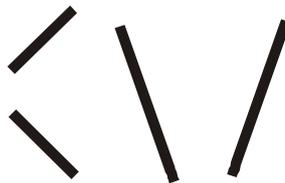
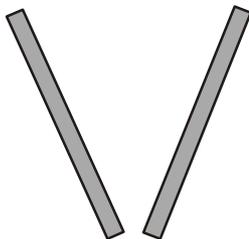
Buchstaben: B, D, E, F, H, I, K, L, M, N, P, R, T, J, Y
(Linie von unten nach oben = **Lift** evtl. bei N, M)

- **Stäbchen waagrecht** (mittelgroß) bzw. **waagrechte Linie = Tisch:**
Den Tisch schreibt man **von links nach rechts**.



Der Tisch muss ganz waagrecht sein, da sonst die Sachen herunter fallen...
Buchstaben: A, E, F, H, L, T, Z

- **Stäbchen schief** (lang, mittelgroß, kurz) bzw. **schiefe Linie = Rutsche:**



Buchstaben:

A, M, N, V, W, X, Z, R, K, Y, S, Q

Manchmal darf man auch über die Rutsche hinaufklettern.

Buchstaben: A, M, V, W, X

ZLL-Wörter - Laute

Alphabet:

A a: Affe, Oma, Opa, Jacke, Wald, Schatz, Kamel

B b: Bär, Zauberer, Räuber, Christbaum

C c: Computer

D d: Dose, Geld, Mond, Wald

E e: Ente, Hexe, Affe, Dose, Computer, Geld, Igel, Jacke, Kamel, Löwe, Quelle, Sonne, Fee, Tüte, Vogel, Riese, Zauberer, Spinne, Sterne, Räuber

F f: Fee, Frosch, Affe

G g: Geld, Igel, Vogel

H h: Hexe, hui

h : Uhr

I i : Igel, ich, Nikolaus, Nixe, Christbaum

J j: Jacke, o je

K k : Kamel, Nikolaus,

L l: Löwe, Geld, Vogel, Igel, Kamel, Nikolaus, Wald

M m: Mond, Oma, Computer, Kamel

N n: Nixe, Nikolaus, Mond, Sonne, Schnee, Spinne, Sterne, Ring

O o: Oma, Opa, Computer, Dose, Mond, Pony, Sonne, Vogel, Auto, Nikolaus

P p: Pony, Opa, Computer

Qu qu: Quelle, quak,

R r: Riese, Ring, Räuber, Bär, Computer, Uhr, Zauberer, Sterne, Euro, Christbaum

S s: Sonne, See, Dose, Riese, Nikolaus

T t: Tüte, Comuter, Auto

U u: Uhr, Computer

V v: Vogel, vier

W w: Wald, Löwe

X x: Xylophon (Xylofon), Nixe, Hexe

Y y: Yo-Yo, Pony

Z z: Zauberer

"Sonstige Laute"...

Ä ä: Äffchen, Bär

Ö ö: Österreich, Löwe

Ü ü: Überraschung, Tüte

Au au: Auto, Zauberer, Nikolaus

Äu äu: -- Räuber

Eu eu: Euro

ch: ich

Ch: Christbaum

ck: Jacke

Ei ei: Ei

ie: Riese

St st: Sterne

Sp sp: Spinne

tz: Schatz

Sch sch: Schnee, Schatz, Überraschung

ai: Hai

ng: Ring

Doppelsebstlaute: Fee, See, Zoo

Doppelmitlaute: Affe, Äffchen, Quelle, Sonne, Spinne

Anmerkung: Mit den unterstrichenen Wörtern („Bild-Wörtern“) wird der jeweilige Laut erarbeitet.

Zauberleseland-Gedichte

Ingrid Puelacher

Reihenfolge wie in "Arbeitsblätter Druckschrift"

Oma

Oma winkt uns mit der Hand,
sie reist ins Zauber-Lese-Land.

Opa

Opa geht mit Oma mit,
Freund Wuff folgt ihm auf Schritt und Tritt.

ich

Auch wir zwei - ich und du
gehen ins Zauber-Lese-Land, juhu!

Computer

Was gibt es dort im Zauberreich?
Du siehst es am Computer gleich!

Geld

Mit dem Geld in unseren Taschen
kaufen wir uns was zu naschen.

Dose

Vor dem Eingang in dem Laden
gibt es in Dosen Limonaden.

Tüte

Eine Tüte aus Papier
voll mit Popcorn kaufen wir.

Papa

Papa kann es kaum erwarten.
Er kauft für uns die Eintrittskarten.

Mama

Mama ist schon sehr gespannt
auf das Zauber-Lese-Land.

Yo-Yo

Yo-Yo, das ist ein Spielgenuss,
für den, der lange warten muss.

Jacke

Wir ziehen schnell die Jacke an,
weil man damit zaubern kann.

Ring

Drehe, drehe an dem Ring!
Auch er ist so ein Zauberding!

Euro

Der Eintritt, der ist nicht sehr teuer,
1 Euro - kostet er für heuer.

Uhr

Die Uhr sagt: „Es ist höchste Zeit!
Macht euch fürs Zauberland bereit!“

Fuß

Wir wandern zu Fuß und Hand in Hand
durch das Zauber-Lese-Land.

Auto

Das Auto startet von allein,
gleich werde ich am Wunschziel sein!

Pony

Auf dem Pony trabt man froh
und ganz gemütlich bis zum Zoo.

Zauberer

Es zaubert der Zauberer – kaum zu glauben –
aus seinem Zylinder schneeweiße Tauben.

Affe

Der Affe und sein Affenkind
klettern auf das Seil geschwind.

Bär

Der Bär sucht Honig mit Gebrumm,
doch der aus Gummi, der ist stumm.

Kamel

Im Zoo vom Zauber-Lese-Land
sucht das Kamel den Wüstensand.

Löwe

Der Löwe herrscht bei den Tieren als König,
doch seine Jungen kümmert das wenig.

Pfau

Der Pfau stolziert am Wiesenpfad
im Zoo und schlägt ein Riesenrad.

Wald

Es gibt auch einen Wald mit Rand
im großen Zauber-Lese-Land.

Fee

Der Bär, der Frosch, das Pony fliegen,
die Fee will, dass sie Flügel kriegen.

Igel

Der Igel trägt auf Lebenszeit
zu seinem Schutz ein Stachelkleid.

Spinne

Die Spinne sitzt im Netz und lauert
bis eine Fliege kommt – das dauert.

Vogel

Dem Vogel, dem vergeht das Singen,
er muss den Jungen Futter bringen.

Ei

In einem Nest im Baum versteckt
da hat die Fee ein Ei entdeckt.

Nixe

Im Zauber-Lese-Lande braucht
die Nixe Wasser, weil sie taucht.

Ente

Auch die Ente schwimmt sogleich
mit den Kinderlein im Ententeich.

Frosch

Der grüne Frosch quakt lebensfroh,
er liebt das Wasser sowieso.

Riese

Hinter den Bergen riesengroß
schaut der Riese aufs grüne Moos.

Quelle

In Fels und Eis da ist eine Stelle,
da sprudelt - vom Riesen bewacht -
eine Quelle.

Riese

Der Riese macht auch andere Sachen:
zum Beispiel einen Schatz bewachen.

Räuber

Ein Räuber kommt auf leisen Sohlen,
um den versteckten Schatz zu holen.

Hexe

Die Hexe düst auf ihrem Besen
durch die Luft. Sie möchte lesen!

Sonne

Die Sonne lacht vom Himmelszelt
auf die Zauber-Lese-Welt.

Sterne

Die Sterne funkeln leis und sacht,
im Zauber-Lese-Land ist Nacht.

Mond

Der Mond schenkt schenkt auch wenig Licht,
zu schmal ist heute sein Gesicht.

Nikolaus

Alle Jahre wieder kommt Sankt Nikolaus
auf die Erde nieder, geht von Haus zu Haus.

Christbaum

Der Christbaum strahlt im Kerzenschein.
Das Christkind naht mit Engelein.

Schnee

Der Schnee, der leis vom Himmel fällt,
verzaubert unsere bunte Welt.

Äffchen

Das Äffchen trifft man nicht auf Almen,
es turnt in Afrika auf Palmen.

Hai

Lass dich, vom Hai, dem großen, weißen,
ja nicht in die Zehen beißen!

Österreich

Österreich, mein Heimatland,
ist rot-weiß-rot und weltbekannt.

Überraschung

Die Tür geht auf.
Wer kommt herein?
„Überraschung!“, ruft er.
O, wie fein!

Papa

Papa ist der coole Mann,
der auch Vati heißen kann.

Zauberleseland – Rätsel 1

- Wer geht ins Zauber-Lese-Land und beginnt mit O? -----
- Wo schauen wir nach, was es Neues gibt im Zauber-Lese-Land? -----
- Was kann man sich vor dem Eingang kaufen? Es beginnt mit D. -----
- Was kann man noch kaufen? Es beginnt mit T. -----
- Was braucht man zum Einkaufen? Es beginnt mit G. -----
- Welches Spiel kann man spielen, bis das Tor geöffnet wird? -----
- Welches Musikinstrument kann man spielen? -----
- Wie teuer ist der Eintritt? -----
- Was darf man anziehen? Es beginnt mit J. -----
- Was darf man drehen? Es beginnt mit R. -----
- Wer sagt dir, wie spät es ist? -----
- Wer im Zauber-Lese-Land wandert, der geht zu -----
- Womit kann man im Zauber-Lese-Land reiten? Es beginnt mit P. -----
- Womit kann man im Zauber-Lese-Land fahren? Es beginnt mit Au. -----
- Wo zaubert die Fee? Es beginnt mit W. -----
- Wer sitzt beim See? Sie hat lange Haare und eine Flosse. -----
- Wo ist der Zauberer? Es beginnt mit Z. -----
- Wer reitet auf dem Besen durch die Luft? -----
- Wer will den Schatz stehlen? -----
- Was will der Räuber stehlen? -----

Lösungen: Oma, Opa, Computer, Dose, Tüte, Geld, Yo-Yo, Xylofon, 1 Euro, Jacke, Ring, Uhr, Fuß, Pony, Auto, Wald, Nixe, Zoo, Hexe, Räuber, Schatz

Zauberleseland – Rätsel 2

- Was ist im Zoo und beginnt mit L? -----
- Was ist im Zoo und hat zwei Höcker? -----
- Welches Tier im Zoo frisst gern Bananen? -----
- Wer schlägt im Zoo ein Rad? -----
- Ein Tier im Zoo hat gern Honig. Es beginnt mit B. -----
- Wer ist im Wald und beginnt mit V? -----
- Was ist im Nest? -----
- Welches Tier mit Stacheln spaziert in den Wald? -----
- Ein scheues Tier ist im Wald. Es beginnt mit R. *-----
- Welches Tier sitzt im Netz? Es beginnt mit Sp. -----
- Wer lacht am Himmel und beginnt mit S? -----
- Wie viele Sterne stehen am Himmel? -----
- Wer hat eine Zipfelmütze auf und schläft? -----
- Wo rastet die Hexe manchmal? Es ist in der Luft und beginnt mit W. *-----
- Was fällt aus der Wolke und macht die Erde nass? *-----
- Was fällt aus der Wolke und macht die Erde weiß? -----
- Was sprudelt aus der Erde? Es beginnt mit Qu. -----
- Wer schwimmt auf dem See? -----
- Wer ist grün und quakt beim See? -----
- Wer ist sehr groß und schaut hinter den Bergen heraus? -----

Lösungen: Löwe, Kamel, Affe, Pfau, Bär, Vogel, Ei, Igel, Reh, Spinne, Sonne, vier, Mond, Wolke, Regen, Schnee, Quelle, Ente, Frosch, Riese

* keine ZLL-Wörter

Vorschlag zum Erarbeiten der „7 Ausflüge ins Zauber-Lese-Land“

1. Ausflug (Tüte – Löwe – Ente – Igel – Fee – Hexe)

1. Besprechung der Reiseroute

Bildwortkarten an die Tafel hängen, Wörter deutlich sprechen, Reisestationen am ZLL-Plakat 1 bzw. auf dem ZLL- Bild 1 im Buch Großbuchstaben ABC suchen, eigene Geschichten dazu erfinden (ich kaufe eine Tüte, gehe zum Löwen, der brüllt ganz fürchterlich, ich laufe schnell weiter, füttere die Ente mit Popcorn...)

2. Arbeit mit Buchstaben-Bauteilen

2.1 Begriff „Anfangsbuchstabe“

„Reise-Tafel“ 1 aufhängen → Die Kinder erkennen, dass der erste Buchstabe jedes Wortes groß daneben steht (Buchstabe ganz links = Anfangsbuchstabe)

Anfangsbuchstaben auf den Bildwortkarten suchen

2.2 Legen der Anfangsbuchstaben mit den Bauteilen

Buchstaben-Bauteile: Ordnung machen, feststellen, welche Bauteile für den 1.

Ausflug gebraucht werden, die anderen Bauteile wieder wegräumen;

Ausflug an der Tafel legen (Kinder machen am Platz mit):

einzelne Kinder führen ihren Ausflug vor, erzählen dazu Geschichten (vgl.1.);

Legen der Anfangsbuchstaben auf Anweisung des Lehrers oder einzelner Kinder (Kontrolle an der Tafel)

3. Schreibübungen

3.1 „Stock“ und „Tisch“

Aus dem Buchstabenbauteil „Stäbchen lang“ wird „Stock“: von oben nach unten, gerade (Opa rutscht sonst aus)

Aus Buchstabenbauteil „Stäbchen mittel“ wird „Tisch“: von links nach rechts, waagrecht (das Glas darf nicht vom Tisch rutschen)

Luft-, Bankschreiben, Schreiben mit dem Kopf und mit den Zehen, an der Tafel, auf dem Übungsblatt...

3.2 Übungen

Schreibübungen im Buch 1, S. 17-23

Spiele: Karten (Buchstabenzwillinge, Buchstaben-Bild-Zuordnung):

L schreibt Buchstaben an die Tafel, Kinder sagen das passende Bildwort;

L nennt Wörter, Kinder schreiben den passenden Anfangsbuchstaben..

4. Laut - Buchstabe - Zuordnung

4.1 Der Sprechvorgang

Was brauchen wir zum Sprechen?

Luft (vgl. Flöte spielen), Stimmbänder, Mund (Laute erzeugen, z.B. Löwengebrüll, Entengeschnatter, Hexengekicher...)

Sprechvorgang bewusst machen (wir können Laute hervorbringen)

4.2 Mundbilder

Der Mund verändert sich beim Sprechen.

„Leise Reise“: Laute stumm, nur an der Mundbewegung erkennen.

Gemeinsam deutlich sprechen: „T – Tüte“, „L – Löwe“..

4.3 Arbeit mit den Bauteilen

Ordnung machen, Wiederholung des 1. Ausflugs in Geschichtenform

Ausflug legen und dazu sprechen: „Tüte T, Löwe L...“

Legen der Buchstaben auf Anweisung, Sprechen der Laute vom Tafelbild (Buchstabenbauteile und Buchstaben)

Vorschlag zum Erarbeiten der Bildwörter

Einstieg

z.B. Rätsel: L spricht das Wort lautlos mit übergroßen Mundbewegungen

Erarbeitung

- Bildwortkarte A4 an der Tafel: Wort gemeinsam mit übergroßen Mundbewegungen lesen, Lehrer zeigt mit
- Wort groß an die Tafel schreiben (Zehnfingerfarben), gemeinsam Luft-, Bank-, Fußschreiben
- Wortaufbau an Tuchtafel und im Setzkasten
- Gemeinsamer Ab- und Aufbau an TT und im Setzkasten und bzw. durch Hochklappen
- Trockentraining: Schreiben des Wortes am Tastaturblatt

Übung und Festigung im Stationsbetrieb

- Tafelstation: Wort 1x nachspuren (Zehnfingerfarben)
- Wort stempeln
- Wort im Sand schreiben
- Wort am PC schreiben
- Lesestation mit Lehrer (Einzelabbau)
(je zwei Kinder erledigen diese Stationen und holen dann die nächsten)
- Kleine Bildwortkarte: Bild ausschneiden und einschneiden
Wort lesen und abbauen
3x mit Zehnfingerfarben nachspuren
Bild anmalen
Bild in das Heft kleben
- Trainingsblatt: Wort mindestens 6x schreiben
(evt. Filzstifte)
- Trockentraining am Tastaturblatt: je 1x Vorder- und Rückseite
- Schreiben des Wortes im Buch

Zusatzangebot

- Wort mit Buchstabenbauteilen legen
- Trainingsbücher
- Kartenspiele
- Lange Geschichte
- Worttreppen schreiben

Lernwörter Buch 5 (Arbeitsblätter Schreibschrift)

Affe, Auto, alt, am, an, auch, auf, aus - Bär, bei, bin, bist, bitte – Computer - Dose, da, danke, das, dein, der, dich, die, dir, du - Ente, Ei, Eis, Euro, ein, er, es, essen - Frau, Fuß, für - Geld, gehen, groß, gut - Haus, Hexe, hat, helfen, hilf, heute - Igel, ich, im, in, ist - Jacke, ja - Klasse, kann, kommen - Löwe, lachen, lesen, los - Mama, Mond, machen, mag, mein, mich, mir, mit - Name, nach, nein, neu, nicht - Oma, Opa, oft - Papa, Pfau, Pony - Quelle, quaken - Ring, rechnen, rot - Schatz, Sonne, Sterne, sie, sind, so, spielen - Tüte, Tee, Tisch - Uhr, um, und, uns - Vater, Vogel, viel, von Wald, was, wer, will, wir, wo - Zeit, zu

Jahresplanung - Vorschlag

Abschnitt 1: Großbuchstaben (Schulbeginn bis Allerheiligen)			
Sprechen/Lesen	Schreiben – Legen	Tastaturschreiben	Sprachbetrachtung
<p>BILD-Lesen Korrektes Sprechen der ZLL-Wörter Geschichten erfinden: kreativer Umgang mit Sprache Frage-Antwort-Spiele, Rätsel: Satzmuster üben ZLL-Plakat1, Bildwortkarten A4 (ABC-Wörter) Arbeitsbuch Großbuchstaben ABC (ZLL-Bild)</p> <p>WORTBILD-Lesen: Ganzheitliches „Lesen“ (Sprechen) der Wortbilder, Mitzeigen in der Leserichtung ZLL-Plakat1, Bildwortkarten A4 (ABC-Wörter) Arbeitsbuch Großbuchstaben ABC (ZLL-Bild)</p> <p>ANFANGSBUCHSTABE-Lesen: Affe – A: Zuordnen der Anlaut-Buchstaben zu den ZLL-Bildern Übungen zur phonologischen Bewusstheit Trainingsbücher 1,2,3,4; Bildwortkarten A4 Arbeitsbuch Großbuchstaben ABC, ABC-Karten Erlernen des Alphabets (der ABC-Wörter) anhand der „Langen Geschichte von A – Z“ Trainingsbuch 5, ABC-Karten Arbeitsbuch Großbuchstaben ABC, ABC-Karten Lesen der Anlautbuchstaben auf dem Tastaturblatt bzw. auf der Tastatur Tastaturblatt A3, Zauberleseland-Spiel PC Tastaturblatt 7 Ausflüge ins ZLL: Geschichten erfinden, Anlaute lesen 7 Ausflüge A3 Büchlein „7 Ausflüge ins ZLL“</p>	<p>BUCHSTABENBAUTEILE: Unterscheiden und Erfasten (lange, mittlere, kurze Stäbchen; Bögen) „Ordnung“ herstellen Figuren legen Erkennen, aus welchen Bauteilen die Buchstaben bestehen Buchstaben nachlegen Senkrechte, waagrechte, schiefe Linien und Bögen („Stock“, „Tisch“, „Rutsche“, „Bauch“) erkennen und unterscheiden Linien und Bögen mit Bauteilen legen Linien und Bögen schreiben Schreibvorübungen durchführen Buchstabenbauteile: „Stock“, „Tisch“, „Rutsche“, „Bauch“ (A4) Buchstabenbauteile, Arbeitsbuch Großbuchstaben ABC</p> <p>7 AUSFLÜGE INS ZLL Anfangsbuchstaben mit Buchstabenbauteilen legen Anfangsbuchstaben der Kindernamen legen Ausflüge A3, Bauteile-Alphabet Büchlein „7 Ausflüge ins ZLL“</p> <p>GROSSBUCHSTABEN-ALPHABET Legen und Schreiben der Großbuchstaben Bauteile-Alphabet, Trainingsbuch 5 Arbeitsbuch Großbuchstaben ABC</p>	<p>Zwergelied erarbeiten Zuordnung Zwerg –Farben-Finger Zwerg-Farben-Karten, Handpuppen, Fingerpuppen Arbeitsbuch Großbuchstaben ABC</p> <p>ARBEIT MIT NAMEN: Kindernamen den Zehnfingern zuordnen Grundstellung, Handhaltung Zwerg schreiben Namen Tastaturblatt A3 Namenskärtchen, Tastaturblatt</p> <p>7 AUSFLÜGE INS ZLL: Anfangsbuchstaben den Farben bzw. Zwergen zuordnen Ausflüge am Tastaturblatt schreiben Ausflüge am PC schreiben LANGE GESCHICHTE</p>	<p>Begriffe WORT, BUCHSTABE; ANFANGSBUCHSTABE, LAUT anbahnen</p>

Material Klasse, Material Schüler

Jahresplanung - Vorschlag

Abschnitt 2: Bildwortarbeit / Erlernen der Druckschrift (Anfang November bis Anfang März)

Sprechen/Lesen	Schreiben	Tastaturschreiben	Sprachbetrachtung
<p>Geschichten erfinden Rätsel Rollenspiele ZLL-Reime Training der phonologischen Bewusstheit</p> <p>Bildwörter ganzheitlich lesen Bildwörter abbauen und aufbauen</p> <p>Kleinbuchstaben anhand der Bildwörter erlernen (Laut-Buchstaben-Bild-Zuordnung, Vergleichliche Großbuchstabe-Kleinbuchstabe mit Querverbindungen zu bekannten Anlauten, Kleinbuchstaben in anderen Bildwörtern suchen...) Buchstaben und Silben der BW lesen Lesespiele am Wort (Wortteile lesen, rückwärts lesen, Buchstaben vertauschen,...)</p> <p>Erste ZLL-Geschichten lesen bzw. vorlesen Lesen verschiedener Silben, Wörter, Wortgruppen und Sätze</p> <p>Bildwortkarten A4 Leseblätter, Arbeitsblätter Druckschrift, Zauberleseland- Geschichten mit Lesepass</p>	<p>Groß- und Kleinbuchstaben schreiben ZLL-Wörter schreiben Erste Wortgruppen und Sätze schreiben Großschreibung von Namenwörtern Arbeitsblätter Druckschrift</p>	<p>Die „Zwergfarben“ den Buchstaben der Bildwörter zuordnen</p> <p>Schreiben der Wörter am Tastaturblatt</p> <p>Schreiben der Wörter am PC mit Zehnfingertrainer bzw. in Word</p> <p>Tastaturblatt A3, Magnet-Tastaturspiel Zehnfingertrainer Tastaturblatt A4, Zehnfingertrainer</p>	<p>Anbahnung des Verständnisses für die Begriffe Wort, Buchstabe, Laut, Silbe, Satz, Punkt, Beistrich, Rufzeichen, Fragezeichen</p> <p>Bildwörtern (Namenwörtern) den richtigen Begleiter zuordnen</p>

