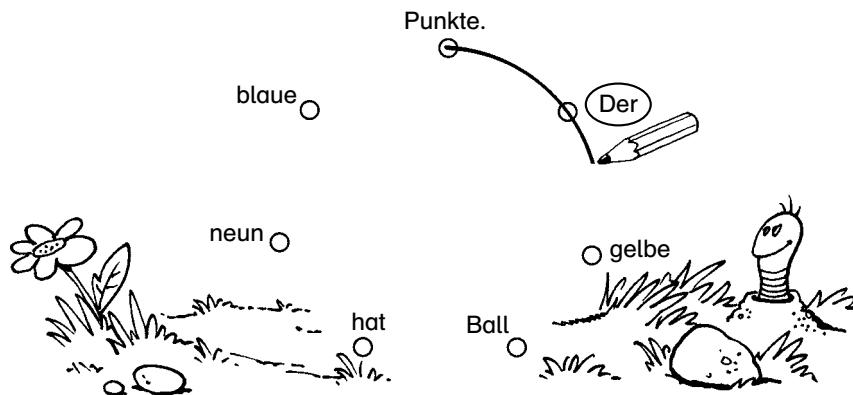


Vorwort

Punkt-zu-Punkt-Bilder

Die meisten Kinder kennen Punkt-zu-Punkt-Bilder mit Zahlen. Man verbindet Zahlen mit einem Bleistift-Strich in aufsteigender Reihenfolge (1, 2, 3, 4 ...). Dabei entsteht ein Bild (Löwe, Baum, Auto ...). In diesem Buch verbinden die Kinder nun keine Zahlen, sondern Wörter.



Die unvollständigen Punkt-zu-Punkt-Bilder wecken die kindliche Neugierde und sind so ideal dafür geeignet, den Unterricht aufzulockern und zeitgleich die Lesekompetenz zu trainieren.

Sinnerfassend lesen und Wörter verbinden (1. und 2. Aufgabe)

Um die Wörter mit einem Bleistift-Strich zu verbinden ①, sind die Kinder „gezwungen“, genau und sinnerfassend zu lesen ②. Denn nur so entstehen ein sinnvoller Text und schließlich ein Bild. Dies bereitet den Kindern Freude und so lernen sie auf spielerische Weise, Wörter zu vollständigen, verständlichen und folgerichtigen Sätzen zu verbinden.

Das „Start-Wort“, bei dem die Kinder den Bleistift als erstes ansetzen müssen, ist immer eingekreist.

Es ist sinnvoll, mit Bleistift zu zeichnen, um falsch gezeichnete Linien ausradieren zu können.

Richtig abschreiben und das Punkt-zu-Punkt-Bild ergänzen (3. und 4. Aufgabe)

Nun schreiben die Kinder den Text Wort für Wort auf die Linien des Arbeitsblattes ③ und lesen den Text noch einmal. Dabei sollen die Kinder feststellen, dass das Punkt-zu-Punkt-Bild noch nicht vollständig ist. Der Text enthält weitere Informationen, die die Kinder ergänzen sollen ④.

Zum Beispiel: „Der gelbe Ball hat neun blaue Punkte.“ Sie müssen also den Ball im Punkt-zu-Punkt-Bild gelb anmalen und mit neun blauen Punkten ergänzen.

Ja-Nein-Vielleicht-Aussagen (5. Aufgabe)

Danach lesen die Kinder je nach Schwierigkeitsstufe vier bis sechs Aussagen. Sie kreuzen dabei jeweils an, ob sie der Aussage zustimmen (ja), nicht zustimmen (nein) oder keine eindeutige Aussage (vielleicht) machen können ⑤. Auch hier müssen die Kinder sinnerfassend lesen.

Erzähl-, Mal- und Schreibanlass (6. Aufgabe)

Zuletzt wird die Kreativität der Kinder gefördert.

Sie sollen eine Frage beantworten, indem sie erzählen ⑥, malen und schreiben, z. B.: *Auf einmal rennen zwei Hunde auf den Ball zu. Was passiert?*

Die Kinder können sich ihre Schreibideen gegenseitig erzählen. Die Lehrkraft kann als Schreibhilfe Stichwörter und kleine Bilder an der Tafel sammeln. Auf die Rückseite des Arbeitsblattes können die Kinder malen und schreiben.



1 Punkte verbinden



3 schreiben



5 ankreuzen



2 lesen



4 malen, ergänzen



6 erzählen

Lösungsheft als Selbstkontroll-Möglichkeit

Die Lösungsblätter können kopiert und die fehlenden Farben (gelber Ball ...) ergänzt werden. Danach können die Lösungskarten ausgeschnitten, getackert oder gelocht und so zu einem kleinen Lösungsheft zusammengeheftet werden. Bei Bedarf können Sie die Lösungsblätter auch auf ein DIN-A3-Format kopieren.

Sie können das kleine Lösungsheft im Pult aufbewahren und bei der Arbeit mit den „Rätselhaften Punkt-zu-Punkt-Bildern“ für die Kinder als Möglichkeit zur Selbstkontrolle im Klassenraum auslegen.

Urkunde

Alle Kinder erhalten zur Belohnung die Punkt-zu-Punkt-Bilder-Urkunde.

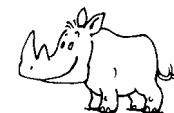
3-fache Differenzierung

Um jedem Kind ein erfolgreiches und selbstgesteuertes Lernen zu ermöglichen, sind die Punkt-zu-Punkt-Bilder 3-fach differenziert:

Leicht = 4 Fragen und bis zu 10 Wörter



Mittel = 5 Fragen und bis zu 15 Wörter



Schwierig = 6 Fragen und bis zu 20 Wörter



Die Anzahl der verwendeten Wörter steigert sich stetig und wird in der Kopfzeile des Arbeitsblattes angegeben. Dadurch ergeben sich innerhalb einer Schwierigkeitsstufe weitere Differenzierungsmöglichkeiten.

Einsatz der Punkt-zu-Punkt-Bilder im Unterricht und zu Hause

Die Punkt-zu-Punkt-Bilder können neben dem Deutsch- und Förderunterricht auch in der Frei-, Wochenplan- und Stationsarbeit eingesetzt werden. Für Kinder, die Aufgaben im Unterricht als erste erledigt haben oder die Hausaufgaben schnell bearbeiten können, kann man zur weiteren Differenzierung Punkt-zu-Punkt-Bilder als freiwillige Zusatzaufgabe anbieten.

**Viel Spaß und Erfolg mit den Punkt-zu-Punkt-Bildern
wünscht Ihnen und den Kindern**

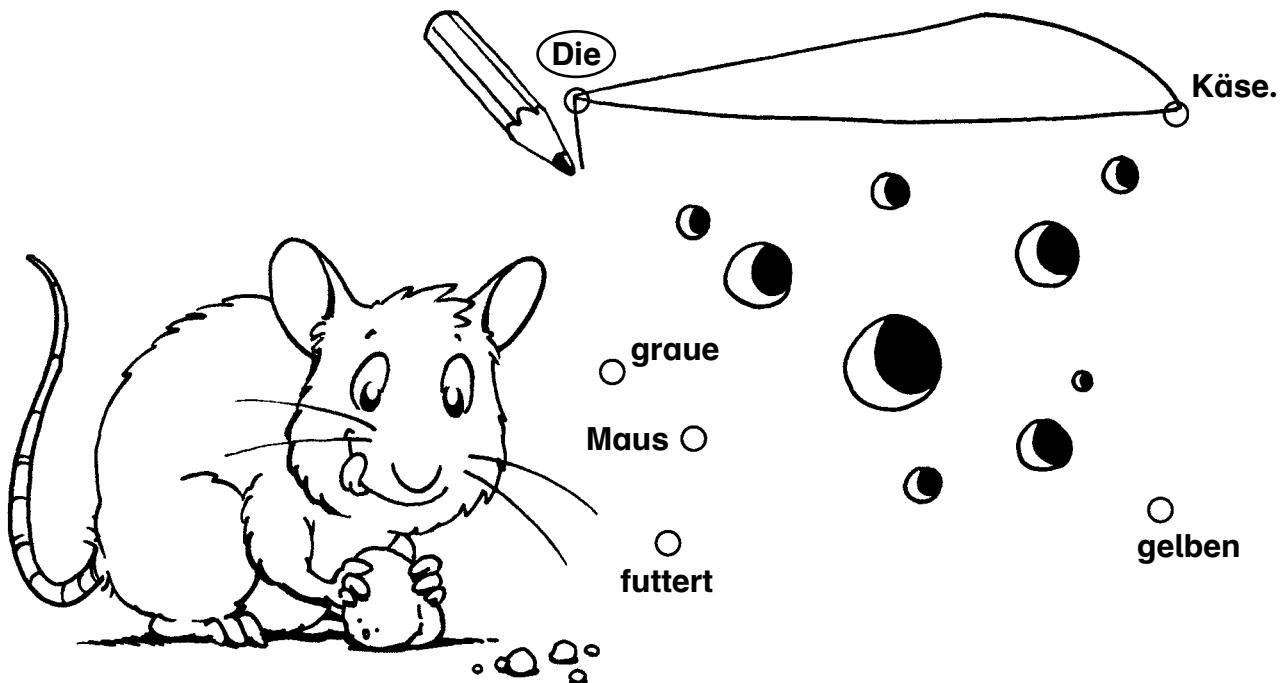
Bernd Wehren

Die Maus

6 Wörter



1. Lies die Wörter.
2. Verbinde die Punkte der Wörter so, dass ein sinnvoller Text und ein Bild entstehen.



3. Schreibe den Text auf die Linien.

4. Lies den Text. Ergänze das Bild.

5. Lies und kreuze an.

a) Die Maus hat zwei Ohren.	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
b) Die Maus mag Käse.	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
c) Der Käse hat acht Löcher.	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein
d) Käse kann stinken.	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein

6. Erzähle, male und schreibe.

Die Maus futtert den ganzen Käse auf. Was macht sie danach?

Lösungskarten zur Selbstkontrolle (leicht)

An dieser Stelle die Karten aneinanderheften.

Die Maus 6 Wörter

1. Lies die Wörter.
 2. Verbinde die Punkte der Wörter so, dass ein sinnvoller Text und ein Bild entstehen.

3. Schreibe den Text auf die Linien.
Die graue Maus futtert gelben Käse.

4. Lies den Text. Ergänze das Bild.

5. Lies und kreuze an.

a) Die Maus hat zwei Ohren.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
b) Die Maus mag Käse.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
c) Der Käse hat acht Löcher.	<input checked="" type="radio"/> ja <input checked="" type="radio"/> nein
d) Käse kann stinken.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein

6. Erzähle. male und schreibe.
 Die Maus futtert den ganzen Käse auf. Was macht sie danach?

Bernd Wehren: Rätselhafte Punkt-zu-Punkt-Bilder
© Auer Verlag GmbH, Dornauworth

Das Buch 6 Wörter

1. Lies die Wörter.
 2. Verbinde die Punkte der Wörter so, dass ein sinnvoller Text und ein Bild entstehen.

3. Schreibe den Text auf die Linien.
Das blaue Buch hat braune Seiten.

4. Lies den Text. Ergänze das Bild.

5. Lies und kreuze an.

a) Das Buch ist blau.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
b) Das Buch hat braune Seiten.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
c) Bücher kann man lesen.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
d) Alle Bücher haben genau zehn Seiten.	<input type="radio"/> ja <input checked="" type="radio"/> nein

6. Erzähle. male und schreibe.
 In dem Buch ist ein Geheimnis verborgen. Welches?

Bernd Wehren: Rätselhafte Punkt-zu-Punkt-Bilder
© Auer Verlag GmbH, Dornauworth

Das Bett 6 Wörter

1. Lies die Wörter.
 2. Verbinde die Punkte der Wörter so, dass ein sinnvoller Text und ein Bild entstehen.

3. Schreibe den Text auf die Linien.
Im braunen Bett schlafen drei Puppen.

4. Lies den Text. Ergänze das Bild.

5. Lies und kreuze an.

a) Im Bett kann man schlafen.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
b) Puppen können schnell rennen.	<input type="radio"/> ja <input checked="" type="radio"/> nein
c) Das Bett ist braun.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
d) Im Bett schlafen zwei Puppen.	<input type="radio"/> ja <input checked="" type="radio"/> nein

6. Erzähle. male und schreibe.
 Die Puppen träumen. Wovon?

Bernd Wehren: Rätselhafte Punkt-zu-Punkt-Bilder
© Auer Verlag GmbH, Dornauworth

Die Flöte 6 Wörter

1. Lies die Wörter.
 2. Verbinde die Punkte der Wörter so, dass ein sinnvoller Text und ein Bild entstehen.

3. Schreibe den Text auf die Linien.
Die rote Flöte hat acht Löcher.

4. Lies den Text. Ergänze das Bild.

5. Lies und kreuze an.

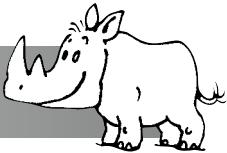
a) Die Flöte ist rot.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
b) Flöten haben Löcher.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
c) Mit Flöten kann man Musik machen.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
d) Flöten sind oft aus Holz.	<input checked="" type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein

6. Erzähle. male und schreibe.
 Mit der Flöte kann man Zaubermusik machen. Was passiert, wenn man sie hört?

Bernd Wehren: Lesen auf Satzebene mit Punkt-zu-Punkt-Bildern
© Auer Verlag

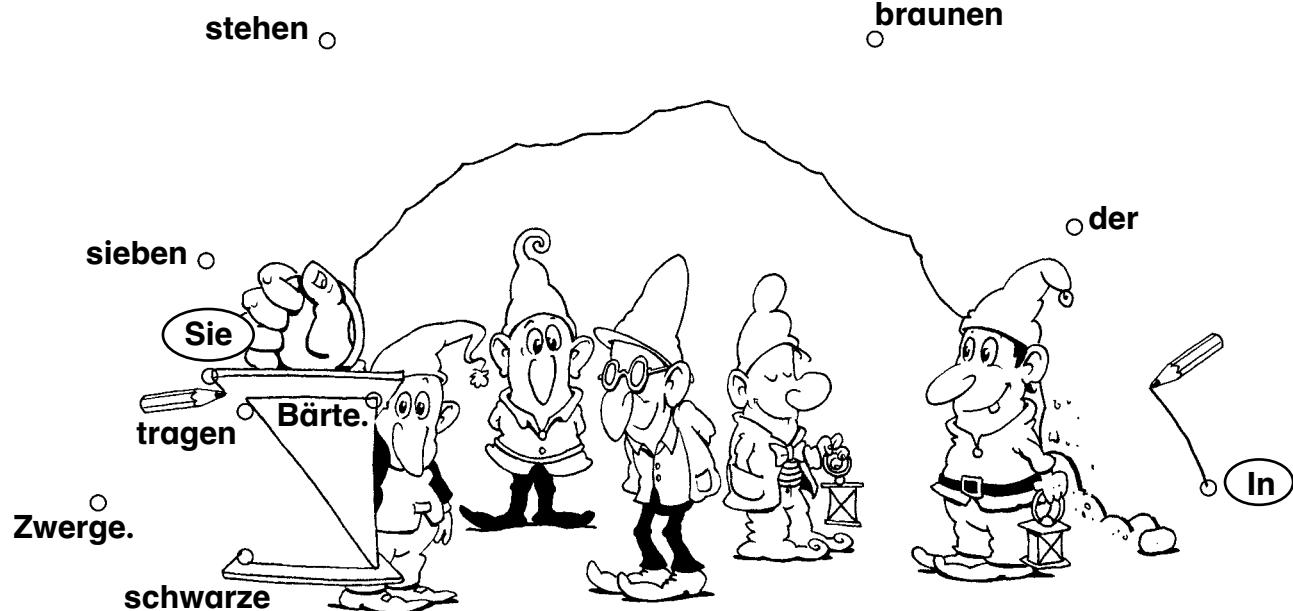
Die Zwerge

11 Wörter



1. Lies die Wörter.

Höhle



2. Verbinde die Punkte der Wörter so, dass ein sinnvoller Text und ein Bild entstehen.

3. Schreibe den Text auf die Linien.

4. Lies den Text. Ergänze das Bild.

5. Lies und kreuze an.

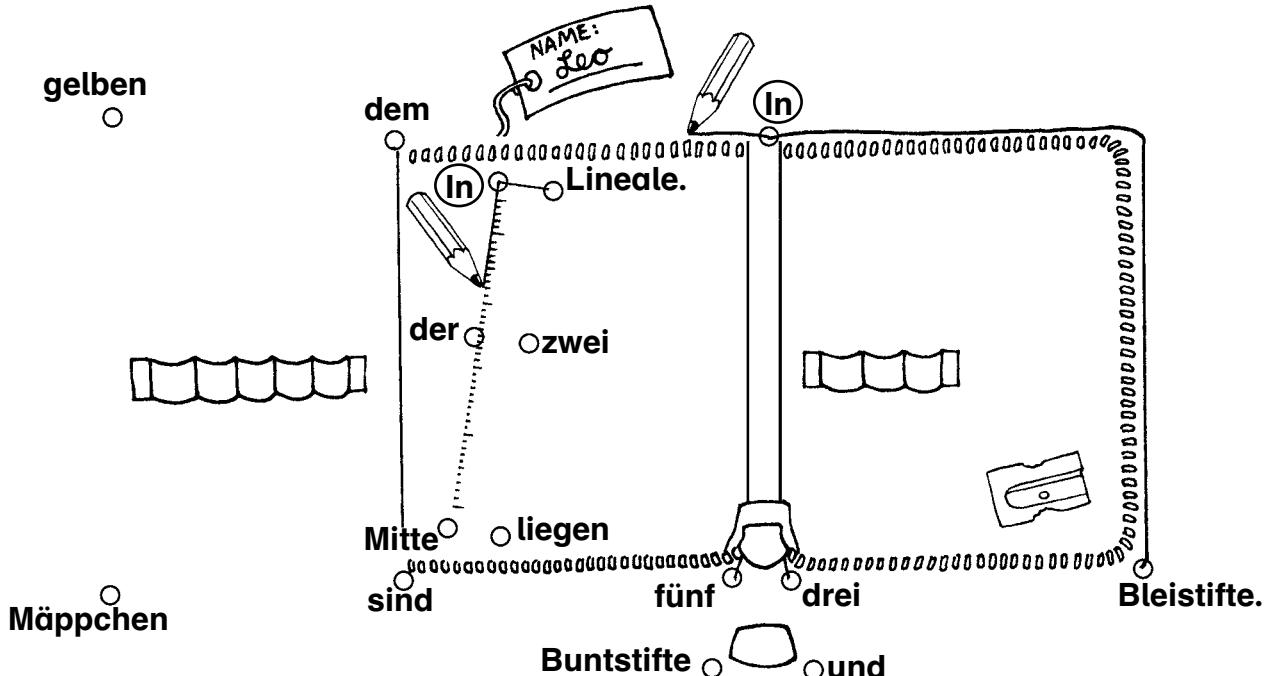
- | | | |
|--|--------------------------|----------------------------|
| a) Die Zwerge haben Mützen auf dem Kopf. | <input type="radio"/> ja | <input type="radio"/> nein |
| b) Einige Zwerge haben Lampen in ihren Händen. | <input type="radio"/> ja | <input type="radio"/> nein |
| c) In der Höhle stehen acht Zwerge. | <input type="radio"/> ja | <input type="radio"/> nein |
| d) Die Zwerge sind so groß wie Elefanten. | <input type="radio"/> ja | <input type="radio"/> nein |
| e) Manchmal stehen Zwerge in Gärten. | <input type="radio"/> ja | <input type="radio"/> nein |

6. Erzähle, male und schreibe.

Was machen die Zwerge in der Höhle?



1. Lies die Wörter.
2. Verbinde die Punkte der Wörter so, dass ein sinnvoller Text und ein Bild entstehen.



3. Schreibe den Text auf die Linien.

Handwriting practice lines for the text: gelben Mäppchen, dem der Mitte sind, zwei liegen fünf drei, Lineale. Buntstifte und Bleistifte.

4. Lies den Text. Ergänze das Bild.

5. Lies und kreuze an.

a) Mit Linealen kann man gerade Striche zeichnen.	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> vielleicht
b) Das Mäppchen liegt auf einem Schreibtisch.	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> vielleicht
c) Das Mäppchen gehört Leo.	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> vielleicht
d) Das Mäppchen hat 10 Euro gekostet.	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> vielleicht
e) Im Mäppchen liegen Lineale und ein Anspitzer.	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> vielleicht
f) Das Mäppchen ist gelb.	<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> vielleicht

6. Erzähle, male und schreibe.

Peter möchte sich ein Lineal von Leo leihen. Was macht Leo?