

Nr.	Märchen	Wortzahl	Spielform	Seite
1	Die 7 Schwaben	67	Puzzle	5
2	Tischlein deck dich	70	Ausmalen	7
3	Das tapfere Schneiderlein	73	Domino	9
4	Die Bremer Stadtmusikanten	74	Domino	11
5	Rumpelstilzchen *	75	Irrgarten	13
6	Hans im Glück	79	Bild aus Punkten	15
7	Hänsel und Gretel	80	Domino	17
8	Froschkönig	80	Bild aus Punkten	19
9	Der gestiefelte Kater	83	Puzzle	21
10	Aschenputtel	84	Ausmalen	23
11	Der Wolf und die 7 Geißlein	86	Puzzle	25
12	Hase und Igel	86	Geheimschrift	27
13	Dornröschen	88	Geheimschrift	29
14	Brüderchen und Schwesterchen	92	Würfelspiel	31
15	Vom Fischer und seiner Frau	90	Bild aus Punkten	33
16	Blaubart	92	Bild aus Punkten	35
17	Schneeweißchen und Rosenrot	92	Puzzle	37
18	Der Fuchs und das Pferd	91	Domino	39
19	Hurleburlebutz	94	Bild aus Punkten	41
20	Sechs kommen durch die ganze Welt *	94	Irrgarten	43
21	Die Kristallkugel *	93	Geheimschrift	45
22	Die goldene Gans	95	Puzzle	47
23	Die sieben Raben	94	Domino	49
24	Sterntaler *	96	(Fehlwort-)Rätsel	51
25	Der Meisterdieb	101	Ausmalen	53
26	Der Bauer und der Teufel	100	Ausmalen	55
27	König Drosselbart *	100	Textfeld	57
28	Rapunzel *	103	Geheimschrift	59
29	Frau Holle	103	Puzzle	61
30	Die weiße Schlange	105	Bild aus Punkten	63
31	Der goldene Vogel *	105	Puzzle	65
32	Der Zaunkönig und der Bär	106	Domino	67
33	Der treue Johannes *	106	Irrgarten	69
34	Rotkäppchen	108	Ausmalen	71
35	Der Eisenhans	107	Geheimschrift	73
36	Der Teufel mit den 3 goldenen Haaren *	108	(Fehlwort-)Rätsel	75
37	Die treuen Tiere	108	Ausmalen	77
38	Schneewittchen	103	Domino	79
39	Die sechs Schwäne *	114	(Fehlwort-)Rätsel	81
40	Der Bärenhäuter	119	Ausmalen	83

* Differenzierung: anspruchsvollere Spielformen

Trotz ständig steigender Bilderflut auf allen Kommunikationsebenen bleibt das *Lesen* die Schlüsseltechnik zur Bewältigung der Lernansprüche der Schule, des Berufslebens und zahlloser Alltagssituationen.

Obwohl viele Kinder die notwendigen Grundlagen des Lesens von sich aus mitbringen, die dann im Anfangsunterricht geordnet werden und schnell zu guten Erfolgen führen, bedarf es doch ausreichender Anleitung und *beständiger Übung*, die vor allem für entwicklungsbenachteiligte Kinder und solche aus anderssprachigem Milieu oft zu gering ausfällt. Es entstehen Lücken im Lesefluss und vor allem beim **Textverstehen**, die später nur mit Mühe oder nicht mehr auszugleichen sind.

Für diese Anfangsphase bietet **Lesestart 2** eine planvolle und motivierende Hilfe:

40 Lesespiele führen zum Erlesen und Verstehen sinnvoller Sätze. Die Spiele sind sehr einfach angelegt und werden oft durch Bilder veranschaulicht. Die Gesamtwörterzahl der einzelnen Spiele variiert zwischen ca. 70 und 120 Wörtern, um so auch langsamer lernenden Kindern den Einstieg zu erleichtern. Trotz der eigenständigen Bearbeitungsmöglichkeit jedes Satzes mit entsprechender Kontrolle, bezieht sich jedes Spiel auf ein bestimmtes Märchen der **Brüder Grimm** und gibt als ganzes grob den Inhalt wieder. Einige Spiele sind durch ihre Spielform etwas anspruchsvoller. So bieten sich verschiedene **Differenzierungsmöglichkeiten** je nach der individuellen Lesefähigkeit und es wird das Interesse am ausführlichen Märchentext geweckt.

Der Folgeband (Lesestart 3) bietet dann ähnlich motivierende Leseübungen zum Verständnis ganzer Texte.

Bekannte Spielformen (*Ausmalen, Bilder aus Punkten, Dominos, Geheimschriften, Puzzles und Würfelspiele*) erleichtern den Arbeitsablauf und steigern die **Motivation** der Kinder.

Die Spiele sind so angelegt, dass von Anfang an eine **Selbstkontrolle** möglich ist. Dadurch eignen sie sich unabhängig von jedem Leselehrgang nicht nur für den „normalen“ Unterricht, etwa für *innere Differenzierung* in *Übungsphasen*, sondern besonders auch für den *Förderunterricht*, die *Wochenplanarbeit* und zum *selbstständigen Lesetraining* außerhalb der Schule. Auch in **Vertretungsstunden** lassen sich die Spiele sehr gut einsetzen.

Wuppertal, Remscheid
Jörg Krampe, Rolf Mittlmann