

Eine gute Möglichkeit, sich intensiv mit einem Textinhalt zu beschäftigen und ihn auch richtig zu verstehen, ist das sogenannte *laute Denken*. Dabei äußern wir Gedanken über den Buchinhalt. Zunächst lernen wir hier, weitere Textinhalte vorherzusagen. Das heißt, aus dem, was du bisher von dem Text gelesen hast, schließt du auf den weiteren Inhalt. Dies kann man auch schon zu Beginn des Textes tun, z. B. nur, nachdem man die Überschrift des Textes, des Buches, gelesen hat.

Es ist wichtig und notwendig, das laute Denken intensiv zu üben, damit du es auch sicher beherrschst.

Übrigens: Durch das laute Denken lässt sich auch feststellen, wie unterschiedlich verschiedene Leser ein- und denselben Text betrachten.

Folgende Einzelschritte sollen beim lauten Denken beachtet werden:

1. Du triffst Vorhersagen über den erwarteten Textinhalt, z. B.:
„Im weiteren Text wird über ... berichtet.“
„Ich erwarte, dass ... (z. B. Name der Hauptfigur, also ein Kommissar, ein Drache, der Hausmeister ...) im folgenden Textabschnitt als „Täter“ oder „Helfer in der Not“ oder als „Zeuge“ auftritt.“
2. Du stellst Verbindungen her zu deinen bisherigen Lebens- bzw. Lese-Erfahrungen, z. B.:
„Im Text wird eine Person dargestellt, die so ist wie mein Großvater ...“
„Wenn ich diesen Text lese, fällt mir sofort eine Situation mit meinem besten Freund ... ein.“
3. Du erkennst ein Problem (mehrere Probleme), mit dem (mit denen) sich der Text beschäftigt, z. B.:
„Im Mittelpunkt der Geschichte steht das zerrüttete Verhältnis zwischen Vater und Sohn.“
„Jan, die Hauptfigur, wird in der Schule ständig von seinen Mitschülern gemobbt.“
4. Du hast Schwierigkeiten mit dem Verstehen einzelner Textteile, einzelner Aussagen oder Begriffe, z. B.:
„Ich verstehe nicht, warum ...“
„Im Text kommen zahlreiche Begriffe aus der Chemie ... vor, die ich nicht verstehe.“
Du formulierst gleichzeitig Möglichkeiten, diese Schwierigkeiten zu lösen:
„Ich schaue im Lexikon die mir unbekannten Begriffe nach.“

Aufgabenstellungen:

Es bietet sich an, diese Übungen zum „lauten Denken“ allein und auch mit einem Partner vorzunehmen.

1. Lies einen Text und formuliere – sozusagen begleitend – „Gedanken“, die du zur Methode des „lauten Denkens“ kennengelernt hast.
2. Lies einem Partner einen Text laut vor und formuliere deine Bemerkungen („lautes Denken“) zum Text.
Der Partner hört genau zu und notiert evtl. einige Bemerkungen und Fragen zu deinem „Vortrag“.
3. Einer liest einen Text. Der Partner unterbricht an geeigneten Stellen und formuliert seine Fragen und Bemerkungen („lautes Denken“) zum Text.
Hier kann ein Dritter die Situation beobachten und Protokoll führen.



In den Wörtern der folgenden Texte fehlen viele Vokale. Trotzdem lassen sich diese Texte lesen. Du musst dich nur etwas stärker konzentrieren. Dann wirst du es schon schaffen und die Texte – nach einigem Üben – sogar ziemlich flüssig lesen können.

Aufgabenstellung:

Lies die folgenden Texte möglichst flüssig (Eigennamen sind ausgeschrieben, bei den Wortanfängen und einige Male im Wort ist der Vokal stehengeblieben).

Im Dschungel

„Endlich httn wr Smmrfrn! Wr, ds snd mn Pp Torsten, mn bdn Schwstrn Franzi und Henriette, mn klnr Brdr Felix und, ncht z vrgssn, ich slbst. Ich hß übrgns Anna. Nchdm ich ech mn Fml vrgstllt hb, mcht ich nn vn unsrm unglblchn Abntr erzhl.“

(aus: Sophie Neutzler: Im Dschungel. In: Kids für Kids, Kempen, 2005, S. 27)

Der Rosenkohlpirat

„Grücht. Alls Grücht. D wchsn im Dnkl hr untn nch schnllr als bn im Lcht, Fledrmskack und Kakrlakndrck nchml! Nchdm ich d Schtzkrt in dr Flschnpst gfnndn htt, hb ich bgnnn, mch umzhörn. Vrschtg, vrstht sch, dnn es ght schließlich um enn Schtz! Im Ggnstz z dn rotn Vllidotn, d dmmr snd als dmpfbckg Dorsche, dnk ich nch, bvr ich hndle. Untr dn Rttg gbt es en pr zmlch alt Tr, d ernnrn sch nch an urlt Gschchtn as dr Zt, als ds Schtzschff d Knäl bfhrn ht. Und d hbn mr erzht, dss es ens Tgs vrschwndn sn sll. Zltzt ht mn ds Schff angblch in dn Kanln gshn, d heut zr unbknntn Zon ghrn. Und bld nchdm es vrschwndn wr, wrd ds Chmiewrk gbt. Dshlb trt sch nmnd, nch dm Schtzschff zu schn.“

(aus: Barbara Rath: Der Rosenkohlpirat, Kempen, 2009, S. 73)

Kuno, der Baumtroll

Krz Zt sptr tcht ein dck dnkl Wolk am Hrzont af. Übr Kuno, dm Bmtroll und dn Zittrelfn blb s am Hmml sthn. All wnkt ihr z. Die Zttrelfn stmmtn enn ghmnsvlln Gsng an. Dnn sh Kuno, w sch d Wlk z enm Pfl frmt und in en Rchtng ws. D Spitz wrd lngr und lngr, bs s am Hrznt ihrn Blckn entschwnd. En Zttrelf sprch nn zm Bmtroll: „Wrf dn Kobld gnau am Wlknpfeil entlng und er wrd gnz in dr Näh dr Kindr lndn.“ Dr Bmtroll nckt und sgt z Kuno, dm er enn snr gigntschn Äst entggstreckt: „Es ght ls! Mch's dr beqm! Obwhl, dr Flg wrd ncht lng drn. Und ich garnt ncht fr en snft Lndng.“

(aus: Guido Kasmann: Der Fluch des Bergzauberers, Kempen, 2010, S. 62/63)

Aufgabenstellungen:

Bei dieser Übung geht es um eine Spielanleitung. Du musst sie konzentriert lesen und verstehen, um daran anschließend die Spielregeln erklären und das Spiel spielen zu können.

1. Lies den Text genau durch, erarbeite die einzelnen Informationen, markiere sie und fasse sie anschließend zusammen.
2. Erkläre deinem Tischnachbarn (oder der ganzen Klasse) die Spielanleitung.
3. Spiele das Spiel mit Kindern aus deiner Klasse.



Aufgepasst im Straßenverkehr!

Ein Wortspiel für 4–5 Spieler rund um den Straßenverkehr.

Du brauchst:

5 Plättchen (z. B. Wendeplättchen) für jeden Mitspieler (= Pfand). Und diese Wörter, die du an die Tafel schreibst: Kreuzung, Ampel, Zebrastreifen, gelb, Fußgängerweg, Fahrradfahrer, rot, Auto, Straße, Motorrad, Polizist, Spielzeugladen, Straßenrand, Fahrradweg, grün

Spielanleitung:

Als Erstes schreibst du die Wörter an die Tafel. Dann werden die Wörter an deine Mitspieler verteilt, wobei jeder Spieler drei dieser Wörter erhält oder sich aussucht. Jeder Mitspieler muss sich seine drei Wörter gut merken. Bevor das Spiel losgeht, vereinbart ihr eine Zeit als Spielzeit, z. B. zehn Minuten. Du beginnst das Spiel, indem du einen Satz sagst, in dem ein, zwei oder alle drei deiner Merkwörter vorkommen. Wichtig ist vor allem, dass am Ende deines Satzes ein Merkwort deines Mitspielers vorkommt, denn es ist das Signal für deinen Mitspieler. Wenn dein Mitspieler nun sein Wort hört, das er sich ja vorher merken musste, sagt er einen weiteren Satz, bei dem wiederum ein Merkwort eines Mitspielers am Ende seines Satzes steht. Die Wörter deiner Mitspieler kannst du von der Tafel ablesen.

Ein Beispiel: Deine drei Merkwörter heißen: Kreuzung, Ampel, Zebrastreifen. Du beginnst und sagst: „Ich bin mit meiner Oma über den Zebrastreifen gegangen, als plötzlich die Reifen eines Autos quietschten.“ Das Merkwort Auto ist nun Signal für einen deiner Mitspieler, der nun weitererzählen muss, denn das Auto ist sein Merkwort. Vielleicht sagt dein Mitspieler: „Das Auto musste bremsen, weil ein Fahrradfahrer vom Fahrradweg einfach auf die Straße gefahren ist.“ Nun ist der Mitspieler an der Reihe, dessen Merkwort Straße ist. So geht es immer weiter. Jeder Mitspieler überlegt bei seinem Merkwort, wie er den Satz seines Vorgängers so weitererzählt, dass eine sinnvolle Geschichte entsteht.

Wenn du nicht auf dein Signal aufpasst und zu spät weitererzählst oder dich versprichst, gibst du ein Pfand (Plättchen) ab. Gewonnen hat, wer nach der vereinbarten Spielzeit die meisten Plättchen übrig hat.

(aus: Elke Jonat: Lesen – Verstehen – Handeln, Kempen, 2000, S. 62)