

<b>Zeitschrift:</b>	Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun
<b>Herausgeber:</b>	Lehrpersonen Graubünden
<b>Band:</b>	46 (1986-1987)
<b>Heft:</b>	3
<b>Artikel:</b>	Zum Pilotprojekt Lesestadt
<b>Autor:</b>	[s.n.]
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-356832">https://doi.org/10.5169/seals-356832</a>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 18.02.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Zum Pilotprojekt Lesestadt

Um den Erstleseunterricht vielseitig und möglichst abwechslungsreich zu gestalten, ist es nötig, ihn immer wieder in Frage zu stellen, neu zu überdenken, zu verbessern, um ihn schliesslich neuen Erfordernissen, Erkenntnissen und Situationen anzupassen.

Zurzeit läuft im Oberseminar Schiers das Projekt LESESTADT; ein neuartiges Konzept, das als Beitrag zum Leseerfolg in der ersten Primarklasse dienen möchte.

Hansheinrich Rütimann, Didaktiklehrer am Oberseminar Schiers, hat das Projekt durchdacht, entwickelt und mit Hilfe von Seminaristen und zweistellenlosen Lehrerinnen, Claudia Mani und Sabine Dahler, verwirklicht. Christian Casal, Lehrer für Werkunterricht am Seminar Schiers, half Lösungen zu finden bei allen technischen Problemen, die sich stellten.

Die Lesestadt baut sich aus aneinanderreihbaren, farbenfrohen Häusern auf (siehe Farbtafeln in der Mitte dieses Heftes): einer Post, einem Schulhaus, einem Spielhaus usw.

Die meisten Probleme, die mit dem Lesenlernen verbunden sind, wie: Einprägen der Buchstaben und Wörter, Entsprechung von Buchstabe und Laut, Wort und Bild, dann Morpheme, Gesetzmässigkeiten und regelhafte Beziehungen beim Wortaufbau usw. können anhand mannigfaltiger Spiele und Lerngegenstände durch die Kinder selber entdeckt und nach Lust und Laune erprobt werden. Angeregt durch spielerisches Tun beim individuellen Erwandern der lustigen Stadt, kommen die Kinder selbsttätig auf die Spur vieler Geheimnisse des Leselernvorganges; so ist es handelndes und entdeckendes Lernen!

Die Lesestadt mit ihren vielseitigen Möglichkeiten ersetzt den alltäglichen, normalen Leseunterricht keineswegs, könnte ihn aber ergänzen und bereichern.

Alle Einrichtungen, Spiele und Lerngegenstände der Lesestadt sind bewusst möglichst einfach konstruiert, damit sie – so wäre es erwünscht und erhofft – von interessierten Unterstufenlehrern in einem Kurs nachgebaut werden können.

Das Projekt LESESTADT wird gegenwärtig in der Übungsschule Schiers erprobt, verfeinert und vervollständigt. Daneben dient sie im Didaktikunterricht als Anschauungsobjekt und Erfahrungsgrundlage.

Die Redaktionskommission des Bündner Schulblattes freut sich sehr, allen Lesern, die gedankliche und praktische Arbeit, die hinter dem Projekt Lesestadt steckt, in der vorliegenden Schulblattnummer vorstellen zu dürfen.

Redaktionskommission

# Pilotprojekt Lesestadt

Konzept und Projektleitung:

Hansheinrich Rütimann

Technische Beratung und  
Bauanleitung:

Christian Casal

Hausfassaden:

Zoo  
Rotes Haus  
Post  
Schulhaus  
Spielhaus  
Kino  
  
Laden/Hotel

Claudia Mani  
Sabine Dahler  
Christoph Flachsmann  
Caroline Hohl  
Bigna Badrutt  
Anna Florin  
Sybille Derungs  
Claudia Schweizer  
Sandra Meier

Inneneinrichtung:

Spiele/Texte usw.:

Sabine Dahler  
Claudia Mani

Weitere Arbeiten:

Ursula Wehrli, Irene Suter, Katrin Diener,  
Damaris Strässle, Andrea Kurath, Brigitte  
Früh, Felix Bürchler, Claudia Frey

## Anmerkung

Wir danken an dieser Stelle der *Hans Luck-Stiftung Schiers*, die uns mit einem grosszügigen Unkostenbeitrag unterstützt und uns geholfen hat, dieses Projekt zu realisieren.

Unser Dank gilt auch dem Vorstand der *Kantonalen Unterstufen-Konferenz*, der uns ebenfalls einen grösseren Unkosten- und Anerkennungsbeitrag hat zukommen lassen.

## 1. Projektbeschreibung

Es handelt sich bei diesem Projekt um eine Modellstadt von ca. 7–8 Häusern. Es gibt da z.B. eine Post, einen Laden, ein Wohnhaus mit verschiedenen Bewohnern und ihren Geschichten, ein Schulhaus, ein Spielhaus mit sehr vielen spielartigen Strukturmaterialien, einen Zoo, ein Kino und eine Druckerei. Grösse der Häuser: ca. 170 × 80 cm, kulissenartig aufgestellt. In den Häusern befindet sich das verschiedenartige Lernmaterial.

## Weshalb eine Lesestadt?

Wer einmal in Florenz gewesen ist und sich dort mit wachen Sinnen umgesehen hat, trägt ein Bild dieser Stadt in sich, das er kaum wieder vergisst. Er wird sich sein Leben lang an Details erinnern können. «Bei Dingen, die wir intensiv erleben, genügt oft eine einmalige Aufnahme zur permanenten Speicherung.» (Vester)

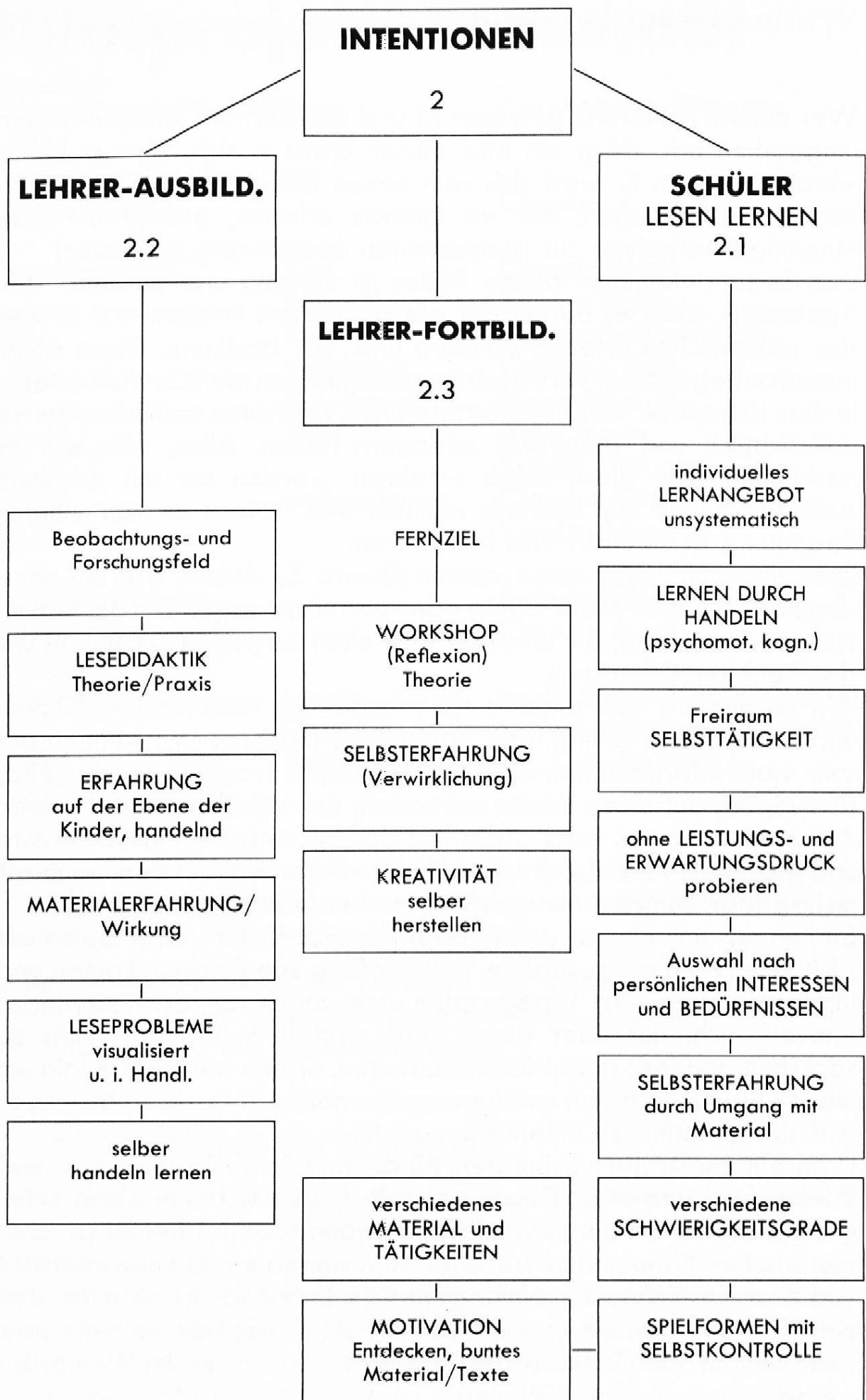
Das Zustandekommen dieses Bildes ist zufällig und entbehrt der Systematik, aber es beruht auf ganzheitlichem Erleben und ist von der persönlichen Erlebnisfähigkeit und -art bestimmt. Diese erste intensive Begegnung vermittelt gewissermassen ein «Grundmuster», in dem sich später weitere Informationen, Einsichten und Erkenntnisse übersichtlich und *dauerhaft einlagern* lassen. Alles, was wir im nachhinein über diese Stadt erfahren, werden wir mit erhöhter Aufmerksamkeit zur Kenntnis nehmen und, sofern es von einiger Bedeutung ist, in unser Bild integrieren.

Dies alles *ohne leistungsbewussten Einsatz*. Zu vielem, was uns ohne den Besuch dieser Stadt wenig oder gar nichts sagen würde, haben wir eine Beziehung, die unserem Verstehen entgegenkommt und uns das Behalten erleichtert.

Wir können uns auch anhand von Prospekten, Reiseführern, Bildern und Filmen von Florenz eine Vorstellung machen. Wir können uns sehr viele Informationen aneignen. Es bleibt fraglich, ob das Bild, das wir uns auf diese Weise aufbauen, der Wirklichkeit entspricht. Abgesehen davon, setzt diese Art der Information eine bewusste und gezielte Lernleistung voraus. Es ist ein Lernen, bei dem ein Stoff nicht erlebt, sondern nur gehört, gesehen oder gelesen wird.

Stellen wir uns einmal das Erlesen der Schrift und ihrer Botschaft (d.h. das Lesen als geregelte Verknüpfung von Zeichen, Lauten und Inhalten) als eine Art Topographie einer Stadt vor, dann scheint es sinnvoll, nicht nur über diese Stadt und ihre Beschaffenheit zu sprechen, sondern deren Besonderheiten, Strukturen und Funktionen unmittelbar zu erleben und kennenzulernen, sich darin zu bewegen und sie handelnd zu erfahren.

Unsere «Lesestadt» möchte dem Kinde ein solches Begegnungs- und Erlebnisfeld anbieten. Dabei handelt es sich *nicht* um einen Lehrgang, sondern um ein *zusätzliches Lernangebot* auf betont psychomotorischer Ebene, das parallel zum normalen Klassenunterricht und dem Leselehrgang einhergeht. Die Lesestadt ist nicht für den Einsatz in der ganzen Klasse gedacht. Sie ermöglicht vielmehr eine gewisse Individualisierung des Leselernunterrichts in der Kleingruppe oder bei einzelnen Schülern.



## 2. Intentionen

### 2.1. Leselernfeld für Erstklässler\*\*

Die meisten Kinder lernen im Klassenverband in der Schule lesen. Dabei müssen alle Kinder, einem Lehrmittel folgend, unbesehen ihres jeweiligen individuellen Entwicklungsstandes und Leistungsvermögens, mehr oder weniger zur gleichen Zeit dasselbe lernen. Das hat vielfach zur Folge, dass die Leistungen der Kinder sehr unterschiedlich sind, und dass Kinder über- oder auch unterfordert werden.

Die Erfahrung zeigt, dass viele Kinder bereits *vor dem Schuleintritt* oder *ausserhalb des Schulunterrichts* erstaunliche Leseleistungen selbstständig erbringen; besonders, wenn ihre Umgebung bestimmte Leseanstösse (Bilderbücher, Anschriften, Reklametexte, einfache Buchtexte usw) vermittelt. Die dabei gemachten Entdeckungen und Erkenntnisse sind meistens zufällig und unsystematisch, aber ausserordentlich wertvoll, weil es sich um Leistungen handelt, welche die Kinder selber erbringen, und die ihr Interesse auf andere ähnliche Schriftbilder lenken. Haben Kinder gar einmal entdeckt, dass Buchstaben und Wörter ihnen den Zugang zu neuen Informationen und ganzen Welten öffnen, ist der Boden für die Leselernbereitschaft aufs beste zubereitet.

Die geschriebene Sprache begegnet den Kindern in ihrer Umgebung heute überall und vielfältig; doch sie begegnet ihnen – und sei es auch nur in einzelnen Wörtern – stets als *komplexes Gebilde*. Das Wortbild USEGO z.B. oder Abkürzungen wie SBB / WC sind Träger eines *bestimmten Inhalts*. Bei Begegnungen mit solchen zeichenhaften Sinnträgern (z.B. Reklamen) steht denn auch immer der Sachzusammenhang im Vordergrund. Dass solchen Wortbildern oder Abkürzungen bestimmte Bedeutung zukommt, erfassen die Kinder schnell einmal. Auch entdecken sie bald, dass gewisse optische (oder sogar akustische) Übereinstimmungen und Ähnlichkeiten bestehen (Zoo, Zürich / Anna, ABM). Für solche strukturelle Zusammenhänge werden Kinder täglich sensibilisiert. Was ihnen aber vorenthalten bleibt und womit sie nicht oder nur wenig in Berührung kommen, sind – im *formalen Bereich der Wortbildung* – Einsichten in die *funktionalen Zusammenhänge* und deren *Regelhaftigkeiten*. Es ist denn auch dieser Bereich, in dem die Schwierigkeiten beim

\*\* Begriffserklärungen und Beispiele im Anhang.

Lesenlernen liegen, und denen unsere besondere Aufmerksamkeit gelten soll.

Der Lesevorgang ist sehr kompliziert und komplex. Der Leseunterricht in der Schule trägt diesem Umstand Rechnung. Er muss *geplant* werden, soweit als möglich unter Berücksichtigung der psychologischen und lerntheoretischen Erkenntnisse und der gemachten Erfahrungen. Jeder tüchtige Lehrer wird versuchen, seinen Unterricht bis zu einem gewissen Grad systematisch und logisch aufzubauen. Das ist auch unbedingt nötig, wenn Lesenlernen für eine ganze Klasse «organisiert» werden muss. Neuere Lesefibel (z.B. ILZ) gehen hier recht weit, tragen curriculare Merkmale und führen die Kinder anhand klar *gegliederter Lerneinheiten* in fester *systematischer Abfolge* (verbunden mit entsprechenden Arbeits- und Übungsblättern) in die komplexe Welt der geschriebenen Sprache ein.

Obwohl durchdachte Planung des Unterrichtes unumgänglich ist, muss klar gesagt werden, dass – im Gegensatz zur technischen Welt – alles, was mit dem Menschen zusammenhängt, nur eingeschränkt planbar ist – und *nicht verplant* werden darf. Gerade der Leselernprozess ist schwer kontrollierbar. «Das zeigen Erfahrungen aller Leselehrer, die in dem an sich kontinuierlichen Lernprozess (Sprünge) beobachten, die lerntheoretisch allein nicht zu erklären sind.» (K. Sirch)

Die Kinder müssen beim Lesenlernen gleichsam auf *zwei verschiedenen Ebenen*, auf einer *formalen* und einer *inhaltlichen* – operieren. Das heißt, sie müssen einerseits über ein Symbolverständnis verfügen, Buchstaben und Buchstabenverbindungen und deren Graphem-Phonem-Korrespondenzregeln kennen und andererseits Buchstabensequenzen und Morpheme richtig erlesen, aussprechen und dem entstandenen Produkt (Wort) einen Sinn zuordnen können, wobei dieser meistens auch noch in einem Kontext (Satz) eingebunden ist.

Uns scheint, dass man den Kindern in der Schule den Zugang zu diesen nicht leicht erfassbaren Zusammenhängen noch zu sehr durch *Erklärungen* zu öffnen versucht und die Kinder immer wieder zu einseitig kognitiv und auf recht abstrakte Weise anspricht.

Funktionen und Beziehungsregeln werden beim Lesenlernen noch immer zu sehr *gelehrt* statt *erlernt*, d.h. sie werden vielfach zu früh erklärt, statt dass man die Kinder diese durch vielfältiges Handeln erfahren (erleben) und kennen lernen lässt. «J. Piaget zeigte den Zusammenhang von Denken (Operieren) und Handeln auf. In der konkreten Handlung werden schon vom Kleinkind erste Zweck-Mittel-Zusammenhänge realisiert und Vorstellungen überprüft.» (Messmer)

Wissen in Können umsetzen bereitet vor allem in abstrakten Bereichen Erstklässlern noch grosse Schwierigkeiten. Leichter fällt es ihnen, handelnd «Zusammenhängen» auf die Spur zu kommen.

Im Rechnen, wo jeder Aufgabe im eigentlichen Sinn eine «Handlung» zugrunde liegt, und wo wir es mit einem streng logisch aufgebauten System zu tun haben, hat sich die Erkenntnis, dass die Kinder «handelnd» vom Konkreten zum Abstrakten voranschreiten müssen, schon lange durchgesetzt. Erleichternd wirkt sich dabei der Umstand aus, dass bei Zahlen zwischen Zeichen und Inhalt eine enge Beziehung besteht (1 bedeutet 1), was im Sprachlichen nicht zutrifft. Bei der Schrift besteht zwischen den abstrakten Zeichen, deren regelhafter Anwendung und dem «Inhalt» (Aussage) kein unmittelbarer, sondern ein durch Konventionen festgelegter Zusammenhang (Sinnbezug), (A kommt z.B. bei «Haus» keine Sinnbedeutung zu).

Es ist nun das Anliegen unseres Projekts, in der Lesestadt den Kindern – neben dem üblichen Leseunterricht – viele *Materialien* und *Handlungsformen* anzubieten, die sie sowohl auf der *inhaltlichen* als auch auf der *formalen* Ebene ansprechen und ihnen ermöglichen, *strukturelle* und *regelhafte Beziehungen* und *Funktionen* selbstständig «handelnd» zu erleben und zu entdecken. Die Verbindung von **HANDELN** und **DENKEN** führt sie zu Erkenntnissen → nicht umgekehrt.

Die Lesestadt stellt demzufolge eine Art von «Experimentierfeld» dar, in dem sich die Kinder ohne jeden bestimmten Lernzwang zeitweilig frei bewegen und dabei selbstständig und handelnd allerlei Entdeckungen im Zusammenhang mit dem Lesen machen können. Auf verschiedene Weise werden da *inhaltliche* und *formale Leseimpulse und -anreize* vermittelt: z.B. durch die speziell daraufhin präparierten Häuser, durch Bilder, Anschriften, Zeichen, Texte und verschiedenartigste z.T. bewegliche Gegenstände, Materialien und Spielangebote.

Die mehr auf *formal-strukturelle Leseprobleme* (3.1.) ausgerichteten Materialien (siehe Beispiele A<sub>1</sub> A<sub>2</sub> A<sub>3</sub> A<sub>4</sub>) werden nicht erklärt, sondern in einer das Kind zum *aktiven Handeln* einladenden Form dargeboten; die auf den *Inhalt* (3.2.) abzielenden Leseanreize (siehe Beispiele B<sub>1</sub> B<sub>2</sub> B<sub>3</sub> B<sub>4</sub>) mittels Bildern, Illustrationen als Situationsvorgaben, Anschriften und entsprechend gestalteten Texten (Ausnutzung von inhaltlichen Leseerwartungen) usw. Ferner werden den Kindern Möglichkeiten angeboten, selber Wörter und kurze Texte zu ergänzen oder selber zusammenzustellen (drucken, stempeln, legen usw., siehe Beispiele C<sub>1</sub> C<sub>2</sub>). Einige Spielformen sind speziell darauf angelegt, bei den Kindern die Sicherheit in bezug

auf *Richtung und Seitenverständnis* (links-rechts, oben-unten) zu fördern (siehe Beispiel D<sub>1</sub>).

Der manuelle und geistige Umgang mit diesen Materialien kann den Kindern ganz bestimmte Informationen, Erfahrungen, Einsichten und Erkenntnisse vermitteln. Wie beim natürlichen, ausserschulischen Lernen werden die Kinder dort abgeholt, wo sie sich gemäss ihrer individuellen Entwicklung, Fähigkeiten und Interessen befinden.

Unsere Lesestadt soll ferner dazu dienen, dass Seminaristen und Lehrer das *Verhalten der Kinder beim Lesenlernen beobachten* und daraus Schlüsse für den allgemeinen Leseunterricht ziehen können. Es lassen sich da Erfahrungen sammeln, wie die Kinder auf die verschiedenen Angebote (Lesematerialien, Lese- und Denkanstösse, Handlungsangebote usw.) reagieren, welche sinnvoll sind und/oder verbessert für den allgemeinen *Klassenunterricht* weiterentwickelt werden können.

## 2.2. Lehrerausbildung

Die Lesestadt dient in der Lehrerausbildung (und evtl. in der Lehrerfortbildung) auf verschiedene Weise als Anschauungsmodell. Im selbständigen Umgang mit den vorliegenden Materialien gewährt sie den Seminaristen auf lebendige und unkonventionelle Art Einblick in die gesamte Problematik des Erstleseunterrichts. Zusätzlich zur theoretischen Lesedidaktik ermöglicht sie ihnen, die Leselernprobleme besser zu unterschauen und ähnliche konkrete Erfahrungen wie die Kinder zu machen.

## 2.3. Workshop-Woche

### Fernziel!

Die im Zusammenhang mit 2.1. gemachten Beobachtungen und Erfahrungen werden ausgewertet. Die besten Materialien und Handlungsmöglichkeiten werden zu einer *kleinen Modellstadt* von ca. drei Häusern zusammengestellt, so dass auf wenig Raum ein optimales Lernangebot konzentriert ist.

Diese kleine Stadt ist so gestaltet, dass es Lehrern möglich sein sollte, eine ähnliche für das eigene Schulzimmer (evtl. in Zusammenarbeit mit Kollegen oder Eltern) selber herzustellen.

Als *Fernziel* ist vorgesehen, in einer Workshop-Woche das z.T. vorbereitet abgegebene Material exemplarisch soweit herzustel-

len, dass jeder Lehrer imstande ist, die Stadt selbständig fertig zu bauen. Abgegeben würden zum Beispiel: Rohformen der Häuser, Spiele, Vervielfältigungen usw. Die Detailausführungen und allfällige Zusatzangebote könnten nach eigenen Ideen gestaltet werden. In kurzen Einführungen würde jeweils am Morgen das Material theoretisch aufgearbeitet und am Nachmittag soweit als möglich hergestellt.

## Ziel

- Der Lehrer stellt wichtiges Material selber für die Klasse her. Er wählt aus, was ihn überzeugt und ihm sinnvoll erscheint. Das erhöht seine didaktische Kompetenz.
- Er lernt dabei die Probleme, welche mit dem Lesenlernen verbunden sind, gründlich kennen, die Theorie durchschauen und diese in die Praxis umsetzen, und zwar nicht nur auf *kognitiver Ebene*, sondern – was besonders wichtig ist – auch auf der *psychomotorischen*. Dabei macht er Erfahrungen, die ihm die Theorie allein nicht zu vermitteln vermag.
- Der Lehrer wird angeregt, im Bereich des Leseunterrichts selber *kreativ* zu werden und nach *individuellen Lösungen* zu suchen.

## Übersicht: Materialverteilung

Leseproblem		Problemfelder					
Häuser	Zeichenverständnis, Anschriften Richtung	Buchstaben – Folgen – Grapheme	Silben	Morpheme	Signalgruppen	Wörter	Texte
<b>Schulhaus</b>	– Anschriften	– ABC gr. u. kl. (Ziegelreihe 1) – eu/äu (Stecksp. 18) – gr./kl. Buchst. (Mag.w. 12a*)	– Anlaut (Drehsp. 17) – Vorsilben (Stecksp. 13)	– Artikel (Legesp. 16) – Anlaute vor/ und/ein/auch (Drehsp. 17)	– Auffülltexte – Sätze Fibel ordnen – ergänzen (12b*)		
<b>Spielhaus</b>	– Anschriften	– ABC / Anlaut (Domino 2) – Aufbau v. Buchstaben (Gartensp. 20)	– Silben (Zus. Spiel m. Bildkont. 6)	– Morpheme Reimwörter (Drehst. 14a/ b/c)	– Signalgruppen (Steckklötz 5)	– Wortbildung (Zauberwürfel 11)	– Wortstäbe (Satzbl. 10) – Lesetexte (4*)
		– ä/ö/u/äu (Schiebest. 15) – pf/ch/ck (Drehstab 13a/b/c) – Eiling (ei 27)			– Wörter (Gartensp. 20)	– Lesecke (15*) – Eiling Text (9*)	
					– Wortkötze (8*)		
					– Mehrz./Einz. (Schiebest. 15)		
					– Farbensteck- spiel (22)		
					– Wortsatzaufbau (23)		
<b>Post/ Druckerei</b>	– Anschriften PTT	– ABC Ablege (4) – B-Formen (Sandk. 32) – B-Formen (Plast. u.a. 33)				– Wörter-Setz- maschine (26) – Druckerei (13*) – Wörterabrieb (33) – der/die/das (Stemp. 31)	– Briefschaften (viele 10*) – Geschichten- päckli (11*) – freie Texte

<b>Rotes Haus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anschriften</li> <li>- Berufe (Bilder)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Takt. Üb. (Kasten 21)</li> <li>- Lautbildung (Spiegel und Karten 24)</li> <li>- Lautänderung (Zaubertafel 9)</li> <li>- sch/st/sp-Anlauten (Flipperk. 25)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Endungen (Flipperk. 12) ig/lich /sam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nk/ng-Gruppe (Schiebesp. 8)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wörter legen und spüren (21)</li> <li>- Namen zuordnen (1*)</li> <li>- mit Wörtern zaubern (Zaubert. 9)</li> <li>- zusammengesetzte Nomen (Drehsp. 19)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geschichten aus dem roten Haus (4*)</li> </ul>
<b>Zoo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anschriften</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Silbenpuzzle (Tiere 7)</li> <li>- Silben-Bilder (Klappb. Non-sens 29)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Namen zuordnen (2*)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informationssäule, versch. Inf. (35*)</li> <li>- Faltprospekt (39*)</li> </ul>
<b>Kino</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anschriften</li> <li>- Zeichen/Uhr</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Purzelbaumbuchst. (40)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Endungen (Steck- od. Gruppensp. 38)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- magische Buch. (42)</li> <li>- Reklame: Wörter z. Bildern (6*)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Filmtexte (5*) u. Bildergeschich. (28)</li> </ul>
<b>Laden und Hotel Sternen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anschriften</li> <li>- Taverne (Sternen)</li> <li>- Schaufensterr</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eiling (Ei 27)</li> <li>- ABC Anlauten und Namen (Laden 3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorsilben (Stecksp. 13)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wörterlotto (3)</li> <li>- Klappwörter (43)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fenstergeschichte (16*)</li> </ul>
<b>Verschiedenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verkehrstafeln (34)</li> <li>- Wegweiser (35)</li> <li>- Abkürzungen</li> <li>- Fadenspiel (Richtung 45)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buchst. verw. (41)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anlaut Steckspiel (44)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wortbildung (Umkehrspiel 39)</li> </ul>	

**LESE-ANREIZE/-IMPULSE**  
MATERIALIEN  
3.

**BEREICHE formale**  
Segmente/Wörter  
3.1

bewegl.  
Geräte  
Spiele usw.  
Tafeln

bewegen,  
ausprobieren,  
spielen

zus. setzen,  
verändern,  
handeln,  
konstruieren

— MATERIALIEN —

— TÄTIGKEITEN —  
MOTIVATION

**BEREICHE inhaltliche**  
Wörter/Texte  
3.2

Gegenstände  
Zeichen  
Bild/Situat.  
Anschr. Texte

entdecken,  
lesen, deuten,  
herausfinden

stempeln  
erlesen, legen,  
ergänzen, drucken,  
informieren

**Segmente**

**Wörter**

**Zeichen Wörter**

**Sätze Texte**

BUCHSTABEN  
Graphem/Phonem  
  
⑨ ⑯ ⑰ ⑲ ⑳ ⑳ ⑳  
⑳ ㉗ ㉙ ㉚ ㉛ ㉛ ㉛

WORTAUFBAU  
Analyse-/Kon-  
struktionsw.  
  
⑨ ⑩ ⑪ ⑯ ⑰ ⑳ ㉓  
㉖ ㉗ ㉙ ㉚ ㉛ ㉛ ㉛

ABC  
Anlaute  
  
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

SILBEN  
  
⑥ ⑦

**U**

**I**

**A**

MORPHEME  
  
⑧ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯

ZUSAMMENGE-  
SETzte WÖRTER  
  
⑯

GESCHICHTE  
Päckli  
  
⑪

ZEICHEN  
ANSCHRIFTEN  
  
① ② ⑥ ⑭ ⑮ F ㉔

BRIEFE  
  
⑩

SIGNAL-  
GRUPPEN  
  
⑤ ⑧

SATZ-  
WORTARTEN  
  
⑩ ⑫ ⑯ ㉘ ㉙

BILDER u.  
TEXTBÜCHER  
FILME  
  
⑤ ⑨ ⑮

BRIEF-  
SCHAFTEN  
  
⑩

TELEFON  
BOTSCHAFT  
TELEGRAMM  
  
⑩

RICHTUNGEN  
li/re, DREHUNGEN,  
STRUKTUR  
  
㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞  
㉟ ㉟

㉗ Farbspiel  
㉘ Spiegel

SPRACHSPIELE  
  
⑦ + ⑧ bez. F/10  
⑨ bez. F/29

VERZEICHNISSE  
  
④

SPIELREGELN  
USW.  
  
○

TEXTE  
setzen, ergänzen,  
drucken  
  
⑫ a/b ⑬ ㉛ F ㉕ F

U = unterhalten  
I = informieren  
A = appellieren

# Katalog der Angebote LESEANREIZE und -IMPULSE

	<b>Material</b>	<b>Problem</b>	<b>Tätigkeiten/Handl.</b>	<b>Standort</b>
	<b>3.1 Formal-strukturelles Material</b>			
1	ABC-Ziegelreihen	- grosses und kleines ABC - Reihenfolge	wegnehmen, hinlegen, umkehren legen, erlesen	Schulhaus
2	ABC-Domino	- Anlaute, grosses ABC mit Bildhilfe und Wort zuordnen	legen, zuordnen, erlesen	Spielhaus
3	ABC-Lotto (2 Gemüse, Früchte, Milchladen)	- kennenlernen, einprägen		Laden
4	ABC-Ablege in Post	- alphabet. ordnen (Lexikon)	ordnen	Post
5	Steckklötze	- Signalgruppen		Spielhaus
6	Silbenpuzzle mit Bildchen	- Wörtchen zusammensetzen, Silben lesen u.	suchen, kombinieren, erlesen, erkennen zusammensetzen, lesen, Bildchen zuordnen	Spielhaus
7	Tierpuzzle (Zoo)	- Namen erlesen, silbieren	zusammensetzen, erkennen, erlesen zuordnen zu den Tiernamen (-tafeln) z.T. versch. Schrift	Zoo
8	Schiebespiel ng/nk	- mit Wortäffelchen vergleichen - Signalgruppen - Morpheme - Wortinneres - Verwandtschaften	schieben, erlesen Zusammenhang erkennen	Rotes Haus

	<b>Material</b>	<b>Problem</b>	<b>Tätigkeiten/Handl.</b>	<b>Standort</b>
		<b>3.1 Formal-strukturelles Material (Fortsetzung)</b>		
9	Zaubertafel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vokale verändern; neue Wörter</li> <li>- Satzbau und Veränderungen</li> </ul>	<p>Veränderungen wahrnehmen und deuten, generalisieren</p> <p>Umstellproben verändern, neue Sinnzusammenhänge herstellen</p>	Rotes Haus
10k	Satzblöcke	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wörter aufbauen (Reimwörter)</li> <li>- Endungen ansetzen</li> </ul>	<p>würfeln, vergleichen, lesen, abdecken</p> <p>zuordnen, einstecken, Zusammenhang erkennen</p>	Spielhaus
11	Zauberwürfel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorsilben bei Verben (Sinnveränderungen)</li> </ul>	<p>zuordnen, ausprobieren</p>	Kino
12	Flipperkasten ig/lich/sam	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Morpheme, Reimwörter pf/ck/ch</li> </ul>	<p>drehen, erlesen, vergleichen</p>	Schulhaus
13	Steckspiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Umlaute ä/ü/ö/äu</li> <li>- Mehrzahl-Einzahl</li> </ul>	<p>schieben, vergleichen</p> <p>beobachten</p>	Spielhaus
14	Drehspiele (3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Artikel zu Nomen</li> <li>- Anlaute an auch/ein/und</li> <li>- äu/eu</li> <li>- Zusammengesetzte Nomen</li> </ul>	<p>zuordnen</p> <p>Wörter bilden</p> <p>ausprobieren, lesen</p> <p>drehen, lesen, zusammensetzen</p>	Schulhaus
15	Schieber	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiel mit Buchstaben</li> <li>- Taktiles Spiel</li> </ul>	<p>ausprobieren, entdecken, lesen</p> <p>und Strategie entdecken</p> <p>tasten, erkennen, benennen, Wort zusammensetzen</p>	Schulhaus
16	Legespiel a. Wand			Kino
17	Drehspiel			Schulhaus
18	Steckspiel			Schulhaus
19	Drehspiel			Schulhaus
20	Blumengarten Steckspiel			Kino
21	Taktiles Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buchstabenformen erkennen</li> </ul>	<p>Spielhaus</p> <p>Rotes Haus</p>	Spielhaus

	<b>Material</b>	<b>Problem</b>	<b>Tätigkeiten/Handl.</b>	<b>Standort</b>
	<b>3.1 Formal-strukturelles Material (Fortsetzung)</b>			
22	Farbenspiel	- Farben erkennen, lesen und umgekehrt	einsticken mit Kontrolle	Spielhaus
23	Auf- und Abbauspiel (Kasperltheater)	- Wörter auf- und abbauen	bewegen, erlesen, kontrollieren	Spielhaus
24	Spiegel	- bewusstwerden der Lautung (Mund)	sprechen, beobachten	Rotes Haus
25	Flipperkasten II	- Anläute: SCH/ST/SP	probieren, einstecken, lesen, entscheiden	
26k	Setzmaschine	- Wortaufbau Grossbuchstaben vertikal	Bild einstellen, Wort dazu setzen	Druckerei/Post
27	Eiling	- Ei	Erlebnis, zusammensetzen	Laden
28	Film	- deuten, lesen Text	drehen	Kino
29k	Silben-Klapptext	- Phantasienamen (lustige und Nonsense-texte)	umwenden, erlesen	Zoo
30	Kino-Tafel	- Wörter zuordnen	stampeln, Zusammenhänge erkennen	Kino
31k	Stempel	- der/die/das	nachfahren	Druckerei
32k	Sandkasten	- Form erfassung der Buchstaben	Druckerei	Druckerei
33	Plast. Material	- Form erfassung	Druckerei	Druckerei
34	Verkehrstafeln	- Zeichen und Bilder deuten		
			formen deuten verstehen	

	<b>Material</b>	<b>Problem</b>	<b>Tätigkeiten/Handl.</b>	<b>Standort</b>
	<b>3.1 Formal-strukturelles Material (Fortsetzung)</b>			
35	<b>Wegweiser und Abkürzungen</b>	– Abkürzungen, Namen	deuten	
36k	<b>Setzkästen z. Durchreiben</b>	– Wörter bilden	setzen durchreiben	Druckerei
37	<b>Buchstaben nähen</b>	– Einzelbuchstabenform festigen (Richtung)	nähen	
38	<b>Steck-Gruppenspiel (Wü)</b>	– Endungen		Kino
39	<b>Umkehrspiel</b>	– Wortstruktur Umbildungen		
40	<b>Purzelbaum d. Buchstaben</b>	– Richtungswechsel d/b usw.		
41	<b>B-Verwandlung</b>	– n/u		
42	<b>Mag. Buchstaben</b>	– Wortstruktur Umwandlung		
43	<b>Klapp-Wörter</b>	– Wortstruktur aufklappen		
44	<b>Steckspiel</b>	– Anlaute starke/schwache		
45	<b>Fadenspiel</b>	– Richtungsübungen links/rechts/aufw., abw. usw.	Regeln umsetzen (Fadendiktate)	

	<b>Material</b>	<b>Problem</b>	<b>Tätigkeiten/Handl.</b>	<b>Standort</b>
	<b>3.2 Inhaltliches Material</b>			
1*	Namenschilder Bilder	I – Wer wohnt wo? – versch. Schriften	zuordnen, lesen	Rotes Haus
2*	Tiere und Namenschildchen	I – Was gehört zu wem? Kennst du die Tiere?	lesen, zuordnen Namens herausfinden im Zusammenhang mit Tierpuzzle	Zoo
3a*	Faltprospekt Zoo	I – Tiere, Informationsäule	zum Erlesen, mit Hilfen	Zoo
3b*	Geschicht-Bilder-Lesebüchl.	U – Geschichten aus dem roten Haus	Spielhaus	
4*		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pirsch</li> <li>– Blumenfenster</li> <li>– Bär</li> </ul>		
5*	Filme	U – Bildergeschichten mit Texten zum Selberherstellen	Lesetexte ordnen Lesetext mit Bildhilfe Lesetext mit Bildhilfe deuten und lesen selber Zeichnen	Kino
6*	Reklame	I – Titel mit Bildern	zuordnen	Zoo
7*	Umklapptexte (s. F/29)	U – Spiel mit Silben: lustige Wörter/Nonsense	kombinieren	Spielhaus
8*	Wortklötze (s. F/10)	U – Sätze bauen	kombinieren, umwandeln	Laden
9*	Büchlein Eiling (s. F/27)	U – Lesefähigkeit U – Buchstabenverbindung Ei/ei	erlesen, einprägen	

	<b>Material</b>	<b>Problem</b>	<b>Tätigkeiten/Handl.</b>	<b>Standort</b>
10*	<b>3.2 Inhaltliches Material</b> (Fortsetzung) Briefschaften	I U A	– verschiedene Briefe/Postkarten/Reklamen usw. meist im Zusammenhang mit einem Buchstaben U – diverse Bildergeschichten mit entsprechenden Texten verbunden I – in Begleitung zur Fibel	Post
11*	Geschichtensäckli	U	– Geschichtslegende, nachher entsprech. Geschichtstext zusammenst. und lesen	Post
12a*	Magnetwandtexte	U A	– ergänzen, auffüllen, einsetzen usw. – Satz-Streifen – zum Teil mit vorgegebenen Blättern zum Ausfüllen – selber Texte drucken	Schulhaus Druckerei/Post
12b* 13*	Moltonwand Druckerei	A	– auf allen Häusern hat es verstreut Anschriften und Signete	Schulhaus Druckerei/Post
14*	Anschriften Signete/Zeichen Verkehrstafeln usw.			
15*	Bibliothek		– verschiedene Leseangebote	Spielhaus
16*	Fenstergeschichte			Hotel

## Beispiele

### 3.1. Formale Leseanreize

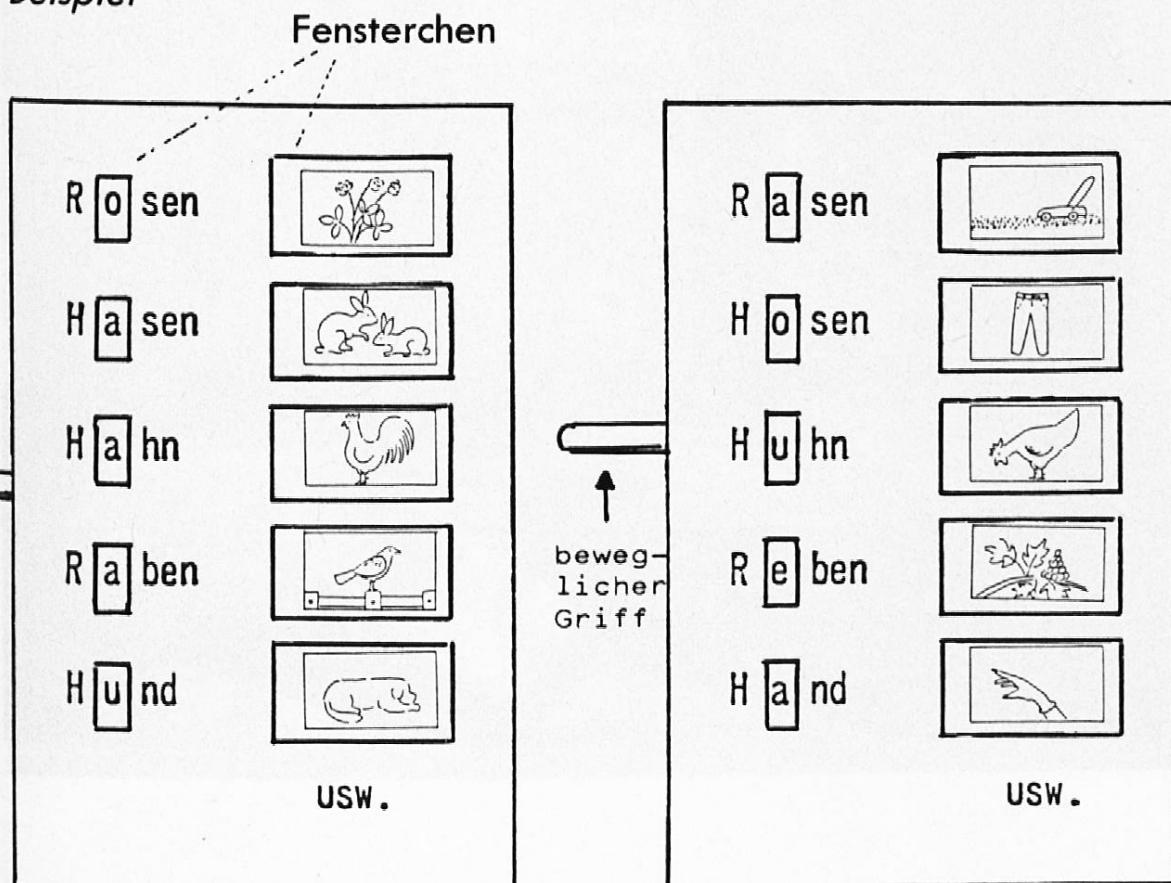
Beispiel: ZAUBER-TAFEL (2.1./9)

A1

Die Zaubertafel besteht aus einer mit einem Schieber versehenen Wörter-/Bildertafel. Am Griff kann der Schieber hinaufgeschoben werden. Dadurch verändern sich sämtliche *Stamm-Vokale* und es ergeben sich dementsprechend neue Wörter. Zugleich erscheinen in den Fenstern auch die zu den Wörtern gehörenden Bildchen.

Es gibt Kinder, die zuerst nur die Veränderung bei den einzelnen Wörtchen wahrnehmen, also den Gesamtzusammenhang noch nicht erfassen und überblicken. Andere vermögen die Veränderungen zu überblicken, zu generalisieren und auch selber auszuformulieren, was sich da abspielt. Sie entdecken handelnd einen regelhaften Zusammenhang.

Beispiel



### **3.1. Formale Leseanreize**

Beispiel: FLIPPERKASTEN (3.1./25)

(Anlaute Sch/St/Sp)

A2

Die Täfelchen fallen nur hinunter, wenn sie beim richtigen Anlaut eingesteckt werden. Die Kinder versuchen zuerst, die Täfelchen einfach in die verschiedenen Schlitze zu stecken, bis sie den Zusammenhang erkennen: Sch/St/Sp.

Zur Lesehilfe hat es auf den Täfelchen ein entsprechendes Bild.



### 3.1. Formale Leseanreize

Beispiel: ZAUBERWÜRFEL (3.1./11)

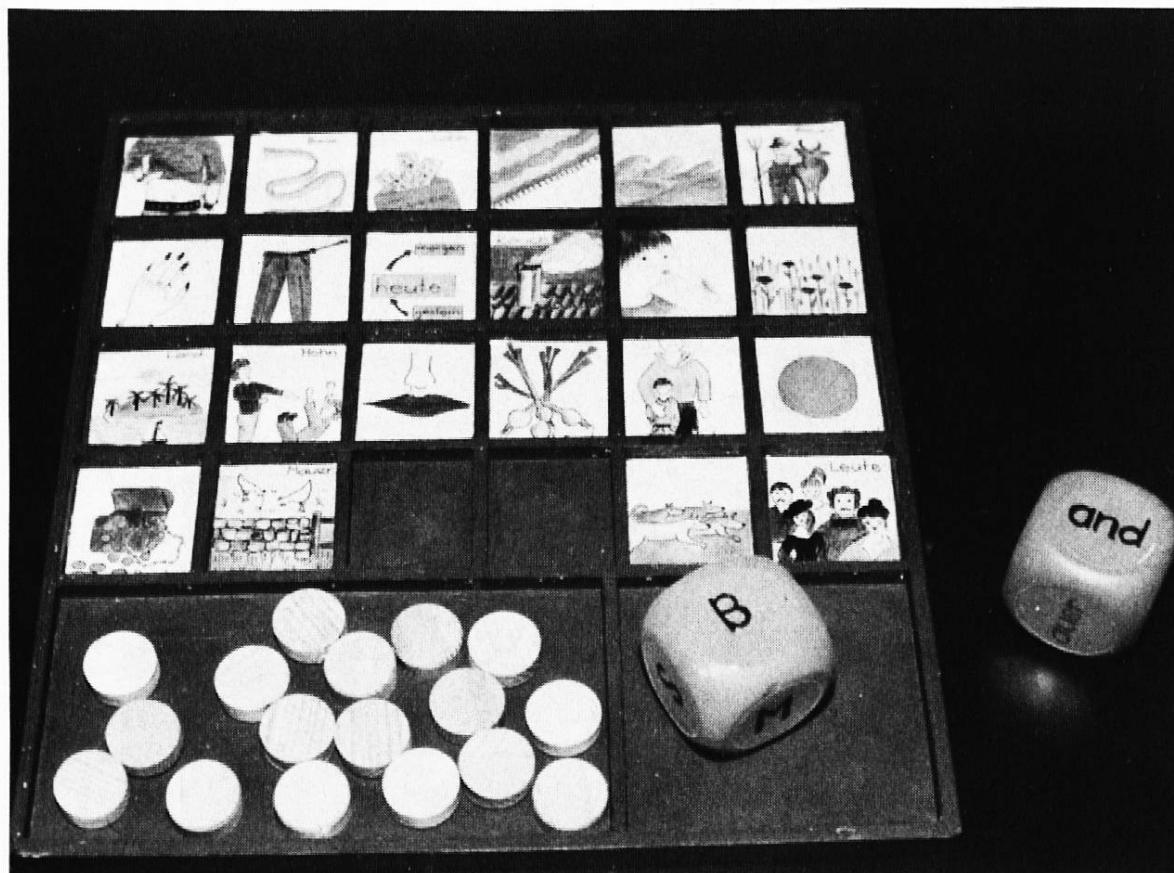
A3

Die Würfel ergeben in den verschiedensten Kombinationen zusammen ein Nomen.

Die Kinder legen in das entsprechende Bildkästchen einen Holzknopf. Dies kann auf folgende zwei Arten erfolgen:

- Die Kinder vergleichen das Wort auf den Würfeln mit den Wörtchen in den Kästchen und erschliessen anhand der Bildchen seine Bedeutung
- Die Kinder erlesen das Wort und suchen das entsprechende Bild

Das Spiel kann auch von 2–3 Kindern gemeinsam durchgeführt werden. Jedes Kind erhält eine entsprechende Anzahl Holzknöpfe.



### 3.1. Formale Leseanreize

A4

Beispiel: FLIPPERKASTEN II (3.1./12)

Die Täfelchen mit dem Stamm der einzelnen Wörter lassen sich nur bei der entsprechenden Endung einstecken.

- Bevor die Kinder den Sinnzusammenhang erfassen, probieren sie einfach aus, welche Täfelchen bei welchem Fisch eingesteckt werden können
- Es kommt vor, dass Kinder die Täfelchen nach Grösse und Dicke ordnen



### 3.2. Inhaltliche Leseanreize

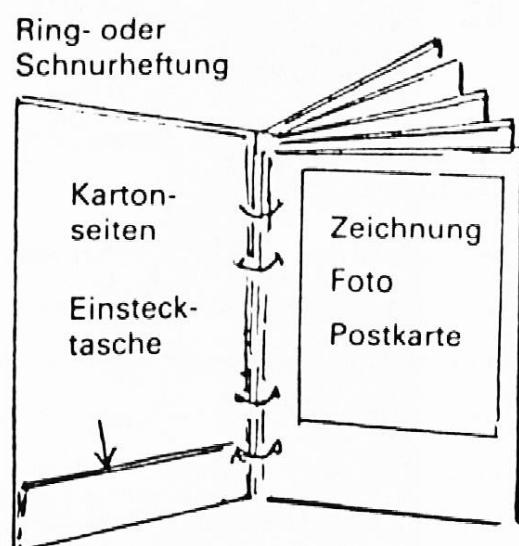
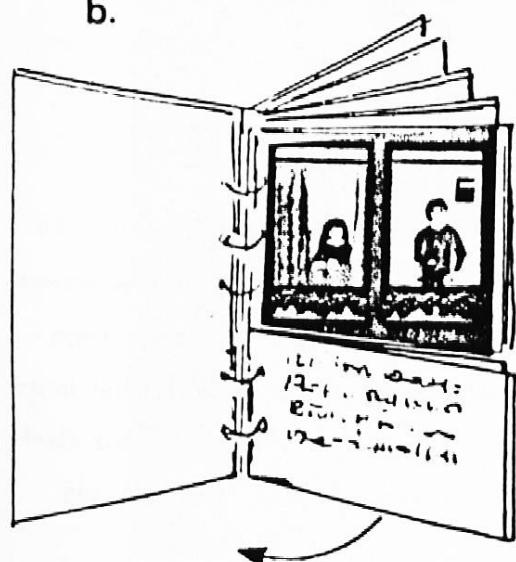
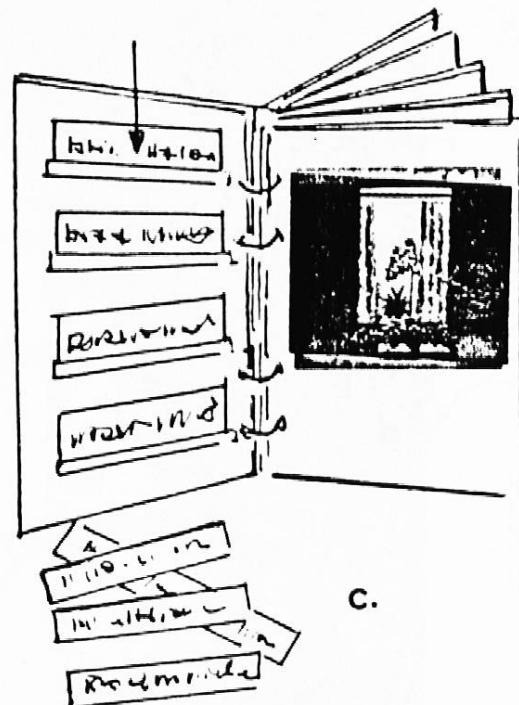
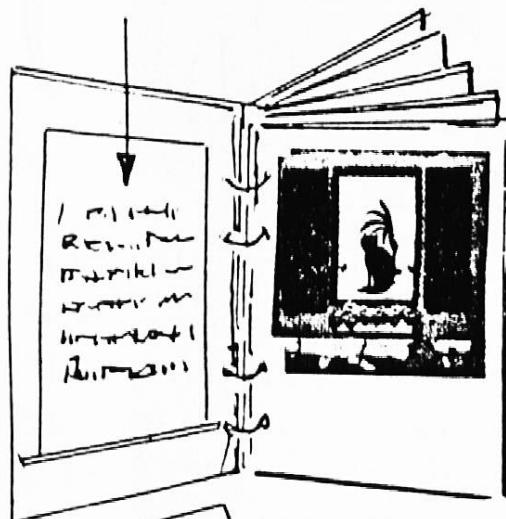
B1

Beispiel: LESEHEFTE ROTES HAUS (2.2./4.)

In der *Leseecke* finden die Kinder Lesehefte vor, auf deren Deckel die Abbildung eines Fensters aus dem «roten Haus» zu sehen ist.

Geschichten aus dem «roten Haus».

Die Geschichten (Bilder und Text) werden verschiedenartig angeboten. (siehe Farbbild)

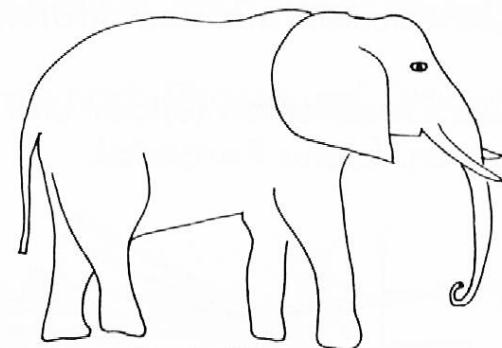


### 3.2. Inhaltliche Leseanreize

B2

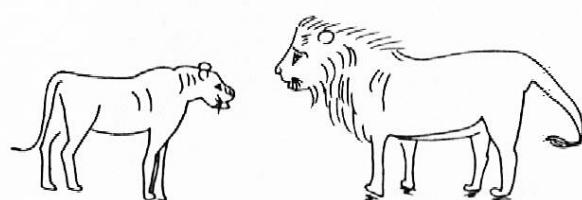
Beispiel: FALTPROSPEKT (ZOO) (3.2./3\*)

Im Zoo liegen einige Faltprospekte auf. Die Tiere und ihre Namen sind dort zu finden.



#### DER ELEFANT

Der Elefant lebt in Asien. Er hat eine dicke Haut und zwei mächtige Stoßzähne. Der Rüssel ist eigentlich seine Nase und dient ihm als Arm. Der Elefant ist klug und wird bis 70 Jahre alt.



#### DER LÖWE

Der Löwe lebt in Afrika, ♂. Er wohnt am Rand der Wüste. Er frisst nur Fleisch. Darum müssen Löwen andere Tiere jagen, ♂. Jedes Löwenrudel hat sein Revier. Kommen fremde Tiere, werden sie verjagt oder gefressen.



#### DAS KÄNGURUH

Das Känguruh lebt in Australien. Es ist sehr klein, wenn es zur Welt kommt. Darum nimmt es die Mutter in ihren Beutel, bis es grösser ist. Es hat lange Hinterbeine. Der kräftige Schwanz dient ihm bei den grossen Sprüngen als Stütze. Es frisst Pflanzen.

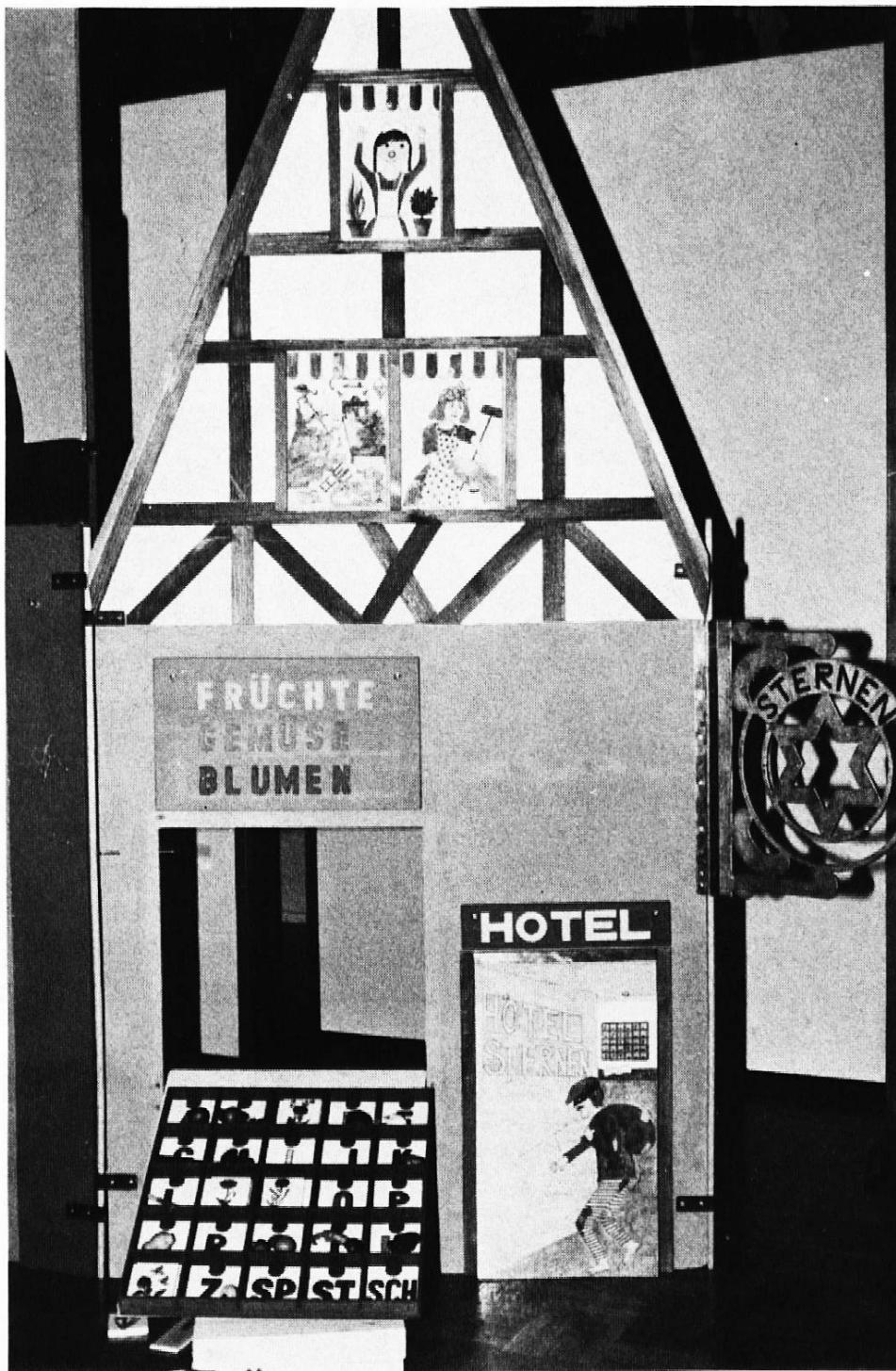
### **3.2. Inhaltliche Leseanreize**

Beispiel: FENSTERGESCHICHTE (3.2./6\*)

**B3**

Die vier Fensterbilder stellen eine Bildergeschichte dar. Sie können herausgenommen oder ausgewechselt werden. Auf der Rückseite sind kurze Texte angebracht. Anfang und Schluss der Geschichte fehlen.

Im Spielhaus liegt aber ein ausführliches LESEHEFT vor mit zusätzlichen Bildern und der ganzen Geschichte.

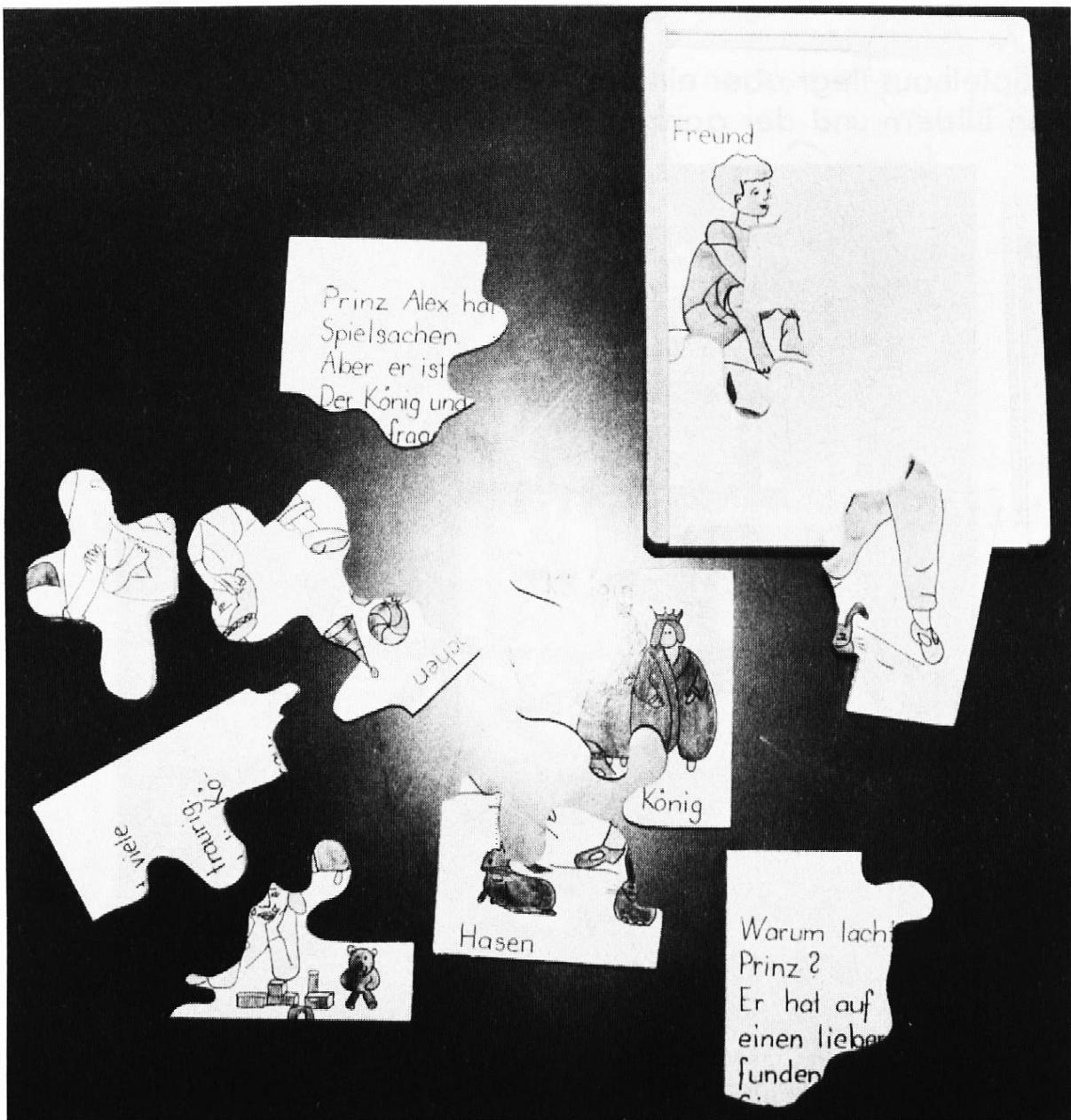


### 3.2. Inhaltliche Leseanreize

Beispiel: GESCHICHTENPÄCKLI (Post) (3.2./11)

B4

In der Post liegen verschiedene Pakete auf, in denen sich verschiedenartig «präparierte» Geschichten befinden. Hier zum Beispiel eine Puzzle-Bild-Text-Geschichte.



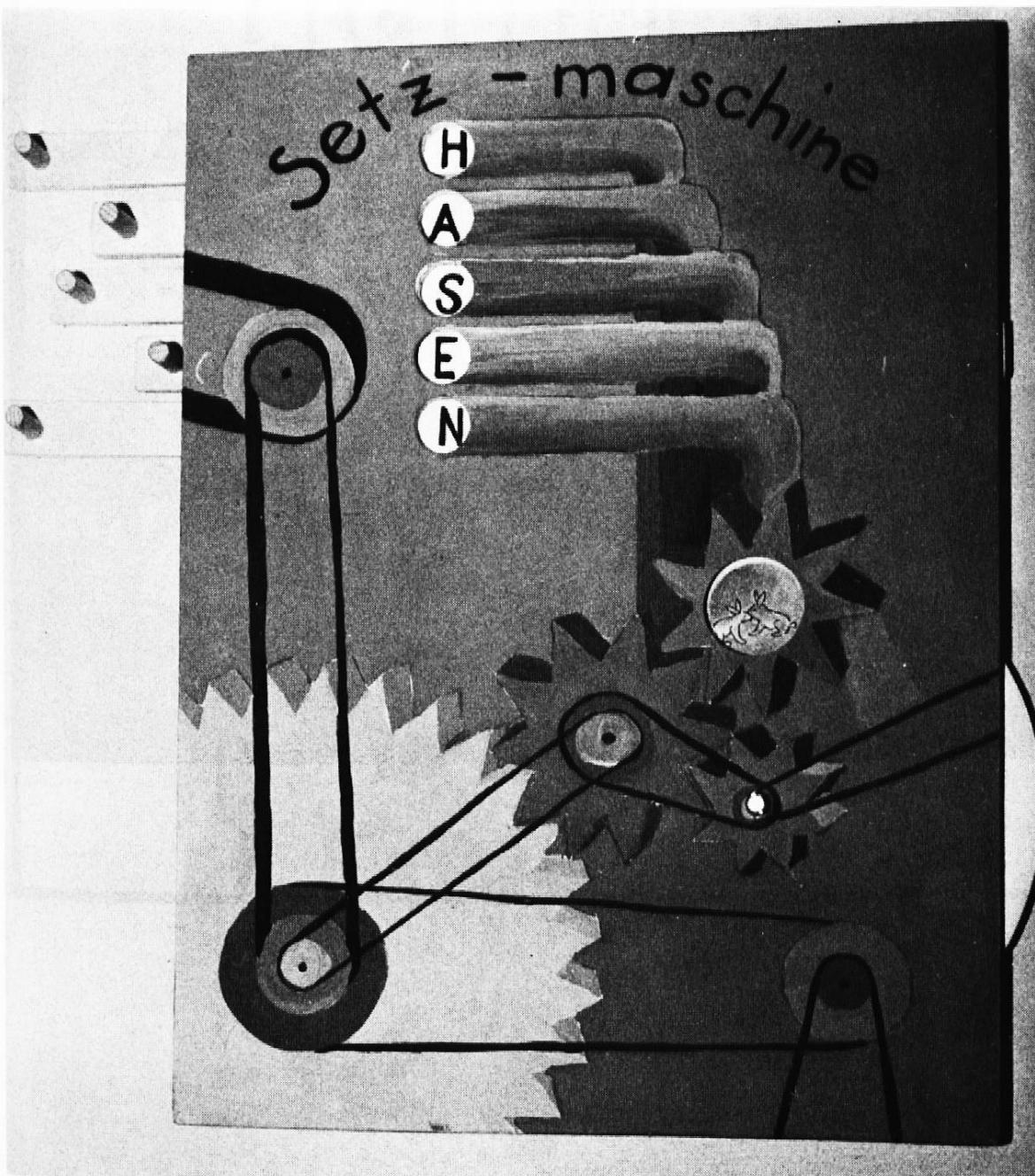
### 3.2. Selber texten

Beispiel: SETZMASCHINE (3.1./26)

C1

Das im Bildfenster erscheinende Bildchen muss mit den Schiebern als Wort gesetzt werden. Dabei erfahren die Kinder:

- dass mit wenigen Buchstaben verschiedene Wörtchen gesetzt werden können
- dass z. B. bei den Wörtchen «Tanne» und «Tasse» nur die beiden gleichen Buchstaben verändert werden müssen
- dass Wörter mit GROSSBUCHSTABEN geschrieben werden können
- dass Wörter auch *vertikal* geschrieben werden können



### 3.2. Selber texten

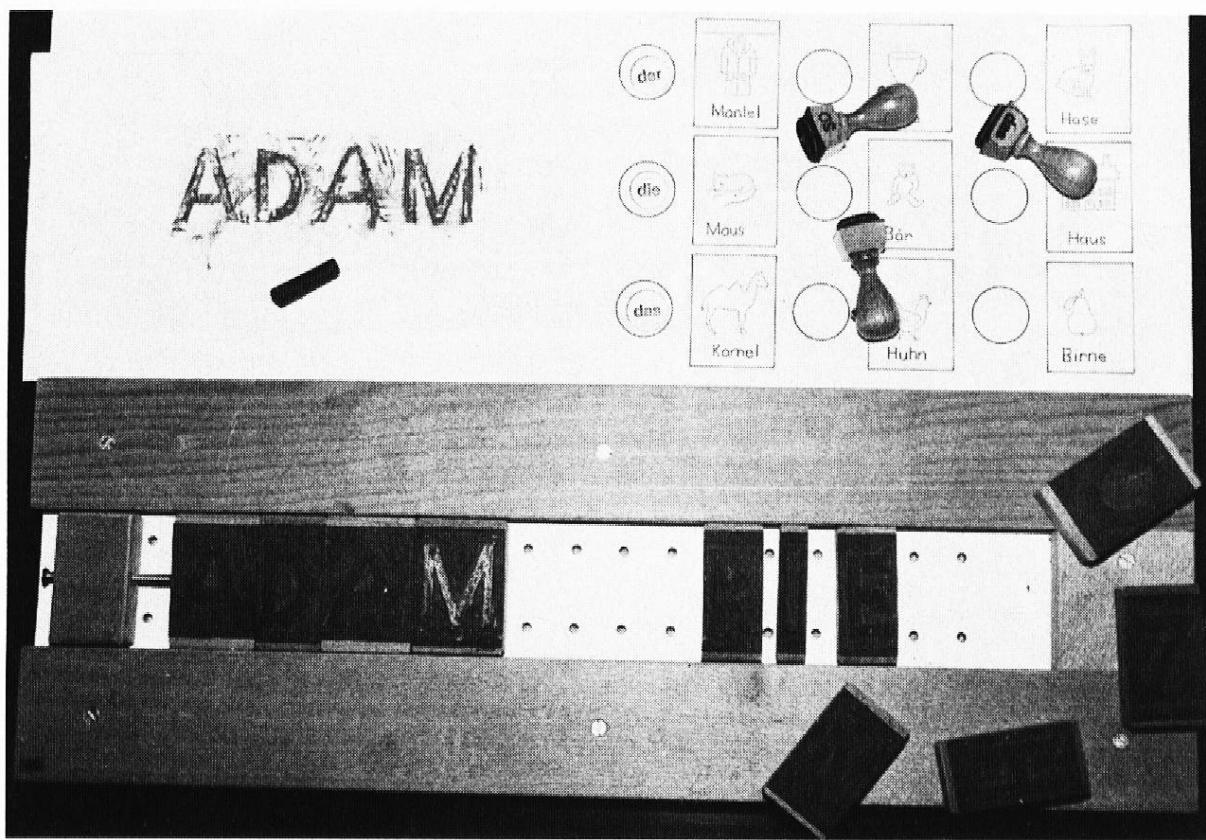
C2

Beispiel: DRUCKEN (3.1./31)

Es liegen Blätter auf, ferner 3 Stempel (der, die, das)

- verschiedene Blätter:
- nur mit Bildern
  - mit Bild und Namen
  - nur mit Namen
  - Blätter mit Bildchen, auf denen immer mehrere gleiche Dinge abgebildet sind
  - *Mehrzahl*

Kinder entdecken, dass man hier immer nur den einen Stempel «die» verwenden muss.



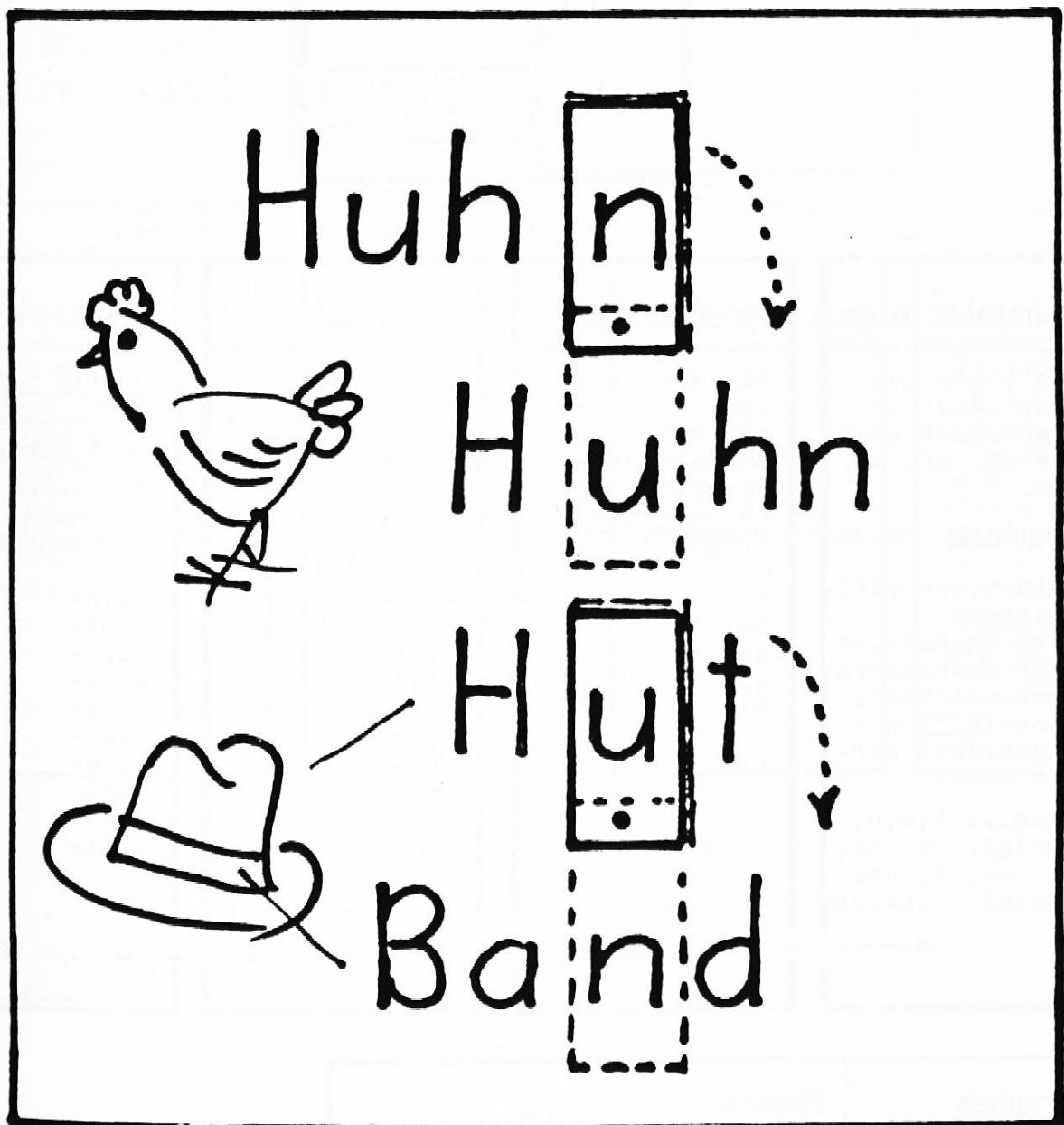
### 3.1. Formale Leseanreize

D1

Beispiel: UMDREHUNG n/u u/n (3.1./41)  
(Richtung-, Seitenverständnis)

Die Angebote Nr. 39–45 dienen zur Festigung des Richtungs- und Seitenverständnisses: links, rechts, oben, unten usw.

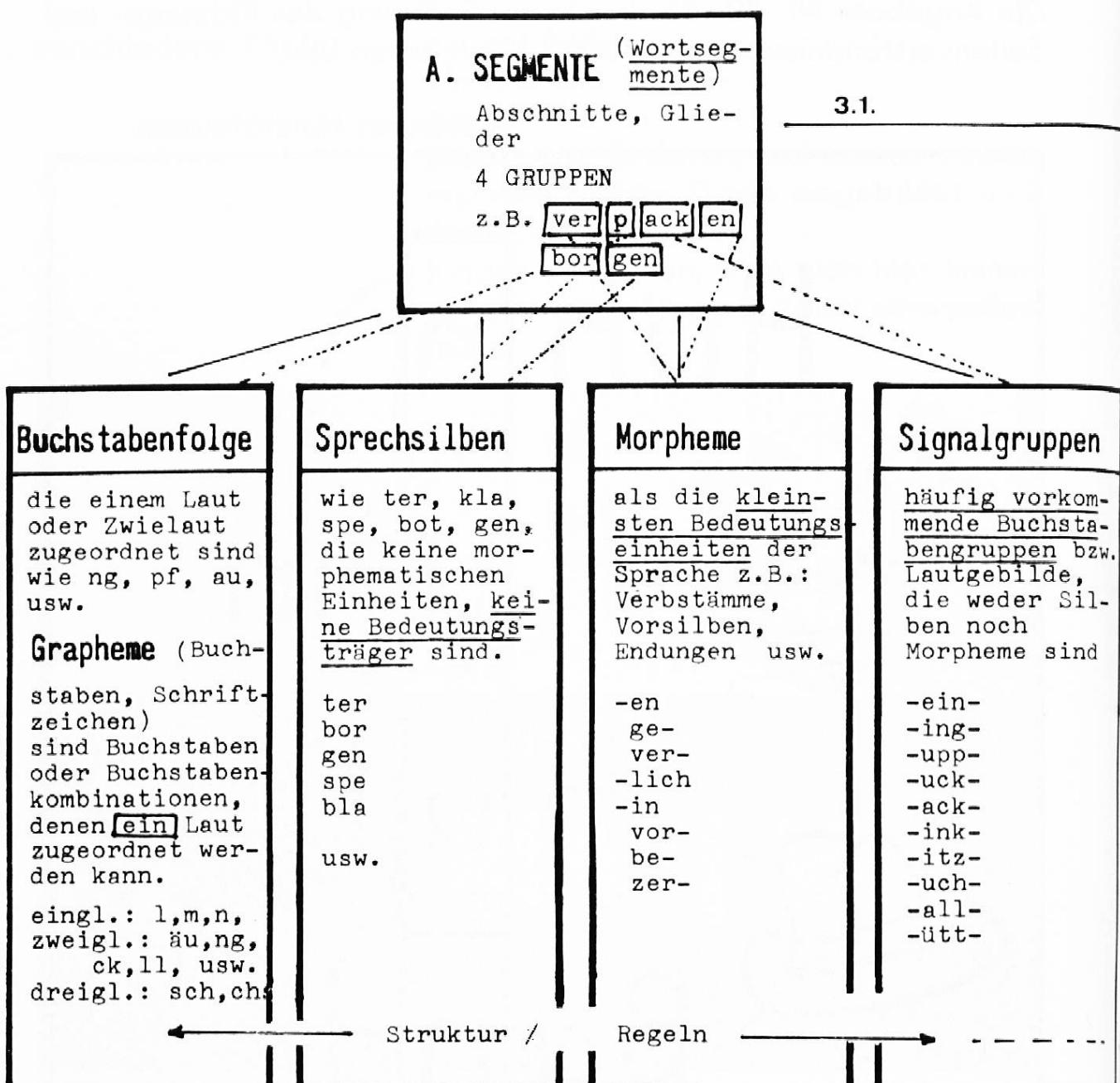
drehbares Holztäfelchen



# Begriffserklärung

# Problemfelder

Zusammenstellung v. Hh. Rü. nach ILZ



Graphem	Phonem	Phon
Augenlid	i	i
Wiese	ie	i:
Vieh	ieh	lang gesproch.
Held	e	e
mehr	eh	eh lang
Beere	ee	ee gesproch.
Blume	e	
<b>-grapho.phonem.Korrespondenzregeln</b>		
---		

## ZEICHENVERSTÄNDNIS

- BILDER/ GEGENSTÄNDE (konkret)
- GRAPHISCHE DARSTELLUNGEN (vereinfachte Abbilder)
- ZEICHEN/ SYMBOLE (abstrakt)
- BUCHSTABEN (SBB)
- "WÖRTER (VILAN)

## RICHTUNGS- und SEITENVERSTÄNDNIS

- links/ rechts  
oben/ unten usw.

## B. WÖRTER

3.2.

SINN-  
FIN-  
DUNG

### Ganzwörter

Diese Wörter werden nicht analysiert z.B.: und, Regen, sind, ein usw. Sie werden ganzheitlich eingeführt und gespeichert.

### Analysewörter

Aus ihnen werden Buchstaben gewonnen z.B.: aus rot, grün das "r", wobei dann aber die übrigen Elemente des Wortes nicht analysiert werden.

### Konstruktionsw.

Sie können auf Grund des jeweils erworbenen Buchstabengestandes konstruiert und erlesen werden.

### Übungsfunkt.w.

Sie werden in Arbeitsheften und in Vorschlägen genannt und leisten einen Dienst im Ue Uebungsbetrieb, werden aber im Fibelteil nicht systematisch verwendet oder gar gespeichert.



Legende zu den Farbbildern:

oben: ZAUBERWÜRFELSPIEL (Siehe Kommentar Beispiel A<sub>3</sub>)

Doppelseite

links: — ZOO / ROTES HAUS

rechts: — POST / SCHULHAUS / SPIELHAUS

(Die Hausfronten können beliebig zusammengestellt werden)

Rückseite

oben: — Inneneinrichtung ROTES HAUS

unten: — Inneneinrichtung ZOO





