

Lesen durch Schreiben A2k

Basis-Software „Erstes Verschriften“ aus dem Scola Verlag

Das Original-Computerprogramm von Dr. Jürgen Reichen

Programmierung: Andreas Wagner; s/w-Grafik: Sophie Köhler; Grafik-Koloration: Katja Reichen; Sprecher: Thomas Ströbl; Adaption Schweizer Version: Yog Heller

© 2005 Scola Verlag AG, Dietzingerstrasse 3, 8003 Zürich

Tel. 044 466 72 91 – Fax 044 466 72 96 – E-Mail: scolaverlag@smile.ch

1. Allgemeines

1.1 Ziel und Aufbau des Programms

Das Softwarepaket „Lesen durch Schreiben“ ist unabdingbarer Bestandteil des gleichnamigen Leselehrgangs, kann aber auch unabhängig davon (oder auch zu Hause) eingesetzt werden. Ziel und Zweck des Programms ist es, das Kind pädagogisch und didaktisch optimal zu unterstützen, wenn es mit Hilfe einer Buchstabentabelle durch eigenes Schreiben Lesen lernt. Dabei können die Kinder praktisch vom ersten Schultag an weitgehend selbstständig mit dem Programm arbeiten. Voraussetzung ist lediglich, dass sie das Prinzip des Verschriftens kennen.

Ein normal begabtes Kind, das ohne gravierende familiäre Belastungen aufwachsen darf, kann mit diesem Programm „von selbst“ lesen lernen, indem es einfach das Programm seriös durcharbeitet. Weitere didaktische Massnahmen sind nicht erforderlich! Man sollte mit dem Kind jedoch keinerlei „Buchstaben training“ betreiben und es nie (!) zum Lesen auffordern – erst dann, wenn es lesen kann.

Das Ziel des Programms ist also, das Kind beim „Schreiben lernen“ zu unterstützen - aber auch herauszufordern! Zu diesem Zweck zeigt das Programm auf dem Bildschirm jeweils einen Alltagsgegenstand, ein Tier, eine Pflanze usw., und das Kind soll den Namen dieses Bildes schreiben. Das Programm hilft dem Kind mit verschiedenen Funktionstasten beim Schreiben des Wortes, übernimmt aber keine Fehlschreibungen auf den Bildschirm sondern weist mit einem Tonsignal auf den Fehler hin.

Der Wortschatz (bzw. das Bildgut) ist eingeteilt in acht Kapitel mit jeweils acht Übungen, wobei die Übungen zunehmend mehr Wörter enthalten und in den (Recht-)Schreibanforderungen eine Steigerung aufweisen: von kurzen, lautgetreuen Wörtern in der Art von „Lama“ bis hin zu langen Wörtern mit Rechtschreib-Besonderheiten in der Art von „Stiefmütterchen“.

Obwohl eine Steigerung der Anforderungen vorliegt, finden sich dennoch bei den späteren Programmen immer wieder leichte Aufgaben, durch welche sich die Kinder bestätigt fühlen können.

Damit das Kind erfahren kann, welche Fortschritte es gemacht hat, enthält das Programm ein neuntes Kapitel mit acht Erfolgskontrollen. Aus dem Wortschatz eines jeden vorherigen Kapitels sind ausgewählte Wörter nochmals zu schreiben, jedoch unter verschärften Bedingungen: Alle Hilfs- und Unterstützungsfunktionen sind gesperrt und der Test kann nicht vorzeitig abgebrochen werden. Erst nachdem die Lehrerin das Ergebnis eingesehen und mit dem Kind darüber gesprochen hat, lässt sich das Programm mit einem „Geheimbefehl“ entsperren, worauf die Schülerin oder der Schüler das Ergebnis auf der Arbeitskarte notiert.

Zur Kontrolle der Programmarbeit sowie des Leistungsstandes sollte für jedes Kind eine „Arbeitskarte“ (Beilage, 1 A5-Seite pro SchülerIn) angelegt werden, in der alle bereits bearbeiteten Übungen und Testergebnisse eingetragen werden. Werden die Arbeitsfortschritte der Kinder zentral festgehalten, tragen diese ihre erreichte Prozentzahl (sofern sie amtlich korrekt schrieben), das Datum oder ein beliebiges Zeichen auf der Tabelle (Beilage, 9 A4-Seiten für die ganze Klasse) ein.





Eine Besonderheit des Programms ist die Mehrsprachigkeit, d.h. das Programm kann auf andere Sprachen umgeschaltet werden, wobei allerdings nur die türkische Variante im Lieferumfang enthalten ist. Welche weiteren Sprachmodule folgen werden, ist derzeit noch ungewiss.

Das Lernprogramm ist ganz bewusst schlicht und einfach gehalten. Zum einen soll es auch auf älteren Rechnern laufen (ab Windows 95, Pentium I), zum anderen Kinder an seriöses Arbeiten heranzuführen und sie von der Sache her motivieren. Dies geht auch ohne den weit verbreiteten Animations-Schnickschnack, der zweimal verblüfft und vom dritten Male an langweilt und häufig keine andere Funktion hat, als didaktische Dürftigkeit zu kaschieren, können Autor, Programmierer, Verlag – und hoffentlich auch Sie – gut und gerne verzichten.

1.2 Funktionen des Programms

- Ein einfach zu bedienendes Menü über die Tastatur führt das Kind zu den Übungen, die es bearbeiten will.
- Mit der [Esc] -Taste lässt sich das Programm jederzeit beenden. (Die eckigen Klammern [] bezeichnen jeweils eine Taste.)
- Durch Wahl des Programmstarts entscheidet das Kind selbst, welchen Anforderungen es sich stellen will: Rechtschreibung amtlich korrekt oder bloss lautgetreu. Wenn Sie im Laufe des Jahres meinen, es sei jetzt für die Kinder an der Zeit, Herrn Duden kennen zu lernen, dann können Sie im LehrerInnen-Menü die lautgetreue Schreibung generell sperren.

Zudem bietet das Programm dem Kind mehrere Hilfen an:

-  Die Funktionstaste [F1] liefert zeichenweise die Lösung.
-  Die Funktionstaste [F2] gewährt Zugriff auf die Buchstabentabelle.
-  Die Funktionstaste [F3] ermöglicht, den Begriff und einige Erklärungen über Kopfhörer oder zusätzliche Lautsprecher zu hören.
-  Mit der Funktionstaste [F10] kann das Kind seine geschriebenen Wörter orthografisch korrigieren lassen.

1.3 Didaktische Hinweise für den Einsatz in der Schule

Beim schulischen Einsatz ist die Computerarbeit ein Teil des Unterrichts: Ein bis drei Kinder arbeiten gemeinsam und normalerweise selbstständig am Computer. Nur wenn Schwierigkeiten auftreten, fordern sie die Hilfe der Lehrerin an. Solange die Kinder noch nicht lesen können, erläutert die Lehrerin zudem die jeweiligen Aufträge.

Organisatorisch lässt sich der Computereinsatz in der Klasse wie folgt regeln: Im Verlaufe der Woche wird jedem Kind eine Computerstunde zugestanden, welche in einem „Stundenplan“ schriftlich festgehalten ist. Das Kind, das Computerstunde hat, nimmt am übrigen Unterricht nicht teil und ist berechtigt, ein bis zwei KameradInnen einzuladen. Weil die Kinder angehalten werden, sich auf Gegenseitigkeit hin einzuladen, hat das zur Folge, dass jedes Kind etwa zwei- bis dreimal pro Woche mit dem Computer arbeiten kann.

2. Installation

2.1 Sicherheitskopie

Daten können durch unsachgemässen Gebrauch der CD-Rom beschädigt werden. Es wird deshalb empfohlen, von der CD-Rom eine Sicherheitskopie zu erstellen. (Es ist kein Kopierschutz vorhanden.)

2.2 Installation mit „install“ (install.exe)

Vor der Installation müssen Sie sich überlegen, wie viel Speicherplatz auf der Festplatte Sie zur Verfügung haben.

- Für die minimale Installation, bei der sich zukünftig die CD-Rom im Laufwerk befinden muss, benötigen Sie lediglich 1 MB.
- Eine Installation auf der Festplatte ohne Sounddateien belegt 217 MB, die Sprachausgabe über [F3] ist dann jedoch nicht möglich, auch wenn die CD-Rom eingelegt ist.
- Eine vollständige Installation sämtlicher Dateien, also mit Sprachausgabe, benötigt 510 MB.

Falls sich beim Einlegen der CD-Rom nicht automatisch ein Fenster öffnet, gelangen Sie über den „Windows-Explorer“ zum CD-Laufwerk. Doppelklicken Sie auf „install“ oder „install.exe“. Alles Weitere erfahren Sie über den Bildschirm in den folgenden Fenstern.

Das Installationsprogramm „install“ übernimmt das Erstellen der nötigen Verzeichnisse (voreingestellt: Partition C: Ordner „Scola“). Falls Sie das Programm an einer anderen Stelle einrichten möchten, können Sie das Verzeichnis selbst anlegen, indem Sie auf die Schaltfläche „Durchsuchen“ klicken.

WICHTIG: Klicken Sie nur *einmal* auf die Schaltfläche „Installieren“, es erscheint dann das Fenster mit den Lizenzvereinbarungen und, nachdem Sie diese akzeptiert haben, dauert es je nach Computermodell ein paar Sekunden, bis das Kopieren beginnt.

2.3 Freischaltung

Ihren Freischaltungscode zur unbegrenzten Nutzung des Lernprogrammes erhalten Sie beim Scola Verlag. Das Erfragen des benötigten Codes geht unbürokratisch und schnell, am einfachsten per E-Mail (scolaverlag@smile.ch), aber auch direkt mit einer telefonischen Anfrage. Folgende Angaben müssen Sie bekannt geben:

- Rechnungs- oder Kundennummer
- die achtstellige „Maschinennummer“ des Computers, auf dem das Programm installiert ist und dort unbegrenzt laufen soll. Diese Nummer ist keine Fabriknummer des Rechners, sondern softwarebedingt und wird im Freischaltungsmenue angezeigt.

Wurde das Programm versehentlich ganz oder teilweise gelöscht, so installieren Sie es auf dem gleichen Computer einfach erneut. Die Maschinennummer und der Ihnen dafür mitgeteilte Freischaltungscode bleiben erhalten.

2.4 Programm löschen

Suchen Sie im Windows-Explorer den Ordner „Scola“. Darin befindet sich der Ordner „LdS“. Diesen können Sie gesamthaft löschen. Es verbleibt nur noch die Verknüpfung „LDS“ auf dem Desktop, die Sie ebenfalls entfernen können. (Unter „Systemsteuerung / Software“ finden Sie keinen Eintrag – es verbleiben auch keine Dateien auf der Festplatte.)

3. Bedienungsanleitung

3.1 Programm starten

Um das Programm zu starten, klicken Sie auf das Icon „LDS“ auf dem Desktop.

Sollten Sie dieses Icon nicht vorfinden, müssen Sie „von Hand“ eine Verknüpfung mit der Datei „LDS.EXE“ herstellen. Suchen Sie den Ordner „Scola“, der sich auf der Partition C befindet, falls Sie den Installationspfad nicht geändert haben. Darin finden Sie den Ordner „LdS“ und die Datei „LDS“ bzw. „LDS.EXE“. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf diese Datei und wählen Sie im Kontextmenü „Senden an...Desktop (Verknüpfung erstellen)“

3.2 Programm bedienen (Sondertasten)

Zur Bedienung wird lediglich die Tastatur benutzt, die Maus ist ausgeschaltet. Das setzt voraus, dass die Kinder über einige Sondertasten und Besonderheiten orientiert werden.

Insbesondere müssen die SchülerInnen wissen, dass man bei der Grossschreibung gleichzeitig zwei Tasten drücken muss. Die Grossbuchstaben stehen zwar auf den Tasten, doch wenn man auf die Taste drückt, erscheint auf dem Schirm der kleine Buchstabe – eine „Logik“, die manche Kinder am Anfang verwirrt.

Im Programm kommen folgende Sondertasten zur Anwendung:



die [Shift]-Taste für Grossbuchstaben



die [Return] oder [Enter]-Taste zum Abschliessen einer Antwort



die [Esc]-Taste für das Abbrechen eines laufenden Programms und zur Rückkehr zu den Menüs



die [Alt]-Taste zur Erzeugung von türkischen Sonderzeichen: Halten Sie die [Alt]-Taste gedrückt und tippen dazu die Tasten C, S, G oder I, dann erscheinen die entsprechenden türkischen Buchstaben c, s, g oder i



die Funktionstasten [F1], [F2], [F3] und [F10]:



Hilfetaste: Wenn ein Kind nicht weiss, was es eintippen muss, dann kann es die Hilfetaste [F1] drücken und bekommt dann zeichenweise die nicht gewusste Antwort bzw. Lösung geliefert.



Zugriff auf die Buchstabentabelle: Ab Kapitel 2 wird dem Kind zunächst nur das Bild gezeigt, dessen Namen es schreiben soll. Wenn es die Buchstaben kennt, die es dazu braucht, schreibt es. Wenn es die Buchstaben jedoch nicht kennt, dann kann es eine Auswahl aus der Buchstabentabelle mit Hilfe der [F2] -Taste auf den Bildschirm holen.

Im Kapitel 8 und in den Erfolgskontrollen lässt sich die Buchstabentabelle nicht mehr mit [F2] zuschalten.



Sprachausgabe: Mit dieser Taste erfährt das Kind, welchen Begriff das Bild darstellt und oft darüber hinaus einiges Wissenswertes zu diesem Nomen.



Rechtschreibkorrektur: Wenn das Kind eine Übung mit [1] [Enter] startet, dann muss es lediglich lautgetreu schreiben, damit das Programm seine Eingaben akzeptiert. In orthografischer Hinsicht ist dann allerdings manches "falsch". Diese „Fehler“ kann das Kind korrigieren lassen (wenn es will!), indem es die Taste [F10] drückt. Das Programm zeigt ihm dann, wo Fehler im Wort sind, und das Kind kann den Fehler selber berichtigen (wenn es Bescheid weiss) oder durch nochmaliges Drücken von [F10] das Wort durch das Programm korrigieren lassen.

4. Erfolgskontrollen (, dann halten und)

Zu jedem Kapitel gibt es eine Erfolgskontrolle, bei der das Kind einen Teil aus dem Kapitelwortschatz schreiben soll. Das Besondere dabei ist, dass

- alle Hilfs- und Unterstützungsfunktionen [F1], [F2] und [F10] gesperrt sind, nicht aber die Sprachausgabe [F3] (sofern sie im LehrerInnen-Menü eingeschaltet ist)
- die Übung nicht mit [Esc] vorzeitig abgebrochen werden kann
- nach dem Beenden der Erfolgskontrolle das Programm mit einem Passwort entsperrt werden muss

Will sich ein Kind dem „Test“ stellen, startet die Lehrerin das Kapitel mit den Übungen zur Erfolgskontrolle aus dem Hauptmenü durch [9] [Alt]+[T] (9 → 9. Kapitel, T → Test).

Nach Drücken der Zahlentaste [9] passiert zunächst nichts, drücken Sie im Anschluss dann [Alt] (halten!) + [T], werden die Tests zu den einzelnen Kapiteln gestartet. Ist ein Test fertig, soll das Kind die Lehrperson rufen, damit das Ergebnis notiert werden kann. Das Kind kann nicht selbst zum Hauptmenü zurückkehren.

Die Rückkehr zum Hauptmenü ist nur möglich durch Eingabe eines Passwortes. Voreingestellt ist *neustart*. Das Passwort kann im LehrerInnen-Menü bei Bedarf geändert werden.

Muss eine Erfolgskontrolle vorzeitig abgebrochen werden, also bevor das letzte Wort fertig geschrieben worden ist, kann nur das gesamte Lernprogramm beendet werden. Dies geschieht mit der Tastenkombination [Ctrl] (halten!) + [Alt] (halten!) + [Del]. Es erscheint das Fenster „Windows Task-Manager“, darin klicken Sie „Lesen durch Schreiben A2k“ an und betätigen die Schaltfläche „Task beenden“. Nach ein paar Sekunden erscheint ein weiteres Fenster, das Sie mit „sofort beenden“ schliessen.

5. Das LehrerInnen-Menü (halten und)

Aus dem „Hauptmenü“ wird das LehrerInnen-Menü durch [Alt]+[L] gestartet (L → LehrerIn). Dort können verschiedene Grundeinstellungen des Programms per Mausklick verändert werden.

- Hilfetaste [F1] „an“ oder „aus“ (Standard = „an“):
Sofern die Sprachausgabe [F3] benützt werden kann, benötigen die Kinder die Hilfetaste allenfalls nur in den ersten Schulwochen, nachher kann sie auf „aus“ gestellt werden, damit sie nicht missbräuchlich betätigt wird. Nur bei amtlich korrekter Rechtschreibanforderung kann nämlich ein Missbrauch der Taste [F1] wegen der tiefen Prozentangabe bemerkt werden.
- Korrekturtaste [F10] „an“ oder „aus“ (Standard = „an“):
Die Funktionsweise von [F10] lesen Sie bitte unter „3.2 Programm bedienen“ nach.
- Akustische Sprachausgabe [F3] „an“ oder „aus“ (Standard = „an“):
Diese funktioniert nur, wenn der Computer über eine Soundkarte mit daran angeschlossenen Kopfhörern oder Lautsprechern verfügt und Sie bei der Installation des Lernprogramms die Option „vollständig mit Sounddateien“ gewählt haben.
- Rechtschreibanforderung „lautgetreu oder amtlich“ oder „immer amtlich korrekt“ (Standard = „lautgetreu oder amtlich“)
Bei der lautgetreuen Schreibweise der Begriffe können u.U. Wörter entstehen, die nur entfernt zum Bild passen, vor allem wenn ein Kind die Buchstaben zufällig wählt. Dies geschieht, weil das Anpassen an die verschiedenen deutschen Dialekte viele Varianten möglich macht und eine Kombination davon „komische“ Wörter erzeugt wie z.B. borslbaum = Purzelbaum oder kaplschdablär = Gabelstapler. Da in den Anfangskapiteln die Begriffe in der Regel kurz und lautgetreu sind, sind die SchülerInnen normalerweise nicht überfordert, wenn sie gleich amtlich korrekt schreiben müssen.
- Passwort ändern (Voreinstellung: „neustart“)
Das Passwort benötigen Sie, um nach Abschluss einer Erfolgskontrolle wieder ins Auswahlmenü zurückzukehren.
Wenn Sie das Passwort ändern wollen, erwartet das Programm die Eingabe des bisher gültigen Passwortes; bei der Installation lautet es *neustart*.

Falls Sie Ihr geändertes Passwort vergessen haben, kopieren Sie die Datei „USER“ bzw. „USER.CFG“ von der CD-Rom in den Ordner „LdS“. Dazu suchen Sie zuerst den Ordner „Scola“, der sich auf der Partition C befindet, falls Sie den Installationspfad nicht geändert haben. Darin befindet sich der Ordner „LdS“. Anschliessend müssen Sie beim Starten des Lernprogrammes wieder Ihren Freischaltungscode eingeben.

- Sprachversion (Voreinstellung: „Deutsch“)
Wenn Sie die türkische Version benutzen und das Lernprogramm über [Esc] verlassen, erscheint beim nächsten Start wieder die türkische Sprache.

6. Arbeitsfortschritte dokumentieren

Die Kinder protokollieren ihre Fortschritte und Ergebnisse (Prozentangaben, sofern amtlich korrekt geschrieben wird) entweder auf der Klassenliste oder auf der persönlichen Arbeitskarte. Kommt die Klassenliste zum Einsatz, müssen allen SchülerInnen Nummern zugeteilt werden. Die Kinder tragen dann die Prozentzahlen nach dem ersten Bearbeiten oberhalb ihrer Nummer ein, bei einem eventuellen zweiten Durchgang, z.B. bei weniger als 70 %, unterhalb der Nummer.

Lernsoftware - Lesen durch Schreiben 2Ak – Begriffsliste

1. Einfache Wörter I

- 1.1 Lama, Kamel, Zebra, Esel, Hund
- 1.2 Palme, Kaktus, Pilz, Rose, Tulpe
- 1.3 Kiwi, Apfel, Melone, Zitrone, Feigen
- 1.4 Brot, Eier, Salat, Tomate, Limonade
- 1.5 Sofa, Tisch, Lampe, Bild, Blumen
- 1.6 Beil, Feile, Hobel, Besen, Schaufel
- 1.7 Arm, Bein, Hand, Daumen, Hals
- 1.8 Schal, Mantel, Hose, Hemd, Kostüm

2. Einfache Wörter II

- 2.1 Lego, Mikado, Domino, Dreirad, Schaukel
- 2.2 Zelt, Haus, Burg, Fabrik, Ruine
- 2.3 Hufeisen, Kugel, Magnet, Nagel, Schraube
- 2.4 Kranz, Kreuz, Kreis, Kegel, Knabe
- 2.5 Garten, Gras, Baum, Busch, Krokus
- 2.6 Maler, Bauer, Polizist, Soldat, Matrose
- 2.7 Eskimo, Fakir, Roboter, Zauberer, Ausserirdischer
- 2.8 Schere, Faden, Nadel, Knopf, Fingerhut

3. Einfache Wörter III

- 3.1 Auto, Motorrad, Reisebus, Traktor, Lastwagen
- 3.2 Aprikosen, Banane, Ananas, Kirschen, Trauben
- 3.3 Wald, Bach, Insel, Teich, Berge
- 3.4 Wind, Wolken, Blitz, Regen, Sonne
- 3.5 Geige, Trompete, Flöte, Pauke, Trommel
- 3.6 Schreibtisch, Telefon, Kalender, Stempel, Hefter, Klebestreifen, Bleistifte, Spitzer
- 3.7 Eins, Zwei, Drei, Fünf, Acht, Neun, Elf, Zwölf, Zwanzig, Fünfzig
- 3.8 König, Prinz, Elfe, Zwerg, Geist, Drache, Einhorn, Froschkönig

4. Buntes Allerlei

- 4.1 Auge, Mund, Nase, Bart, Zahn
- 4.2 Krone, Fingerring, Perlenkette, Armband, Brosche
- 4.3 Astgabel, Vogelnest, Küken, Amsel, Regenwurm
- 4.4 Schaukelstuhl, Grossmutter, Stricknadeln, Wolle, Socken
- 4.5 Purzelbaum, Kopfstand, Kerze, Glocke, Kopfsprung
- 4.6 Segelflugzeug, Strassenwalze, Elektromobil, Helikopter, Gabelstapler
- 4.7 Glas, Falsche, Geld, Leiter, Tasche, Kiste, Paket, Schnur, Lupe, Mikroskop
- 4.8 Seife, Dusche, Nagelfeile, Radio, Korb, Eimer, Feuerzeug, Pfeife, Taschenlampe, Mundharmonika

5. Tiere – Tiere – Tiere

- 5.1 Schaf, Ziege, Schwein, Pferd, Kuh, Hund, Katze, Huhn, Gans, Taube
- 5.2 Hase, Igel, Hirsch, Murmeltier, Reh, Maulwurf, Eichhörnchen, Steinbock, Wildschwein, Fledermaus
- 5.3 Faultier, Känguru, Antilope, Giraffe, Büffel, Dromedar, Elefant, Nashorn, Nilpferd, Gorilla
- 5.4 Löwe, Tiger, Bär, Leopard, Gepard, Luchs, Schakal, Wolf, Fuchs, Dachs
- 5.5 Pfau, Schwan, Ente, Schwalbe, Storch, Meise, Adler, Falke, Pelikan, Eule
- 5.6 Ameise, Wespe, Laus, Raupe, Maikäfer, Hirschkäfer, Biene, Fliege, Libelle, Schmetterling
- 5.7 Wal, Delfin, Tintenfisch, Hai, Sägefisch, Rochen, Hummer, Korallen, Muschel, Schwamm
- 5.8 Meerschweinchen, Kaninchen, Hamster, Maus, Ratte, Papagei, Wellensittich, Kanarienvogel, Seepferdchen, Goldfisch

6. Bei uns zu Hause

- 6.1 Säugling, Windel, Schnuller, Lätzchen, Glöckchen, Fläschchen, Babywanne, Strampelhöschen, Kinderwagen, Kindersitz
- 6.2 Brille, Schlüssel, Zeitung, Aschenbecher, Fotoapparat, Koffer, Rucksack, Sparschwein, Zeitungsständer, Vogelkäfig
- 6.3 Sessel, Bücherwand, Fernseher, Kuckucksuhr, Zimmerpflanze, Schirmständer, Terrarium, Klavier
- 6.4 Stuhl, Bett, Kommode, Kleiderschrank, Teppich, Schemel, Duschvorhang, Spiegel
- 6.5 Kamm, Waschlappen, Zahnbürste, Zahnpasta, Haarbürste, Nagelschere, Lockenwickler, Wattestäbchen, Handtuch
- 6.6 Bratpfanne, Kaffeemaschine, Kochlöffel, Trichter, Warmhalteplatte, Schneidebrett, Sanduhr, Schwingbesen, Pfeffermühle, Salzstreuer
- 6.7 Suppenschüssel, Tasse, Teekanne, Zuckerdose, Teller, Gabel, Löffel, Messer, Serviette, Tischkärtchen
- 6.8 Suppe, Käse, Schinken, Wurst, Spargeln, Kartoffeln, Reis, Pizza, Spagetti, Fleischvogel

7. Arbeit und Spiel

- 7.1 Bauklötze, Bilderbuch, Hampelmann, Puppe, Puppenherd, Puzzle, Schaukelpferd, Teddybär, Spielkarten, Wasserfarben
- 7.2 Drachen, Federball, Klettergerüst, Schlittschuhe, Rutschbahn, Schlitten, Springseil, Stelzen, Wippe, Trottinett
- 7.3 Wandtafel, Etui, Farbstifte, Füllfeder, Heft, Lesebuch, Lineal, Radiergummi, Taschenrechner, Zeichnung
- 7.4 Brief, Büroklammern, Computer, Notizblock, Ordner, Papierkorb, Terminkalender, Briefmarke, Zirkel, Karteikasten
- 7.5 Zange, Handbohrer, Hammer, Kelle, Schraubzwinge, Schraubenschlüssel, Schraubenzieher, Meissel, Pinzette, Wasserwaage
- 7.6 Säge, Seil, Hacke, Pickel, Rasenmäher, Rechen, Schlauch, Schubkarren, Giesskanne, Spaten

- 7.7 Ruderboot, Segelschiff, Kursschiff, Eisenbahn, Kutsche, Bagger, Fahrrad, Ballon, Gondelbahn, Wohnwagen
- 7.8 Hut, Mütze, Gürtel, Pantoffeln, Sandalen, Pullover, Krawatte, Stiefel, Regenjacke, Handschuhe

8. Allerlei zum Schluss

- 8.1 Zirkuszelt, Bauernhof, Hochhaus, Hundehütte, Kirche, Lebkuchenhaus, Leuchtturm, Pyramide, Windmühle, Bahnhof
- 8.2 Pelzmantel, Regenbogen, Bügeleisen, Regenschirm, Staubsauger, Zweitausend, Fragezeichen, Kleiderbügel, Schaufenster, Stachelschwein
- 8.3 Eis, Schokolade, Gummibärchen, Lebkuchen, Pralinen, Pudding, Zuckerstängel, Torte, Gebäck, Zuckerwatte
- 8.4 Erdbeere, Himbeeren, Nuss, Erdnüsse, Mandeln, Kastanien, Birne, Orange, Pfirsich, Zwetschge
- 8.5 Rübe, Bohnen, Erbsen, Gurke, Karotten, Kartoffeln, Knoblauch, Radieschen, Zwiebel, Artischocke
- 8.6 Birke, Pappel, Tanne, Eiche, Trauerweide, Apfelbaum, Klee, Efeu, Brennnessel, Löwenzahn
- 8.7 Stiefmütterchen, Edelweiss, Enzian, Gänseblümchen, Glockenblume, Schlüsselblumen, Schneeglöckchen, Sonnenblume, Veilchen, Pusteblume
- 8.8 Schildkröte, Krokodil, Eidechse, Salamander, Frosch, Kröte, Chamäleon, Schlange, Leguan, Dinosaurier

Erfolgskontrollen

- 1. Zebra, Kaktus, Melone, Tomate, Lampe, Besen, Schere, Mantel
- 2. Mikado, Fabrik, Magnet, Kegel, Schere, Baum, Matrose, Zauberer
- 3. Motorrad, Aprikosen, Insel, Blitz, Trompete, Froschkönig, Bleistifte, Zwanzig
- 4. Radio, Nase, Perlenkette, Vogelnest, Wolle, Purzelbaum, Gabelstapler, Mikroskop
- 5. Papagei, Gans, Maulwurf, Wildschwein, Dromedar, Elefant, Leopard, Pelikan, Schmetterling, Hummer
- 6. Koffer, Brille, Fernseher, Kuckucksuhr, Spiegel, Stuhl, Zahnbürste, Handtuch, Trichter, Salzstreuer, Messer, Kartoffeln, Käse, Schnuller, Strampelhöschen
- 7. Hampelmann, Schaukelpferd, Schlittschuhe, Klettergerüst, Lesebuch, Radiergummi, Computer, Papierkorb, Schraubenzieher, Eisenbahn, Wohnwagen, Rasenmäher, Spaten, Pullover, Handschuhe
- 8. Hochhaus, Kirche, Pyramide, Pudding, Gummibärchen, Regenschirm, Kleiderbügel, Kastanien, Pfirsich, Erdnüsse, Erbsen, Knoblauch, Radieschen, Efeu, Brennnessel, Löwenzahn, Schneeglöckchen, Sonnenblume, Zuckerwatte, Windmühle, Veilchen, Schildkröte, Krokodil, Eidechse, Dinosaurier

1. Einfache Wörter I

1. Was sind das für Tiere?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2. Was sind das für Pflanzen?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3. Was sind das für Früchte?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4. Guten Appetit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
5. Im Wohnzimmer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
6. Werkzeug	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
7. Körperteile	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8. Kleidungsstücke	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Erfolgskontrolle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

2. Einfache Wörter II

1. Spielzeug	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2. Gebäude	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3. Kennst du diese Dinge?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4. Fünf einfache Wörter mit K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
5. Im Garten	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
6. Menschen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
7. Figuren	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8. Nähzeug	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Erfolgskontrolle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

3. Einfache Wörter III

1. Fahrzeuge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2. Noch einmal Früchte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3. Aus der Natur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4. Wetter	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
5. Musikinstrumente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
6. Im Büro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
7. Zahlwörter	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8. Märchenfiguren	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Erfolgskontrolle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

4. Buntes Allerlei

1. Teile des Gesichts	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2. Schmuck	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3. Eine Vogelgeschichte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4. Eine Feierabendgeschichte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
5. Turnübungen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
6. Fahrzeuge II	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
7. Zehn Dinge aus dem Alltag I	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8. Zehn Dinge aus dem Alltag II	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Erfolgskontrolle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

5. Tiere - Tiere - Tiere

1. Haustiere	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2. Tiere in Feld und Wald	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3. Tiere im Zoo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4. Gefährliche Raubtiere	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
5. Verschiedene Vögel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
6. Insekten und andere	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
7. Tiere im Meer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8. Wohnungstiere	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Erfolgskontrolle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

6. Bei uns zu Hause

1. Rings ums Baby	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2. Zehn Dinge aus dem Alltag III	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3. Im Wohnzimmer II	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4. Im Schlafzimmer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
5. Im Bad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
6. In der Küche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
7. Ein schön gedeckter Tisch	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8. Guten Appetit II	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Erfolgskontrolle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

7. Arbeit und Spiel

1. Spielzeug II	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2. Spielzeug III	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3. Schulsachen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4. Büroartikel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
5. Werkzeug II	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
6. Gartengeräte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
7. Allerlei Fahrzeuge III	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8. Kleidungsstücke II	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Erfolgskontrolle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

8. Allerlei zum Schluss

1. Gebäude II	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2. Zehn lange Wörter	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3. Süssigkeiten	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4. Früchte III	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
5. Gemüse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
6. Grosse und kleine Pflanzen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
7. Zehn schöne Blumen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8. Amphibien und Reptilien	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Erfolgskontrolle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

Erfolgskontrollen

Lernsoftware - Lesen durch Schreiben 2Ak – Arbeitsfortschritte

1. Einfache Wörter I	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2. Einfache Wörter II	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3. Einfache Wörter III	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4. Buntes Allerlei	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
5. Tiere - Tiere - Tiere	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
6. Bei uns zu Hause	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
7. Arbeit und Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
8. Allerlei zum Schluss	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

Lesen durch Schreiben									Erfolgskontrolle
Arbeitskarte für: _____									
	Übung 1	Übung 2	Übung 3	Übung 4	Übung 5	Übung 6	Übung 7	Übung 8	
Kapitel 1									
Kapitel 2									
Kapitel 3									
Kapitel 4									
Kapitel 5									
Kapitel 6									
Kapitel 7									
Kapitel 8									

Lesen durch Schreiben									Erfolgskontrolle
Arbeitskarte für: _____									
	Übung 1	Übung 2	Übung 3	Übung 4	Übung 5	Übung 6	Übung 7	Übung 8	
Kapitel 1									
Kapitel 2									
Kapitel 3									
Kapitel 4									
Kapitel 5									
Kapitel 6									
Kapitel 7									
Kapitel 8									