

Lesespiele mit Elfe und Mathis

Computerbasierte Leseförderung für die erste bis vierte Klasse

Alexandra Lenhard, Wolfgang Lenhard & Petra Küspert, 2015



So eine Gemeinheit! Die vorlauten Kobolde haben das große Buch der Elfen geklaut und in ihrer Festung versteckt. In diesem sagenumwobenen Buch - dem Alphabetikon - sind alle Weisheiten und Zauber des Elfenlandes niedergeschrieben. Doch die Zeit ist günstig: Die Kobolde sind diesen Monat auf Betriebsausflug. Hilfst Du Elfe und Mathis auf ihrer Geheimmission, die das Ziel hat, das Alphabetikon zurückzugewinnen?

Die *Lesespiele mit Elfe und Mathis* fördern die Lesefähigkeiten von Kindern auf verschiedenen Komplexitätsniveaus. Das Programm ist lernpsychologisch fundiert und bettet die Förderung in eine attraktive Rahmenhandlung ein. Das Programm kann an den Leistungsstand des Kindes angepasst werden, beispielsweise indem die Ergebnisse standardisierter psychologischer Testverfahren, wie z. B. [ELFE II](#), eingegeben werden. Zusätzlich verfügt es über therapeutische Übungen zur Diagnose und Übung der Zuordnung von Lauten und Schriftzeichen im Rahmen von Einzelförderung und -therapie.

Ziele und Aufgabenstellung

Die Inhaltsbereiche der Lesespiele umfassen:

1. **Laute und Silben:** Dieser Bereich enthält Aufgabenstellungen, die auf phonologische Leistungen und Buchstabenwissen abzielen, wie z. B. Erkennung des Anfangslautes von Wörtern, Reimen, Zuordnung von Lauten zu Schriftzeichen und Silbensynthese.
2. **Wörter:** Hier geht es darum, die Bedeutung von Wörtern zu entschlüsseln, den Wörtern passende Bilder zuzuordnen, Wortstämme zu entdecken, Wörter zu segmentieren und die Worterkennungsgeschwindigkeit zu steigern.

3. **Sätze:** Im Satzbereich steht das syntaktische Entschlüsseln im Vordergrund. Wörter müssen passend in Sätze eingefügt werden, Sätze müssen passenden Bildszenen zugeordnet werden, Vorlesefehler oder unpassende Wörter müssen erkannt werden.
4. **Texte und Strategien:** Der Textbereich zielt mit Lückentexten und Textaufgaben auf satzübergreifendes verstehendes Lesen ab. Hierbei muss das Kind in der Lage sein, nicht nur die korrekte Lautung von Texten zu erkennen, sondern gleichzeitig auch die Sinnhaftigkeit des Gelesenen zu überwachen. Darüber hinaus wird das Erkennen von Kernaussagen eines Textes dadurch gefördert, dass passende Überschriften gefunden werden müssen.

Aufbau

Das Kind befindet sich zusammen mit Elfe und Mathis auf einer Geheimmission zur Zurückeroberung des geheimnisvollen Alphabetikons aus der Koboldfestung. Hierzu muss es verschiedene Etagen eines Buchlabyrinths bewältigen, die die verschiedenen Inhaltsbereiche des Übungsprogramms repräsentieren. Das Kind wählt die Übungen aus, indem es in diesem Bücherlabyrinth Edelsteine einsammelt. Jede Etage (jeder Inhaltsbereich) ist in Schwierigkeitsniveaus unterteilt, die im Labyrinth durch Türen abgetrennt sind. Hat ein Kind alle Übungen eines Schwierigkeitsniveaus erfolgreich bewältigt, so erhält es einen Schlüssel, mit dem der Zugang zur nächsten Schwierigkeitsstufe ermöglicht wird. Sind alle Übungen eines Bereichs bewältigt, so kann das Kind das Portal zum nächsten Inhaltsbereich durchschreiten. Für den Betreuer oder die Betreuerin gibt es mit der Taste "Esc" sofortigen Zugriff auf alle Übungsbereiche und Programmfunktionen.



Die Inhaltsbereiche sind im Buchlabyrinth als getrennte Stockwerke dargestellt.



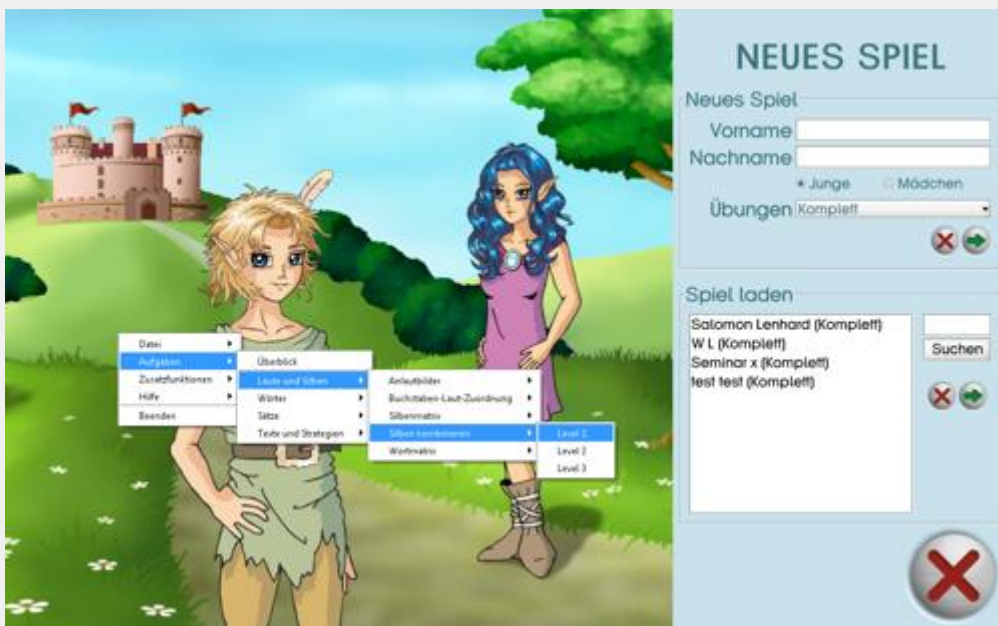
Innerhalb jedes Stockwerks bewegen sich die Kinder mit der Maus oder den Pfeiltasten in einem Labyrinth. Die Aufgaben sind als Edelsteine dargestellt. Bewältigt man eine Übung, so erhält man den Edelstein und schließt somit Stück für Stück die Türen auf diesem Stockwerk auf.



Die Übungen selbst sind sehr klar strukturiert und verzichten auf ablenkende Details. Der grundsätzliche Aufbau ist bei allen Übungen gleich.



Wurden alle Übungen auf einem Stockwerk bewältigt, so kann man das Portal zur nächsten Ebene durchschreiten.



Die Escape-Taste ("Esc") ermöglicht sofortigen Zugriff auf alle Übungen.