

Lesespiele mit Elfe und Mathis




**Alexandra Lenhard
Wolfgang Lenhard
Petra Küspert**

Computerbasierte Leseförderung
für die erste bis vierte Klasse

3., überarbeitete Auflage



Hogrefe Förderprogramme

 **hogrefe**

Inhalt

Vorbemerkung zur 3. Auflage		7
Vorbemerkung zur 2. Auflage		8
Vorbemerkung zur 1. Auflage		9
1 Überblick		11
2 Installation und Systemvoraussetzungen		13
2.1	Systemvoraussetzungen	13
2.2	Installation unter Windows	13
2.3	Installation unter macOS	13
2.4	Betrieb im Netzwerk	13
2.5	Hinweise zur Bildschirmauflösung und zu Lautsprechern	13
2.6	Programmupdates	14
3 Allgemeine Gestaltungsprinzipien		15
3.1	Aufbau des Übungsprogramms und Rahmenhandlung	15
3.2	Verstärker	16
3.3	Adaptivität	17
3.4	Effektivität	17
3.4.1	Methode	18
3.4.2	Ergebnisse	18
3.4.3	Diskussion	19
4 Inhalte		20
4.1	Laute und Silben	20
4.1.1	„Den Anfang finden“	21
4.1.2	„Koboldsprache entschlüsse/in“	22
4.1.3	„Silben finden“	23
4.1.4	„Silben verbinden“	25
4.1.5	„Wörter reimen“	26
4.2	Wörter	27
4.2.1	„Wörter finden“	27
4.2.2	„Schnelllesen“	28

4.2.3	„Den Wortstamm erkennen“	29
4.2.4	„Das Wortteil finden“	30
4.2.5	„In Silben zerlegen“	31
4.3	Sätze	32
4.3.1	„Das Satzpuzzle lösen“	33
4.3.2	„Das Stolperwort entdecken“	34
4.3.3	„Das passende Wort finden“	35
4.3.4	„Bilder und Sätze zuordnen“	36
4.3.5	„Mitlesen“	37
4.4	Texte und Strategien	38
4.4.1	„Die Lücken füllen“	38
4.4.2	„Fragen aus der Menschenwelt beantworten“	39
4.4.3	„Das falsch geschriebene Wort finden“	40
4.4.4	„Das unpassende Wort erkennen“	42
4.4.5	„Überschriften finden“	43
4.5	Therapeutischer Bereich	44
4.5.1	Grapheme	44
4.5.2	Prä- und Suffixe	44
4.5.3	Häufige Wörter	45
5 Durchführung		47
5.1	Hinweise für die Betreuungsperson	47
5.1.1	Sozial- und Instruktionsformen	47
5.1.2	Hilfestellungen bei unbekanntem Wortmaterial	48
5.1.3	Übungsdauer	48
5.2	Auswahl der Übungen	48
5.3	Anpassung der Programmschwierigkeit an die Leseleistung	49
5.4	Ablauf einer regulären Übung	50
5.5	Ablauf der Übungen im Therapeutischen Bereich	51
6 Bedienung		52
6.1	Anlegen, laden und speichern eines Spielstandes	52
6.2	Durch das Labyrinth navigieren	53
6.3	Bedienung der Spiele	53
6.3.1	Aufgabenbereich	53
6.3.2	Steuerbereich	54
6.4	Menüpunkt Datei	54
6.4.1	Personenverwaltung	54
6.4.2	Datentransfer, Import und Export von Spielständen	56
6.4.3	Einstellungen	56
6.4.3.1	Grundlegende Programmeinstellungen	56
6.4.3.2	Serverbetrieb	56
6.5	Menüpunkt Aufgaben	57
6.8	Menüpunkt Zusatzfunktionen	57
6.6.1	Therapeutischer Bereich	58
6.6.2	Statistiken	59
6.7	Hilfe	59
7 Literatur		60