

Lesen durch Schreiben

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
Weiterführende Informationen: <http://LesenDurchSchreiben.yog.ch>

© 2005 Scola Verlag AG, Dietzingerstrasse 3, 8003 Zürich

Support KITS-Fachstelle: Telefonisch jeweils am Mittwoch von 13.30 – 16.30 Uhr (ausser Schulferien):
0844 KITSHELP (0844 5487 4357), per E-Mail: kfk@ssd.stzh.ch

1 Allgemeines

Die Software ist Teil der Erstlese-Methode "Lesen durch Schreiben" von Dr. Jürgen Reichen. Ziel des Programms ist, die Kinder 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 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 mit über 500 Begriffen ist eingeteilt in acht Kapitel mit jeweils acht Übungen, wobei die Übungen zunehmend mehr Wörter enthalten und in den (Recht-) Schreibforderungen eine Steigerung aufweisen. Zusätzlich enthält das Programm ein neuntes Kapitel mit acht Erfolgskontrollen. Aus dem Wortschatz eines jeden vorherigen Kapitels sind ausgewählte Wörter nochmals zu schreiben, jedoch unter erschwerten 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 Passwort "entsperren".

Zur Kontrolle der Programmarbeit sowie des Leistungsstandes sollte für jedes Kind eine "Arbeitskarte" (Beilage, 1 A5-Seite) angelegt werden, in der alle bereits bearbeiteten Übungen und Testergebnisse eingetragen werden.

Werden die Arbeitsfortschritte der Klasse zentral festgehalten, tragen diese ihre erreichte Prozentzahl (sofern sie amtlich korrekt geschrieben), das Datum oder ein beliebiges Zeichen auf der Tabelle (Beilage, 9 A4-Seiten für die ganze Klasse) ein.

2 Bedienungsanleitung

2.1 Programmstart

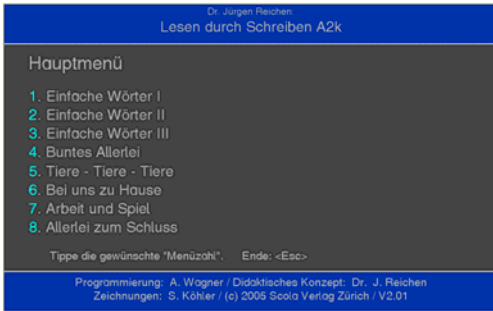
Das Programm befindet sich in der KITS-Umgebung unter Start → Alle Programme → Lernen → Unterstufe → Lesen durch Schreiben.

Um das Programm für die Kinder einfacher zugänglich zu machen, empfehlen wir, eine Verknüpfung auf dem Desktop zu erstellen:

Über das Startmenü bis zum Programmsymbol klicken und das Symbol mit der rechten Maustaste auf den Desktop ziehen. Im Kontextmenü auf "Hierher kopieren" klicken. Nun können die Kinder mit Doppelklick das Programm über den Desktop öffnen.

Hinweis: Verknüpfungen werden im Benutzerprofil gespeichert. Sie müssen deshalb für jeden Benutzer erstellt werden.

2.2 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 eckigen Klammern [] bezeichnen jeweils eine Taste.)



Die [Return] oder [Enter]-Taste zum Abschliessen einer Antwort.

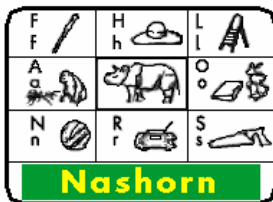


Die [Esc]-Taste für das Abbrechen eines laufenden Programms und zur Rückkehr zu den Menüs.

2.3 Funktionen des Programms



F2 schaltet die Buchstabentabelle zu,
F10 korrigiert lautgetreue Schreibweise.



- 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.
- Durch Wahl des Programmstarts entscheidet das Kind selbst, welchen Anforderungen es sich stellen will: Rechtschreibung amtlich korrekt oder 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:



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. Wir empfehlen, dass die Kinder bei der Arbeit mit dem Programm das Headset aufzusetzen. So wird der Unterricht weniger gestört.



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.

3 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).

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 das Passwort **neustart**.

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!) + [Dei]. 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.

4. 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 "2.3 Funktionen des Programms" nach.
- Akustische Sprachausgabe [F3] "an" oder "aus" (Standard = "an").
- 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.

5. 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 - 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, Vogel nest, 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, Gummibähren, 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, Pustelblume
- 8.8 Schildkröte, Krokodil, Eidechse, Salamander, Frosch, Kröte, Chamäleon, Schlange, Leguan, Dinosaurier

Erfolgskontrollen (9.)

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, Vogel nest, 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, Gummibähren, Regenschirm, Kleiderbügel, Kastanien, Pfirsich, Erdnüsse, Erbsen, Knoblauch, Radieschen, Efeu, Brennnessel, Löwenzahn, Schneeglöckchen, Sonnenblume, Zuckerwatte, Windmühle, Veilchen, Schildkröte, Krokodil, Eidechse, Dinosaurier

Lesen durch Schreiben

Arbeitskarte für: _____

	Übung 1	Übung 2	Übung 3	Übung 4	Übung 5	Übung 6	Übung 7	Übung 8	Erfolgskontrolle	
Kapitel 1										
Kapitel 2										
Kapitel 3										
Kapitel 4										
Kapitel 5										
Kapitel 6										
Kapitel 7										
Kapitel 8										

Lesen durch Schreiben

Arbeitskarte für: _____

	Übung 1	Übung 2	Übung 3	Übung 4	Übung 5	Übung 6	Übung 7	Übung 8	Erfolgskontrolle	
Kapitel 1										
Kapitel 2										
Kapitel 3										
Kapitel 4										
Kapitel 5										
Kapitel 6										
Kapitel 7										
Kapitel 8										

1. Einfache Wörter I

Lernsoftware - Lesen durch Schreiben - Arbeitsfortschritte

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

Lernsoftware - Lesen durch Schreiben - Arbeitsfortschritte

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

Lernsoftware - Lesen durch Schreiben - Arbeitsfortschritte

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

Lernsoftware - Lesen durch Schreiben - Arbeitsfortschritte

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

Lernsoftware - Lesen durch Schreiben - Arbeitsfortschritte

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 kleine 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
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

Lernsoftware - Lesen durch Schreiben - Arbeitsfortschritte

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

Lernsoftware - Lesen durch Schreiben - Arbeitsfortschritte

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

Lernsoftware - Lesen durch Schreiben - Arbeitsfortschritte

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 - 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