Buchstabenkarten

Zielgruppe:

* alle Schüler\*innen der Klasse, unabhängig von ihrer Erstsprache
* nutzbar ab 1. Klasse, keine Alphabetisierung vorher notwendig, diese kann zum Teil durch Buchstabenkarten vorgenommen werden

Einsatz:

- im Unterricht, aber vor allem für Freiarbeit nutzbar

Gegenstand:

* in diesem Beispielset sind 3 Schrifttypen vorhanden: die **allgemeinen Druckbuchstaben der Grundschule**, die **Schulausgangsschrift (Sachsen-Anhalt)** und die Buchstaben des **Schrifttyps „Times New Roman“** als Vertreter der gedruckten Schriften des Computers (und damit auch in vielen Büchern, Texten und Zeitschriften)

weitere Schriften sind selbstverständlich möglich, z. B. Comicschriften oder alte Schriften (Sütterlin), diese müssten nach Bedarf entstehen

Herstellung:

* es sollten Blanko-Spielkarten genutzt werden, diese haben eine recht gute Haltbarkeit und blenden weniger als laminierte Karten
* auf der Rückseite befindet sich immer ein Symbol – für jede Schrift ein einheitliches Zeichen, z. B. eine rote Ecke, ein schwarzer Strich, ein blauer Punkt – für weitere Schriften könnte z. B. ein gelbes Dreieck oder ein grünes Kreuz genutzt werden

Weiteres benötigtes Material:

-Je Schrift eine Vorlage des Alphabets, zur Kontrolle der Groß- und Kleinzuordnung und der Alphabetsreihenfolge

- Beispielwörter zum Nachschreiben

-Wörterbuch

Ziele: (abhängig von konkreter Übung)

- Schriftzeichen des lateinischen Alphabets kennenlernen und unterscheiden können

- verschiedene Realisierungen der Schriftzeichen kennen und unterscheiden können

- Besonderheiten der lateinischen Schrift (Schreibrichtung, Konsonantenhäufungen, alle Vokale ausschreiben, Schreibhöhen (Haus-Prinzip), Groß- und Kleinschreibung, Kontinuität der Schriftzeichen in der Stellung)

- Groß- und Kleinbuchstaben

- optische Differenzierung trainieren

- Schriften als Gestaltungsmöglichkeit wahrnehmen

- Verwendung unterschiedlicher Schriften vergleichen, Vor- und Nachteile kennen und dementsprechend auf eine entsprechende Schrift zugreifen können

Einsatzmöglichkeiten:

- innerhalb einer Schriftart nach Groß- und Kleinbuchstaben sortieren (Kontrolle durch Kontrollblatt) - Groß- und Kleinbuchstaben des gleichen Graphems zuordnen (in einer Schrift, aus allen Schriften) (Kontrolle durch Kontrollblatt)

- alle Karten mischen und nur nach Schriftart sortieren (Kontrolle durch Markierungen auf Rückseite) - Unterschiede der Schriftarten, Auffälligkeiten, Gemeinsamkeiten beschreiben

- den Gebrauch der verschiedenen Schriften untersuchen (Wo benutzt man sie? Warum?)

- Weitere Schriften suchen lassen (im Alltag, am Computer, in Büchern), Vergleiche anstellen

- Vokale/Konsonanten sortieren (in einer Schrift, in allen Schriften)

- Alphabet bilden (in einer Schrift), einzelne Karten in Reihe zudecken: Was fehlt? Karten vertauschen: Wieder in richtige Reihenfolge bringen, Karte wegnehmen: Wo fehlt welche Karte?

- Memory spielen

- Nachfahren des Buchstabens

- einfache Wörter nach Vorlage, später nach Bild legen (z. B. „Wal“ oder „Auto“)

- selbst Wörter finden, im Wörterbuch nachschlagen

- gelegte Wörter abschreiben, bestimmte Menge an Wörtern mit z. B. „R“ finden (z. B. im Bildlexikon → Wortschatzerweiterung)

- eigene Schriftrealisierung der lateinischen Buchstaben entwerfen

- Buchstaben (einer Schrift) nach bestimmten Eigenschaften (Bildung, Aussehen, Häufigkeit)





























