

Lernmedien Deutsch

Allgemeines Lernangebot

Links / Adressen:

<https://www.bibliothekolten.ch/jugendbibliothek> (Kinder- und Jugendbibliothek in Olten)

<https://www.schreibers.ch> (Buchhandlung in Olten)

<http://www.ikubo.ch> (Interkulturelle Bibliothek in Olten)

<https://www.ludothek-olten.ch> (Spiele ausleihen in Olten)

<http://www.basisschrift.ch/schriftdateien> (Basisschrift Download für Computer)

<http://www.wangenbo.ch/news.html> (Büchertauschbörse im Schulhaus Hinterbüel 1, findet monatlich statt)

Apps:

«Anton» Anton ist eine kostenlose und werbefreie Lern-App für Schüler. Sie bietet Übungen und interaktive Erklärungen zu allen wichtigen Fächern aus dem Schulunterricht, wie beispielsweise Mathe, Deutsch, Sachunterricht, Biologie und Musik.

«Antolin Lesespiele 1 / 2» Mit Antolin Lesespiele können Kinder ihre Lesefertigkeit auf spielerische Weise steigern. Dabei werden Konzentration und Wahrnehmung, Augenbewegung und Blickspanne trainiert. Dies fördert die Sicherheit bei der Worterfassung und verbessert die Lesefähigkeit der Kinder.

«Multidingsda» Mit dieser **App** können eure Kinder viele neue Wörter mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen lernen. Sie trainieren spielerisch das Hörverstehen und das Leseverständnis bei Alltagsthemen aus ihrer Lebenswelt. Es bietet sich an, die **App** zu Hause einzusetzen, in Förderstunden oder im DaZ-Bereich.

Übungsmaterial:

Mein Rätselblock zu unterschiedlichen Themen (z.B. erhältlich in Buchhandlungen, Supermärkten, auf der Post)



Junior

WAS IST WAS Junior Bücherreihe



<https://www.tiptoi.com/de/start/index.html>

Lernangebot für die 1. Klasse

Ideensammlung für das allgemeine, gemeinsame und spielerische Lernen:

Geschichten vorlesen/erzählen/nacherzählen/erfinden/zeichnen/pantomimisch darstellen

Spiele wie z.B. Ich sehe etwas, das du nicht siehst, Rätsel erfinden wie z.B. Was ist es? Es ist ein Tier, es ist gross und hat ein braunes Fell, es lebt in einer Höhle; es ist der Bär

Feinmotorik für das Schreiben trainieren: Spielen mit Sand, Bauen mit Lego und Bauklötzen, kneten, basteln, Buchstaben mit dem Finger schreiben (z.B. auf Rücken), zeichnen, kochen (z.B. Gemüse/Früchte schneiden), Puzzle, Freundschaftsbänder knüpfen, Bügelperlenbilder machen



Spiel zum Wortschatztraining

Schwungübungen: http://www.mompitz.de/Schwunguebungen_01.pdf

Mundmotorik trainieren: Trinken mit Strohhalm, Kirschkerne spucken, Verse aufsagen, Lieder singen, Zungenbrecher nachsprechen

Lesen lernen

<https://www.leseschlau-app.ch>

<http://www.janessig.com/apps-2/abc-starterkit-deutsch>

[https://www.schule-und-](https://www.schule-und-familie.de/assets/pdf/uebungsblaetter/Klasse_1_Lesen.pdf)

[familie.de/assets/pdf/uebungsblaetter/Klasse_1_Lesen.pdf](https://www.schule-und-familie.de/assets/pdf/uebungsblaetter/Klasse_1_Lesen.pdf)

Lesen in den Alltag miteinbeziehen z.B. Strassenschilder vorlesen, Zeitungsüberschriften vorlesen, beim Einkaufen Namen der Produkte vorlesen

Schreiben lernen

Ideensammlung für das gemeinsame, spielerische Lernen:

Ideensammlung zu Buchstaben / lautgetreue Wörter und Sätze schreiben: Einkaufsliste schreiben, Wunschlisten schreiben, Wörter mit Buchstaben legen (z.B. Buchstaben auf Legosteine schreiben, Buchstaben auf Post-it-Zettel schreiben, Buchstaben auf Kärtchen schreiben), Wörter stempeln, Buchstabensuppe kochen und Wörter schreiben lassen, Buchstaben aus Zopfteig/Salzteig/Knete formen und Wörter legen.

Spiel zum Lesen lernen



Lernangebot für die 2. Klasse

Lesetraining

<https://www.antolin.de>

<https://leseludi.de>

http://www.minibooks.ch/minibooks_lesen.cfm

Schreiben

Ideensammlung: Postkarte aus den Ferien schreiben, Briefe schreiben, Geburtstags Einladung schreiben, kurze Geschichten am Computer schreiben, zu Bildern eine Geschichte schreiben, Tagebuch schreiben

Lehrmittel / Bücher

Das Übungsheft 2, Rechtschreib- und Grammatiktraining

<https://www.schule-und->

familie.de/assets/pdf/uebungsblaetter/Klasse_2_Lesen.pdf

<https://www.ilern.ch/>

Lernmedien Mathematik

Wir zeigen Ihnen hier eine Auswahl von möglichen Lernmedien für die Mathematik. Wählen Sie das aus, was Ihnen und Ihrem Kind am besten entspricht.

Lehrmittel

- Mathestars 1 oder 2 «Fördern und Inklusion» (zum Einstieg in die 1. bzw. 2. Klasse geeignet)
- Mathestars 1 oder 2 «Grundwissen» (Grundwissen für die 1. bzw. 2. Klasse)

Das Lehrmittel Mathestars eignet sich zum Üben zu Hause, da die Kinder mit Selbstkontrolle lernen können. Es gibt aus dieser Reihe noch mehr Varianten. Hier sind nur die Wichtigsten aufgeführt.

Spiele

Bekannte Familienspiele:

Zur Förderung der mathematischen Fähigkeiten sind viele bekannte Tischspiele geeignet.

- Eile mit Weile Zählen (Zählen)
- Leiterlenspiel (Zählen)
- Yazzee (Zählen)
- Halli Galli (Mengenwahrnehmung)

Die folgenden Lernspiele sind in Buchläden (z.B. Schreiber Olten) oder online erhältlich.

- LÜK Mathekurs 1 bzw. 2, Heft und Kontrollgerät
- Bandolino für Mathematik 1./2. Klasse (verschiedene Variationen erhältlich)
- Mehrere Produkte aus der Reihe «Fit in Mathe» (SCHUBI –Verlag):
«Zählen bis 20»; «Rechnen bis 20» für die 1. Klasse
«Zählen bis 100»; «Rechnen bis 100» für die 2. Klasse
(anschauliche Darstellung und Kontrollgerät zur Selbstkontrolle).

Internetseiten

Folgender Link bezieht sich auf das Online-Lernprogramm vom Zürcher Lehrmittel, mit dem wir in der Schule arbeiten. Die Übungen sind dort kindgerecht und sehr anschaulich dargestellt. Material für 1. bis 6. Klasse vorhanden.

- <https://www.lehrmittelverlag-zuerich.ch/Lehrmittel-Sites/MathematikPrimarstufe/Mathematik1/Fertigkeitenerwerben/tabid/702/language/de-CH/Default.aspx> (für 1. Klasse)
- <https://www.lehrmittelverlag-zuerich.ch/Lehrmittel-Sites/MathematikPrimarstufe/Mathematik2/Fertigkeitenerwerben/tabid/786/language/de-CH/Default.aspx> (für 2. Klasse)
- <https://www.ilern.ch/>

Apps

Folgendes App kann im Appstore kostenlos runtergeladen werden. Es ist deshalb motivierend für die Kinder, weil es wie die üblichen Games mit aufsteigenden Levels arbeitet. Es gibt auch Sachaufgaben mit Bild und Text, die von den Eltern vorgelesen werden können, solange die Kinder noch nicht selber lesen können. Für wenig Geld gibt es noch eine erweiterte Version.

«König der Mathematik junior»

Diese App ist lustig für zwei Kinder, die wettbewerbsfreudig sind und etwa gleich stark. Plus – und Minusrechnen in allen Schwierigkeitsgraden (1. Bis 6. Klasse):

«Mathe Duell»

Weiter empfehlen wir eine App aus dem «Zahlenbuch». Auch hier sind Programme von der 1. bis 6. Klasse vorhanden.

«Blitzrechnen 1 bzw. 2» (ca. CH 7.- pro Stufe)

«Anton» Anton ist eine kostenlose und werbefreie Lern-App für Schüler. Sie bietet Übungen und interaktive Erklärungen zu allen wichtigen Fächern aus dem Schulunterricht, wie beispielsweise Mathe, Deutsch, Sachunterricht, Biologie und Musik.

«Bee-Bot» Der Bee-Bot ist mittlerweile ein Klassiker unter den Einstiegsrobotern. Mit ihm lassen sich spielerisch die ersten Schritte des Programmierens erlernen.

«Traffic Puzzle oder Unblock By Car» Die Polizei braucht deine Hilfe! Eine teuflische Kraft hat ein riesiges Durcheinander auf den Straßen angerichtet.

Und es gibt nur eine Person die helfen kann — du! Kombiniere gut, um die Probleme schnell zu lösen und rette damit die Stadt.