

LESESCHLAU-APP **ANLEITUNG SPIEL**

Allgemeine Hinweise	2
Übungen «Lauttafeln»	5
Übungen «Laut-/Buchstabentafeln»	8
Übungen «Buchstaben»	12
Sprachspiele	16
Weitere Informationen	18

ALLGEMEINE HINWEISE

Die App ist als Begleitung zum Lehrgang «Leseschlau» ab den ersten «Leseversuchen» mit den Lauttafeln einsetzbar. Die Buchstabenauswahl der Übungen können dem Fortschritt des Lesens angepasst werden. Der Schwierigkeitsgrad ist den steigenden Anforderungen angepasst. Die Aufgaben werden von einem oder von zwei Kindern am Computer oder Tablet durchgespielt.

Die Übungen zu den «Buchstaben» und die Spiele können unabhängig vom Erstleselehrgang eingesetzt werden.

Lizenzierung und Installation

Die Anleitungen zur Lizenzierung und Installation der Lernsoftware finden Sie auf www.leseschlau-app.ch als PDF-Downloads.

Start auf dem Computer

Starten Sie das Programm auf dem Computer mit einem Doppelklick auf das L-Icon (Leseschlau.exe bzw. Leseschlau.app). Falls nur die Testversion läuft, kontaktieren Sie Ihren IT-Verantwortlichen.

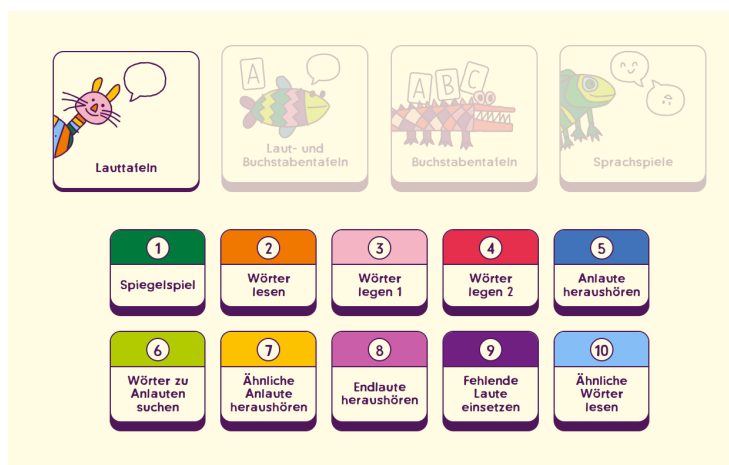
Start auf dem Tablet

Tippen Sie die installierte App auf dem Tablet an. Falls nur die Testversion läuft, kontaktieren Sie Ihren IT-Verantwortlichen.

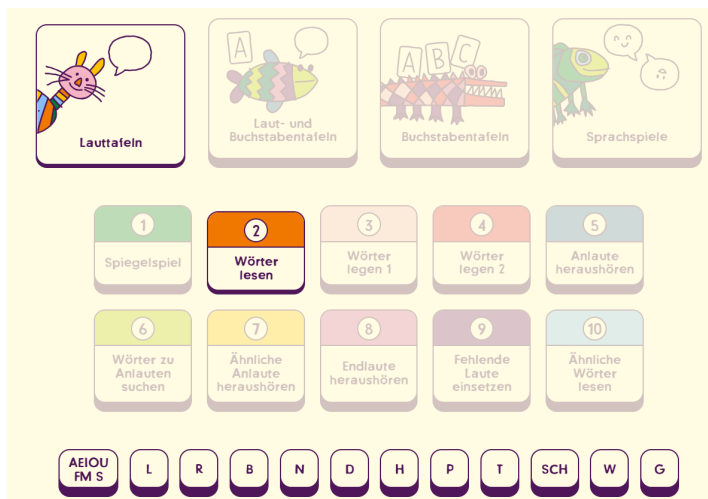
Navigation in der Software



Die Übungen lassen sich über das Hauptmenü anwählen. Hier finden Sie die Rubriken «Lauttafel» (entspricht Phase 1), «Laut- und Buchstabentafeln» (Phase 2) und «Buchstabentafeln» (Phase 3). In den «Sprachspielen» finden sich vertiefende Games und Übungen. Klicken Sie auf die gewünschte Rubrik, um die Übersicht der Übungen zu öffnen.

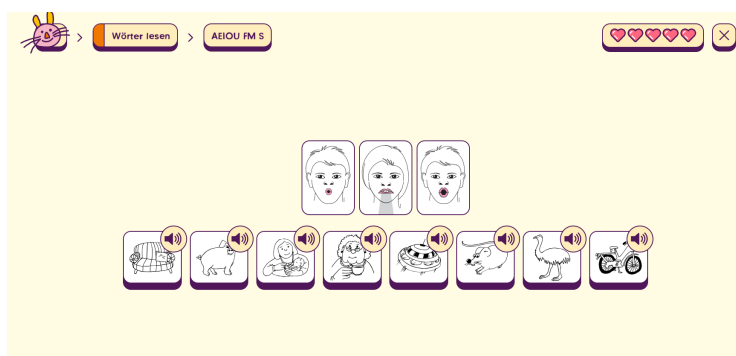


Wählen Sie nun die gewünschte Übung.

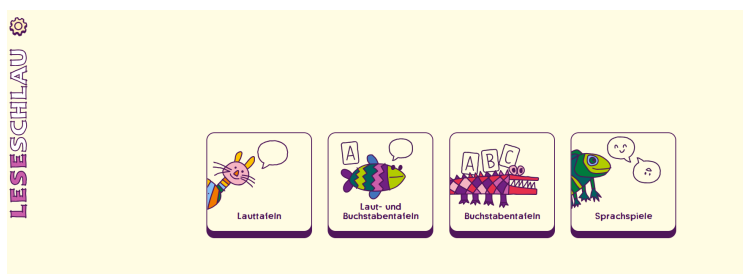


Und in einem letzten Schritt den zu lernenden Laut. Dabei bauen die Übungen von links nach rechts aufeinander auf.

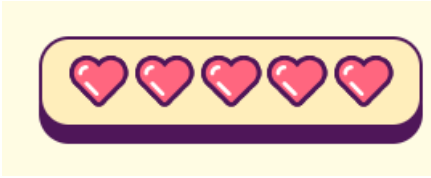
Die Navigation wurde so gestaltet, dass auch Kinder, die noch nicht lesen können, selbstständig zurechtkommen. Die Lehrperson kann einen klaren Auftrag erteilen, ohne dass die Kinder diesen lesen müssen. Beispielsweise «Katze → 2» oder «Katze → Orange → B». Die Kinder müssen lediglich den zu üübenden Buchstaben erkennen. Dies ist auch Kindern möglich, die noch nicht lesen können: zum Beispiel mithilfe eines Zettels oder einem Bild an der Wandtafel (Katze + roter Punkt + B).



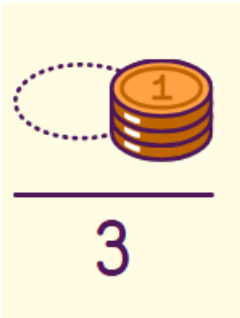
Mit einem Klick auf das Brotkrumen- Menü oben links können Sie jederzeit von der Aufgabe zurück in die Menüs springen. Mit dem «X» rechts neben den Herzen beenden Sie die Aufgabe und kehren zum letzten Menü zurück.



Ganz links über dem Logo befindet sich ein Zahnrad-Symbol. Hier gelangen Sie zu den Einstellungen zu Ihrem Account.



Damit die Kinder die Aufgaben gezielt ausführen, statt wild zu klicken, verlieren sie bei falschen Antworten ein Herz. Sind alle Herzen weg, startet das Spiel neu. Die Anzahl Herzen wurde an die Schwierigkeit der jeweiligen Aufgaben angepasst.

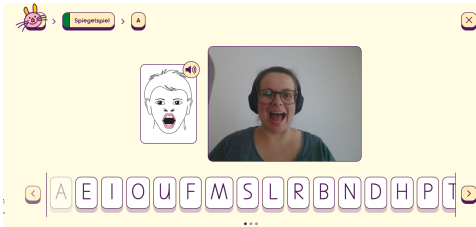


Links unten sammeln die Kinder Münzen für richtig gelöste Aufgaben. Ab jeweils 25 Münzen erscheint eine Überraschungsanimation.

ÜBUNGEN

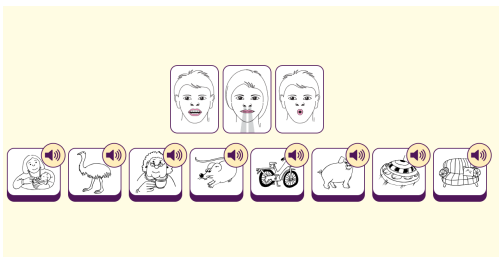
«LAUTTAFELN»

«Spiegelspiel»



Diese Übung entspricht dem Einstieg im Handbuch (siehe Seite 85). Versuche, die Mundstellungen nachzuahmen. Statt eines Spiegels kommt hier die Kamera des Computers oder des Tablets zum Einsatz.

«Wörter lesen»



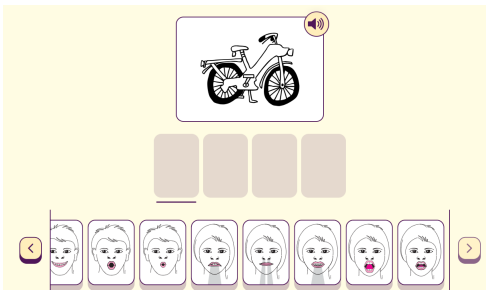
Lies das Wort, das mit den Lauttafeln gelegt ist. Suche das entsprechende Bildkärtchen und drücke darauf. Mit einem Klick auf das Audio-Symbol wird das abgebildete Wort vorgelesen.

«Wörter legen 1»



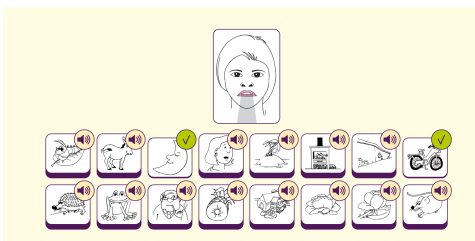
Oben siehst du ein Bild. Lege dieses Wort. Drücke in der richtigen Reihenfolge auf die Lauttafeln bzw. zieh sie nach oben auf die grauen Flächen. Wenn du einen Fehler gemacht hast, kannst du auf die Löschaste klicken, so startet die Aufgabe neu.

«Wörter legen 2»



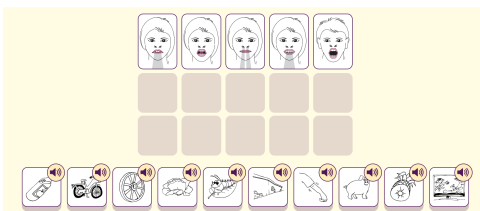
Lege das gesuchte Wort. Drücke oder ziehe die richtigen Lauttafeln auf die grauen Felder. Du findest die Lauttafeln, wenn du am Schieber ziehst oder den die Tasten drückst. Wenn du einen Fehler gemacht hast, klicke auf die Löschtaaste neben den grauen Flächen. Jetzt kannst du nochmals beginnen.

«Anlaute heraushören»



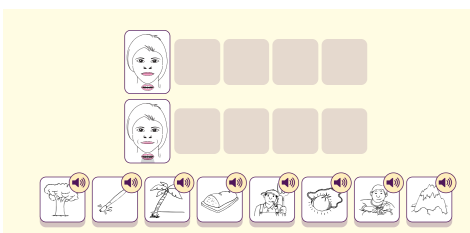
Oben erscheint eine Lauttafel, unten siehst du 16 Bildkärtchen. Drücke ein Bildkärtchen, das mit diesem Laut beginnt.

«Wörter zu Anlauten suchen»



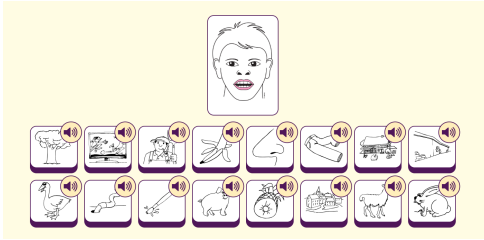
Oben siehst du verschiedene Laute. Überlege, welche Bilder mit den Lauten beginnen und ziehe sie unter die richtige Lauttafel.

«Ähnliche Anlaute heraushören»



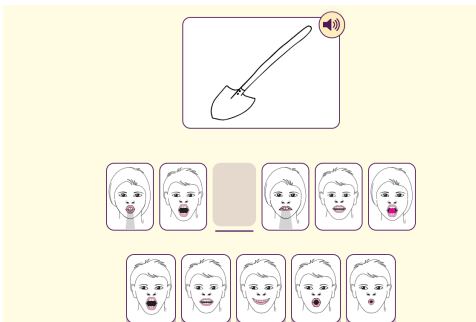
Überlege, mit welchem Laut das Wort beginnt. Ziehe das Bild neben die richtige Lauttafel.

«Endlaute heraushören»



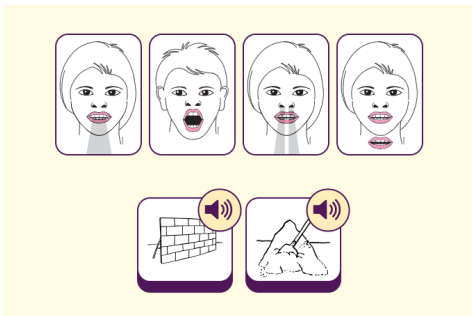
Oben erscheint eine Lauttafel, unten siehst du 16 Bildkärtchen. Drücke auf ein Bildkärtchen, das mit diesem Laut endet.

«Fehlende Lauttafeln einsetzen»



Oben siehst du ein Bildkärtchen. Unten ist das Wort mit Lauttafeln gelegt. Ein Laut fehlt. Drücke auf die fehlende Lauttafel oder ziehe sie in die Lücke.

«Ähnliche Wörter lesen»

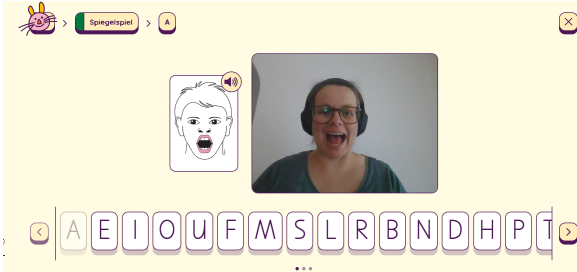


Lies das Wort genau. Drücke auf das richtige Bildkärtchen.

ÜBUNGEN

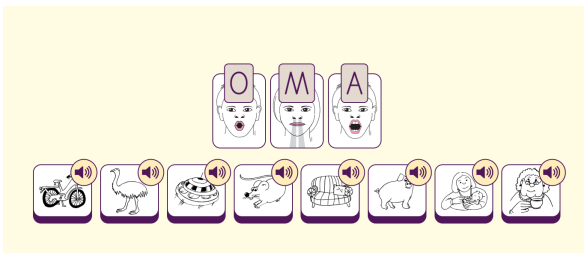
«LAUT-/BUCHSTABENTAFELN»

«Spiegelspiel»



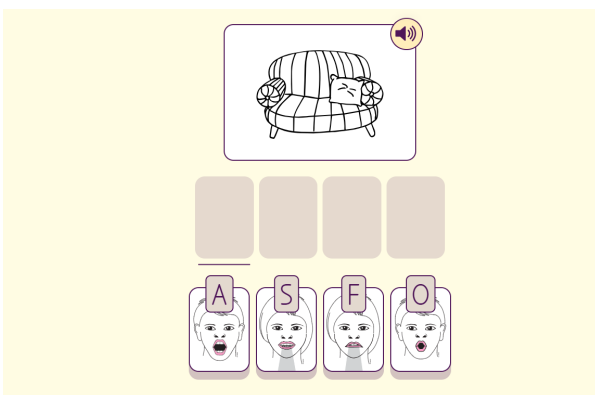
Diese Übung entspricht dem Einstieg im Handbuch (siehe Seite 85). Versuche, die Mundstellungen nachzuahmen. Statt eines Spiegels kommt hier die Kamera des Computers oder des Tablets zum Einsatz.

«Wörter lesen»



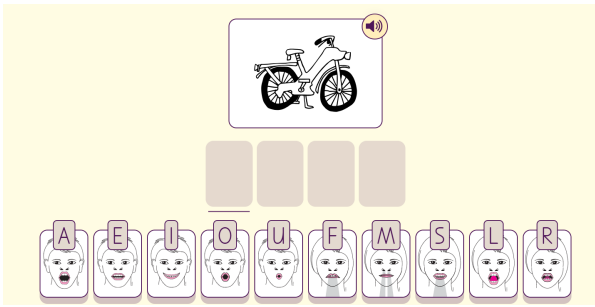
Lies das Wort, das mit den Laut- / Buchstabentafeln gelegt ist. Suche das entsprechende Bildkärtchen und drücke darauf.

«Wörter legen 1»



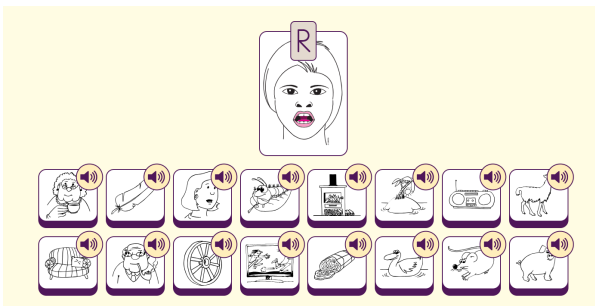
Oben siehst du ein Bild. Lege dieses Wort. Drücke in der richtigen Reihenfolge auf die Laut- / Buchstabentafeln bzw. zieh sie nach oben auf die grauen Flächen. Wenn du einen Fehler gemacht hast, kannst du auf die Löschaste klicken, so startet die Aufgabe neu.

«Wörter legen 2»



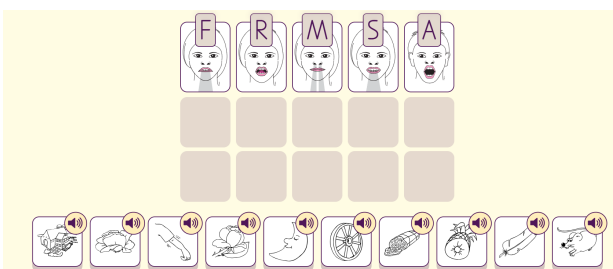
Lege das gesuchte Wort. Drücke oder ziehe die richtigen Laut-/Buchstabentafeln auf die grauen Felder. Du findest diese, wenn du am Schieber ziehst oder den die Tasten drückst. Wenn du einen Fehler gemacht hast, klicke auf die Löschtaste neben den grauen Flächen. Jetzt kannst du nochmals beginnen.

«Anlaute heraushören»



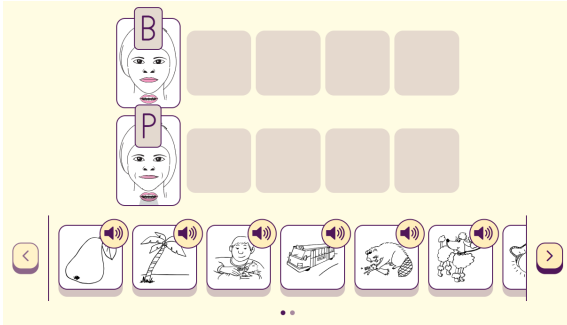
Oben erscheint eine Laut-/Buchstabentafel, unten siehst du 16 Bildkärtchen. Drücke ein Bildkärtchen, das mit diesem Laut beginnt.

«Wörter zu Anlauten suchen»



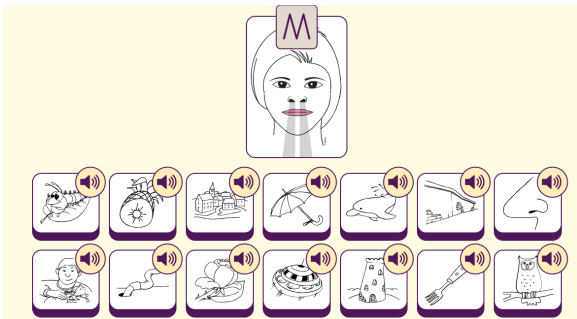
Oben siehst du verschiedene Laut-/Buchstabentafeln. Überlege, welche Bilder mit den Lauten beginnen und ziehe sie unter die richtige Laut-/Buchstabentafeln.

«Ähnliche Anlaute heraushören»



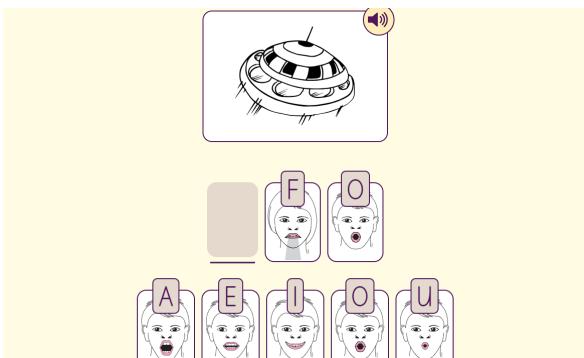
Überlege, mit welchem Laut das Wort beginnt. Ziehe die Bilder neben die richtige Laut-/Buchstabentafel.

«Endlaute heraushören»



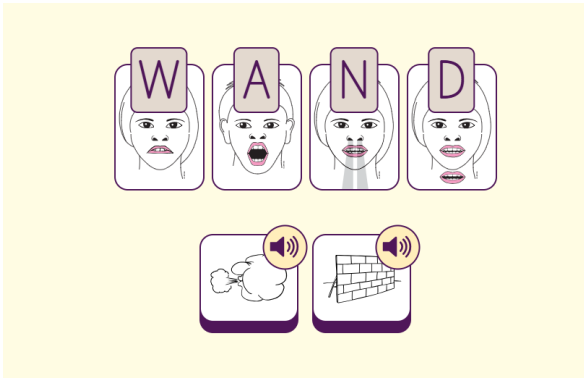
Oben erscheint eine Laut-/Buchstabentafel, unten siehst du 16 Bildkärtchen. Drücke auf ein Bildkärtchen, das mit diesem Laut endet.

«Fehlende Lauttafeln einsetzen»



Oben siehst du ein Bildkärtchen. Unten ist das Wort mit Laut-/Buchstabentafeln gelegt. Ein Laut fehlt. Drücke auf die fehlende Laut-/Buchstabentafel oder ziehe sie in die Lücke.

«Ähnliche Wörter lesen»

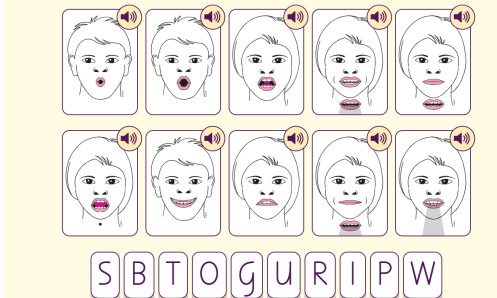


Lies das Wort genau. Drücke auf das richtige Bildkärtchen.

ÜBUNGEN

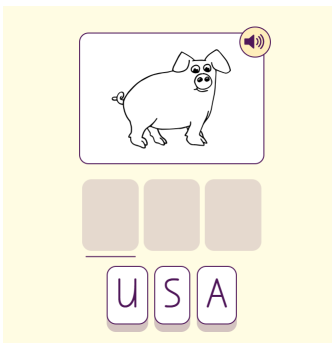
«BUCHSTABEN»

«Lauttafeln – Buchstaben zuordnen»



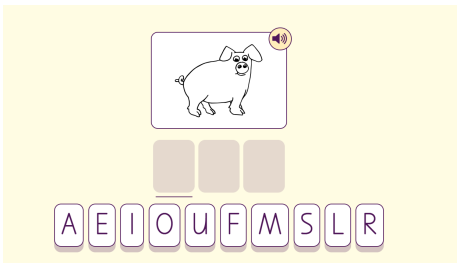
Ziehe die Buchstaben auf die passende Lauttafel.

«Wörter legen 1»



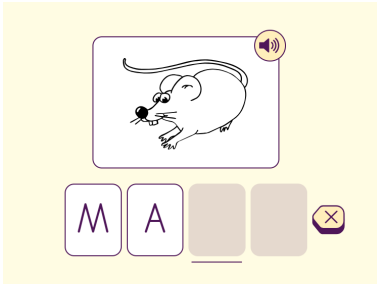
Oben siehst du ein Bild. Lege dieses Wort. Drücke in der richtigen Reihenfolge auf die Buchstaben bzw. zieh sie nach oben auf die grauen Flächen. Wenn du einen Fehler gemacht hast, kannst du auf die Löschtaste klicken, so startet die Aufgabe neu.

«Wörter legen 2»



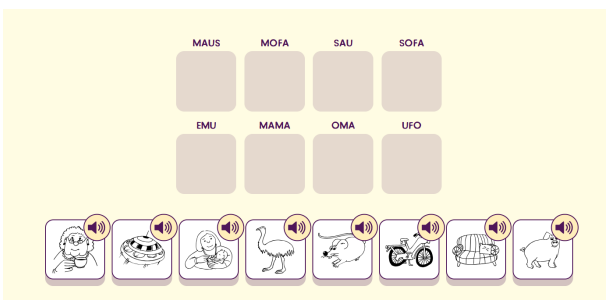
Lege das gesuchte Wort. Drücke oder ziehe die richtigen Buchstaben auf die grauen Felder. Wenn du einen Fehler gemacht hast, klicke auf die Löschtaste neben den grauen Flächen. Jetzt kannst du nochmals beginnen.

«Wörter mit der Tastatur schreiben»



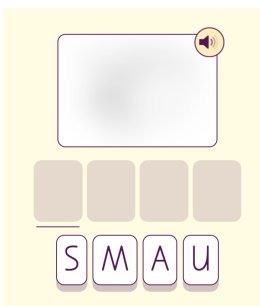
Du siehst oben ein Bild. Schreibe das Wort mit der Tastatur. Wenn du einen Fehler gemacht hast, drücke die Löschtaste oder drücke auf den falschen Buchstaben.

«Wörter lesen»



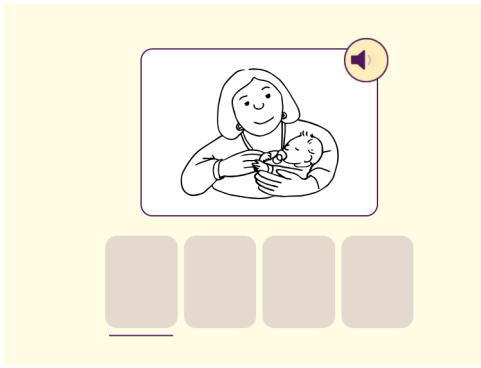
Lies ein Wort. Ziehe das passende Bildkärtchen auf den freien Platz unter dem Wort.

«Wörter hören und legen»



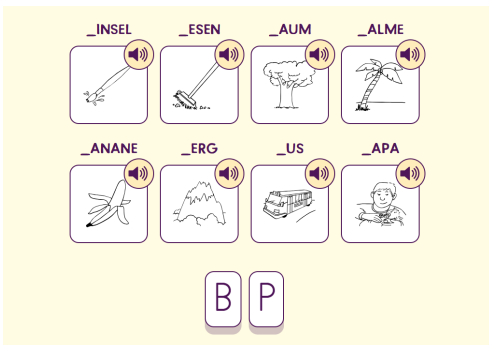
Du hörst ein Wort. Wenn du das Wort nochmals hören möchtest, drücke auf das Audio-Symbol. Drücke in der richtigen Reihenfolge auf die Buchstaben oder ziehe sie nach oben, um das gesuchte Wort zu legen. Wenn du einen Fehler gemacht hast, drücke die Löschtaste. Jetzt kannst du nochmals beginnen.

«Wörter hören und mit der Tastatur schreiben»



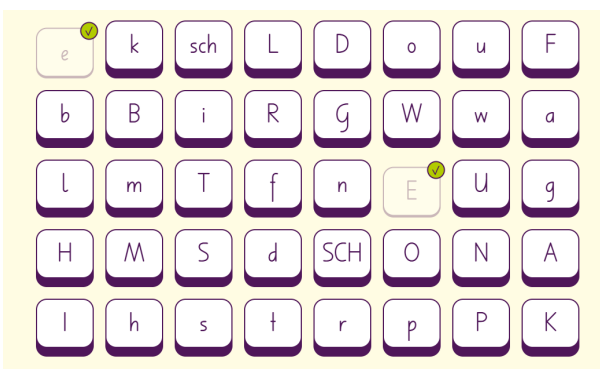
Du hörst ein Wort. Schreibe das Wort mit der Tastatur. Wenn du einen Fehler gemacht hast, drücke die Löschtaste oder drücke auf den falschen Buchstaben. Schreibe das Wort nochmals. Willst du das Wort hören, drücke auf das Audio-Symbol.

«Grossbuchstaben einsetzen»



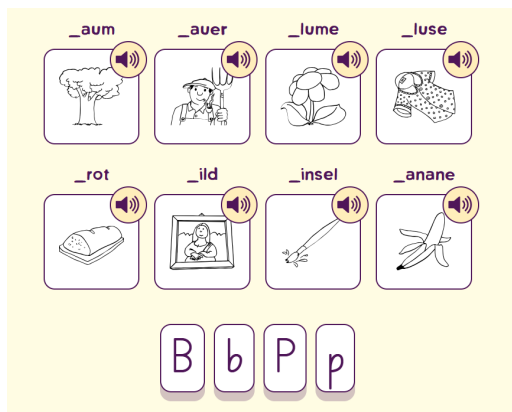
Du siehst Bilder und Wörter. Bei den Wörtern fehlt ein Buchstabe. Ziehe den richtigen Buchstaben in die Lücke.

«Gross- und Kleinbuchstaben zuordnen»



Du siehst Grossbuchstaben und Kleinbuchstaben. Klicke die zusammengehörenden Buchstaben an.

«Gross- und Kleinbuchstaben einsetzen»



Du siehst Bilder und Wörter. Bei den Wörtern fehlt ein Buchstabe. Ziehe den richtigen Buchstaben in die Lücke und achte auf die Gross- und Kleinschreibung.

SPRACHSPIELE

«Zuordnen»



Ziehe die Wortkärtchen auf die entsprechenden Bildkärtchen.

«Domino – Wörter anfügen»



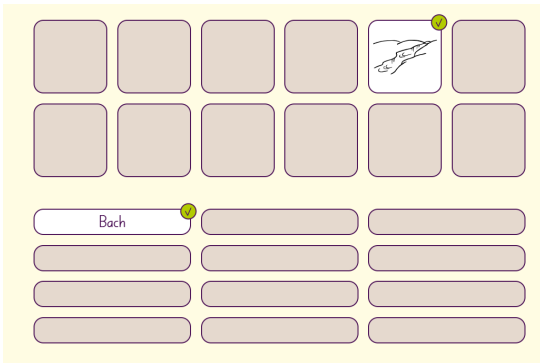
Oben erscheint eine Dominokarte. Suche unten nach der Karte, die in die Reihe passt und ziehe sie nach oben auf die graue Fläche.

«Domino – Bilder anfügen»



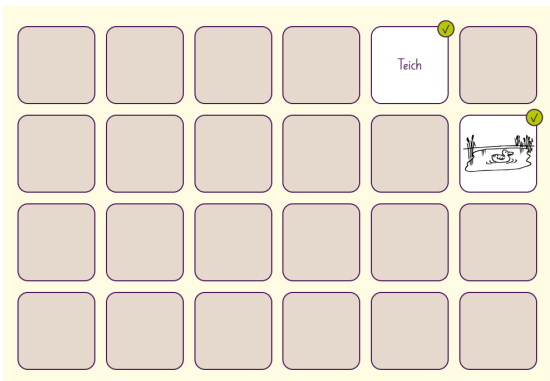
Oben erscheint eine Dominokarte. Suche unten nach der Karte, die in die Reihe passt und ziehe sie nach oben auf die graue Fläche.

«Memory 1»



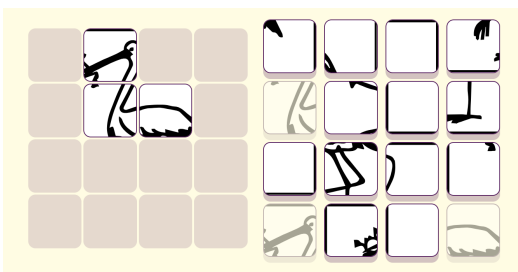
Suche die zusammengehörenden Bilder und Wörter. Drücke auf ein Quadrat und auf ein Rechteck. Ein Bild und ein Wort erscheinen. Passen die zwei nicht zusammen, werden sie wieder umgedeckt. Stimmen die beiden überein, erscheint ein grünes Häkchen.

«Memory 2»



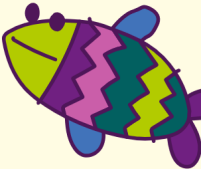
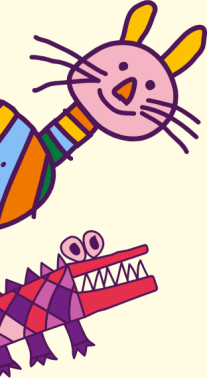
Suche die zusammengehörenden Bilder und Wörter. Drücke auf zwei Karten. Passen die zwei nicht zusammen, werden sie wieder umgedeckt. Stimmen die beiden überein, erscheint ein grünes Häkchen.

«Puzzle»



Ziehe die Puzzleteile an die richtigen Stellen. Achte besonders auf die Ränder der Teile.

WEITERE INFORMATIONEN



Privatlizenz
CHF 6.00
jährlich, inkl. MwSt
Wählen

Schullizenz
CHF 2.90
jährlich, inkl. MwSt
Wählen

Kostenlose Testversion
Starten

Anleitung
[↓ Installation](#) [↓ Lizenzierung](#)

© 2026, Leseschlau [Support](#) [FAQ](#) [Impressum](#) [AGB](#) [Datenschutzerklärung](#)

Weitere Informationen zur Installation und zur Lizenzierung finden Sie unten auf und im FAQ der Website: www.leseschlau-app.ch