

## GraLeV – Leitfaden für Testleitung/Lehrperson

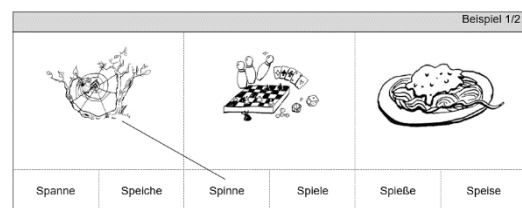
1. Das Leseheft wird ausgeteilt. Es wird verdeckt am Tisch platziert, so dass gemeinsam begonnen werden kann.
2. Wenn alle Hefte ausgeteilt sind, dann dürfen alle Kinder gemeinsam das Heft umdrehen. Die Daten der Kinder werden gemeinsam auf dem Deckblatt ausgefüllt.
3. Erklärung des Stoppmännchens:

„Seht ihr dieses Bild am Ende der Seite? Welches Schild hält denn das Männchen in der Hand? Was könnte das bedeuten? (...) Genau: dort musst du stoppen. Du darfst nicht umblättern. Wir blättern dort dann erst gemeinsam um. Ich gebe euch dafür das Zeichen“



## Spiel mit Wörtern

Für die Beispiele ist die Zeit unbegrenzt. Es ist wichtig, dass wirklich jedes Kind anhand der Beispiele versteht, was zu tun ist.



- „Jetzt machen wir ein Spiel mit Wörtern. Sieh dir dazu mal das erste Beispiel an. Du siehst immer drei Bilder und darunter stehen sechs Wörter. Zu jedem Bild suchst du das richtige Wort. Verbinde das Wort mit dem passenden Bild. Versuchen wir es mal gemeinsam. Das erste Bild ist schon mit dem passenden Wort verbunden. Wer liest mal bitte vor, welches Wort das ist? (...) Wer liest mir mal bitte die anderen Wörter vor beim ersten Beispiel? (...) Jetzt versucht jeder für sich das richtige Wort zum zweiten Bild zu finden. Verbinde das Bild mit dem Wort. (...) Wer kann mir das passende Wort sagen? (...) Wenn du etwas falsch verbindest, dann radier bitte nicht. Streiche einfach den Strich 2x durch. (auf der Tafel zeigen) Versuch jetzt mal das letzte Bild mit dem passenden Wort zu verbinden.“ (Die Kinder noch das letzte Bild im Beispiel 1 lösen lassen, gemeinsam korrigieren und sicherstellen, dass alle verstanden haben, was zu tun ist, Fehler klären).
- „Jetzt versucht mal allein das zweite Beispiel zu lösen.“ (herumgehen und schauen, ob die Kinder wissen, was zu tun ist, Hilfestellungen sind hier noch erlaubt – wichtig: alle müssen verstehen, was sie zu tun haben)

Für die Aufgaben ist die Zeit begrenzt. Für alle Aufgaben haben die Kinder insgesamt 3 Minuten Zeit. Die Zeit muss manuell mitgestoppt werden.

- „Super, jetzt haben alle verstanden, was zu tun ist. Auf den nächsten Seiten gibt es mehrere solche Aufgaben. Arbeite so schnell und genau, wie möglich. Fülle die Aufgaben von oben nach unten aus und beantworte sie allein. Verbinde so, wie du am ehesten denkst, dass es passt. Nicht vergessen: Bitte radier nicht, sondern streich den Strich durch, wenn du deine Meinung änderst. Mach danach einfach einen neuen. Du darfst so lange arbeiten, bis ich STOPP sage. Wenn ich STOPP sage, dann legst du deinen Stift bitte hin und streckst deine Hände in die Höhe. Wenn du das STOPP-Männchen siehst, bitte

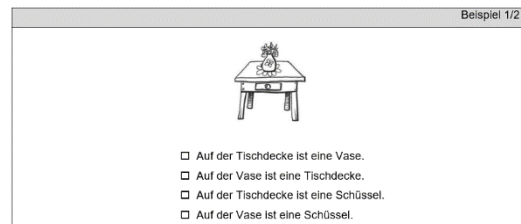
*auch nicht weiterblättern. Mach dir keine Sorgen, wenn du nicht fertig wirst. Fast kein Kind schafft es, fertig zu werden.  
Sind alle bereit? Dann geht es jetzt los.“*

Nachdem die 3 Minuten vorbei sind:

- *„STOPP. Die Zeit ist jetzt vorbei. Lege bitte jetzt deinen Stift hin und strecke deine Hände in die Höhe. Wir gehen nun weiter zum nächsten Spiel. Bitte blättere dafür auf Seite 6.“* (kontrollieren, ob jedes Kind auf der Seite 6 ist)

## Spiel mit Sätzen

Für die Beispiele ist die Zeit unbegrenzt. Es ist wichtig, dass wirklich jedes Kind anhand der Beispiele versteht, was zu tun ist.



- *„Jetzt machen wir ein Spiel mit Sätzen. Sieh dir dazu mal das erste Beispiel an. Du siehst immer ein Bild und darunter stehen vier Sätze. Aber nur ein Satz passt zum Bild. Kreuze den richtigen Satz zum Bild an. Versuchen wir es mal gemeinsam. Wer liest mir mal bitte die Sätze vor beim ersten Beispiel? (...) Versucht jetzt mal den richtigen Satz anzukreuzen. Wenn du etwas falsch angekreuzt hast, dann radriere bitte nicht. Male einfach das Kästchen schnell komplett aus.“* (auf der Tafel zeigen: nicht schön, sondern vor allem schnell muss es gehen, eher kritzeln – die Kinder müssen verstehen, dass es um Zeit geht) (Die Kinder Beispiel 1 lösen lassen, gemeinsam korrigieren und sicherstellen, dass alle verstanden haben, was zu tun ist, Fehler klären).
- *„Jetzt versucht mal allein das zweite Beispiel zu lösen.“* (herumgehen und schauen, ob die Kinder wissen, was zu tun ist, Hilfestellungen sind hier noch erlaubt – wichtig: alle müssen verstehen, was sie zu tun haben)

Für die Aufgaben ist die Zeit begrenzt. Für alle Aufgaben haben die Kinder insgesamt 3 Minuten Zeit. Die Zeit muss manuell mitgestoppt werden.

- *„Super, jetzt haben alle verstanden, was zu tun ist. Auf den nächsten Seiten gibt es mehrere solche Aufgaben. Arbeite so schnell und genau, wie möglich. Fülle die Aufgaben von oben nach unten aus und beantworte sie allein. Kreuze das an, was für dich am besten passt. Nicht vergessen: Bitte radriere nicht, sondern male das Kästchen ganz schnell an, wenn du deine Meinung änderst. Mach danach einfach ein neues Kreuz. Du darfst so lange arbeiten, bis ich STOPP sage. Wenn ich STOPP sage, dann legst du deinen Stift bitte hin und streckst deine Hände in die Höhe. Wenn du das STOPP-Männchen*

siehs,t bitte auch nicht weiterblättern. Mach dir keine Sorgen, wenn du nicht fertig wirst. Fast kein Kind schafft es, fertig zu werden. Sind alle bereit? Dann geht es jetzt los.“

Nachdem die 3 Minuten vorbei sind:

- „STOPP. Die Zeit ist jetzt vorbei. Lege bitte jetzt deinen Stift hin und strecke deine Hände in die Höhe. Wir gehen nun weiter zum nächsten Spiel. Bitte blättere dafür auf Seite 13.“ (kontrollieren, ob jedes Kind auf der Seite 13 ist)

## Spiel mit Quatschgeschichten

Für das Beispiel ist die Zeit unbegrenzt. Es ist wichtig, dass wirklich jedes Kind anhand der Beispiele versteht, was zu tun ist.

Beispiel 1/1

**Tinatos haben sechs Finger an jeder Hand. Einer davon heißt Kanat. Nur der Kanat hat keinen Nagel.**

Was steht in der Geschichte?

- Tinatos haben keine Hände.
- Ein Kanat ist kein Finger.
- Tinatos haben zwei Hände.
- Ein Finger von Tinatos heißt Kanat.

Was steht in der Geschichte?

- Alle Finger außer dem Kanat haben Nägel.
- Kein Finger von Tinatos hat Nägel.
- Alle Finger von Tinatos haben Nägel.
- Den Kanat benutzen Tinatos zum Kratzen.

- „Jetzt machen wir ein Spiel mit Quatschgeschichten. Du siehst immer eine kurze Geschichte zu irgendetwas, was es eigentlich nicht gibt – z.B. eine Tätigkeit, ein Tier oder ähnliches. Und darunter stehen zwei Fragen mit je vier Antwortmöglichkeiten. Aber zu jeder Frage passt immer nur eine Antwort. Kreuze die richtige Antwort zur Frage an. Versuchen wir es mal gemeinsam. Wer liest mir bitte die erste Quatschgeschichte und die erste Frage vor beim Beispiel? (...) Wer liest mir mal bitte die vier Antworten vor? (...) Versucht jetzt mal bei der ersten Frage den richtigen Satz anzukreuzen. Wenn du etwas falsch angekreuzt hast, dann radriere bitte nicht. Male einfach das Kästchen komplett und schnell aus.“ (auf der Tafel zeigen: nicht schön, sondern vor allem schnell muss es gehen, eher kritzeln – die Kinder müssen verstehen, dass es um Zeit geht)) (Die Kinder Frage 1 lösen lassen, gemeinsam korrigieren und sicherstellen, dass alle verstanden haben, was zu tun ist, Fehler klären).
- „Jetzt versucht mal allein die zweite Frage zu der Geschichte zu lösen.“ (herumgehen und schauen, ob die Kinder wissen, was zu tun ist, Hilfestellungen sind hier noch erlaubt – wichtig: alle müssen verstehen, was sie zu tun haben)

Für die Aufgaben ist die Zeit begrenzt. Für alle Aufgaben haben die Kinder insgesamt 3 Minuten Zeit. Die Zeit muss manuell mitgestoppt werden.

- „Super, jetzt haben alle verstanden, was zu tun ist. Auf den nächsten Seiten gibt es mehrere solche Geschichten und immer 2 Fragen dazu. Arbeite so schnell und genau, wie möglich. Fülle die Aufgaben von oben nach unten aus und beantworte sie allein. Kreuze das an, was für dich am besten passt. Nicht vergessen: Bitte radriere nicht, sondern male das Kästchen an, wenn du deine Meinung änderst. Mach danach einfach ein neues Kreuz. Du darfst so lange arbeiten, bis ich STOPP sage. Wenn ich STOPP sage, dann legst du deinen Stift bitte hin und streckst deine Hände in die Höhe. Wenn du das STOPP-

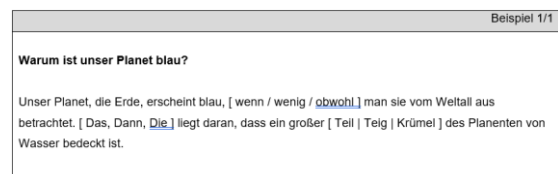
*Männchen siehst, bitte auch nicht weiterblättern. Mach dir keine Sorgen, wenn du nicht fertig wirst. Fast kein Kind schafft es, fertig zu werden.  
Sind alle bereit? Dann geht es jetzt los.“*

Nachdem die 3 Minuten vorbei sind:

- *„STOPP. Die Zeit ist jetzt vorbei. Lege bitte jetzt deinen Stift hin und strecke deine Hände in die Höhe. Wir gehen nun weiter zum nächsten und letzten Spiel. Bitte blättere dafür auf Seite 18.“* (kontrollieren, ob jedes Kind auf der Seite 18 ist)

## Spiel mit Lückentexten

Für das Beispiel ist die Zeit unbegrenzt.



- *„Jetzt machen wir ein Spiel mit Lückentexten. Du siehst immer eine kurze Geschichte und darin sind einige Wörter ersetzt durch eine Klammer. In dieser Klammer stehen immer drei Wörter. Aber es passt immer nur ein Wort aus der Klammer in den Text. Kreise das richtige Wort ein. Versuchen wir es mal gemeinsam. Wer liest mir bitte die Überschrift und den ersten Satz vor beim Beispiel, mit allen Wörtern in der Klammer? (...) Versucht jetzt mal beim ersten Satz das richtige Wort einzukreisen. Wenn du etwas falsch eingekreist hast, dann radiere bitte nicht. Streiche einfach den Kreis 2x durch.“* (auf der Tafel zeigen) (Die Kinder den ersten Satz lösen lassen, gemeinsam korrigieren und sicherstellen, dass alle verstanden haben, was zu tun ist, Fehler klären).
- *„Jetzt versucht mal allein den zweiten Satz zu lösen.“* (herumgehen und schauen, ob die Kinder wissen, was zu tun ist, Hilfestellungen sind hier noch erlaubt – wichtig: alle müssen verstehen, was sie zu tun haben)

Für die Aufgaben ist die Zeit begrenzt. Für alle Aufgaben in beiden Texten haben die Kinder insgesamt 100 Sekunden Zeit. Die Zeit muss manuell mitgestoppt werden.

- *„Super, jetzt haben alle verstanden, was zu tun ist. Auf der nächsten Seite gibt es zwei solche Lückentexte mit vielen solchen Klammern. Arbeite so schnell und genau, wie möglich. Fülle die Aufgaben von oben nach unten aus und beantworte sie allein. Kreise in den Klammern immer das Wort ein, das für dich am besten in den Satz passt. Nicht vergessen: Bitte radiere nicht, sondern streiche den Kreis 2x durch, wenn du deine Meinung änderst. Mach danach einfach einen neuen Kreis. Du darfst so lange arbeiten, bis ich STOPP sage. Wenn ich STOPP sage, dann legst du deinen Stift bitte hin und streckst deine Hände in die Höhe. Wenn du das STOPP-Männchen siehst, bitte auch nicht weiterblättern. Mach dir keine Sorgen, wenn du nicht fertig wirst. Fast kein Kind schafft es, fertig zu werden.“*

*Sind alle bereit? Dann geht es jetzt los.“*

Nachdem die 100 Sekunden vorbei sind:

- *„STOPP. Die Zeit ist jetzt vorbei. Lege bitte jetzt deinen Stift hin und strecke deine Hände in die Höhe. Wir sind jetzt fertig mit unserem Spiel und ich sammle die Lesehefte wieder ein.“*

## Häufige Fragen

- Wie viel **Zeit**? – Den Kindern einfach mitteilen ✓
- **Sorgen**, weil nicht alle Übungen beantwortet wurden – ganz normal und gar kein Problem ✓
  - ➔ *„Mach dir keine Sorgen, wenn du nicht fertig wirst. Fast kein Kind schafft es, fertig zu werden.“*
- Wollen anderen **Stift** verwenden ✓ (sollte aber gut lesbar sein, nicht während der Aufgabe wechseln – es muss klar sein, dass es um Zeit geht!)
- Wollen das Wort anders **markieren** (nicht verbinden) ✗
- Fragen zur richtigen **Aufgabenbeantwortung** ✗
  - ➔ *„Wähle das aus, was du am ehesten denkst“*