



www.amira-lesen.de



Ein Leseförderprogramm für Zweitsprachenlerner und Kinder mit multikulturellem Hintergrund

Umfang des Programms

- 34 Geschichten
- 8 Sprachen
- 8 Spiele, 1 Bastelseite
- Hörseite
- Informationen über das Programm
- Kinderbuch-Tipps
- Shop
- Didaktisches Material
- Handyversion
- Downloadversion



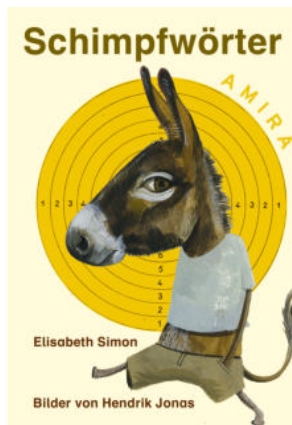
AMIRA-Geschichten

Lese-Geschichten in drei Lesestufen:

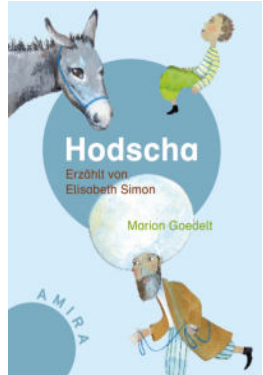
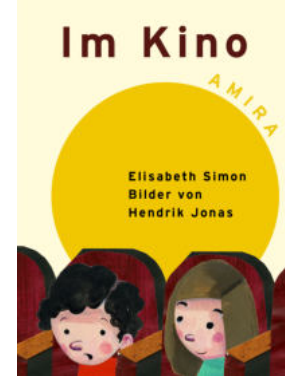
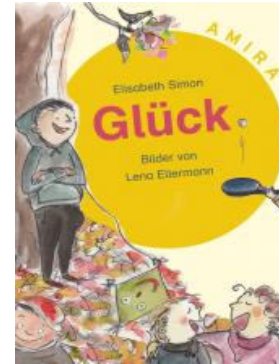
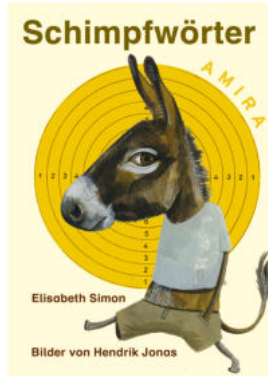
Gelbe Bücher

Blaue Bücher

Grüne Bücher



32 AMIRA - Geschichten



Die Geschichten in 9 Sprachen



Text und Audio



Drei Lesestufen

gelbe Hefte: 60-150 Wörter

بَيْتِي أَحْمَرُ. سَطْحُهُ
أَزْرَقُ. أَخْضَرُ بَابُهُ. هَذِهِ
الْوَانَةُ. مَا لِي وَمَالُهُ؟

رَمَادِيَّةُ اللَّوْنِ هِيَ الْفَأْرَةُ.
تَنْظُرُ مِنَ الشَّبَاكِ الْأَصْفَرِ
هَذِهِ الْمَرَّةَ.



Drei Lesestufen

blaue Hefte: 150 – 500 Wörter

Achmat muss Taariq helfen!
Er weiß, was zu tun ist.



Er schlägt auf das Wasser,
dass es hoch aufspritzt. Er
strampelt wie wild mit den
Beinen.
Das sieht der Hai und wird
neugierig. Er lässt Taariq los
und schießt auf Achmat zu.



Drei Lesestufen

grüne Hefte: 500 bis 1200 Wörter



Die „Slumdrummers“ werden
immer bekannter. Man
kennt sie jetzt in
ganz Kenia.
Und dann

stellt euch vor, hat eines Tages
die Königin von England einen
Brief geschrieben. Sie möchte die
Trommler bei ihrem 60jährigen
Thronjubiläum am 3. Juni 2012
vor ihrem Schloss in London
hören. Sie sind eingeladen, nach
England zu kommen und beim
größten Straßenfest Englands
zu trommeln.

Und sie kommen und trommeln und
trommeln und trommeln. Kann man
sich das vorstellen? Alle Instru-
mente sind von der Müllhalde in
Afrika! Und das macht so viel Spaß!

Die AMIRA-Geschichte animiert!



Mehrsprachigkeit

Deutsch
Bilderbuch
Italienisch
Türkisch
Russisch
Arabisch
Englisch
Polnisch
Farsi
Spanisch

Das Riesenspielzeug
Das Riesenmädchen
muss staunen! So viele
winzige Dinge, die alle
so hübsch sind. Manche
zappeln sogar. Die
nimmt sie einfach mit in
ihr Schloss. Aber leider
ist das keine gute Idee!



Audio in allen Sprachen



Alle Geschichten werden zum
Mitlesen in den verschiedenen
Sprache vorgelesen.



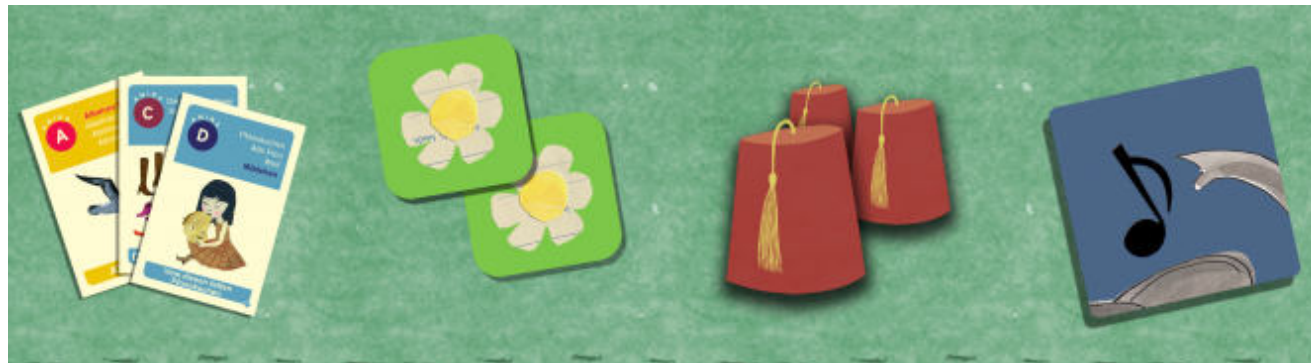
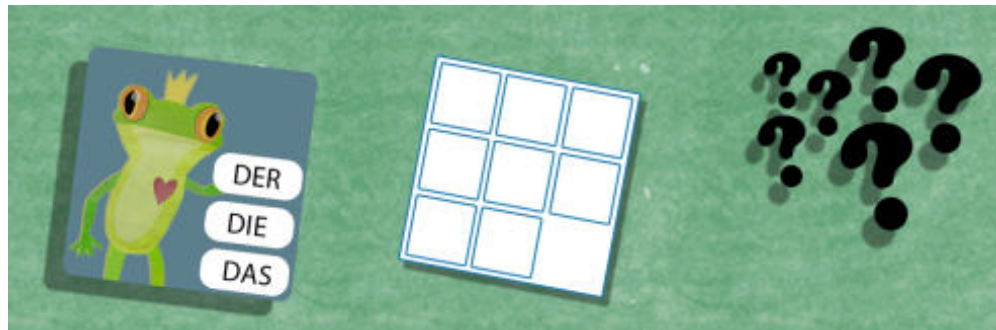
Shop

alle Bücher in deutsch gedruckt



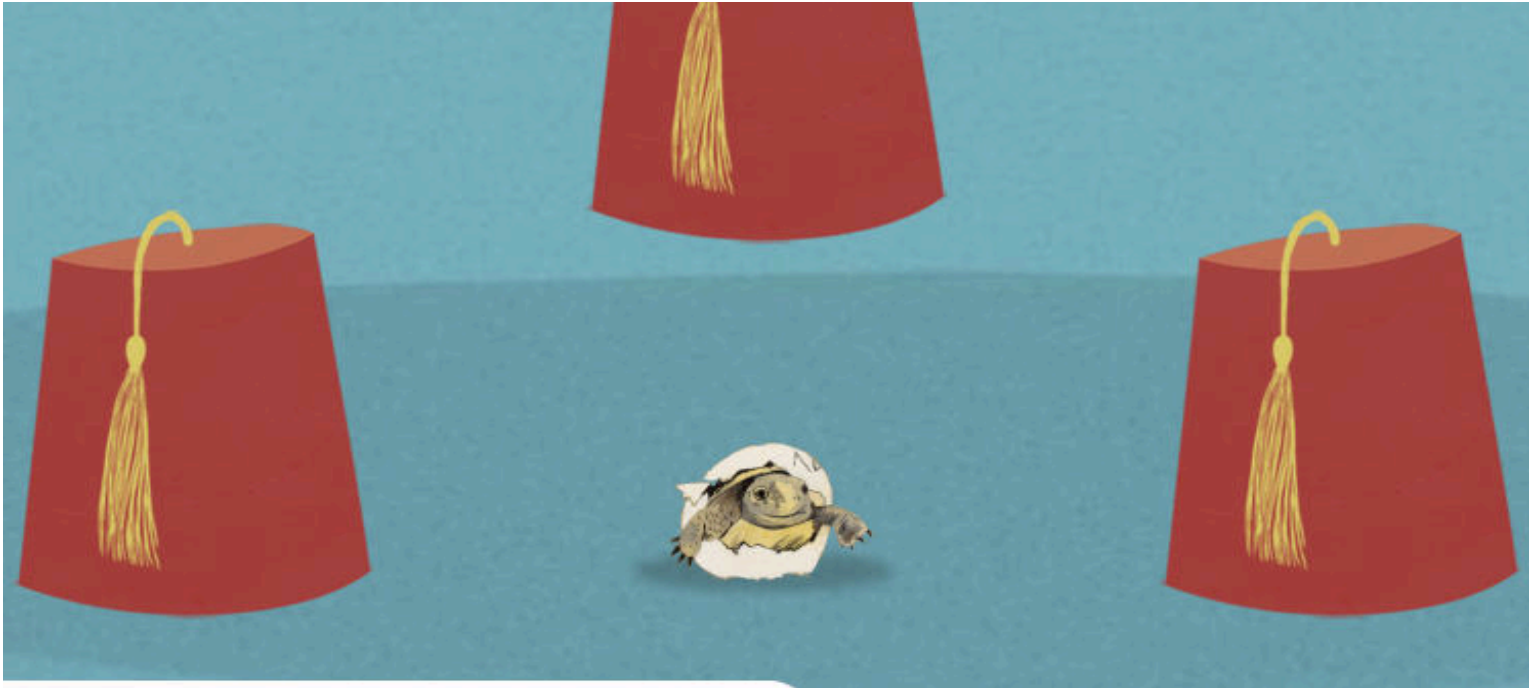
Spiele

Zu jeder Geschichte gibt es 8 Spiel-Formate, die für jeden Inhalt angepasst wurden.





Das Hütchenspiel





Suchbild





Memo-Karten





Geräusche-Spiel



Sehr gut **name**, Alles richtig.
Damit hast du **300 Punkte**
gesammelt.

The main illustration shows a grey elephant on the left with a red prohibition sign over a dog silhouette. In the center, a speech bubble contains the text. On the right, a black dog is shown in a white circle. Below it are two more white circles: one with a girl eating and one with a brown bear. At the bottom right, there are three more white circles: one with a girl carrying a basket, one with a bear carrying a basket, and one with a girl cooking. At the top right, there are three green circles: one with a girl eating, one with a girl cooking, and one with a girl carrying a basket. At the bottom left, there are three small animal icons: a dog, a bear, and a pig.



Frage-Spiel



Frage 2:
Woran erkennt man die Armut dieses Mannes?



Er hat nur noch Leder für ein Paar Schuhe.

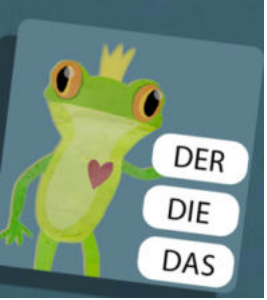


Er kann seinen Kindern keine Kleider kaufen.

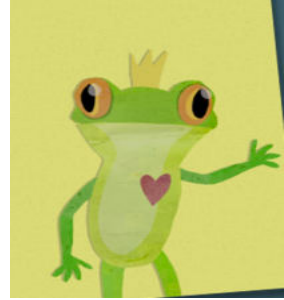


Er hat gerade noch ein Stückchen Brot im Kasten.

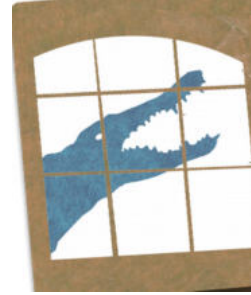
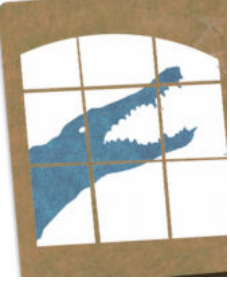
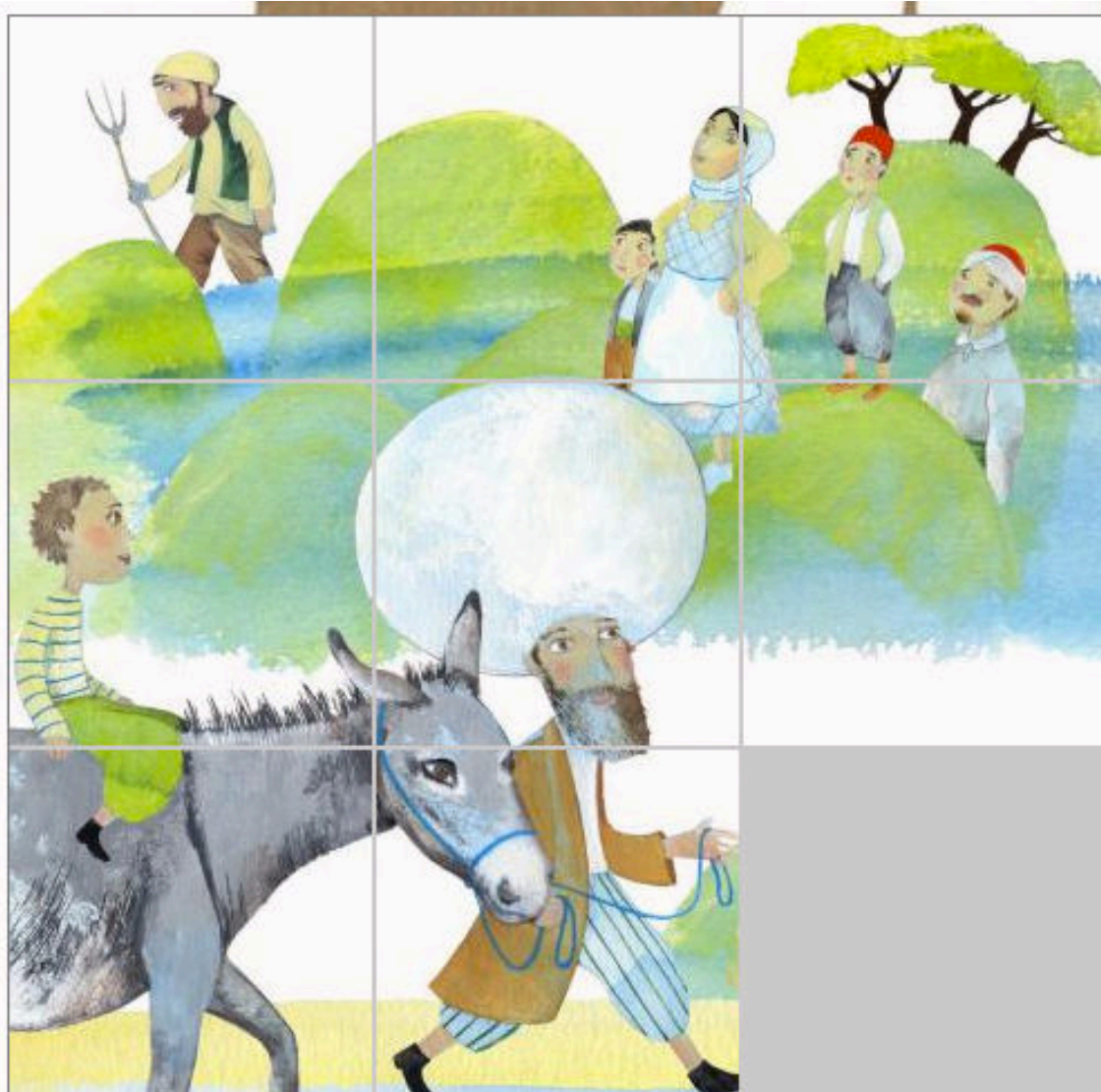




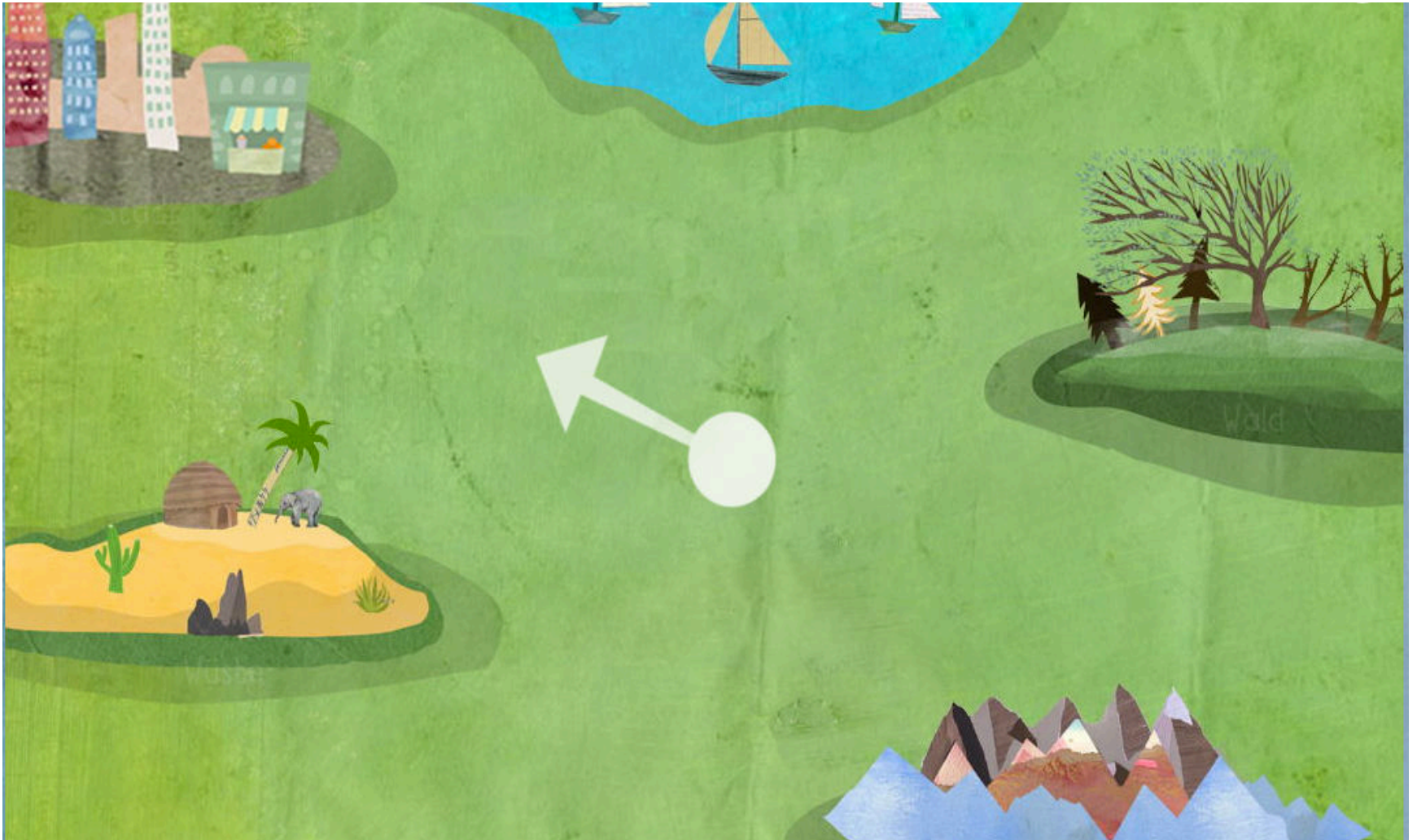
Die Seerosendame



Schiebepuzzle



Das große AMIRA-Spiel



Masken zum Basteln



Hörgeschichten

Das
tapfere
Schneider-
lein

Das
Zirkuspony
ist mein
Freund

Eine
Tauben für
Bollibar

Der
Geburts-
tagsbär

Theo und
der
Flickensbär

Die
Wetter-
küche

20 Hörgeschichten zum Hören und Genießen

Didaktisches Material Würfelbilder



Didaktisches Material für den Einsatz im DaZ-Unterricht



- 200 Illustrationen bilden den Kern der didaktischen Materialien. Zu jeder Geschichte gibt es 6 Bilder, die auf handelsüblichen Blanco-Etiketten in drei Größen ausgedruckt werden können:



Materialpakete zu den gelben Heften

- Fertige Materialpakete zu den gelben Heften stehen zum Download bereit:
- Jedes Paket bietet 10 Arbeitsblätter und 3 einsatzbereite Spiele an:

AMIRA

Arbeitsblätter und Würfelbilder

Wir bieten 10 Arbeitsblätter als PDF zum Ausdrucken zu dieser Geschichte an. Sie sollen sowohl Wortschatz als auch Grammatik üben und sie sollen vor allem zum Lesen anregen.

Die Illustrationen sind aus dem Angebot von über 200 freien Bildern zum Programm AMIRA entnommen. [PDF-Würfelbilder](#). Das gedruckte Heft in Deutsch finden Sie im [AMIRA-Shop](#).

Würfelbilder: Wir stellen zu jeder Geschichte mindestens 6 Würfelbilder in runden und eckigen Format als PDF zum Ausdrucken zur Verfügung. Lesen Sie im Handout über alle Spiele und Tätigkeiten mit den Bildwürfeln. Ein ideales Material zur Kommunikation! [\[PDF-Handout\]](#)

Würfel zu „Das Rentier“ mit runden Aufklebern
 Würfelmaße 40 mm, Bilder 20 mm
 Herma Blanka-Etiketten
 Nr. 4287 Holz Buch gefärbt

Wort-Bildkarten zu „Das Rentier“ mit vierseitigen Aufklebern
 Herma Blanka-Etiketten
 Nr. 10108

Wort-Spielkarten




Einsatzmöglichkeit der Bilderwürfel

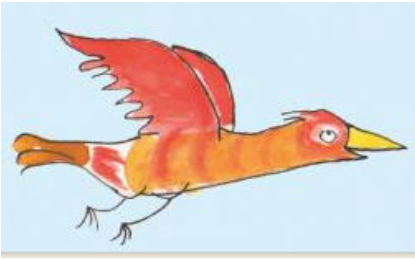
siehe Handout in AMIRA-Praxis

F-Wörter finden



Selbst Geschichten erfinden





Ziele:



- **Kinder müssen verstehen, was sie lesen!**
- **Kinder müssen auch in ihrer Herkunftssprache lesen können!**
- **Kinder brauchen Themen, die sie etwas angehen!**
- **Kinder brauchen Hilfen zum Verstehen!**
- **Kinder brauchen Handlungen, um das Gelesene zu festigen.**
- **Kinder sollen Freude finden, wenn sie lesen.**

Umsetzung unserer Ziele:

- Starke Entlastung der Texte (in Vokabular, Grammatik und Text)
- Interessante Themen bei einfacher Textstruktur
- reiche Illustrationen
- Texte in der Herkunftssprache (Mehrsprachigkeit)
- beliebtes Format
- Hörform zum Mitlesen
- Motivation durch kommunikative Spiele
- Interaktives Programm und gedruckte Hefte

Einsatzmöglichkeiten des Programms in der Schule:

- als Leseprojekt in der Klasse
- als Projekte und Lesestoff in der Einzelförderung
- Fremdsprachenunterricht
- Für DaZ und DaF
- Lesehelfer/Lesepaten Ehrenamtliche
- Nachmittag/Betreuung
- in der Flüchtlingsbetreuung als erste Begegnung mit der deutschen Sprache



Einsatzmöglichkeiten außerschulisch:

- Soziale Einrichtungen
- Private Leseförderung zu Hause mit Eltern
- Migranten-Vereine
- Asylantenbetreuung
- In Arztpraxen



Einsatz bei Flüchtlingskinder und in Willkommensklassen

- AMIRA ist **kein Programm zum grundständigen Sprachlernen!**
- AMIRA kann vielfältig im DaZ-Unterricht eingesetzt werden z. B. mit seiner **Bilderbuchfunktion**
- AMIRA soll flankierend zum Sprachlernen die Freude an der Sprache vermitteln. Es soll Motivation zum Erlernen dieser neuen Sprache wecken, indem Texte **antizipierend** betrachtet und gelesen werden.

Geschichten aus aller Welt

- Die **Themen, Personen und Schauplätze der AMIRA-Geschichten sind global.** Wir haben Geschichten aus dem
 - Libanon
 - Afrika
 - Lappland
 - Kanada
 - Südafrika
 - Deutschland
 - Türkei
 - Kosowo
- Die Märchen und Sagen stammen aus
 - Russland
 - Albanien
 - Deutschland
 - Österreich
 - Griechenland
 - Italien
 - Türkei
 - China
 - Dänemark

Sorgfältige Auswahl der Themen

- Alltagsgeschichten aus dem Kinderleben
- Alltagsgeschichten aus der Zeitung
- Geschichten vom Sport
- Sachgeschichten
- Großeltern geschichten
- Märchen und Sagen aus unterschiedlichen Ländern und Regionen
- Komische Geschichten und Nonsens



Zielgruppe: 6 bis 10 Jahre

Kinder mit einer zweiten Sprache

Kinder mit Sprachdefiziten

Kinder mit Förderbedarf

Alle Kinder, die Geschichten mögen.



Mehrsprachigkeit

- Sicherheit im Deutschen und in der Herkunftssprache
- Sprachen vergleichen mit einem Mausklick (dient dem besseren Verständnis in beiden Sprachen)
- Eltern können mitlesen und vorlesen in der Herkunftssprache.
- Wertschätzung der Zweitsprache durch Mitschüler und Lehrer.
- Leseübungen in der Herkunftssprachen, Italienisch, Türkisch, Russisch, Arabisch, Englisch, Polnisch und Farsi und Spanisch fördert das Lesenlernen genauso wie Lesen in der deutschen Sprache.

Hörseite

20 verschieden lange Hörspiele!

Für Kinder, die das sonst nicht haben, gibt es hier die Gelegenheit, sich Geschichten vorlesen zu lassen. Die Geschichten wurden AMIRA von verschiedenen Kinderbuch-Autoren geschenkt.

Alles über das Programm unter Menüpunkt „Eltern“

Über das AMIRA-Internetprojekt

[Programm](#) [Nutzung](#) [Seiten](#) [Postkartenspiel](#) [Kontakt](#) [Förderung](#) [Autorin](#) [Methoden](#) [Powerpoint](#) [Pressestimmen](#)
[Lesetaschen](#) [Links](#) [Technik](#) [Impressum](#)

Für wen ist das Programm gemacht?

Das Programm AMIRA ist ein Leseförderprogramm für Leseanfänger. Es hat Kinder im Blick, die Deutsch als zweite Sprache lernen. Alle Texte sind bearbeitet, so dass sie Erstlesern möglichst keine sprachlichen Verständnisprobleme machen. Dazu helfen auch die schönen Illustrationen.

Mehrsprachigkeit und Hörform

Ein ganz wesentlicher Schwerpunkt dieses Programms ist die Mehrsprachigkeit. Die Texte werden in **7 Sprachen** angeboten: neben Deutsch, in Türkisch, Russisch, Italienisch, Arabisch und Englisch. Die siebte Version ist ohne Text und entspricht einem vielfachen Wunsch von Fachleuten nach einer sogenannten Bilderbuch-Kino-Version. Man kann sich alle Texte seitenkompatibel auf Deutsch vorlesen lassen und zwar so, dass die Kinder mitlesen können. Bis Ende des Jahres werden wir alle Sprachen auf diese Weise zu Gehör bringen, sodass die Texte in allen unterschiedlichen Sprachen nicht nur zu lesen, sondern auch zu hören sind. Damit bieten wir ein Programm an, wie es das sonst noch nicht gibt. Mit einem Knopfdruck kann man von eine in die andere Sprache wechseln. Man kann die Texte und Wörter vergleichen, man kann in der einen wie in der anderen Sprache Sicherheit und Sprachfähigkeit erwerben. Eltern können mitlesen. So verstehen Eltern besser, was ihre Kinder tun und können aktiv mithelfen beim Lesenlernen. In öffentlichen Einrichtungen können zweisprachige Lesungen abgehalten werden. Wir glauben, dass so mehr Akzeptanz und Verständnis für die Zweisprachigkeit vieler Kinder entsteht, denn nun können auch deutsche Kinder erleben, wie eine andere Sprache klingt und was für ein Reichtum es darstellt, mehrsprachig zu sein.

Methodenkartei

Methodische Anregungen zu den AMIRA-Geschichten für Lesepaten und Vermittler



- Im Programm gibt es zu jeder Geschichte 7 interaktive Spiele, die oft mit Partnern gespielt werden können.
- Für die Einzelförderung ohne einen PC stellen wir Ihnen hier Methoden zur Verfügung, mit denen Sie die einzelnen Geschichten bearbeiten können.
- Das soll eine lockere Sammlung sein, die laufend ergänzt wird.
- Es sind Anregungen, die jederzeit von Ihnen geändert werden können.
- Weitere Vorschläge und Variationen sind immer willkommen!

Kostenfrei gefördert von:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Autorin: Elisabeth Simon
Konzeption, Redaktion, Autorin
der Texte und Projektleitung

[www.facebook.com/
amira-pisakids.de](http://www.facebook.com/amira-pisakids.de)
info@amira-lesen.de

Elisabeth Simon-Pätzold
Ceciliengärten 48
12159 Berlin
Tel. 030 50591432
e.simon.paetzold@gmail.com



amirapisakids.wordpress.com



www.facebook.com/amira.pisakids



Die Autorin



Elisabeth Simon hat Germanistik, Psychologie und Pädagogik studiert. Sie war Lehrerin an Realschulen und über 25 Jahre an der Grundschule.

Sie beschäftigt sich intensiv seit über 40 Jahren mit Kinderliteratur und ihrer Vermittlung.