

# KI für die Lesestunde

Sonja Eisenbeiß



Materialien auf dem Blog: <https://www.sprache-spiel-natur.de/2026/03/19/ki-lesementoring-workshop/>

# Überblick

---

- KI-Überblick
- Erfahrungsaustausch: Verwendung von KI
- Prompts erstellen
- Texte und Wörter für verschiedene Aspekte der Lesefähigkeit
- Bilder und Musik
- Erfahrungsaustausch: KI-Möglichkeiten für die Lesestunde
- Ressourcen

# KI-Überblick: Typen von KI für die Lesestunde

---

- KI-Chatbots, z.B.:
  - ChatGPT: <https://chatgpt.com/>
  - Gemini: <https://gemini.google.com/app>
  - Claude: <https://chaton.ai/claude/>
- KI-Assistenz in anderen Programmen, Apps und Tools, z.B.:
  - Google in AI Mode: <https://www.google.com/>
  - Copilot in Microsoft Windows: Edge Browser und Microsoft-Office (z.B. Word)
- Bilder:
  - Chatbots (s.o., mit Einschränkungen bei kostenfreier Version)
  - Canva: <https://www.canva.com/>
- Musik: Suno <https://suno.com>

# KI-Überblick: Kosten und Datenschutz

---

- Mit den genannten Tools kann man kostenlos arbeiten, aber z.T. mit relativ großen Einschränkungen (z.B. Anzahl von Textanfragen, Bildern, Musikstücken).
- Man muss sich typischerweise auf irgendeine Art anmelden (z.B. mit Google-, Apple-, Microsoft-Konto) oder registrieren (z.B. mit Email und Passwort).
- Manche Institutionen bieten kostenlose Zugänge, bei denen keine persönlichen Daten weitergegeben werden (z.B. Firmen, Behörden oder Hochschulen).

# Erfahrungsaustausch: Verwendung von KI

---

1. Welche KI verwenden Sie:
  - a) für das Mentoring,
  - b) im Alltag,
  - c) im Beruf,
  - d) In anderen Ehrenämtern?
2. Wie entscheiden Sie, welche KI Sie verwenden?
3. Was sind Ihre Lieblingsverwendungen?
4. Erhalten Sie Zugang über eine Institution?

# Prompts: Schneller dauert länger...

---

Prompt

Ich möchte ein Gedicht.

ChatGPT

Gern! 😊

Magst du mir kurz sagen, in welche Richtung das Gedicht gehen soll? Zum Beispiel:

- Thema (Natur, Liebe, Schule, Musik, Jahreszeiten ...)
- Stimmung (fröhlich, traurig, nachdenklich, lustig ...)
- Form (Reim, frei, kurz, lang ...)
- Für wen (Kind, Erwachsene, Unterricht ...)

Oder soll ich einfach spontan eins für dich schreiben?

# Effektive Prompts

---

- Wer?
  - Wer bin ich?
  - Welche Rolle soll die KI annehmen (z.B. Autor oder Spielentwicklerin)?
  - Für wen ist das Ergebnis gedacht?
- Was?
  - Was möchte ich von der KI?
  - Was wäre ein Beispiel dafür?
- Was nicht?
  - Was möchte ich nicht?
  - Was wäre ein Beispiel dafür?



# Prompts: Datenschutz

---

- Prompts sollten nichts enthalten, das Sie nicht offen auf der Straße erzählen könnten, z.B. keine Informationen darüber, dass Sie Lesementor für ein zehnjähriges Kind in einer Grundschule sind, das ein Lesealter von sieben Jahren hat und Katzen mag. Zusammen mit den Informationen über Ihre Person (z.B. durch Ihre Anmeldung bei Google oder Windows und ihren Ort) könnte das Kind identifiziert werden.
- Es gibt Diskussionen darüber, welche KI besseren Datenschutz bietet, aber generell sollten Sie bei allen vorsichtig sein.

# Outputs: Fehler

---

- KI machen oft Fehler.
- Dann kann man dies der KI rückmelden und um Verbesserungen bitten.
- Manchmal hilft das allerdings leider auch nicht.
- Es lohnt sich manchmal, eine andere KI auszuprobieren.

# Prompt\_Text: Wer? (Sie, die KI, das Kind)

---

- Ich möchte Tipps zur Leseförderung.
- Handle bitte als erfahrener Grundschulpädagoge und Kinderbuchautor.
- Du schreibst für ein zehnjähriges Mädchen mit einem Lesealter von sieben Jahren, das Katzen mag.

# Prompt\_Text: Was (nicht)?

---

- Schreibe bitte eine **lustige** und **spannende** Geschichte für das Mädchen.
- Die Geschichte sollte 10 Sätze lang sein.
- Jeder Satz sollte nicht mehr als 8 Wörter und keine Nebensätze und Fremdwörter enthalten.
- Im Text sollten viele Umlaute (*ä, ö, ü*) und Doppellaute (*ei, au, eu* und *äu*) vorkommen, da das Mädchen diese üben möchte.
- Niemand soll sich in der Geschichte über andere lustig machen.
- Die Geschichte sollte keine Angst verursachen.



# Prompt\_Text: Ausprobieren!

---

- Schreiben Sie selbst einen Prompt für eine KI Ihrer Wahl und probieren Sie ihn aus.
- Sie können dafür Text aus der txt-Datei Prompt\_Text kopieren und entsprechend abändern (z.B. Alter, Interesse, Lesefähigkeiten).
- Diskutieren Sie bitte Ihre Ergebnisse in Ihrer Gruppe.



# Lesefähigkeiten und für das Lesen wichtige Fähigkeiten

---

- Phonologische Bewusstheit
- Buchstabenkenntnis & Lautzuordnung
- (Sicht-) Wortschatz
- Morphologisches Bewusstsein
- Sinnerfassendes (Laut-)Lesen / Leseverständnis
- Leseflüssigkeit (Automatisierung)
- Lesestrategien (z. B. Vorhersagen darüber, was gleich kommt, oder Überfliegen vor genauem Lesen)

# Prompt\_Spiele: Ausprobieren!



- 
- Ich möchte Tipps zu Spielen, die zur Leseförderung eingesetzt werden können.
  - Handle bitte als erfahrene Grundschulpädagogin und Spieleentwicklerin.
  - Du entwickelst Spiele für einen zwölfjährigen Jungen mit einem Lesealter von acht Jahren, der Hunde mag.
  - Schlage für die folgenden Lesefähigkeiten jeweils zwei unterhaltsame, altersgemäße Lesespiele vor, die diese Fähigkeit fördern: 1. phonologische Bewusstheit, 2. Buchstabenkenntnis & Lautzuordnung, 3. Wortschatz, 4. morphologisches Bewusstsein, 5. Leseverständnis, 6. Leseflüssigkeit, 7. Lesestrategien.
  - Die Spiele sollten nicht länger als 10-15 Minuten dauern.

# Phonologische Bewusstheit

([Stahl & Murray, 1994](#); [Murphy Odo, 2021](#))

---

- die Fähigkeit, die lautliche Struktur gesprochener Sprache wahrzunehmen und mit ihr bewusst umzugehen
- zeigt sich z.B. im Erkennen von Reimen, dem Identifizieren von Lautanfängen (Anlauten), Endlauten, Silben oder dem Zählen der Laute (Phoneme) in gesprochenen Wörtern
- Grundlage für Lautanalyse und Buchstaben-Laut-Zuordnung

# Phonologische Bewusstheit: Spiele

---

- *Ich sehe was, das reimt sich auf...*
- Silbenklatschen (auch mit schneller werdendem Tempo)
- Laut-Bingo: Bilder werden abgedeckt, wenn ein vorgespielter Laut im entsprechenden Wort vorkommt
- Anlaut-Detektei: Eine Person nennt Laute (z. B. /s/), die andere sucht passende Gegenstände im Raum
- Silben-Puzzle: Wörter in Silben schneiden, mischen und zusammenlegen
- Reim-Memo-Spiel, z.B. kostenloses Reim-Memo für Kinder zum Ausdrucken, weitere kostenlose Version.
- Selbstgebasteltes Anlaut-Domino (Wörter mit demselben Anlaut werden aneinandergelegt)
- Erzählschiene mit Reimen (z.B. Laute und Reime entdecken mit der Erzählschiene. Erzählschienen-Figurenset)
- Buch mit Spielideen: Phonologische Bewusstheit - Grundlagen und mehr als 80 Spiele
- Blogartikel mit Spielideen und Informationen zu phonologischer Bewusstheit

# Prompt\_Reime: Ausprobieren!



- Ich möchte Tipps zu Spielen, die zur Leseförderung eingesetzt werden können.
- Handle bitte als erfahrener Grundschulpädagoge und Sprachwissenschaftler.
- Du entwickelst Lesefördermaterialien für ein zehnjähriges Mädchen mit einem Lesealter von sieben Jahren, das Katzen mag.
- Erstelle eine Liste mit 12 Reimpaaren (z.B. *Katze/Tatze*).
- Achte darauf, dass du nur echte Reime verwendest (also keine Reime wie *spielen/fühlen*).
- Verwende nur Paare mit gleicher Vokallänge im Reim (also keine Reime wie *Gras/krass*).
- Denk Dir bitte keine Wörter aus, sondern verwende nur Wörter, die existieren und die ein siebenjähriges Kind kennen sollte.
- Alle Wörter sollen Nomen sein, die sich abbilden lassen.



# Buchstabenkenntnis & Lautzuordnung

---

- die Fähigkeit, einzelne Buchstaben zu erkennen, ihre Namen zu benennen und die zugehörigen Laute korrekt zuzuordnen.
- zeigt sich z. B. wenn Kinder den Laut /m/ dem Buchstaben *M* zuzuordnen oder Wörter lautgetreu schreiben
- ist die Grundlage für das lautgetreue Lesen- und Schreibenlernen

# Buchstabenkenntnis & Lautzuordnung: Spiele

---

- Was ist im Sack: Ertasten von Holzbuchstaben in Säckchen
- Buchstaben vertauschen (z.B. Laschwappen und Kiezematze. Vertauschte Buchstaben)
- Buchstaben-Bingo (Laute hören, bei 2 Personen von Aufnahme, passende Buchstaben abdecken)
- Magnetbuchstaben angeln, benennen und Bild mit passendem Anlaut zuordnen
- Letra-Mix
- Scrabble
- Galgenmännchen (Alternative zum Galgen: Blume malen)
- Wortblitz
- Wordle
- Wortify
- Wort für Wort
- Schüttelrätsel
- gefüllte Wörter

# Prompt\_Anlaut\_anders: Ausprobieren!



- Ich möchte Tipps zu Spielen, die zur Leseförderung eingesetzt werden können.
- Handle bitte als erfahrene Grundschulpädagogin und Sprachwissenschaftlerin.
- Du entwickelst Lesefördermaterialien für ein zehnjähriges Mädchen mit einem Lesealter von sieben Jahren, das Katzen mag.
- Erstelle eine Liste mit 12 Paaren von Wörtern, die sich nur im ersten Buchstaben unterscheiden (z.B. *Katze/Tatze*).
- Denk Dir bitte keine Wörter aus, sondern verwende nur Wörter, die existieren und die ein siebenjähriges Kind kennen sollte.
- Alle Wörter sollen Nomen sein, die sich abbilden lassen.

# Prompt\_Anlaut\_gleich: Ausprobieren!



- 
- Ich möchte Tipps zu Spielen, die zur Leseförderung eingesetzt werden können.
  - Handle bitte als erfahrener Grundschulpädagoge und Sprachwissenschaftler.
  - Du entwickelst Lesefördermaterialien für einen zehnjährigen Jungen mit einem Lesealter von sechs Jahren, der Kaninchen mag.
  - Erstelle eine Liste mit 12 Namen für Tiere, die alle mit demselben Buchstaben anfangen (z.B. *Katze/Känguru/Kaninchen ...*).
  - Denk Dir bitte keine Wörter aus, sondern verwende nur Wörter, die existieren und die ein sechsjähriges Kind kennen sollte.

# (Sicht-) Wortschatz

---

- Wortschatz: Alltagswortschatz, Bildungswortschatz, Fachwortschatz
- Sichtwortschatz
  - die Fähigkeit, häufige und bedeutungsvolle Wörter auf den ersten Blick zu erkennen, ohne sie lautieren zu müssen
  - zeigt sich z. B. bei der automatischen Erkennung von Wörtern wie *und*, *Mama*, *Haus* oder *gehen* im Lesefluss
  - die Grundlage für flüssiges Lesen und Textverständnis

# (Sicht-) Wortschatz: Spiele

---

- Memo-Spiel mit 2 geschriebenen Wörtern oder mit 1 geschriebenem Wort und passendem Bild
- Wort-Bingo (vorgespielte Wörter werden auf den Karten abgedeckt)
- Wortfix
- Wortblitz
- Wordle
- Wortify
- Wort für Wort
- Schüttelrätsel
- Kreuzworträtsel
- Stadt, Land, Fluss
- gefüllte Wörter
- Tabu

# Prompt\_Wortschatz: Ausprobieren!



- 
- Ich möchte Tipps zu Spielen, die zur Leseförderung eingesetzt werden können.
  - Handle bitte als erfahrener Grundschulpädagoge und Sportfachmann.
  - Du entwickelst Lesefördermaterialien für ein fünfzehnjähriges Mädchen mit einem Lesealter von 10 Jahren, das Fußball mag.
  - Erstelle eine Liste mit 12 Hauptwörtern aus dem Bereich Fußball.
  - Denk Dir bitte keine Wörter aus, sondern verwende nur Wörter, die existieren und die ein zehnjähriges Kind kennen sollte.

# Morphologisches Bewusstsein

---

- die Fähigkeit, Wörter in ihre Bausteine wie Vor- und Nachsilben (z. B. *un-*, *-heit*, *-lich*) zu zerlegen und deren Bedeutung zu erkennen
- zeigt sich z. B. bei der Einsicht, dass *Leser*, *Leserin* und *lesen* zur selben Wortfamilie gehören oder dass *unschöner* *un-* + *schön* + *er* besteht
- die Grundlage für das Verstehen neuer Wörter, den Erwerb der Rechtschreibung und die Erweiterung des Wortschatzes
- Übungen zum morphologischen Bewusstsein sind besonders sinnvoll bei Kindern, die auch beim Sprechen Probleme bei der Bildung von grammatischen Formen haben (z.B. Mehrzahl- oder Vergangenheitsformen)

# Morphologisches Bewusstsein: Spiele

---

- Memo-Spiele (oder Anlegespiel) mit Wortpaaren, die einige, aber nicht alle Morpheme gemeinsam haben wie *schön-unschön*, *schön-schöner* oder *unschön-schöner*
- Morphem-Bingo mit vorgespielten oder als Kärtchen gezogenen Vorsilben (z.B. *un-*) und Nachsilben (z.B. *-chen*) und Karten mit Wörtern, in denen diese vorkommen. Für Fortgeschrittene: Ablenker, bei denen Buchstaben(ketten), aber keine Morpheme enthalten sind (z.B. *Beil*, das *-be* als Buchstabenkette, aber nicht als bedeutungstragenden Teil enthält)
- Spiele, bei denen man mehr Punkte erhält, wenn man komplexere Wortformen bildet (z.B. *Schaf*, *Schafe*, *Schafen*, *Schafes* oder *eilt*, *eilen*, *eilst*, *beeilst* ...)

Wortblitz

Wortify



# Prompt\_Wortstruktur: Ausprobieren!



- Ich möchte Tipps zu Spielen, die zur Leseförderung eingesetzt werden können.
- Handle bitte als erfahrener Grundschulpädagoge und Sportfachmann.
- Du entwickelst Lesefördermaterialien für ein fünfzehnjähriges Mädchen mit einem Lesealter von 10 Jahren, das Fußball mag.
- Erstelle eine Liste mit 12 Wörtern aus dem Themenbereich Fußball.
- Alle Wörter sollen mindestens 3 Elemente enthalten: Mindestens ein Präfix, einen Wortstamm und mindestens ein Suffix.
- Denk Dir bitte keine Wörter aus, sondern verwende nur Wörter, die existieren und die ein zehnjähriges Kind kennen sollte.

# Sinnerfassendes (Laut-)Lesen / Leseverständnis

---

- die Fähigkeit, beim Lesen nicht nur Wörter zu entschlüsseln, sondern deren Bedeutung im Zusammenhang zu verstehen
- zeigt sich z. B. bei der Beantwortung von Fragen zum Textinhalt, dem Ziehen von Schlussfolgerungen oder dem Erkennen der Absicht eines Textes
- die Grundlage für das Lernen in allen Fächern, das Verstehen von Sachtexten und literarischen Texten

# Sinnerfassendes (Laut-)Lesen / Leseverständnis: Spiele

---

- Schnitzeljagden, Krimi- oder Detektivspiele, bei denen Kinder Hinweise lesen müssen, um das Spielziel zu erreichen
- Online-(Abenteuer-) Geschichten mit Quizfragen (z.B. Online bei Legakids)
- OHA! (Karten mit Lücken-Sätzen und Karten mit Phrasen, lustigste Kombination gesucht)
- Geschichten-Paare: Kärtchenspiel, bei dem man Paare mit Anfängen und Fortführungen von Geschichten finden muss

S. Prompts zu Texten!

# Leseflüssigkeit (Automatisierung)

---

- die Fähigkeit, Texte flüssig, in angemessenem Tempo, korrekt und mit passender Betonung zu lesen
  - zeigt sich z. B. bei lautem Vorlesen ohne Stocken, beim Einhalten von Satzmelodien oder beim sinnvollen Pausieren an Satzzeichen
- Alle Spiele, bei denen man LAUT lesen muss

# Lesestrategien (z. B. Vorhersagen)

---

- die Fähigkeit, beim Lesen bewusst vorzugehen, um Texte besser zu verstehen, zu strukturieren und Informationen gezielt zu entnehmen
  - zeigen sich z. B. bei der Nutzung von Überschriften, dem Markieren wichtiger Stellen, dem Zusammenfassen von Absätzen oder dem Stellen von Fragen zum Text
  - die Grundlage für nachhaltiges Textverständnis, selbstständiges Lernen und den kompetenten Umgang mit Sach- und literarischen Texten
- bei allen Spielen mit längeren Texten

S. Prompts zu Texten!



# Erfahrungsaustausch: KI für Texte und Listen

---

1. Was hat gut funktioniert?
2. Was hat weniger gut funktioniert?
3. Welche Unterschiede zwischen den einzelnen KIs haben Sie festgestellt?
4. Welche Tipps oder Angebote haben Sie von der KI am Ende der KI-Antwort erhalten? Waren diese Tipps sinnvoll und die Angebote nützlich?

# KI für Bilder

---

- Viele der eingangs genannten KIs können auch Bilder erzeugen, aber oft nur in der kostenpflichtigen Version.
- Wenn Sie Windows und den Edge-Browser haben, können sie dort recht gut kostenlos Bilder erzeugen.
- Wenn Sie eine Bildergeschichte erzeugen wollen, schreiben Sie im Prompt immer zuerst, dass sie eine Bildergeschichte erzeugen wollen und geben die Anzahl der Bilder an. Dann beschreiben Sie die einzelnen Bilder nacheinander. Wenn Sie Bilder einzeln erzeugen, stimmen Sie meist nicht im Stil überein und Figuren der Geschichte sehen nicht immer gleich aus.

# Canva für Bilder: Überblick

<https://www.canva.com/templates>

---

- Mit Canva können Sie Arbeitsblätter, Flyer, Gruß- und Spielkarten etc. erstellen.
- Dabei können Sie kostenpflichtige oder kostenlose Bildelemente verwenden.
- Sie können sich auch Bilder bzw. Bildelemente von der KI erzeugen lassen.
- Vorgehen:
  - Vorlage wählen (z.B. *Karte* eintippen und dann leere Karte auswählen)
  - Auf *Elemente* klicken und dann Wunsch eintippen (z.B. *Katze Cartoon*)
  - Element auswählen (Bilder mit Krönchen sind kostenpflichtig) oder auf *Bilder erzeugen* klicken und dann eines der Bilder auswählen, die erzeugt wurden.

# Suno für Musik: Überblick

## <https://suno.com>

---

- Mit Suno können Sie Musik erzeugen.
- Dazu können Sie auch Texte verwenden, die sie mit anderen KI-Tools erzeugt haben.
- Sie können einen Stil wählen (z.B. Rap, Pop, Reggae).
- In der kostenlosen Version können sie nur eine recht begrenzte Menge von Musikstücken pro Tag erzeugen.

# KI und Nachhaltigkeit

---

- KIs benötigen sehr viel Energie und Ressourcen (Computer etc.). Dies gilt sowohl für ihr Training als auch für die Beantwortung von Fragen. Es ist weniger energieaufwendig, bereits erstellte Materialien von Webseiten herunterzuladen.
- Wenn man KIs verwendet, sollte man Prompts vorher sorgfältig vorbereiten, so dass man nicht nachkorrigieren oder mehrere Versuche anstellen muss.
- Am nachhaltigsten ist es, bereits vorhandene Spielmaterialien wiederzuverwenden oder Materialien wie Wortkärtchen selbst per Hand mit altem Papier (z.B. Rückseiten von Kalenderblättern) oder mit Papp-Resten (z.B. von Schreibblöcken) zu gestalten.
- Statt zu laminieren kann man Klarsichthüllen oder ID-Halter/Ausweishüllen von Tagungen, Messen etc. wiederverwenden.
- Bibliotheken, [Leihbars](#) etc. verleihen Spiele. Einfach mal bei [Zero Waste](#) nach lokalen Angeboten fragen!

# Ressourcen

---

- Materialien aus Lesementoring-Workshops von Sonja Eisenbeiß (z.B. zu Spielen, mit vielen Tipps zu Webseiten, Büchern, Spielen): <https://www.sprache-spiel-natur.de/tag/lesementoring/>
- Newsletter von Sonja Eisenbeiß: <https://www.sprache-spiel-natur.de/newsletter/>
- Mentor Bundesverband: <https://www.mentor-bundesverband.de>
- Mentor Campus: <https://mentor-campus.de>
- KI.-Tools der Schulen: <https://deutsches-schulportal.de/unterricht/fobizz-schulki-und-co-welche-ki-tools-koennen-schulen-nutzen/>
- Sonja Eisenbeiß: [Digitale Tools für das mehrsprachige Klassenzimmer: Wie kann man Übersetzungsapps, Browser-Erweiterungen und KI zur Verständigung und Unterrichtsvorbereitung verwenden?](#)



# Affiliations

---



Universität  
zu Köln



<https://www.sprache-spiel-natur.de/>

