

---

# KREISE

---

## Tipps und Ideen zum themenorientierten Lernen

---



Zielgruppe	Schüler von 9 bis 10 Jahren
Niveaustufe	A1-
Autorinnen	Péter Éva, Sárvári Tünde

A kiadvány KHF/526-5/2009 engedélyszámon 2009. 02. 09. időponttól  
tankönyvi engedélyt kapott  
Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterv

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinova oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata. A teljes programcsomag elérhető: [www.educatio.hu](http://www.educatio.hu) címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Szakmai lektor: dr. Morvai Edit

Idegen nyelvi lektor: Uwe Pohl

Alkotószerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

© Grafika: DIÓ Stúdió

Felelős szerkesztő: Burom Márton

NEM9-10/T3

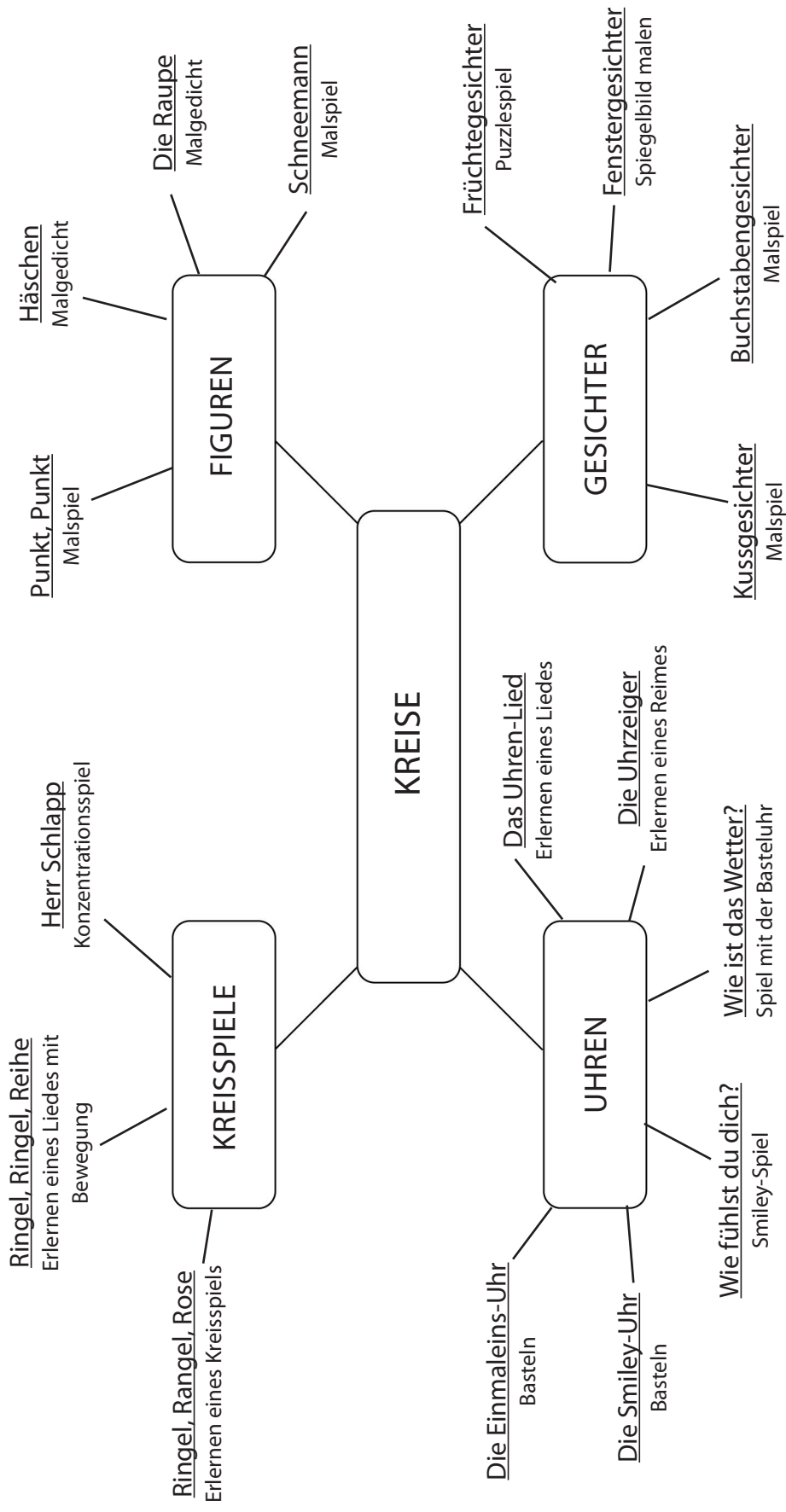
©

Szerzők: Kuzsman Nóra, Némethné Gálvölgyi Mária,  
Péter Éva, Sárvári Tünde

**Educatio Kht. 2008**

Tömeg: 670 g  
Terjedelem: 37,35 A/5 ív

A tankönyvvé nyilvánítási eljárásban közreműködő szakértők:  
Tantárgy-pedagógiai szakértő: Stecklné Boldizsár Katalin  
Tudományos szakmai szakértő: Krix Katalin  
Technológiai szakértő: Karácsony Orsolya



<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Punkt, Punkt, ...</b> – Malspiel
<b>ZEIT</b>	30 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hörverstehen: Verstehen eines Gedichts mit Hilfe von Zeichnungen</li> <li>■ Sprachfertigkeit: Erlernen eines Reimes</li> <li>■ Einführung und Übung von neuen Wörtern: Körperteile</li> </ul>
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	–
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	–
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe, Partnerarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Tafel, Kreide, Kärtchen, <u>Lehrerhilfe – Punkt, Punkt, ...</u>

### Beschreibung

Vorbereitung:

Der L teilt das Gedicht in so viele Teile, wie es Sch in der Gruppe gibt und schreibt die einzelnen Teile auf Zettel.

Der L zeichnet Schritt für Schritt eine Figur an die Tafel, und sagt dabei den Reim (Lehrerhilfe – Punkt, Punkt, ...).

Die Sch sprechen dem L den Reim im Chor nach und zeichnen die Figur zuerst in die Luft, dann auf ein Blatt Papier.

Anschließend ziehen sie Zettel mit Textteilen aus dem Reim. Der L diktiert den Text, die Sch hören genau zu und stellen sich in der Reihenfolge auf, wie sie die Textteile hören. Dann lesen sie den kompletten Reim mehrmals vor.

Im nächsten Schritt diktiert der L die Körperteile, die Sch markieren mit einem dicken Farbstift / Filzstift auf dem Blatt, was sie hören.

Die Aktivität wird dadurch abgerundet, dass der L nacheinander Figuren auf Kärtchen / auf Folie / auf Packpapier zeigt: mal fehlt der Kopf, mal fehlen die Beine usw. Er fragt: *Was fehlt?* Die Sch benennen den fehlenden Körperteil: z. B. *der Mund*. Der L/Sch ergänzt die Figur.

Zum Schluss zeichnet jeder Sch eine Figur, der etwas fehlt. Sein Partner rät, was der Figur fehlt. Errät er es, dann werden die Rollen getauscht.

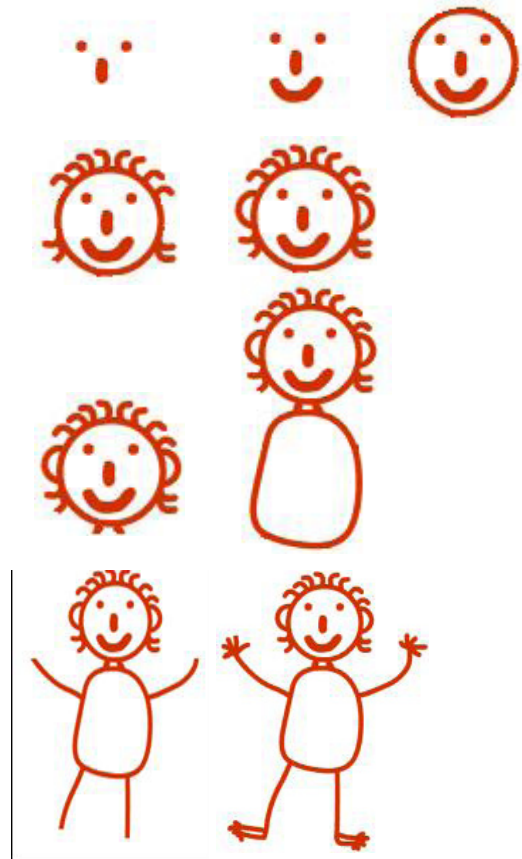
## Lehrerhilfe – Punkt, Punkt, ...

*Punkt, Punkt, Komma, Strich,  
fertig ist ihr Gesicht.*

*Haare kommen auch noch dran,  
und Ohren, damit die Süße hören kann.*

*Einen Hals und einen Bauch  
bekommt sie natürlich auch.*

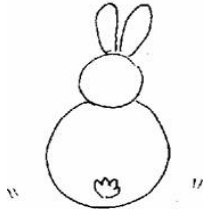
*Hier die Arme, dort die Beine, damit sie  
laufen kann, die Kleine.  
Hände dran und Füße, damit sie laufen  
kann, die Süße!*



<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Häschen</b> – Malgedicht
<b>ZEIT</b>	15 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hörverstehen: Verstehen eines Reimes mit Hilfe einer Zeichnung</li> <li>■ Sprachfertigkeit: Erlernen eines Reimes</li> </ul>
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	–
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	–
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	ein nasser Schwamm, Tafel, Aufgabenblatt mit dem Reim

**Beschreibung**

Der L sagt den Reim, und malt dem Text folgend mit einem nassen Schwamm ein Häschen an die Tafel:

<p><i>Kleiner Ball, (Kopf)</i>  <i>großer Ball, (Körper)</i>  <i>zwei Löffel obenan, (Ohren)</i>  <i>eine Blume hintendrauf, (Schwanz)</i>  <i>Häschen, Häschen, lauf!</i></p>	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Der L wiederholt mehrmals den Reim, die Sch ahmen die Bewegungen in der Luft nach, und versuchen den Reim mitzusprechen.

Der L diktiert die einzelnen Körperteile des Häschens aus dem Reim in der richtigen Reihenfolge. Die Sch spielen die entsprechende Bewegung vor.

Der L diktiert die im Reim benannten Körperteile des Häschens in beliebiger Reihenfolge. Die Sch spielen die passende Bewegung vor.

Die Sch bekommen ein Aufgabenblatt mit dem Reim und illustrieren ihn.


**Variation**

Der Reim kann auch als Abzählreim verwendet werden. Die Sch stehen im Kreis. Zuerst zählt der L ab. Beim Wort *lauf* muss der Abgezählte eine Runde laufen. Nach mehreren Wiederholungen können Freiwillige die Lehrerrolle übernehmen.

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Schneemann – Malspiel</b>
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hörverstehen: Verstehen eines Textes auf Grund einer Zeichnung</li> <li>■ Sprachfertigkeit: Erlernen eines Reimes</li> <li>■ Wortschatzarbeit – Körperteile</li> </ul>
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	–
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	–
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe, Einzelarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Wortkarten ( <i>Kugel, Kopf, Augen, Topf, Arme, Knöpfe, Bauch</i> ), Aufgabenblatt (Lückentext)

**Beschreibung**

Der L sagt das Gedicht und zeichnet gleichzeitig an die Tafel, was er sagt:

<p><i>Wir zeichnen eine Kugel, und setzen darauf den Kopf, jetzt fehlen noch die Augen, die Nase und der Topf.</i></p> <p><i>Er lacht jetzt noch ganz fröhlich, und Arme hat er auch. Rate nur, wer ist das wohl, mit Knöpfen auf dem Bauch?</i></p>	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Der L fragt: *Wer ist das wohl?* Die Sch antworten: *Hóember.* Der L sagt: *Ja, richtig, das ist der Schneemann.* Die Sch wiederholen das Wort *Schneemann* im Chor, evtl. allein.

Die Sch zeichnen den Schneemann in ihr Heft / auf ein Blatt.

Der L verteilt Wortkarten (*Kugel, Kopf, Augen, Topf, Arme, Knöpfe, Bauch*). Er wiederholt den Reim. Wer sein Wort hört, hebt seine Wortkarte auf und klebt sie an der entsprechenden Stelle neben das Bild. Die Wortkarten können mehrmals neu verteilt werden, damit alle mitspielen.

Der L verteilt den Reim als Lückentext auf einem Aufgabenblatt. Im Text fehlen die geübten Wörter, die unten in einem Kasten angegeben sind. Als Strategie kann der L empfehlen, die schon verwendeten Wörter im Kasten durchzustreichen.

**Variation 1**

Das Malspiel kann auch im Schnee mit einem Stock gezeichnet werden.


**Variation 2**

Wenn es möglich ist, sollte der Schneemann auf dem Schulhof gebaut werden.


<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Die Raupe – Malgedicht</b>
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hörverstehen: Verstehen eines Reimes mit Hilfe einer Zeichnung</li> <li>■ Sprachfertigkeit: Erlernen eines Reimes</li> <li>■ Schreibfertigkeit</li> </ul>
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	–
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Kenntnis der deutschen Buchstaben sowie einiger Wörter zur „Zielangabe“, z. B. <i>nach Hause, in die Schule</i> etc.
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	neun kleinere und ein größerer Kreis aus Buntpapier für die Raupe im Reim (auf der Rückseite der kleineren Kreise jeweils ein Buchstabe: N A C H H A U S E )

**Beschreibung**

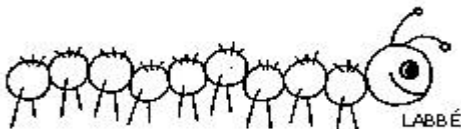
Der L heftet neun leere Kreise an die Tafel, und sagt dabei die erste Zeile des Verses:

	<i>Neun runde Kreise male ich,</i>
------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------

Er heftet einen zehnten, etwas größeren Kreis noch dazu, zeichnet darin ein Auge und einen lächelnden Mund und sagt:

	<i>der zehnte kriegt noch ein Gesicht.</i>
-------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

Er setzt den Reim fort, und zeichnet Beine und Haare:

	<i>Das ist 'ne Raupe, man kann es sehen, die will sogleich spazieren gehen. Damit sie das auch richtig kann, male ich recht viele Beinchen an.</i>
	<i>Schon läuft sie weg – wo will sie hin...?</i>

(Quelle: <http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=317&titelId=1536&suchen=Raupe>)

2. Der L sagt den Reim noch einmal, die Sch zeichnen die kleine Raupe auf ein Blatt Papier.
3. Die Sch wiederholen mehrmals den Reim im Chor. Dabei malen sie die Raupe farbig an.
4. *Wollt ihr wissen, wo die kleine Raupe hin will? Versuchen wir es zusammen herauszufinden.* Der L dreht langsam die neun kleineren Kreise einzeln um. Die Sch sagen ihre Tipps. Am Ende sagt der L: *Die kleine Raupe will zu ihrer Mama nach Hause.*

Die Sch finden mit dem L zusammen ein neues Ziel heraus. Der L zeichnet so viele Kreise an die Tafel, wie viele Buchstaben das Wort bzw. der Ausdruck hat. Dann arbeiten die Sch in Gruppen. Sie denken sich weitere Ziele aus, und zeichnen Raupen aus entsprechend vielen Kreisen (z. B.: *in die Schule, auf den Spielplatz, in den Zirkus, ins Kino*). Der L hilft natürlich wenn nötig. Zum Schluss hängen die Gruppen ihre Zeichnungen an die Wand, sehen sich die Produkte der anderen an, so lernen / wiederholen sie die verschiedenen Zielangaben.

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Früchtegesichter</b> – Puzzlespiel
<b>ZEIT</b>	45 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Übung und Festigung bereits bekannter Wörter</li> <li>■ Einführung und Übung von neuen Wörtern</li> </ul>
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	Kunst
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Kenntnis der <i>Körperteile</i> , sowie einiger <i>Obst- und Gemüsesorten</i>
<b>SOZIALFORMEN</b>	Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Bild – Der Sommer, Papier, Filzstifte, Klebstoff, Schere, Zeitschriften, verschiedene Obst- und Gemüsesorten

### Beschreibung

Vorbereitung

Der L schneidet das Bild (Archimboldo: Der Sommer - <http://lescoccinelles.free.fr/lienpage4/arcimboldo.jpg>) in Puzzlestücke.

Die Sch setzen das Puzzle einzeln / in Paaren / in Vierergruppen zusammen.

Der L erzählt den Sch.n kurz über den Künstler (natürlich in der Muttersprache):

*Dieses Bild hat Archimboldo gemalt. Er hat vor 400 Jahren in Italien gelebt. Viele von seinen Bildern sind heute in Wien zu sehen.* Der L kann den Sch.n evtl. auch weitere Werke von Archimboldo zeigen.

Die Sch zählen zusammen, wie viele Früchte und Gemüse sie auf dem Bild erkennen und benennen diese. Wenn sie ein Wort nicht kennen, können sie im Bildwörterbuch / Schülerwörterbuch nachschlagen. Sie kleben das Puzzle auf einen runden Karton und schreiben die Namen der Früchte und Gemüse um das Bild herum. Dann schreiben sie mit einer anderen Farbe die Körperteile dazu.

Anschließend erstellen die Sch selbst ähnliche Kompositionen, am besten als Collage. Die Früchte und Gemüse können sie aus Zeitschriften ausschneiden, was es dort nicht gibt, können sie mit eigenen Zeichnungen ergänzen.

### Variation

Die Bilder können auch aus echten Früchten erstellt werden. Die Sch besprechen, wer welche Obst- bzw. Gemüsesorten für die nächste Stunde mitbringt.

### Empfehlung

Diese Aktivität kann mit dem Thema „Erntedankfest“ verbunden werden. Sie bietet dem L Anlass, über diese Tradition zu erzählen, die heute noch vielerorts in den deutschsprachigen Ländern gepflegt wird.

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Fenstergesichter</b> – Spiegelbild malen
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Sprachfertigkeit: Fragen stellen und beantworten</li> <li>■ Übung und Festigung bereits bekannter Wörter</li> <li>■ Handgeschick</li> </ul>
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	Sachkunde (Körperteile)
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Kenntnis der zu übenden Körperteile ( <i>der Kopf, das Gesicht</i> )
<b>SOZIALFORMEN</b>	Partnerarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Fingerfarben, Fenster / OHP-Folien, OHP-Stifte

### Beschreibung

Die Sch bilden Paare. Sie öffnen ein Fenster und stellen sich so auf, dass sie sich durch die Scheibe gut sehen. Das eine Kind geht mit seinem Gesicht so nahe an das Fenster heran wie möglich, das andere Kind zeichnet mit einer Fingerfarbe sein Gesicht auf die Scheibe: den Kopf, die Augen, die Ohren, die Nase, den Mund, die Haare, vielleicht auch seine Brille. Ist das erste Porträt fertig, tauschen die Sch die Rollen.

Wenn alle Porträts fertig sind, versuchen die Kinder zu erraten, welches Porträt wem gehört. Sie stellen einander Fragen: *Anna, bist du das? Anna, ist das dein Gesicht? Anna, ist das dein Kopf? / Ja, das bin ich. / Nein, das bin ich nicht. Ja, das ist mein Kopf. / Nein, das ist nicht mein Kopf.* Die Fragesätze kann der L an die Tafel schreiben, damit die Sch sie beim Üben vor sich haben.

### Variation

Die Sch legen eine OHP-Folie auf ein Gesicht in einer Zeitschrift und übertragen das Bild auf die Folie. Die Folien werden projiziert, und Bilder werden erraten: *Ist das Brad Pitt? Ist das Madonna?*

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Kussgesichter</b> – Malspiel
<b>ZEIT</b>	10 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	■ Sprachfertigkeit: Fragen stellen und beantworten
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	–
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	–
<b>SOZIALFORMEN</b>	Partnerarbeit, Großgruppe
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Filzstifte, Kopierpapier, Lippenstifte

### **Beschreibung**

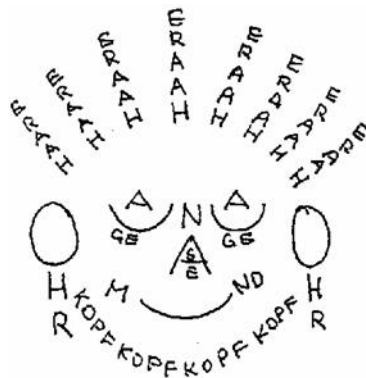
Jeder Sch bekommt ein Blatt Papier und malt mit Filzstift einen großen Kreis darauf. Dann malen sich die Sch mit Lippenstift gegenseitig die Lippen rot an und drücken ihren leuchtend roten Kussmund auf das Blatt in den Kreis. Jetzt fehlen dem Kussgesicht nur noch: Augen, Nase, Ohren, Haare, die die Sch mit Filzstiften ergänzen. Zum Schluss kommt der Titel auf das Blatt: „Kussgesicht“

Die Kussgesichter werden ohne Namen ausgestellt. Die Sch erraten, wer auf welchem Bild zu sehen ist. Sie schreiben den Namen auf das Blatt unter das Kussgesicht.

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Buchstabengesichter</b> – Malspiel
<b>ZEIT</b>	15 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	■ Übung und Festigung bereits bekannter Wörter
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	Sachkunde (Körperteile)
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Kenntnis der zu übenden Körperteile: <i>der Kopf, das Gesicht, die Augen, die Nase, der Mund, die Ohren, die Haare</i>
<b>SOZIALFORMEN</b>	Einzelarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Papier, Filzstifte

**Beschreibung**

Jeder Sch bekommt ein Blatt Papier und zeichnet ein Gesicht aus Buchstaben darauf (Beispiel siehe unten).



Anschließend hängen die Sch die Bilder an die Wand und machen eine Ausstellung. Jeder wählt das Bild aus, das ihm am besten gefällt, und gibt ihm einen Punkt, oder zeichnet auf das Blatt ein lachendes Smiley ☺. Dann besprechen die Sch, warum dieses Bild die meisten Punkte bekommen hat.

**Variation**

Die Sch können auch den ganzen Körper aus Buchstaben darstellen.  
(Quelle: Neuner, Gerhard: Schreiben macht Spaß. Klett Verlag)

**Empfehlung**

Die Sch können auch Tiere, verschiedene Gegenstände aus Buchstaben erstellen.

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Das Uhren-Lied</b> – Erlernen eines Liedes
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<input type="checkbox"/> Hörverstehen <input type="checkbox"/> Sprachfertigkeit <input type="checkbox"/> Kreativität
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	–
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Kenntnis der Adjektive <i>groß, klein</i>
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Bilder von Uhren

### Beschreibung

Die Sch sehen an der Tafel verschiedene Bilder von Uhren: Wecker, Wanduhr, Armbanduhr, Schlossuhr, Kuckucksuhr, Taschenuhr, ...

Der L sagt: *Schaut an die Tafel! Da seht ihr ganz viele Uhren. Sie spielen alle ihre eigene Musik. Könnt ihr mir zeigen, welche Uhr „kuckuck-kuckuck“ spielt? Der L benennt die Uhr: Ja, richtig, das ist die Kuckucksuhr.*

*Wir sind alle Kuckucksuhren, und wir spielen alle zusammen Kuckuck-Musik: „kuckuck-kuckuck“.*

*Zeigt mir bitte, welche Uhr spielt „ding-dong“/„brrr-brrr“? (die Schlossuhr / der Wecker)*

*Hier sind aber auch noch andere Uhren: Wanduhr, Armbanduhr, Taschenuhr, ... (Er zeigt dabei an das entsprechende Bild.) Sie ist groß, sie ist klein. L und Sch gruppieren zusammen die Uhren: große Uhren, kleine Uhren.*

*Die Uhren machen Musik. Hört bitte zu! Der L singt und spielt das Lied vor (er schwingt sich als Pendel im Rhythmus der Uhr hin- und her):*

*Große Uhren gehen:  
Tick, tack, tick, tack,*

*Kleine Uhren gehen:  
Tik-ke tak-ke, tik-ke tak-ke,*

*Und die kleinen Taschenuhren:  
Tik-ke tak-ke, tik-ke tak-ke, tick.*

Der L ermutigt die Sch, sich in das Singen und Spielen des Liedes einzuschalten. (Das Lied wird so lange immer wieder gesungen, solange die Sch Spaß daran haben.)

Dann ziehen die Sch jeweils eine Bildkarte und singen und spielen die entsprechende Strophe vor, die zum Bild passt (große Uhr, kleine Uhr, Taschenuhr). Das kann mehrmals wiederholt werden, indem die Karten neu verteilt werden.

### Empfehlung 1

Die Sch singen das Lied im Kanon.

**Empfehlung 2**

Die Sch dichten neue Strophen zum Lied, z. B.: *Wecker gehen brrrr, brrrr; Schlossuhren gehen ding, dong, Kuckucksuhren gehen kuckuck, kuckuck*, und spielen auch diese Strophen vor.

**Empfehlung 3**

Mit den Bildkarten kann Memo-Spiel gespielt werden.

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Die Uhrzeiger</b> – Erlernen eines Reimes
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hörverstehen</li> <li>■ Sprachfertigkeit</li> <li>■ Einführung und Übung von neuen Wörtern: <i>dick, dünn, still, stumm</i></li> </ul>
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	Sachkunde, Mathematik
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Kenntnis der Adjektive <i>groß, klein</i> und der Kardinalzahlen 1-12
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Hula-Hoop-Reifen

### Beschreibung

Der L liegt den Hula-Hoop-Reifen auf den Boden und sagt: *Das ist unsere Uhr. Aber hier fehlen noch die Ziffern.* Zwölf Sch bekommen je eine Ziffer von 1-12. Sie setzen sich im Schneidersitz um den Reifen. Wenn die Gruppe aus weniger Sch.n besteht, werden die übrig gebliebenen Ziffern auf den Boden gelegt. *Ist unsere Uhr richtig? Welche Nummer sitzt oben / unten / links / rechts / zwischen ... Alle Ziffern sind schon in Ordnung. Aber hier fehlt noch immer etwas. Die Uhrzeiger.* Der L legt die Uhrzeiger auf den Boden und sagt dabei den Reim. Er begleitet den Text mit Gesten:

*Ein Großer und ein Kleiner  
ein Dicker und ein Dünner  
die gehen immer still und stumm  
im Kreis herum.*

Die Sch, die Mut und Lust haben, ahmen die Bewegungen nach und steigen allmählich auch in das Sprechen des Textes ein.

Der L bildet vier Nachbarschaftsgruppen und verteilt unter ihnen die Zeilen des Verses. Jede Gruppe übt und sagt zuerst seine Zeile auf, dann wiederholen sie den ganzen Text im Chor. Wer will, darf den Vers auch allein aufsagen.

### Empfehlung

Anschließend lernen die Sch die Uhrzeiten auf Deutsch. Sie stellen die Zeiger immer ein.

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Wie ist das Wetter?</b> – Spiel mit der Basteluhr
<b>ZEIT</b>	30 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<input type="checkbox"/> Hörverstehen <input type="checkbox"/> Sprachfertigkeit
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	Sachkunde
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Beschäftigung mit dem Thema <i>Uhr</i> bzw. <i>Uhrzeiten</i>
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Wetteruhr

### Beschreibung

Der L bastelt eine Wetteruhr aus Pappe. Auf dem Zifferblatt stehen statt Ziffern Symbole der Wettererscheinungen: Sonne, Wolke, Wind, Regentropfen, Schneeflocken. Er bastelt einen oder zwei Zeiger (damit z. B. Regen und Wind gleichzeitig dargestellt werden können) dazu. Er bedeckt die Uhr mit einem großen, weißen Papierblatt und fragt: *Was meint ihr, was ist unter dem Papier?* Die Sch raten in der Muttersprache. Der L zieht langsam das Blatt von der Uhr und lässt die Sch immer wieder neue Tipps sagen. Zum Schluss sagt er: *Das ist eine Uhr. Aber diese Uhr zeigt nicht die Zeit, sondern das Wetter. Darum nennen wir sie eine Wetteruhr.*

Der L zeigt nacheinander auf die einzelnen Felder und führt den neuen Wortschatz ein, z. B.: *Die Sonne scheint. / Es regnet. / Es schneit. / Es ist windig. / Es ist wolkig.* usw.

Der L fragt auf ein Feld zeigend: *Regnet es? (Ja. / Ja, es regnet. – Nein. / Nein, es regnet nicht.)*

Der L fragt auf ein Feld zeigend: *Wie ist das Wetter? (Die Sonne scheint. / Es regnet.* usw.)

Anschließend entscheidet die Klasse, wo die Wetteruhr aufgehängt wird.

Der L beobachtet mit den Sch.n durch das Fenster das Wetter: *X .Y., guck mal nach draußen. Scheint die Sonne? / Regnet es? (Ja / Nein.* usw.)

*Nun wollen wir die Wetteruhr einstellen.* Die Zeiger werden dem Wetter entsprechend eingestellt.

### Empfehlung 1

An den folgenden Tagen wird die Wetterlage regelmäßig besprochen und die Wetteruhr neu eingestellt. Durch die tägliche Wiederholung der Wetterbeobachtung und des Einstellens der Wetteruhr prägen sich die damit verbundenen Redemittel ein. Es sollte darauf geachtet werden, dass diese Tätigkeit nicht zu formal abläuft. Besonders auffallende Wettererscheinungen sollten auch im Laufe des Tages bewusst wahrgenommen und entsprechend aufgearbeitet werden (durch Lieder, Zeichnungen, Gespräche, Bilderbücher).

### Empfehlung 2

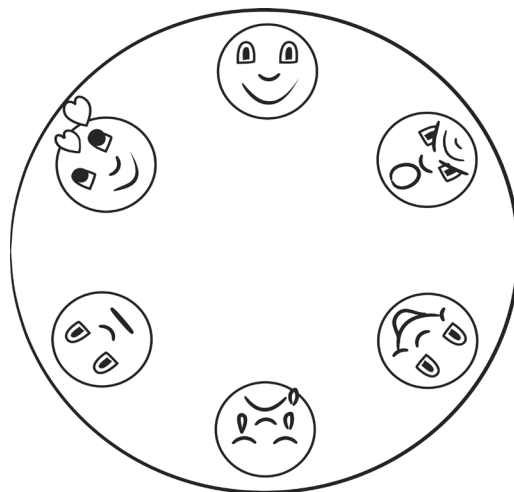
Die Sch können für sich jeweils eine Wetteruhr basteln.

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Wie fühlst du dich?</b> – Smiley-Spiel
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hören und Sprechen: Fragen stellen und beantworten, Gefühle ausdrücken</li> <li>■ neue Wörter erlernen: <i>froh, traurig, lustig, böse, müde, verliebt</i></li> </ul>
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	–
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Kenntnis der Struktur <i>Ich bin ... / Bist du?</i>
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	6 Smileys, ein Zeiger

### Beschreibung

Der L sagt: *Ich bin froh*. Er macht durch seinen Gesichtsausdruck klar, was der Satz bedeutet und heftet das passende Smiley an die Tafel. Dann fragt er einen Sch: *Bist du auch froh? Ja? / Nein? – Warum nicht? Wer ist noch froh?* Die Sch wiederholen den Satz zuerst im Chor, dann einzeln, dann wieder im Chor. Zuletzt heftet der L den Satz auf einen Papierstreifen neben das Smiley an die Tafel.

Ähnlich führt er auch die Wörter *traurig, lustig, böse, müde, verliebt* ein. Jedes Mal heftet er das passende Smiley in der Form einer Uhr an die Tafel und dann den Satzstreifen daneben:



Der L heftet einen Zeiger an die Tafel. Er stellt ein Gefühl ein, und sagt z. B. *Ich bin böse*. Er macht ein entsprechendes Gesicht. Dann fragt er einen Sch: *Wie fühlst du dich, Peter?* Der Sch kommt zur Tafel, stellt die Uhr ein, sagt den Satz und macht ein entsprechendes Gesicht. Dann fragt er einen nächsten Sch usw.

Der L drückt mit Mimik sein Allgemeinbefinden aus. Die Sch sagen, wie er sich fühlt. Ein Sch übernimmt die Lehrerrolle.

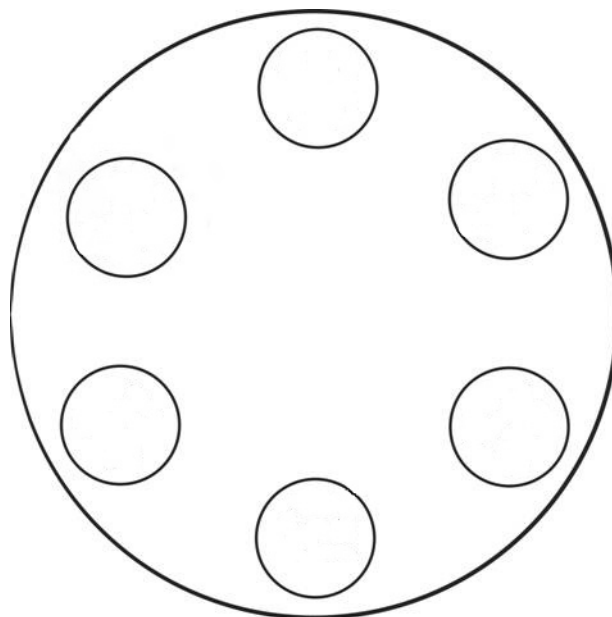
Ein Sch macht mit dem Rücken zur Klasse Gesichter. Die anderen Sch erraten, wie er sich fühlt: *Bist du froh? Nein, falsch. / Nein, ich bin nicht froh. Ja, richtig. / Ja, ich bin froh.*

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Die Smiley-Uhr – Basteln</b>
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	■ Hörverstehen: Bastelanweisungen verstehen und befolgen
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	Technik
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Kenntnis der Gefühle: <i>froh, traurig, lustig, böse, müde, verliebt</i>
<b>SOZIALFORMEN</b>	Partnerarbeit, Einzelarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	6 Smileys, Satzkarten, Musterklammer, Uhrschablone

### Beschreibung

Der L heftet vor der Stunde in der Form von einer Uhr Smileys an die Tafel. Er verteilt die zu den Smileys passenden Satzstreifen unter den Sch.n. Die Sch ordnen in Paaren den Smileys die Satzstreifen zu.

*Seht ihr, wie interessant diese Smiley-Uhr an der Tafel ist? Ihr könnt heute eine eigene Smiley-Uhr basteln. Wir brauchen dazu Buntstifte. Ich gebe euch ein Schema. Hier seht ihr sechs leere Kreise. Zeichnet in die Kreise die sechs Smileys und bemalt sie. Ihr könnt auch die Uhr bemalen.*



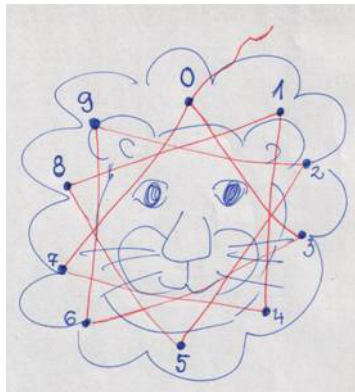
*Wir schneiden die Uhr aus, und kleben sie auf eine Pappe. Wir brauchen aber auch einen Zeiger. Ihn können wir mit einer Musterklammer befestigen.*

*Mit dieser Smiley-Uhr könnt ihr mir und einander immer zeigen, wie ihr euch fühlt.*

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Die Einmaleins-Uhr – Basteln</b>
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hörverstehen: Bastelanweisungen verstehen und befolgen</li> <li>■ Übung und Festigung bereits bekannter Wörter: Zahlen</li> </ul>
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	Technik, Mathematik
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Kenntnis der Zahlen 0-100
<b>SOZIALFORMEN</b>	Einzelarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Styropor, 10 bunte Stecknadeln, Wasserfarbe, Wolle (1 m)

### Beschreibung

Die Sch wählen ein Tier aus, dessen Kopf sie auf das Styropor zeichnen. Sie malen den Kopf an und schreiben darauf die Zahlen von 0 bis 9 im Uhrzeigersinn.



Die Sch stecken die Stecknadel an die Zahlen. Sie befestigen die Wolle an Null. Jetzt können die Kinder alle Reihen abzählen. Sie lernen den Ausdruck des Multiplizierens auf Deutsch (z. B.:  $2 \text{ mal } 2 \text{ ist } 4$ ). *Wir beginnen am Null:  $0 \text{ mal } 2 \text{ ist } 0$ . Wir gehen mit  $1 \text{ mal } 2 \text{ ist } 2$  weiter, und leiten die Wolle von 0 zu 2.  $2 \text{ mal } 2 \text{ ist } 4$ , wir leiten die Wolle von 2 zu 4. ...  $5 \text{ mal } 2 \text{ ist } 10$ , das endet auf 0, wir kommen zurück zu 0. So machen wir weiter bis  $10 \text{ mal } 2 \text{ ist } 20$ . Jetzt wählen wir eine andere Reihe.* Je nach Reihen entstehen verschiedene Muster.

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Ringel, Rangel, Rosen</b> – Erlernen eines Kreisspiels
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<input type="checkbox"/> Hörverstehen <input type="checkbox"/> Sprachfertigkeit <input type="checkbox"/> Konzentrationsfähigkeit
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	–
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	–
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	–

**Beschreibung**

Die Sch gehen mit dem L im Kreis. Der L spricht den Reim vor und führt alle Bewegungen aus, die die Sch wiederholt nachahmen. Allmählich steigen sie auch in das Sprechen des Textes ein.

<i>Ringel, Rangel, Rosen, schönste Aprikosen, Veilchen und Vergissmeinnicht alle Kinder setzen sich.</i>	sie gehen im Kreis  sie setzen sich
<i>Mit den Füßen trapp, trapp, trapp</i>	sie führen die Bewegung aus
<i>Mit den Händen klatsch, klatsch, klatsch</i>	sie führen die Bewegung aus
<i>Mit dem Finger tick, tick, tick</i>	sie führen die Bewegung aus
<i>Mit dem Köpfchen nick, nick, nick</i>	sie führen die Bewegung aus
<i>Mit den Ohren zupf, zupf, zupf</i>	sie führen die Bewegung aus
<i>Mit den Haaren rupf, rupf, rupf</i>	sie führen die Bewegung aus
<i>Auf die Nase bumm, bumm, bumm</i>	sie führen die Bewegung aus
<i>Alle Kinder fallen um</i>	sie fallen um
<i>Kommt ein großer Wirbelwind - stehen alle auf geschwind</i>	sie stehen alle auf

Der L diktiert die Bewegungen in der richtigen Reihenfolge, die Sch führen sie aus.  
 Der L diktiert die Bewegungen in beliebiger Reihenfolge, die Sch führen sie aus.  
 Der L benennt die Körperteile, die Sch zeigen auf sie.

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Ringel, Ringel, Reihe</b> – Erlernen eines Bewegungsliedes
<b>ZEIT</b>	20 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	■ Hörverstehen ■ Sprachfertigkeit
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	–
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	–
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	<u>Liedtext mit Noten – Ringel, Ringel, Reihe</u>

### Beschreibung

Der L zeigt den Sch.n ein Bild, auf dem ein Holunderbusch dargestellt ist. Abhängig von der Jahreszeit kann er Holunderblüten, Holunderzweige, Holunderbeere oder Holundersaft mitbringen. Holundersaft können die Sch auch kosten. Der L erzählt, dass drei Kinder unter dem Busch sitzen und singen, und heftet die Zeichnung von den drei Kindern an die Tafel. Dann singt er das Lied vor (Liedtext mit Noten – Ringel, Ringel, Reihe).

Die Sch stellen sich in einem Kreis auf und fassen sich an den Händen. Der L sagt: *Das ist ein Ringel.* Sie summen das Lied und tanzen im Kreis herum. Bei *„sitzen unter’ m Holderbusch“* hocken sich alle ganz schnell hin. Bei *„husch, husch, husch“* laufen sie weg.

Nach mehreren Wiederholungen singen die Sch im Chor mit.

### Variation

Sch stellen sich in Dreiergruppen auf und fassen sich an den Händen. Sie singen das Lied und tanzen im Kreis herum. Bei *„sitzen unter Holderbusch“* hocken sie sich alle ganz schnell hin. Bei *„husch, husch, husch“* laufen sie weg und bilden neue Dreiergruppen.

## Liedtext mit Noten – Ringel, Ringel, Reihe

www.zzzebra.de

Tanzspiel

J=160

The musical score consists of three staves of music in C major, 4/4 time, with a tempo of 160. The first staff contains the first line of the melody and lyrics: 'Ringel, Ringel, Reihe, wir sind der Kinder'. The second staff continues the melody and lyrics: 'drei - e, wir sit - zen un - ter'm Hol - der - busch und'. The third staff concludes the melody and lyrics: 'ma - chen al - le husch, husch, husch.' The score includes guitar chord diagrams for C, F, and C chords. The publisher's name 'LABBE' is printed at the end of the third staff.

Rin - gel, Rin - gel, Rei - he, wir sind der Kin - der

drei - e, wir sit - zen un - ter'm Hol - der - busch und

ma - chen al - le husch, husch, husch.

LABBE

*Ringel, Ringel, Reihe,  
sind der Kinder dreie!  
Sitzen unterm Holderbusch,  
rufen alle husch, husch, husch!*

(Quelle: [www.labbe.de/liederbaum/index.asp?themaId=30&titelId=675](http://www.labbe.de/liederbaum/index.asp?themaId=30&titelId=675))

<b>NAME UND TYP DER AKTIVITÄT</b>	<b>Herr Schlapp</b> – Konzentrationsspiel
<b>ZEIT</b>	10 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	<input type="checkbox"/> Sprachfertigkeit <input type="checkbox"/> Hörverstehen <input type="checkbox"/> Konzentrationsfähigkeit
<b>FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE</b>	–
<b>SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)</b>	Kenntnis der Zahlen von 1 bis 20
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	–

**Beschreibung**

Die Sch sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter ist Herr Schlapp, der Sch neben ihm links ist Nummer 1, weiter links Nummer 2, 3 usw.. Der Spielleiter beginnt mit folgendem Spruch: „*Herr Schlapp hat seinen Hut verloren, Nummer ... (z. B. Nummer fünf) hat ihn*“.

Nummer fünf fragt „*Wer, ich?*“

Herr Schlapp: „*Ja, du*“.

Nummer fünf: „*Ich nicht*“.

Herr Schlapp: „*Wer dann?*“

Nummer fünf: ... (z.B. *Nummer neun*)“.

Dann fragt Nummer neun: „*Wer ich?*“

Nummer fünf: „*Ja, du*“.

Nummer neun: „*Ich nicht*“.

Nummer fünf: „*Wer dann?*“

Nummer neun: „*Nummer vier*“.

Nummer vier : „*Wer ich?*“

Nummer neun: „*Ja, du*“.

Nummer vier : „*Ich nicht*“ usw.

So geht es weiter, bis sich einer verspricht oder gar nicht oder zu langsam reagiert - bis sich zum Schluss zwei Spieler streiten, wer den Hut nun wirklich hat. Wer übrig bleibt ist Sieger und darf der nächste Schlapp sein. Je schneller das Spiel läuft, desto lustiger wird es.

**Variation 1**

Das geht solange bis sich einer verspricht, dieser ist dann der neue Schlapp.

**Variation 2**

Statt Zahlen können andere Wortfamilien (Namen, Tiere, Familienmitglieder, usw.) verwendet werden.