

---

# HÄNDE

---

## Themenbearbeitung

---

## Lehrerhandreichungen

---

## Teil 2

---

Zielgruppe	Schüler von 6 bis 8 Jahren
------------	----------------------------

Autorinnen	Kuzsman Nóra, Némethné Gálvölgyi Mária, Sárvári Tünde
------------	---

---

A kiadvány az Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterve alapján készült.

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humán erőforrás-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: dr. Zalán Péter

Alkotó szerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Kuszman Nóra, Némethné Gálvölgyi Mária, Sárvári Tünde

**Educatio Kht. 2008**

# AUFBAU DES UNTERRICHTSMATERIALS

STUNDEN	INHALTE	TÄTIGKEITEN	MATERIALIEN
1. Das sind meine Hände	jn. grüßen sich verabschieden mit den Händen „sprechen“	einen Reim erlernen ein Lied erlernen mit den Händen grüßen, Abschied nehmen, „ja“ und „nein“ sagen, eine Zeichnung über die linke und die rechte Hand anfertigen	verschiedenfarbige Handschuhpaare A4- Blätter 1.4 Lied – Meine Hände sagen ja 1.4 Liedtext mit Noten – Meine Hände sagen ja
2. Was können meine Hände	Aufforderungen Tätigkeiten	einen Reim erlernen Tätigkeiten im Rahmen von verschiedenen spielerischen Aktivitäten ausführen basteln	2.6 Bastelvorlage – Der Roboter
3. Kannst du klatschen?	Aufforderungen Tätigkeiten Frage „Kannst du...?“ und Antwort „Ja, ich kann...“	ein Lied erlernen ein Spiel kennen lernen mit der Roboter-Puppe spielen	3.1 Lied – Ich bin ein Roboter 3.1 Liedtext mit Noten – Ich bin ein Roboter Roboterpuppen aus der Stunde 2
4. Schattenspiel	Tiere und ihre Schattenbilder	das Simalabim-Spiel spielen Tiere als Schattenbilder darstellen Zuordnungsaufgabe: Tiere und Schattenbilder	Zauberstab ein OHP hinter einem ausgespanntem Bettlaken 4.3 Bilder – Schattenbilder 4.4 Arbeitsblatt – Tier- und Schattenbilder
5. Der Hahn	Spiel mit Tieren und ihren Schattenbildern „Zwei Hähne“ Meine Hand als Hahn	Lotto spielen einen Reim und ein passendes Fingerspiel erlernen Hände ausmalen und Handabdrücke erstellen	A4-Blatt mit Tieren ein anderes A4-Blatt mit den dazugehörigen Schattenbildern Schere Wassermalfarben Pinsel

STUNDEN	INHALTE	TÄTIGKEITEN	MATERIALIEN
6. Schattentheater	Tiere und ihre Stimme Schattentheater „Der Hahn ist tot“ – ein Lied	Tierstimmen erkennen, Tiere und ihre Stimmen einander zuordnen Auf dem Bauernhof – eine Geschichte verstehen Bilder der Geschichte in die richtige Reihenfolge stellen die Geschichte als Schattentheater spielen Wie endet die Geschichte? – eine Malaufgabe lösen ein Lied erlernen	6.2 Arbeitsblatt – Tierstimmen 6.2 Tonaufnahme – Tierstimmen Kassettenrekorder / CD-Player 6.3 Karten – Tierbilder Karten mit Tierbildern zur Gruppenbildung 6.3 Bildgeschichte – Auf dem Bauernhof Schere, A4-Blätter, Klebstoff Kulisse 6.3 Schablone – Figuren für das Schattentheater 6.5 Lied – Der Hahn ist tot 6.5 Liedtext mit Noten – Der Hahn ist tot
7. Tastspiel	Uhrzeiten – Wie spät ist es? Einkaufen – Was gibt es im Korb?	eine Uhr basteln und die Uhrzeiten üben „Was hat Oma eingekauft?“ – Tastspiel spielen Gegenstände gruppieren	7.4 Bild – Papieruhr im Korb unter einem Tuch: Zahnpaste, Zahnbürste Zahnbecher, Becher, Teller, Löffel, Semmel, Kakao, Salami Karten mit Uhrzeiten zur Gruppenbildung A4-Blätter
8. Am Morgen	ein Morgen von Hansi	Morgenbeschäftigungen – Marionettenspiel spielen Marionetten basteln Welches Kleidungsstück zieht Hansi an? – Spiel mit Wörtern „Möchtest Du?“ – Frage-Antwort-Spiel spielen „Wo ist ...?“ – Kalt-warm-Spiel	Handpuppe (Hansi) 8.3 Bastelvorlage – Marionette Wolle, Stoff, Watte Teller Zahnpaste, Zahnbürste, Zahnbecher

STUNDEN	INHALTE	TÄTIGKEITEN	MATERIALIEN
9. Hansi in der Schule	spielerische Tätigkeiten mit den Händen	Uhrzeiten einstellen und angeben ein Lied erlernen und spielen Stille Post – auf den Rücken zeichnen ein Malgedicht lernen	Handpuppe (Hansi) Hansis Karottenuhr Papierkrone 9.2 Lied – Em pompi 9.2 Liedtext mit Noten – Em pompi
10. Tag der Hände – Stationenarbeit	Stationenarbeit	an Stationen lernen ein Malgedicht verstehen Krabbelsack – Tastspiel spielen Hansi spielt – Puzzle-Bild kleben Memory-Spiel spielen	A4-Blätter Buntstifte an den einzelnen Stationen: Kastenrekorder / CD-Player Kassette / CD mit dem Malgedicht Spielzeuge im Krabbel-Sack Memory-Karten mit den Schattenbildern Puzzle-Spiel Klebstoff Buntstifte

# STUNDENENTWÜRFE

## 1. STUNDE: DAS SIND MEINE HÄNDE

### ZIELE DER STUNDE

- Wortschatzerweiterung
- die bisher gelernten Wörter in einem neuen Kontext verwenden
- Kreativität in der Sprache entwickeln
- durch spielerische Handlungen die Freude an der Beschäftigung mit Sprachen stärken

### MATERIALIEN, MEDIEN

verschiedenfarbige Handschuhpaare, A4-Blätter, 1.4 Lied – Meine Hände sagen ja, 1.4 Liedtext mit Noten – Meine Hände sagen ja

### AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE

Handschuhe in einem Korb in die Klasse bringen, Papier, Zeicheninstrumente vorbereiten

### SCHRITT 1

#### ZEIT

10 Minuten

#### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen, Sprachfertigkeit  
Orientierung links-rechts üben

#### SOZIALFORMEN

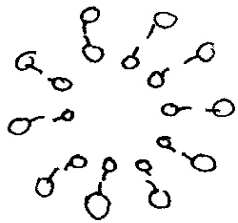
Großgruppe

#### MATERIALIEN, MEDIEN

–

## TÄTIGKEITEN

1. *Guten Tag, Kinder.* L geht in der Klasse herum, schüttelt den Kindern die Hände und sagt jedes Mal: *Hände schütteln. Lasst uns jetzt alle die Hände schütteln! Guten Tag!* Die Kinder wenden sich paarweise einander zu und schütteln sich die Hände. So wird das Spiel „Die linke Hand, die rechte Hand“ eingeleitet. *Stellt euch schnell in einen Doppelkreis auf und dreht euch mit dem Gesicht einander zu. Streckt die Hände aus, so wie es im Text des Liedes heißt.* L spielt mit und führt die Bewegungen vor.



*Die linke Hand, die rechte Hand, im Kreis sich drehen,* Sch geben einander die Hände, dann machen sie eine Drehung von 360°.

*Die linke Hand, die rechte Hand, auf Wiedersehen!* Sch geben einander die Hände, Sch winken einander zu, und der Innenkreis rückt eins weiter.

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Ausgangspaare wieder zueinander gefunden haben.

## SCHRITT 2

**ZEIT** 15 Minuten

**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit, Wortschatzarbeit: Einführung von neuen Wörtern

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** verschiedenfarbige Handschuhpaare

## TÄTIGKEITEN

1. Sch entnehmen einem Korb jeweils einen Handschuh und ziehen ihn an. Auf „los“ müssen sie ihren Partner, d. h. die andere Hälfte des Handschuhpaares finden und sich paarweise aufstellen. Sie heben den Arm und sagen: *Das ist meine rechte / linke Hand.* Nach dem Spiel ziehen die Kinder die Handschuhe wieder aus.

### SCHRITT 3

**ZEIT** 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit  
Wortschatzarbeit: Einführung von neuen Wörtern

**SOZIALFORMEN** Großgruppe, Stuhlkreis

**MATERIALIEN, MEDIEN** A4-Blätter

### TÄTIGKEITEN

1. Sch setzen sich und zeichnen ihre linke und rechte Hand nebeneinander auf ein A4-Blatt. Die linke Hand bekommt ein Herz in die Mitte, die rechte ein schmunzelndes Gesicht.

### SCHRITT 4

**ZEIT** 15 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** 1.4 Lied – Meine Hände sagen ja, 1.4 Liedtext mit Noten – Meine Hände sagen ja



## TÄTIGKEITEN

1. *Jetzt haben wir uns die Hände geschüttelt, dann einander auf Wiedersehen gewinkt, und mit Handschuhen gespielt. Wir können aber noch viel mehr mit unseren Händen tun. Mit unseren Händen können wir zum Beispiel „ja“ und „nein“ „sagen“! Ich singe euch jetzt ein Lied vor. Es heißt: „Meine Hände sagen ja“. L singt das Lied einmal vor und begleitet es mit Bewegungen. Dann sagt er: Bildet jetzt einen Kreis. Spielt und singt mit.*

*mf s' d l f s'*

*Meine Hände sagen ja – mit den Händen „ja“ winken*

*mf s' d l f s'*

*Meine Hände sagen nein – mit den Händen „nein“ winken*

*d'd'd'd' t*

*ja ja ja ja ja*

*l'l'l's' s'*

*nein nein nein nein*

*ff m d s'l' d*

*ich bin fertig 1,2,3 – dazu den Rhythmus klatschen und die Einheiten mit den Fingern zählen*

Am Ende der Stunde wird das Gelernte noch einmal wiederholt. L diktiert, was die Hände machen sollen, und Sch führen die Bewegungen aus – wiederholt in verschiedener Reihenfolge, immer schneller: „Guten Tag“ sagen und Hände schütteln / „Auf Wiedersehen“ sagen und winken / mit den Händen „ja“ sagen / mit den Händen „nein“ sagen.

Zum Schluss winkt L auf Wiedersehen, und verabschiedet sich.

## 2. STUNDE: WAS KÖNNEN MEINE HÄNDE?

### ZIELE DER STUNDE

- die Aufforderung „*Komm! / Kommt!*“ kennen lernen und üben
- neue Verben kennen lernen und üben: *klatschen, winken, heben, halten, zeichnen, schlagen, malen, basteln*
- durch spielerische Handlungen die Freude an der Beschäftigung mit Sprache stärken

### MATERIALIEN, MEDIEN

2.6 Bastelvorlage – Der Roboter

### AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE

einen sehr großen Roboter (Musterpuppe) basteln für die Tafel

### SCHRITT 1

#### ZEIT

5 Minuten

#### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen, Sprachfertigkeit

#### SOZIALFORMEN

Großgruppe

#### MATERIALIEN, MEDIEN

–

## TÄTIGKEITEN

1. Die Sch sitzen im Klassenzimmer und warten auf den L. Bevor L eintritt, öffnet er die Tür einen Spalt. Er steckt seine Hand durch den Spalt und ruft: *Hallo, Kinder! Schaut, welche Hand ist das?*

Er lässt die Sch die Frage beantworten, tritt dann erst in das Klassenzimmer: *Wir haben in der letzten Stunde ein Spiel gelernt. Kommt, spielen wir es wieder!* Sie spielen das Spiel „Die linke Hand, die rechte Hand“.

### SCHRITT 2

#### ZEIT

5 Minuten

#### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen, Sprachfertigkeit

#### SOZIALFORMEN

Großgruppe

#### MATERIALIEN, MEDIEN

–

## TÄTIGKEITEN

1. *Wir haben in der vorigen Stunde auch ein Lied über die Hände gelernt. Wer kann sich noch an das Lied erinnern?*  
Sie singen und spielen das Lied „Meine Hände sagen ja“.

### SCHRITT 3

**ZEIT** 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** –

## TÄTIGKEITEN

1. *Ich kenne noch ein nettes Spiel! Wollt ihr es lernen? Komm, Dorka, wir spielen es zuerst zu zweit.*

L spielt mit einem Kind das Spiel und führt dabei den Kinderreim „Klatsch klatsch klatsch“ ein. Die Spielform bleibt weiterhin ein Doppelkreis. Die Kinder schauen und hören erst nur zu, steigen aber dann gleich in das Spiel ein, sprechen den Reim und machen die Bewegungen mit.

*Klatsch Klatsch Klatsch und rundherum,* Sch klatschen sich gegenseitig in die Hände, dann fassen sie sich an der Hand und drehen sich in 360 ° um.

*Klatsch Klatsch Klatsch und andersrum,* Sch klatschen sich gegenseitig in die Hände, dann fassen sie sich an den Händen, und drehen sich 360° in die entgegengesetzte Richtung um.

*Guten Tag! - sagen die Hände,* sie schütteln einander die Hand.

Nach „Guten Tag! – sagen die Hände“ suchen sie sich einen neuen Partner.

### SCHRITT 4

**ZEIT** 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit, Wortschatzarbeit: Einführung und Übung von neuen Wörtern: *streicheln, essen, trinken, kochen usw.*, Wiederholen bereits bekannter Verben: *schreiben, malen, zeichnen, basteln, kleben, schneiden, klatschen, winken, putzen, waschen*

**SOZIALFORMEN** Großgruppe, Stuhlkreis

**MATERIALIEN, MEDIEN** –

## TÄTIGKEITEN

1. Zuletzt spricht L den Reim wie ein Roboter. Jetzt müssen die Kinder raten, als was L sprach. Dann erklärt L: *Ich kenne ein witziges Roboter-Spiel. Kommt, wir spielen es!* Die Sch werden in Roboter verwandelt. L nimmt eine „Fernbedienung“ in die Hand, wobei ein beliebiger Gegenstand die Fernbedienung sein kann. Dann sagt er *Die Roboter, die Roboter*, da „erstarren“ die Kinder der Bewegung. Dann gibt der L eine Anweisung, z. B.: *Die Roboter klatschen!* Die Kinder klatschen, bis L die Fernbedienung auf sie richtet. Dann sagt er *piep piep piep*, und die Kinder erstarren wieder. Die nächste Anweisung folgt und wird von den Kindern auch ausgeführt. L führt mit Hilfe des Roboter-Spiels folgende neue Verben ein bzw. er lässt bereits bekannte Verben wiederholen: *winken, heben, halten, zeichnen, schlagen, malen, basteln*. Er macht bei jedem Verb die passende Bewegung vor und die Sch machen ihm wie Roboter alles nach.

### SCHRITT 5

**ZEIT** 5 Minuten

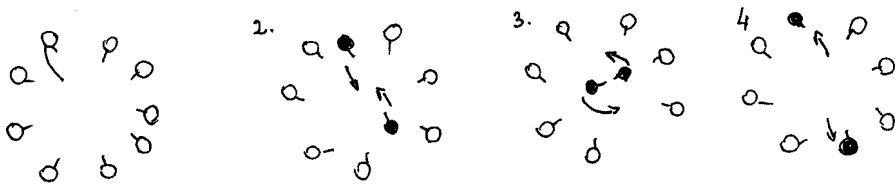
**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit, Bewegungskoordination

**SOZIALFORMEN** Großgruppe im Kreis

**MATERIALIEN, MEDIEN** –

## TÄTIGKEITEN

1. Die letzte Anweisung ist: *Die Roboter, die Roboter stellen sich in einen Kreis*. Dann erklärt L ein neues Spiel, das „Komm klatschen“-Spiel, das zur Übung und Festigung der neu eingeführten Verben dient. Sch bilden einen Kreis. L bestimmt, welches Kind das Spiel beginnt. Sch zeigt auf einen anderen Sch und sagt z. B.: *Komm klatschen!* Jetzt müssen sie die benannte Bewegung ausübend aufeinander zugehen. In der Mitte des Kreises treffen sie sich, gehen um einander herum und wechseln dann ihre Plätze. Jetzt wird der Nächste vom L bestimmt, der nun mit dem Rufen an der Reihe ist.



## SCHRITT 6

**ZEIT** 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** 2.6 Bastelvorlage – Der Roboter

## TÄTIGKEITEN

1. Am Schluss ist L dran. Er fragt: *Kannst du basteln? Dann basteln wir einen Roboter.*

Die vorbereiteten Vorlagen werden an die Sch verteilt. Die Arme und Hände werden ausgeschnitten und mit Musterklammern befestigt. L erklärt, was die Puppe alles machen kann. Dazu stellt L die Musterpuppe aus den von ihm bereits ausgeschnittenen Teilen zusammen. Dann werden die gelernten Bewegungen mit der Musterpuppe ausgeführt, und zwar als Anregung für die nächste Stunde.

*Der Roboter hebt, klatscht, malt. usw.*

*Der Roboter winkt: Auf Wiedersehen!*

### 3. STUNDE: KANNST DU KLATSCHEN?

#### ZIELE DER STUNDE

- Tätigkeiten üben
- die Frage „Kannst du?“ und Antwort „Ja, ich kann...“ kennen lernen und üben
- ein neues Lied erlernen
- ein neues Spiel kennen lernen

#### MATERIALIEN, MEDIEN

3.1 Lied – Ich bin ein Roboter, 3.1 Liedtext mit Noten – Ich bin ein Roboter, Roboterpuppen von der Stunde 2.

#### AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE

–

#### SCHRITT 1

##### ZEIT

5 Minuten

##### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen, Sprachfertigkeit

##### SOZIALFORMEN

Großgruppe

#### MATERIALIEN, MEDIEN

3.1 Lied – Ich bin ein Roboter, 3.1 Liedtext mit Noten – Ich bin ein Roboter

### TÄTIGKEITEN

1. L bewegt sich wie ein Roboter und zeigt, was alles ein Roboter mit den Händen machen kann. *Schaut! Ich bin heute ein Roboter. Ich kann klatschen. Könnt ihr das auch?*  
– Ja!

*Ich kann auf etwas zeigen! Könnt ihr das auch? – Ja.*

*Ich kann trinken! Könnt ihr das auch? – Ja.*

*Ich kann streicheln! Könnt ihr das auch? – Ja.*

*Ich kann malen! Könnt ihr das auch? – Ja.*

*Ich kann Gewicht heben! Könnt ihr das auch? – Ja!*

*Ich kann winken! Könnt ihr das auch? – Ja!*

*Ich kann zeichnen! Könnt ihr das auch? – Ja!*

*Ich kann schlagen! Könnt ihr das auch? – Ja!*

*Ich kann basteln. Könnt ihr das auch? – Ja!*

*Toll habt ihr das gemacht. Ich kenne dazu ein Lied. Ich singe es jetzt euch vor, hört gut zu. Die erste Zeile: „Ich kann.....“ singe immer ich, bei: „Wir können ...“ seid ihr dran.*

L steht vor den Schn, damit sie wie im Spiegel die Bewegungen ausführen können. Er singt die erste Zeile, dann zeigt er auf die Kinder, damit sie wissen, dass sie jetzt dran sind. (Das Lied wird auf die Melodie des Liedes „Ich bin ein Musikant“ gesungen.)

*Ich bin ein Roboter, und komme von weit her.*

*Wir sind die kleinen Roboter, und kommen von weit her.*

*Ich kann essen – wir können essen.*

Hami ham ham ham Hami ham ham ham Hami ham ham ham ham ham

## SCHRITT 2

**ZEIT** 15 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** Tafelbild (Roboter), Roboterpuppe von der Stunde 2.

## TÄTIGKEITEN

1. Sch nehmen die in der vorigen Stunde angefertigten Puppen und die noch nicht ausgeschnittenen Gegenstände hervor. Sie schneiden alle aus.  
Es folgt ein Spiel mit der Puppe.

L sagt Sätze wie:

*Der Roboter hebt das Gewicht.*

*Der Roboter malt.*

*Der Roboter zeichnet.*

*Der Roboter bastelt.*

Die Sch lassen ihre Puppen die gleiche Bewegung machen. Wenn alle Sch fertig sind, lässt auch L seine eigene Puppe an der Tafel die gleiche Bewegung ausführen, damit die Sch überprüfen können, ob ihre Lösung stimmt. Sch können die Bewegungen auch selber ausführen.

## SCHRITT 3

**ZEIT** 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** –

## TÄTIGKEITEN

1. Die letzte Bewegung ist das Klatschen. *Zum Klatschen fällt mir ein: vorige Stunde haben wir das Spiel „Komm klatschen“ gespielt. Wollen wir es wieder spielen!?! Dann legt schnell die Puppen in die Mappe, und stellt euch im Kreis auf! Wie geht das Spiel? Weiß noch jemand?... Die Sch antworten in der Muttersprache. Dann wird das „Komm klatschen“-Spiel im Kreis gespielt (siehe 2.5 Stunde).*

### SCHRITT 4

**ZEIT** 15 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe, Stuhlkreis

**MATERIALIEN, MEDIEN** –

## TÄTIGKEITEN

1. Die Sch stehen / sitzen weiterhin im Kreis. Ein Sch geht aus dem Klassenzimmer. Die anderen verstecken ihre Hände hinter dem Rücken. Einem werden vom L die Hände hinter dem Rücken zusammengebunden. Jetzt kann der Spieler wieder herein. Er kommt in die Mitte des Kreises und fängt an, die Kinder zu fragen: *Kannst du....klatschen...?* Wessen Hände nicht zusammengebunden sind, holt zur Antwort seine Hände hervor und fängt an zu klatschen und sagt: *Ja ich kann ...klatschen....* So werden die Sch nacheinander gefragt. Wird derjenige gefragt, dessen Hände zusammen gebunden sind, sagt er: *Nein* oder *ich kann nicht klatschen*, Dann ist der nächste Sch mit dem Raten dran. Er geht hinaus, und das Spiel beginnt von vorne. Diesmal sollte beim Fragen aber eine andere Bewegung bestimmt werden. L schließt das Spiel ab: *Wollen wir uns verabschieden? Dann winken wir: Auf Wiedersehen!*



#### 4. STUNDE: SCHATTENSPIEL

##### ZIELE DER STUNDE

- Tiernamen wiederholen und neue Tiernamen kennen lernen
- einfache Sätze formulieren wie z. B.: *Das ist ein Adler.*
- Handgeschick fördern
- Bewegungskoordination entwickeln

##### MATERIALIEN, MEDIEN

Zauberstab, ein OHP hinter einem ausgespanntem Bettlaken, 4.3 Bilder – Schattenbilder, 4.4 Arbeitsblatt – Tier- und Schattenbilder aus Händen

##### AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE:

einen OHP hinter einem aufgespannten Bettlaken aufstellen

##### SCHRITT 1

###### ZEIT

5 Minuten

###### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen, Sprachfertigkeit

###### SOZIALFORMEN

Großgruppe

###### MATERIALIEN, MEDIEN

–

#### TÄTIGKEITEN

1. Sch wiederholen ein oder zwei Lieder, in denen Tiere vorkommen, z. B.: „Wer will heute Tiere sehen?“ oder „Ich bin ein Känguru und komme von Weit her“.

##### SCHRITT 2

###### ZEIT

10 Minuten

###### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen, Sprachfertigkeit

###### SOZIALFORMEN

Großgruppe

###### MATERIALIEN, MEDIEN

Zauberstab

## TÄTIGKEITEN

1. L sagt: *Ich bin ein Zauberer und komme von Weit her.* Er holt einen Zauberstab hervor. *Ich heiße Simsalabim.* L ist jetzt ein Zauberer und hat einen Zauberstab. Die Sch bewegen sich frei im Raum. Sobald aber der Zauberer mit seinem Zauberstab zweimal auf den Tisch klopft und *Simsalabim* ruft, müssen die Kinder in ihrer Bewegung erstarren.

Dann sagt L: *Ich möchte ... Krokodile sehen!* Dann bewegen sich die Sch als Krokodile, bis der L wieder *Simsalabim* ruft. *Ich möchte ... Affen sehen!* ... So geht es weiter, bis alle Tiernamen durchgeübt sind.

Zuletzt sagt L als Zauberer: *Ich möchte wieder Kinder sehen.*

### SCHRITT 3

**ZEIT** 25 Minuten

**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit, Wortschatzarbeit, Einführung und Übung von neuen Wörtern, Entwicklung der Feinmotorik

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** ein OHP hinter einem ausgespannten Bettlaken, 4.3 Bilder – Schattenbilder

## TÄTIGKEITEN

1. Dann wird die Frage gestellt, indem die Hände nach vorn ausgestreckt werden: *Was sind das? – Hände. Und jetzt?* L hält seine Hände hinter das Leintuch, das mit starkem Licht angeleuchtet wird, und zeigt das Bild eines Hundes (4.3). Die Sch sollen das Tier benennen. L zeigt weitere Schattentiere, die die Sch benennen können. Dann zeigt er auch Tiere, deren Namen er jetzt einführt.

**Hase** – Man streckt den 3. und 4. Finger der rechten Hand nach oben, während der 2. und der 3. Finger der linken Hand die Vorderläufe darstellen.

**Adler** – Arm aufrecht stellen, Finger leicht zur Faust krümmen. Der kleine Finger bildet den hakenförmigen Schnabel.

**Ente** – Sie wird mit einer Hand gebildet. Zeigefinger und Daumen sind der Schnabel.

Die Tierköpfe von **Hund, Ziege, Wolf, Katze, Elefant, Schwein, Schildkröte, Gans, Bär, Kamel, Schwan, Hirsch, Vogel im Flug** werden mit beiden Händen gebildet. L sollte vorher ausprobieren, wie die Tiere als Schattenbild aussehen. Die Kinder benennen die Tiere in der Muttersprache, L benennt sie parallel auf Deutsch:

*Kutya – Ja, genau...ein Hund!...-*

Dann wird das Bild des Tieres an die Tafel geheftet und der Name des Tieres wird noch einmal auf Deutsch gesagt.

Die Methode bleibt die gleiche, bis die deutsche Bezeichnung von sechs weiteren Tieren gelernt ist.

2. Nun sind die Sch dran. Wer möchte, darf nach vorne kommen, und ein Schattentier zeigen. Ein anderer Sch steht an der Tafel.

Sch 1: *Was ist das?* – Es zeigt ein Tier hinter dem Leintuch.

Sch 2: *Ist das ein Hund?* – Dabei zeigt es auf das Hundbild an der Tafel. Die anderen Sch raten mit. Der erste Sch antwortet mit ja oder nein.

#### **SCHRITT 4**

**ZEIT** 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** 4.4 Arbeitsblatt – Tier- und Schattenbilder aus Händen

#### **TÄTIGKEITEN**

1. Die Sch bekommen ein Arbeitsblatt mit Tier- und Schattenbildern. Sie arbeiten in Paaren. Sie ordnen Tier- und Schattenbilder einander zu .

Wenn Sch mit der Lösung fertig sind, sollen sie die Tiere nacheinander auch benennen.

*Nummer.... ist ein Hund. Nummer ....ist eine Katze.... usw.*

Die Arbeitsblätter werden in die Mappe gelegt.

## 5. STUNDE: DER HAHN

### ZIELE DER STUNDE

- Wortschatzerweiterung
- Entwicklung der Sprechfertigkeit
- Entwicklung der Kreativität
- Entwicklung der Phantasie

### MATERIALIEN, MEDIEN

A4-Blatt mit Tieren, ein anderes A4-Blatt mit den dazugehörigen Schattenbildern, Schere, Wassermalfarben, Pinsel

### AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE

L kann die Arbeitsblätter aus der vorangegangenen Stunde mit den Tier- und Schattenbildern derart umgestalten, dass 6 Tierbilder auf einem A4-Blatt als Lotto-Karte angeordnet werden, die dazugehörigen Schattenbilder werden zum Ausschneiden als A4-Blatt verteilt werden.

### SCHRITT 1

#### ZEIT

5 Minuten

#### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen, Sprachfertigkeit

#### SOZIALFORMEN

Großgruppe

#### MATERIALIEN, MEDIEN

–

### TÄTIGKEITEN

1. Zur Einstimmung wird das Lied „Meine Hände sagen ja“ gesungen.  
Als Überleitung zum Themenkreis „Tiere“ wird eins der Tierlieder aus der letzten Stunde gesungen.

### SCHRITT 2

#### ZEIT

10 Minuten

#### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen, Wortschatzarbeit: Übung und Festigung bereits bekannter Wörter

#### SOZIALFORMEN

Einzelarbeit

#### MATERIALIEN, MEDIEN

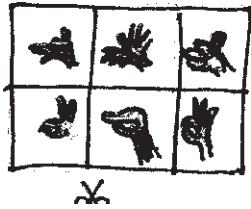
A4-Blatt mit Tieren, ein anderes A4-Blatt mit den dazugehörigen Schattenbildern, Schere

## TÄTIGKEITEN

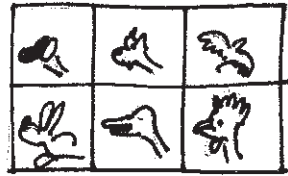
1. Sch bekommen das vorbereitete A4-Blatt mit der Lotto-Karte, auf der die Tiere abgebildet sind. Sie bekommen auch das andere Arbeitsblatt, auf dem die Schattenbilder aus der vorigen Stunde abgebildet sind. Diese sollen nun ausgeschnitten werden. Wenn die Sch mit dem Ausschneiden fertig sind, fragt L:

*Wo ist der Hund?*

ZUM AUSSCHNEIDEN



LOTTO KARTE



### SCHRITT 3

ZEIT 15 Minuten

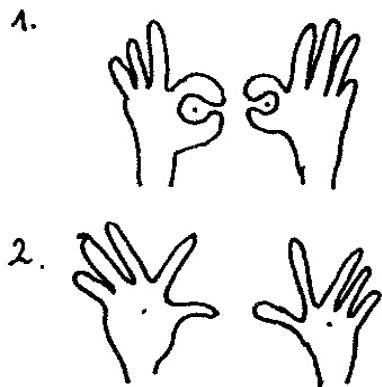
SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG Hörverstehen, Sprachfertigkeit

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN –

## TÄTIGKEITEN

1. L fragt: *Wer kann uns das Schattenbild eines Hundes zeigen? Und wer kann einen Vogel zeigen?* Die Bilder werden von den Sch.n einzeln gezeigt. Dann wendet sich der L an alle und fragt: *Und könnt ihr alle nun einen Hahn zeigen?* Jeder Sch zeigt mit den Händen einen Hahn, und auch L zeigt das Schattenbild eines Hahnes. Mit der zweiten Hand zeigt L noch einen Hahn, und sagt den Sch.n, dass er ihnen nun gerne einen Reim über zwei Hähne vortragen möchte.



Zwei Hähne

*Da ist ein Hahn  
und noch ein Hahn  
die schauen sich  
mit großen Augen an  
dann probieren sie,  
wer besser krähen kann.*

*Kikeriki Kikerikiii  
Kikerikiii Kikerikiii*

L begleitet den Reim mit seinen Händen als Schattenspiel: Er formt aus seinen beiden Händen Hähne. Die Hähne beäugen einander. Dann machen sie den Schnabel auf (ebenfalls Daumen und Zeigefinger) und krähen abwechselnd.

#### SCHRITT 4

**ZEIT** 15 Minuten

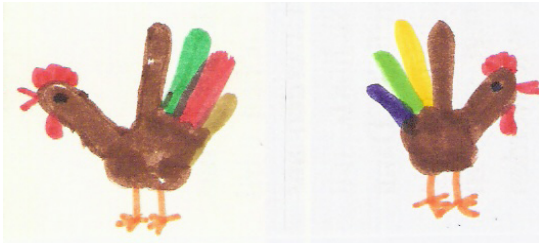
**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Sinn für Ästhetik, Handgeschick, Phantasie

**SOZIALFORMEN** Einzelarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** Wassermalfarben, Pinsel

## TÄTIGKEITEN

1. Sch bemalen ihre Hände mit Wasserfarben: Handfläche und der Daumen, also Körper, Hals und Kopf des Hahnes werden braun angemalt, die Finger als Federn schwarz bzw. bunt. Sch drücken ihre Hände auf ein Zeichenblatt. Dieser Abdruck wird nun ergänzt: am Kopf – dem Daumenabdruck – mit Schnabel, Augen und Kamm, und unten – am Handgelenk – mit den Füßen. Während die Sch malen, erklärt L in einfachen Sätzen: *Das ist der Kopf. Das sind die Füße...* Die Sch können das Bild frei nach ihrer Phantasie noch ergänzen, z. B. mit Körnern, einer Landschaft im Hintergrund, o.ä.



Aus den Bildern kann eine kleine Ausstellung entstehen. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, können die Sch ihre Hähne „vorstellen“. Sie heften die Bilder nebeneinander an die Tafel. Wenn alle Bilder fertig sind, können Sch sagen:

*Das ist mein Hahn. Er heißt Kikeriki.*

Die Bilder werden abgeheftet.

## 6. STUNDE: SCHATTENTHEATER

<b>ZIELE DER STUNDE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Tiernamen üben</li><li>■ ein Lied erlernen</li><li>■ einen Comic ergänzen</li><li>■ eine Geschichte als Schattentheater aufführen</li></ul>
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	6.2 Tonaufnahme – Tierstimmen, 6.2 Arbeitsblatt – Tierstimmen, Kassettenrekorder / CD-Player, 6.3 Karten – Tierbilder, Karten mit Tierbildern zur Gruppenbildung, 6.3 Bildergeschichte – Auf dem Bauernhof, A4-Blätter, Schere, Klebstoff, Kulisser, 6.3 Schablone – Figuren für das Schattentheater, 6.5 Lied – Der Hahn ist tot, 6.5 Liedtext mit Noten – Der Hahn ist tot
<b>AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE</b>	Tierfiguren herstellen, Kulisser und Figuren für das Schattentheater (Bettuch, Lampe) vorbereiten.

<b>SCHRITT 1</b>	
<b>ZEIT</b>	1 Minute
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Sprachfertigkeit
<b>SOZIALFORMEN</b>	–
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	–

### TÄTIGKEITEN

1. Das Lied „Meine Hände sagen ja“ wird zur Begrüßung und Motivation gesungen.

<b>SCHRITT 2</b>	
<b>ZEIT</b>	10 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Hörverstehen, Wortschatzarbeit: Übung und Festigung bereits gelernter Wörter
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe, Partnerarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	6.2 Tonaufnahme – Tierstimmen, Kassettenrekorder / CD-Player, 6.2 Arbeitsblatt – Tierstimmen



## TÄTIGKEITEN

1. Jeder Sch bekommt vom L ein Arbeitsblatt, auf dem Tiere zu sehen sind. Neben den Bildern gibt es jeweils ein Viereck. L lässt eine CD mit Tierstimmen spielen. Die Sch sollen die Tierstimmen erkennen und die Bilder (z. B. Hund, Ziege, Elefant, Schwein, Bär, Hahn) in der richtigen Reihenfolge nummerieren. Als Kontrolle nennen Sch die Nummer und den Namen des Tieres (z. B. *Eins: der Elefant*).
2. Die Tierstimmen werden wieder vorgespielt. Sch versuchen das Tier, dessen Stimme sie hören, mit den Händen in die Luft zu malen.
3. Mutige Kinder können die Tiere mit Händen zeigen und gleichzeitig ihre Stimme nachahmen. Die anderen sollen die Tiere nennen.  
Differenzierung: Sch spielen in Paaren. Der eine zeigt mit den Händen ein Tier, der Partner soll raten, welches Tier von dem Mitsch gezeigt wird. Gelingt ihm dies, darf er das nächste Tier zeigen.

### SCHRITT 3

**ZEIT** 24 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe, Gruppenarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** 6.3 Karten – Tierbilder, Karten mit Tierbildern zur Gruppenbildung, 6.3 Bildgeschichte – Auf dem Bauernhof, A4-Blätter, Schere, Klebstoff, Kulisse, 6.3 Schablone – Figuren für das Schattenheater

## TÄTIGKEITEN

1. Die Sch sitzen im Halbkreis um den L. L kündigt an, dass er eine Geschichte erzählen möchte. In der Geschichte kommen verschiedene Tiere vor. Die Sch sollen zuerst diese Tiere kennen lernen. Jeder Sch spielt ein Tier (es ist kein Problem, wenn zwei-drei Sch das gleiche Tier spielen). Sie sollen genau zuhören und aufstehen, wenn das entsprechende Tier genannt wird.
2. L erzählt die Geschichte. Sch, die die entsprechende Tierbezeichnung hören, stehen auf und geben die passende Tierstimme von sich.
3. Anschließend besprechen L und Sch, welche und wie viele Tiere also in der Geschichte vorkommen. Dann erzählt L die Geschichte noch einmal. Er begleitet den Text mit Mimik und Gestik und zeigt immer wieder Bilder, die das Verständnis erleichtern sollen. Sch sollen dabei mitsprechen und mitagieren. Der Erzählvorgang kann einige Male wiederholt werden, bis den Sch.n Wortlaut und Bewegungen vertraut sind.

Die Geschichte:

Auf dem Bauernhof leben ein Hahn (das Bild wird gezeigt), ein Huhn (Bild), ein Hund (Bild), eine Katze (Bild) und eine Ente (Bild). Der Hahn wacht um 6 Uhr auf und kräht: „Kikeriki!“ Das Huhn wacht auf und gackelt: „Put, put, put!“ Der Hund wacht auf und bellt: „Wau, wau!“ Die Katze wacht auf und miaut: „Miau, miau!“ Die Ente wacht auf und quakt: „Quak, quak!“ Der Hahn springt auf den Mist. Da kommt der Hund und sagt: „Hahn, gib mir etwas zu essen!“ Er bekommt Fleisch! Da kommt die Katze und sagt: „Hahn, gib mir etwas zu essen!“ Sie bekommt auch Fleisch! Dann kommt die Ente und sagt: „Hahn, gib mir etwas zu essen!“ Sie bekommt einen Fisch! Aber was steht hinter dem Baum?! Ein Wolf (Bild)? Nein! Ein Bär? Nein! Ein Fuchs? Jaaa! Oh weh! Was wird da passieren? Der Fuchs raubt den Hahn.

2. Gruppen werden gebildet. Jeder Sch zieht eine Karte. Auf den Karten sind Tiere zu sehen. Sch, die das gleiche Tier gezogen haben, bilden eine Gruppe.
3. Jede Gruppe bekommt vom L ein Blatt, auf dem die Geschichte in Bildern erzählt wird. Die Bilder folgen aber nicht in der richtigen Reihenfolge aufeinander. Sch sollen die Bilder ausschneiden und in der richtigen Reihenfolge auf ein A4-Blatt kleben.
4. Die Gruppen zeigen einander ihre Lösungen. Eventuelle Abweichungen werden besprochen, die richtige Lösung wird ausgewählt.
5. Die Gruppen spielen die Geschichte als Schattentheater vor.
  - a) Die Gruppen bekommen Tierprofile, die vom L hergestellt wurden. (Es ist auch möglich, dass die Sch in einer früheren Technikstunde Tierprofile basteln. Die Profile sollen aus schwarzem Papier ausgeschnitten werden. Sch zeichnen auf schwarzes Zeichenpapier einen Kopf im Profil, malen einen Hals daran und schneiden das ganze aus und versehen es mit einem Querbalken – siehe Schablone 6.3 –, den sie zum Spielen um den Zeigefinger wickeln und mit Klebstreifen oder einer Büroklammer fixieren.)
  - b) Sch entscheiden sich jeweils für eine Rolle (Erzähler, Tier/e), die sie dann einüben.
  - c) Jede Gruppe spielt im Schattentheater die Geschichte vor. (Gespielt wird mit beiden Zeigefingern hinter einem ausgespannten Tuch, welches von hinten beleuchtet wird.)

#### SCHRITT 4

**ZEIT** 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Handgeschick, Phantasie

**SOZIALFORMEN** Einzelarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** A4-Blätter

#### TÄTIGKEITEN

1. L fragt: *Was meint ihr, welches Ende nimmt diese Geschichte?* Sch sollen es auf einem Bild festhalten.
2. Sch zeigen einander ihre Bilder. Sie sprechen auf Ungarisch darüber, wer was gemalt hatte.
3. Sch legen die Bilder in ihre Mappe.

## SCHRITT 5

**ZEIT** 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** 6.5 Lied – Der Hahn ist tot, 6.5 Liedtext mit Noten – Der Hahn ist tot, 6.3 Karten – Tierbilder, Karten mit Tierbildern zur Gruppenbildung, 6.3 Bildgeschichte – Auf dem Bauernhof, A4-Blätter, Schere, Klebstoff, Kulisse, 6.3 Schablone – Figuren für das Schattenheater

## TÄTIGKEITEN

1. L sagt: *Ja, der arme Hahn ist tot. Hört mal zu, ich singe euch ein Lied vor, das ihr schnell erlernen könnt.*
2. L singt das ganze Lied mehrmals vor. Dann singen die Kinder mit ihm zusammen.
3. Sch singen allein das Lied.

*Der Hahn ist tot, der Hahn ist tot.*

*Der Hahn ist tot, der Hahn ist tot.*

*Er kann nicht mehr kräh'n, ko-ko-di, ko-ko-da,*

*er kann nicht mehr kräh'n, ko-ko-di, ko-ko-da.*

*Ko-ko- ko-ko- ko-ko- ko-ko-di, ko-ko-da.*

4. Sch verlassen zum Schluss den Unterrichtsraum, wobei sie dieses Lied singen.

## 7. STUNDE: TASTSPIEL

### ZIELE DER STUNDE

- Gegenstände durch ertasten erkennen
- neue Wörter erlernen
- eine Uhr basteln

### MATERIALIEN, MEDIEN

7.4 Bild – Papieruhr, im Korb unter einem Tuch: Zahnpaste, Zahnbürste, Zahnbecher, Becher, Karten mit Uhrzeiten zur Gruppenbildung, A4-Blätter, Teller, Löffel, Semmel, Kakao(Pulver), Salami

### AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE

Stühle im Kreis vorbereiten; den Korb mit Gegenständen füllen und mit einem Tuch zudecken

### SCHRITT 1

#### ZEIT

1 Minute

#### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Sprachfertigkeit

#### SOZIALFORMEN

Großgruppe

#### MATERIALIEN, MEDIEN

–

### TÄTIGKEITEN

1. Sch begrüßen L mit dem bekannten Begrüßungslied „Guten Morgen“.

### SCHRITT 2

#### ZEIT

2 Minuten

#### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen, Sprachfertigkeit

#### SOZIALFORMEN

Großgruppe

#### MATERIALIEN, MEDIEN

–

### TÄTIGKEITEN

1. L zeigt mit seinen Händen zwei Hähne. Er stellt die Frage: *Was zeige ich euch jetzt?*

2. Sch benennen die Tiere. Nun sollen auch sie Hähne zeigen und wie Hähne krähen.

3. Sch sagen den Vers „Zwei Hähne“ im Chor bzw. einzeln auf.

### SCHRITT 3

**ZEIT** 2 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** –

### TÄTIGKEITEN

1. Das Lied „Der Hahn ist tot“ wird gesungen.

### SCHRITT 4

**ZEIT** 15 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Handgeschick

**SOZIALFORMEN** Einzelarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** 7.4 Bild – Papieruhr

### TÄTIGKEITEN

1. L fragt: *Welche Aufgabe hat ein Hahn?* Sch erzählen in der Muttersprache, dass es eine seiner Aufgabe ist, morgens die Menschen zu wecken.

2. L sagt: *Der Hahn weckt Hansis Oma. Schaut mal! Der Wecker steht auf 5 Uhr. Es ist also 5 Uhr. Nun sollen wir auch eine Uhr basteln!*

3. Sch basteln eine Papieruhr. Mit Hilfe einer Anleitung in Form von einer Bilderreihe fertigen sie die Uhr an. L macht alles mit. Er nennt und zeigt die Schritte. Sch führen seine Anweisungen aus und bekommen von ihm Hilfe, wenn nötig.

- a) einen großen Kreis ausschneiden
- b) die Zeiger anmalen, ausschneiden
- c) die Zeiger mit Musterklammer in der Mitte des Kreises festigen
- d) die Uhr wird in die Mappe gelegt

3. Sch spielen mit der Uhr. L sagt die Uhrzeit an. Sch stellen die Uhr ein und nennen die Uhrzeit.

#### SCHRITT 5

**ZEIT** 15 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** im Korb unter einem Tuch: Zahnpaste, Zahnbürste, Zahnbecher, Becher, Teller, Löffel, Semmel, Kakao(Pulver), Salami

#### TÄTIGKEITEN

1. L sagt: *Oma war um elf im Geschäft. Stellt bitte die Uhrzeit ein und zeigt mir bitte die Uhren. Toll gemacht!* Dann zeigt er einen Korb. (In dem Korb sind eine Zahnpaste, eine Zahnbürste, ein Zahnbecher, ein Teller, ein Löffel, eine Semmel, eine Packung Kakaopulver und Salami). Er sagt: *Schaut mal, das ist Omas Korb. Was hat sie alles im Korb? Was meint ihr?*

Sch sollen raten.

2. Sch sitzen im Kreis. Jeder langt der Reihe nach in den Korb und versucht durch Ertasten einen Gegenstand zu identifizieren. Nachdem ein Sch einen Gegenstand in seiner Muttersprache benannt hat, holt er ihn hervor und vergleicht, ob er richtig geraten hat. Dann sagt L das entsprechende deutsche Wort für den Gegenstand, das Sch sich einprägen sollen.

#### SCHRITT 6

**ZEIT** 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** Karten mit Uhrzeiten zur Gruppenbildung, A4-Blätter

## TÄTIGKEITEN

1. Es werden Gruppen gebildet. Jeder Sch zieht ein Bild, auf dem eine Uhr zu sehen ist. Sch, deren Uhr die gleiche Uhrzeit zeigt, bilden eine Gruppe.
2. Jede Gruppe bekommt ein Blatt Papier. Sch sollen die Gegenstände aus dem Korb zu Gruppen zusammengefasst auf das Blatt zeichnen.
3. Die Arbeiten werden einander gezeigt und die Gruppen erklären, nach welchen Aspekten sie die Gegenstände zu Gruppen zusammengefasst haben.

## 8. STUNDE: AM MORGEN

### ZIELE DER STUNDE

- Bewegungen pantomimisch darstellen (Marionettenspiel)
- eine Marionette basteln
- neue Wörter (Tätigkeiten am Morgen) erlernen
- die Struktur „*Ich möchte ....*“ einüben

### MATERIALIEN, MEDIEN

Handpuppe (Hansi), 8.3 Bastelvorlage – Marionette, Wolle, Stoff, Watte, Teller, Zahnpaste, Zahnbürste, Zahnbecher

### AUFGABEN ZUR

### VORBEREITUNG DER STUNDE

–

### SCHRITT 1

#### ZEIT

3 Minuten

#### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen, Sprachfertigkeit

#### SOZIALFORMEN

Einzelarbeit, Großgruppe

#### MATERIALIEN, MEDIEN

Handpuppe (Hansi)

## TÄTIGKEITEN

1. Sch holen ihre Uhren hervor. L sagt: *Es ist 6 Uhr*. Sch stellen die Uhren ein.
2. L. hat die Puppe Hansi in der Hand. Er spielt die Rolle eines Elternteils und sagt: *Hansi! Es ist 6 Uhr. Aufstehen!* L singt das Lied „*Guten Tag*“. Beim zweiten Mal können die Sch mitsingen.

### SCHRITT 2

#### ZEIT

10 Minuten

#### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Sprachfertigkeit

#### SOZIALFORMEN

Partnerarbeit, Großgruppe

#### MATERIALIEN, MEDIEN

–



## TÄTIGKEITEN

1. L fragt: *Was soll Hansi morgens machen? Zeigt es ihm bitte mit dem Marionettenspiel! Komm, Peter! Wir zeigen den anderen, wie man dieses Spiel spielt. Peter, du bist jetzt die Marionette. Du darfst dich nicht bewegen. Ich bin jetzt der „Marionettenspieler“ und „ziehe die Fäden“.* Er „zieht die Fäden“: pantomimisch an den Schultern, Ellenbogen, Händen, Fingern. Er bringt die „Marionette“ zu beliebigen – steifen – Bewegungen (z. B. sich anziehen, essen, trinken, sich die Zähne putzen).
2. L sagt: *Jetzt spielen wir alle das Marionettenspiel.*  
Sch bilden Paare. Ein Partner ist die „Marionette“. Der andere Sch ist der „Marionettenspieler“ und „zieht die Fäden“. Nach einer Zeit werden die Rollen getauscht.  
Variation: Das Marionettenspiel kann auch mit Musik begleitet werden.
3. Drei Tätigkeiten (*sich anziehen, frühstücken, sich die Zähne putzen*) werden auch vor der ganzen Gruppe gespielt und auf Deutsch genannt.

### SCHRITT 3

**ZEIT** 15 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Handgeschick

**SOZIALFORMEN** Einzelarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** 8.3 Bastelvorlage – Marionette, Wolle, Stoff, Watte

## TÄTIGKEITEN

1. Sch basteln Marionetten. (Die Zeichnungen in der Anlage zeigen die Schritte.) Mit Hilfe einer Anleitung in Form von einer Bilderreihe sollen sie die Marionette anfertigen.  
L macht alles mit. Er nennt und zeigt die Schritte. Sch führen seine Anweisungen aus und bekommen von ihm Hilfe, wenn nötig.
2. L sagt: *Jetzt wollen wir mit den Marionetten auch spielen.* L sagt, welche Bewegungen die Sch mit der Marionette ausführen sollen.
  - a) Die Marionette isst.
  - b) Sie putzt sich die Zähne.
  - c) Sie wäscht sich.
  - d) Sie zieht sich an.
  - e) Sie gießt die Blumen.

#### SCHRITT 4

**ZEIT** 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Wortschatzarbeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** –

#### TÄTIGKEITEN

1. L sagt: *Hansi soll sich auch anziehen. Wo ist Hansi? Rufen wir ihn! Sch rufen: Hansi, komm!*
2. L sagt: *Also, Hansi! Anziehen! Was brauchst du? Wir helfen dir.*
3. Ein Sch geht aus dem Raum. Die anderen wählen ein Kleidungsstück aus, dessen deutsche Bezeichnung sie in 2 bis 3 Gruppen in Silben nennen, wenn Sch wieder rein-  
kommt (z. B. 1. Gruppe: *Ho-Ho- Ho*, 2. Gruppe: *-se-se-se*).  
Die Gruppen sprechen die Silben im gleichen Zeitpunkt aus. Sch, der draußen war, muss in diesem Stimmorkan die einzelnen Silben erkennen und aus ihnen das richtige  
Wort zusammenstellen.
4. Sch spielen dieses Spiel auch mit anderen Vokabeln für einzelne Kleidungsstücke (z. B. *Müt-ze, Schu-he*).

#### SCHRITT 5

**ZEIT** 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** Teller

#### TÄTIGKEITEN

1. L sagt: *Nun hat sich Hansi angezogen. Er darf aber ohne Frühstück nicht in die Schule.*
2. Er sagt: *Also, Hansi! Komm frühstücken! Bitte, hier ist dein Teller! Möchtest du...?* (Der L nennt Lebensmittel, Getränke, deren Namen die Sch schon kennen.)
3. Hansis Antwort lautet so: *Ja, gerne. / Ja, bitte. oder Nein, danke. / Danke, nein!*

### SCHRITT 6

**ZEIT** 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** Zahnpaste, Zahnbürste, Zahnbecher

### TÄTIGKEITEN

1. L sagt: *Zähne putzen dürfen wir auch nicht vergessen!*

1. L sagt: *Also, Hansi! Zähne putzen! Los!*

2. Das „Kalt-warm“-Spiel wird gespielt. Ein Sch wird als Hansi hinausgeschickt, und ein Gegenstand (z. B. die Zahnbürste) wird versteckt. Der Sch wird wieder hereingerufen und er soll im Raum den Gegenstand finden. Die Gruppe hilft ihm dabei, indem sie die Entfernung zum Gegenstand nach der Heiß-Kalt-Skala benennt. Findet Sch den Gegenstand, soll er ihn auf Deutsch auch benennen.

### SCHRITT 7

**ZEIT** 2 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen

**SOZIALFORMEN** Einzelarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** –

### TÄTIGKEITEN

1. Sch holen ihre Uhren hervor. L sagt: *Es ist 7 Uhr.* Sch stellen die Uhr ein.

2. L sagt: *Komm, Hansi! Wir gehen in die Schule!*

## 9. STUNDE: HANSI IN DER SCHULE

<b>ZIELE DER STUNDE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Tätigkeiten, die wir in der Schule mit den Händen machen, kennen lernen und ausüben</li><li>■ Uhrzeit angeben</li><li>■ ein Malgedicht lernen</li></ul>
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Handpuppe (Hansi), Hansis Karottenuhr, Papierkrone, 9.2 Lied – Em pompi, 9.2 Liedtext mit Noten – Em pompi
<b>AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE</b>	–

<b>SCHRITT 1</b>	
<b>ZEIT</b>	10 Minuten
<b>SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG</b>	Hörverstehen, Sprachfertigkeit
<b>SOZIALFORMEN</b>	Großgruppe, Einzelarbeit
<b>MATERIALIEN, MEDIEN</b>	Handpuppe (Hansi), Hansis Karottenuhr, Papierkrone

### TÄTIGKEITEN

1. L hält Hansi in der Hand und führt die Situation als Hansi ein: *Hallo, Kinder! In der ersten Stunde habe ich Mathematik. Das ist mein Lieblingsfach. Habt ihr Mathe auch gern? Wir üben heute die Uhrzeiten. Schaut mal, ich habe eine schöne Karottenuhr gebastelt. Damit habe ich geübt. Habt ihr auch eine Uhr? Üben wir zusammen!*
2. Sch holen ihre Uhren hervor. Hansi sagt: *Es ist 8 (6, 10, 7, 11, 12, 9) Uhr.* Die Sch stellen ihre Uhren ein.
2. Sch spielen das Königsspiel. Sch stehen paarweise hintereinander. Hansi nennt die Uhrzeit. Wer zuerst die Uhr richtig einstellt, darf sich hinter dem letzten Paar aufstellen. Sein Spielpartner soll sich hinsetzen. Wer beim letzten Mal die richtige Uhrzeit am schnellsten stellt, ist der König und bekommt eine Papierkrone, die er bis Ende der Stunde tragen darf.
3. Hansi sagt: *Kati, du bist heute die Uhrenkönigin. Du darfst ein Lied auswählen. Wir singen es für dich.* Kati wählt ein Lied aus, das von den Schn auch gesungen wird.

## SCHRITT 2

**ZEIT** 15 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Sprachfertigkeit

**SOZIALFORMEN** Partnerarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** Handpuppe (Hansi), 9.2 Lied – Em pompi, 9.2 Liedtext mit Noten – Em Pompi

## TÄTIGKEITEN

1. Hansi sagt: *Das war ein schönes Lied. Ich singe sehr gern. Ich kenne ein ganz witziges Lied. Zum Lied klatscht man auch. Klatschen wir zusammen. Sch stehen auf und klatschen mit Hansi.*

2. L singt mit Hansi das Lied „Em pompi“ mehrmals und klatscht rhythmisch dazu. Sch klatschen mit und versuchen mitzusingen.

1 2 3 4 5 6 7 8

Em pom-pi pol-le-mi po-le-mis-co

em pom-pi, em-pom-pa, des-ko-de-mo, keh-re

wie-der, em pom-pi und em pom-pa, o

des-co-de-mo, keh-re wie-der

in die Hei-mat-stadt zu-rück, viel Glück.

Jeder Sch sucht sich einen Partner. Die Partner stehen einander gegenüber und klatschen bei jeder Achtelnote nach folgendem Schema.

1. in die eigenen Hände
2. rechte Hand in die rechte Hand des Partners
3. in die eigenen Hände
4. linke Hand in die linke Hand des Partners
5. in die eigenen Hände
6. beide Hände in die beide Hände des Partners
7. mit gekreuzten Händen auf die eigene Brust
8. mit beiden Händen auf die eigenen Oberschenkel.

(Bei ungerader Spielerzahl kann statt in die Hand eines Partners auch auf die Tischplatte geklatscht werden. Auch andere Bewegungen – je nach Phantasie und Lust am Spiel – sind möglich.)

### SCHRITT 3

**ZEIT** 18 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Sprachfertigkeit, Konzentrationsfähigkeit, soziales Lernen

**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** Handpuppe (Hansi)

### TÄTIGKEITEN

1. L sagt: *Ihr habt gehört, wie schön Hansi singt. Was meint ihr, zeichnet er auch genauso schön? Hansi mischt sich ins Gespräch ein: Zeichnen? Natürlich kann ich sehr gut zeichnen. Ich kenne sogar ein Malgedicht! Hört bitte zu!* Hansi sagt das Gedicht auf und zeichnet es mit einer Kreide an die Tafel einen Hasen:

*Ein kleiner Ball,  
ein großer Ball,  
zwei Löffel oben dran,  
eine Blume hinter drauf,  
Häschen, Häschen lauf!*

2. Sch sagen das Gedicht mit und zeichnen das kleine Häschen mit dem Finger in die Luft.

3. Hansi sagt: *Das könnten wir auch auf den Rücken eines Schs zeichnen.* Sch stehen in zwei / drei Reihen (je nach Gruppengröße) hintereinander. Der letzte soll mit dem Spiel anfangen. Er zeichnet mit dem Finger etwas (z. B. ein Tier, dessen Namen Sch auf Deutsch nennen können) auf den Rücken des Schs vor ihm. Dieses Bild wird von Rücken zu Rücken weitergezeichnet. Der letzte Sch soll das Bild an die Tafel zeichnen und das Wort laut aussprechen.

### SCHRITT 4

**ZEIT** 2 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** –

**SOZIALFORMEN** –

**MATERIALIEN, MEDIEN** Handpuppe (Hansi)

### TÄTIGKEITEN

1. Hansi verabschiedet sich: *Kinder, das war aber ein super Schultag. Wir konnten Mathe üben, singen, klatschen, spielen und auch zeichnen. Morgen komme ich wieder! Tschüss!*

## 10. STUNDE: TAG DER HÄNDE – STATIONENARBEIT

### ZIELE DER STUNDE

- Tätigkeiten, die wir mit den Händen ausüben, wiederholen
- Tiernamen wiederholen
- Bezeichnungen für Spielsachen wiederholen
- eine neue Arbeitsform – Stationenarbeit – kennen lernen

### MATERIALIEN, MEDIEN

A4-Blätter, Buntstifte, an den einzelnen Stationen: Kassettenrekorder / CD-Player, Kassette / CD mit dem Malgedicht, Spielzeuge im Krabbel-Sack, Memory-Karten mit den Schattenbildern, Puzzle-Spiel, Klebstoff, A4-Blätter, Buntstifte

### AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE

das Klassenzimmer für die Stationenarbeit einrichten (Gruppentische), Materialien und Requisiten auf den Tischen bereitstellen, Malgedicht auf Kassette sagen, Spielzeuge in einen Sack stecken, Memory-Karten mit den Schattenbildern und das Puzzle-Spiel anfertigen

### SCHRITT 1

#### ZEIT

5 Minuten

#### SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Hörverstehen

#### SOZIALFORMEN

Großgruppe, Einzelarbeit

#### MATERIALIEN, MEDIEN

A4-Blätter, Buntstifte

## TÄTIGKEITEN

1. L kommt in das Klassenzimmer und sagt: *Hansi ist heute sehr aufgeregt, weil er gehört hat, dass wir heute in der Schule den Tag der Hände feiern. An diesem Tag möchte er unbedingt mitkommen, weil wir an Stationen lernen werden. So was hat er noch nie gemacht! Er ist gespannt, wie so etwas läuft.*
2. Sch machen einen Rundgang, und L stellt die einzelnen Stationen in der Muttersprache kurz vor: *Es gibt 5 Stationen. An jeder Station arbeitet ihr mit den Händen. An der ersten Station arbeitet ihr noch zusammen. Wir brauchen nämlich einen Laufzettel. Hier findet ihr Papier und Buntstifte. Nehmt ein Blatt Papier, legt eure Hand auf das Papier und zeichnet die Umrisse. Das sind eure Laufzettel. Wenn ihr an einer Station fertig seid, dürft ihr einen Finger anmalen.*  
*An der zweiten Station erwartet euch ein Malgedicht.*  
*An der dritten spielt ihr ein Krabbelspiel.*  
*An der vierten Station könnt ihr mit Tiernamen Memory spielen.*  
*An der fünften könnt ihr ein Puzzle-Spiel basteln.*
3. *Ihr arbeitet in kleineren Gruppen. Wählt aus, mit wem ihr arbeiten wollt. Es ist kein Problem, wenn ihr nicht alle Aufgaben macht. Wenn ihr Lust habt, können wir die Arbeit in der nächsten Stunde fortsetzen.*

## SCHRITT 2

**ZEIT** 30 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Wortschatzarbeit: Übung und Festigung bereits bekannter Wörter, Sozialkompetenz

**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit

**MATERIALIEN, MEDIEN** Kassettenrekorder / CD-Player, Kassette / CD mit dem Malgedicht, Spielzeuge im Krabbel-Sack, Memory-Karten mit den Schattenbildern, Puzzle-Spiel, Klebstoff, A4-Blätter, Buntstifte

## TÄTIGKEITEN

### 1. Sch arbeiten an den Stationen.

Station 1: Laufzettel anfertigen

Station 2: Auf dem Tisch steht ein Kassettenrekorder / CD-Player, und liegen Arbeitsblätter für jede Gruppe bereit. Auf das Arbeitsblatt sind drei Tiere gezeichnet: ein Hund, eine Katze und eine Maus. Sch sollen das Tier einkreisen, über das sie im Gedicht gehört haben. Sch hören sich von der Kassette / CD das Malgedicht, wenn es nötig, mehrmals an. Sie bestimmen, welches Tier im Gedicht beschrieben wurde.

*Punkt, Punkt, Komma, Strich,*

*fertig ist das Mondgesicht.*

*Und zwei spitze Ohren,*

*so wird sie geboren,*

*Ritze-ratze, ritze-ratze,*

*fertig ist die Miezekatze.*

Station 3: Auf dem Tisch liegen ein Krabbel-Sack mit Spielzeugen, Buntstifte und A4-Blätter zum Zeichnen. Das „Krabbel-Sack“-Spiel wird gespielt. Sch versuchen durch ertasten zu bestimmen, was L in den Sack gesteckt hat. Nachdem sie den Gegenstand ertastet haben, zeichnen sie ihn auf ein Blatt Papier.

Station 4: Auf dem Tisch liegen Memory-Karten. Sch spielen Memory mit den Schattenbildern der Tiere.

Station 5: Auf dem Tisch liegen Puzzleteile und A4-Blätter für jede Gruppe bereit. (Hansi ist im Kinderzimmer. Überall liegen Spielsachen. Hansi spielt.) Sch versuchen das Bild zusammzusetzen. Gelingt es ihnen, können sie es auf ein Blatt Papier kleben. Das fertige Bild sollen sie mitnehmen. Das brauchen sie noch am Ende der Stunde bei der Auswertung.



### **SCHRITT 3**

**ZEIT** 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE  
DER ENTWICKLUNG** Reflexionskompetenz, Selbsteinschätzung

**SOZIALFORMEN** Großgruppe

**MATERIALIEN, MEDIEN** –

### **TÄTIGKEITEN**

1. Sch besprechen mit L in der Muttersprache, wie sie diese Arbeitsform gefunden haben, welche Station ihnen am besten gefallen hat.
2. Sie benennen die Tiere, die Spielsachen, die sie auf den Stationen vorgefunden haben. Sie zeichnen noch die Katze aus dem Malgedicht in die Luft.
3. Zum Schluss sammeln sie, was alles sie mit ihren Händen machen können.