

Deutsch für den Schulstart

Fördermaterial für die Kita

Leseprobe

mit Abbildung der Materialien

Institut für Deutsch als Fremdsprachenphilologie

Universität Heidelberg

Abbildung des Materials „Deutsch für den Schulstart“ für die Kita:

Ordner I mit Förderspielen, Ordner II mit Zusatzmaterial, Audio-CD, Bildmaterial (Bildkarten und Poster)



Spiel 26**Das kleine Haus I****Aufgabe/Tätigkeit:**

richtiges Tier auswählen, Fragen zur Geschichte beantworten, fehlendes Tier erraten
sich bewegen

Material:

Haus aus Pappkarton
Bildkarten T010, T012-T014, T017-T021

Vorbereitung:

ein Haus basteln, in das man die Bildkarten stecken kann (z.B. aus einem Karton); die Bildkarten offen auf den Tisch legen

Wortschatz

Tiere
„reingehen“, „drin sein“

Grammatik

Subjekt-Verb-Kongruenz
Satzbau (V...Pr)

Literalität

Textverstehen

Mathe

Umsetzung

Die Kinder sitzen am Tisch, hören die Geschichte und suchen die Bildkarten in der Reihenfolge aus, wie sie in der Geschichte genannt werden.

Förderkraft: „Heute erzähle ich euch die Geschichte vom kleinen Haus. Es ist keine normale Geschichte, es ist eine Mitmach-Geschichte. Eine Mitmach-Geschichte ist eine Geschichte, bei der alle mitmachen. Hört genau zu, damit ihr mitmachen könnt.“

erzählt die Geschichte (Anleitung zum interaktiven Erzählen siehe Spieltyp 0)

Kinder: *hören zu und suchen die passenden Bilder*

Förderkraft: *legt die entsprechenden Bilder ins Haus*

Anschließend bespricht die Förderkraft die Geschichte mit den Kindern.

Aufgabe 1:

Die Kinder beantworten Fragen zur Geschichte:

Fragen:

Hat euch die Geschichte gefallen?

Warum war das kleine Haus traurig?

Wer ist gekommen, um das kleine Haus zu besuchen?

Welches Tier hat den anderen Tieren gesagt, wie sie am besten ins Haus kommen?

Wer ist zuerst in das Haus reingegangen?

Was meint ihr, hat der schlaue Fuchs das gut gemacht?

Aufgabe 2:

Anschließend wird das Spiel „Wer ist im Haus drin?“ gespielt. Die Förderkraft stellt das Haus auf einen frei stehenden Tisch und legt die Abbildungen mit den Tieren davor. Die Kinder stehen um den Tisch herum und benennen mithilfe der Förderkraft nochmal alle Tiere. Dann bewegen sie sich durch den Raum. Währenddessen legt die Förderkraft die Abbildung eines der Tiere in das Haus, ohne dass die Kinder es sehen. Dann ruft sie laut „Wer ist im Haus drin?“. Die Kinder kommen zurück an den Tisch und raten, welches Tier nun im Haus ist. Das Kind, das die meisten Tiere richtig errät, hat gewonnen.

Geschichte und Aussagen siehe nächste Seite

Geschichte: Die Geschichte vom kleinen Haus

Tief im Wald steht ein kleines Haus. In dem Haus wohnt niemand. Deshalb fühlt sich das Haus oft allein. „Warum kommt mich niemand besuchen?“, denkt das Haus und ist traurig.

Eines Tages kommen aber viele Tiere zu dem Haus, um es zu besuchen.

zeigt auf die Tiere

Jedes Tier will das erste sein, das ins Haus geht. Sie stehen alle vor der Tür, aber die Tür ist zu klein für so viele Tiere. Deshalb klettert der schlaue Fuchs auf einen Baum und sagt:

„Wir können nicht alle auf einmal ins Haus reingehen. Hört genau zu und macht, was ich sage; dann kommen wir alle rein.“

Die Tiere setzen sich hin und hören zu, was der schlaue Fuchs sagt.

„Zuerst geht die Katze rein“, sagt der schlaue Fuchs. Die Katze freut sich, dass sie als erste ins Haus darf. Sie steht auf und geht rein.

die Förderkraft legt die passende Abbildung ins Haus

„Dann gehen die Schlangen rein.“

die Förderkraft fordert nun jeweils ein Kind auf, die passende Abbildung ins Haus zu legen

„Jetzt gehen die Hunde rein.“

Jetzt geht der Vogel rein.

Und jetzt geht die Schnecke rein.

Und jetzt geht der Frosch rein.

Und jetzt gehen die Hasen rein.

Und jetzt gehen die Pferde rein.“

Zum Schluss geht auch der schlaue Fuchs ins Haus rein. Nun sind alle Tiere drin, und das Haus ist nicht mehr traurig.

Aussagen:

Zuerst geht die Katze rein.

Dann gehen die Schlangen rein.

Jetzt gehen die Hunde rein.

Und jetzt geht der Vogel rein.

Und jetzt geht die Schnecke rein.

Jetzt geht der Frosch rein.

Jetzt gehen die Hasen rein.

Und jetzt gehen die Pferde rein.

Zum Schluss geht der schlaue Fuchs ins Haus rein.

Spiel 51**Mimi am See****Aufgabe/Tätigkeit:**

Lebensmittel benennen, eigene Erlebnisse erzählen, Fragen zur Geschichte beantworten

Material:

Bild von einem See (z. B. aus Anne Suess: ‚Das große Wimmelbuch‘, Schwager & Steinlein Verlag: 2009)

Rucksack, Picknickdecke, Lebensmittel (siehe Wortschatz) oder Bildkarten L001, L003, L007, L009, L016, L017, L026, L028, L033, T015

Vorbereitung:

Rucksack und Gegenstände besorgen, Gegenstände bzw. Bildkarten in den Rucksack packen

Ergänzungsmaterial:

zusätzlich kann **Arbeitsblatt 17** der Ergänzungsmaterialien eingesetzt werden

Wortschatz
Lebensmittel

Grammatik

Literalität
Textverstehen

Mathe

Umsetzung

Alle sitzen im Kreis. Die Förderkraft führt mit der Handpuppe „Katze Mimi“ ins Spiel ein.

Förderkraft: „Mimi und die Familie Faul haben gestern ein Picknick gemacht. Wisst ihr, was ein Picknick ist?“

Kinder: *antworten*

Förderkraft: „(Richtig), man geht nach draußen, legt eine Decke auf den Boden, setzt sich drauf und isst und trinkt, was man zum Picknick mitgenommen hat. Habt ihr schon mal ein Picknick gemacht?“

Kinder: *antworten*

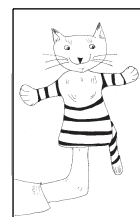
Förderkraft: „Was habt ihr gegessen und getrunken?“

Kinder: *antworten*

Katze: „Da habt ihr ja leckere Sachen gehabt. Soll ich euch zeigen, was wir gestern zum Picknick mitgenommen haben?“

Förderkraft: „Das ist eine gute Idee, Mimi. Ich hol nur schnell eine Decke. Wir setzten uns alle drauf wie beim Picknick und du kannst uns zeigen, was die Familie Faul gestern zum Picknick mitgenommen hat.“

holt eine Decke, breitet sie auf dem Boden aus und lädt die Kinder ein, sich darauf zu setzen



- Katze: *legt die Lebensmittel oder Bildkarten auf die Decke und benennt sie*
„Wir hatten eine Banane, eine Birne...“
- Förderkraft: „Das sind auch leckere Sachen, Mimi. Wo habt ihr das Picknick gemacht?“
- Katze: „An einem See. Wisst ihr, was ein See ist?“
- Kinder: *antworten*
- Förderkraft: *modelliert und zeigt die Abbildung eines Sees*
- Katze: „Also, das war so...“
erzählt die Geschichte (siehe Anleitung zum interaktiven Erzählen, Spieltyp 0)

Nachdem die Katze die Geschichte erzählt hat, bespricht die Förderkraft die Geschichte mit den Kindern anhand von Fragen.

Fragen:

- Hat euch die Geschichte gefallen?
- Wer hat den Rucksack getragen?
- Was ist im Rucksack alles drin gewesen?
- Wer hat die Decke auf das Gras gelegt?
- Was ist am See passiert?
- Was hat Opa Faul dann gemacht?

Im Anschluss wird das Spiel „Plumpsfisch“ gespielt. Die Förderkraft erzählt, dass sie den Rucksack von Paul mit dem Essen und Trinken darin gefunden hat. Sie sagt, dass ein Fisch in den Rucksack hineingekommen ist, als der in den See gefallen ist. Sie zeigt dann alle Lebensmittel und die Kinder benennen sie. Die Förderkraft gibt den Rucksack herum und lässt jedes Kind einen Gegenstand bzw. eine Bildkarte ziehen und benennen. Jeder richtig benannte Gegenstand darf behalten werden. Wenn jedoch der „Plumpsfisch“ gezogen wird, müssen alle Gegenstände wieder in den Rucksack zurück und das Ziehen geht von vorne los. Wenn der „Plumpsfisch“ zum dritten Mal gezogen wurde, ist das Spiel zu Ende.

Geschichte und Wortschatz siehe nächste Seite

Geschichte: Mimi am See

Gestern bin ich mit der Familie Faul zu einem See gegangen. Wir sind ganz weit gelaufen. Paul hat einen Rucksack auf dem Rücken gehabt. *die Förderkraft zeigt den Kindern den Rucksack*

Im Rucksack waren viele leckere Sachen zum Essen und zum Trinken: eine Banane, eine Birne, ein Apfel, ein Fisch, ein Kuchen, ein Käse, eine Tomate, ein Brötchen und eine Flasche Saft. Mmm, das hat gut gerochen! *die Katze schnuppert an den Lebensmitteln* „Ich hab Hunger, ich will was essen“, hab ich gesagt. Aber Paul und die andern haben gesagt: „Nein, Mimi. Du kannst jetzt nicht essen. Wir essen, wenn wir am See sind.“

Dann waren wir endlich da. Papa Faul hat eine schöne große Decke auf das Gras gelegt. Da haben wir uns alle drauf gesetzt. „Juhu, jetzt können wir endlich essen“, hab ich gesagt. Aber wo war das Essen? *Wendet sich an die Kinder:* Wisst ihr noch, wo das Essen war? Genau, das war in Pauls Rucksack.

Paul war nicht da, er war gleich zum See gelaufen. Ich bin auch zum See gelaufen und hab gesagt: „Paul, gib mir bitte den Rucksack, ich will endlich was essen!“ Paul wollte mir den Rucksack geben, aber da ist er ausgerutscht, und der Rucksack ist, plumps, ins Wasser gefallen. Jetzt war das schöne Essen weg und ich war ganz sauer. Aber da hat Opa Faul gesagt: „Das ist nicht so schlimm, ich kaufe euch jetzt allen ein Eis!“ Ich hab mir dann ein riesengroßes Eis mit drei Kugeln gewünscht.

Abends im Bett hab ich dann gedacht: Wie gut, dass es den Opa Faul gibt. Er ist so lieb zu uns. Ich sollte ihm auch mal was Schönes schenken. Oder was meint ihr?

Wortschatz:

Banane · Birne · Apfel · Fisch · Kuchen · Käse · Tomate ·
Brötchen · Saft

Spiel 18**Welche Tiere leben auf dem Bauernhof?****Aufgabe/Tätigkeit:**

Tiere nach Lebensraum sortieren, Reim mitsprechen
sich bewegen

Material:

Abbildung von einem Bauernhof (z. B. aus Anne Suess: Das große Wimmelbuch, Schwager & Steinlein Verlag: 2009), Waldplakat aus **Spiel 9**
Bildkarten T003, T007, T008, T010, T020, T022, T024, T030 oder Tierfiguren

Vorbereitung:

ein Bild von einem Bauernhof besorgen; vor dem Spiel das Bauernhofbild und das Waldplakat in je eine Ecke des Raums legen; die Bildkarten bzw. Tierfiguren in die Mitte des Raums legen

Wortschatz
Tiere

Grammatik
Genus (phon. Regel)

Literalität
Reim

Mathe
Kategorisierung

Umsetzung

Alle sitzen im Kreis auf dem Boden, die Tiere liegen in der Mitte.
Die Förderkraft führt in das Spiel ein.

- Förderkraft „Schaut, Kinder, diese Tiere haben Verstecken gespielt bis es dunkel war, und dann haben sie den Weg nach Hause nicht mehr gefunden. Jetzt sind sie alle hier bei uns. Wer ist denn hier?“
- Kinder: *benennen die Tiere*
„Die/eine Katze, der/ein Hund, ...“
- Förderkraft: *modelliert die Äußerungen*
„Wisst ihr was? Wir bringen die Tiere jetzt alle nacheinander nach Hause. Einige von ihnen leben im Wald und einige auf dem Bauernhof. Da ist der Wald *zeigt in die Ecke mit dem Waldplakat* und da der Bauernhof. *zeigt in die Ecke mit dem Bauernhof*
Ich frage euch immer, wo ein Tier wohnt und ihr sagt mir, ob es auf dem Bauernhof oder im Wald lebt. Dann bringt ihr das Tier nach Hause.
sagt den Reim auf
- Der Bär, der Bär,
wo wohnt denn der?“
- Kinder: „Im Wald.“

Förderkraft: „Hmm, der Bär will noch nicht gehen. Aber der Hund. Der Hund, wo wohnt der?“

Kinder: „Auf dem Bauernhof.“

Förderkraft: „Genau, der Hund, der wohnt auf dem Bauernhof. Ivan, bring den Hund nach Hause.“

Kind 1: *bringt den Hund in die Bauernhofecke*

Förderkraft: „Jetzt ist der Bär wieder dran. Sprecht alle mit.“

Alle: *im Chor*

Der Bär, der Bär,
wo wohnt denn der?“

Alle: „Im Wald.“

Förderkraft: „Der Bär will immer noch nicht gehen. Aber der Fuchs. Der Fuchs, wo wohnt der?“

Kinder: „Im Wald.“

Förderkraft: „Genau, der Fuchs, der wohnt im Wald.“

Auf diese Weise werden alle Tiere in der unten angegebenen Reihenfolge nach Hause gebracht, zuletzt der Bär. Anschließend wird ein Gedächtnisspiel gespielt.

Förderkraft: „Jetzt sind alle Tiere wieder zu Hause und gehen ins Bett. Wer schläft denn jetzt alles auf dem Bauernhof?“

Kinder: *nennen die Tiere*

Förderkraft: *modelliert die Äußerungen*

„Und im Wald? Wer schläft jetzt alles im Wald?“

Kinder: *nennen die Tiere*

Förderkraft: „Genau. Jetzt wisst ihr genau, wo die Tiere wohnen und könnt sie immer nach Hause bringen. Sie brauchen keine Angst mehr zu haben, dass sie den Weg nicht finden.“

Das Spiel sollte an späteren Tagen wiederholt werden.

Wortschatz:

der Hund · der Fuchs · der Hahn · der Bär
die Katze · die Ziege · die Schlange · die Eule

Spiel 39 Der Ball von Oma Faul

Aufgabe/Tätigkeit:

Fragen zur Geschichte beantworten, eigene Erlebnisse erzählen, Geschichte nacherzählen

Material:

drei kleine Bälle (z.B. Tischtennisbälle) in verschiedenen Farben, ein kleiner Stift, vier Pappbecher

Vorbereitung:

Gegenstände besorgen

Wortschatz

Grammatik

Genus (phon. Regel)
Akkusativ (phon. Regel)

Literalität

Textverstehen
Erzählen
Nacherzählen

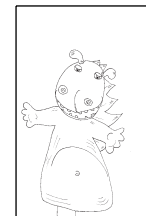
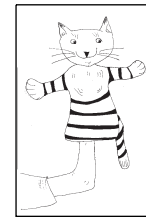
Mathe

Umsetzung

Alle sitzen im Kreis. Die Förderkraft führt mit der Handpuppe „Katze Mimi“ in das Spiel ein.

Katze: „Die Oma hat am Wochenende mit Ela und Paul Fußball gespielt. Dabei hat sie den Ball so fest geschossen, dass er über den Zaun geflogen ist. Wir haben alle zusammen den Ball gesucht, aber wir konnten ihn einfach nicht finden. Die Oma war sehr traurig, dass er weg war. Gestern habe ich den Ball dann aber doch gefunden und der Oma zurückgebracht. Das war aber gar nicht so einfach. Hört zu, ich erzähle euch, was passiert ist.“

erzählt die Geschichte



Danach bearbeitet die Förderkraft mit den Kindern die Aufgaben zu der Geschichte.

Aufgabe 1:

Die Kinder beantworten Fragen zu der Geschichte.

Hat euch die Geschichte gefallen?

Wo hat Mimi den Ball gesehen, als sie nach Hause gegangen ist?

Die Mimi wollte den Ball von der Straße holen, hat es aber nicht geschafft. Warum nicht?

Wohin ist der Ball dann gerollt?

Der Spielzeugverkäufer wollte den Ball behalten.

Warum?

Hat der Verkäufer den Ball behalten? Warum nicht?

Die Oma hat Mimi gesagt, dass sie das nächste Mal vorsichtiger sein soll. Habt ihr eine Idee, warum die Oma das gesagt hat?

Aufgabe 2:

Die Kinder sollen eigene Erlebnisse erzählen.

Förderkraft: „Habt ihr auch mal was verloren? Habt ihr es auch wieder gefunden?“

Kinder: *erzählen*

Das Spiel soll erst am folgenden Tag fortgesetzt werden. Die Förderkraft führt mit der Handpuppe „Drache Draco“ in das Spiel ein.

Drache: „Hallo Kinder, ich wollte euch nur ‚Hallo‘ sagen. Ich muss gleich wieder los, weil ich einen Ball suchen möchte. Oma Faul hat nämlich ihren Ball verloren und ist jetzt traurig.“

Katze: „Warte Draco, ich habe Omas Ball schon wieder gefunden!“

Drache: „Das wusste ich ja gar nicht. Erzähl doch mal, wie du ihn gefunden hast.“

Katze: „Ich muss jetzt aber dringend auf die Toilette. Aber ich habe es schon den Kindern erzählt, vielleicht können sie dir alles sagen.“

die Katze verschwindet

Kinder: *erzählen die Geschichte*

Drache: *hilft mit Fragen*

Aufgabe 3:

Anschließend wird das „Hütchenspiel“ gespielt. Dazu werden drei Tischtennisbälle in drei verschiedenen Farben, ein kleiner Stift und vier Pappbecher benötigt. Die Förderkraft legt die Bälle und den Stift in einer Reihe auf den Tisch und stülpt nacheinander die Pappbecher darüber.

- Förderkraft: „Schaut Kinder, hier liegt ein roter Ball, ein grüner Ball, ein gelber Ball und ein Stift, und hier sind vier Becher. Ich verstecke die Sachen jetzt unter den Bechern. Ihr müsst aufpassen und mir dann sagen, was unter welchem Becher ist. Hier ist der rote Ball. Hier ist der gelbe Ball, hier ist der Stift und hier der grüne Ball.
versteckt die Sachen jeweils unter einem Becher
Habt ihr euch gemerkt, was wo ist?
zeigt auf den ersten Becher
Was ist denn hier?“
- Kinder: *antworten*
„Der rote Ball.“

Nachdem die Förderkraft alle Gegenstände abgefragt hat, vertauscht sie die Position von zwei Bechern und fragt wieder. Zur Kontrolle wird nach jeder Antwort der entsprechende Becher aufgedeckt. Später kann jeweils ein Kind die Sachen unter den Bechern verstecken, die anderen raten.

Geschichte: Der Ball von Oma Faul

Gestern auf dem Nachhauseweg habe ich auf der Straße etwas Rundes entdeckt. Es war der Ball von Oma Faul! Ich wollte ihn holen, aber da ist auf einmal ein Auto gekommen. Fast hat es mich erwischt, so schnell war es. Oje, das war aber gefährlich! Als das Auto wieder weg war, habe ich gesehen, wie der Ball die Straße herunter und in einen Spielzeugladen hinein rollt. Der Verkäufer hat den Ball gesehen, hat ihn aufgehoben und ihn sich angeschaut: „Ein Ball. Das ist aber ein schöner Ball. Und ich habe den letzten Ball gerade verkauft. Das passt gut! Den lege ich jetzt ins Regal.“

„Nein, den Ball dürfen sie nicht verkaufen!“, habe ich laut gerufen, „Das ist der Ball von Oma Faul. Den nehme ich jetzt mit.“ „Der Ball von Oma Faul? Hier ist kein Ball von Oma Faul“, sagte der Verkäufer. „Hier ist nur ein einziger Ball und der ist neu. Du kannst den Ball ja kaufen, wenn Du möchtest“.

Fortsetzung siehe nächste Seite

Fortsetzung Geschichte: Der Ball von Oma Faul

„Das stimmt nicht, das ist der Ball von Oma Faul, ich kenne den Ball doch!“. Der Verkäufer wollte mir den Ball aber nicht geben. Ich wollte ins Regal springen, aber der Verkäufer stellte sich davor. Ich habe alles versucht, um an den Ball zu kommen, aber ich habe es nicht geschafft. Ich dachte schon, ich muss den Laden ohne den Ball verlassen, als er plötzlich aus dem Regal rollte. Da habe ich den Namen „Oma Faul“ auf dem Ball gesehen. „Schauen Sie hier, der Name“, habe ich dem Verkäufer gesagt, „Hier steht ‚Oma Faul‘. Das ist der Ball von Oma Faul!“

Der Verkäufer hat den Namen gesehen und hat mich böse angeschaut. „Hier, nimm den Ball und verschwinde aus meinem Laden!“ zischte er. Ich habe den Ball genommen und bin so schnell ich konnte zu Oma Faul gerannt. Zu Hause habe ich Oma den Ball gegeben und ihr alles erzählt. „Du warst aber mutig“, sagte die Oma. „Ich freue mich, dass Du mir meinen Ball wiedergebracht hast. Aber sei bitte vorsichtig das nächste Mal!“. Das habe ich der Oma Faul dann auch versprochen.

Wortschatz:
den Ball

Spiel 31**Wie das Hündchen und das Kätzchen Fußball gespielt haben****Aufgabe/Tätigkeit:**

Geschichte ergänzen und nacherzählen
malen

Material:

Buntstifte, Malpapier, kleiner Ball
Bildkarten Ü301-Ü303, Ü306, Ü307, Ü345 oder Puppenmöbel
(Tisch, Bett, Schrank, Stuhl, Sofa, Aquarium)

Vorbereitung:

Puppenmöbel und einen kleinen Ball besorgen (statt einem Aquarium kann eine Schachtel aus durchsichtigem Plastik verwendet werden)

Wortschatz

Grammatik
Präpositionen (in, unter, auf)

Literalität
Textverstehen
Nacherzählen

Mathe

Umsetzung

Alle sitzen im Kreis. Die Förderkraft führt mit der Handpuppe „Katze Mimi“ in die Geschichte ein.

Katze: „Ich habe den Onkel Jousef in seinem neuen Haus besucht, und er hat mir erzählt, dass ihm das neue Haus sehr gut gefällt. Er ist aber ein bisschen sauer, weil er jetzt – seitdem dort die Möbel stehen - nicht mehr Fußball darin spielen darf. Tante Sofie hat es ihm verboten.“

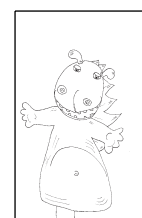
Förderkraft: „Hat er im Haus drin Fußball gespielt? Im Haus darf man doch gar nicht Fußball spielen. Oder was meint ihr, Kinder, darf man in einem ganz normalen Haus Fußball spielen?“

Kinder: *antworten*

Katze: „Deshalb hat es ihm die Tante auch verboten, seit die Möbel im Haus stehen. ‚Du machst doch alles kaputt‘, hat sie gesagt. Jetzt spielt der Onkel nur noch auf dem Fußballplatz, zusammen mit der Oma und dem Paul.“

Förderkraft: „Ich kenne auch jemanden, der in der Wohnung Fußball spielt: das Hündchen und das Kätzchen. Ich habe da mal eine Geschichte gelesen, leider hat das Ende der Geschichte gefehlt. Ich glaube, ich habe sie sogar dabei.

holt das Blatt mit der Geschichte heraus



Das ist sie. Die Geschichte heißt ‚Wie das Hündchen und das Kätzchen Fußball gespielt haben‘. Wollen wir das Ende der Geschichte vielleicht zusammen ergänzen? Dann passt gut auf, ich lese euch die Geschichte vor und dann ergänzen wir sie.“

liest die Geschichte vor

Wenn die in der Geschichte genannten Möbel/Einrichtungsgegenstände als Puppenmöbel vorhanden sind, sollte die Förderkraft während des Vorlesens mit einem kleinen Ball oder einer kleinen Kugel und den Puppenmöbeln das Geschehen ausagieren. Sie legt den Ball jeweils dorthin, wo ihn das Kätzchen in der Geschichte hingeschossen hat. Falls nicht, werden die Bilder verwendet. Die Präpositionen sollen beim Vorlesen deutlich, aber nicht übertrieben betont ausgesprochen werden.

Nach dem Vorlesen sollen die Kinder Aufgaben zu der Geschichte machen:

Aufgabe 1:

Die Kinder sollen die Geschichte ergänzen. Dazu werden die oben angegebenen Bilder und Gegenstände benötigt.

Förderkraft: „Hier fehlt das Ende der Geschichte. Was meint ihr, wie geht es weiter? Schaut euch diese Bilder an.

zeigt auf die Bilder, die sie für den ersten Teil verwendet hat

Diese Bilder können uns helfen. Das Hündchen hat geschossen und der Ball ist... Wohin ist der Ball geflogen?“

zeigt auf das Bild „Ball auf dem Tisch“

Kinder: *antworten*

„Auf den Tisch.“

Förderkraft: „Genau. Der Ball ist auf den Tisch geflogen. Ivan, leg den Ball auf den Tisch.“

Kind: *legt den Ball auf den Tisch*

Förderkraft: „„Tor! Tor!“ hat das Hündchen gerufen. Kinder, war das ein Tor?“

Kinder: *antworten*

Förderkraft: *modelliert die Äußerungen und fährt mit der Geschichte fort*

„Das Hündchen hat zum zweiten Mal geschossen und der Ball ist...“

zeigt auf das Bild „Ball auf dem Stuhl“

- Kinder: *ergänzen den Satz*
„Auf den Stuhl geflogen.“
- Förderkraft: „Genau. Der Ball ist auf den Stuhl geflogen. Ilona, leg den Ball auf den Stuhl!“
- Kind: *legt den Ball auf den Stuhl*
- Förderkraft: „„Tor! Tor!“, hat das Hündchen gerufen. Kinder, war das diesmal ein Tor?“
- Kinder: *antworten*
...

Auf diese Weise werden auch die restlichen Positionen vom Ball in der unter angegebenen Reihenfolge bearbeitet. Die Geschichte ist zu Ende, wenn das Hündchen den Ball auch in den Schrank geschossen hat.

- Förderkraft „Das Hündchen war schon ganz wütend und hat noch einmal geschossen. Schaut, wo ist der Ball denn geflogen?“
- Kinder: *antworten*
- Förderkraft: *modelliert die Äußerung*
„„Tor, Tor! Das ist ein Tor! Der Ball ist im Schrank!“ hat das Hündchen gerufen. Das Spiel war unentschieden. „Wir haben beide ein Tor geschossen“, hat das Kätzchen gesagt. „Keiner hat gewonnen.“ Aber das Hündchen wollte weiter spielen. Und so haben sie gespielt und gespielt, und wenn sie nicht gestorben sind, dann spielen sie noch heute. Jetzt haben wir die Geschichte ergänzt. Gefällt sie Euch?“

Aufgabe 2:

Die Förderkraft gibt den Kindern jeweils ein Blatt Papier und bittet sie, darauf schematisch ein Bett, einen Stuhl, ein Sofa, einen Tisch, ein Aquarium und einen Schrank zu zeichnen. Dann fordert sie sie auf, auf dem Bild zu ergänzen, wo der Ball in der Geschichte überall lag. Die Kinder malen Bälle unter das Bett, unter das Sofa, auf den Tisch und auf den Stuhl, im Aquarium und in den Schrank.

Aufgabe 3:

Die Kinder sollen die Geschichte nacherzählen. Die Förderkraft bringt die Handpuppe „Drache Draco“ ins Spiel.

- Drache: „Was für Bilder malt ihr denn, Kinder?
Förderkraft: „Wir haben uns das Ende von der Geschichte, Wie das Hündchen und das Kätzchen Fußball gespielt haben' ausgedacht und jetzt malen wir Bilder dazu.“
Drache: „Ich kenne die Geschichte und weiß, dass dort das Ende gefehlt hat. Und wie ist das Ende jetzt?“
Förderkraft: „Kinder, erzählt dem Draco, wie die Geschichte zu Ende geht.“
Kinder: *erzählen das Ende der Geschichte*

Als Hilfe können die Kinder die Bilder mit den Bällen auf, unter und in den Möbeln/Gegenständen benutzen.

Geschichte: Wie das Hündchen und das Kätzchen Fußball gespielt haben

Es waren einmal ein Hündchen und ein Kätzchen. Sie wohnten zusammen in einem kleinen Haus am Rande der Stadt und haben nie gestritten, wie es Hunde und Katzen normalerweise tun.

Eines Tages wollten sie Fußball spielen, aber draußen regnete es in Strömen. „Wenn es draußen regnet, dann spielen wir hier drinnen,“ sagte das Kätzchen. „Das ist eine wunderbare Idee!“, sagte das Hündchen. „Und ich bin der Torwart, wie Jens Lehmann. Und der große Schrank ist unser Tor!“, sagte es noch und machte die Schranktür auf.

Das Tor und den Torwart hatten sie schon, jetzt fehlte nur noch der Ball. „Der Ball liegt oben auf dem Schrank,“ sagte der kleine Hund. „Letzten Sommer hast du ihn auf den Schrank gelegt.“ Das Kätzchen holte den Ball, und schon konnten die beiden anfangen zu spielen.

Fortsetzung Geschichte siehe nächste Seite

Fortsetzung Geschichte: Wie das Hündchen...

Das Hündchen stellte sich ins Tor und das Kätzchen schoss. Der Ball flog auf den Tisch. „Tor! Tor!“, jubelte das Kätzchen. „Nein, das ist kein Tor,“ korrigierte es das Hündchen, „Der Ball liegt auf dem Tisch und nicht im Schrank. Das Kätzchen schoss zum zweiten Mal. Der Ball flog auf den Stuhl. „Tor! Tor!“, freute sich das Kätzchen. „Das ist kein Tor,“ antwortete das Hündchen. „Der Ball liegt doch auf dem Stuhl und nicht im Schrank.“ Das Kätzchen schoss noch einmal, und der Ball rollte unter das Bett. Das Kätzchen wollte gerade „Tor!“ schreien, als das Hündchen sagte: „Auch das ist kein Tor. Der Ball ist doch unter dem Bett und nicht im Schrank.“ Also schoss das Kätzchen noch einmal. „Hoffentlich habe ich jetzt endlich Glück“, dachte es. Aber der Ball rollte unter das Sofa.

„Wenn du so weiter spielst, hast du verloren!“, lachte das Hündchen. „Du sollst in den Schrank schießen und nicht unter das Sofa.“ „Na warte, ich zeig es dir“, sagte das Kätzchen entschlossen und schoss wieder: Der Ball flog direkt in das Aquarium. „Wieder kein Tor! Der Ball ist im Aquarium. Du musst den Ball in den Schrank schießen. Sonst habe ich hier gar nichts zu tun.“

„Na warte!“, rief das Kätzchen und schoss zum letzten Mal: „Tor! Tor! Der Ball ist im Schrank! Der Ball ist im Schrank! Das ist ein Tor!“, rief das Kätzchen und sprang vor Freude im Kreis. „Eins zu Null für dich“, sagte das Hündchen. „Und jetzt will ich auch schießen. Du bist der Torwart.“

Also tauschten die beiden die Plätze und spielten weiter. Das Hündchen schoss und der Ball flog...

Wortschatz/Abbildungen:

- Ball auf dem Tisch
- Ball auf dem Stuhl
- Ball unter dem Bett
- Ball unter dem Sofa
- Ball im Aquarium
- Ball im Schrank

Spiel 63 Wer ist da im Garten?

Aufgabe/Tätigkeit:

Fragen zur Geschichte beantworten, Geschichte nacherzählen
malen

Material:

Bunfstifte, Malpapier
Bildkarten G053-G056

Vorbereitung:

keine

Wortschatz
Gefühle

Grammatik

Literalität
Textverstehen
Nacherzählen

Mathe

Umsetzung

Alle sitzen im Kreis. Die Förderkraft führt mit der Handpuppe „Katze Mimi“ in das Spiel ein.

Katze: „Gestern war der Vater beim Zahnarzt. Und als er nach Hause gekommen ist, hatte er keine Zahnschmerzen mehr. Aber ich hatte Angst. Ich habe nämlich Angst vor dem Arzt.“

Förderkraft: „Wirklich? Und ihr, Kinder, habt ihr auch Angst vor dem Arzt?“

Kinder: *antworten*

Wenn die Kinder Angst haben, fragt die Förderkraft:

Förderkraft: „Aber ihr wart schon mal beim Arzt?“

Kinder: *antworten*

Förderkraft: „Ihr seid aber mutig! So wie das Hündchen und das Kätzchen in der Geschichte ‚Wer ist da im Garten?‘. Das ist fast eine Gruselgeschichte. Hört genau zu.“
liest die Geschichte vor

Danach machen die Kinder Aufgaben zu der Geschichte.

Aufgabe 1:

Die Kinder beantworten Fragen zu der Geschichte:

Hat euch die Geschichte gefallen?

Was ist in der Geschichte passiert?

Warum hatte das Kätzchen Angst?

Wer war denn im Garten?



Findet ihr, dass der kleine Hund mutig war? Schaut her. Hier sind Bilder zu der Geschichte. Auf welchen Bildern ist das Hündchen mutig? Was findet ihr sonst mutig? Wart ihr auch schon mal mutig? Wann?

Aufgabe 2:

Dann sollen die Kinder eigene Bilder zur Geschichte malen. Die Bilder werden an der Wand befestigt und zur Nacherzählung (siehe unten) genutzt.

Aufgabe 3:

Die Kinder sollen die Geschichte nacherzählen.

Förderkraft: „Erinnert ihr euch noch an diese Geschichte?

zeigt auf die Bilder

Was ist da passiert? Erzählt mal!“

Kinder: *erzählen*

Anschließend wird das Spiel „Wer hat Angst vorm bösen Wolf“ gespielt (siehe Phase I, Spiel 39).

Geschichte: Wer ist da im Garten?

Es waren einmal ein Hündchen und ein Kätzchen. Sie wohnten zusammen in einem kleinen Haus am Rande der Stadt und haben nie gestritten, wie es Hunde und Katzen normalerweise tun.

Eines Tages saßen sie abends zusammen im Zimmer und sahen fern. Plötzlich hörten das Hündchen und das Kätzchen komische Geräusche aus dem Garten. Jemand schlich an den Büschen vorbei und fiel in den Gartenteich. Sie hörten Schritte, und sogar ein Blumentopf ging kaputt.

Das Hündchen und das Kätzchen spitzten die Ohren. „Wer ist das denn?“, fragte das Kätzchen. „Ich habe Angst. Es ist dunkel, wir sind hier allein und jemand ist in unserem Garten. Das ist nicht schön.“ „Du hast doch immer Angst, wenn es dunkel ist“, antwortete das Hündchen. „Aber ich bin mutig und schaue im Garten nach, was da los ist.“

Fortsetzung Geschichte: Wer ist da im Garten?

Aber das Kätzchen wollte nicht allein im Haus bleiben. Deshalb nahm das Hündchen das Kätzchen an die Pfote und ging mit ihm hinaus in den dunklen Garten. Zu zweit hat man ja weniger Angst. Aus dem Garten waren weiter komische Geräusche zu hören: es quiekte, knurrte und schnaufte jemand.

„Ich habe Angst!“, weinte das Kätzchen. „Lass uns lieber zurück ins Haus gehen. Wir warten, bis es wieder hell ist, und dann schauen wir noch Mal nach.“ Auch das Hündchen bekam ein bisschen Angst, wollte es aber vor dem Kätzchen nicht zugeben. „Du bist ein kleines, ängstliches Kätzchen,“ antwortete das Hündchen mit leicht zittriger Stimme. „Ich bin ein starker, mutiger Hund, ich möchte jetzt sehen, wer sich in unseren Garten geschlichen hat.“ Es ging langsam in die dunkle Ecke. Seine Beine zitterten. Es machte die Taschenlampe an und leuchtete in die dunkle Ecke. Und was sah es da? Ein kleiner Igel saß versteckt unter den Zweigen und trank die Milch aus der Tasse, die das Kätzchen nicht aufgeräumt hatte. Der kleine Igel erschrak so vor dem Licht, dass er sich gar nicht mehr bewegen konnte. Wahrscheinlich hatte er noch mehr Angst, als das Hündchen und Kätzchen zusammen.

„Siehst du!“, sagte das Hündchen erleichtert. „Es ist nur ein kleiner Igel, du brauchst keine Angst mehr zu haben.“

Das Kätzchen ging in die jetzt nicht mehr dunkle Gartenecke und sah den ängstlichen Igel unter den Zweigen sitzen.

Als der Igel merkte, dass das Kätzchen genau so viel Angst hatte wie er, begann er zu lachen. Auch das Kätzchen musste lachen, und so standen alle drei da und lachten, bis ihnen die Bäuche weh taten.

Als das Hündchen und das Kätzchen dann endlich in ihren Betten lagen, sagte das Kätzchen zum Hündchen. „Mit dir werde ich nie mehr Angst haben. Du bist so mutig und weißt immer, was zu tun ist.“ Das Hündchen freute sich und schlief ein. In dieser Nacht träumte es, dass es mit Drachen und anderen Ungeheuern kämpft und alle besiegt – so wie es sich für einen mutigen Hund, der mit einem kleinen Kätzchen zusammenwohnt, gehört.

Spiel 2**Zaubermemory****Aufgabe/Tätigkeit:**

Zusammensetzungen bilden

Material:

Bildkarten Ü601-Ü604, Ü606, Ü607, Ü609-Ü611

Vorbereitung:

Memory-Spiel aus den Karten ausschneiden; Karten vor dem Spiel sortieren und verdeckt auf den Tisch legen; die Karten, auf denen Zusammensetzungen abgebildet sind, liegen links, die Karten mit den Bestandteilen der Zusammensetzung liegen rechts

Wortschatz**Zusammensetzungen**

Grammatik

Literalität

Mathe

Umsetzung

Alle sitzen am Tisch. Auf dem Tisch liegen verdeckt Memorykarten. Bei diesem Memory-Spiel wird ein Memory-Paar durch jeweils eine Karte mit der Abbildung einer Zusammensetzung (z. B. „Salamibrot“) und der Karte mit den Abbildungen der Bestandteile der betreffenden Zusammensetzung gebildet (diese sind mit einem „+“ Zeichen verbunden: z. B. „Salami + Brot“).

Das Spiel soll sprachlich wie folgt begleitet werden:

Drache:

„Gestern haben wir für Mimi etwas zum Essen gezaubert. Wollt ihr heute wieder zaubern? Ich habe euch ein Zaubermemory mitgebracht. Schaut mal her:

zeigt auf die Karten

Hier sind Karten, auf denen zwei Sachen abgebildet sind.

deckt eine Karte auf, z.B. „Salami+Brot“

Salami und Brot zaubern ein Salamibrot. Und das Salamibrot müsst ihr zwischen den Karten hier finden.

zeigt auf die Karten links und deckt eine Karte, auf der eine Zusammenstetzung abgebildet ist, auf

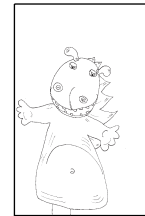
Das ist kein Salamibrot. Ich habe kein Zauberpaar.

deckt alle Karten wieder zu

oder:

Das ist ein Salamibrot. Ich habe ein Zauberpaar und bin noch einmal dran.“

nimmt sich das Kartenpaar und deckt die nächste Karte auf



Wenn die Förderkraft kein weiteres Memory-Paar findet, ist das erste Kind an der Reihe:

Kind: *deckt eine Karte mit den Bestandteilen einer Zusammensetzung auf, benennt sie und nennt die entsprechende Zusammensetzung*
 „Schnee und Mann zaubern einen Schneemann.“
 deckt eine der Karten mit Zusammensetzungen auf
 ...

Wortschatz/Bilder:

Salami + Brot · Apfel + Kuchen · Bilder + Buch · Kinder + Wagen · Erdbeere + Eis · Kirsche + Baum · Käse + Brot · Schnee + Mann · Fuß + Ball

Salamibrot · Apfelkuchen · Bilderbuch · Kinderwagen · Erdbeereis · Kirschbaum · Käsebrot · Schneemann · Fußball