

Wortfelder: eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn

Kommunikation: Super! / Toll!; Gewonnen!; Ich bin dran. / Du bist dran.

Moduleinstieg

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
25 / 1	Audiodatei 1.31	<p>Da die Bildgeschichte die Zahlen 1 – 6 einführt, ist eine Präsentation vorab durch die Lehrperson nicht nötig. Die Lehrperson kann aber die Kinder sanft zum neuen Thema führen, indem sie in der Erstsprache zwei Fragen stellt: „Was macht Dino auf Bild 1?“ und „Was macht Jana auf Bild 2?“</p> <p>Die Lehrperson bittet nun ihre SuS ganz genau zuzuhören und gleichzeitig auf die Bilder zu schauen. Die Audiodatei kann so oft wie nötig gehört werden und die Lehrperson kann ggf. auf die Emotionen der beiden fokussieren und fragen, in welcher Stimmlage Jana und Dino sprechen.</p>
25 / 2	Audiodatei 1.31	<p>Die Lehrperson erklärt die kleine Hörverstehensaufgabe: Wir sehen dreimal Dinos Kopf mit geöffnetem Maul. Die Kinder sollen den Kopf einkreisen, der genauso viele Zähne hat, wie Jana in der Vorgeschichte abgezählt hat. Dazu hören die SuS die kurze Szene noch einmal.</p> <p>Sobald alle SuS ihre Stifte haben, spielt die Lehrperson die Audiodatei ab.</p>
25 / 3	Audiodatei 1.32 Wortschatz- karten	<p>Vor dem aktiven Mitsprechen sollen die SuS nochmals die Möglichkeit haben, die gehörten Zahlwörter mit den Ziffern visuell zu verknüpfen. Dazu legen die Kinder ihren Finger auf die 1 und die Lehrperson startet die Audiodatei. Die SuS hören nun die Zahlen und zeigen parallel mit.</p> <p>Tipp: Mithilfe der Wortschatzkarten aus dem Lehrwerkservice (https://www.hueber.de/jana-und-dino/download) kann eine kleine Kettenübung angeboten werden: Die Lehrperson nimmt die Karte mit der Ziffer 1 in die Hand und sagt laut „eins“. Dann gibt sie diese Karte einem Kind. Dieses hebt ebenfalls die Karte und sagt auch laut „eins“. Es gibt nun die Karte an den Sitznachbarn weiter. Je nach Klassendynamik wartet die Lehrperson solange, bis alle SuS „eins“ gesagt haben, oder gibt währenddessen die Karte mit der Ziffer 2 rein.</p>
25 / 4	Audiodatei 1.33 Dino- Handpuppe	<p>Die Lehrperson erklärt, dass es nun der klatschende Dino ist, der den Kindern dabei hilft, die Zahlen von 1 bis 6 auf Deutsch zu sprechen. Dazu wird die Zahlenreihe dreimal gehört und dreimal nachgesprochen. Beim zweiten und dritten Nachsprechen klatschen die Kinder mit. Die Übung kann beliebig oft gehört und mitgeklatscht werden. Sie kann dann auch ohne die CD von der Lehrperson oder den SuS vorgeklatscht werden.</p> <p>Tipp: Dino klatscht in einem 6/8 Takt. Das bedeutet, die 1 und die 4 werden betont. Dieser Rhythmus ist u.a. für den Flamenco typisch. Die Sprechblase Dinos verdeutlicht den SuS die betonten Zahlen.</p> <p>Variante: Sechs SuS stehen in einer Reihe. Auf ein Zeichen der Lehrperson beginnt das erste Kind und sagt „eins“. Das zweite sagt „zwei“ usw. Kind 1 und 4 sprechen laut, während die anderen leise ihre Zahl sagen. Variante 2: Die Lehrperson steht mit der Dino-Handpuppe vor der Klasse. Mit leicht verstellter Stimme ist es nun Dino selbst, der vorklatscht und die SuS zum Mitzählen motiviert.</p>

Lektion 7

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
26 / 1	Audiodatei 1.34 weiße Karten	<p>Die Lehrperson schneidet aus festerem weißen Papier gleich große Karten zurecht. Jedes Kind bekommt sechs Stück.</p> <p>Die Zahlen 1-6 werden nun in zufälliger Reihenfolge gehört und die Kinder schreiben parallel die Ziffern auf. Die Audiodatei sieht entsprechende Pausen vor.</p>
26 / 2	Zahlenkarten Fliegen- klatschen / Lineale	<p>Mit den Karten aus der Vorübung spielen die Kinder nun „Dinoklatsche“. Die Kinder kennen das Spiel bereits aus Modul 2. Die Lehrperson verteilt pro SuS sechs Kärtchen, welche die SuS in Vorbereitung für die nächste Aufgabe brauchen. Zwei Kinder sitzen sich mit den aufgedeckten Zahlenkärtchen gegenüber. Die Lehrperson nennt eine Zahl und die Kinder schlagen auf die richtige Karte. Wer als erster auf die richtige Karte schlägt, gewinnt sie und darf sie aus dem Spiel nehmen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle sechs Karten weggenommen wurden. Gewonnen hat das Kind mit den meisten Karten.</p> <p>Eine ausführliche Spielerklärung ist im Methodenteil am Ende des Buchs enthalten und passende Karten gibt es im Lehrwerkservice: https://www.hueber.de/jana-und-dino/download</p> <p>Variante 1: Bei ruhigen Klassen können die restlichen Kinder um die beiden SuS einen Kreis bilden und genauer zuschauen.</p> <p>Variante 2: Es kann mit Linealen statt Fliegenklatschen gespielt werden. Dinoklatsche kann dabei auch eine Gruppenarbeit sein: Eine Person leitet das Spiel und zwei Kinder spielen. Zur Vertiefung eignen sich Übungen 1 und 2 im Arbeitsbuch (S. 24).</p>
26 / 3		<p>Die Kinder setzen sich zu zweit zusammen und spielen „Zahlen fühlen“. Dazu schreiben die Kinder im Wechsel mit dem Finger auf den Rücken ihrer Partnerin / ihres Partners. Diese / Diese fühlt und rät die Zahl. Das andere Kind antwortet mit „Ja.“ oder „Nein.“ Wenn richtig geraten wurde, wird gewechselt.</p> <p>Zur Vertiefung eignen sich Übungen 3 und 4 im Arbeitsbuch (S. 25).</p>
27 / 4	Audiodatei 1.35	<p>Diese Aufgabe führt die alltagspraktischen Redemittel „Ich bin dran.“, „Du bist dran.“ und „Gewonnen.“ ein. Die Lehrperson kann diese Redemittel vor der kleinen Bildgeschichte vorentlasten, indem sie diese szenisch vorspielt (z. B. „Gewonnen!“ rufen und Siegerpose einnehmen). Die SuS hören dann die Audiodatei und schauen parallel die Bilder an.</p> <p>Im Plenum lässt die Lehrperson nun die SuS frei erzählen, was sie gehört und gesehen haben. Sie kann den Fokus nochmals auf die Pointe am Ende richten, indem sie fragt: „Warum läuft Dino weg und warum ruft Jana ihm nach?“</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 5 im Arbeitsbuch (S. 26).</p>

27 / 5	Audiodatei 1.36	<p>Zum aktiven Nachsprechen sprechen die SuS gemäß der Audiodatei die neuen Redemittel nach. Die Audiodatei mit den integrierten Nachsprechpausen kann so oft wie nötig gehört werden.</p> <p>Variante: Gerade diese neuen Redemittel können besonders gut emotional überzogen gesprochen werden. Die Lehrperson kann also besonders triumphierend „Gewonnen!“ vorsprechen und von allen nachsprechen lassen. Die Redemittel „Ich bin dran.“ und „Du bist dran.“ können mit betontem Wortakzent auf „Ich“ bzw. „Du“ sehr schön gestisch untermalt werden. Lernstärkere SuS können auch hier gern die Lehrendenrolle übernehmen.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 6 im Arbeitsbuch (S. 26).</p>
27 / 6		<p>Die Lehrperson erklärt das noch neue Spiel „Dinotelefon“: Hier spielen die SuS zu zweit. Ein Kind „sagt“ die Wörter stumm und das andere errät sie durch Ablesen von den Lippen. Das erste Kind überlegt sich in diesem Kontext eine Zahl. Nun „spricht“ es diese überdeutlich, aber stumm aus. Das ratende Kind sagt dann das Wort, welches seiner Vermutung nach „gesagt“ wurde. Das erste Kind antwortet entsprechend mit „Ja.“ oder „Nein.“ Wenn richtig geraten wird, werden die Rollen getauscht.</p> <p>Sobald der Spielablauf eingeschliffen ist, motiviert die Lehrperson die SuS auch die Redemittel „Ich bin dran.“, „Du bist dran.“ und „Gewonnen.“ während des Spiels zu verwenden.</p>

Lektion 8

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
28 / 1	Audiodatei 1.37 Film 5 Wortschatz- karten Kreide	<p>Die lustige Bildgeschichte der Lektion 8 erweitert spielerisch den Zahlenraum bis 10. Vor der Geschichte kann die Lehrperson die Geschichte mehrmals kopieren und auseinanderschneiden. Passende Karten gibt es im Lehrwerkservice: https://www.hueber.de/jana-und-dino/download</p> <p>Sie muss so viele Zahlensätze kopieren wie sie Gruppen bilden möchte. Ideen für die Gruppenbildung finden Lehrende im allgemeinen Teil der Unterrichtspläne.</p> <p>Die Lehrperson mischt die Karten und teilt sie den Gruppen als „Bildsalat“ aus. Die SuS müssen zunächst nur mit Hilfe des visuellen Inputs die Geschichte gemeinsam in die richtige Reihenfolge bringen.</p> <p>Erst dann hören die SuS die Audiodatei schauen dabei die Bildgeschichte im Kursbuch an. Danach werden die Geschichten in den Kleingruppen nochmals gemischt und erneut in die richtige Reihenfolge gelegt.</p> <p>Tipp: Als Kontrollmechanismus kann hier die animierte Bildgeschichte geschaut werden: Die SuS schauen den Film so oft wie nötig und sortieren so die Karten richtig. Weitere Ideen zum kreativen Umgang mit Bildgeschichten finden Lehrende im allgemeinen Teil der Unterrichtspläne.</p> <p>Tipp: Es empfiehlt sich, vor dem Hören mit den SuS über das alte Schulhofspiel „Hickelkasten“ zu sprechen und zu überlegen, ob die SuS</p>

		<p>dieses auch kennen. Falls das Spiel nicht bekannt ist, kann die Lehrperson kurz erklären:</p> <p>Hickelkasten, auch als „Himmel und Hölle“ bekannt, ist ein weit verbreitetes Spiel auf Schulhöfen. Ein Stein muss jeweils von Feld 1 bis Feld 9 geworfen werden. Trifft man das entsprechende Feld, so beginnt man loszuhüpfen (zu hickeln), das heißt, auf einem Bein zu springen. Das Feld mit dem Wurfstein wird jedoch übersprungen. Feld 4 und 5 betritt man gleichzeitig mit beiden Beinen, um danach in Feld 6 wiederum auf nur einem Bein zu landen. Die Felder 7 und 8 sind wieder beidbeinig zu absolvieren, genau wie das letzte Feld 9. Anschließend vollführt man eine halbe Drehung, landet abermals beidbeinig auf 9 und gelangt nun hickelnd wieder zum Anfang zurück. Im Feld vor dem Wurfstein muss dieser noch aufgesammelt werden. Wer zuerst in das letzte Feld geworfen hat und richtig gesprungen ist, hat gewonnen.</p> <p>Tipp: Die Lehrperson kann Kreide mitbringen und die SuS probieren das Spiel selbst auf dem Schulhof aus.</p>
28 / 2	Audiodatei 1.38	<p>Die Kinder hören die Geschichte ein weiteres Mal und zeigen mit. Die einzelnen Bilder sind durch Pausen voneinander getrennt, sodass die SuS besser mitzeigen können. An dieser Stelle soll noch nicht mitgesprochen werden. Die Lehrperson spielt die Audiodatei so oft wie nötig vor.</p>
28 / 3	Audiodatei 1.39 Wortschatz- karten	<p>Die Lehrperson bereitet die SuS auf die folgende Nachsprechübung vor, welche ausschließlich die neuen Zahlen 7 bis 10 fokussiert. Dazu lässt sie die Kinder in einem ersten Schritt nach gewohntem Vorgehen zur CD nachsprechen. Zusätzlich kann sie aber noch einige Varianten einbauen:</p> <p>Variante 1: Die Kinder hören zu und zeigen in Bild 4 der Einstiegsgeschichte mit.</p> <p>Variante 2: Die Lehrperson arbeitet mit Zahlenkarten (passende Karten gibt es im Lehrwerkservice: https://www.hueber.de/jana-und-dino/download) oder schreibt diese groß an die Tafel. Die Audiodatei wird gehört und die Lehrperson zeigt parallel an der Tafel mit.</p> <p>Variante 3: Die Kinder sitzen in einem Stuhkreis. Die Lehrperson leitet das Spiel und legt eine „verbotene Zahl“ fest. Die Kinder zählen nun ab: das erste Kind sagt 1, das zweite 2 usw. Nach der 10 beginnt das nächste Kind wieder mit 1. Die „verbotene Zahl“ darf dabei nicht gesagt werden, stattdessen macht das Kind, das sie eigentlich nennen müsste, ein lautes „Tüüüt!“ Wenn das Spiel gut funktioniert, können die SuS abwechselnd die Spielleitung übernehmen und die Lehrperson reiht sich ein.</p> <p>Zur Vertiefung eignen sich Übungen 1, 2 und 3 im Arbeitsbuch (S. 27).</p>
29 / 4	Audiodatei 1.40	<p>Die Lehrperson erklärt den SuS die neue Aufgabe: Jedes Feld hat eine eigene Farbe und die SuS nummerieren die Felder entsprechend den Farbangaben. Das erste Feld ist bereits mit einer 1 beziffert. Die Audiodatei gibt genügend Zeit, um die weiteren Felder zu beschriften. Wenn nötig wiederholen die SuS und die Lehrperson vor dem Hören gemeinsam die Farben aus Modul 2. Die SuS nummerieren nun während dem Hören die Felder.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 4 im Arbeitsbuch (S. 28).</p>
29 / 5	Audiodatei 1.41	<p>Das Hören der folgenden Audiodatei kann als Kontrolle dienen: Die Kinder hören die Farbe und dann die dazugehörige Zahl. Während des</p>

		Hörens zeigen die Kinder parallel in Aufgabe 4 mit. Damit können die Kinder selbstständig vergleichen und ihre Lösung bei Bedarf korrigieren. Die Audiodatei kann deshalb so oft wie nötig gehört werden.
29 / 6	Audiodatei 1.42	Die Lehrperson führt die Kinder zum Zahlenlied hin. Sie kann hierzu die Melodie von „Häschen in der Grube“ vorsummen und dann gemeinsam mit den Kindern summen. Im Anschluss wird das Lied so oft wie nötig gehört, damit die Kinder in der nächsten Übung das Lied mit Freude mitsingen können. Zeitgleich zum Hören zeigen die SuS mit ihren Fingern die Zahlen mit. Variante: Die Lehrperson regelt bei Zahlen ihrer Wahl die Lautstärke schnell auf 0 und die SuS singen schnell die passende Zahl rein.
29 / 7	Audiodatei 1.43 Kopiervorlage Spielfiguren	Die Kinder singen nun zur Karaokeversion mit. Variante: Die Lehrperson verteilt die Kopiervorlage „Hickelkasten“ aus dem Lehrwerkservice. Die SuS malen diese aus und organisieren eigene Spielfiguren (Papierkügelchen oder Spielfiguren von Brettspielen). Die Kinder hören das Lied anschließend in Partnerarbeit: Ein Kind bewegt passend zum Lied die Figur, das andere untermalt gestisch die Sätze: „Super, toll. – Ich bin dran. Du bist dran.“ Zur Vertiefung eignet sich Übung 5 im Arbeitsbuch (S. 28).

Modulausstieg

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
30 / 1	Papier Schale oder Becher Dino- Handpuppe	Die Lehrperson bildet Kleingruppen und lässt jede Gruppe zehn Papierkügelchen basteln. Tipp „Kleingruppen“: Hier kann es die Dino-Handpuppe sein, die z. B. alle SuS von 1 - 5 abzählt. Dann sind alle „Einser“, alle „Zweier“ usw. in jeweils einer Gruppe. Gespielt wird in 3er- oder 4er-Gruppen. Die Spielenden spielen reihum. Immer der nächste Spieler ist Spielleiter. Die SuS stellen eine Schüssel auf einen Tisch. Aus einem Meter Entfernung versuchen sie, möglichst viele Papierkügelchen in den Becher zu werfen. Alle Kinder haben je 10 Versuche. Jeder gelungene Versuch ist einen Punkt wert. Das Kind, das die meisten Punkte hat, gewinnt.
30 / 2	Papier Schale oder Becher	Alle Kinder zählen, wenn sie eine Papierkugel werfen, laut mit. Am Ende zählt der Spielleiter die Kügelchen noch einmal komplett durch. Die Lehrperson achtet darauf, dass während des Spiels nur Deutsch gesprochen wird. Die Kinder kennen nun die Zahlen von 1-10 und können hier ebenfalls die Redemittel („Ich bin dran.“, „Gewonnen.“ usw.) anwenden. Die Kinder können ihren Lernfortschritt im Arbeitsbuch auf der „Das kann ich schon“-Seite (S. 29) in Form einer Selbstkontrolle überprüfen. Wenn sie die dort zusammengefassten neuen Redemittel und Wörter sicher beherrschen, können sie das Bild am unteren Seitenrand ausmalen.