

Wortschatz: Karten, Mikado, Federball, Ball, Piraten, Verstecken / Fangen spielen

Buchstaben: Bb, Ff, Kk, Rr, Tt

Kommunikation: Spielen wir...?; Nein, keine Lust.; Au ja. Das macht Spaß.; Entschuldigung.

Moduleinstieg

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
19/1	Spiele Audiodatei 1.19 Film 3 Wortschatz- karten Dominospiel Kartenspiel Federball / Federball- schläger Piratenhut	<p>Die Lehrperson führt zum Thema der Stunde hin, indem sie den SuS einige Spiele als Anschauungsbeispiele mit in den Unterricht bringt und fragt, ob jemand schon welche von diesen kennt. Die Kinder dürfen dabei auf ihre Erstsprache zurückgreifen.</p> <p>Im Anschluss schlagen die SuS ihre Bücher auf und betrachten die Bildgeschichte. Die Lehrperson lädt die SuS ein, ihre Gedanken zu dieser Geschichte frei in der Erstsprache zu äußern. Anhand der Illustrationen werden die Kinder feststellen, dass Dino Jana mehrere Spiele vorschlägt, bis sie mit einer Idee einverstanden ist und sie gemeinsam spielen.</p> <p>Nach diesem vorentlastenden Schritt spielt die Lehrperson die Audiodatei ab und die SuS schauen beim Hören gleichzeitig die Bilder an. Die Audiodatei kann von den SuS so oft wie nötig angehört werden.</p> <p>Die Bildgeschichte gibt es auch als animierten Film. Ideen zum kreativen Umgang mit diesen Filmen finden Lehrende im allgemeinen Teil der Unterrichtspläne. Diese stehen im Lehrwerkservice kostenfrei zur Verfügung: https://www.hueber.de/jana-und-dino/download</p> <p>Variante: Bei leistungsstärkeren Klassen kann die Lehrperson bereits „Stop and Go“ spielen: Dazu bringt sie die Spiele des Moduls mit. Sie stoppt das Video nach den einzelnen Sprechabsätzen und fragt die SuS, welche Spiele sie entdecken können. Sie bittet die Kinder dann, diese aus den mitgebrachten Spielen herauszusuchen und zu zeigen.</p> <p>Weitere Ideen zum kreativen Umgang mit Bildgeschichten finden Lehrende im allgemeinen Teil der Unterrichtspläne. Im Lehrwerkservice gibt es außerdem die Bildgeschichte sowie alle Lernwörter des Moduls als Wortschatzkarten zum kostenfreien Download: https://www.hueber.de/jana-und-dino/download.</p>
19/2	Audiodatei 1.19 Wortschatz- karten	<p>Die Lehrperson spielt nun die Audiodatei ein weiteres Mal ab und fordert die SuS dazu auf, parallel dazu die Smileys entsprechend der Geschichte zu vervollständigen. Lehnt Jana ein Spiel ab, sieht der Smiley traurig aus, findet sie das abgebildete Spiel gut, soll der Smiley lächeln. Zur Hilfestellung kann die Lehrperson die SuS dazu auffordern, sich die Bildgeschichte noch einmal genau anzusehen und auf Janas Gesichtsausdruck zu achten.</p> <p>Im Anschluss daran können die SuS mit ihren Sitznachbarn vergleichen, ob diese die Smileys gleich gemalt haben.</p>

Lektion 5

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
20/1	Audiodatei 1.20	<p>Die Lehrperson bereitet die SuS behutsam auf die Hörverstehensübung vor, indem sie die Kinder bereits vor dem Hören der Audiodatei darauf hinweist, nun aufmerksam zuzuhören und die Bilder im Buch genau zu betrachten.</p> <p>Die Lehrperson spielt nun die Audiodatei ab und fordert die SuS dazu auf, parallel dazu die Bilder zu betrachten und genau darauf zu achten, was Dino zu Janas Vorschlägen sagt.</p> <p>Tipp: Parallel zur Audiodatei können die SuS mitzeigen.</p>
20/2	Audiodatei 1.21 Wortschatz- karten Dino- Handpuppe	<p>Die Lehrperson spielt die Audiodatei ab und fordert die SuS dazu auf, in den Sprechpausen als Chor Dinos Rolle nachzuspielen, so wie sie es in Aufgabe 1 gehört haben. Die Lehrperson kann zu diesem Zweck als Hilfestellung die entsprechende Wortschatzkarte an der Tafel fixieren.</p> <p>Besonders mutige Kinder können angesprochen werden, indem man ihnen anbietet, die Geschichte vor der Klasse vorzuspielen. Dabei kann auch die Dino-Handpuppe zum Einsatz kommen. Die schauspielernden Kinder können dabei versuchen, die Geschichte besonders betont und unter vermehrtem Einsatz von Mimik und Gestik vorzuspielen. Es darf gern ein bisschen theatralisch übertrieben werden – das macht nicht nur Spaß, sondern baut auch Sprechhemmungen ab.</p> <p>Variante: Statt genau Dinos Rolle nachzuspielen, können die SuS sich eigene Antworten zu Janas Vorschlägen ausdenken. Die Lehrperson kann in den Sprechpausen einzelne SuS aufrufen, die ihre Antworten dann in den Sprechpausen vortragen. Ist das Tempo zu schnell, kann die Audiodatei entsprechend pausiert werden.</p>
20/3	Audiodatei 1.13 Papier farbige Stifte Fliegen- klatschen / Lineale	<p>Die Lehrperson fordert die SuS dazu auf, in Partnerarbeit am Platz gemeinsam sechs Karten mit den Spielen aus Aufgabe 1 zu malen.</p> <p>Im Anschluss daran bespricht die Lehrperson mit den Kindern das Spiel „Dinoklatsche“. Eine ausführliche Spielerklärung ist im Methodenteil am Ende des Kursbuchs von Jana und Dino Band 1 enthalten. Gespielt wird in Partnerarbeit. Die sechs Karten werden auf den Tisch oder den Boden gelegt. Das erste Kind nennt eines der Spiele, woraufhin das andere so schnell wie möglich mit der Fliegenklatsche oder alternativ einem belastbaren Lineal auf das entsprechende Bild klatscht. Daraufhin wird gewechselt und das zweite Kind darf ein Spiel ansagen.</p> <p>Tipp: Die SuS bewahren die Karten gut auf, denn sie werden in der nachfolgenden Aufgabe 4 sowie später Lektion 6 erneut genutzt.</p> <p>Variante: Zur Aufteilung der Motive oder zur Auflockerung zwischendurch kann um die Motive „Schere-Stein-Papier“ gespielt werden. Das Kind, das das Spiel gegen seinen Nachbarn gewinnt, darf sich ein Motiv aussuchen, das es gern malen möchte. Das Spiel wird so lange gespielt, bis alle sechs Gegenstände zum Malen verteilt wurden.</p>
20/4	Bildkärtchen	<p>Die Lehrperson fordert die SuS dazu auf, im Plenum an ihrem Platz mit den Bildern aus Aufgabe 3 zu spielen.</p>

		<p>Die Lehrperson erklärt den SuS zunächst die Regeln des Spiels „Dinoverstecken“: Dazu verlässt ein Kind den Raum und wartet vor der Tür, bis es wieder hereingeholt wird. Währenddessen verstecken die anderen SuS eines der Bilder im Klassenzimmer. Sobald das Kind, das das Klassenzimmer verlassen hat, dieses wieder betritt, darf es nach dem Bild suchen. Dabei sollte das Bild weder zu leicht noch zu schwer versteckt sein. Sobald das Bild gefunden wurde, werden die Rollen getauscht und ein anderes Kind wird zum Suchenden und verlässt das Klassenzimmer.</p> <p>Eine ausführliche Spielerklärung ist im Methodenteil am Ende des Buchs enthalten (S. 62).</p>
20/5	Audiodatei 1.22	<p>Die Lehrperson bittet die SuS zunächst, aufmerksam zuzuhören und die Audiodatei zu verfolgen. Wenn es den Kindern die Aufgabe erleichtert, können sie mit ihrem Finger das Gesprochene verfolgen.</p> <p>Anschließend wird die Audiodatei erneut abgespielt und die Lehrperson fordert die SuS dazu auf, parallel zum Hören die Wörter im Buch mitzulesen und mit Hilfe eines Stiftes die Wörter voneinander zu trennen.</p> <p>Tipp: Je nach Lernstand der Klasse kann die Lehrperson Pausen nach jedem Wort einlegen, um den SuS genug Zeit zu geben, die einzelnen Wörter zu lesen und zu trennen. Die Audiodatei kann von den SuS so oft wie nötig angehört werden.</p> <p>Variante: In besonders leistungsstarken Klassen kann die Lehrperson die SuS auffordern, die Buchstaben B/b und R/r zu markieren und die Anzahl der gefundenen Buchstaben mit ihren Sitznachbarn zu vergleichen.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 1 im Arbeitsbuch (S. 22).</p>
21/6		<p>Die Lehrperson bittet die SuS, die abgebildeten, noch getrennten Wörter genau zu lesen und die Silben mit Hilfe eines Stiftes miteinander zu verbinden. SuS, die Probleme beim Bearbeiten dieser Aufgabe haben, dürfen sich an ihren Sitznachbarn wenden, und die Aufgabe mit diesem gemeinsam bearbeiten.</p> <p>Die SuS, welche die Aufgabe allein bearbeiten, können im Anschluss daran ihre Lösungen mit der ihres Sitznachbarn vergleichen, indem sie sich im Wechsel die nun verbundenen Silben bzw. die entstandenen Wörter gegenseitig vorlesen. Auch die SuS, die gemeinsam gearbeitet haben, können sich zur Überprüfung und Festigung die Wörter noch einmal gegenseitig vorlesen.</p> <p>Variante: Die Kinder, die bereits mit der Aufgabe fertig sind, kann die Lehrperson die SuS auffordern, die Buchstaben K/k, F/f, und T/t zu markieren und die Anzahl der gefundenen Buchstaben wiederum mit ihren Sitznachbarn zu vergleichen.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 2 im Arbeitsbuch (S. 23).</p>
21/7		<p>Die Lehrperson bittet die SuS, die Schilder, die von Jana, Dino und ihren Freunden hochgehalten werden, zu lesen und die Bilder darunter genau zu betrachten.</p>

		<p>Die SuS sollen nun in Einzelarbeit am Platz die Schilder den entsprechenden Illustrationen der Spiele zuordnen, indem sie Wort und Bild mit einer Linie verbinden.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 3 im Arbeitsbuch (S. 25).</p>
21/8	Audiodatei 1.23 Wortschatz- karten	<p>Die Kinder sollen mit Hilfe der Audiodatei ihre Lösungen aus der vorhergehenden Aufgabe überprüfen und korrigieren.</p> <p>Die Lehrperson spielt die Audiodatei ab, und kann je nach Leistungsstand der Klasse zwischen den Aussagen manuell pausieren, um den Kindern mehr Zeit zur Bearbeitung der Aufgabe bzw. zur Kontrolle geben.</p> <p>Variante: Im Anschluss daran kann die Lehrperson die korrekte Lösung mit den SuS durchgehen, indem sie die Wortschatzkarten mit der Lexik dieser Aufgabe an der Tafel fixiert und gemeinsam mit den Kindern die entsprechenden Wörter ergänzt.</p> <p>Ein Kind der Klasse kann hierfür eine Lösung vorschlagen, Wort und Bild werden zugeordnet und im Anschluss noch ein weiteres Kind befragt, ob dieses der Lösung zustimmt. Ist die Lösung korrekt, kann zum nächsten Wort-Bild-Paar übergegangen werden.</p>
21/9	Wortschatz- karten	<p>Die Lehrperson kann hier die Wortschatzkarten erneut verwenden und diese an unterschiedlichen Bereichen der Klassenzimmerwand befestigen. Nun fordert die Lehrperson die SuS dazu auf, sich jeweils unter die Wortschatzkarte mit dem Spielnamen zu stellen, das sie gerne spielen würden.</p> <p>Die Kinder stellen sich vor ein Schild ihrer Wahl, lesen leise und erstarren dann, auf das Kommando "eingefroren" oder "freeze" der Lehrperson.</p> <p>Die Wortschatzkarten stehen im Lehrwerkservice kostenfrei zur Verfügung: https://www.hueber.de/jana-und-dino/download.</p>
21/10	Wortschatz- karten	<p>Die Kinder dürfen sich jetzt auf Ansage der Lehrperson wieder bewegen. Im Anschluss fragt die Lehrperson oder ein zum Spielleiter bestimmtes Kind die übrigen SuS nacheinander, welches Spiel sie gern spielen oder gern spielen würden. Die SuS antworten mit dem Spielnamen unter dessen Wortschatzkarte sie sich gestellt haben und versprachen somit das eben Gelesene jetzt auch dialogisch.</p> <p>Zum Üben der in diesem Modul eingeführten Buchstaben eignen sich Übungen 4 und 5 im Arbeitsbuch (S. 25 und 26).</p>

Lektion 6

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
22/1	Audiodatei 1.24	<p>Die Lehrperson bereitet die SuS auf die nächste Hörverstehensaufgabe vor, indem sie diese bittet, aufmerksam zuzuhören. Die Kinder sollen die im Lied gesungenen Spiele identifizieren. Ist das Tempo für einige SuS zu schnell, kann die Audiodatei wiederholt angehört werden, um allen SuS ausreichend Zeit für die Bearbeitung der Aufgabe zu geben. Im Anschluss kann per Meldung verglichen werden, ob alle SuS alle erwähnten Spiele eingekreist haben.</p> <p>Die Lehrperson kann den SuS mitteilen, dass diese, wenn sie wollen, bereits mitsingen oder auch nur mitsummen können.</p>
22/2	Audiodatei 1.24	<p>Die Lehrperson bittet die SuS, aufmerksam zuzuhören und spielt die Audiodatei ab. Sie fordert die SuS dazu auf, parallel dazu bereits mitsingen. Als Hilfestellung können die SuS die Bilder aus Aufgabe 1 benutzen.</p> <p>Das Lied bzw. die Audiodatei kann wiederholt abgespielt werden, bis alle SuS mitsingen können.</p>
22/3	Audiodatei 1.25	<p>Die Lehrperson bittet die SuS nun, begleitend zur Audiodatei das Lied zu singen. Dabei können die SuS sich an den Bildern im Buch (siehe Seite 22 Aufgabe 1) orientieren.</p> <p>Variante: Die Lehrperson kann die Klasse in zwei Gruppen aufteilen, z. B. nach Klassenrauhälften, oder linke bzw. rechte Tischseite. Eine der Gruppen beginnt und singt im Chor den ersten Teil jeder Strophe, z. B. „Hallo, Hallo! Spielen wir Mikado?“ Die andere Gruppe singt die Antwort, z. B. „Nein, keine Lust.“ So entsteht eine lebendige Frage-Antwort-Dynamik.</p> <p>Tipp: Die antwortende Hälfte des Klassenchores kann in ihre Antwort dramapädagogische Elemente aufnehmen, indem sie zum Beispiel die Arme verschränken und den Kopf schütteln, wenn sie „Nein, keine Lust.“ singen.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 1 im Arbeitsbuch (S. 27).</p>
22/4	<p>Spielkarten Karten aus Lektion 5/3 Papier farbige Stifte Wortschatz- karten Kopiervorlage</p>	<p>Die Lehrperson bildet Gruppen mit jeweils vier Kindern, indem sie die Kinder von einem Kartenstapel (z. B. Spielkarten) eine Karte ziehen lässt. Nun bilden z. B. alle SuS mit einer 7er Karte eine Gruppe.</p> <p>Die Lehrperson fordert die SuS dazu auf, jeweils in ihrer Gruppe ein Bild zu dem Spiel „Verstecken“ und ein Bild zu dem Spiel „Fangen“ zu malen. Im Anschluss daran können die SuS mit Hilfe der neuen und bereits vorhandenen Bildkarten (aus Lektion 5, Aufgabe 3) gemeinsam spielen.</p> <p>Dazu werden die Karten mit den Bildern auf einem Stapel in der Mitte des Tisches gesammelt. Nun können die SuS nacheinander jeweils eine Karte ziehen, und das Frage-Antwort-Spiel spielen: Beispielsweise zieht ein Kind das Bild mit dem Piratenhut und fragt: „Spielen wir Piraten?“ Daraufhin antwortet ein anderes Kind „Nein, keine Lust.“ oder „Au ja. Das macht Spaß.“. Danach ist das nächste Kind an der Reihe, eine Bildkarte zu ziehen.</p>

		<p>Tipp: Als Hilfestellung zur Formulierung kann die Lehrperson die entsprechenden Wortschatzkarten an der Tafel fixieren.</p> <p>Variante: Zur Vertiefung eignet sich an dieser Stelle auch die Kopiervorlage. Diese steht kostenfrei im Lehrwerksservice zur Verfügung: https://www.hueber.de/jana-und-dino/download Bei dieser Kopiervorlage handelt es sich um ein Memory mit allen Lernwörtern dieser Seite. Die Kinder schneiden die Wort- und die Bildkärtchen aus und spielen zu zweit oder zu dritt an ihrem Platz. Dabei gelten die üblichen Memory-Regeln. Das Kind mit den meisten Wort-Bild-Paaren gewinnt.</p> <p>Zur Vertiefung eignen sich Übungen 2 und 3 im Arbeitsbuch (S. 27 und 28).</p>
23/5	Audiodatei 1.26	<p>Die Lehrperson bittet die SuS, die Audiodatei aufmerksam zu verfolgen. Wenn es den Kindern die Aufgabe erleichtert, können sie mit ihrem Finger das Gesprochene in der Bildgeschichte mit verfolgen.</p> <p>Anschließend kann die Lehrperson thematisieren, warum sich Dino bei der Frau entschuldigt hat. Die Klasse kann im Plenum darüber sprechen, warum es wichtig ist, sich zu entschuldigen, wenn man etwas falsch gemacht hat und wie sich beide Parteien dabei fühlen könnten. Die Lehrperson kann die Kinder dazu anregen, selbst Szenarien zu formulieren oder nach Gelegenheiten fragen, bei denen sie denken, dass man sich bei dem Gegenüber entschuldigen sollte.</p> <p>Die Audiodatei kann von den SuS so oft wie nötig angehört werden, sollte es beim ersten Hören noch Verständnisschwierigkeiten geben.</p> <p>Weitere Ideen zum kreativen Umgang mit Bildgeschichten finden Lehrende im allgemeinen Teil der Unterrichtspläne. Im Lehrwerksservice gibt es außerdem die Bildgeschichte sowie alle Lernwörter des Moduls als Wortschatzkarten zum kostenfreien Download: https://www.hueber.de/jana-und-dino/download.</p>
23/6	Audiodatei 1.27	<p>Die Lehrperson bittet die SuS, aufmerksam zuzuhören und spielt die Audiodatei ein erstes Mal ab. Nach dem ersten Hören erklärt sie den SuS, dass diese nun das Gehörte in den Pausen der Audiodatei nachsprechen sollen. Sie spielt die Audiodatei ein weiteres Mal ab und lässt die SuS in den Pausen das Gehörte wiederholen.</p> <p>Variante: Die Lehrperson kann die SuS dazu auffordern, die Geschichte improvisiert nachzuspielen, indem diese z. B. ihre Stimmen verstellen und sich in verschiedenen Tonlagen, flüsternd oder singend entschuldigen.</p> <p>Ist das Tempo für einige SuS zu schnell, kann die Audiodatei pausiert werden, um allen SuS ausreichend Zeit für das Nachsprechen der Wörter zu geben.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 4 im Arbeitsbuch (S. 28).</p>
23/7	Wortschatzkarten	<p>Die Lehrperson erklärt den SuS zunächst das nächste Spiel: Hier dürfen die Kinder in Partnerarbeit am Platz schauspielern, was sie bereits in Aufgabe 5 gehört haben. Dabei sollen die Rollen regelmäßig gewechselt werden.</p>

		<p>Variante: In sicheren Klassen kann dem Spiel noch mehr Dynamik verliehen werden. Statt das Spiel am Platz zu spielen, können die SuS sich frei im Klassenzimmer bewegen und die Geschichte alle gemeinsam miteinander nachspielen, sodass die Rollen ständig und spontan je nach Situation wechseln.</p>
23/8	<p>Wortschatz-karten Würfel</p>	<p>Die Lehrperson erklärt den SuS das nächste Spiel: Hier dürfen die Kinder in Partnerarbeit am Platz schauspielern, wie was sie bereits in Aufgabe 5 gehört haben. Dabei sollen die Rollen und Spiele gewechselt werden.</p> <p>Tipp: Zur Auswahl des nachzuspielenden Spieles kann den Zahlen 1-6 jeweils ein Spiel zugewiesen werden. Die Auswahl kann mit Hilfe der Wortschatzkarten an der Tafel fixiert werden. Jedes Schülerpaar bekommt dann einen Würfel, mit dem sie nacheinander die Spiele auswürfeln können.</p> <p>Besonders mutige Kinder können angesprochen werden, indem man ihnen anbietet, die Geschichte vor der Klasse vorzuspielen.</p>

Modulausstieg

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
24/1	<p>Wortschatz-karten Spielkarten Dominos</p>	<p>Die Lehrperson bereitet auf einem Tisch jeweils einen Stapel mit Spielkarten bzw. Dominosteinen vor. Die SuS sollen nun verdeckt, sodass ihre potenziellen Spielpartner es nicht beobachten können, entweder eine Karte oder einen Dominostein ziehen, je nachdem, welches Spiel sie lieber spielen möchten. Im Anschluss daran dürfen sie solange durchs Klassenzimmer gehen und ihre Klassenkameraden fragen, ob sie Domino bzw. Karten mit ihnen spielen wollen, bis sie drei Spielpartner gefunden haben.</p> <p>Die Wortschatzkarten können als Hilfestellung an der Tafel angebracht werden. Diese stehen im Lehrwerkservice kostenfrei zur Verfügung: https://www.hueber.de/jana-und-dino/download.</p>
24/2	<p>Wortschatz-karten Dominos Karten</p>	<p>Im Anschluss an Aufgabe 1 können die SuS in den so gebildeten Gruppen die vorher ausgesuchten Spiele (Domino oder Karten) miteinander spielen.</p> <p>Die im Buch abgebildeten Wortgruppen können als Hilfestellung von der Lehrperson erklärt und anschließend an der Tafel fixiert werden.</p> <p>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.</p>