

Deutsch für den Schulstart

Fördermaterial für die Grundschule

Leseprobe

Institut für Deutsch als Fremdsprachenphilologie

Universität Heidelberg

Einheit 19

„Der Schwan und die Ente“

Stellenwert und Zielsetzungen der Einheit:

In der Einheit geht es in erster Linie um die **persönlichen Fürwörter** (Pronomen) *er*, *sie* und *es* und ihren Gebrauch in Texten. Die Kinder lernen, sie korrekt auf die vorangehenden Nomen zu beziehen (*Der Schwan traf eine Ente. Er/sie hatte schöne Federn*). Es handelt sich um ein Förderziel zur Rolle des grammatischen Geschlechts beim Verständnis und der Produktion von zusammenhängenden Satzfolgen/Texten. In der Einheit wird dabei mit „Schwan“ und „Ente“ bei zwei Tieren angesetzt, die in der Geschichte die Rolle von Mann und Frau innehaben. Im weiteren Verlauf der Einheit erfolgt eine Ausweitung auf Tiere, die nicht mit einem natürlichen Geschlecht (Sexus) in Verbindung gebracht werden, sowie auf Gegenstände. In diesem Zusammenhang erfolgt eine Ausweitung auf *es*.

Beim Nacherzählen der Geschichte wird berücksichtigt, dass eine gute Geschichte durch entsprechende Äußerungen eingeleitet und abgeschlossen werden sollte. Die zentrale Geschichte bietet die Möglichkeit, den **Gefühlswortschatz** im Bereich der Adjektive und Verben zu erweitern. Die Gefühle werden auch beim **Rollenspiel** stark gewichtet und in einer Übung genutzt, um verschiedene **Personalformen des Verbs** (1., 2. und 3. Person) miteinander zu kontrastieren und so eine spätere metasprachliche Reflexion vorzubereiten.

Das Rahmenthema wird darüber hinaus genutzt, um in sachkundlicher Hinsicht die **Körperteile von Vögeln** zu besprechen.

Schriftbezug:

Es ist vorgesehen, bei Kindern mit fortgeschrittenen Lesekenntnissen den Text des Rollenspiels auf schriftlicher Basis (**Skript**) erarbeiten zu lassen. Bei Schreibübungen haben die Kinder die Aufgabe, die passenden Fürwörter in Sätzen zu verwenden.

Ein **Gedicht** fördert die phonologische Bewusstheit.

Baustein 1: Zielsetzungen und Material

Baustein 1a: Gespräch über Gefühle

- Wortschatz: Gefühle, *traurig, glücklich, enttäuscht, wütend, beleidigt, bereuen, sich entschuldigen*
- Gefühle pantomimisch darstellen

Baustein 1b: Geschichte „Der Schwan und die Ente“

- Grammatik-/Geschichtenverständnis: Fürwörter *er* und *sie* im Text erschließen (bei Tieren, denen ein natürliches Geschlecht zugeschrieben wird)
- Wortschatz: Gefühle / Geschichtenverständnis: *enttäuscht, einsam, beleidigt, traurig, wütend, sich entschuldigen, bereuen*; Emotionale Aspekte der Geschichte erfassen
- Frageverständnis: Fragen nach Begründung (warum ... Antwort weil)

Baustein 1c: Fragen zur Geschichte

- Grammatik: Fürwörter *er* und *sie* richtig verstehen und gebrauchen (bei Tieren, denen ein natürliches Geschlecht zugeschrieben wird)

Baustein 1a: Gespräch über Gefühle

Die Förderkraft führt in die Förderstunde ein, indem sie die Kinder fragt, was das Wort „Gefühl“ bedeutet. Sie erklärt dann den Begriff am Beispiel („Gefühl ist das, was wir fühlen. Wenn es uns gut geht, fühlen wir uns glücklich und zufrieden. Wenn es uns schlecht geht, fühlen wir uns traurig oder unglücklich. Das alles sind Gefühle.“). Sie fragt die Kinder, wie sie sich gerade fühlen. Als Hilfestellung können folgende Fragen gestellt werden:

Wer fühlt sich heute glücklich?
Wer fühlt sich heute traurig?

Die Förderkraft spricht mit den Kindern darüber, wie man aussieht, wenn man glücklich oder traurig ist. Die Kinder zeigen pantomimisch, welcher Gesichtsausdruck und welche Körpersprache zu einem Gefühl passen („Wie siehst du aus, wenn du traurig/glücklich bist?“)

Danach unterhält sich die Förderkraft mit den Kindern über weitere Gefühle: „beleidigt sein“, „enttäuscht sein“ und „wütend sein“. Sie stellt Fragen zu verschiedenen Gefühlen und lässt die Kinder entsprechende Situationen beschreiben. Ggf. beschreibt die Förderkraft selbst entsprechende Situationen um sicherzustellen, dass die Bedeutung nicht nur sehr ungenau erfasst wird (z.B. sollte „beleidigt sein“ nicht einfach durch „sauer sein“ erklärt werden).

Fragen:

- Was bedeutet beleidigt sein? Wann ist man beleidigt?
- Was bedeutet enttäuscht sein? Wann ist man enttäuscht?
- Was bedeutet wütend sein? Wann ist man wütend?

Auch hier spricht die Förderkraft mit den Kindern darüber, wie man aussieht, wenn man beleidigt/wütend/enttäuscht ist.

Anschließend führt die Förderkraft die Begriffe „sich entschuldigen“ und „bereuen“ ein („Manchmal kommt es vor, dass wir etwas Schlimmes zu jemandem sagen. Diese Person ist dann beleidigt und will nicht mehr mit uns reden oder spielen. Wenn es uns leid tut, was wir gesagt haben, bereuen wir, dass wir es gesagt haben. Dann müssen wir uns bei der Person entschuldigen.“)

Wie kann man sich entschuldigen, wenn man jemanden beleidigt hat?

Die Förderkraft kündigt an, dass sie den Kindern fünf kurze Geschichten vorliest, in denen sich jeweils ein Gefühl versteckt hat. Die Kinder sollen zuhören und danach sagen, um welches Gefühl es geht.

1. Geschichte:

Ahmed geht mit seinem Vater im Park spazieren und verliert dort seinen Lieblingst Teddy. Die beiden suchen überall, sie finden den Teddy aber nicht. Ahmed weint, weil er... (traurig ist).

2. Geschichte:

Linus hat Geburtstag. Er bekommt tolle Geschenke. Er tanzt vor Freude, weil er ... (glücklich ist).

3. Geschichte:

Nena wünscht sich zu Weihnachten einen Puppenwagen. Sie sieht ein großes Geschenk unter dem Tannenbaum und hofft, dass es ein Puppenwagen ist. Aber als sie das Geschenk ausgepackt, sieht sie, dass es ein Roller ist. Sie will aber keinen Roller. Nena ist ... (enttäuscht)

4. Geschichte:

Als Melda in der Schule war, hat ihr Hund Bello ihre Lieblingspuppe kaputtgemacht. Melda schimpft laut mit dem Hund, weil sie (wütend ist).

5. Geschichte:

Patrick hat bei einem Streit zu seiner Schwester Leila „Du, blöde Kuh“ gesagt. Jetzt will Patrick Leilas Fahrrad ausleihen und fragt sie, ob er es haben kann. Leila antwortet nicht. Sie redet nicht mit ihm, weil sie (beleidigt ist).

Baustein 1b: Geschichte „Der Schwan und die Ente“

Die Förderkraft kündigt an, dass sie eine Geschichte vorliest. Sie handelt von einem Schwan und einer Ente, die sich gegenseitig beleidigt haben.

Bei den *warum*-Fragen, die während der Geschichte gestellt werden, achtet die Förderkraft darauf, dass die Kinder mit *weil*-Sätzen antworten. Ggf. modelliert sie die Äußerungen der Kinder.

Geschichte „Der Schwan und die Ente“:

Es war einmal ein Schwan, der ganz allein auf einem großen See lebte. Jeden Tag zog er dort seine Bahn und dachte darüber nach, wie einsam er war und dass er gern eine Frau hätte. „Wir könnten zusammen auf dem See schwimmen“, träumte er vor sich hin, „und zusammen tauchen und nach leckeren Wasserpflanzen suchen. Das wäre so schön“. Bei diesem Gedanken wurde er sehr traurig, und eine große Träne kullerte über sein Gesicht.

Eines Tages, als er wieder seine Bahn auf dem See zog, erblickte er auf der anderen Seite des Sees eine Ente. „Sie ist wunderschön“, dachte der Schwan, „ihre Federn glänzen so schön in der Sonne. Sie soll meine Frau werden“. Er schwamm hinüber zu ihr und fragte sie, ob sie seine Frau werden wollte. Aber die Ente wollte den Schwan nicht heiraten. Sie fand ihn hässlich, weil er so einen langen Hals hatte. Der Schwan schwamm traurig davon.

Warum wollte die Ente den Schwan nicht heiraten?

Als der Schwan wieder auf der anderen Seite des Sees war, bereute die Ente, dass sie „nein“ gesagt hat. „Vielleicht sollte ich ihn doch heiraten. Sein Hals ist zwar schrecklich lang, aber er hat mich so lieb gefragt“. Sie beschloss, zum Schwan hinüber zu schwimmen und ihm zu sagen, dass sie doch seine Frau werden wollte.

Als der Schwan die Ente erblickte, drehte er sich weg.

Was meint ihr, warum hat er sich weggedreht?

Die Ente entschuldigte sich bei ihm, aber der Schwan war beleidigt und sagte: „Du hast mich verletzt. Jetzt will ich dich nicht mehr heiraten“. Die Ente schwamm enttäuscht zurück.

Als die Ente wieder auf der anderen Seite des Sees war, bereute der Schwan seine Entscheidung. „So eine schöne Ente werde ich nie wieder finden. Ich will mich bei ihr entschuldigen. Ich bringe ihr eine leckere Wasserlilie mit, dann verzeiht sie mir und heiratet mich doch“. Er tauchte, pflückte eine wunderschöne Lilie und machte sich auf den Weg zur Ente.

Warum wollte er der Ente eine Wasserlilie mitbringen?

Als der Schwan mit der Lilie zur Ente kam, wollte sie die Blume nicht annehmen. „Vorhin hast du „nein“ gesagt. Jetzt will ich nicht mehr. Verschwinde mit deiner Lilie,“ sagte sie wütend. Jetzt war der Schwan beleidigt.

Der Schwan beschloss, die Ente nie wieder zu fragen, ob sie seine Frau werden möchte. Er schwamm zurück auf die andere Seite des Sees und zog dort weiter einsam seine Bahn.

Doch am nächsten Tag bereute der Schwan seine Entscheidung wieder. Er beschloss, die Ente noch einmal zu besuchen und machte sich wieder auf den Weg zu ihr. Aber als er mitten auf dem See war, erblickte er plötzlich eine Schwanenfrau. „Sie ist noch schöner als die Ente, die ich heiraten wollte“, dachte der Schwan. Er schwamm näher zu ihr hin und lächelte sie an. Die Schwanenfrau lächelte freundlich zurück. Der Schwan gefiel ihr sehr. „Du hast einen so schönen, langen Hals“, sagte sie. Der Schwan freute sich und sagte: „Vielen Dank. Du bist sehr nett zu mir. Möchtest du mit mir eine Runde auf dem See schwimmen?“. Die Schwanenfrau stimmte freudig zu, und so schwammen beide bis zum späten Abend zusammen auf dem See. Am nächsten Tag fragte der Schwan die Schwanenfrau, ob sie ihn heiraten möchte. „Ja, das möchte ich, mein lieber Schwan“, antwortete sie. Darüber war der Schwan sehr glücklich.

Eine Woche später heirateten die beiden. Als die Ente von der Hochzeit erfuhr, war sie sehr traurig.

Warum war sie traurig?

Die Förderkraft macht die Kinder drauf aufmerksam, dass der Schwan zur Ente gesagt hat „Du hast mich verletzt“. Sie fragt die Kinder, was der Schwan damit gemeint hat und erläutert im Anschluss den Ausdruck „Gefühle verletzen“. Sie bespricht mit den Kindern, dass man sich am Körper verletzen kann, dass es in diesem Fall aber um ein Gefühl geht, das verletzt wurde. (Es handelt sich hier um eine übertragene Bedeutung, wie sie im Wortschatz häufig vorkommt.)

Baustein 1c: Fragen zur Geschichte

Die Förderkraft stellt den Kindern folgende Fragen zur Geschichte:

1. Wer hat sich einsam gefühlt? Der Schwan oder die Ente?
2. Wer hatte glänzende Federn? **Er** oder **sie**?
3. Wer hatte einen langen Hals? **Er** oder **sie**?
4. Wer hat eine Wasserlilie als Geschenk mitgebracht? **Er** oder **sie**?
5. Wer hat gesagt „Verschwinde mit deiner Lilie?“ **Er** oder **sie**?
6. Wer hat eine schöne Schwanenfrau geheiratet? **Er** oder **sie**?
7. Wer war am Ende traurig und enttäuscht? **Er** oder **sie**?

Baustein 2: Zielsetzungen und Material

Baustein 2a: Nacherzählen der Geschichte

- Nacherzählen ohne Bildvorlage
- Verwendung eines einleitenden Ausdrucks (*es war einmal ...*) und einer abschließenden Bewertung

Baustein 2b: Rollenspiel „Der Schwan und die Ente“

- Einüben von ausdrucksstarken Rollen
- Festigung des Wortschatzes (Gefühle): *enttäuscht, traurig, einsam, beleidigt, sich entschuldigen, bereuen*
- Rollentexte mit einem Skript in Partnerarbeit erlesen lassen

Material: evtl. passende Requisiten

Baustein 2a: Nacherzählen der Geschichte

Die Förderkraft fragt die Kinder, ob sie sich an die Geschichte von dem Schwan, der Ente und der Schwanenfrau erinnern und fordert sie auf, die Geschichte nachzuerzählen. Die Kinder erzählen die Geschichte aus dem Gedächtnis nach. Die Förderkraft modelliert die Äußerungen. Sie regt die Kinder mit Fragen zur Formulierung einer Einleitung und einem Ende an:

Wie beginnt man die Geschichte? (*Es war einmal...*)

Was kann man am Ende der Geschichte sagen? (z.B. *Und die beiden Schwäne lebten glücklich zusammen auf dem See*).

Baustein 2b: Rollenspiel „Der Schwan und die Ente“

Die Förderkraft erinnert die Kinder an die Geschichte „Der Schwan und die Ente“ und kündigt an, dass sie die Geschichte nachspielen werden („Wir spielen jetzt Theater!“). Sie überlegt mit den Kindern, welche Rollen zum Nachspielen der Geschichte gebraucht werden.

Vor dem eigentlichen Rollenspiel findet eine Einstimmung auf das Theaterspielen statt. Die Förderkraft stellt sich mit den Kindern im Kreis auf. Sie erzählt ihnen, dass sie zuerst gemeinsam üben, wie man Rollen im Theater richtig, d.h. gefühlvoll, spricht. Sie spricht Satz 1 (s. unten) so ausdrucksstark (hier: sehnsüchtig, traurig) wie möglich und bittet die Kinder reihum, den Satz auch mit viel Gefühl zu sprechen. Genauso wird mit den weiteren Sätzen verfahren.

Sätze:

1. „Ich hätte so gern eine Frau!“ (sehnsüchtig, traurig)
2. „Schwimmst du ganz alleine auf dem See?“ (neugierig, interessiert)
3. „Du bist sehr schön! Du gefällst mir.“ (entzückt)
4. „Geh weg! Ich will nicht mit Dir reden!“ (gekränkt, abweisend)
5. „Ich hab dir eine leckere Lilie mitgebracht.“ (freundlich, versöhnlich)

Anschließend bildet sie Paare und fordert jedes Paar auf, die Rolle des Schwans und die der Ente unter sich aufzuteilen (die Rolle der Schwanenfrau gibt es nicht, die Schwanenfrau wird lediglich vom Erzähler erwähnt). Die Förderkraft gibt den Schwanen- und den Entenkindern einen Zettel mit ihren Rollen (jeweils eine Szene pro Paar). Die Paare verteilen sich im Raum und üben dort ihre Rollen ein. Die Förderkraft geht von einem Paar zu anderem und stellt sicher, dass die Kinder ihre Rollen richtig lesen (der genaue Wortlaut ist wichtig, damit die Kinder die korrekten Formen üben können). Im ersten Durchgang „auf der Bühne“ können die Kinder ihre Rollen noch vom Zettel ablesen, während sie ihre Rollen ausführen. In den weiteren Durchgängen sollten die Zettel weggelassen werden oder lediglich als Spickzettel dienen. Die Förderkraft selbst übernimmt die Rolle der Erzählerin.

Da die Rollen zum ersten Mal von den Kindern selbst gelesen werden, sind sie einfacher gehalten als in den Rollenspielen zuvor, in denen die Rollentexte von der Förderkraft mündlich vorgegeben wurden. In diesem Rollenspiel wurde bei der Gestaltung der Rollen Rücksicht auf die Lesekompetenz der Kinder genommen.

Das Rollenspiel sollte am folgenden Tag wiederholt werden. Es ist sinnvoll, wenn die Kinder die Rolle vom Vortag wieder übernehmen, damit sich die Strukturen einprägen können.

Szene 1

Rollen: Schwan, Ente, ErzählerIn (Förderkraft)

Rolle	Text
ErzählerIn	Es war einmal ein Schwan, der ganz allein auf einem großen See lebte. Jeden Tag zog er dort einsam seine Bahn und überlegte, wie schön es wäre, wenn er eine Frau hätte.
Schwan	<i>zieht traurig seine Bahn</i> Ich hätte so gern eine Frau! Wir könnten zusammen auf dem See schwimmen. <i>wischt sich eine Träne aus dem Gesicht</i>
ErzählerIn	Bei diesem Gedanken wurde er sehr traurig, und eine große Träne kullerte über sein Gesicht. (kurze Pause) Eines Tages, als er wieder seine Bahn auf dem See zog, erblickte er auf der anderen Seite des Sees eine wunderschöne Ente und schwamm hinüber zu ihr.
Schwan	Hallo, Ente.
Ente	Hallo, Schwan. Schwimmst du ganz allein auf dem See?
Schwan	Ja. Ich bin sehr einsam und suche eine Frau. Willst du mich heiraten?
Ente	<i>abweisend</i> Dich heiraten?
Schwan	<i>begeistert</i> Ja! Du bist sehr schön! Du gefällst mir.
Ente	<i>weiterhin abweisend</i> Du mir aber nicht! Du hast einen viel zu langen Hals.
Schwan	<i>enttäuscht</i> Schade. <i>senkt traurig den Kopf und schwimmt zurück</i>
ErzählerIn	Der Schwan schwamm traurig und enttäuscht zurück. (kurze Pause) Als der Schwan wieder auf der anderen Seite des Sees war, bereute die Ente, dass sie „nein“ gesagt hatte. Der Schwan war doch so nett zu ihr gewesen! Sie beschloss, zu ihm hinüber zu schwimmen und sich zu entschuldigen. Sie wollte ihn nun doch heiraten.

Szene 2

Rollen: Schwan und Ente (andere Besetzung), ErzählerIn (Förderkraft)

Ente	Hallo, Schwan.
Schwan	<i>dreht sich beleidigt weg</i> Geh weg!
Ente	<i>streicht dem Schwan versöhnlich über die Schulter</i> Ich hab dich verletzt. Ich möchte mich bei dir entschuldigen.
Schwan	<i>befreit sich von der Ente</i> Geh weg! Ich will nicht mit dir reden!
Ente	Lieber Schwan, bitte lass uns heiraten!
Schwan	<i>beleidigt</i> Ich will dich nicht mehr heiraten! Geh weg!
ErzählerIn	Die Ente schwamm enttäuscht zurück. <i>(kurze Pause)</i> Als sie wieder auf der anderen Seite des Sees war, bereute der Schwan, dass er „nein“ gesagt hatte. Die Ente hatte ihm doch so gut gefallen! Er beschloss, eine leckere Wasserlilie zu pflücken und schwamm wieder hinüber zur Ente.

Szene 3

Rollen: Schwan und Ente (andere Besetzung), ErzählerIn (Förderkraft)

Schwan	<i>versöhnlich</i> Hallo, Ente. Ich möchte mich bei dir entschuldigen.
Ente	<i>dreh sich beleidigt weg</i> Verschwinde! Ich will dich nicht mehr sehen!
Schwan	Liebe Ente, bitte lass uns heiraten!
Ente	Ich will Dich nicht mehr heiraten! Verschwinde!
Schwan	<i>überreicht der Ente die Wasserlilie</i> Schau hier. Ich hab dir eine leckere Lilie mitgebracht.
Ente	<i>wirft die Blume auf den Boden</i> Verschwinde und nimm deine blöde Lilie mit!
Schwan	Du bist so gemein! So eine Frau will ich nicht!
ErzählerIn	Der Schwan schwamm traurig und enttäuscht zurück. <i>(kurze Pause)</i> Am nächsten Tag traf der Schwan auf dem See eine wunderschöne Schwanenfrau. Er verliebte sich in sie, und sie verliebte sich ihn. Eine Woche später heirateten die Beiden. Als die Ente von der Hochzeit erfuhr, war sie sehr traurig und enttäuscht.

Das Rollenspiel sollte am folgenden Tag wiederholt werden. Es ist sinnvoll, wenn die Kinder die Rolle vom Vortag wieder übernehmen, damit sich die Strukturen einprägen können.



Bei Kindern, die nicht lesen können, wird wie bei den Rollenspielen zuvor vorgegangen, d.h. die Kinder bekommen die Rollen von der Förderkraft vorgesagt.

Baustein 3: Zielsetzungen und Material

Baustein 3a: Wiederholung des Rollenspiels (s. Baustein 2b)

- Einsatz von Bewegung und Körpersprache
- Festigung des Wortschatzes: Gefühle, *enttäuscht*, *traurig*, *einsam*, *beleidigt*, *sich entschuldigen*, *bereuen*

Material: evtl. passende Requisiten

Baustein 3b: Sätze ergänzen „Er oder sie?“

- Wahl des passenden Fürworts (bei Tieren, denen ein natürliches Geschlecht zugeschrieben wird)

Material: Arbeitsblatt 1 (eine Kopie pro Kind)

Baustein 3c: Dialog „Ich, du und er“

- Kontrastieren der Verbformen der 1., 2. und 3. Person (*ich*, *du*, *er/sie*) im Dialog

Baustein 3a: Wiederholung des Rollenspiels

Bei der Wiederholung des Rollenspiels soll drauf geachtet werden, dass die Kinder ihre Rollen vom Vortag beibehalten. Nur so kann sichergestellt werden, dass die Kinder ihre Rollen bereits auswendig können und sich nun dem bewussten Einsatz von Bewegung und Körpersprache widmen können, der beim Theaterspielen neben Sprache eine große Rolle spielt und deshalb geübt und angewendet werden soll.

Am Ende der Einheit kann die Aufführung des Stückes vor anderen Klassen (oder den Eltern) stehen.

Baustein 3b: Sätze ergänzen „Er oder sie?“

Die Aufgabe eignet sich nur für Kinder, die bereits ausreichend lesen können.

Die Förderkraft verteilt Arbeitsblatt 1. Die Kinder lesen die Anweisung darauf und lösen die Aufgabe. Die Förderkraft versichert sich, dass die Kinder die Aufgabe verstanden haben. Ggf. begleitet sie die Kinder bei der Lösung der Aufgabe.

Anschließend bespricht sie mit den Kindern die Ergebnisse. Bei falschen Antworten liest die Förderkraft die entsprechende Stelle aus der Geschichte noch mal vor und lässt die Kinder noch mal überlegen.



In Gruppen, denen das selbstständige Arbeiten noch schwerfällt, kann Arbeitsblatt 1 gemeinsam gelöst werden. Dafür eignet sich der Overheadprojektor.

Baustein 3c: Dialog „Ich, du und er“

Die Kinder bilden eine Dreiergruppe. Zwei der Kinder sind einander zugewandt und sprechen die ersten beiden Sätze als Dialog. Der dritte Satz wird von einem etwas abseits stehenden Kind gesprochen.

- Kind 1 zu Kind 2: „Ich liebe dich nicht!“
Kind 2 zu Kind 1: „Du liebst mich nicht?“
Kind 3 zu Kind 2: „Er/sie liebt dich nicht!“
Im Chor: „Wie schade!“

Genauso wird mit folgenden Verben verfahren:

Ich heirate dich nicht! – Du heiratest mich nicht? – Er/sie heiratet mich nicht!

Ich küsse dich nicht...

Ich lade dich nicht ein...

Baustein 4: Zielsetzungen und Material

Baustein 4a: Gespräch über Vögel

- Lebensweise von Enten und Schwänen
- Oberbegriff „Vogel“
- Wortschatz: *Schnabel, Federn, Flügel, Schwanz, Hals, Kopf, Beine*

Material: Abbildung eines Schwans und einer Ente (und evtl. Abbildungen anderer Vögel)

Baustein 4b: Arbeitsblatt „Körperteile eines Vogels“

- Wortschatz: *Schnabel, Federn, Flügel, Schwanz, Hals, Kopf, Beine*
- Anweisung verstehen: *benenne...*
- Körperteile beschriften

Material: Arbeitsblatt 2 (eine Kopie pro Kind)

Baustein 4c: Gedicht „Der Schwan und die Ente“

- Unterstützung der phonologischen Bewusstheit
- Stärkung des verbalen Gedächtnisses durch Auswendiglernen des Gedichts
- Wortschatz: *seine Bahn ziehen, nahen, eilig*

Baustein 4a: Gespräch über Vögel

Die Förderkraft führt in die Förderstunde ein, indem sie den Kindern die Abbildung eines Schwans und einer Ente zeigt. Sie spricht mit den Kindern darüber, wo Schwäne und Enten leben, und wovon sie sich ernähren. Anschließend erläutert sie, dass Schwäne und Enten Vögel sind (besonders große Vögel), und lässt die Kinder andere Vogelarten nennen (Eule, Papagei, Wellensittich, Krähe etc.) Dann erarbeitet sie mit den Kindern anhand einer Abbildung (oder eines künstlichen Vogels) die Bezeichnungen für die Körperteile.

Baustein 4b: Arbeitsblatt „Körperteile eines Vogels“

Die Förderkraft verteilt Arbeitsblatt 2 und fordert die Kinder auf, die Körperteile des Schwans auf dem Arbeitsblatt zu beschriften. Die Förderkraft versichert sich, dass die Kinder die Aufgabe verstanden haben. Die Kinder lösen die Aufgabe entweder selbstständig oder zu zweit.



Für Kinder, denen das Schreiben noch Probleme bereitet, kann die Förderkraft Kärtchen mit den Körperteilen vorbereiten, die an der entsprechenden Stelle auf das Arbeitsblatt geklebt werden.

Anschließend werden die Ergebnisse besprochen.

Baustein 4c: Gedicht „Der Schwan und die Ente“

Die Förderkraft erzählt den Kindern, dass sie ihnen ein Gedicht zu der Geschichte mitgebracht hat. Sie trägt das Gedicht dann zum ersten Mal vor.

Der Schwan und die Ente

Der Schwan zieht einsam seine Bahn,
die Ente sieht ihn langsam nah'n.
Der Schwan denkt „Die sieht niedlich aus“,
die lad' ich ein zu mir nach Haus.
Die Ente will nicht und schwimmt weg,
und sucht sich eilig ein Versteck.
Der Schwan zieht traurig seine Bahn,
da trifft er einen andern Schwan.

Nach dem Vortragen spricht die Förderkraft mit den Kindern über den Inhalt des Gedichts. Dann liest sie jeweils zwei Zeilen noch mal vor und bespricht mit den Kindern schwierige Wörter und Wendungen (*seine Bahn ziehen; nahen; eilig*).

Zum besseren Einprägen sollte das Gedicht mehrmals wiederholt werden.

Baustein 5 Zielsetzungen und Material

Baustein 5a: Entscheidungsspiel „Wer macht was?“

- Grammatik: Fürwörter *er* und *sie* korrekt verstehen (Gebrauch nach dem NGP bei Männern und Frauen)
- Kurze Geschichten lesen

Material: Bildkarten F001-F010; evtl. Vorlage „Variante der Geschichten“ zum Lesen (eine Kopie pro Kind)

Baustein 5b: Spiel mit Karten „Schwanenhochzeit“

- Grammatik: Fürwörter *er*, *sie* und *es* korrekt verwenden (Gebrauch bei Tieren, denen kein natürliches Geschlecht zugeschrieben wird)
- Gedächtnisübung

Material: Spielkarten F012-F019, Steinchen/Knöpfe/Perlen als Punkte

Baustein 5a: Entscheidungsspiel „Wer macht was?“

Die Förderkraft erinnert die Kinder an die Geschichte von dem Schwan, der Ente und der Schwanenfrau und erzählt ihnen, dass der Schwan und die Schwanenfrau eine wunderschöne Hochzeit gefeiert (sie erklärt ggf. den Begriff „Hochzeit“) und ihre Tierfreunde eingeladen haben: den Frosch, den Fisch, den Vogel, die Schlange, die Eule, die Spinne, das Huhn, das Schwein und viele andere Tiere. Die Ente wurde nicht eingeladen, weil sie den Schwan beleidigt hatte. Auf der Hochzeit gab es leckere Sachen: einen Pudding aus Wasserpflanzen und eine Torte aus Wasserlilien (die Kinder können hier weitere Ideen liefern). Was allen am besten gefallen hat, waren die Ratespiele.

Die Förderkraft fragt die Kinder, ob sie die Ratespiele auch lösen wollen. Sie zeigt ihnen die Bildkarten F001-F004 und bespricht kurz mit ihnen, was auf den Bildkarten zu sehen ist. Dann führt sie in die Aufgabe ein:

Ich erzähle euch eine kurze Geschichte. Hört genau zu und zeigt mir dann die zwei Bilder, die zu der Geschichte passen.

Die Förderkraft liest die erste Geschichte vor, die Kinder suchen die passenden Bilder aus. Anschließend zeigt sie ihnen die Bildkarten F005-F008 und liest mit der gleichen Aufgabenstellung die zweite Geschichte vor. Genauso wird mit der weiteren Geschichte verfahren.

1. Geschichte:

Es waren einmal ein Mann und eine Frau. Sie lebten zusammen in einem großen, dunklen Wald. Sie ging jeden Tag Pilze sammeln, und er kochte abends aus den Pilzen eine leckere Suppe.

2. Geschichte:

Es waren einmal eine junge Frau und ein junger Mann. Er trug am liebsten ein grünes T-Shirt, sie ein rotes. Jeden Morgen, wenn sie aufwachten, küsste sie ihn auf die Wange, und er streichelte sie.

3. Geschichte:

Es waren einmal ein Mann und eine Frau. Sie hatten einen Hund. Er ging jeden Morgen mit dem Hund spazieren, und sie bereitete inzwischen das Frühstück vor.

Nachdem die drei Geschichten behandelt wurden, wird ein zweiter Durchgang gespielt, bei der die Protagonisten in zwei der Geschichten vertauscht wurden (z. B. bei Geschichte 1: Statt „*Sie* ging jeden Tag Pilze sammeln und *er* kochte aus den Pilzen eine leckere Suppe“ wird erzählt „*Er* ging jeden Tag Pilze sammeln und *sie* kochte aus den Pilzen eine leckere Suppe“). Dann müssen die zwei anderen, zur Geschichte passenden Bilder gefunden werden. Die Anzahl der Geschichten wird damit verdoppelt. Damit die Aufgabe nicht mechanisch gelöst wird, werden die Protagonisten nur in zwei der drei Geschichten vertauscht.

Zweiter Durchgang:**1. Geschichte (Variante):**

Es waren einmal ein Mann und eine Frau. Sie lebten zusammen in einem großen, dunklen Wald. Er ging jeden Tag Pilze sammeln, und sie kochte abends aus den Pilzen eine leckere Suppe.

2. Geschichte (unverändert):

Es waren einmal eine junge Frau und ein junger Mann. Er trug am liebsten ein grünes T-Shirt, sie ein rotes. Jeden Morgen, wenn sie aufwachten, küsste sie ihn auf die Wange, und er streichelte sie.

3. Geschichte (Variante):

Es waren einmal ein Mann und eine Frau. Sie hatten einen Hund. Sie ging jeden Morgen mit dem Hund spazieren, und er bereitete inzwischen das Frühstück vor.



Kinder, die bereits gut lesen können, bekommen die Geschichten für den zweiten Durchgang in Textform. Sie lesen die Geschichte selbstständig oder zu Zweit und entscheiden, welche Bilder zur jeweiligen Geschichte passen. Anschließend werden die Ergebnisse besprochen.

Baustein 5b: Spiel mit Karten „Schwanenhochzeit“

Die Förderkraft erzählt den Kindern, dass die Tiere, die zur Schwanenhochzeit eingeladen waren, bei den Vorbereitungen zur Hochzeit geholfen haben und am Abend ziemlich müde waren. Sie zeigt den Kindern Karten, auf denen abgebildet ist, wie sich die einzelnen Tiere an den Vorbereitungen beteiligt haben. Sie fordert die Kinder auf, sich gut zu merken, was die Tiere gemacht haben.

Der Frosch hat Kuchen gebacken.
Der Fisch hat Luftballons aufgeblasen.
Der Vogel hat Blumen gepflückt.
Die Eule hat Geschenke eingepackt.
Die Schlange hat eine Suppe gekocht.
Die Spinne hat den Boden gewischt.
Das Huhn hat den Tisch gedeckt.
Das Schwein hat Einladungen geschrieben.

Die Förderkraft erzählt, dass Drako den Kindern ein Spiel dazu mitgebracht hat. Es heißt „Schwanenhochzeit“. Die Förderkraft mischt die Karten und gibt sie Drako. Drako erklärt die Spielregeln.

Spielerklärung „Schwanenhochzeit“:

Hier auf dem Stapel liegen die Spielkarten. Das sind ganz besondere Karten. Vorne auf der Karte ist immer ein Tier zu sehen. Das sind die Tiere, die bei den Vorbereitungen zur Hochzeit geholfen haben. Wenn man die Karte umdreht, kann man sehen, wie das Tier bei den Vorbereitungen geholfen hat. Ihr könnt euch noch mal alle Karten anschauen und euch merken, was welches Tier gemacht hat.

lässt die Kinder die Karten in Ruhe anschauen

Jetzt legen wir die Karten auf einen Stapel so dass ihr nicht seht, was welches Tier gemacht hat. Das müsst ihr nämlich raten.

legt die Karten auf einen Stapel

Jetzt nimmt das erste Kind die oberste Karte, schaut sich das Tier darauf an und stellt seinem Nachbarn auf der linken Seite folgende Frage: „Der Frosch ist müde. Was hat er gemacht?“.

Das Nachbarkind überlegt, was der Frosch bei der Hochzeit gemacht hat, und antwortet: „Er hat Kuchen gebacken.“

Dann drehen beide Kinder die Karte um und schauen nach, ob es stimmt. Wenn es stimmt, bekommt das Kind, das die richtige Antwort gegeben hat, einen Punkt (Steinchen/Knopf/Perle). Wenn es nicht stimmt, bekommt das Kind nichts. Die Karte wird unter den Stapel gelegt. Das Kind, das gerade geantwortet hat (egal ob richtig oder falsch), nimmt jetzt die nächste Karte vom Stapel und liest sie seinem Nachbarn auf der linken Seite vor usw., bis jemand 6 Punkte gesammelt hat. Dann hat das Kind gewonnen, ruft „Gewonnen!“, und das Spiel ist zu Ende.

Drako versichert sich, dass die Kinder die Spielregeln verstanden haben. Ggf. wiederholt er sie.



In stärkeren Gruppen kann Drako ein Kind darum bitten, den anderen Kindern die Spielregeln noch mal zu erklären.

Fragen, die während des Spiels gestellt werden, und die dazu gehörigen Antworten:

Der Frosch ist müde. Was hat er gemacht? – Er hat Kuchen gebacken.

Der Fisch ist müde. Was hat er gemacht? – Er hat Luftballons aufgeblasen.

Der Vogel ist müde. Was hat er gemacht? – Er hat Blumen gepflückt.

Die Eule ist müde. Was hat sie gemacht? – Sie hat Geschenke eingepackt.

Die Schlange ist müde. Was hat sie gemacht? – Sie hat eine Suppe gekocht.

Die Spinne ist müde. Was hat sie gemacht? – Sie hat den Boden gewischt.

Das Huhn ist müde? Was hat es gemacht? – Es hat den Tisch gedeckt.

Das Schwein ist müde. Was hat es gemacht? – Es hat Einladungen geschrieben.

Bei dieser Aufgabe sollte ein vollständiger Satz als Antwort gegeben werden. Ggf. modelliert die Förderkraft. Anstelle von *er/sie/es hat ...* ist auch *der/die/das hat ...* in Ordnung.

Nach dem Spiel fragt Drako die Kinder, ob ihnen das Spiel gefallen hat und ob er sie wieder besuchen soll, wenn er ein neues Spiel für sie hat.

Baustein 6 Zielsetzungen und Material

Baustein 6a: Gedicht „Das kleine Schwein“

- Festigung für den Bezug zwischen *das Schwein* und *es*
- Stärkung des verbalen Gedächtnisses durch Auswendiglernen des Gedichts

Material: Bildkarte F011

Baustein 6b: Spiel mit Karten „Schwanenhochzeit II“

- Grammatik: Fürwörter *es*, *er* und *sie* korrekt verwenden
- Gedächtnisübung

Material: Spielkarten F012, F015, F018-F021, Steinchen/Knöpfe/Perlen als Punkte

Baustein 6c: Arbeitsblatt „Müde Tiere“

- Schreibaufgabe: Sätze mit Fürwörtern *er*, *sie*, *es* ergänzen

Material: Arbeitsblatt 3 (eine Kopie für jedes Kind)

Baustein 6a: Gedicht „Das kleine Schwein“

Die Förderkraft erzählt den Kindern, dass sich das Schwein, das die Schwäne zu ihrer Hochzeit eingeladen haben, eines Tages verlaufen hat. Sie trägt das erste Gedicht dazu vor.

Ein kleines, gelbes Schwein
lief in den Wald hinein.
Es saß dort ganz allein,
das arme, kleine Schwein!

Nach dem Vortragen spricht die Förderkraft mit den Kindern über den Inhalt des Gedichts (wie hat sich das kleine Schwein gefühlt?). Sie spricht bei dieser Gelegenheit auch über die Verwendung (die übertragene Bedeutung) des Wortes „arm“. Dann liest sie jeweils zwei Zeilen noch mal vor und lässt sie wiederholen. Anschließend trägt sie das zweite Gedicht vor.

Ein kleines, gelbes Schwein
lief in den Wald hinein.
Es fand dann wieder heim.
das kleine, gelbe Schwein!

Zum besseren Einprägen sollte das Gedicht mehrmals wiederholt werden. Dabei soll darauf geachtet werden, dass die Kinder „es“ korrekt wiedergeben.

Baustein 6b: Spiel mit Karten „Schwanenhochzeit II“

Baustein 6b ist eine Fortsetzung von Baustein 5b und sollte am folgenden Tag durchgeführt werden.

Die Förderkraft erinnert die Kinder an das Spiel vom Vortrag und erzählt ihnen, dass noch mehr Tiere an den Vorbereitungen zur Schwanenhochzeit beteiligt waren. Sie zeigt den Kindern die Bildkarten, auf denen abgebildet ist, wie die neuen Tiere bei den Hochzeitsvorbereitungen geholfen haben.

Das Pferd hat Obstsalat gemacht.
Das Schaf hat das Hochzeitskleid genäht.

Die Förderkraft erzählt, dass Drako diesmal ein Spiel mitgebracht hat, in dem die neuen Tiere vorkommen, aber auch einige, die schon dabei waren (der Frosch, die Eule, das Huhn und das Schwein). Das Spiel wird genauso gespielt wie „Schwanenhochzeit“ am Vortag. Die Karten werden ebenfalls gemischt auf den Stapel gelegt. Ggf. erinnert Drako die Kinder an die Spielregeln.

Fragen, die während des Spiels gestellt werden, und die dazugehörigen Antworten:

Das Huhn ist müde. Was hat es gemacht? – Es hat den Tisch gedeckt.
Das Schwein ist müde. Was hat es gemacht? – Es hat Einladungen geschrieben.
Der Frosch ist müde. Was hat er gemacht? – Er hat Kuchen gebacken.
Das Pferd ist müde. Was hat es gemacht? – Es hat Obstsalat gemacht.
Das Schaf ist müde. Was hat es gemacht? – Es hat das Hochzeitskleid genäht.
Die Eule ist müde. Was hat sie gemacht? – Sie hat Geschenke eingepackt.

Bei dieser Aufgabe sollte ein vollständiger Satz als Antwort gegeben werden. Ggf. modelliert die Förderkraft.

Baustein 6c: Arbeitsblatt „Müde Tiere“

Die Aufgabe eignet sich nur für Kinder, die bereits ausreichend lesen können.

Die Förderkraft verteilt Arbeitsblatt 3. Die Kinder lesen die Anweisung und lösen die Aufgabe. Sie können auch zu Zweit an der Aufgabe arbeiten. Die Förderkraft versichert sich, dass die Kinder die Aufgabe verstanden haben. Ggf. begleitet sie die Kinder bei der Lösung der Aufgabe.

Anschließend werden die Ergebnisse besprochen.

Er oder sie? Ergänze die Sätze.

..... hat sich einsam gefühlt.

..... hatte glänzende Federn.

..... hatte einen langen Hals.

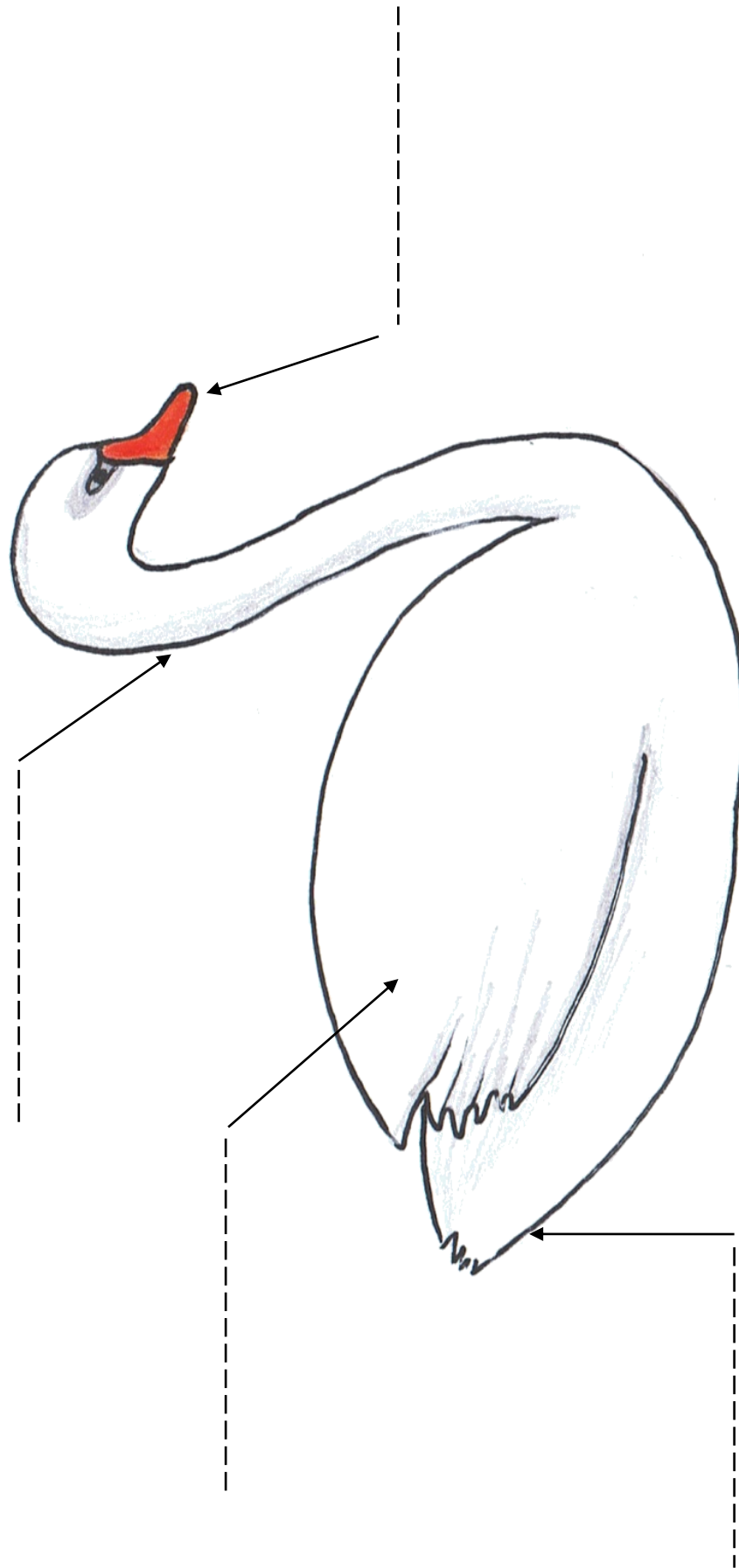
..... hat eine Wasserlilie als Geschenk mitgebracht.

..... hat gesagt „Verschwinde mit deiner Lilie.“

..... hat eine schöne Schwanenfrau geheiratet.

..... war am Ende traurig und enttäuscht.

Der Schwan



Geschichte 1

Es waren einmal ein Mann und eine Frau. Sie lebten zusammen in einem großen, dunklen Wald. Er ging jeden Tag Pilze sammeln, und sie kochte abends aus den Pilzen eine leckere Suppe.

Geschichte 2

Es waren einmal eine junge Frau und ein junger Mann. Er trug am liebsten ein grünes T-Shirt, sie ein rotes. Jeden Morgen, wenn sie aufwachten, küsste sie ihn auf die Wange, und er streichelte sie.

Geschichte 3

Es waren einmal ein Mann und eine Frau. Sie hatten einen Hund. Sie ging jeden Morgen mit dem Hund spazieren, und er bereitete inzwischen das Frühstück vor.

Schreibe die Antworten auf.

1. Was hat der Frosch gemacht?

Er

2. Was hat das Huhn gemacht?

Es

3. Was hat die Schlange gemacht?

4. Was hat das Pferd gemacht?

5. Was hat die Spinne gemacht?

6. Was hat der Vogel gemacht?