

101 Vertretungsstunden für die Grundschule

1./2. Klasse



Kurt · 101 Vertretungsstunden

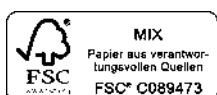
Aline Kurt

101 Vertretungsstunden für die Grundschule

1./2. Klasse

Aline Kurt ist Grundschullehrerin und Lerntherapeutin und arbeitet seit Jahren erfolgreich als freie Autorin für pädagogische Fachverlage.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme.



Dieses Buch ist erhältlich als:

ISBN 978-3-407-62978-4 Print

ISBN 978-3-407-29023-6 E-Book (PDF)

1. Auflage 2017

© 2017 Beltz

in der Verlagsgruppe Beltz • Weinheim Basel

Werderstraße 10, 69469 Weinheim

Alle Rechte vorbehalten

Lektorat: Christine Wiesenbach

Illustrationen/Abbildungen Innenteil: © Gabriele Altevers (S. 20, 22-23, 27, 41, 45, 89, 120-121, 139, 170, 189); © de-kay, eyetoeyePIX, istock (S. 60); © djgunner; AndrewRafalsky; jimmyjamesbond; AlexStar, istock (S. 109); © caughtinthe; dionisvero; Whiteway; Egorych; ShariFotodesign; homydesign, istock (S. 118); ©bubaone, istock (S. 140); © Radu79, © missbobbitt, istock (S. 185); © Image Source, istock (S. 142-143); © Otto-Krause, istock (S. 161); © amirage, istock (S. 163) © spxChrome, istock (S. 167); © mict, istock (S. 125) © Alesia_Mikhailava, istock (S. 181);

Umschlagabbildung: © istock/BraunS

Herstellung: Victoria Larson

Satz: Markus Schmitz, Altenberge

Druck und Bindung: Beltz Bad Langensalza GmbH, Bad Langensalza

Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autoren und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

INHALT

Deutsch

9

Detaillierte Stundenübersicht für die 1. und 2. Klasse

10

1. Klasse

Mein Zuhörtier	11
Mundakrobaten	13
Sprechtaler	15
Märchenbuch	17
Reimwortspiele	19
Stehgreif-Stabpuppentheater	21
Ein Tag im Zoo	24
Gefühlspantomime	25
Teekesselchen	26
Feiertags-Akrostichon	28

2. Klasse

Jahreszeiten-Rondell	30
Wortartenspiel	32
Geheimsprache	35
Das Lügengedicht	36
Gespensterzeit	38
Mein Froschkönig-Leporello	40
Zeitungscomic	43
E-Mail für euch	44
Eine Reise in unserer Fantasie	46
Zungenbrecher	47

Mathematik

48

Detaillierte Stundenübersicht für die 1. und 2. Klasse

49

1. Klasse

Richtungsparcours	50
Punkte-Bilder	51
Tangram-Muster	53
Formensalat	55
Mengen-Schnipp-Schnapp	57
Zahlenolympiade	58
Mehr, weniger oder gleich viel?	59
Zahlenplatzdeckchen	61
Mein Zahlenkreisel	63
Aufgaben verschicken	65
Mathe-Bingo	66

2. Klasse

Geteilte Herzen	69
Das Quaderhaus	70
Tafelfußball	72
Zaubertaler	73
1×1-Memory®	76
Klassenflohmarkt	77
Wasseruhrenexperiment	78
Textaufgaben-Theater	79
Textaufgaben-Graffiti	81
Das bunte Dorf	83

Sachkunde

85

Detaillierte Stundenübersicht für die 1. und 2. Klasse

86

1. Klasse

Meine Sinne	87
Lebenskette	88
Spiele-Weltreise	90
Unsere Schule	92
Wir sind eine Gemeinschaft	93
Meine Familie	96
Auf und in der Wiese	98
Mein Tagesablauf	99
Montag, Dienstag, Mittwoch ...	100
Was fliegt denn da?	102

2. Klasse

Obst und Gemüseausstellung	103
Mein Traumkinderzimmer	105
Glückliche Tiere	107
Wasser nutzen, Wasser schützen	110
Was schwimmt, was sinkt?	112
Schatzsuche	113
Eine Brücke aus Papier	114
Geburtstagskalender	116
Was wächst denn da?	117
Wer spinnt denn da?	119

Soziales Lernen

122

Detaillierte Stundenübersicht für die 1. und 2. Klasse

123

1. Klasse

Schmelzende Eisschollen	124
Mein sicherer Wohlfühlort	126
Das Licht in mir	128
Mein Ich	129
Drei Kekse für zwei	131
Verletzt werden	132
Höflichkeitsrap	134
Ungerechtigkeits-Vernissage	136
Kopfstand	137
Wie fühlt sich ...?	138

2. Klasse

Eintauchen	141
Was mir wichtig ist	144
Abgehen wie eine Rakete	146
Gefühlsspiegel	147
Schall und Rauch	149
Raupenball	150
Meine innere Stimme	151
Auf dem heißen Stuhl	153
Eine Welt ohne Freunde	155
Verantwortungsbewusst sein	156

Kunst und Gestaltung

158

Detaillierte Stundenübersicht für die 1. und 2. Klasse

159

1. Klasse

Das bunte Haus	160
Tanz der Farben	161
Knalliges Feuerwerk	162
Naturkunst	163
Fingerpuppen-Zoo	164
Mein Knete-Ich	166
Anton, der Außerirdische	168
Freundliches Faden-Ungeheuer	171
Mein Musikbild	172
Pst! Leise!	174

2. Klasse

Kleisterkunst	176
Zufallskunst	177
Geschnörkel	178
Origami-Windmühle	179
Unser Traumhaus	181
Mein Bild von dir	182
Zauberfisch	183
Nikolaus-Strumpf	185
Froschlaterne	186
Mein Zauberbild	189

Online-Material 

VORWORT

Liebe Lehrer,

aus persönlicher Erfahrung weiß ich, welche Herausforderung der Vertretungsunterricht darstellt. Oftmals wird man »last minute« in eine Klasse geschickt, deren Schüler man höchstens vom Sehen kennt. Man weiß weder um den Leistungsstand der Kinder noch ist die Tatsache bekannt, was der Klassenlehrer zuletzt mit den Schülern erarbeitet hat. Dies stellt für jeden Vollblutlehrer eine massive Stresssituation dar. Schließlich wollen wir doch alle, dass die Kinder in jeder Schulstunde einen höchstmöglichen Lernzuwachs erfahren und dass dies auch noch mit Spaß und Freude geschieht.

Um Ihnen den ohnehin schon stressgeplagten Alltag zu erleichtern, haben wir uns mit diesem Buch etwas Besonderes für Sie ausgedacht: Hier finden Sie alles, was Sie für einen entspannten Vertretungsunterricht benötigen. Dabei haben wir darauf geachtet, dass alle 101 Vertretungsstunden lehrplanrelevante Themen beinhalten, sodass der Vertretungsunterricht einen wirklichen produktiven Nutzen für die Kinder hat. Ganz nebenbei erwähnt sei noch der Hinweis, dass Sie die Stunden natürlich nicht nur für den Vertretungsunterricht, sondern auch für den Unterricht in Ihrer eigenen Klasse nutzen können.

Das Buch gliedert sich in folgende Bereiche:

- Deutsch
- Mathematik
- Sachunterricht
- Soziales Lernen
- Kunst und Gestalten

Jeder dieser Bereiche enthält 20 Vertretungsstunden. Für das Fach Mathematik hält das Buch sogar 21 Stunden für Sie bereit. Von den 20 bzw. 21 Stunden sind jeweils zehn Stunden für Klasse 1 (einmal elf Stunden) und zehn Stunden für Klasse 2 vorgesehen.

Da mir die Nichtleser stets am Herzen liegen, und es mir ein besonderes Anliegen ist, dass Sie das Buch auch gleich zu Beginn des ersten Schuljahres nutzen können, sind von jedem Bereich mindestens sechs Stunden so gestaltet, dass sie ohne jegliche Lese- und Schreibkompetenz von Seiten der Kinder durchgeführt werden können. Diese sind auf der Übersichtsseite gekennzeichnet, die Sie vor jedem Kapitel finden. Dort sehen sie außerdem die zu erwartenden Kompetenzen

wie auch, ob Kopiervorlagen notwendig und vorhanden sind. Sie finden in diesem Buch keine Stunde, die der anderen gleicht. Die Abwechslung entsteht durch die Verwendung von:

- Geschichten
- Bastelideen
- Arbeitsblättern
- kooperativen Lernmethoden
- unterschiedlichen Sozialformen

Da Vertretungsunterricht meist, wie bereits erwähnt, recht spontan erfolgen muss, sind die meisten Stunden so konzipiert, dass Sie mit wenigen Materialien auskommen, die im Klassenraum vorhanden sind. Da mir jedoch eine große Methodenvielfalt bei meiner Arbeit immer ein großes Bedürfnis ist, sehen Sie es mir bitte nach, dass die eine oder andere Stunde nicht gänzlich ohne Materialien auskommt. Diese Stunden sind für diejenigen unter Ihnen gedacht, die gerne einmal etwas völlig Neues ausprobieren möchten und genügend Zeit für das Zusammenstellen der Materialien finden.

An die Übersichtsseite schließen sich die einzelnen Stunden an. Sie finden zu jeder Stunde einen Informationskasten, der Sie über folgende Aspekte in Kenntnis setzt:

- Klassenstufe
- Kompetenzen
- Sozialform
- Materialien
- Vorbereitungszeit

In wenigen Sätzen erfahren Sie außerdem, was Sie in der Vertretungsstunde erwartet, und erhalten, sofern sinnvoll, weitere Informationen zum Thema. Daran schließt sich der vorgesehene Unterrichtsverlauf an, der folgendermaßen gegliedert ist:

- Einstieg
- Durchführung
- Abschluss
- Differenzierung (sofern nötig bzw. möglich)

Um Ihnen die Arbeit so angenehm wie möglich zu gestalten, finden Sie die Arbeitsanweisungen überwiegend ausformuliert. Diese können Sie den Kindern, sofern Sie das möchten, vorlesen.

Für eine bessere Lesbarkeit haben wir an dieser Stelle bewusst den Genderaspekt etwas freier ausgelegt. Wenn also von Schülern und Partnern die Rede ist, sind natürlich Mädchen und Jungen immer gleichermaßen damit gemeint.

Zu guter Letzt möchte ich Sie noch darauf hinweisen, dass die 101 Vertretungsstunden für 45 Minuten ausgelegt sind. Allerdings kommt es hier natürlich immer auf die einzelnen Kinder an. Keine Klasse gleicht der anderen. Um Sie dennoch nicht ins Schwitzen zu bringen, sind die Stunden so gestaltet, dass Sie die Dauer der einzelnen Phasen ganz individuell an ihre Schützlinge anpassen können.

Nun möchte ich Ihre ohnehin schon knappe Zeit nicht länger in Anspruch nehmen. Ich bedanke mich aus tiefstem Herzen, dass Sie das Vorwort gelesen haben und wünsche Ihnen und den Kindern viel Freude bei der Durchführung der einzelnen Stunden.

Herzliche Grüße

Ihre *Aline Kurt*

DEUTSCH



DETAILLIERTE STUNDENÜBERSICHT FÜR DIE 1. UND 2. KLASSE

Stunde	Kompetenzen	Seite	Lese- bzw. Schreibkompetenz erforderlich?	mit Kopiervorlage
Klasse 1				
<i>Mein Zuhörtier</i>	Zuhören lernen; Informationen gewinnen	11		
<i>Mundakrobaten</i>	Mundmotorik und Stimmbildung trainieren	13		
<i>Sprechtaler</i>	Gesprächsbereitschaft entwickeln; einander Zuhören und Ausreden lassen; Informationen gewinnen und weitergeben	15		●
<i>Märchenbuch</i>	Märchen kennenlernen; lebendiges Erzählen trainieren	17		
<i>Reimwortspiele</i>	Reimwörter kennenlernen; Phonologische Bewusstheit ausbauen	19	●	●
<i>Stehgreif-Stabpuppentheater</i>	Sprache spielerisch umsetzen; eigene Geschichten erfinden	21		●
<i>Ein Tag im Zoo</i>	Sprache gestalten; Wortfeld erarbeiten	24		
<i>Gefühlspantomime</i>	über die Bedeutung von Sprache nachdenken; Gefühle pantomimisch darstellen	25	●	
<i>Teekesselchen</i>	Wortschatz erweitern; über die Bedeutung von Sprache nachdenken	26	●	●
<i>Feiertags-Akrostichon</i>	kreatives Schreiben trainieren; Informationen gewinnen und weitergeben; Assoziationen finden	28	●	●
Klasse 2				
<i>Jahreszeiten-Rondell</i>	freies Schreiben trainieren; Texte präsentieren; eine Gedichtform kennenlernen	30	●	
<i>Wortartenspiel</i>	Wortarten benennen; Spielregeln ausdenken und aufschreiben	32	●	●
<i>Geheimsprache</i>	Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	35	●	
<i>Das Lügengedicht</i>	Lesen; mit Literatur umgehen; ein Gedicht erweitern	36	●	●
<i>Gespensterzeit</i>	Wörter erkennen; kreatives Schreiben trainieren	38	●	●
<i>Mein Froschkönig-Leporello</i>	Lesen und Verstehen	40	●	
<i>Zeitungscomic</i>	Sprache gestalten und kreativ einsetzen	43	●	
<i>E-Mail für euch</i>	Informationen auswerten und weitergeben; den Schreibprozess eigenverantwortlich gestalten	44	●	
<i>Eine Reise in unserer Fantasie</i>	kreatives Schreiben trainieren	46	●	
<i>Zungenbrecher</i>	verstehend zuhören; Lesen und Verstehen; Artikulation trainieren	47	●	

MEIN ZUHÖRTIER

DARUM GEHT'S

Das gegenseitige Zuhören ist ein wichtiger Baustein innerhalb des freien Erzählens. Erst durch aktives Zuhören werden Gespräche möglich.

In dieser Vertretungsstunde trainieren die Schüler das Zuhören aktiv. Sie hören zuerst eine Geschichte, die sie auf das Thema einstimmt, und gestalten dann in Partnerarbeit ein Maldiktat zur Geschichte. Beim abschließenden Gespräch über die Übung knüpfen die Kinder noch einmal an die Geschichte an und überlegen, warum Zuhören eigentlich so wichtig ist.

SO GEHT'S

Einstieg

- Lesen Sie den Kindern die folgende Geschichte langsam und deutlich vor. Auf diese Weise geben Sie ihnen genügend Zeit zum Projizieren der inneren Bilder und erleichtern so den Prozess des Zuhörens.

Ein blöder Tag

Wütend knallt Nele die Eingangstür zu. »Was für ein blöder Tag«, denkt sie. Vom lauten Geräusch ange- lockt, schaut Oma überrascht um die Ecke: »Ist alles in Ordnung?«, fragt sie besorgt.

Doch Nele ist zu sehr mit ihren eigenen Gedanken beschäftigt. Sie hört Omas Frage gar nicht. Genervt wirft Nele ihre Schultasche in einem hohen Bogen in die Ecke. Die Schuhe fliegen gleich hinterher.

»Hey junges Fräulein. Stell deine Sachen bitte ordentlich ab. Hier wohnen auch noch andere Menschen«, schimpft Oma.

Doch Nele ist es gerade herzlich egal, was Oma über die Sachen denkt. Sie windet sich an ihr vorbei und marschiert schnurstracks in ihr Zimmer. Auch dort fliegt die Tür mit einem lauten »Rums« zu, bevor Nele sich auf ihr Bett wirft und wütend mit den Fäusten das Kopfkissen malträtiert.

Oma wartet einige Zeit. Sie hofft, dass sich Nele etwas beruhigt hat. Dann klopft sie vorsichtig an die Zimmertür: »Darf ich rein kommen?« Nele zuckt mit den Achseln. Das kann Oma durch die geschlossene Tür natürlich nicht erkennen. Deshalb klopft sie noch einmal sachte an. Erst beim dritten Klopfen, kann Nele sich ein genervtes »Herein« abringen.

Klasse: 1

Kompetenzen: Zuhören lernen; Informationen gewinnen

Sozialform: Plenum, Partnerarbeit

Materialien: 2 Blatt Papier und Buntstifte für jedes Kind

Vorbereitungszeit: –

Oma setzt sich auf Neles Bettkante und streichelt sachte Neles Kopf: »Magst du mir erzählen, was dich so wütend macht?«

Omas sanftes Streicheln und ihre liebevolle Stimme wirken beruhigend auf Nele. Endlich kann sie tief durchatmen und Oma alles erzählen: »Alle sind doof und gemein zu mir. Leon will nicht mehr mein Freund sein, und meine Lehrerin hat heute nur herum geschimpft«, beschwert sich Nele.

»Und warum will Leon nicht mehr dein Freund sein?«, fragt Oma.

»Wir sollten heute ein Zuhörtier malen. Wir sollten uns dafür ein Fantasietier ausdenken und unserem Partner beschreiben, wie es aussieht. Anschließend musste der Partner das Tier malen. Das Zuhörtier, das ich gemalt habe, sah nicht so aus, wie Leon es wollte. Da war er sauer. Er hat gesagt, ich würde ihm nie zuhören. Aber das stimmt überhaupt nicht. Das Tier, das Leon mir beschrieben hat, fand ich nicht so toll. Da habe ich mir einfach ein eigenes ausgedacht«, erklärt Nele.

»Und warum war deine Lehrerin sauer?«, will Oma wissen.

»Sie hat mir heute irgendwelche blöden Fragen im Unterricht gestellt. Ich wusste keine Antwort, weil ich ihr nicht zugehört habe. Aber das war auch so langweilig, was sie da erzählt hat«, verteidigt sich Nele.

»Mhm, Spatz. Leon und deine Lehrerin waren also beide sauer, weil du ihnen nicht zugehört hast. Da könnte also etwas dran sein, oder?«, meint Oma.

»Ich hör aber ganz oft zu. Nur wenn ich etwas langweilig finde, habe ich keine Lust dazu«, sagt Nele.

»Wie fühlst du dich denn, wenn du jemandem etwas erzählen willst und er hört dir nicht zu?«, fragt Oma.

Darüber muss Nele lange nachdenken. »Ich glaube, es macht mich traurig«, antwortet sie schließlich.

»Siehst du. Das ist schon einmal ein Grund, warum es wichtig ist, anderen zuzuhören. Komm, wir kochen uns etwas Leckeres. Beim Essen können wir dann überlegen, warum es eigentlich wichtig ist, anderen zuzuhören.

- Besprechen Sie anschließend mit den Kindern den Text anhand der folgenden Fragen:
 - Wieso ist Nele wütend, als sie nach Hause kommt?
 - Was ist in der Schule passiert?
 - Wieso hört Nele nicht so gerne zu?
 - Nele hat keine Lust bei langweiligen Dingen zuzuhören. Wann fällt es euch schwer zuzuhören?
 - Was macht ihr dagegen?

Durchführung

- Teilen Sie jedem Kind ein Blatt Papier aus und erklären Sie die Arbeitsanweisung:
 1. Nele und Leon haben in ihrer Schule Zuhörtiere gemalt. Lasst uns das nun auch einmal gemeinsam probieren. Jeder überlegt sich, wie sein Zuhörtier aussehen könnte. Ein Zuhörtier ist ein Fantasietier, das euch daran erinnern soll, anderen zuzuhören. Malt euer Zuhörtier bitte auf das Blatt Papier. Achtete darauf, dass es niemand außer euch sieht.
 2. Wenn ihr fertig seid, sucht euch bitte einen Partner. Beschreibt ihm nun Schritt für Schritt euer Zuhörtier. Euer Partner malt auf sein zweites Blatt Papier alles auf, was ihr ihm sagt.
 3. Wenn ihr fertig seid, erzählt euer Partner euch, wie sein Tier aussieht und ihr malt es auf.
 4. Vergleicht anschließend eure Zeichnungen. Sehen die Tiere so aus, wie ihr sie beschrieben habt?

Abschluss

- Besprechen Sie die Übung gemeinsam mit den Kindern. Gehen Sie abschließend auch noch einmal auf die Geschichte ein:
 - Ist es euch schwergefallen, das Zuhörtier so zu malen, wie euer Partner es euch gesagt hat?
 - Woran lag das?
 - Nele und Oma haben gemeinsam überlegt, warum Zuhören wichtig ist. Das fanden die Beiden schwer. Deshalb brauchen sie eure Hilfe. Was glaubt ihr, warum ist Zuhören so wichtig?

MUNDAKROBATEN

DARUM GEHT'S

Eine gut geschulte Mundmotorik sowie eine ausgebaute Stimme stellen die Weichen für eine korrekte Lautbildung.

Hieran knüpft die folgende Vertretungsstunde an, wenn Sie mit den Kindern gemeinsam zu Mundakrobaten werden. Den Einstieg bildet dabei ein Gruppenspiel zur Stimmbildung. Im Anschluss führen die Kinder einen kleinen Wettbewerb zur Schulung der Mundmotorik durch.

Klasse: 1

Kompetenzen: Mundmotorik und Stimmbildung trainieren

Sozialform: Plenum, Gruppenarbeit

Materialien: 1 Blatt Papier; 4 Taschentücher; Gummibärchen und Radiergummi (alternativ: Stift) für jedes Kind

Vorbereitungszeit: –

SO GEHT'S

Einstieg

- Stellen Sie sich mit den Kindern in einem großen Kreis auf. Führen Sie gemeinsam die folgende Stimmbildungsübung durch:
 1. *Wir atmen nun alle tief ein. Beim Ausatmen entlassen wir die Luft mit einem lauten und langen »Sch«.*
 2. *Wir atmen wieder tief ein. Unseren Atem stoßen wir nun kurz und voller Kraft wieder aus, bis alle Luft fort ist: »Pst, Pst, Pst.«*
 3. *Streckt eure Arme in die Luft. Atmet dabei tief ein. Beim Ausatmen lasst ihr eure Arme fallen. Die Luft kann nun mit einem leisen und langem »Pf« wieder aus eurem Mund heraus.*
 4. *Nun spielen wir ein Spiel. Dafür gibt es drei Kommandos: Ein langes »Sch«, kurzes »Pst« und langes »Pf«. Ihr entscheidet, welches Geräusch ihr machen möchtet und gebt es an euren Nachbarn weiter: »Sch« gilt dem Nachbarn links von euch; »Pst« ist für euren rechten Nachbarn bestimmt; wenn ihr das Kind ansprechen möchtet, das euch gegenüber steht, benutzt ihr »Pf«.*
- Beginnen Sie nun das Spiel: Mit einem lauten »Sch« wenden Sie sich an das Kind, das links von ihnen steht, und schauen es dabei an. Das Kind wählt nun eines der drei Geräusche und gibt dieses entweder an Sie zurück (»Pst«) bzw. an den linken Nachbarn (»Sch«) oder an das gegenüber stehende Kind (»Pf«) weiter.
- Verfahren Sie auf diese Weise, bis alle Kinder mindestens zwei Stimmübungen durchgeführt haben.

Durchführung

- Erzählen Sie den Kindern, dass Sie nun einen kleinen Wettbewerb veranstalten möchten. Teilen Sie die Kinder dazu in zwei Gruppen ein.
- Weisen Sie jeder Gruppe einen der beiden Buchstaben A oder B zu. Die Buchstaben notieren Sie in einer kleinen Tabelle gut lesbar an der Tafel. Für jedes gewonnen Spiel erhält die jeweilige Gruppe einen Punkt, den Sie in Form von Strichen an der Tafel fixieren. Die Gruppe, die zum Schluss die meisten Striche gesammelt hat, ist Sieger.
- Führen Sie nun nacheinander die folgenden Spiele durch. Idealerweise schieben Sie dazu mithilfe der Kinder sämtliche Stühle und Tische beiseite. Die freie Fläche wird als Spielfeld genutzt.
 1. **Mundball:**
 - Zerknüllen Sie ein Blatt Papier zu einem kleinen Ball. Markieren Sie gemeinsam mit den Kindern mithilfe aller Schultaschen ein Spielfeld, in dem alle Schüler Platz finden. Auf zwei gegenüberliegenden Seiten legen Sie jeweils zwei Taschentücher nebeneinander aus. Diese symbolisieren die beiden Tore.
 - Erklären Sie den Kindern anschließend die Spielregeln: »Ihr spielt nun so etwas Ähnliches wie Fußball. Allerdings dürft ihr weder eure Füße noch eure Hände benutzen, um den Papierball ins Tor zu bekommen. Ihr müsst ihn dorthin pusten. Dabei seid ihr in einem Team und müsst gemeinsam dafür arbeiten.«

Die Gruppe, die zuerst drei Tore »gepustet« hat, ist Sieger und bekommt einen Punkt.«

2. Radiergummiweltmeisterschaft:

- Jedes Kind benötigt einen Radiergummi, den es sich zwischen Nase und Oberlippe klemmt.
- Ziel ist es, den Radiergummi mit der Nase und der Oberlippe festzuhalten. Sobald der Radiergummi herunter fällt, ist man ausgeschieden.
- Derjenige, der den Radiergummi am längsten mit der Nase und der Oberlippe festhalten kann, bekommt einen Punkt für seine Gruppe.

3. Gummibärchen-Aufzug:

- Jedes Kind bekommt ein Gummibärchen von Ihnen. Dieses soll es sich auf die Zungenspitze legen und dabei aufpassen, die Unterlippe nicht mit der Zunge zu berühren.
- Den Kindern erklären Sie (und machen diese Zungenübung am besten selbst einmal vor): »Eure Zunge ist ein Gummibärchen-Aufzug. Das Gummibärchen möchte mit dem Aufzug zur Nase fahren. Von dort aus fährt es erst zum linken und dann zum rechten Ohr. Anschließend fährt es wieder zurück zum Mund. Das Gummibärchen findet den Aufzug so toll, dass es ständig zur Nase, zum linken, zum rechten Ohr und zurück fährt. Die Gruppe, die das am Längsten schafft, bekommt einen Punkt.«
- Nach getaner »Arbeit« dürfen die Kinder ihre Gummibärchen selbstverständlich auch verspeisen.

Abschluss

- Nachdem der Klassenraum wieder in den Originalzustand gebracht wurde, ermitteln Sie anhand der Strichliste die Siegergruppe. Kommen Sie dazu im Sitzkreis zusammen. Nachdem Sie der Siegergruppe gratuliert haben, dürfen sich alle Kinder zu den Spielen äußern:
 - *Was hat euch heute gut gefallen?*
 - *Warum war das so?*
 - *Welches Spiel ist euch schwergefallen?*
 - *Woran lag das?*

SPRECHTALER

DARUM GEHT'S

Gespräche basieren auf zwei Hauptkomponenten: dem Zuhören und dem Erzählen. Es braucht also stets einen Sender und Empfänger. Nur so kann echte Kommunikation stattfinden.

In dieser Vertretungsstunde nähern sich die Kinder dieser Thematik hautnah an. Zum Einstieg werden sie von Ihnen massiv während eines Gespräches gestört. Nach diesem Negativbeispiel erarbeiten die Kinder in Kleingruppen Gesprächsregeln. Beim abschließenden Gespräch vergleichen die Kinder beide Gesprächsformen.

SO GEHT'S

Vorbereitung

- Kopieren Sie die Vorlage »Talking Chips« für jede Dreier- oder Vierergruppe einmal. Schneiden Sie diese jeweils in Dreierpäckchen.

Einstieg

- Kommen Sie mit den Kindern im Sitzkreis zusammen. Fragen Sie nach dem bisherigen Verlauf ihres Tages. Unterbrechen Sie die Kinder dabei stets, indem Sie ihnen ins Wort fallen und gerne auch einen Themenwechsel vornehmen. Dabei dürfen Sie ruhig sehr unhöflich erscheinen. Klären Sie den Grund ihres ungewöhnlichen Verhaltens zunächst noch nicht auf. Hierauf gehen Sie erst später ein.

Durchführung

- Teilen Sie die Kinder in Dreier- oder Vierergruppen ein.
- Zurück am Platz, erhält jede Gruppe die in Dreierpäckchen vorbereitete Kopie der Talking Chips-Vorlage. Jedes Kind schneidet nun seine drei Sprechtaler aus. Nennen Sie den Schülern anschließend die nacheinander von den Kindern zu besprechenden Fragen:
 - Was ist an einem Gespräch wichtig?
 - Wie verhältst du dich bei einem Gespräch?
 - Was wäre bei einem Gespräch unhöflich?
- Die Gruppen klären diese Fragen nun mithilfe der Talking Chips. Sofern die Kinder mit dieser Methode noch nicht vertraut sein sollten, erklären Sie kurz die Modalitäten:

Klasse: 1

Kompetenzen: Gesprächsbereitschaft entwickeln; einander Zuhören und Ausreden lassen; Informationen gewinnen und weitergeben

Sozialform: Plenum, Gruppenarbeit

Materialien: Kopiervorlage »Talking Chips« (S. 16) für jede Dreier-/Vierergruppe; Schere für jedes Kind

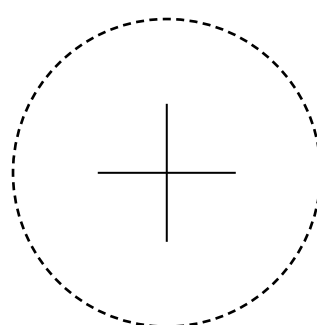
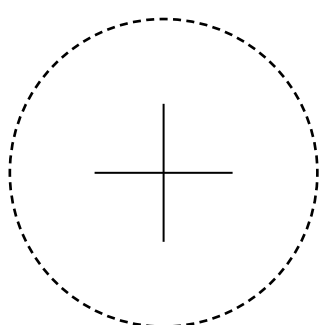
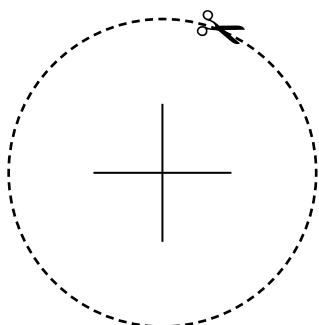
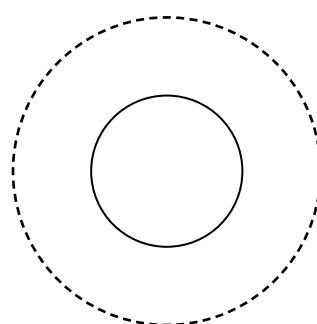
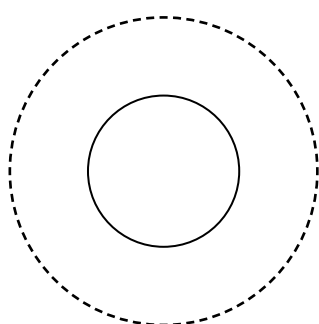
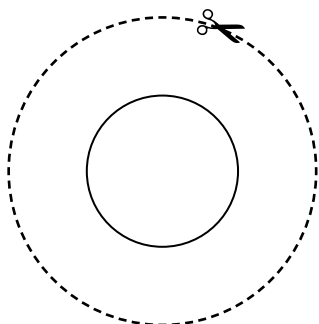
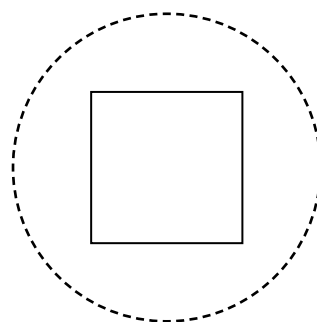
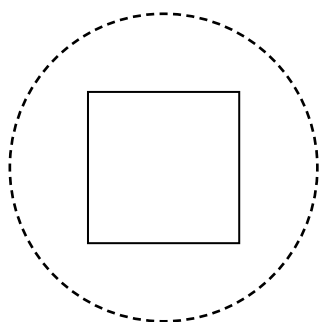
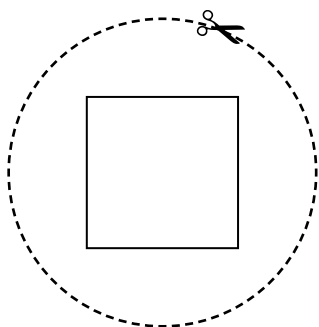
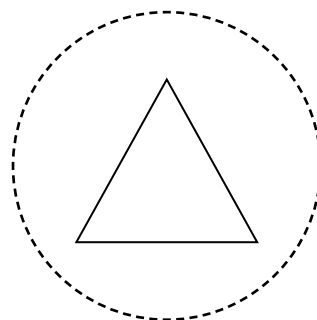
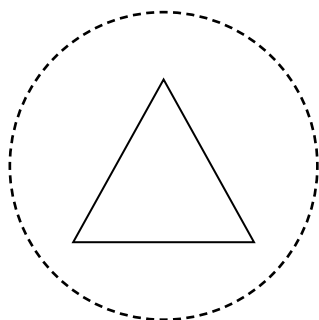
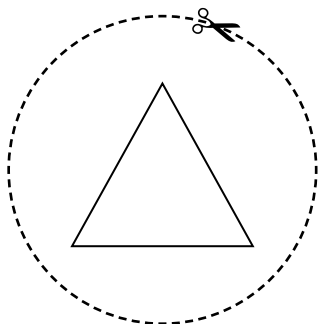
Vorbereitungszeit: 10 Minuten

1. *Einer von euch beginnt. Derjenige legt einen seiner Sprechtaler in die Mitte und gibt eine kurze Antwort auf die erste Frage.*
 2. *Sobald das erste Kind fertig ist, darf das nächste Kind seinen Taler in die Mitte legen. Auch dieser nennt eine Antwort auf die Frage.*
 3. *Verfährt auf diese Weise, bis alle Sprechtaler in der Mitte liegen.*
 4. *Anschließend teilt ihr die Sprechtaler wieder gerecht unter euch auf und beantwortet die zweite Frage. Ihr macht das so lange, bis ihr alle drei Fragen beantwortet habt.*
- Da die Kinder sich nicht alle Fragen merken können, wiederholen Sie diese bitte auf Nachfrage. Sollten Sie die Unterrichtsstunde mit Lesern durchführen, können Sie die Fragen auch an der Tafel notieren.

Abschluss

- Besprechen Sie die Handhabung der Sprechtaler mit den Kindern. Gehen Sie dabei auch noch einmal auf Ihr Verhalten während der Einstiegsphase ein:
 - Wie seid ihr mit den Sprechtalern zurechtgekommen?
 - Was hat euch an dieser Art von Gespräch gefallen/nicht gefallen?
 - Ich war da ja ziemlich unhöflich zu euch. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
 - Wie denkt ihr nun über Gespräche mit anderen?

TALKING-CHIPS



MÄRCHENBUCH

DARUM GEHT'S

Märchen sind ein wichtiges Kulturgut. Die meist spannenden Geschichten können durchaus mit so manch moderner Kindergeschichte mithalten.

Das erfahren die Kinder, indem sie in dieser Vertretungsstunde das Märchen von den Bremer Stadtmusikanten kennenlernen und gemeinsam ein Märchenbuch gestalten, das sie für eine eigene Nacherzählung nutzen.

Klasse: 1

Kompetenzen: Märchen kennenlernen; lebendiges Erzählen trainieren

Sozialform: Plenum, Gruppenarbeit

Materialien: 1 Blatt Papier und Buntstifte für jede Gruppe; 1 Tacker

Vorbereitungszeit: –

SO GEHT'S

Einstieg

- Lesen Sie den Kindern das folgende Märchen langsam und deutlich vor.

Die Bremer Stadtmusikanten

Es war einmal ein Esel. Er gehörte seit vielen Jahren zu einem Mann. Jeden Tag half er dem Mann bei der Arbeit. Doch eines Tages wollte der Mann den Esel nicht mehr haben. Der Esel war inzwischen alt geworden und konnte nicht mehr so viel tragen. Als er bemerkte, dass der Mann ihn loswerden wollte, lief der Esel schnell weg.

Er machte sich auf den Weg in eine Stadt namens Bremen. Dort wollte er Musiker werden.

Während der Esel den weiten Weg lief, traf er unterwegs einen Jagdhund, der jämmerlich heulte.

»Nanu, was ist denn mit dir los? Warum weinst du denn so?«, wollte der Esel wissen.

»Ich bin schon so alt und kann nicht mehr mit meinem Menschen auf die Jagd gehen. Mein Mensch wollte mich loswerden. Da bin ich lieber selbst schnell weg gelaufen. Doch nun bin ich ganz alleine«, jammerte der Hund.

»Das trifft sich gut. Mir ist das gleiche geschehen. Lass uns zusammen nach Bremen gehen. Dort werden wir Stadtmusiker«, meinte der Esel.

Der Hund hielt das für eine tolle Idee. Schnell war seine Traurigkeit vergessen und er wanderte gemeinsam mit dem Esel weiter.

Es dauerte nicht lange, da sahen die Beiden eine Katze am Straßenrand, die fürchterlich jammerte.

»Was ist denn mit dir los? Warum jammerst du denn so?«, fragte der Esel erstaunt.

»Ich bin schon so alt und kann keine Mäuse mehr fangen. Da wollte mein Mensch mich loswerden und ich bin lieber freiwillig weg gelaufen. Jetzt bin ich so schrecklich einsam und weiß nicht wo ich hin soll«, jammerte die Katze.

»Ach, komm doch mit uns nach Bremen. Du kannst wunderbar jammern. Genau deinen Gesang brauchen wir in unserer Band. Wir wollen nämlich Stadtmusiker werden«, erklärte der Esel.

Der Katze gefiel die Idee und sie schloss sich den Beiden an.

Als die drei weiter liefen, sahen sie einen Hahn. Er saß auf einem Hoftor und schrie fürchterlich.

»Was ist denn mit dir los? Warum schreiest du denn so laut?«, fragte der Esel.

»Meine Leute wollen mich nicht mehr. Deshalb schreie ich einfach noch so lange, wie ich hier bin«, erklärte der Hahn.

»Komm doch lieber mit uns nach Bremen und werde Stadtmusiker. Wir können dich in unserer Band gut gebrauchen«, meinte der Esel.

Das ließ sich der Hahn nicht zwei mal sagen. Er schloss sich den drei anderen Tieren an und ging mit ihnen nach Bremen.

Die Tiere waren noch längst nicht in Bremen angekommen, da wurde es bereits dunkel. Sie mussten in einem Wald übernachten. Der Esel und der Hund legten sich unter einen Baum. Die Katze kletterte auf einen großen Ast und der Hahn flog nach oben in die Baumkrone. Doch so recht gemütlich war es dort

für keines der vier Tiere. Keines konnte schlafen. Wie groß war da die Freude, als der Hahn plötzlich rief: »Dort hinten sehe ich Licht.«

Die Tiere beschlossen, dem Licht zu folgen. Vielleicht war es dort ja gemütlicher und eventuell gab es dort sogar etwas zu essen. Schließlich hatten sie nach der langen Reise alle großen Hunger.

Es dauerte nicht lange, da standen die Vier vor einem großen Haus. Der Esel war der größte von allen und konnte durch das Fenster sehen.

»Was gibt es da drin?«, wollte der Hahn wissen.

»Oh, ich sehe einen gedeckten Tisch, gemütliche Betten und jede Menge zu Essen. Allerdings sind in dem Haus auch Räuber«, erklärte der Esel.

Die Tiere dachten nach. Wie könnten sie es nur schaffen, die Räuber zu verjagen?

Bald schon hatten sie eine Idee. Der Esel stellte sich mit seinen Vorderfüßen auf die Fensterbank. Der Hund sprang auf seinen Rücken und die Katze kletterte auf den Hund. Zum Schluss flog der Hahn auf den Kopf der Katze. Sie zählten bis drei und machten gemeinsam Musik: Der Esel schrie. Der Hund bellte. Die Katze miaute und der Hahn krächte. Weil alle Tiere gleichzeitig sangen, klang das so schrecklich, dass die Räuber fürchterlich erschranken und schnell in den Wald flohen.

Nun war das Haus für die Tiere frei. Sie schlugen sich die Bäuche mit all den leckeren Speisen voll und machten es sich anschließend gemütlich. Der Esel wollte lieber auf dem Misthaufen vor dem Haus schlafen. Dort roch es so schön. Der Hund legte sich im Haus direkt hinter die Tür. Die Katze machte es sich neben dem warmen Ofen gemütlich und der Hahn flog nach oben auf das Dach.

Die Räuber beobachteten ihr Haus aus der Ferne. Als sie sahen, dass kein Licht mehr brannte, ging einer von ihnen mutig zum Haus. Er wollte nachsehen, ob die Einbrecher verschwunden waren. Mutig ging er in die Küche. Als er das Licht einschalten wollte, sah er die glühenden Augen der Katze. Sie war so wütend über die Störung, dass sie ihm ins Gesicht sprang. Der Räuber erschrak so sehr, dass er schnell zur Hintertür laufen wollte. Doch dort lag der Hund und biss ihn kräftig ins Bein. Vor Schmerzen jammernd lief der Räuber über den Hof. Dort trat ihn der Esel mit seinem kräftigen Hinterbein. Dadurch wurde der Hahn wach und krächte was das Zeug hielt.

Panisch lief der Räuber zu seinen Freunden und erzählte, was aus seiner Sicht geschehen war: »Im Haus sitzt eine gruselige Hexe, die mir mit ihren langen Fingern das Gesicht zerkratzt hat. Gleich hinter der Tür steht ein großer Mann mit einem Messer und

hat mich ins Bein gestochen. Auf dem Hof liegt ein Ungeheuer, das mich getreten hat und auf dem Dach ist eine Polizeisirene.«

Bei diesen Erklärungen bekamen auch die anderen Räuber Angst und beschlossen, niemals mehr in das Haus zurückzukehren.

Den vier Tieren gefiel es dort so gut, dass sie gar nicht mehr nach Bremen wollte. Sie blieben dort und lebten gemeinsam ein glückliches Leben.

(frei nach den Gebrüdern Grimm)

Durchführung

- Besprechen Sie das Märchen mit den Kindern anhand der folgenden Verständnisfragen:
 - Warum wollte der Esel nach Bremen?
 - Wen hat er auf seiner Reise getroffen?
 - Wo haben die vier Tiere ihre Nacht verbracht?
 - Was ist in dem Haus geschehen?
 - Warum sind die Räuber danach nicht mehr in das Haus gegangen?
- Legen Sie gemeinsam die einzelnen Szenen des Märchens fest und teilen Sie die Kinder in Gruppen entsprechend der Anzahl der Szenen ein. Achten Sie darauf, dass pro Gruppe ein zu malendes Bild anfällt.
- Teilen Sie jeder Gruppe ein Blatt Papier aus, auf der diese die ihr zugewiesene Szene zu malt.

Abschluss

- Kommen Sie mit den Kindern im Sitzkreis zusammen.
- Erzählen Sie gemeinsam anhand der Bilder das Märchen nach. Jede Gruppe erzählt dazu reihum, was auf ihrem Bild geschieht.
- Tackern Sie die einzelnen Seiten anschließend zu einem Buch zusammen.

Differenzierung

- Sofern die Kinder bereits über ausreichend Schreibkompetenz verfügen, können sie auch einen Satz zu ihrer Szene schreiben.

REIMWORTSPIELE

DARUM GEHT'S

Anhand von Reimworten erkennen die Kinder zunächst die bedeutungsverändernde Funktion von Lauten, wodurch das phonologische Bewusstsein geschult wird.

In dieser Vertretungsstunde lernen die Kinder auf spielerische Weise Reimworte kennen. Bildkarten führen zunächst in das Thema ein. Im Anschluss finden sie eigene Reimworte und malen Bilder dazu. Mithilfe dieser Bildkarten führen die Kinder abschließend zwei Spiele durch.

Klasse: 1

Kompetenzen: Reimwörter kennenlernen; Phonologische Bewusstheit ausbauen

Sozialform: Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit

Materialien: Kopiervorlage »Reimwörter« (S. 20); 1 Bogen Pappe (DIN A5) (alternativ: Papier), Schere und Wachsmalstifte für jedes Kind

Vorbereitungszeit: 10 Minuten

SO GEHT'S

Vorbereitung

- Kopieren Sie die Vorlage »Reimwörter« so oft, bis Sie für jedes Kind ein Bild vorliegen haben. Bei einer Klassenstärke von 24 Kindern, kopieren Sie die Vorlage demnach dreimal.
- Schneiden Sie die Bilder anschließend aus.

Einstieg

- Schaffen Sie gemeinsam mit den Kindern freien Raum im Klassenzimmer, sodass die Kinder Bewegungsfreiheit haben.
- Teilen Sie jedem Kind eines der Bilder aus. Auf Ihr Zeichen hin schwirren die Kinder durch den Raum. Sobald Sie »Gleich und Gleich gesellt sich gerne« rufen, suchen die Kinder ihr passendes Gegenstück. Verraten Sie an dieser Stelle bitte noch nicht, dass die Kinder Reimwörter bilden sollen.
- Sobald alle Kinder einen Partner gefunden haben, stellen Sie sich in einem großen Kreis auf. Nun dürfen die Paare erklären, warum sie sich für ihren jeweiligen Partner entschieden haben. Erzählen Sie anschließend: »Wir wollen heute gemeinsam Reimwörter bilden. Welche Reimwörter haben wir schon gefunden?«

Durchführung

- Die Kinder nehmen paarweise an den Tischen Platz. Finden Sie zunächst gemeinsam im Plenum weitere Reimwörter, sodass allen Kindern das Unterrichtsziel deutlich wird. Im Folgenden finden Sie eine kleine Auswahl:

- | | |
|---------------|------------------|
| • Tanne/Kanne | • Flasche/Tasche |
| • Sonne/Tonne | • Sand/Strand |
| • Suppe/Puppe | • Bank/Schrank |

- Teilen Sie jedem Kind einen Bogen Pappe aus. Jedes Paar überlegt sich nun selbst zwei Reimworte, deren Bilder es jeweils auf einen der Bögen malt.

Abschluss

- Finden Sie sich in einem großen Stuhlkreis ein. Geben Sie den Paaren zunächst die Gelegenheit, ihre Reimwörter vorzustellen.
- Sammeln Sie alle Bilder ein. Mischen Sie diese gut durch und verteilen sie an die Kindern. Stellen Sie einen weiteren Stuhl zum Stuhlkreis hinzu. Das Kind rechts neben dem freien Stuhl beginnt: »Keine Suppe ohne ...« Wer die passende Reimwortkarte »Puppe« hat, ergänzt den Reim und setzt sich auf den freien Stuhl. Nun ist das Kind rechts neben dem freigewordenen Stuhl an der Reihe. Spielen Sie das Spiel möglichst so lange, bis alle Reimwörter genannt wurden.
- Sollten Sie Zeit übrig haben, spielen Sie noch Reimwort-Domino. Teilen Sie die Kinder dazu in zwei gleich große Gruppen und an jedes Kind einen Bogen aus. Bestimmen Sie, wer beginnt. Ein Kind darf seine Karte auf den Boden legen. Wer das dazu passende Reimwort-Bild hat, darf es anlegen. Die Gruppe, zu der das Kind gehört, darf nun das nächste Bild in die Mitte legen. Auch dazu wird wieder das Gegenstück gesucht. Gewonnen hat die Gruppe, der es zuerst gelungen ist, alle Karten abzulegen.