SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Der Zauberer Zozo und der Buchstabenrabe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

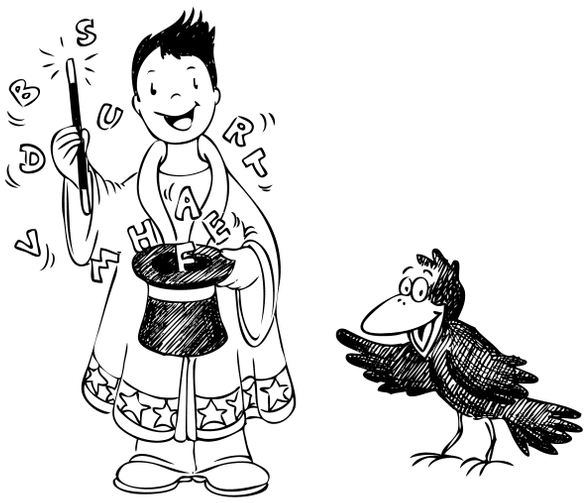
© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

Teil I

Der Zauberer Zozo und der Buchstabenrabe – grammatische Phänomene spielerisch erarbeiten und üben

Ein Beitrag von Svenja Ernsten, Rhede

Grammatik ist langweilig? Ganz bestimmt nicht mit dieser Unterrichtseinheit! Der junge Zauberer Zozo und sein frecher Buchstabenrabe führen Ihre Schüler spielerisch an grammatische Phänomene heran und fordern sie zum Üben auf. Die Kinder basteln Abc-Wörterkisten, suchen Selbstlaute und bilden zusammengesetzte Nomen oder Verkleinerungsformen. Außerdem bauen sie eine Maschine, mit der sie spielend leicht Sätze bilden. Die Kinder verinnerlichen grammatische Regeln und haben dabei garantiert jede Menge Spaß!



Zauberer Zozo und sein Buchstabenrabe

Das Wichtigste auf einen Blick	
Aufbau der Unterrichtseinheit **Sequenz 1:** Zozo und der Buchstabenrabe sortieren Wörter – Wörter nach Oberbegriffen und dem Alphabet ordnen (1 Unterrichtsstunde) **Sequenz 2:** Der Rabe und die geklauten Buchstaben – Selbstlaute in Wörtern erkennen (1 Unterrichtsstunde) **Sequenz 3:** Zozo zaubert mit Namenwörtern – zusammengesetzte Nomen und Verkleinerungsformen bilden (2 Unterrichtsstunden) **Sequenz 4:** Zozo, der Buchstabenrabe und die Satzmaschine – Sätze mit Verben bilden (1 Unterrichtsstunde) **Sequenz 5:** Das Zauberer- und Rabenspiel – spielerisches Üben der grammatischen Phänomene (1 Unterrichtsstunde)	**Klassen:** 2 und 3 **Lernbereiche:** Grammatik, Rechtschreibung, Wortschatzarbeit, mit Sprache spielen, Sprache untersuchen **Kompetenzen:** Wörter nach Oberbegriffen ordnen; das Alphabet als Ordnungssystem anwenden; Selbstlaute erkennen und richtig einsetzen; zusammengesetzte Nomen und Verkleinerungsformen bilden; Verben beugen; Sätze bilden; beim Vorlesen aktiv zuhören

Teil I

Warum dieses Thema wichtig ist

Der spielerische Umgang mit grammatischen Phänomenen stärkt wesentliche sprachliche Kompetenzen Ihrer Schülerinnen und Schüler[1]: Die Kinder erhalten Hinweise zur Rechtschreibung. Sie lernen, Kategorien zu bilden, verstehen Prinzipien der Satzbildung und sie erweitern ihren Wortschatz. Auf witzige und motivierende Weise geschieht das in dieser Unterrichtseinheit durch die zwei Rahmenfiguren Zozo und den Buchstabenraben. Diese führen die Schüler in kleinen Geschichten zu grammatischen Phänomenen hin und motivieren sie mit abwechslungsreichen und handlungsorientierten Methoden zum Üben. So lernen die Kinder Grammatik aktiv und mit Spaß.

1 Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Apfel, Banane, Birne? – Nomen ordnen

Wir können Nomen nach ihrer Bedeutung oder nach dem Alphabet ordnen. In dieser Unterrichtseinheit kombinieren Ihre Schüler beides miteinander.

Wasserbär, Eiskröte, Schildhahn? – Nomen zusammensetzen

Aus zwei Namenwörtern kann ein zusammengesetztes Nomen mit neuer Bedeutung entstehen. Bei diesem schreibt man nur den Anfangsbuchstaben groß. Sein Artikel richtet sich nach dem Artikel des zweiten Nomens.

Beispiel: das Schild + die Kröte → die Schildkröte

Nomen zusammenzusetzen, fällt Kindern in der Regel leicht. Sie erweitern dabei ihren Wortschatz und haben auch Spaß beim Bilden von Unsinnswörtern.

A, E, I, O, U – Selbstlaute erkennen

Laute werden in Selbstlaute und Mitlaute unterschieden. Die Selbstlaute A, E, I, O, U sind stimmhaft. Bei ihrer Bildung strömt die Atemluft beinahe ungehindert aus unserem Mund. Die Laute Ä, Ö, Ü sind ebenfalls Selbstlaute. Sie werden auch Umlaute genannt.

Jedes Wort und jede Silbe enthält mindestens einen Selbstlaut.

Mütze und Mützchen – Verkleinerungsformen bilden

Verkleinerungsformen bilden wir meist, indem wir den Selbstlaut des Nomens in einen Umlaut umwandeln und das Wortende um ein -chen ergänzen. Dabei fällt das e am Ende des Wortes weg.

Beispiel: Katze → Kätzchen

Teilweise bilden wir Verkleinerungsformen auch durch das Anhängen der Silbe -lein.

Beispiel: Buch → Büchlein

Diese Unterrichtseinheit thematisiert jedoch nur die häufigere Verkleinerungsform mit -chen.

Ich zaubere, du zauberst – Verben beugen

In Sätzen passen wir Verben durch das Anhängen eines Wortbausteins an die anderen Satzteile an. Die Form des Verbs wird dabei durch die Person des Subjekts (1., 2. und 3. Person) und dessen Anzahl (Einzahl, Mehrzahl) bestimmt.

Bei einigen Verben verändern wir zusätzlich den Wortstamm. Diese Unterrichtseinheit thematisiert nur regelmäßige Verben, bei denen der Wortstamm in allen Formen unverändert bleibt.

Wie Sie das Thema vermitteln können

- Die Geschichten des Zauberers Zozo und seines Buchstabenraben fördern das aktive Zuhören und führen die Schüler zum jeweiligen grammatischen Phänomen hin.
- Beim Einsortieren von Begriffen in Wörterkisten üben die Kinder das Ordnen nach dem Alphabet und das Bilden von Kategorien.
- Indem sie zusammengesetzte Nomen bilden, erweitern die Schüler ihren Wortschatz.
- Beim Bilden von Verkleinerungsformen und beim Beugen von Verben machen sich die Schüler Wortstämme bewusst. Sie erhalten Rückschlüsse für die Rechtschreibung.
- Das Aufschreiben von Wörtern und Sätzen trainiert die schriftsprachlichen Fähigkeiten der Kinder.
- Durch ein Kartenspiel sichern und festigen die Schüler das Gelernte.

Verlaufsübersicht

Sequenz 1: Zozo und der Buchstabenrabe sortieren Wörter

Die Schüler ordnen Wörter nach Oberbegriffen und dem Alphabet.

Material	Verlauf	Checkliste
M 1, M 2 (Teil 1)	**Einstieg:** Betrachten des Bildes; Vorlesen der Geschichte (LV)	M 1 auf Folie kopieren und projizieren
M 3	**Erarbeitung:** Ordnen von Wortkarten nach Oberbegriffen und dem Alphabet; Präsentieren der Wörterkisten (UG)	Wortkarten M 3 vergrößern und ausschneiden; 4 Wörterkisten vorbasteln, vgl. Hinweise S. 5
	Basteln von Abc-Wörterkisten; Einordnen der Wortkarten (EA/PA)	pro Kind oder Gruppe mind. 4 leere Streichholzschachteln
	Abschluss: Präsentieren von Wörterkisten zu weiteren Oberbegriffen (UG)	
Dauer: 1 Unterrichtsstunde		

Sequenz 2: Der Rabe und die geklauten Buchstaben

Die Schüler lernen den Begriff „Selbstlaute“ und erkennen Selbstlaute in Wörtern.

Material	Verlauf	Checkliste
M 2 (Teil 2)	**Einstieg:** Vorlesen der Geschichte (LV); Benennen von fehlenden Selbstlauten im Alphabet (UG)	
M 2 (Teil 3)	**Erarbeitung:** Einführung des Begriffs „Selbstlaute“ (UG), Vorlesen der Fortsetzung (LV); Einsetzen von fehlenden Selbstlauten in Wörter (UG)	
M 4	Markieren von Selbstlauten in Wörtern; Einsetzen fehlender Selbstlaute; Aufschreiben weiterer Wörter und Markieren der Selbstlaute (EA)	evtl. Wörterbücher
	Abschluss: Anschreiben und Erraten von Wörtern ohne Selbstlaute (UG)	
Dauer: 1 Unterrichtsstunde		

Teil I

Sequenz 3: Zozo zaubert mit Namenwörtern

Die Schüler bilden zusammengesetzte Nomen und Verkleinerungsformen.

Material	Verlauf	Checkliste
M 2 (Teil 4)	**Einstieg:** Präsentieren eines Zylinders; Vorlesen der Geschichte über zusammengesetzte Namenwörter (LV)	Zylinder oder anderer Hut; Papierstreifen mit Namenwörtern (vgl. M 2, Teil 4)
	Erarbeitung: Besprechen des Zusammensetzens von Namenwörtern (UG)	
M 2 (Teil 5)	Vorlesen der Geschichte zum Verkleinern von Namenwörtern (LV)	
	Erarbeitung 2: Besprechen des Verkleinerns von Namenwörtern (UG)	
M 5, M 6	Bilden von zusammengesetzten Namenwörtern und Verkleinerungsformen (EA)	
	Abschluss: Präsentieren der Ergebnisse; Kreisspiel mit zusammengesetzten Namenwörtern (UG)	
Dauer: 2 Unterrichtsstunden		

Sequenz 4: Zozo, der Buchstabenrabe und die Satzmaschine

Die Schüler beugen mithilfe der Wortmaschine Verben und bilden Sätze.

Material	Verlauf	Checkliste
M 2 (Teil 6)	**Einstieg:** Vorlesen der Geschichte (LV)	1 Vorlage M 7 vergrößern und Satzmaschine basteln
M 7	**Erarbeitung:** Betrachten einer Satzmaschine; Bilden und Vorlesen von Sätzen (UG)	
	Basteln der Satzmaschinen; Bilden und Aufschreiben von Sätzen (EA/PA)	
	Abschluss: Vorlesen der Sätze (UG)	
Dauer: 1 Unterrichtsstunde		

Sequenz 5: Das Zauberer- und Rabenspiel

Durch ein Spiel wiederholen und festigen die Schüler die grammatischen Phänomene.

Material	Verlauf	Checkliste
	Einstieg: Ankündigen des Spiels	Puzzle M 9 pro Kind und Karten M 10 pro Gruppe kopieren
M 7	**Erarbeitung:** Lesen der Spielanleitung (UG)	
M 8–M 10	Vorbereiten und Spielen des Spiels (GA)	
	Abschluss: Austausch über den Spielablauf (UG)	
Dauer: 1 Unterrichtsstunde		

Teil I

Hinweise zu den Materialien

Hinweis: Wenn Sie nur einzelne Sequenzen dieser Unterrichtseinheit durchführen, stellen Sie als Einstieg Zauberer Zozo und den Buchstabenraben mithilfe der auf Folie kopierten Bilder von M 1 vor.

Hinweise (M 1 bis M 3, Sequenz 1)

Vorbereitung: Basteln Sie aus vier Streichholzschachteln Abc-Wörterkisten: Schneiden Sie die Wortkarten von M 2 aus. Kleben Sie jeden in Großbuchstaben gedruckten Oberbegriff auf eine Streichholzschachtel. Ordnen Sie die zum Oberbegriff passenden Wortkarten alphabetisch in die Wörterkisten ein.

Einstieg: Projizieren Sie das Bild von Zauberer Zozo und dem Buchstabenraben (M 1), das Sie zuvor auf Folie kopiert haben. Die Kinder äußern sich spontan dazu.

M 2 ist die Rahmengeschichte des Zauberers Zozo und dessen Raben. Sie führt in sechs Abschnitten zu den grammatischen Phänomenen dieser Unterrichtseinheit hin. Lesen Sie Teil 1 der Geschichte vor, in dem es um das Ordnen von Namenwörtern geht.

M 3 enthält Wortkarten mit Namenwörtern zu verschiedenen Oberbegriffen. Vergrößern Sie die Karten oder drucken Sie sie vergrößert von CD 29 aus. Hängen Sie sie in Anlehnung an die zuvorgelesene Geschichte an die Tafel oder legen Sie sie im Sitzkreis aus. Die Kinder besprechen mögliche Ordnungssysteme und ordnen die Wörter nach Oberbegriffen sowie nach dem Alphabet. Geben Sie gegebenenfalls Hilfestellungen. Thematisieren Sie auch das Ordnen nach dem zweiten Buchstaben.

Zeigen Sie den Kindern dann die von Ihnen zuvor vorbereiteten Abc-Wörterkisten. Erklären Sie, wie man diese bastelt: „Klebt die Karte mit dem groß gedruckten Wort oben auf eine Streichholzschachtel. Ordnet alle Wörter, die dazu passen, alphabetisch in die Schachtel ein.“ Sammeln Sie Ideen für weitere Kategorien (Namen, Gemüse, Spielsachen ...).

Die Kinder basteln die Wörterkisten in Einzel- oder Partnerarbeit. Nachdem sie die Wörter von M 3 eingeordnet haben, basteln sie eine Abc-Wörterkiste zu einem von ihnen selbst festgelegten Oberbegriff.

Differenzierung: Leistungsstärkere Kinder erstellen mehrere Abc-Kisten zu weiteren Themen.

Abschluss: Die Kinder präsentieren ihre Wörterkisten.

Hinweise (M 2 und M 4, Sequenz 2)

Einstieg: Lesen Sie Teil 2 der Geschichte von M 2 vor. Hier geht es um Selbstlaute. Sagen Sie entsprechend der Geschichte das Alphabet ohne Vokale auf. Die Kinder benennen die fehlenden Buchstaben. Schreiben Sie diese an die Tafel.

Lesen Sie Teil 3 der Geschichte über Wörter ohne Selbstlaute vor (M 2). Führen Sie, wie in der Geschichte vorgesehen, den Begriff „Selbstlaute“ ein. Schreiben Sie Wörter ohne Selbstlaute an die Tafel, z. B.: T _ sch, B_ ch, H _ se. Die Kinder erraten die Wörter und nennen die fehlenden Selbstlaute.

M 4: Die Schüler markieren auf diesem Arbeitsblatt Selbstlaute und tragen fehlende Selbstlaute in Wörter ein. Sie schreiben weitere Wörter auf und markieren auch hier die Selbstlaute. Hierzu können sie als Anregung ein Wörterbuch nutzen.

Abschluss: Die Schüler schreiben Wörter ohne Selbstlaute an die Tafel. Die anderen raten, welches Wort es ist. Wer richtig geraten hat, darf das nächste Wort anschreiben.

Teil I

Hinweise (M 2, M 5 und M 6, Sequenz 3)

Einstieg: Lesen Sie Teil 4 der Geschichte von M 2 vor, in dem es um zusammengesetzte Nomen geht. Schreiben Sie im Verlauf der Geschichte die Wörter „das Schild“ und „die Kröte“ auf zwei Papierstreifen. Legen Sie sie in einen Zylinder oder Hut. Daraus ziehen Sie dann einen Papierstreifen mit dem Wort „die Schildkröte“, den sie vorhab hinein gelegt haben. Hängen Sie die drei Wortstreifen nebeneinander an die Tafel.

Die Kinder erklären in eigenen Worten, wie Nomen zusammengesetzt werden. Sammeln Sie gemeinsam weitere Beispiele. Schreiben Sie sie wie im ersten Beispiel an die Tafel. Weisen Sie die Schüler darauf hin, dass zusammengesetzte Namenwörter nur am Anfang groß geschrieben werden.

Lesen Sie Teil 5 der Geschichte von M 2 vor, der das Verkleinern von Namenwörtern thematisiert. Legen Sie dabei einen Streifen mit dem Wort „Mütze“ in den Hut. Ziehen Sie einen zuvor hineingelegten Papierstreifen mit der Verkleinerungsform „Mützchen“ heraus. Heften Sie beide Wortstreifen an die Tafel. Schreiben Sie dann entsprechend der Geschichte die Wörter „Glas“ und „Apfel“ an. Die Kinder benennen die Verkleinerungsformen. Schreiben Sie sie an.

Legen Sie die kopierten Arbeitsblätter M 5 und M 6 aus. Die Kinder wählen, mit welchem Arbeitsblatt sie beginnen möchten, und bearbeiten beide Materialien nacheinander.

M 5: Auf diesem Arbeitsblatt setzen die Kinder Namenwörter zusammen, schreiben sie auf und malen das neu entstandene Wort. Auf diese Weise üben sie das Zusammensetzen von Nomen und setzen sich mit der Bedeutung der Wörter auseinander.

M 6: Hier markieren die Kinder Namenwörter und ihre zugehörigen Verkleinerungsformen jeweils in der gleichen Farbe und setzen den fehlenden Umlaut ein. So üben sie insbesondere die Veränderung des Selbstlautes zu einem Umlaut.

Differenzierung: Die Schüler schreiben bei den Zusatzaufgaben weitere zusammengesetzte Nomen und Verkleinerungsformen auf.

Abschluss: Die Kinder lesen ihre zusammengesetzten Nomen vor. Spielen Sie dann folgendes Spiel: Nennen Sie im Sitzkreis ein zusammengesetztes Namenwort. Reihum setzen die Kinder mit dem zweiten Nomen ihres Vorgängers ein neues Namenwort zusammen. Beispiel: Gartentür – Türschloss – Schlossgespenst – Gespensterstunde ...

Hinweise (M 2 und M 7, Sequenz 4)

Einstieg: Lesen Sie Teil 6 der Geschichte von Zozo und dem Buchstabenraben vor. Hier geht es um das Zaubern von Sätzen mit einer „Satzmaschine“.

M 7 liefert Vorlagen für die Satzmaschine. Vergrößern Sie diese einmal und basteln Sie daraus wie folgt ein Exemplar der Maschine: Die auf farbiges Papier kopierte Vorlage der Maschine an den gestrichelten Linien einschneiden. Die Wortstreifen ausschneiden und entsprechend ihrer Nummerierung durch die Laschen der Wortmaschine schieben.

Präsentieren Sie die Satzmaschine im Sitzkreis. Führen Sie vor, wie man durch Schieben der Streifen Sätze bildet. Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass die Form des Verbs immer richtig sein muss. Besprechen Sie dann, wie man die Maschine bastelt. Danach erhalten die Kinder die Vorlagen. Wenn ihre Maschine fertig ist, bilden die Schüler erst sinnvolle Sätze und danach Unsinnssätze und schreiben diese auf.

Tipp: Kopieren Sie die Vorlagen für die Satzmaschine auf festes Papier. Schneiden Sie die Schlitze für die Kinder vorab mit einem Cuttermesser ein.

Differenzierung: Motivieren Sie leistungsstarke Kinder dazu, möglichst viele Sätze zu finden.

Abschluss: Die Kinder lesen ihre Sätze vor.

Hinweise (M 2 und M 8 bis M 10, Sequenz 5)

Einstieg: Kündigen Sie das Spiel zur Unterrichtseinheit an. Teilen Sie die Klasse in Gruppen von 2–4 Spielern ein. Erklären Sie die Spielvorbereitung- und Anleitung (M 8) oder lesen Sie sie mit den Schülern gemeinsam. Kopieren Sie sie dazu auf Folie oder teilen Sie sie aus.

M 9 ist ein Puzzle zum Spiel. Jedes Kind erhält dieses und schneidet die Puzzleteile aus.

M 10 enthält die Spielkarten für das Zauberer- und Rabenspiel. Diese enthalten Aufgabenstellungen zu allen grammatischen Phänomenen der Unterrichtseinheit. Jede Gruppe erhält einen Satz Karten, schneidet sie aus, mischt sie und legt sie verdeckt in die Mitte.

Die Kinder spielen das Spiel, indem sie abwechselnd eine Karte ziehen. Wer die Aufgabe richtig löst, legt ein Puzzleteil auf sein Blatt. Der Schüler, bei dem das Puzzle zuerst vollständig ist, gewinnt.

Differenzierung: Leistungsstarke Gruppen kontrollieren sich beim Beantworten der Fragen gegenseitig. Bei leistungsschwächeren Gruppen bzw. bei Unklarheiten geben Sie Hilfestellung.

Abschluss: Alle Kinder kleben ihre Puzzleteile auf und malen sie an. Besprechen Sie gemeinsam, wie das Spiel geklappt hat und ob Schwierigkeiten aufgetreten sind.

Materialübersicht

M 1 Zozo und der Buchstabenrabe (Bild)
M 2 Geschichten vom Wörterzaubern (Text)
M 3 Die Abc-Wörterkisten (Bastelvorlage)
M 4 Der Buchstabenrabe und die Selbstlaute (Arbeitsblatt)
M 5 Zozo zaubert mit Namenwörtern (Arbeitsblatt)
M 6 Zozo zaubert alles klein (Arbeitsblatt)
M 7 Die Satzmaschine (Bastelvorlage)
M 8 Zauberer- und Rabenspiel (Anleitung)
M 9 Zauberer- und Rabenpuzzle (Puzzleteile für das Spiel)
M 10 Zauberer- und Rabenkarten (Spielkarten)

Welches zusätzliche Material Sie benötigen

– Für die Abc-Wörter-Kisten in Sequenz 1: für jedes Kind bzw. für jede Gruppe mindestens 4 leere Streichholzschachteln. Lassen Sie diese von den Schülern vorab mitbringen. Halten Sie weitere Schachteln bereit, sodass die Kinder weitere Abc-Schachteln erstellen können.

– Für Sequenz 3: einen Zylinder oder einen anderen Hut.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Der Zauberer Zozo und der Buchstabenrabe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.