



SCHOOL-SCOUT.DE

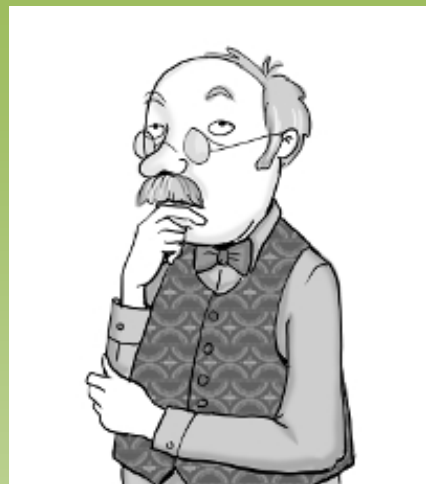
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Von Bleistift-Such-Maschine und Pausenbrot-Verbesserer

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Von Bleistift-Such-Maschine und Pausenbrot-Verbesserer – eine lustige Erfindergeschichte mit Versen zum Sprechzeichnen

Teil I



Ein Beitrag von Angela Wittenberg, Stein

Die Schule ist ja ganz okay, finden die Zwillinge Oskar und Sarah, aber es gäbe doch noch die eine oder andere Erfindung, die die Sache angenehmer machen würde. Und wer könnte da besser helfen als Opa Kuno in seiner Erfinderwerkstatt? Dort entstehen dann auch allerlei nützliche Maschinen, z.B. die Bleistift-Such-Maschine oder der Tafel-Wisch-Automat. Allerdings: Zum Schluss explodieren diese Maschinen leider immer ...

Von allerlei nützlichen Erfindungen für die Schule handelt diese Unterrichtseinheit. Und zu jeder Erfindung gibt es einen lustigen Zeichenvers. Wie nebenbei werden beim rhythmischen Aufsagen und Nachspuren dieser Verse Sprachfluss und -melodie gefördert und gleichzeitig Konzentration und Feinmotorik geschult. Ein Angebot zum Erfinden einer eigenen Maschine – natürlich mit passendem Zeichenvers – rundet die Einheit ab.



Wie könnte eine Bleistift-Such-Maschine aussehen?

Das Wichtigste auf einen Blick

Aufbau der Unterrichtseinheit

Die Unterrichtseinheit umfasst je eine Sequenz zu sieben Erfindungen mit folgenden Phasen:

Einstieg: Vorlesen des ersten Teils einer ausgewählten Episode zu einer Erfindung

Erarbeitung: Kennenlernen eines Zeichenverses zur Erfindung

Übung: Zeichnen der Form an Stationen und Sprechen des zugehörigen Verses

Sicherung: Zeichnen der Form auf Papier und Sprechen des zugehörigen Verses

Abschluss: Vorlesen des zweiten Teils der ausgewählten Episode und Sprechvers zum Abschluss

Zusatzaufgabe: Malen oder Basteln einer eigenen Erfindung und Überlegen eines passenden Zeichenverses

Dauer: Erste Sequenz ca. 30 Minuten, die folgenden jeweils ca. 20 Minuten

Klassen: 1 und 2

Lernbereiche: Sprechen und Zuhören, Umgang mit Texten, Schreiben, phonologische Bewusstheit

Kompetenzen: aktives Zuhören; Memorieren von Versen; rhythmisches Sprechen und Zeichnen; kreativer Umgang mit Sprache

Fächerübergreifend: Malen oder Basteln von Maschinen (Kunst)

Teil I

Warum dieses Thema wichtig ist

Die Verbindung von rhythmischem Sprechen und Zeichnen ist nichts Neues in der Grundschule. In den letzten Jahren ist diese Methode jedoch etwas in den Hintergrund getreten. Dabei bietet sie viele Vorteile für den Schriftspracherwerb und für den mündlichen Sprachgebrauch.

Die Schreibschrift ist zwar in der Diskussion, für die Feinmotorik ist es trotzdem grundsätzlich wichtig, dass ein gewisser Bewegungsfluss erlernt wird. Mit den Zeichenversen in dieser Unterrichtseinheit lassen sich grundlegende Bewegungen als Vorbereitung für die Schrift üben.

Doch nicht nur die Schreibmotorik, auch das Sprechen wird mit den Zeichenversen gefördert. Schülerinnen und Schülern¹ mit Sprachproblemen – sei es auf der sprechtechnischen Ebene oder weil Deutsch nicht ihre Muttersprache ist – hilft es, die angebotenen rhythmischen Verse immer wieder aufzusagen und auswendig zu lernen. So wird das Gedächtnis trainiert, Wortschatz und Satzbau gefördert. Die zugehörigen Zeichenübungen trainieren darüber hinaus Sprachfluss und Sprachmelodie.

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

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Punkt, Punkt, Komma, Strich ... – das Sprechzeichnen

Sprechzeichnen bedeutet, einen vorgegebenen Vers zu sprechen und im Rhythmus eine passende Form dazu zu zeichnen. Dies fördert die Bereiche Feinmotorik, das Sprechen und die Konzentration auf motivierende Weise.

Vor mehreren Jahrzehnten wurde diese Methode von Waltraud Seyd entwickelt und kommt ursprünglich aus der Atem-, Sprech-, und Stimmtherapie. Hier wird das Sprechzeichnen auch heute noch eingesetzt, z. B. bei der Behandlung des Stotterns.²

Das Sprechzeichnen ist aber auch in der Schule eine sehr gute Methode der Sprachförderung, weil es Sprache und Bewegung verbindet, Vers und Form, Reim und Rhythmus. Dies kann zum einen für den Schriftspracherwerb, zum anderen für den mündlichen Sprachgebrauch genutzt werden (s. o.).

Beim Erarbeiten der Zeichenverse empfiehlt es sich, in drei Schritten vorzugehen:

- In einer ersten gemeinsamen Phase erfolgt durch mehrmaliges Wiederholen das Auswendiglernen des Verses mit den zugehörigen Bewegungen. Diese werden mit den Armen, Händen und Fingern in der Luft nachvollzogen, bis der Vers in Kopf und Körper abgespeichert ist.
- In einem zweiten Schritt üben die Schüler Vers und Zeichnung, indem sie diese mit großen Bewegungen an unterschiedlichen Stellen und auf unterschiedlichem Untergrund nachspuren und mitsprechen. Dabei sollen sie die Formen auch beidhändig zeichnen.
- Erst im dritten Schritt bringen die Schüler den Vers schließlich auch zu Papier. Die Kinder verwenden verschiedene Stifte und Farben und werden in der Ausführung der Zeichnung immer kleiner. Den Spruch sollen sie dabei immer laut mitsprechen.

² Vgl. Ross, Gabriele und Erker, Robert: Lustiges Sprechzeichnen. Eine spielerische Sprachförderung: 24 Hexengeschichten und dazu passende Übungszeichnungen. Nikol Verlag, Hamburg 2013.

Opa Kunos Erfinderwerkstatt – die Geschichte

In der vorliegenden Unterrichtseinheit sind die Zeichenverse in eine Geschichte eingebettet, die von den Zwillingen Sarah und Oskar sowie deren Opa Kuno, einem Erfinder, handelt. Immer wenn Opa Kuno etwas erfindet, „kritzelt“ er erst in seinem Erfinderbuch herum, zeichnet eine passende Form dazu und sagt einen „Erfinderspruch“ vor sich hin. In diesem Spruch drückt er aus, was er erfinden will bzw. was die Erfindung können soll. Diesen Vers hören die Schüler zunächst mehrmals, sprechen ihn bald auch mit und sollen die zugehörige Form erst groß in die Luft, später auf unterschiedlichem Untergrund und schließlich klein auf ihrem Blatt nachspuren.



Wie Sie das Thema vermitteln können

- Das abschnittsweise Vorlesen der Geschichte übt das konzentrierte Zuhören der Schüler. Ein ansprechendes Thema und sympathische Figuren nehmen die Kinder mit ins Geschehen und motivieren sie, die integrierten Zeichenverse zu erlernen.
- Die lustigen Erfindersprüche in Versform sind kurz und eingängig, sodass sie von den Schülern schnell mitgesprochen werden können. Die Kinder sagen die Verse im Rhythmus auf und lernen sie auswendig. So werden Konzentration und Gedächtnis trainiert sowie Sprachfluss und -melodie gefördert. Außerdem üben die Schüler einfache Satzmuster.
- Die Formen der Erfinderverse werden zunächst in großen Bewegungen auf unterschiedlichem Untergrund nachgespurt und schließlich immer kleiner auf ein Blatt gezeichnet. Auf diese Weise werden rhythmisches Sprechen und Bewegung verbunden, der Sprach- und Zeichenfluss, die haptische Wahrnehmung sowie die Fein- bzw. Schreibmotorik gefördert.
- Der Sprechvers am Ende einer Episode (wenn die jeweilige Erfindung explodiert) schult die Merkfähigkeit und gibt den Kindern die Gelegenheit, den Inhalt mit dem Einsatz von Körperinstrumenten zu unterstreichen. Außerdem werden Hände und Finger gelockert.
- Das abschließende Erfinden einer Maschine und eines passenden Zeichenverses fördert die Kreativität der Schüler sowohl auf sprachlicher als auch auf gestalterischer Ebene.

Welche weiteren Medien Sie nutzen können

Ross, Gabriele und Erker, Robert: Lustiges Sprechzeichnen. Eine spielerische Sprachförderung: 24 Hexengeschichten und dazu passende Übungszeichnungen. Nikol Verlag, Hamburg 2013.

Hier finden Sie 24 Sprechverse eingebettet in eine Hexengeschichte. Zu jedem Vers gibt es ein passendes Arbeitsblatt mit Zeichenübungen.

Verlaufsübersicht

Die Schüler hören eine Geschichte, sprechen Verse und zeichnen im Sprachrhythmus passende Formen.

Material	Verlauf	Checkliste
M 1	Einstieg: Vorlesen des ersten Teils einer ausgewählten Episode zu einer Erfindung (LV)	vorab Einrichten von Stationen mit ausgewählten Stationskarten aus M 3 sowie notwendigen Zusatzmaterialien (siehe Aufgabenkarten) s. o.
M 2	Erarbeitung: Mehrmaliges Wiederholen und Auswendiglernen des zur Erfindung passenden Verses; Zeichnen der zugehörigen Form in der Luft (LV, UG)	
M 3	Übung: Zeichnen der Form an Stationen (mit großen Bewegungen auf unterschiedlichem Untergrund); Sprechen des zugehörigen Verses (EA/PA)	
M 4–M 10	Sicherung: Zeichnen der Form auf Papier (in unterschiedlichen Größen und mit unterschiedlichen Stiften); Sprechen des zugehörigen Verses (EA)	Stifte in verschiedenen Stärken und Farben
M 1	Abschluss: Vorlesen des zweiten Teils der ausgewählten Episode; begleitende Bewegungen, wenn die Maschine explodiert (LV)	
M 11	Zusatzaufgabe: Malen oder Basteln eigener Erfindungen; Überlegen eines passenden Verses und einer passenden Form (EA/GA)	
Dauer: Erste Episode ca. 30 Minuten, die folgenden jeweils ca. 20 Minuten		

Teil I**Wie Sie die Materialien kombinieren können**

Sie müssen nicht alle Sprechverse bearbeiten, sondern können – je nach Zeit und Lernvoraussetzungen in der Klasse – einzelne Episoden aus **M 1** vorlesen und den zugehörigen Vers aus **M 4** bis **M 10** auswählen. Bei geschickten Schülern können Sie auf die Übung **M 3** ggf. verzichten und die Verse gleich auf Papier zeichnen lassen.

Hinweise zu den Materialien M 1 bis M 11

Vorbereitung: Wählen Sie im Vorfeld eine Episode mit einem geeigneten Zeichenvers aus der Geschichte **M 1** und passende Aufgabenkarten aus **M 3** aus. Kopieren Sie die Karten und richten Sie entsprechende Stationen im Klassenzimmer ein. Hinweise zum Materialbedarf finden Sie auf den jeweiligen Karten.

Hinweis: Die Geschichte **M 1** wird nicht in einem Stück vorgelesen, sondern abschnittsweise in einzelnen Episoden zu jeweils einer Erfindung. Die anschließende Erarbeitung des zugehörigen Zeichenverses läuft immer nach dem im Folgenden beschriebenen gleichen Muster ab.

Einstieg: Lesen Sie zur Einführung jeweils den ersten Teil einer Episode der Geschichte aus **M 1** vor.

M 1: Hier ist die gesamte Geschichte als fortlaufender Text zu finden. Sie besteht aus einzelnen in sich abgeschlossenen Episoden zu jeweils einer Erfindung. Die Geschichte wird nicht an einem Stück vorgelesen, sondern die einzelnen Episoden können – mit dem entsprechenden Erfinderspruch – flexibel ausgewählt und bearbeitet werden.

Nachdem die Schüler aus der Geschichte erfahren haben, welche Erfindung Opa Kuno und die Kinder machen wollen, geht es im Folgenden darum, den jeweiligen Erfinderspruch als Zeichenvers umzusetzen. Dies geschieht zunächst gemeinsam (vgl. **M 2**) und später dann an Stationen (vgl. **M 3**).

M 2 bietet Ihnen als Lehrkraft eine Übersicht über alle Erfindersprüche und die zugehörigen Zeichnungen. Um den jeweiligen Zeichenvers mit den Schülern zu erarbeiten, wiederholen Sie den Erfinderspruch mehrfach und zeichnen die Form gleichzeitig spiegelverkehrt in die Luft. Die Schüler schauen erst zu und machen dann mit. Wiederholen Sie dies, bis alle Kinder den Vers auswendig rhythmisch sprechen und die Form zeichnen können.

M 3: In einer anschließenden Übungsphase zeichnen die Schüler mithilfe der Aufgabenkarten aus **M 3** an verschiedenen Stationen die Form zum Vers mit verschiedenen großen Bewegungen. Dabei variiert der Ort und der Untergrund, auf dem die Kinder die Verse nachspüren. Es empfiehlt sich, fünf bis sechs möglichst motivierende und abwechslungsreiche Stationen mit solchen Zeichenmöglichkeiten anzubieten. Das hierfür benötigte Material finden Sie auf den Aufgabenkarten. Die Vorschläge aus **M 3** können Sie natürlich auch noch durch eigene Ideen ergänzen.

Hinweis: Am Anfang müssen Sie wahrscheinlich darauf achten, dass der Vers mitgesprochen wird, da die Schüler dies manchmal vergessen. Des Weiteren sollten Sie die Schüler dazu anregen, die Bewegungen auch mit der anderen als der Schreibhand und mit beiden Händen nachzuvollziehen.

M 4 bis M 10: Die Arbeitsblätter dienen der Sicherung der Zeichenverse. Wählen Sie den jeweiligen Vers aus und bieten Sie ihn den Schülern am Ende der Übungsphase oder als Hausaufgabe an. Die Kinder fahren die immer kleiner werdenden Zeichnungen auf dem Blatt mit verschiedenen Stiften und Farben nach. Auch hier ist es sinnvoll, darauf hinzuweisen, dass der Erfinderspruch dazu gesprochen wird.

Abschluss: Lesen Sie den zweiten Teil der jeweiligen Episode aus **M 1** vor. Immer wenn die Maschine explodiert, dürfen die Kinder den Abschlussvers mitsprechen und ihn mit Körperinstrumenten untermalen. Einen Vorschlag hierfür finden Sie am Ende von **M 2**.

Möglichkeiten der Weiterarbeit

Als weitere Aufgabe, z. B. für die Wochenplanarbeit, denken sich die Schüler eigene Erfindungen aus. Sie können diese auf unterschiedliche Weise darstellen, z. B. in einem Text beschreiben, zeichnen oder basteln. Bedingung ist dabei aber immer, dass sich die Kinder auch einen Erfinderspruch und eine passende Zeichnung überlegen. Die Verbindung von Vers und Form wird von Ihnen als Lehrkraft überprüft und die Erfindungen können dann nach und nach den anderen Schülern vorgestellt werden.

In **M 11** findet sich eine Anleitung und eine Abbildung mit Bauteilen, die die Schüler ausschneiden, zu einer Maschine zusammensetzen und, wenn sie wollen, noch individuell weitergestalten können.

Materialübersicht

- M 1 Opa Kunos Erfinderwerkstatt (Text)
- M 2 Erfindersprüche, Zeichnungen und Explodiergedicht (Bilder, Texte)
- M 3 Zeichnen in Luft, Sand oder Schaum – Stationskarten
- M 4 Die Bleistift-Such-Maschine (Arbeitsblatt)
- M 5 Der Pausenbrot-Verbesserer (Arbeitsblatt)
- M 6 Die Mut-Mach-Maschine (Arbeitsblatt)
- M 7 Die Hausaufgaben-Mach-Maschine (Arbeitsblatt)
- M 8 Der Klassenzimmer-Selbstkehr-Besen (Arbeitsblatt)
- M 9 Der Tafel-Wisch-Automat (Arbeitsblatt)
- M 10 Die Alle-Kinder-sind-leise-Maschine (Arbeitsblatt)
- M 11 Jetzt du! – Werde selbst ein Erfinder (Arbeitsblatt)

Teil I





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Von Bleistift-Such-Maschine und Pausenbrot-Verbesserer

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

