

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kreative Zwischenaufgaben für jeden Tag

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



INHALTSVERZEICHNIS



4 Einführung

Spiele und Bewegung (Anleitungen für die Lehrperson)

- 5 Das Atom-Spiel/Neuner-Feld
- 6 Rücken-Schreiben/Zippel und Zappel
- 7 Das Mondgesicht/Das Pferdchen läuft im Zickzack
- 8 Der Uhu in der Geisterbahn/Der Luftballon und das Osterei

Wir spielen mit Buchstaben und Buchstabengruppen

- 9 Nomen suchen
- 10 Das zauberhafte B oder b/Das zauberhafte G oder g
- 11 Der Buchstabensalat: Drei Zutaten/Vier Zutaten
- 12 Welcher Buchstabe fehlt?
- 13 Was im Schwein steckt/Wir bauen ein Traumhaus
- 14 Das Wort im Wort/Das Tier im Wort
- 15 Welche Wörter stecken im Wort?

Wir untersuchen Wörter

- 16 Wörter in drei/vier Kästchen packen
- 17 Wörter in fünf Kästchen packen
- 18 Schau genau: Ein Wort bleibt übrig
- 19 Wörter-Bandwurm
- 20 Knacknuss: Welche Wörter sind versteckt?

Wir erweitern den Wortschatz

- 21 Kimspiel
- 22 Nomen ordnen/Nomen
- 23 Kuckuckseier
- 24 Welches Wort passt nicht dazu?
- 25 Wortzauberei
- 26 Wortreihen
- 27 Zusammengesetzte Wörter
- 28 Gegensätze – Nomen/Gegensätze – Adjektive
- 29 Wenn der Storch plappert/Wenn der Löwe zischt
- 30 Reimwörter
- 31 Tiernamen/Werkzeuge und Dinge
- 32 Was machst du damit?
- 33 Suchsel: Durch die Woche/Durch das Jahr

Wir lesen und schreiben Sätze

- 34 Bandwurm-Sätze: Frühling/Herbst
- 35 Zaubersprache der Elefanten
- 36 Lustige Sätze legen
- 37 Beschreibung: Der starke Alexander/Pias Fahrrad
- 38 Reihenfolge: Die Stockente/Der Frosch
- 39 Du weißt es besser!
- 40 Rätsel

41 Lösungen

EINLEITUNG



Die Welt der Buchstaben und Laute bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten, sich mit ihr auf kurzweilige Art zu beschäftigen. Sprache erforschen und spielerisch umsetzen – auch das gehört zum Anfangsunterricht. Gleichzeitig entwickeln die Kinder auf unterschiedliche Arten ihr Sprachgefühl. Die kleinen Zwischenarbeiten enthalten vielfältige Lese-, Schreib- und Denkaufgaben. Die Kinder festigen und erweitern dabei ihren Wortschatz.

BEZUG ZUM LEHRPLAN

Kompetenzbereiche Lesen, Schreiben, Sprache im Fokus:

- können die passende Beziehung zwischen Buchstaben und Lauten herstellen sowie Buchstaben zu Silben und kurzen Wörtern aus dem schulnahen Wortschatz verbinden. – D.2.A.1.b
- können kurze Sätze langsam erlesen. – D.2.A.1.b
- können kurze Sätze zu einem Sachthema mit Bildunterstützung oder unter Anleitung verstehen. – D.2.B.1.b
- können erste Regeln beachten: lautgetreue Schreibweise, Wortgrenzen, konkrete Nomen gross.... – D.4.F.1.a
- können Erfahrungen sammeln mit Reimen, Silben und Lauten (phonologische Bewusstheit) – D.5.C.1.a
- können erste Erfahrungen mit den drei Hauptwortarten Nomen, Verb, Adjektiv sammeln. – D.5.D.1.a

VORENTLASTUNG

Vokal = a, e, i, o, u
Konsonant = b, f, g, m, t, ...
Nomen = z. B. Buch, Wasser, Glück, ...
Verb = z. B. lesen, spielen, tanzen, ...
Adjektiv = z. B. grün, hoch, billig, ...

Ortsangaben wie: oben, unten, in der Mitte, rechts, links

AUFBAU DES ORDNERS

Die Arbeitsblätter sind stufengerecht auf A5-Karten und die Einheiten gibt es jeweils als Blatt A und Blatt B. Die ersten Übungen (Seiten 5 bis 8) sind für die Hand der Lehrperson bestimmt. Sie geben Ideen zur Auflockerung des Unterrichts und beinhalten vor allem Bewegung und Motorik.

WEITERFÜHRENDE ARBEITEN

Die Kinder versuchen, ähnliche Aufgaben zu entwickeln. Ein ausgewähltes Partnerkind löst diese und die Aufgabenstellerin oder der Aufgabensteller korrigiert.

Das Atomspiel (für die Lehrperson)

Ziele

- auf sprachliche Signale reagieren
- miteinander in Kontakt treten
- Berührungängste überwinden

Spiel

Die Kinder bewegen sich gehend oder laufend durch das Klassenzimmer, über den Pausenplatz oder durch die Turnhalle.

Wenn die Lehrerin eine Zahl ruft, bilden die Kinder Gruppen, die der Zahl entsprechen.

Dabei bilden die Kinder einen Knäuel (Atom) oder halten sich an den Händen.

Es gibt fast immer Kinder, die keine Gruppe finden. Bei Einführung des Spiels sollte wieder mit allen Kindern begonnen werden, auch mit den Ausgeschiedenen.

Beispiel: Die Klasse hat 22 Kinder. Die Lehrerin ruft die Zahl 6. Es bilden sich drei Sechsergruppen. Vier Kinder scheiden aus.

Tipps

Die Lehrperson kann die Zahl rufen, mit den Fingern anzeigen oder klatschen.

Jedes Mal wird von den Kindern eine andere Art Aufmerksamkeit verlangt.



elk verlag / Kreative Zwischenaufgaben für jeden Tag

Neuner-Feld (für die Lehrperson)

Ziele

- Raumorientierung sichern
- genaues Zuhören

Spiel

Die Kinder falten ein quadratisches Papier, wie die Abbildung zeigt.

Sie zeichnen oder legen die Bilder nach mündlicher Anleitung.

Beispiel: Die grüne Schlange ist rechts unten.

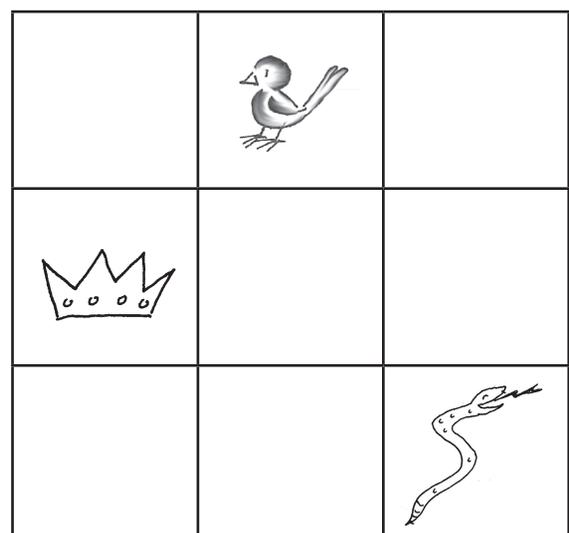
Die Krone ist links in der mittleren Reihe.

Oben in der Mitte ist ein Vogel.

usw.

Achtung!

Die Wörter links, rechts, oben, unten, in der Mitte müssen den Kindern bekannt sein.



Rücken-Schreiben (für die Lehrperson)

Ziele

- die Buchstabenformen grossformatig ausführen
- die Buchstabenform taktil erfassen
- den Wortaufbau üben

Spiel

Kind A schreibt Kind B mit dem Zeigefinger kurze Wörter auf den Rücken. Kind B versucht herauszufinden, wie das Wort heisst. Es ist wichtig, langsam und klar Buchstabe für Buchstabe zu schreiben.

Schränken sie die Wortauswahl ein:
Schreibt ein Wort zum Thema „Tiere“.
Schreibt ein Wort mit vier Buchstaben.
Schreibt ein Wort zu den Ferien.
Schreibt einen Wochentag.
Schreibt einen Monatsnamen.



elk verlag / Kreative Zwischenaufgaben für jeden Tag

Zippel und Zappel (für die Lehrperson)

Ziele

- die Bewegung der Hände koordinieren, Wechsel von Bewegung und Ruhe wahrnehmen

Spiel: Sie sprechen und zeigen das Fingerspiel Schritt für Schritt vor. Ein Kind „versteckt“ sich in einer Schulzimmerecke.

Guten Morgen, ihr Hände!
Wie heisst ihr denn?

Mit beiden Händen zappeln.

Ich heisse Zippel
und ich heisse Zappel

*Mit der rechten Hand zappeln.
Mit der linken Hand zappeln.*

Zippel und Zappel gehen auf die Reise,

Mit den Händen auf den Tisch trommeln.

zappeln hin und zappeln her
zappeln kreuz und zappeln quer.

*Die Hände nach links und rechts bewegen.
Die Hände überkreuzen.*

Da kommt ein Räuber um die Eck‘.

*Das „versteckte“ Kind kommt aus der Ecke
und versucht, die Hände eines Kindes zu fassen.
Alle verstecken ihre Hände unter den Achsel-
höhlen.*

Husch sind Zippel, Zappel weg!

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kreative Zwischenaufgaben für jeden Tag

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

