Eva Biasio, Mai 2016

|  |
| --- |
| Fachbereich Deutsch**Kompetenzbereich**: Hören**Themen- / Handlungsaspekt:** Grundfertigkeiten**Kompetenz**: Die Schülerinnen und Schüler können Laute, Silben, Stimmen, Geräusche und Töne wahrnehmen, einordnen und vergleichen. Sie können ihren rezeptiven Wortschatz aktivieren, um das Gehörte angemessen schnell zu verstehen.**Kompetenzstufe** b: Die Schülerinnen und Schüler können Klänge, Geräusche sowie Reime, Silben und einzelne Laute (z.B. Anlaute) heraushören (phonologische Bewusstheit). |

**Unterrichtsideen**:

* Geräuschmemory
* Lausch-Minute (Wahrnehmung von Umgebungsgeräuschen, auch sehr schön im Freien)
* Ans offene Fenster stehen und Geräusche zeichnen lassen
* Geschichten vertonen mit Geräuschen / Instrumenten / Lauten
* Telefonspiel, stille Post
* Plüschtiere nach Anzahl Silben in entsprechende Kisten sortieren
* Tierstimmen herausfinden
* Bilderbücher Tiptoi
* Geräusch-Lotto (z.B. mit Instrumenten, Tieren, Alltagsgegenständen)
* Tische aufstellen, auf einer Seite Alltagsgegenstände in einer Kiste bereitstellen (z.B. Schere, Papier, Stift, ...). Ein Kind macht ein Geräusch, das andere muss es erraten. Alternative: Auf beiden Tischseiten die gleichen Gegenstände hinstellen. Ein Kind macht ein Geräusch, das andere antwortet mit dem gleichen Gegenstand.
* *Ich packe meinen Koffer* mit Musik: Funktioniert wie der Klassiker „Ich packe meinen Koffer und nehme mit...“. Anstelle von Dingen werden aber verschiedene Geräusche mitgenommen.
* Geschichten zum Klingen bringen: die Lehrperson erzählt eine Geschichte. Immer, wenn den Kindern ein zur Geschichte passendes Geräusch einfällt, dürfen sie dieses laut machen.
* *Bodehöckerlis*
* *Leichte Rhythmen* mit Füssen und Händen klatschen, patschen, schnippen. Die Kinder repetieren den genau gleichen Rhythmus.
* *Spiel „Bello, dein Knochen ist weg.“* In der Mitte des Kreises liegt der schlafende Bello, ein Kind mit geschlossenen Augen. Auf seinem Rücken liegt der Knochen (z.B. Holtzklotz). Dieser wird ganz leise von einem Kind weggenommen. Nachdem sich das Kind wieder gesetzt hat, rufen alle Kinder „Bello, dein Knochen ist weg!“ Bello öffnet die Augen und bellt das Kind, bei dem es den Knochen vermutet, an. Hat Bello nach drei Versuchen seinen Knochen nicht gefunden, gibt sich der Knochendieb zu erkennen und ist selber Bello.
* *Kreisspiel „Piep, piep“:* In der Mitte des Sitzkreises liegt ein Kind mit geschlossenen Augen. Ein weiteres Kind darf dem Kind auf den Rücken tippen und mit verstellter Stimme „Piep, piep“ sagen. Dieses setzt sich wieder auf seinen Platz und nun darf das angetipppt Kind dreimal raten, wer denn das gerade gewesen ist.
* *Wecker verstecken*: Es wird ein läutender Wecker im Raum versteckt, die Kinder müssen seinen Standort erhören.