



Literaturwerkstatt zu „Aufruhr im Gemüsebeet“ von Sven Nordqvist

Katrin Klöckner

Lernziele:

Die Schüler sollen

- Texte lesen und Fragen zum Text beantworten,
- eigene Texte verfassen,
- genau beobachten, beschreiben und über eigene Erfahrungen berichten,
- erfahren, wie man ein Beet anlegt und welche Pflanzen zu welcher Zeit gesät werden können bzw. wachsen,
- nach (Hinter-)Gründen fragen und nach Antworten suchen,
- Konflikte verstehen und versuchen, Lösungen zu finden,
- Sprache untersuchen,
- gemeinsam Aufgaben in Partner- oder Gruppenarbeit lösen.

Stationen

- Titelblatt
- Frühlingsmorgen
- Petterssons Garten
- Unser Schulgarten
- Findus im Garten
- Hühner im Beet
- Der Konflikt
- Vogelscheuche
- Spuren
- Sprachspiele
- Hühnergerede
- Suchen und Zählen
- Bilderrätsel
- Zeichnen
- Spiel

Literaturwerkstatt zu
„Aufruhr im Gemüsebeet“

Materialien

- Laufzettel
- Arbeitsblätter und Lösungen zu den Stationen



Didaktisch-methodischer Ablauf / Inhalte

Materialhinweise

Das Kinderbuch „Aufruhr im Gemüsebeet“ von Sven Nordqvist ist eine weitere Geschichte über die bekannten Bilderbuchfiguren Pettersson, ein alter Mann, der auf einem schwedischen Bauernhof lebt, und seinen neugierigen und lebenslustigen Kater Findus. An einem schönen Frühlingstag beschließt Pettersson, Gemüse zu säen und Kartoffeln zu setzen. Findus möchte lieber ein Fleischklößchen pflanzen. Allerdings verwüsten mehrfach Tiere die Beete und machen Petterssons Arbeit zunichte. Pettersson und Findus haben alle Hände voll zu tun, die Tiere aus dem Garten zu verjagen und die Beete immer wieder neu anzulegen – ohne dabei ihren Humor zu verlieren. Das Buch besticht durch wunderbare Zeichnungen, auf denen man immer wieder neue Dinge entdecken kann.

I. Hinführung

Die Schüler kommen im Erzählkreis zusammen. Die Lehrkraft präsentiert das Buch. Die Kinder betrachten das Titelbild, beschreiben es und stellen Vermutungen über den Inhalt des Buches an.

Die Lehrkraft liest einen Teil des Buches vor. Da das Buch viel Text enthält, bietet es sich an, das gesamte Buch nach und nach vorzulesen, um die Schüler mit dem Inhalt vertraut zu machen. Bei der Stationsarbeit können sich Schüler, die noch nicht in der Lage sind, viel Text zu lesen, gut an den Bildern orientieren.

II. Erarbeitung

Vorbereitung:

Jeder Schüler erhält eine Kopie des Laufzettels. Die Lehrkraft klebt die einzelnen Stationskarten auf Tonpapier (DIN A5) und laminiert diese evtl. noch. An jeder Station werden die entsprechenden Stationskarten aufgestellt, die dazugehörigen Arbeitsblätter ausgelegt und ggf. Material (in einem Materialkorb) bereitgestellt.

- Laufzettel M1 ②③④
- Stationskarten M2a bis c ②③④
- Arbeitsblätter M3 bis 20 ②③④

Für die Dauer der Werkstatt sollten mehrere Exemplare des Buches (aus Bibliotheken, von Kollegen oder Schülern) in der Klasse bereitliegen. Steht nur ein Exemplar zur Verfügung, wird es an zentraler Stelle ausgelegt, sodass die Schüler immer wieder darauf zugreifen können.

Stationsarbeit:

Die Schüler betrachten die Stationen und stellen Fragen. Dann entscheiden sie sich für eine Station, für die sie „Experte“ werden möchten, und bearbeiten diese Station. Während der Arbeit an der Werkstatt kommen die Kinder immer wieder im Erzählkreis zusammen, um Fragen zu klären. Die übrige Zeit arbeiten sie frei alleine, mit Partner oder in Gruppen (siehe Smiley auf den Stationskarten) an den Stationen und wenden sich mit Fragen zunächst an den jeweiligen Stationsexperten.

Die einzelnen Stationen werden auf dem Laufzettel abgehakt. Antworten, die nicht auf den Arbeitsblättern notiert werden können, beantworten die Schüler entweder im Heft oder auf extra Blättern, die sie in einen speziellen Werkstatt-Ordner einheften.

Folgende zusätzlichen Anmerkungen können bei der Vorbereitung und Bearbeitung einzelner Stationen helfen:



Station „Unser Schulgarten“:

Falls es jahreszeitlich nicht passt oder die Schule keinen Schulgarten hat, können Samen in Blumentöpfen oder -kästen auf der Fensterbank gesät werden. Die Pflanztafel bietet lediglich eine Auswahl an Samen an und dient der Orientierung.

→ **Arbeitsblatt M6a** 2 3 4→ **Tabelle M6b** 2 3 4

Station „Vogelscheuche“:

Drahtkleiderbügel bekommt man in der Reinigung. Evtl. können sie auch von den Schülern mitgebracht werden. Alternativ verwendet man kleine Holzstäbe (z.B. Schaschlikspieße). Stoffreste können ebenfalls von den Kindern mitgebracht oder evtl. beim Fachbereich „Textiles Gestalten/Werken“ erfragt werden. Besonders schön ist es, wenn die Vogelscheuche ihren Platz in einem Blumenkasten findet. Alternativ wird sie in Knete gesteckt.

→ **Arbeitsblatt M10** 2 3 4

Station „Spuren“:

Die Lehrkraft stellt ein Tierbuch mit Abbildungen von Tierspuren (z.B. aus dem Sachkundeunterricht) zur Verfügung. Falls die Möglichkeit besteht, kann auch im Internet recherchiert werden. Besonders interessant wäre es, im Freien nach Tierspuren zu suchen.

Viel Spaß bereitet es den Schülern sicherlich auch, Tierspuren zu stempeln. Die Stempel werden entweder mitgebracht oder selbst gebastelt, z.B. mit Moosgummi und Holzklötzen. Die Schüler benötigen dann noch Stempel- oder Wasserfarben.

→ **Arbeitsblatt M11** 2 3 4

Station „Spiel“:

Die Kärtchen werden auf entsprechend farbigen Tonkarton kopiert und evtl. laminiert. Die grünen Karten sind Ereigniskarten, auf denen noch einmal kurz die Geschichte des Buches erzählt wird. Auf den roten Karten stehen Fragen zur Geschichte. Die Blankokärtchen können von den Schülern (oder der Lehrkraft) beschriftet werden. So ist es möglich, das Spiel individuell zu gestalten und an die Lerngruppe anzupassen.

→ **Anleitung M17** 2 3 4→ **Spielkarten M18 und 19** 2 3 4

Das Spielfeld liegt in Farbe bei, alternativ wird die Schwarz-Weiß-Vorlage koloriert. Die Kreise werden entsprechend der Buchstaben angemalt: b = blau, r = rot, g = grün. Die Quadrate in der Mitte sollen gemäß Beschriftung grün oder rot sein.

→ **Spielfeld M20** 2 3 4

Lösungen und Lösungsvorschläge:

Bei Fragen, die die Schüler frei beantworten oder bei denen sie ihre Meinungen und Erfahrungen angeben sollen, verstehen sich die angegebenen Lösungen als Beispiele.

→ **Lösungen und Lösungsbeispiele M21a bis d** 2 3 4

Es bietet sich an, die Werkstattarbeit mit dem Fotoapparat zu dokumentieren. Fotos und Arbeitsergebnisse können dann in einer Ausstellung anderen Klassen, Eltern und Lehrern präsentiert werden.

Tipps:**Lektüre:**

- Sven Nordqvist: Aufruhr im Gemüsebeet, Verlag Friedrich Oetinger GmbH, Hamburg 1991

Internet:

- www.labbe.de/zzebra: Pflanzanleitungen für die Fensterbank
- www.kidsadventure.ch: Beispiele für Tierspuren



Laufzettel



Name: _____

Station	Bearbeitet mit	Bearbeitet am	Kontrolliert
Titelblatt			
Frühlingsmorgen			
Petterssons Garten			
Unser Schulgarten			
Findus im Garten			
Hühner im Beet			
Der Konflikt			
Vogelscheuche			
Spuren			
Sprachspiele			
Hühnergerede			
Suchen und Zählen			
Bilderrätsel			
Zeichnen			
Spiel			





Stationskarten (2)

Station „Hühner im Beet“

😊😊 oder 😊😊😊

- ✎ Bearbeitet das Arbeitsblatt mithilfe des Buches.

Station „Der Konflikt“

😊😊😊

- ✎ Bearbeitet das Arbeitsblatt mithilfe des Buches.
- ✎ Schreibt die Antworten in euer Heft.

Station „Vogelscheuche“

😊😊😊

- ✎ Arbeitet mit dem Arbeitsblatt. Schreibt die Antworten in euer Heft.
- ✎ Bastelt selbst eine Vogelscheuche. Die Liste der benötigten Materialien findet ihr auf dem Arbeitsblatt.

Station „Spuren“

😊😊 oder 😊😊😊

- ✎ Bearbeitet das Arbeitsblatt mithilfe des Buches.
- ✎ Ihr braucht auch ein Blatt von eurem Zeichenblock und Stifte oder Stempel.

Station „Sprachspiele“

😊😊 oder 😊😊😊

- ✎ Bearbeitet das Arbeitsblatt mithilfe des Buches.
- ✎ Schreibt die Antworten in euer Heft.



Station „Titelblatt“ – Arbeitsblatt

1) Welchen Titel hat das Bilderbuch?



2) Wie heißt der Mann, der das Bilderbuch geschrieben und gezeichnet hat?



3) Welche Tiere kannst du auf dem Titelblatt sehen? Kreise ein.

Kuh	Schwein	Mäuse	Hamster	Tauben
Hühner	Wurm	Hund	Katze	Maulwurf



4) Was tut Pettersson?



5) Hast du eine Idee, warum er das tut? Erzähle und schreibe auf.



Station „Frühlingsmorgen“ – Arbeitsblatt

- 1) Betrachtet die erste Doppelseite im Buch. Erzählt euch dann gegenseitig, was ihr dort seht.

Beispiel:

Ich sehe einen Schmetterling!
Welche Farben hat er?

Der Schmetterling ist gelb
und rot und blau und grün.

Ich sehe Kühe!
Wie viele sind es?

Es sind sechs Kühe!
Ich sehe ...

Spielt weiter!



- 2) Woran erkennt ihr, dass Frühling ist? Verbindet richtig.

Bienen, Libellen und Schmetterlinge

krabbeln.

Die Vögel

blühen.

Käfer

singen und brüten.

Die Blumen

fliegen herum.



Station „Spiel“ – Spielregeln

Es können zwei bis vier Kinder mitspielen.

Einigt euch zunächst, ob ihr mit oder ohne „Rauswerfen“ spielen möchtet und ob das Zielfeld mit genauer Würfelzahl erreicht werden muss oder ob überzählige Würfelpunkte verfallen.

Spielvorbereitung:

- Ihr braucht einen Würfel und für jedes Kind eine Spielfigur.
- Legt die grünen Kärtchen mit der Rückseite nach oben als Stapel auf das grüne Feld.
- Legt die roten Kärtchen mit der Rückseite nach oben als Stapel auf das rote Feld.
- Alle Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt.

Spielverlauf:

- Der jüngste Mitspieler beginnt.
- Ihr würfelt und zieht um die gewürfelte Augenzahl vor in Richtung Ziel.
- Wenn ihr auf ein blaues Feld kommt, bleibt ihr stehen und das nächste Kind ist an der Reihe.
- Wenn ihr auf ein rotes Feld kommt, zieht ihr eine rote Karte vom Stapel in der Mitte und versucht, die Frage zu beantworten.
- Wenn ihr die Frage richtig beantwortet habt, dürft ihr noch einmal würfeln.
- Wenn ihr die Frage nicht beantworten könnt, müsst ihr stehen bleiben. In der nächsten Runde zieht ihr dann wieder eine rote Karte. Ihr dürft das rote Feld also erst verlassen, wenn ihr eine rote Frage richtig beantwortet habt.
- Wenn ihr auf ein grünes Feld kommt, zieht ihr eine grüne Karte vom Stapel in der Mitte und folgt den Anweisungen darauf.
- Gewonnen hat das Kind, dessen Spielfigur als Erste das Zielfeld erreicht.

- ☞ Wenn ihr die Antwort auf eine Frage nicht wisst, könnt ihr die Frage auch an ein anderes Kind weitergeben. Weiß keines der mitspielenden Kinder die Antwort, wird im Buch nachgesehen.
- ☞ Falls die Kärtchen „verbraucht“ sind, bevor eine Spielfigur das Zielfeld erreicht hat, werden die Kärtchen neu gemischt und wieder als Stapel auf die entsprechende Stelle in der Mitte des Spielfeldes gelegt, sodass wieder neu gezogen werden kann.



Station „Spiel“ – rote Spielkarten (2)

VORSCHAU

