

Inhalt

- S. 4 Vorwort
- S. 5-6 Kopiervorlagen Buchstaben
- S. 7-9 Übersicht und Umsetzungsbeschreibung aller Arbeitsblätter
- S. 10 Beschreibung der Förderbereiche und dazugehörigen Icons

Seite	Buchstabe	Inhalt
11-13	A	A - Ameise Amalia Ameisen auf meinem Bein - Ein Körperspiel / Aufstehen mit Amalia - Eine Entspannungsreise / Arbeitsblatt: Amalia sucht das A
14-15	B	B - Biene Bella Die Bienenfamilie - Ein Fingerspiel / Arbeitsblatt: Was die Biene alles mag
16-17	C	C - Clownfisch Conrad Meine Welt im tiefen Meer - Handspiel zum Thema Adverbien Arbeitsblatt: Buntes Treiben tief im Meer
18-20	D	D - Drache Drago Eine tolle Drachenwoche - Lied zum Thema Wochentage / Sockendrachen hier im Kreis - Bastelangebot für „Eine tolle Drachenwoche“ Arbeitsblatt: Drache Drago sucht Dinge
21-23	E	E - Ente Elena Ein Nest entsteht - Nonverbales Sitzkreisspiel / Rhythmusspiele mit Klanghölzern Arbeitsblatt: Achtung Küken, bleibt hellwach - viele Dinge sind im Bach
24-25	F	F - Fledermaus Frederike Du, Frederike - Lied zum Thema Wortarten / Arbeitsblatt: Frederike frisst
26-28	G	G - Grashüpfer Gustav Gustav, der Grashüpfer, lebt gar nicht gern allein - Instrumentales Spiellied Arbeitsblatt: Tiere auf Gustavs Wiese / Reimspiele zum Arbeitsblatt: Zwei auf Gustavs Wiese ...
29-31	H	H - Hofhund Hugo Ein tierisches Echo - Trommelndes Körperspiel / Hugo wacht im Hühnerstall - Nonverbale Sinnesspiele / Arbeitsblatt: Wohin gehörst du denn?
32-34	I	I - Igel Ida Ich bin der Igel Ida, ein Stacheltier - Spiellied am Oberkörper / Ida Igel ist ...! - Adjektive zum Reimen finden / Arbeitsblatt: Igel Ida im Regen
35-36	J	J - Jaguar Jasper Hast du das gehört? - Spaßige Anlautgeschichte Arbeitsblatt: Jaguar Jasper erkundet sein neues Zuhause
37-38	K	K - Katze Karlotta So ein Katzenleben - Handgestenspiel / Arbeitsblatt: Karlotta legt sich auf die Lauer
38-40	L	L - Libelle Lui Leckerbissen für Libelle Lui - Reimspiel / Arbeitsblatt: Schöner Lui
41-43	M	M - Möwe Matti Weißt du, wer ich bin? - Reimrätsel / Klingende Fantasiereise zur Entspannung Arbeitsblatt: Wo steckt das M?

Inhalt

Seite	Buchstabe	Inhalt
44-45	N	N - Nashorn Nayla Gemütliches Nashornleben - Körperspiel Arbeitsblatt: Nashorn Nayla und ihr Kind
46-47	O	O - Ohrwurm Olga Das ist Ohrwurm Olga - Reimspiel / Arbeitsblatt: Olga, hier fehlt doch etwas
48-49	P	P - Pony Paul Eine Woche auf dem Ponyhof - Spiellied zu Wochentagen Arbeitsblatt: Silbenklatschen auf dem Ponyhof
50-52	Q	Q - Qualle Quentin Qualle Quentin lebt im Meer (Teil 1) - Bastelangebot Becher-Qualle Qualle Quentin lebt im Meer (Teil 2) - Spiellied zu Adverbien mit der Becher-Qualle Arbeitsblatt: Quallen tummeln sich im Meer
53-54	R	R - Rotfuchs Riko Ich heiße Riko Rotfuchs - Spiellied zum Leben des Fuchses Arbeitsblatt: Welches Tier siehst du hier?
55-57	S	S - Seehund Selina Der lange Zeiger wandert rund - Reimspiel zur Uhrzeit Ruhiges Seehundleben - Taktile Entspannungsgeschichte zum Anlaut S Arbeitsblatt: Selina und ihre Freunde wollen spielen
58-59	T	T - Tausendfüßer Theo Theo krabbelt flink umher - Instrumentales Spiellied zu den drei Wortarten mit T Arbeitsblatt: Wohin krabbelt Theo?
60-61	U	U - Uhu Uri Ich bin der Uhu Uri - Taktile Buchstabenreim in der Handinnenfläche Arbeitsblatt: Uri sucht das U im Wald
62-63	V	V - Veilchenköpfelfe Viola Viola Vogel, gib gut Acht - Reimspiel im Stuhlkreis / Arbeitsblatt: Viola liebt den Nektar
64-65	W	W - Weinbergschnecke Walli Die Weinbergschnecke Walli kriecht neugierig umher - Spiellied zum Anlaut W mit Spielschnecke Arbeitsblatt: Wo ist die Zwei in diesem Garten?
66-68	X	X - Xetterling Xaver Xaver, bunter Schmetterling (Teil 1) - Basteln und Bewegen Xaver, bunter Schmetterling (Teil 2) - Reimspiel Arbeitsblatt: Es flattert rundherum ums Haus
69-70	Y	Y - Yak Yannis Buchstaben-Dreierlei - Sinnhaftes Erleben des Buchstaben Y Arbeitsblatt: Das Yak mit Zottelpelz
71-72	Z	Z - Ziege Zitronella Zick-Zack-Ziege (Teil 1) - Bastelangebot Zick-Zack-Ziege (Teil 2) - Reimen und Nachspuren Arbeitsblatt: Liebes Z, wo führst du hin?

Vorwort

Zur Handhabung der Reihe „Das lustige Tieralphabet“

Aus einem ursprünglichen Gesamtkonzept zum Thema Buchstaben und Zahlen entwickelte sich eine dreibändige Reihe mit unterschiedlichen Schwerpunkten, die langsameren Schülern, Kindern mit Sprachschwierigkeiten, aber auch Kindern mit einem kognitiven Förderbedarf ein entspanntes Lernen und besseres Verständnis für die vielfältige Welt der Buchstaben und Zahlen ermöglicht. Jeder Band der Reihe des Lustigen Tieralphabets verfolgt einen eigenen Schwerpunkt. Jedem Buchstaben des Alphabets ist in den drei Bänden stets das gleiche Tier zugeordnet (beispielsweise Frederike Fledermaus oder Nashorn Nayla).

In **Band 1** finden Lehrkräfte zu jedem Buchstabentier ein Sprachspiel, bei dem die Themen Silben, Reime und Wortarten wiederkehrend aufgegriffen werden. Diese sind eingebettet in Lieder zu bekannten Melodien, Rätsel oder Klangspiele. Zudem schließt sich stets ein thematisches Arbeitsblatt an.

Im **2. Band** laden die Buchstabentiere die Schüler noch einmal auf eine spannende Reise in die Welt des Alphabets ein - und zwar auf kreative Art und Weise. Es wird Spaßig, klebrig, bunt und schmackhaft! Alle 26 Buchstaben und die dazugehörigen Tiere werden mit unterschiedlichen Materialien wie Knöpfen, Zweigen und Pfeifenreinigern dargestellt, mit Farbe verewigt, gebacken oder gar getöpft.

In **Band 3** geht es um den Bereich Mathematik. Die bekannten Buchstabentiere führen mit Rechenspielen - bewegt oder im Stuhlkreis - und einem Arbeitsblatt durch die Welt des Rechnens im 10er- und 20er-Raum mit Addition und Subtraktion. Zudem werden die Bereiche Mengen, Abzählen, Bündeln und Ordnen behandelt.

Das lustige Tieralphabet stellt eine Ergänzung zu bestehendem Lehrmaterial der Schule dar und kann je nach Bedürfnis der Lehrkraft sowohl als Einzelband in den Schulalltag integriert werden, aber auch als komplette Reihe eingesetzt und eine Schulwoche rund um eines der Tiere herum gestaltet werden. Zum Beispiel könnte die Katze Karlotta die Woche bereichern, indem ein Sprachspiel, ein Arbeitsblatt rund ums Zählen ebenso wie eine Basteleinheit zum Einsatz kommen.

Eine **Zielgruppe** sind hier Erstklässler, die meist voller Freude und Spannung in ihren neuen Lebensabschnitt starten. In dieser Reihe soll jedes Kind spielerisch durch das Buchstaben-Labyrinth und die Welt des Zahlenraumes bis 20 geführt werden ohne ein Gefühl des Nicht-Könnens zu entwickeln. Eine weitere Zielgruppe sind Kinder unterschiedlichen Alters in Förderschulen. Durch die Kombination aller drei Bände kann eine besonders intensive Unterstützung in den Bereichen sinnhaftes Erleben, Kognitionsleistung, Abstraktion und Gemeinschaftserleben stattfinden.

Viel Freude beim Einsatz der Materialien wünschen Ihnen das Team des Kohl-Verlags und

Miriam Kaykusuz

Miriam Kaykusuz, Erzieherin und Heilpädagogin, ist verheiratet und Mutter dreier Kinder. Sie arbeitet nach langjähriger Tätigkeit in einem integrativen Kindergarten mittlerweile als pädagogische Fachkraft in einer Schule mit dem Förderschwerpunkt ganzheitliche Entwicklung. Seit Jahren befasst sie sich praxisnah, aber auch schreibend mit den Themen Inklusion und ganzheitliches Lernen. Hierzu entstanden bereits mehrere Fachbücher bei pädagogischen Verlagen.



A a

B b

C c

D d

E e

F f

G g

H h

I i

J j

K k

L l

M m

N n

O o



Übersicht und Umsetzungsbeschreibung aller Arbeitsblätter

Seite	Buchstabe	Titel	Umsetzung
13	A	Arbeitsblatt: Amalia sucht das A	Anlautsuche und Nachspuren <ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsam alle Motive deutlich sprechen • Anlaut A hören, Motive anderer Anlaute streichen • Mit Farbstift Wege von Ameise Amalia zu Nahrungsmitteln zeichnen • Den Buchstaben A, a nachspuren
15	B	Arbeitsblatt: Was die Biene alles mag	Ausmalbild und Nachspuren des Buchstaben B <ul style="list-style-type: none"> • Gespräch über das Leben im und um den Bienenstock • Motive mit deutlicher Aussprache des Anlauts B benennen • je nach Lesevermögen Wörter lesen • Den Buchstaben B nachspuren und Motive anmalen
17	C	Arbeitsblatt: Buntes Treiben tief im Meer	Nachspuren des Buchstaben C und anmalen der Fische <ul style="list-style-type: none"> • Jedes Kind spurt mit einem Bleistift die punktierten C's nach • Bild anmalen
20	D	Arbeitsblatt: Drache Drago sucht Dinge	Reimpaare finden <ul style="list-style-type: none"> • Motive jeder Bildreihe benennen • Passenden Reim in nebenstehender Reihe finden und mit je einem Farbstift verbinden • Motive anmalen
23	E	Arbeitsblatt: Achtung Enten, bleibt hellwach – viele Dinge sind im Bach	Anlaute und Endungen mit E/e finden <ul style="list-style-type: none"> • Nomen deutlich sprechen und Nomen anderer Anlaute durchstreichen • Gegenstände mit Anlaut E (Engel, Efeu, Großbuchstabe E, Elefant) werden mit der Abbildung des Erpels im oberen Bildrand mit einer Holzstiftlinie verbunden – Gegenstände mit der zusätzlichen Endung e werden per Farblinie zu Ente unten geführt (Erdbeere, Kleinbuchstabe e, Echse) • Die Buchstaben E und e nachspuren
25	F	Arbeitsblatt: Frederike frisst	Verschlungene Pfade mit dem Anlaut F <ul style="list-style-type: none"> • Pfade mit dem Finger nachspuren • Pfade mit unterschiedlichen Farben nachfahren • Buchstaben F/f nachspuren
27	G	Arbeitsblatt: Tiere auf Gustavs Wiese	Reimpaare finden <ul style="list-style-type: none"> • Motive jeder Reihe benennen • Reim in nebenstehender Reihe finden • Reimpaare mit je einer Farbe verbinden • Motive anmalen
31	H	Arbeitsblatt: Wohin gehörs du denn?	Nachspuren des Buchstaben H <ul style="list-style-type: none"> • das Blatt anmalen • die Tiere in unterer Bildhälfte an der Kästchen-Umrandung ausschneiden • Zuordnen der Tiere in die Kästchen der oberen Bildhälfte • mit dem Klebestift befestigen
34	I	Arbeitsblatt: Igel Ida im Regen	Groß- und Kleinbuchstaben I / i nachspuren <ul style="list-style-type: none"> • Regentropfen I mit hellblauem Stift nachspuren • Blumenstängel und Blütenstempel als kleines i mit hellgrünem Stift nachspuren • Igel anmalen
36	J	Arbeitsblatt: Jaguar Jasper erkundet sein neues Zuhause	Verschlungene Pfade führen zum Anlaut J <ul style="list-style-type: none"> • Der Jaguar sucht ein Weibchen: alle Pfade mit dem Finger nachspuren • den Weg zum Jaguarweibchen farbig nachfahren • Bild anmalen

Förderbereiche und dazugehörigen Icons

<p>Visuelle Wahrnehmung Auge-Hand-Koordination / Figur-Grund-Wahrnehmung / Kontraste erkennen Visuelles Fokussieren / Auge-Folgebewegungen / Räumliches Sehen</p>	
<p>Auditive Wahrnehmung unterschiedliche Klangdauer wahrnehmen / gegensätzliche Parameter (Tempo, Tonhöhe) erleben / Richtungshören / Auditives Fokussieren</p>	
<p>Taktile Wahrnehmung Lokalisation einzelner Berührungspunkte / taktile Reize aushalten lernen / Materialbeschaffung erleben / Gegensätze spüren können (glatt-rau, weich- hart)</p>	
<p>Feinmotorik Hand-Hand-Koordination / Auge-Hand-Koordination / Dreipunktgriff / Pinzet- tengriff / Kraftdosierung (bei Körperspielen mit Partner, Einsatz von Kleber) / Feinmotorische Ausdauer</p>	
<p>Grobmotorik Gleichgewicht und Balance / motorische Ausdauer / Kraftdosierung / Re- aktionsfähigkeit / Tempowechsel umsetzen / Körperschema (Körpergefühl verbessern, Körperteile kennen, motorische Fähigkeiten erleben)</p>	
<p>Mundmotorik Kräftigung der Lippen-, Zungen- und Mundmuskulatur / Verbesserung des Mundschlusses</p>	
<p>Sprache Sprechfreude unterstützen und steigern / grammatikalische Fähigkeiten ver- bessern / Satzlänge steigern / korrekten Satzbau entwickeln</p>	
<p>Sozialverhalten Frustration aushalten & diese mitteilen können / einen Beitrag zum Gesche- hen leisten können (durch Sprache, Geste, Teilnahme, eigene Ideen) / Ge- meinschaftserleben / Anpassen können (dem Angebot, bzw. der Gruppe)</p>	
<p>Ausdauer Angebotsdauer aushalten lernen / Fremdstrukturierung aushalten und an- nehmen (nach Vorgabe arbeiten) / Selbstorganisation und Selbststrukturie- rung verbessern (planendes Handeln) / Verhaltensregulierung</p>	
<p>Konzentration Konzentrationsspanne steigern</p>	
<p>Kreativität eigenständiges Entwickeln fantasievoller Ideen / Hinführung zu planvollem und eigenständigem Umsetzen</p>	
<p>Kognition Sachinhalte verinnerlichen / Abstraktionsvermögen steigern / Zusammen- hänge herstellen / Merkfähigkeitsspanne erhöhen</p>	

Ameisen auf meinem Bein – Ein Körperspiel

1. A-A-A, **wer** ist A-ma-li-a?

Sie ist `ne Ameise ganz klein und will in Kolonien sein.

A-A-A, wer ist A-ma-li-a?

2. A-A-A, **wo** lebt Amalia?

Sie lebt in einem Hügel drin, wo alle Ameisen gern sind.

A-A-A, Amalia ist da.

3. A-A-A, **was** macht Amalia?

Die Ameise läuft flink umher,
denn sie hat gar kein Futter mehr.

A-A-A, Amalia ist da.

4. A-A-A, **wie** hilft Amalia?

Sie sammelt tote Tierchen auf und
lockert so den Boden auf,

A-A-A, Amalia ist da.

5. A-A-A, **warum** Amalia?

Von ihrem Volk lernen wir viel, denn Gruppenarbeit ist das Ziel.

A-A-A, Amalia ist da.



Melodie: Ri-ra-rutsch, wir fahren mit der Kutsch

Benötigtes Material:

- Bildmaterial Ameise, Ameisenvolk, Ameisenhügel usw.
- eventuell Ameisenfigur
- Großbuchstaben A mit dickem Filzstift auf festem Din A4-Tonkarton gezeichnet

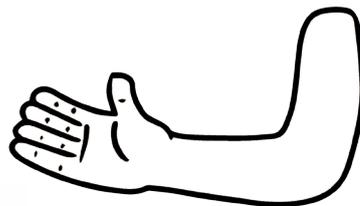
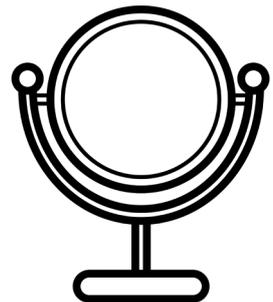
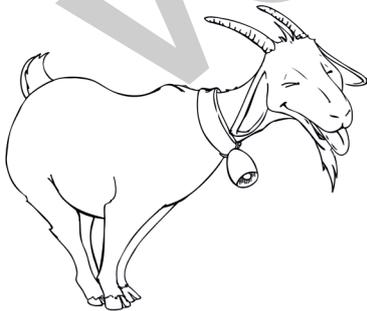
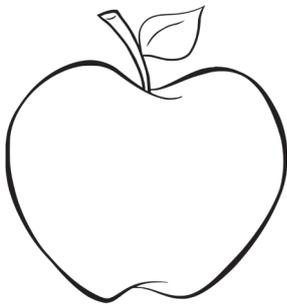
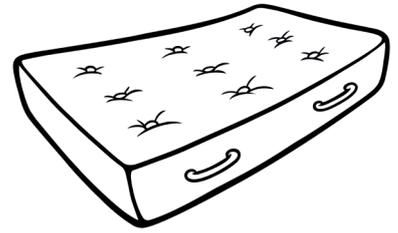
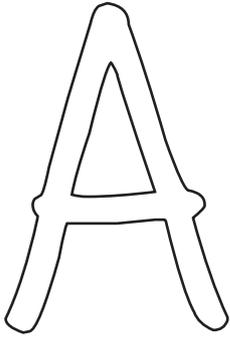
Umsetzung:

Nach gemeinsamer Betrachtung und Besprechung des Bildmaterials legt sich die Lehrkraft den Buchstaben-Karton gut sichtbar auf die Oberschenkel und spurt stets beim Singen des A-A-A den Buchstaben auf ihrem Schoß nach (jedes A bedeutet das Nachfahren einer Buchstabenseite). Bei nächster Strophe legt sich ein Schüler den Karton auf den Schoß. Bei einer späteren Wiederholung des Liedes kann das A auf dem Oberschenkel ohne Karton frei von allen Mitspielern zeitgleich mit gezeichnet werden.

Förderbereiche:



Arbeitsblatt: Amalia sucht das A



Die Bienenfamilie – Ein Fingerspiel



Die Faust, die wird ein Bienenstock, das ist sehr int`ressant.
Wildes Brummen, Summen, Fliegen, jetzt bin ich gespannt.

Der Daumen, der heißt Gerda und ist die Königin
Sie schaut sich um im Bienenstock, wer ist hier alles drin?

Der Zeigefinger, seht mal her, ist die Arbeiterin,
sie putzt und füttert und bewacht und fliegt zu Blumen hin.

Der Mittelfinger, seht mal her, ist heute eine Drohne,
das Männchen in dem Bienenvolk, darf hier nicht lange wohnen.

Der Ringfinger, ganz still und stumm, spielt heut´ ein kleines Ei,
bald schlüpft heraus ein Larvenkind und ist dann endlich frei.

Der kleine Finger, seht mal her, er windet sich umher,
die Arbeitsbiene füttert ihn, die Larve freut sich sehr.

Umsetzung:

Die geschlossene Faust wird als Bienenstock in Höhe des Oberkörpers gehalten. Das Fingerspiel wird in flottem Rhythmus gesprochen.

Je Vers wird, beginnend mit dem Daumen, ein weiterer Finger der geschlossenen Hand deutlich vor dem Oberkörper in die Höhe gestreckt.

Anschließend werden unterschiedliche Bilder zum Thema betrachtet: Biene, Larve, Drohne, Königin, Bienenstock, Wabe, Honig, Ei, Bienenvolk

Förderbereiche:



Weiterführende Spielideen:

Bienenstarkes Silbenhüpfen

Thematische Nomen mit dem Anlaut B werden von den Kindern genannt und von der Lehrkraft entweder schriftlich notiert oder als Bildmaterial gezeigt:

Bienenvolk, Bella, Bienenstock, Bienenkönigin, Bienenhonig

Mit Kreppklebeband klebt die Lehrkraft in Schrittabstand mehrere kurze Streifen an den Boden:

| | | | | | |

Ein Kind stellt sich vor den ersten Streifen, nennt eines der Nomen, klatscht es in Silben und

hüpfert es anschließend auf die Kreppklebestreifen, z.B. Bie-

Word?

netzwerk
lernen

zur Vollversion

Weißt du, wer ich bin? – Reimrätsel

Reimsätze:

1. Es reimt sich gut auf Löwe, ich bin eine Lach- (**möwe**).
2. So spitz wie eine Gabel, das ist mein gelber (**Schnabel**).
3. Ich schaffe jeden Hügel, ich strecke meine (**Flügel**).
4. Ich fliege übers Land und sitze gern am (**Strand**).
5. Mich sehen viele Leute, am Fuß hab ich Schwimm- (**häute**).
6. Wenn ich schrei, hört es jeder, wer Glück hat schnappt `ne (**Feder**).
7. Ich fresse für mein Leben gern, Wurm und Krebs und den See- (**stern**).
8. Das Wellenrauschen lieb ich sehr, am liebsten lebe ich am (**Meer**).



Umsetzung:

Die Lehrkraft liest jeden gereimten Satz rhythmisch vor, die Kinder ergänzen jeweils das Satzende. Sie kann dabei bei Bedarf entweder mit Gesten, dem Anfangsbuchstaben oder einem bereitgelegten Gegenstand als Symbol (Seestern-Sandförmchen, Feder) unterstützen.

Am Ende werden alle Sätze noch einmal gemeinsam in vollständiger Weise wiederholt. Zusätzlich wird dazu rhythmisch geklatscht/gerasselt oder mit Klangholzpaaren geklopft. Anschließend betrachten die Kinder passendes Bildmaterial und nutzen das Zusammensetzen als thematischen Einstieg des Themas Strand, Meer und Möwe und des Buchstaben M.

Förderschwerpunkte:



Weiterführende Spielideen: Groß oder klein, wie soll es sein?

Jeder Schüler legt ein Zeichenblockblatt im Querformat vor sich hin. Mit dem Bleistift werden drei Großbuchstaben M und Kleinbuchstaben m frei verteilt ins Bild geschrieben. Eine Buchstabenvorlage dient der visuellen Unterstützung.

Jeder Schüler nimmt sich einen Holzstift seiner Wahl. Die Lehrkraft nennt immer wieder eines der folgenden Wörter:

Schwamm – Blume – Klammer / Möwe – Marienkäfer – Muschel

Das Kind überlegt, ob der Themenbuchstabe im Wort groß oder klein geschrieben wird und sucht sich einen passenden auf dem Blatt aus. Dieser wird mit dem Holzstift nachgespurt, dann der Stift gewechselt und auf das nächste Wort gewartet. Die hier genannten Nomen können sich wiederholen und die Buchstaben auf dem Papier werden mit der Zeit immer bunter.

Mit Materialien zu den genannten Wörtern kann das Bild zusätzlich verziert werden:

Marienkäferaufkleber, Büroklammer, Bastelfeder in weiß oder schwarz, kleine Muschel, ein kleines Stückchen Schwamm, getrocknete Blüte

Klingende Fantasiereise zur Entspannung

Stellt euch vor, ihr liegt am Strand ----- . Der Sand ist weich und warm ----- . Die Sonne scheint auf dich und wärmt dein Gesicht ----- , die Arme ----- , deinen Bauch ---- und deine Beine und Füße ----- . Alles ist ganz friedlich ----- . Du atmest ganz tief ein ---- und wieder aus ---- . Du lauschst dem Rauschen der Wellen ----- . Und noch einmal atmest du tief ein ---- und wieder aus ----- .

Über uns schwebt **Matti**. Er hat seine Flügel ausgebreitet und lässt sich vom Wind treiben --- . Sein Schnabel reckt sich der Sonne entgegen. Er mag das **Meer** und den Strand. Heute nimmt er euch mit auf seinem Flug über das **Meer** ----- .

Auch ihr könnt heute fliegen. Spannt eure Füße und Zehen fest an ----- und lasst sie wieder locker. Spannt eure Beine an ----- und lasst sie wieder locker ----- . Auch Po und Rücken spannt ihr ganz fest an ---- und lasst wieder locker ----- . Und nun ganz fest die Hände und Finger strecken und anspannen und noch die Schultern dazu anspannen ----- und lasst wieder los --- --- . Den Kopf dreht ihr zart nach links ---- und nach rechts ---- und nochmal nach links ----- und nach rechts ----- . Der Kopf ist wieder gerade. Und nun das ganze Gesicht. Presst die Lippen fest aufeinander ---- , rümpft fest die Nase --- , kneift die Augen feste zu. Haltet die Spannung --- und lasst ganz locker --- . Euer ganzer Körper ist nun ganz leicht und gelöst ---- . Ihr atmet tief ein ---- und wieder aus ----- . Spürt euren ganzen Körper ---- . Die Füße, die Beine, den Po, den Rücken und Bauch, die Finger, die Arme, die Schultern und euer Gesicht. ----- . Ihr seid ganz leicht und schwebt zu **Matti**. Unsere **Möwe** wartet schon auf euch ----- .

Der Strand, die Häuser, die **Muscheln** und Steine ----- . Alles wird immer kleiner, und wir steigen immer höher ----- . Wir haben keine Angst ---- . **Matti** passt auf uns auf ----- .

Wir treiben im Wind ----- , wie eine Möwe schweben wir durch die Lüfte und lassen uns treiben. Du bist ganz ruhig ----- . Du atmest tief ein -- und aus -- .

Wir schauen hinunter auf das Wasser. Es glitzert und schlägt kleine Wellen ----- . Ganz nah sehen wir ein Schiff vorbeiziehen. Es fährt langsam und schwer durch das **Meer** ----- .

Es hupt uns zu und fährt weiter auf seinem Weg Richtung Hafen. Wir fliegen weiter ----- .

Die Sonne wärmt unseren Körper ----- . Wir lauschen dem Rauschen der Wellen ----- .

Es wird Zeit für den Rückweg -- . Wir verabschieden uns von **Matti**. Wir sehen uns bald wieder. Langsam trägt der Wind uns wieder zurück zum Strand ---- . Du atmest tief ein -- und aus -- . Wir landen sicher auf dem Sand -- . Öffne deine Augen und bewege ganz langsam deinen Körper. Kreise die Füße, lockere deine Beine, schüttele sacht deine Hände und Finger, lasse die Schultern kreisen. Du kommst wieder hier bei uns an --- .

Und noch einmal atmest du tief ein -- und wieder aus -- .

Lausche noch dem Rauschen der Wellen und denke an den Strand -- , das Wasser -- und die **Muscheln** -- . Unser Tag am **Meer** endet nun. -----

Hinweis 1:

Jedes Kind baut sich vor Beginn der Entspannung aus Isomatten, Decken, Chiffontüchern, Turnreifen o. a. in der Turnhalle einen gemütlichen Platz zum Entspannen und Träumen.

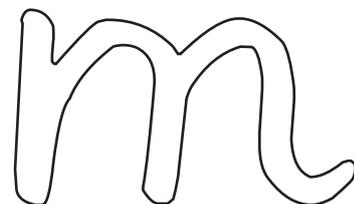
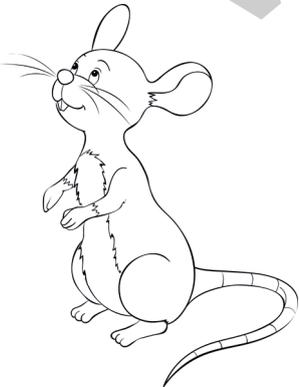
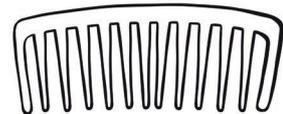
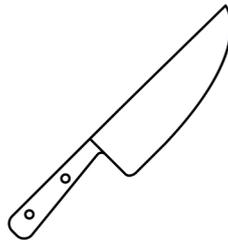
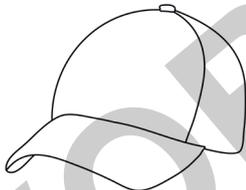
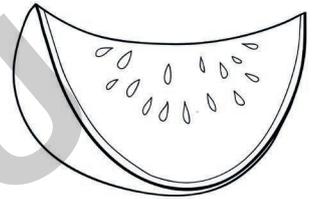
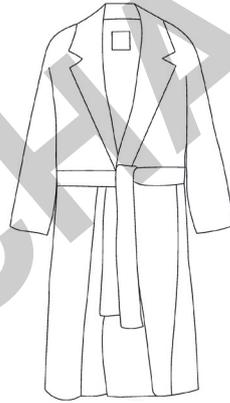
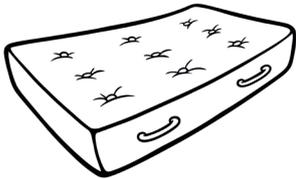
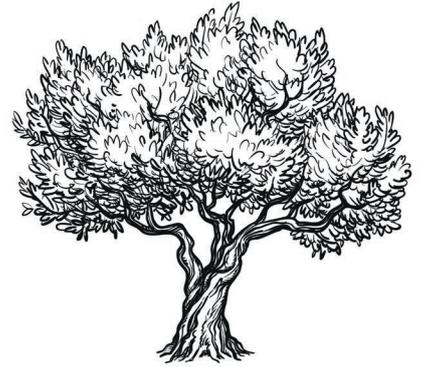
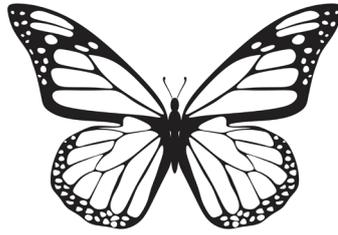
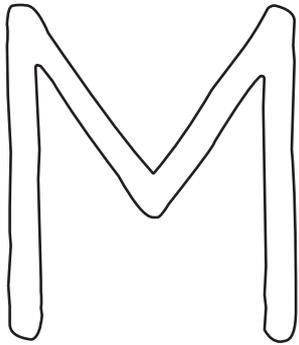
Hinweis 2:

Die --- Zeichen symbolisieren kurze Sprechpausen. Der Schluss der Fantasiereise dient der psychischen und physischen Rückholung in das Schulgeschehen und soll zudem Schwindel vermeiden.

Hinweis 3:

Ein leise nachklingendes Instrument, wie Triangel oder kleine Klangschale, wird bei allen M-Wörtern zart angeschlagen. Jedes Kind lauscht dem Geräusch. Am Ende der Fantasiereise erinnert sich die Klasse noch einmal gemeinsam an die

Arbeitsblatt: Wo steckt das M?



Qualle Quentin lebt im Meer (Teil 1) – Bastelangebot Becher-Qualle

Benötigtes Material:

- gesäuberter Joghurtbecher je Kind
- Flüssigkleber
- ein oder mehrere Permanentstifte
- Bindfaden und Stopfnadel, evtl. eine Prickelnadel
- kleine Holzperle je Kind
- helles Krepppapier (weiß, hellblau, hellgrün, rosa und/oder gelb)

Umsetzung:

Jedes Kind stellt seinen Joghurtbecher verkehrt herum auf den Tisch und malt ein fröhliches Gesicht auf eine Becherseite.

Mittig auf der Becherunterseite wird mit der Prickelnadel ein Loch durchstoßen. Mit einer Nadel wird nun ein Faden durch eine Perle gezogen und ein Knoten um die Perle gebunden. Anschließend wird die Nadel mitsamt dieser angebundener Holzperle durch das eingestochene Loch gezogen. Die Perle hält die Schnur am Becher fest und ersetzt einen Knoten.

Die Lehrkraft schneidet jedem Kind einen sehr schmalen Krepppapierstreifen (ca. 1cm Breite) seiner Wunschfarbe ab. Dieser wird in ungefähr sechs gleichlange Stücke geteilt. Diese stellen später die Fangarme der Qualle dar. Rund um den Rand des Becherdeckels wird Flüssigkleber aufgetragen und die Kreppstreifen angeklebt. Der Rest des Streifens hängt jeweils herunter.

Wird die Qualle nun an der Schnur gehalten und bewegt, flattern die Tentakel sacht umher.

Förderschwerpunkte:



Arbeitsblatt: Quallen tummeln sich im Meer



Q
q

