Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4–6
Spielerische Übungen zum Hörverstehen 6
Anleitung zum Lösen der Hörspur 7

Hörspur – Pirat Pit geht auf große Fahrt 8/9
Hörübung – Pirat Pit geht auf große Fahrt 10–12

Hörspur – Im tiefen, blauen Meer 13/14
Hörübung – Im tiefen, blauen Meer 15–17
Kreuzworträtsel – Im tiefen, blauen Meer 18

Hörspur – Auf Schatzsuche 19/20
Hörübung – Auf Schatzsuche 21–23

Hörspur – Die Schatzkarte 24/25
Hörübung – Die Schatzkarte 26–28
Hörübung – Wo ist der Schatz? 29

Hörspur – Der Weg zum Schatz 30/31
Hörübung – Der Weg zum Schatz 32–34

Hörspur – Auf der Suche nach dem goldenen Schlüssel 35–37
Hörübung – Auf der Suche nach dem goldenen Schlüssel 38–40
Domino – Auf der Suche nach dem goldenen Schlüssel 41
Mal-/Schreibanregung – Der Piratenschatz 42

Hörspur – Pirat Pit kauft ein 43/44
Hörübung – Pirat Pit kauft ein 45–47

Hörspur – Ein großes Piratenfest 48/49
Hörübung – Ein großes Piratenfest 50–52

Hörspur – Die Piratenmannschaft 53/54
Hörübung – Die Piratenmannschaft 55–58

Hörübung – Gesucht wird … 59
Schnipseljagd – Wer findet den Piratenschatz? (1)–(4) 60–63
Piratenurkunde 64

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Vorwort

„Wenn du sprichst, wiederholst du nur das, was du sowieso schon weißt.
Wenn du aber zuhörst, kannst du unter Umständen etwas Neues lernen.“
Dalai Lama

Zuhören und vor allem das verstehende Zuhören ist eine wichtige Schlüsselkompetenz im Lebensalltag der Kinder. Sie ist unter anderem eine elementare Lernvoraussetzung für den Schriftspracherwerb. Richtig Zuzuhören ist immer auch soziales Handeln.
Hörspurgeschichten sind eine besonders motivierende Möglichkeit, Kinder zum genauen Zuhören zu animieren sowie das verstehende Zuhören auf spielerische Weise zu trainieren und zu fördern.
Hörspurgeschichten funktionieren wie „Lesespurgeschichten“ und sind eine Art „Schnitzeljagd“ im Klassenraum. Sie sind in kleine Textabschnitte unterteilt, die sich die Kinder nach und nach anhören. Um die einzelnen Textabschnitte zu kennzeichnen, enthalten die kürzeren Texte Sprechpausen, während bei den längeren Texten ein Signalton verwendet wird.
Dabei schauen die Kinder sich ein entsprechendes Wimmelbild zur Hörspur an. Dort müssen sie das passende Bild zum jeweiligen Textabschnitt finden. Neben den Bildern finden die Kinder Buchstaben. Diese Buchstaben müssen nach und nach in entsprechende Lösungskarten eingetragen werden. Dann hören die Kinder den nächsten Textabschnitt und suchen wieder das passende Bild bzw. den entsprechenden Buchstaben auf dem Wimmelbild. So verfahren die Kinder so lange und verfolgen die Hörspur auf dem Wimmelbild, bis alle Buchstaben gefunden und in die Lösungskarte eingetragen worden sind. Am Ende ergibt sich ein Lösungswort.
Die Hörspurgeschichten werden in zweifacher Differenzierung angeboten und sind mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:

= leicht

= schwer

Die leichtere Version der Hörspurgeschichten zeichnet sich durch sehr reduzierte Texte und einfache, kurze Sätze aus. Die schwerere Version der Hörtexte beinhaltet einen umfangreicheren Wortschatz und komplexer gebaute Sätze. Alle Hörspurgeschichten werden Ihnen in Textform zur Verfügung gestellt.
Für jede Hörspur gibt es im Anschluss Arbeitsblätter, die die Schlüsselwörter mit verschiedenen Übungen (wie z. B. Fragen zum Text, Multiple-Choice-Übungen, Richtig-falsch-Antworten, Suchsel, Lückentexte etc.) aufgreifen. Tipp: Die Kinder sollten die Möglichkeit haben, die entsprechende Hörspur beim Lösen der Aufgaben ein weiteres Mal anzuhören. Dies kann je nach Leistungsstand der Kinder z. B. noch einmal vor der Bearbeitung der Arbeitsblätter geschehen oder aber begleitend zum Lösungsprozess. Die Arbeitsblätter werden in dreifacher Differenzierung angeboten und mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:

= leicht

= mittel

= Zusatzaufgabe

= schwer (meistens mit Bezug auf den schwereren Hörtext)

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Zu einigen Hörtexten gibt es noch zusätzliche spielerische Arbeitsblätter, die z. B. zur Vertiefung und Festigung des Wortschatzes, als „Lückenfüller“ für besonders schnelle „Arbeiter und Arbeiterinnen“ oder als Hausaufgaben genutzt werden können.
Um Kopieraufwand und -kosten zu sparen, können die Wimmelbilder in geringer Anzahl (ca. drei bis vier, je nach Klassenstärke und verfügbarem Raum) kopiert und z. B. an strategisch günstigen Punkten im Klassenraum aufgehängt (oder an sogenannten „Zuhörstationen“ ausgelegt) werden. Die Kinder müssen dann immer wieder leise zu den Wimmelbildern hinlaufen, um die Aufgabe lösen zu können. Für die Kinder ist das Lernen mit Bewegung gerade in den ersten beiden Schuljahren deutlich besser und vor allem viel motivierender, da sie nicht so lange still sitzen müssen bzw. noch nicht können. Es fördert dabei nicht nur die Konzentrations-, sondern auch die Merkfähigkeit der Kinder.
Die Hörspuren können sowohl zum Trainieren des Hörverstehens im Deutschunterricht als z. B. auch in der Freiarbeit, der Wochenplanarbeit oder im Förderunterricht angewendet werden. Sie können im Klassenverband, in Einzel- und Partnerarbeit oder auch in kleinen Gruppen gelöst werden. Jedes Kind benötigt eine Lösungskarte zum Ausfüllen. Diese können Sie z. B. vor dem Kopieren an der gestrichelten Linie abtrennen und dann in gewünschter Anzahl für die Kinder vervielfältigen. Die Lösungskarten können jedoch auch laminiert und dann von den Kindern mit wasserlöslichem Stift beschriftet und so mehrfach genutzt werden. Eine anschließende Selbstkontrolle mit Lösung ist durch das Zusatzmaterial möglich.
Für die Arbeit mit den Hörtexten benötigen Sie entweder einen CD-Player, Tablets, Smartphones oder MP3-Player sowie evtl. Kopfhörer für die Einzelarbeit und einen Internetzugang, um die QR-Codes mit einem entsprechenden Reader auslesen zu können.
Die Hörspuren können z. B. mithilfe der CD im Klassenverband gehört und gelöst werden. Es sind aber z. B. auch „Zuhörstationen“ mit MP3-Playern möglich, an denen die Kinder in Gruppen, mit Partnern oder alleine arbeiten können. Die Hörtexte können über verschiedene Programme abgespielt werden, z. B. Windows Media Player®, VLC Media Player® oder iTunes®.

VORSCHAU

Spielerklärung „Schnipseljagd – Wer findet den Piratenschatz?“ (S. 60–63)

Benötigtes Material: kopierte QR-Codes (S. 60–63), Tablets oder Smartphones, QR-Code-Reader, Internetzugang, ein Piratenschatz

Es bietet sich an, für die Kinder eine „Schnipseljagd“ in der Schule durchzuführen und eine „Hörspur“ mit kleinen Rätseln durch das Schulgebäude zu legen. Dafür werden die QR-Codes ausgedruckt, an der gestrichelten Linie auseinandergeschnitten und an der durchgezogenen Linie zusammengefaltet, sodass Text und QR-Code außen liegen. Die zusammengefalteten Zettel werden mit dem QR-Code nach vorne an den entsprechenden Stellen im Schulgebäude verteilt und aufgehängt (z. B. an die Türen geklebt). Die Lösung auf der Rückseite dient Ihnen dabei als Kontrollmöglichkeit für den Text, der sich hinter den QR-Codes verbirgt.
Die Kinder werden am besten in kleine Gruppen eingeteilt (ca. vier bis fünf Kinder), die dann etappenweise der Hörspur folgen. Sie laufen mit Tablets bzw. Smartphones von QR-Code zu QR-Code und scannen ihn ab. Die Hörtexte werden dann automatisch online abgespielt. Hierfür wird natürlich ein Internetzugang und ein entsprechender QR-Code-Reader benötigt. Die Kinder hören die Hinweise und gehen der Hörspur von Ort zu Ort nach. Wenn sie der Hörspur richtig folgen, finden sie am Ende einen Piratenschatz.

netzwerk lernen
zur Vollversion

Besonders schön ist es, wenn die Kinder am Ende eine tatsächliche „Schatztruhe“ finden. Sie kann z. B. aus einem beklebten Schuhkarton o. Ä. gebastelt sein. In dem „Schatz“ können sich z. B. kleine essbare „Goldmünzen“, Bonbons in goldenem Papier, ein neues Spielzeug für die Klasse, ein Gutschein für einen schönen gemeinsamen Ausflug (zur nächsten Eisdiele, zum Park, Spielplatz o. Ä.) oder ein spannendes neues Spiel befinden.

Spielerische Übungen zum Hörverstehen

Die spielerischen Übungen zum Hörverstehen können sowohl zur Einstimmung auf die Unterrichtseinheit bzw. zum Einstieg in die Stunde als auch als immer wiederkehrende Übung genutzt werden, um das aufmerksame Zuhören der Kinder zu trainieren. Dabei kann mit den Kindern thematisiert werden, worauf es beim Hörverstehen ankommt (wie z. B. konzentriertes Zuhören, Zuhörhaltung einnehmen, Störgeräusche ausblenden, auf das Wesentliche konzentrieren, Informationen auswählen und filtern, Informationen speichern etc.).

- **Geräusche identifizieren:** Mit verschiedenen Gegenständen Geräusche machen (z. B. Papier zusammenknüllen, Tafel rauf- und runterschieben, Fenster öffnen etc.). Die Kinder lauschen bei geschlossenen Augen und müssen das Geräusch identifizieren.
- **Geräusche orten:** Die Kinder müssen mit geschlossenen Augen hören, aus welcher Richtung ein Geräusch kommt.
- **Stille Post:** Ein Wort oder Satz wird im Stuhlkreis von Kind zu Kind weitergeflüstert.
- **Ich packe meine Koffer:** Ein Koffer wird reihum mit immer neuen Sachen gepackt. Die Kinder müssen sich die immer längere werdende Wortreihe merken.
- **Malgeschichten** (kann von den Kindern auch in Partner- oder Gruppenarbeit durchgeführt werden): Sie oder ein Kind gibt Anweisungen (z. B. „Ein roter Papagei sitzt auf einem Ast. Über ihm scheint auf der linken Seite die Sonne …“). Die Kinder müssen ein Bild nach den Anweisungen malen.
- **Roboterspiel:** Die Kinder sind Roboter, die sich nach genauen Anweisungen bewegen (z. B. „Hebe den rechten Arm, das linke Knie, …“) oder eine Tätigkeit ausführen müssen (z. B. „Gehe zum Regal und hole das Mathebuch, …“). Variation: Die Kinder müssen nach Anweisungen einen Parcours bewältigen (z. B. „Gehe links um den Stuhl herum. Steige über die Bank …“).
- **Suchspiel** (Variation vom Roboterspiel): Die Kinder müssen nach Anweisung einen versteckten Gegenstand finden (z. B. „Gehe zum mittleren Schrank. Öffne die rechte Tür. Schaue in das unterste Regal …“).
- **Merkspiel:** Den Kindern werden verschiedene Begriffe (z. B. aus einem bestimmten Themengebiet, in diesem Fall „Piraten“) genannt. Sie müssen sich so viele Begriffe wie möglich merken und diese wiederholen.
- **Ist doch logisch!** (Variation vom Merkspiel): In einer logischen Reihe (z. B. Obst: Apfel, Birne, Melone, Banane etc.) verbirgt sich ein falsches Wort, wie z. B. „Schokolade“, das die Kinder identifizieren müssen. Anschließend müssen sie die Reihe ohne das falsche Wort aus dem Gedächtnis wiederholen.

Viel Spaß beim Einsatz der Hörspuren wünscht Ihnen

Petra Mönnig

netzwerk lernen

zur Vollversion

Anleitung zum Lösen der Hörspur

1. Höre dir den ersten Textabschnitt an.
2. Schaue dir das Wimmelbild an.
3. Suche nach dem passenden Bild zum Textabschnitt.
4. Merke dir den Buchstaben, der neben dem Bild steht.
5. Schreibe den Buchstaben auf die Lösungskarte.
6. Höre den nächsten Textabschnitt.
7. Schaue dir wieder das Wimmelbild an.
8. Suche wieder nach dem passenden Bild und Buchstaben.
9. Schreibe den Buchstaben auf die Lösungskarte.
10. Mache immer so weiter, bis du alle Textabschnitte gehört und alle Buchstaben in die Lösungskarte eingetragen hast.
11. Welches Lösungswort ergibt sich?

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Hörspur – Pirat Pit geht auf große Fahrt (🔊 Track 1)

Pirat Pit packt seinen Seesack. Er nimmt mit:
seine Augenklappe,
seine Hose,
sein Kopftuch,
sein Fernrohr,
seinen Säbel,
seine Stiefel,
sein Hemd
und seinen Papagei.

Hörspur – Pirat Pit geht auf große Fahrt (🔊 Track 2)

Pirat Pit packt seinen alten Seesack.
Er ist aufgeregt. Denn es geht auf große Fahrt.

Zuerst sucht er seine Augenklappe. Wo ist sie bloß?
Schon hat er sie gefunden und steckt sie in den Seesack.

Dann braucht er noch seine Hose. Sie hat Löcher. Deshalb näht er noch schnell Flicken auf die Hose.

Auch sein gestreiftes Kopftuch darf nicht fehlen. Es schützt ihn bei Wind und Wetter.

Sein Fernrohr ist besonders wichtig. Nur damit kann er weit über das Meer schauen.

Seinen Säbel darf er natürlich auch nicht vergessen. Er muss ihn nur noch ein wenig schärfen.

Fast hätte er nicht an seine Stiefel gedacht. Die muss er aber erst noch einmal richtig blank reiben.

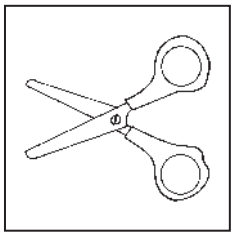
Und dann braucht er noch sein Hemd. Auch das hat viele Löcher und muss erst noch geflickt werden.

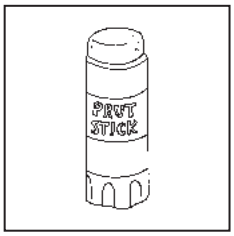
Aber am wichtigsten ist sein Papagei Plappermaul. Ohne ihn wird es sonst zu langweilig auf der langen Reise.

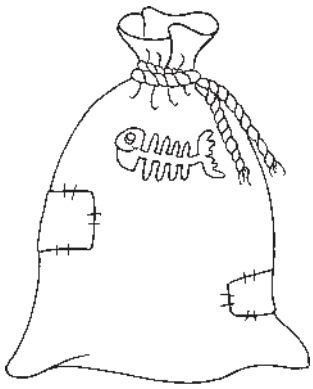
VORSCHAU

LÖSUNGSKARTE: Pirat Pits Papagei Plappermaul frisst gerne …

netzwerk lernen
zur Vollversion

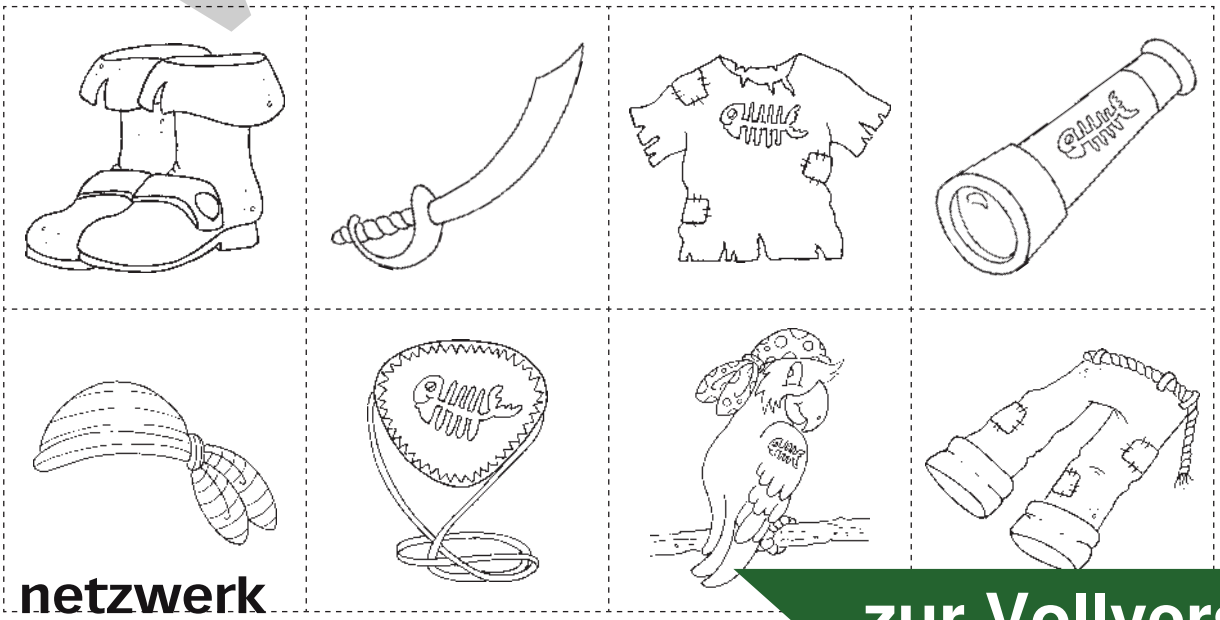






Pirat Pit packt seinen Seesack.
Er nimmt mit:

①	②	③	④
⑤	⑥	⑦	⑧



VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Fülle die Lücken im Text aus. Diese Wörter helfen dir dabei:

Quallen	Muscheln	Krake	Pferd	Zähnen	Krebs	Meer
Wasser	Flossen	Erde	Säugetiere	Scheren	Armen	Fische

Im blauen Meer schwimmen viele bunte _____.

Hier schwimmen auch Haie mit scharfen _____.

Und es gibt riesige Wale mit großen _____.

Sie sind die größten Säugetiere der _____.

Die Delfine gleiten durch das _____.

Sie sind auch _____ und keine Fische.

Im _____ schweben Seesterne durch das Wasser.

Sie fressen gerne _____.

Der _____ läuft auf dem Meeresboden herum.

Er hat zwei große _____. Damit fängt er seine Nahrung.

Ein _____ hat acht lange Arme.

Mit den _____ kann er sich im Wasser bewegen.

Das Seepferdchen sieht aus wie ein _____.
Es ist aber ein Fisch.

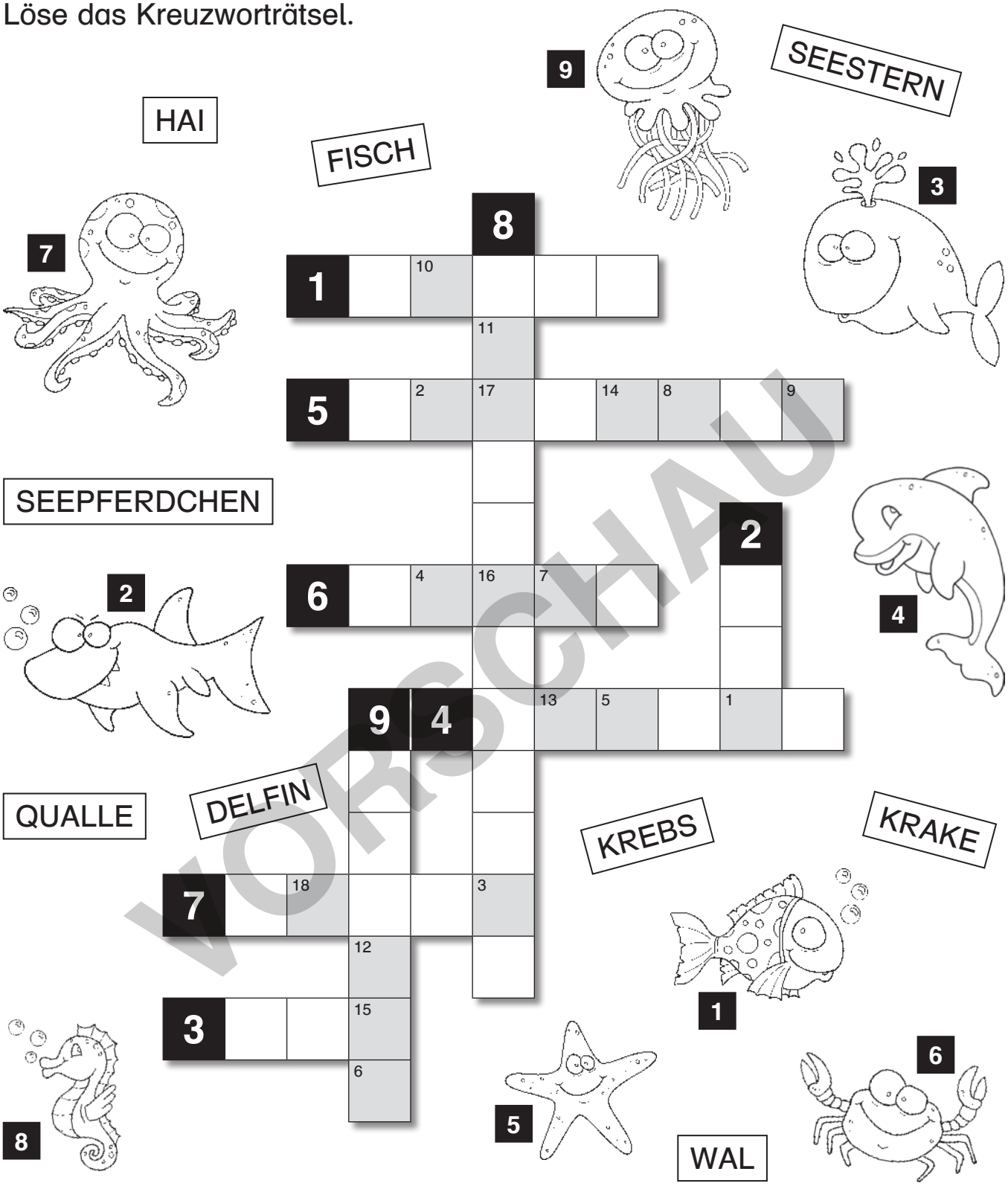
Die _____ haben einen durchsichtigen Körper.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Löse das Kreuzworträtsel.



Lösungssatz:

1			2	3	4	5	6	7	8	9		10	11	12	13
	M	M									V				

14		15		16			17	18	
	O		L		T	I			E

netzwerk lernen
zur Vollversion

1 Beschrifte die Bilder. Die Purzelwörter helfen dir dabei.

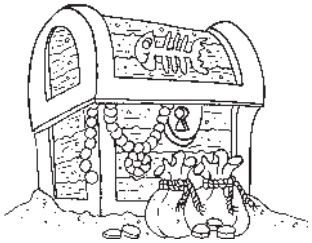
2 Nummeriere die Bilder in der richtigen Reihenfolge.

euKzr **Schkateratz** **felSchau** **tzSach**

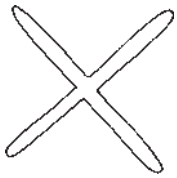
Beger **öleHh** **menPal**

alWd **tteurmuLch**

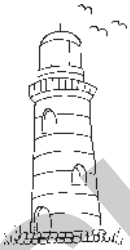
aSnd



A

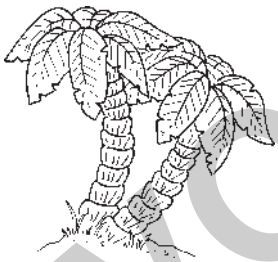


R

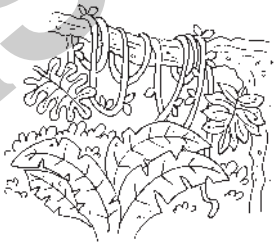


C

A

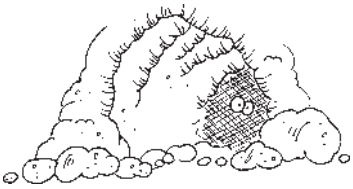


H

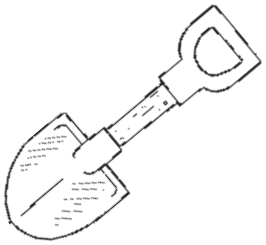


E

P



N



Z

T

Lösungswort: Der ___ I ___ ___ ___ ___ S ___ T

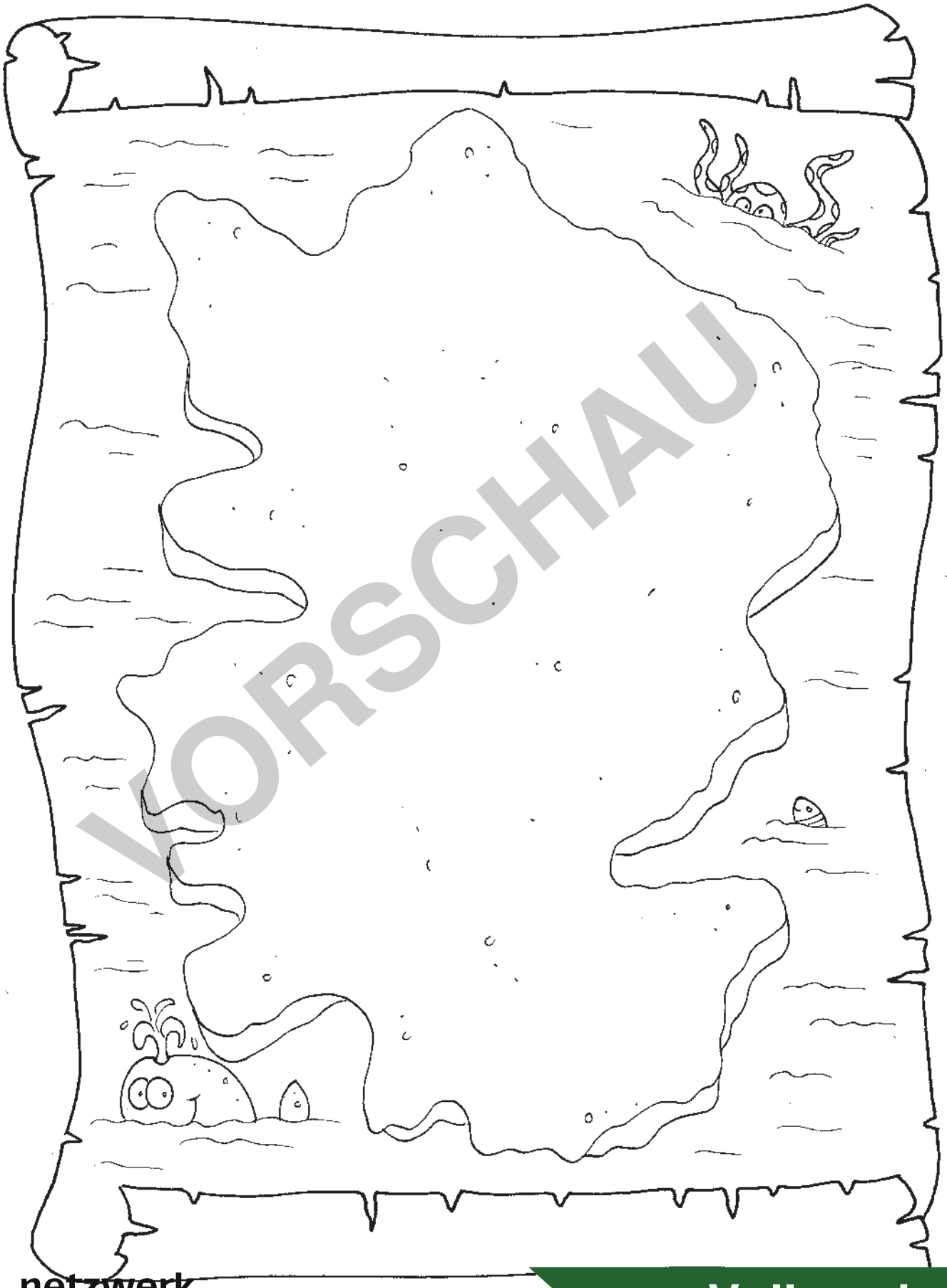
1 2 3 4 5 6

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Wo ist der Schatz? Höre gut zu und zeichne die Schatzkarte.



VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Fiete schwimmt von Tier zu Tier. Zeichne den Weg ein.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Beantworte die Fragen zur Geschichte.

1. Warum geht Pirat Pit einkaufen?

2. Was kauft er zuerst?

3. Welche zwei neuen Kleidungsstücke kauft er?

4. Er kauft noch etwas blau-weiß Gestreiftes. Was ist es?

5. Welches Schmuckstück kauft er?

6. Was kauft er für Papagei Plappermaul?

7. Wie sehen die Socken aus, die er kauft?

8. Wo legt Pirat Pit sein restliches Gold und Silber hinein?

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion