

Download

Sabine Reichel

Geräusche ordnen

Hörverstehen fördern im Deutschunterricht
der Klassen 1 und 2



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

 Auer

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

**Download
zur Ansicht**

Geräusche ordnen

Geräusche nach bestimmten Kriterien ordnen, fehlerhafte Signale herausfiltern und Zusammenhänge beziehungsweise Gemeinsamkeiten von Höreindrücken im kommunikativen Austausch erfassen – das sind die zentralen Anliegen der folgenden Unterrichtsvorschläge.

Geräuschememory®		Geräusche ordnen Übung 1
Fach:	Deutsch/Sachunterricht	
Niveaustufe:	2	
Das braucht man:	Wortkarten <i>Geräuschememory®</i> (KV), Filmdosen, Materialien wie Reis, Sand, Steinchen, ... zum Befüllen der Filmdosen, Arbeitsblatt <i>Mein Geräuschememory®</i> (KV)	
Zeitbedarf:	2 Schulstunden	
Ziele/Kompetenzen:	Anwenden der Spielregeln des Memory®-Spiels, Sortieren von Filmdosen nach Art der Geräuschquellen, Schildern von Höreindrücken, Gestalten eines eigenen Geräuschememorys®	
<p>Jedes Kind erhält eine <i>Wortkarte</i> und wird angehalten, seinen Partner zu finden. Es darf nicht gesprochen, sondern nur das Geräusch erzeugt werden. Die Schüler erkennen im Anschluss, dass es sich bei diesem Spiel um eine Form des Memorys® handelt.</p> <p>Nun erhält jedes Kind eine mit Material gefüllte Filmdose, die nicht geöffnet werden darf. Immer vier Dosen gehören zusammen.</p> <p>Durch Schütteln und gezieltes Hinhören sollen die Schüler ihre Gruppe finden. Ob sie richtig gehört haben, wird im Anschluss überprüft, indem die Kinder die Dosen öffnen und den Inhalt vergleichen.</p> <p>Im Folgenden erstellen die Kinder in ihrer Gruppe ein eigenes Geräuschememory®. Dazu verwenden sie das <i>Arbeitsblatt</i>.</p>		

Wortkarten *Geräuschememory*®



bellen	bellen
singen	singen
lachen	lachen
weinen	weinen
miauen	miauen
piepsen	piepsen
niesen	niesen
schmatzen	schmatzen
zischen	zischen
gähnen	gähnen
schnalzen	schnalzen
grunzen	grunzen
wiehern	wiehern

Download zur Ansicht

Mein Geräuschememory®



1. Gestalte selbst ein Geräuschememory®. Finde dafür Wörter, die Geräusche machen. Du kannst die Dinge, Instrumente oder Tiere auch zeichnen.
2. Schneide die Karten dann aus und spiele das Geräuschememory® mit deinem Partner.



Download
zur Ansicht

Einer raus		Geräusche ordnen Übung 2
Fach:	Deutsch	
Niveaustufe:	3	
Das braucht man:	Hörtracks 1 bis 3, Wortkarten <i>Einer raus</i> (KV), Arbeitsblätter <i>Einer raus</i> (KVs), ggf. Aufnahmegerät	
Zeitbedarf:	2 Schulstunden	
Ziele/Kompetenzen:	Förderung des systematischen und kategorisierenden Zuhörens, Erzeugen von Hörrätseln, Schildern und Bewerten von Höreindrücken	

Beim Spiel *Einer raus* erhalten die Schüler vier Begriffe (z. B. Tasse, Becher, Glas, Schrank) und sollen herausfinden, welches Wort nicht zu den anderen passt. Nun hören die Kinder die Geräuscherätsel und finden die Fehler, denn auch hier passen nur drei der vier Geräusche zueinander. Im Anschluss sollen sie sich zusammen mit ihrem Partner selbst solche Geräuscherätsel überlegen. Die Gruppen stellen ihr Geräuscherätsel ihren Mitschülern, die dieses dann erraten müssen. Die Rätsel können nach der Präsentation mit einem Aufnahmegerät aufgenommen werden. Zur Sicherung eignet sich das *Arbeitsblatt*, das in zwei Differenzierungsstufen zur Verfügung steht.

Lösungen der Arbeitsblätter:
 S. 5: 1. Einer raus – 2. Es gibt vier Wörter. Eines passt nicht dazu. – 3. Gänseblümchen, Maus, Butter, Milch – 4./5. individuelle Lösung
 S. 6: 1. Es gibt vier Wörter. Eines passt nicht dazu. – 2. Das Wort *lieben* passt nicht dazu, weil die anderen Verben mit Papier erzeugt werden. – 3. Specht, Wasserfall, Löwe, Tomate – 4. individuelle Lösung

Wortkarten *Einer raus*

Einer raus	
Tasse	Glas
Becher	Schrank
Hund	Katze
Maus	Wal

► Vergrößern Sie die *Wortkarten* auf DIN A3. Sie können diese auch laminieren, um sie haltbar zu machen.

Einer raus



1. Heute hast du ein neues Geräuschespiel kennengelernt.

Es heißt: _____

2. So geht das Spiel. Kreuze an:

- Es gibt vier Wörter, die zusammenpassen.
- Es gibt vier Wörter, die nicht zusammenpassen.
- Es gibt vier Wörter. Eines passt nicht dazu.
- Es gibt vier Wörter. Jeweils zwei von ihnen passen zusammen.

3. Finde in jeder Reihe den Fehler. Kreise ihn ein:

Tür – Fenster – Dach – Gänseblümchen

Maus – Fichte – Birke – Tanne

Vater – Butter – Tochter – Oma

Buch – Computer – Milch – Radio

4. Überlege dir selbst zwei solche Rätsel. Schreibe sie auf:

5. Wie findest du das Spiel?

Ich finde es _____, weil

_____.

Einer raus

1. Erkläre, wie das Spiel *Einer raus* funktioniert:

2. Welches Wort passt nicht dazu? Kreise es ein.

blättern – knistern – zerknüllen – lieben

3. Warum passt das Wort nicht dazu? Begründe.

4. Finde auch hier die Fehler. Kreise sie ein.

Wind – Hagel – Specht – Regen

Traktor – Lastwagen – Wasserfall – Bagger

Taube – Löwe – Eule – Amsel

Pfeife – Glocke – Klingel – Tomate

5. Erstelle selbst zwei solche Rätsel. Wähle Wörter, die man hören kann.

Tracks und Lösungen

Der Übersichtlichkeit und Orientierung wegen werden hier die Inhalte, Lösungen und Geräusche, die im Zusatzmaterial zu hören sind, aufgelistet. Denken Sie immer daran: Hören ist etwas Subjektives! Das Schildern von Höreindrücken steht zudem immer in Zusammenhang mit dem Wortschatz und der generellen Sprachentwicklung des Kindes. Wenn ein Schüler das hier so bezeichnete Geräusch „Schritte“ als „Rennen“ oder „Gehen“ bezeichnet, ist diese Lösung natürlich auch richtig! Es ist sinnvoll, vor allem lange Tracks mehrmals anzuhören.

■ **Hörtrack 1: Einer raus (1) 0:46**

Lösung: Vogelgezwitscher

■ **Hörtrack 2: Einer raus (2) 0:37**

Lösung: Hund

■ **Hörtrack 3: Einer raus (3) 0:32**

Lösung: Summen

Download
zur Ansicht



Dieser Download ist ein Auszug
aus dem Originaltitel

Hörverstehen fördern im Deutschunterricht 1/2

Immer besser
unterrichten

Über diesen Link gelangen Sie direkt zum Produkt:
www.auer-verlag.de/go/dl7742

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen
Auer-Verlagsprogramms finden Sie unter www.auer-verlag.de

Download
zur Ansicht

© 2017 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Illustrationen: Corina Beurenmeister
Satz: Fotosatz H. Buck, Kumhausen
Bestellnr.: 07742DA3

www.auer-verlag.de