



Hinweise zum Einsatz der Sachkartei (S. 8–11) und der Silbenkartei (S. 12–15)

Die Kärtchen der Sachkartei und der Wortschatzkartei können laminiert und in Kästen untergebracht den Schülern für ihre Aufgaben zur Verfügung stehen. Auf leeren Kärtchen können die Schüler weitere Informationen bzw. Wörter hinzufügen.

Sachkartei

Die Sachkärtchen enthalten allgemeine Informationen wie auch statistische oder andere spezielle Angaben über die Fledermaus. Ebenso gibt es Kärtchen zum Thema Schutz der Fledermaus. Je nach Lesevermögen, Lesealter und Fragestellung können die Sachkärtchen ausgewählt werden. Zur schnelleren Auswahl der richtigen Kärtchen können diese vorher sortiert und gekennzeichnet werden (z. B. mit farbigen Büroklammern, Farbpunkten ...).

Die gegebenen Kärtchen liefern für die Bearbeitung der Aufgaben alle notwendigen Informationen.

- Vorleseaufgabe in Partnerarbeit
- Abschreibaufgabe in Druck- oder Schreibschrift
- Hilfe für das Anfertigen eines Info-Posters (S. 23)
- Nacherzählaufgabe: „Was hast du dir gemerkt nach dem Stilllesen/dem Lesen vor der Klasse, zu zweit oder in der Gruppe?“ oder „Was hast du dir gemerkt, nachdem ich dir vorgelesen habe?“
- zuordnen und vorlesen als Antwort auf eine Frage in der Gruppe
- zeichnen von Bildern zum Sachkärtchen
- erzählen von eigenem Wissen zum Inhalt des Sachkärtchens in Partnerarbeit / vor der Gruppe

Wortschatzkartei

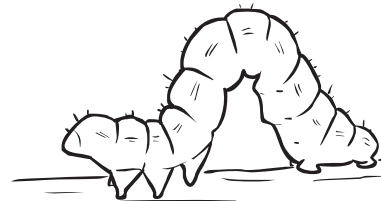
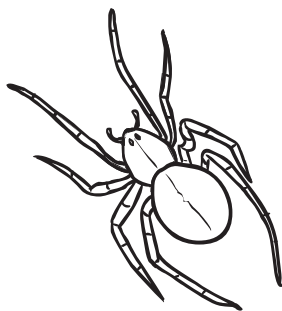
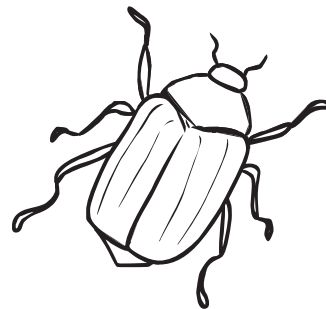
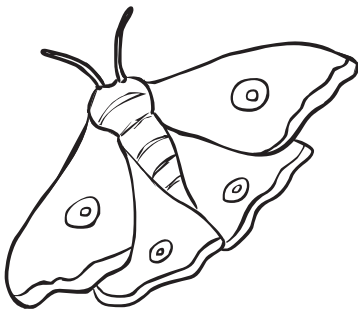
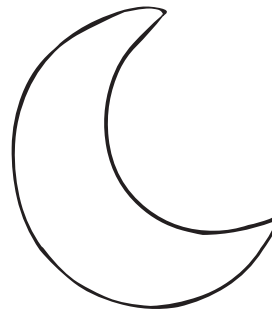
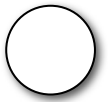
Beispiele für den Einsatz der Wortschatzkartei:

- Partner-Lese-, Diktier- oder Buchstabierübung mit Wortkärtchen
- Abschreibübung in Druck- oder Schreibschrift

- Laufdiktat mit im Raum verteilten Kärtchen (hingehen, lesen, merken, am Platz aufschreiben, kontrollieren)
- Wortkärtchen nach dem Alphabet legen, allein oder mit einem Partner
- Hilfe für das Ausfüllen des Abecedariums (S. 16)
- Wörter im Wörterbuch suchen, als Einzel- oder Partneraufgabe
- die Sprechsilben der Wörter nennen und danach ordnen
- hochkopiert als Wortschatzliste an der Pinnwand/Tafel zum selbstständigen Üben
- Hilfe für die Rechtschreibkontrolle beim freien Schreiben
- mit Nomen/Verb/Adjektiv einen schnellen, mündlichen Satz bilden
- je ein Wortschatzkärtchen ziehen und daraus einen Satz oder eine Geschichte erfinden
- Verben pantomimisch darstellen und erraten lassen
- Nomen mit einem anderen ausgedachten Wort zu einem zusammengesetzten Nomen verbinden (z. B. Flug, Flugangst, Flughaut ...)
- reimen
- das Wort auf dem Wortkärtchen als Rätsel umschreiben und erraten lassen
- Nomen in Einzahl und Mehrzahl finden
- Nomen nach Artikel ordnen
- Verben konjugieren lassen
- Sätze bilden lassen und in verschiedene Zeitformen setzen
- Adjektive steigern
- das Gegenteil eines Adjektivs finden
- „Galgenspiel“ zum Wortkärtchen: Das Wort erraten, indem die einzelnen Buchstaben des Wortes gefunden und in eine leere Zeile an die richtige Position gesetzt werden. Ist der genannte Buchstabe nicht im Wort enthalten, wird ein Galgen errichtet oder es muss eine „Strafaufgabe“ erledigt werden, z. B. 5 Kniebeugen, ein Lied singen ...

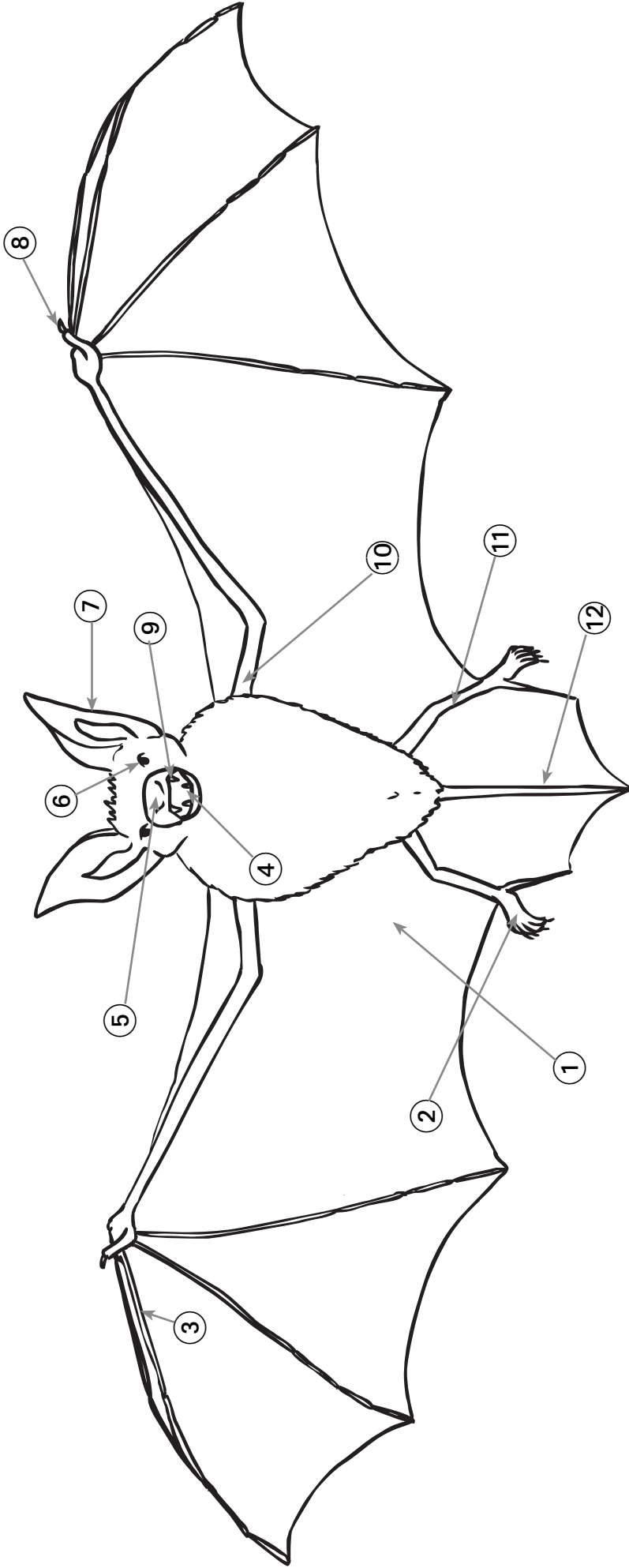


Anlaute finden





Der Körperbau der Fledermaus

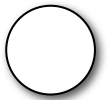


Schreibe zu jedem Wort die passende Zahl.

- Auge Ohr Mund Nase 1 Flughaut Finger
- Daumenkralle Schwanz Fuß Zahn Arm Bein

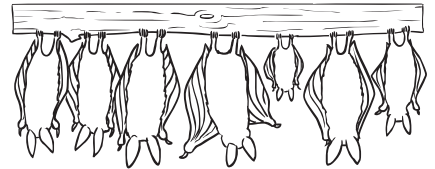
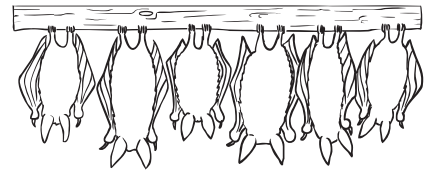
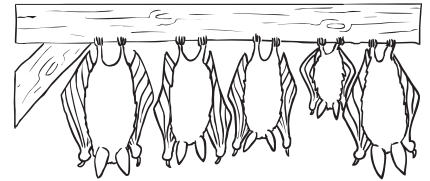


Knobeleyen 1

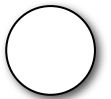


Fledermäuse schlafen kopfüber hängend an der Decke.
Welche Fledermaus ist hier gemeint? Male sie aus.

- Sie hängt nicht außen.
- Sie hängt nicht in der Mitte.
- Sie hat links von sich 2 Nachbarn und rechts 3 Nachbarn.

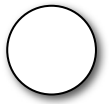


Knobeleyen 2



Welche Bilder fehlen in den leeren Feldern?
Male sie hinein.

Hinweis:
In jeder Zeile und in jeder Spalte darf das Bild nicht mehrmals vorkommen.



Hörjagd – Stille- und Konzentrationsübung

Vorbereitung:

- Alle Kinder (Fledermäuse) sitzen in einem Kreis, in der Mitte sitzt ein Kind mit verbundenen Augen (**Tuch**, Ohren frei lassen).
- Im Kreis liegen mehrere **Bälle** (Nahrung) verstreut.

So geht's:

- Die Kinder rollen sich, nah an der „blinden“ Fledermaus vorbei, einen Ball zu.
- Kann die Fledermaus in der Mitte den rollenden Ball hören und einsammeln?

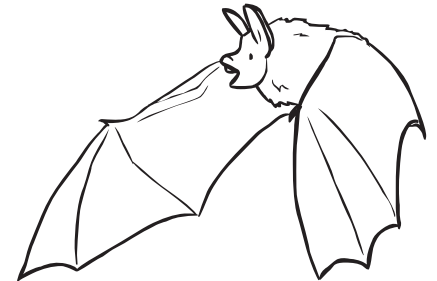
Tipp: Noch schwieriger wird es, wenn mehrere (max. 3) Bälle gleichzeitig unterwegs sind!



Futtersuche – Merk- und Orientierungsspiel

Vorbereitung:

- Es werden mehrere, möglichst gleich große, Mannschaften (Gruppen von Fledermausweibchen) gebildet.
- Jede Gruppe sitzt in ihrem eigenen „Wochenstubenquartier“ in einer Ecke der Halle.
- In der Mitte der Halle liegen weit auf dem Boden verstreut Futterkarten mit der Rückseite nach oben (bei 4 Gruppen zu je 6 Kindern z. B. 10 Karten, Motive sind verschiedene Insekten und Spinnentiere, siehe Kopiervorlage S. 64; vervielfältigen sowie ggf. ausmalen und laminieren).
- Für jede Gruppe wird ein Motiv festgelegt. Nur Karten mit diesem Motiv dürfen von der Gruppe eingesammelt werden.



So geht's:

- Auf ein Zeichen hin startet je Gruppe nur eine Fledermaus Richtung Nahrung.
- Sie läuft Richtung Nahrung und dreht nur eine Karte um.
- Ist es das Gruppenmotiv, nimmt die Fledermaus schnell die Karte mit zur Gruppe zurück und die nächste Fledermaus kann starten.
- Stimmt das Motiv nicht, dreht sie die Karte wieder um und läuft ohne Karte zurück in ihr Quartier.
- Gewonnen hat die Fledermausgruppe, die:
 - in einer festgelegten Zeit bis zum Abpfiff (Morgensonne) die meisten Motivkarten mit ins Quartier gebracht hat oder
 - am schnellsten alle ihre Motivkarten eingesammelt hat.