

Unterrichtsmaterialien zu

Dirk Traeger

Der Drache Michael

Probeseiten
in reduzierter Auflösung
Lehrerbegleitheft

mit Lösungen

Verfasst von Antje Tresp-Welte

KaTiKi

Vorwort

Liebe Kollegin, lieber Kollege,

dieses Heft stellt eine Sammlung von Arbeitsmaterialien dar, die sich zur Weiterarbeit in den Klassen 2 – 4 im Anschluss an die Lektüre von Dirk Traegers Geschichte „Der Drache Michael“ eignen.

Die Aufgaben sind vielfältig gestaltet. Die wichtigen Bereiche des Deutschunterrichts „Umgang mit Texten“, „Lesen“ und „Grammatik“ werden in der Aufgabenkonzeption gleichwertig neben kreativen Anregungen zum gestalterischen Umgang mit der Geschichte berücksichtigt. Somit können Schwerpunkte in der Unterrichtsplanung gelegt werden. Auch können Kinder, die sprachlich noch mehr Unterstützung benötigen, den Zugang zur Geschichte zunächst durch die verschiedenen Spielideen oder das Kreativangebot finden.

Ein besonderes „Bonbon“ stellt die Spielvorlage zu einem Würfelspiel dar sowie das Theaterstück im letzten Kapitel.

Allen Lehrenden wünsche ich viel Spaß bei der Auswahl geeigneter Aufgaben für ihre Klasse – und den Kindern viel Freude und neue Entdeckungen!

Radolfzell, im Juli 2012

Antje Tresp-Welte

Inhalt

A: Didaktische Informationen.....	5
B: Aufgaben zum Text- und Leseverständnis	7
C: Aufgaben zur Grammatik.....	16
D: Aufgaben zum Alphabet	19
E: Spielideen zur Geschichte.....	22
F: Kreative Ideen zur Geschichte.....	25
G: Aufgabensammlung zum Thema „Mein Name“	28
H: Aufgaben zu verschiedenen Sachthemen	32
I: Theaterstück	34

A: Didaktische Informationen

Zum Inhalt der Geschichte „Der Drache Michael“

Der kleine Drache ist traurig! Normalerweise haben Drachen Furcht einflößende Namen, doch der kleine Drache heißt ausgerechnet Michael! Die anderen Drachenkinder lachen ihn aus, wann immer sie ihn sehen.

Da beschließt Michael eines Tages, wegzufiegen. Am Nil trifft er Freunde, die es gut mit ihm meinen und er lernt, sich nicht mehr wegen seines Namens zu schämen, egal, was andere sagen.

Einordnung in den sozialen Hintergrund von Grundschulkindern

Das Thema „Anderssein“ spielt eine große Rolle innerhalb des sozialen Lernens bei Kindern. Der Junge aus Kamerun mit seiner anderen Hautfarbe, der mit seinen Eltern ins Nachbarhaus eingezogen ist, ein Mädchen in der eigenen Klasse, die plötzlich eine Brille mit dicken Gläsern tragen muss oder der Junge, der eine andere Sprache spricht und sich erst in eine neue Umwelt einfügen muss, sind alltägliche Beispiele für Anderssein. Manchmal aber kann auch schon eine banale Tatsache, wie z.B. der Vorname eines Kindes, zum großen Problem werden; dann nämlich, wenn die vermeintliche Banalität aus dem Zusammenhang gerissen und Gegenstand von Hänseleien unter Kindern wird. Oft ist es leider so, dass Kinder mit einer vermeintlichen Andersartigkeit schnell aus dem sozialen Umfeld ausgegrenzt werden und keine Freunde finden. Oder dass sie selbst mit ihrer „Schwachstelle“ hadern und sich bezüglich ihres Selbstwertgefühls übermäßig von der Meinung anderer Kinder abhängig machen. Natürlich ist es für solche Kinder wichtig, dass sie Rückhalt durch die Erwachsenen bekommen, doch letzten Endes hilft nur die Erfahrung einer Freundschaft mit Gleichaltrigen, in der sie das Angenommensein erleben können.

Die Geschichte „Der Drache Michael“ will Kindern helfen, mit solchen Situationen umzugehen. Indem der kleine Drache lernt, über sein Problem zu sprechen und eine Lösung entwickelt, die er selbst in der Hand hat und die nicht von anderen abhängt, kann er mit den Hänseleien ganz anders umgehen. So können auch Kinder zu der Einsicht gelangen, dass nicht ihre spezielle Besonderheit das Problem ist, sondern dass sie sich selbst akzeptieren müssen. Dann werden sie schließlich auch von anderen akzeptiert.

Wie lässt sich das Material sinnvoll im Unterricht einsetzen?

Themenblock B (Aufgaben zum Text- und Leseverständnis) sowie Themenblock C (Aufgaben zur Grammatik)

Diese Aufgaben sind als Arbeitsblätter konzipiert, um sie sofort als Kopiervorlage für den Unterricht zu nutzen. Zu den Aufgaben gibt es Lösungsblätter im Heft. Damit wird die Selbstkontrolle der Schülerinnen und Schüler ermöglicht.

Themenblock D: Aufgaben zum Alphabet

Diese Anregungen sind inhaltlich ähnlich, jedoch didaktisch unterschiedlich gestaltet, so dass für jeden das Richtige dabei ist. Es gibt ein ABC-Domino sowie zwei Angebote zum Sortieren von Wörtern nach dem Alphabet (Tiere und Wörter aus der Geschichte).

Themenblock E: Spielideen zur Geschichte

Im Teil „Fundgrube“ gibt es verschiedene Spielideen, die mit der Klasse ausprobiert werden können. Sie sind nicht als Kopiervorlagen gedacht. Das Würfelspiel kann kopiert und laminiert werden und findet seinen Einsatz beispielsweise beim Lesetraining oder als Station innerhalb des offenen Unterrichts.

Themenblock F: Kreative Ideen zur Geschichte

Hier geht es um Anregungen, die im Kunst- oder Musikunterricht fächerverbindend ausgewählt werden können.

Themenblock G: Aufgabensammlung zum Thema „Mein Name“

Im Teil „Fundgrube“ gibt es wiederum verschiedene Angebote für den Klassenunterricht oder zur Gestaltung von offenen Phasen. Ein Gitterrätsel rundet das Angebot ab und dient als Kopiervorlage für Schülerhand.

Themenblock H: Aufgaben zu verschiedenen Sachthemen

Hier wird das Fach „Mensch – Natur – Kultur“ angesprochen. Zur Recherche im Internet wird angeregt. Ein spezieller Sachtext informiert außerdem über Drachen.

Themenblock I: Theaterstück

In diesem Teil gibt es Anregungen zur Gestaltung von Bühne und Kostümen. Im Anschluss daran steht das Theaterstück, mit entsprechenden szenischen Anweisungen im Text.

B: Aufgaben zum Text- und Leseverständnis

Aufgabe 1: Satzpuzzle

Du hast nun die ganze Geschichte vom Drache Michael und seinen Freunden gelesen. Kannst du die Satzstreifen in die richtige Reihenfolge bringen?

So gehst du vor:

- Sätze lesen
- Sätze der Reihenfolge nach nummerieren
- Satzstreifen ausschneiden
- Satzstreifen der Reihenfolge nach aufkleben

Michael landet am Nil bei den Krokodilen.

Als es Michael nicht mehr aushält fliegt er nach Italien.

Der kleine Drache Michael sitzt auf seinem Felsen und ist traurig.

Sib, das coolste Krokodil, hilft Michael, seinen Namen nicht mehr blöd zu finden.

Als Michael wieder nach Hause kommt und die anderen Drachenkinder ihn ärgern wollen, wehrt er sich erfolgreich gegen ihre Sprüche.

Weil der kleine Drache „Michael“ heißt, wird er von den anderen Drachenkindern ausgelacht.

Michael lernt den Koala Peter kennen, der ihm aber nicht helfen kann.

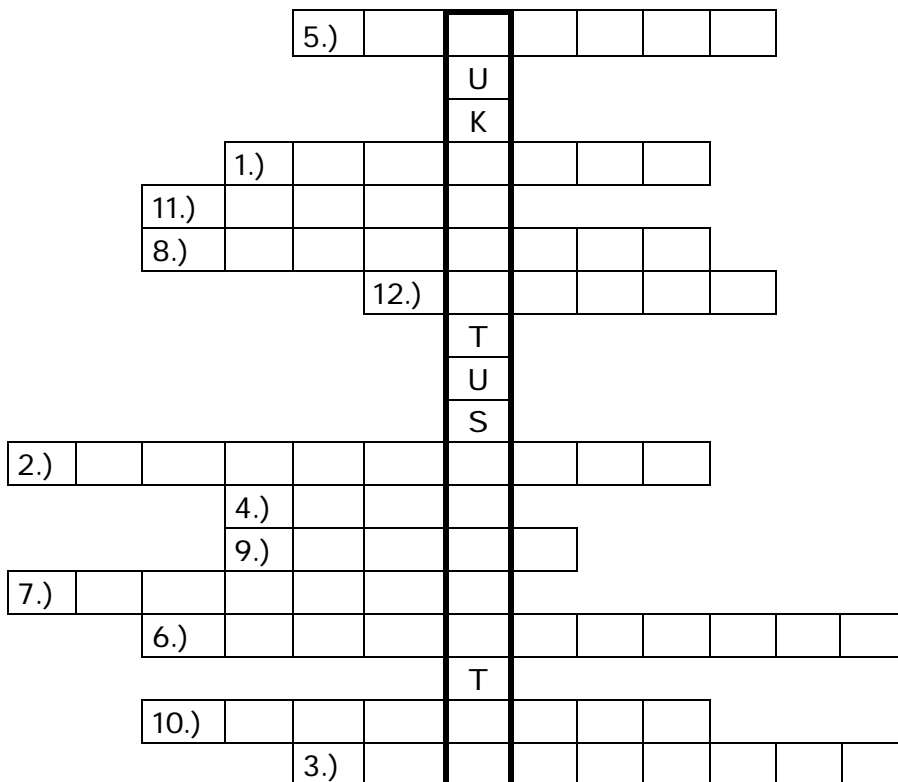
Aufgabe 2: Wörternitter

Löse das Rätsel! Die Seitenangaben zur Geschichte helfen dir! Trage dann die fehlenden Wörter ins Kreuzwortgitter ein.

Achtung: aus den Umlauten ä, ö und ü wird im Rätsel ae, oe und ue!

1. Name eines Fabeltiers.
2. Peter ist ein (S. 10)
3. echsenähnliches Tier (S. 14)
4. Fluss in Afrika (S. 17)
5. Lieblingsort vom kleinen Drachen Michael (S. 5)
6. Lebensraum von Koalas (S. 10)
7. Dort schläft Michael auf seinem Rückweg von Italien (S. 25)
8. Der Name „Sib“ ist die Abkürzung für (S. 20)
9. Name des größten und stärksten Drachenjungen (S. 6)
10. Die Krokodilkinder bezeichnen die von Michael als „komische Dinger“ (S. 14)
11. Anderes Wort für „toll“ (S. 21)
12. Besondere Pflanze am Nil (S. 13)

Das Lösungswort ergibt, von oben nach unten gelesen, eine Lieblingsspeise von Koalas!



C: Aufgaben zur Grammatik

Aufgabe 1: Wortarten erkennen

Tipps: Für diese Aufgabe sieh bitte im Buch auf S. 12 / 13 nach.

Finde die Wortgrenzen in den Schlangenwörtern unten im Kasten.
Zeichne sie mit einem Farbstift deutlich ein.

ZEITSCHLAFENAUFWACHTEBEQUEMASTSTERNEWIEGTESCHLIMMHÖHER
PALMZWEIGEROLLTEWARMURMELTEKRISTALLENACHTSCHNARCHTE
FRÖHLICHGUTSPÄTWINDHUNGERLANDSTANDGLITZERTE
TRAURIGKRAFTWOHNTETIEFWÜTEND

Welche Wörter schreibt man groß, welche klein? Unterstreiche alle Namenwörter mit einem roten Farbstift und alle anderen mit einem grünen Farbstift.

Jetzt kannst du die Wörter nach ihren Wortarten sortieren:

Nomen (Namenwörter):

Verben (Tunwörter):

Adjektive (Wiewörter):

E: Spielideen zur Geschichte

a) Stille Post

Ihr sitzt im Kreis. Das Kind mit dem schönsten Lächeln beginnt. Es denkt sich ein Wort aus, das in der Geschichte „Der Drache Michael“ wichtig ist und flüstert es seinem linken Nachbarn ins Ohr. Dieser sagt das Wort leise an seinen Nebensitzer weiter usw. Kommt am Ende wirklich das losgeschickte Wort wieder an? Vorsicht! Dieses Spiel kann zu einem Lachanfall führen!;-)

b) Wer hört am besten zu?

Der Lehrer (oder ein Kind) lesen eine zuvor vereinbarte Stelle aus der Geschichte laut vor. Immer, wenn der Name „Michael“ genannt wird, müssen alle Schüler aufstehen. Wer als letzter aufsteht, scheidet aus! Zum Vorlesen eignen sich z.B. sehr gut die Seiten 5 bis 12!

c) Ich pack' in meinen Koffer...

Der kleine Drache tritt eine weite Reise an. Was nimmt er alles mit? Zu diesem Spiel sitzen alle Kinder im Stuhlkreis. Das kleinste Kind beginnt, z.B. sagt es: „Ich pack in meinen Koffer ... eine Zahnbürste!“ Dann kommt der Nachbar dran: „Ich pack in meinen Koffer ... eine Zahnbürste und ein Buch!“ usw. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Könnt ihr euch alle Gegenstände merken?

Aufgabe 3: Namens-Leporello gestalten

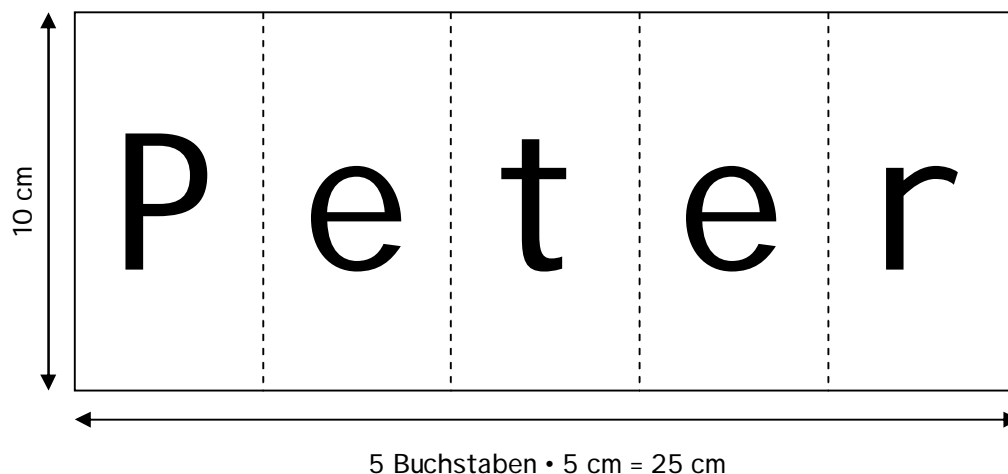
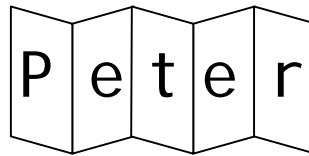
Wie viele Buchstaben hat dein Name?

Schneide aus Tonpapier einen Streifen wie folgt aus: 10 cm breit, für die Länge rechnest du die Anzahl der Buchstaben in deinem Namen mal fünf.

Jetzt hast du für jeden Buchstaben 5 cm Platz. Ziehe zur Markierung immer nach 5 cm einen Bleistiftstrich. Falte nun den Streifen im Zick-Zack, so dass du ein aufklappbares Leporello erhältst.

Nun kannst du deinen Namen aufschreiben oder aufstempeln. Male zu jedem Buchstaben einen Gegenstand oder ein Tier, eine Pflanze oder eine Tätigkeit, die du gerne magst!

Beispiel für den Namen „Peter“:
5 Buchstaben, also



Aufgabe 4: Wo kommt mein Name eigentlich her?

Fragt eure Eltern, warum sie euch gerade diesen Namen gegeben haben! Schaut im Internet oder in einem Namenslexikon nach, ob ihr etwas über euren Vornamen herausfinden könnt!

Eine interessante Seite dazu im Internet ist: www.beliebte-vornamen.de

Ein Vornamenslexikon könnt ihr sicherlich in eurer Stadtbücherei erhalten!

Über die Autorin:

Antje Tresp-Welte

Jahrgang 1973, verbrachte Kindheit und Jugend in Aalen, Baden-Württemberg.

Es folgten Studium zum Lehramt an Grund- und Hauptschulen; heute unterrichtet Antje Tresp-Welte am Hegau-Jugendwerk in Gailingen.

Bei KaTiKi veröffentlichte Sie ihre Kindergeschichte *Charlotte und der blaue Schleicher* in der Reihe *KaTiKi dabei* und die Unterrichtsmaterialien zu *Charlotte und der blaue Schleicher*, *Der Drache Michael* und *Schule, Käfer, Bärentricks* (gemeinsam mit Dr. Ulrike Blatter).

Über den Verlag:

KaTiKi® ist ein noch junger Kinderbuchverlag in Gärtringen bei Stuttgart.

Spannung, Spaß und Abenteuer stehen in den KaTiKi-Büchern im Mittelpunkt, aber auch sozialkritische Themen aus der Welt der Kinder.

Bei KaTiKi kommen die Kinder selbst zu Wort, ganz besonders bei Buchbesprechungen und Rezensionen. Vor der Veröffentlichung lesen Kinder ausgewählte Manuskripte im Rahmen von Schulprojekten und liefern dabei wertvolle Hinweise zu sinnvollen Änderungen und Verbesserungen.

Der Verlag unterstützt Schulen und Bibliotheken bei der Leseförderung, bei Schulprojekten und mit Lese- und Autorenfragestunden.

KaTiKi ist Mitglied im Ludwig-Uhland-Schule Förderverein, Gärtringen und UNICEF-Fördermitglied.

Weitere Informationen unter www.katiki.de