

Leitfaden

1. Kennenlernspiel „Ich bin die Katze. Wie heißt du?“

Alle Lernenden sitzen im Kreis. Sie ziehen kleine Papierzettel. Alle Zettel sind leer, nur auf einem Zettel muss man eine Maus zeichnen. Wer diesen Zettel zieht, ist die Maus (das muss man niemandem sagen). Die Lehrkraft ist die Katze. Sie geht zu einem Kind und fragt: „Ich bin die Katze und wie heißt du?“ Das angesprochene Kind antwortet mit seinem Namen, wenn es einen leeren Zettel gezogen hat, z.B.: „Ich heiße Andrej.“ Das geht so lange, bis die Katze zu dem Kind kommt, das die Maus ist. Dort fragt der Spielleiter wieder: „Ich bin die Katze und wie heißt du?“ Dann antwortet das Kind: „Ich bin die Maus!“ Nun müssen alle Spielenden aufstehen und auf einen anderen Platz rennen. Die „Katze“ versucht, einen freien Platz zu besetzen. Das Kind, das keinen Platz gefunden hat, ist nun die Katze. Die Lernenden tauschen ihre Zettel, ein anderes Kind wird zur Maus. So kann 3-4 Male gespielt werden.

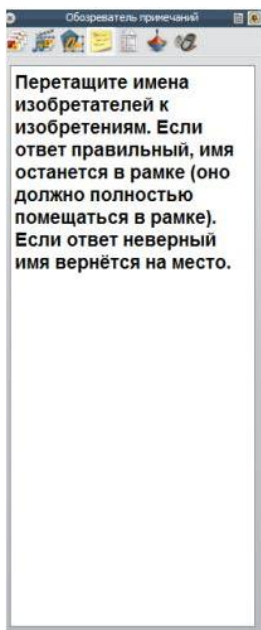
2. Mit den Fingern „sehen“

Die LK erklärt, dass die Lernenden eine Möglichkeit bekommen, wie blinde Menschen zu lesen. Die Lernenden erinnern sich an die deutsche Blindenschrift (das Arbeitsblatt von der 1. Sitzung). Jedes Kind wählt einen Buchstaben und modelliert ihn aus Knete (пластилин) auf einem Papierzettel (man kann A4-Blätter in 4 Teile zerschneiden). Dann arbeiten die Kinder zu zweit. Sie versuchen, den Buchstaben von dem Partner mit den Fingern zu ertasten (ohne zu sehen), so wie es die Blinden machen.

3. Erfinder und Erfindungen. Zuordnungsaufgabe

Um das Wort *erfand* zu semantisieren, bittet die LK die Kinder die Namen von Erfindern ihren Erfindungen zuzuordnen (Karl Benz – das Auto, Thomas Edison – die Glühbirne, Konstantin Ziolkowski – die Rakete, Alexander Bell – das Telefon, das Wort *die Blindenschrift* bleibt ohne Paar). Die Aufgabe kann man mit Hilfe von Kärtchen oder auf der IW (die erste Seite des Flipcharts) erfüllen.

Flipchart, Seite 1



Die Rakete
erfand



Das Telefon
erfand



Die Blindenschrift
erfand

Konstantin Ziolkowski

Thomas Edison

Alexander Bell

Karl Benz

?



Das Auto
erfand



Die Glühbirne
erfand

Um den Namen des Erfinders der Blindenschrift zu erfahren, lösen die Kinder die Aufgabe auf dem Arbeitsblatt 1 oder auf der IW (Seite 2 des Flipcharts).

Flipchart, Seite 2



The image shows a presentation slide with the title "Wie heißt der Erfinder der Blindenschrift?" in purple. On the left, there is a screenshot of a software interface with Russian text: "Для проверки сотрите белый верхний слой над буквами с помощью инструмента 'Ластик'". In the center is a portrait of Louis Braille. Below the portrait is a grid of Braille characters, some of which are partially filled with black dots.

4. Laufdiktat

Die Kinder arbeiten in Gruppen mit dem Lückentext über Louis Braille (Arbeitsblatt 2).
Aufgabenstellung: „Schreibt in der Gruppe richtige Wörter in die Lücken. Die Wörter findet ihr im Text im Korridor vor dem Klassenzimmer. Für jedes Wort läuft eine Person in den Korridor, memoriert ein Wort, läuft zurück und diktiert dieses Wort der Gruppe. Dann läuft die zweite Person. Jedes Mal darf nur eine Person aus der Gruppe laufen. Welche Gruppe hat zuerst den ganzen Text?“

Variante: Wenn Sie im Computerraum arbeiten, können die Kinder Lücken nicht im Arbeitsblatt sondern in der Aufgabe online ausfüllen.

Lückentext für Laufdiktat: <https://learningapps.org/4662299>

5. Lebendiges Memory

Als Vorentlastung vor der folgenden Leseaufgabe wird *lebendiges Memory* gespielt. Die Lernenden stehen im Kreis, die LK und ein Kind sind Spielleiter, sie stehen in der Mitte. Alle Lernenden haben Kärtchen mit Wörtern (Arbeitsblatt 3) aber sie zeigen ihre Wörter den Spielleitern nicht. Das Ziel der Spielleiter ist, Wortpaare zu finden. Das Spiel beginnt. Die LK zeigt auf zwei Kinder und nennt ihre Namen. Diese Kinder zeigen ihre Wörter und sprechen sie aus (bei Bedarf kann man einige Wörter klären). Wenn die zwei Wörter ein Paar bilden, lassen die zwei genannten Mitspieler ihre Kärtchen offen. Wenn nicht, drehen sie ihre Kärtchen wieder um. Das Spiel setzt der zweite Spielleiter fort. Die Spielleiter lassen sich der Reihe nach je zwei Wortkarten zeigen und vorlesen. Wenn ein Spielleiter ein Wortpaar gefunden hat, darf er noch zwei Karten sehen. Wenn er kein Paar gefunden hat, ist der zweite Spielleiter an der Reihe, zwei Wortkarten zu sehen. Die Spielleiter sammeln Wortpaare, die sie gefunden haben. Am Ende werden sie gezählt.

6. Quiz über Louis Braille.

Die LK erklärt, dass ein Lesewettbewerb veranstaltet wird. Um an diesem Wettbewerb teilnehmen zu können, lesen die Kinder in Gruppen den Text über Louis Braille (Arbeitsblatt 4) und beantworten Fragen, die vor dem Text stehen. Nachdem alle Gruppen Antworten auf die Fragen gefunden haben, beginnt der Wettbewerb.

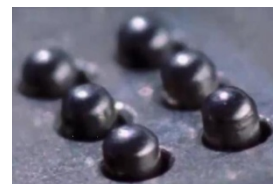
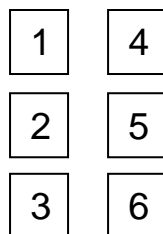
Variante 1 (im Computerraum): Wenn Sie im Computerraum arbeiten, können die Kinder Quizfragen nicht im Arbeitsblatt sondern in der Aufgabe online beantworten, die Kinder können dazu auch ihre Smartphones nutzen:

- „Pferderennen“ zum Quiz: <https://learningapps.org/4661925> - die Kinder können in Paaren oder Kleingruppen spielen.
- Quiz: <https://learningapps.org/4661506>.
- „Wer wird Millionär?“ (6 Fragen): <https://learningapps.org/5402718>.

Variante 2 (ohne Computerraum): Wenn Sie keine Möglichkeit haben, im Computerraum zu arbeiten, können Sie „das Pferderennen“ in der Klasse veranstalten. Jede Gruppe faltet ein Pferd aus buntem Papier (eine Faltanleitung ist hier: <https://www.basteln-gestalten.de/pferde>), eigene Farbe für jede Gruppe. Die LK legt auf den Tisch 8 Papierstreifen (nach der Zahl der Fragen). Jede Gruppe wählt einen „Jockey“. Jockeys stellen ihre Pferde auf die Startlinie. Das Pferderennen kann beginnen. Jede Gruppe bekommt ein Kärtchen-Set mit den Buchstaben A, B, C, D (Arbeitsblatt 5). Die LK zeigt die erste Frage (Flipchart für IW, Seiten 3-10 oder PowerPoint-Präsentation „Blindenschrift_Sitzung2_Pferderennen“). Die Gruppen zeigen gleichzeitig ihre Antworten. Wenn die Antwort richtig ist, bewegt „der Jockey“ der Gruppe ihr Pferd auf den nächsten Papierstreifen. Ist der von der Gruppe gezeigte Buchstabe falsch, bleibt das Pferd stehen. Das Verfahren wird auch mit den übrigen 7 Fragen wiederholt.

6. Blindenschreibmaschine (Es kann auch in der nächsten Sitzung passieren).

Die LK und die Lernenden sehen den Film bis zum Ende und lernen Blindenschreibmaschine kennen. Nach dem Sehen modellieren sie die Arbeitsweise einer Blindenschreibmaschine im Klassenraum. Die LK stellt 6 Stühle in einer Reihe und hängt Nummern 1 bis 6 an die Stuhllehnen (das sind „Tasten“ der Schreibmaschine) und stellt noch 6 Stühle (ebenso mit Nummern) vor die „Tasten“.



Sechs Lernende setzen sich auf die Stühle-„Tasten“. Ein Kind „tippt“ (legt seine Hand auf die Schultern der „Tasten“, die nehmen Platz auf den entsprechenden Stühlen vor ihnen und bilden Zeichen der Blindenschrift). Die LK kann das Wort MAUS tippen. Danach tippen die Kinder ihre Wörter. Als Hilfe kann die LK Kärtchen mit möglichen Wörtern vorbereiten (Arbeitsblatt 6). Wenn ein Kind keine Idee hat, zieht es ein Kärtchen, zeigt es niemandem und „tippt“ dieses Wort mit der lebendigen Blindenschreibmaschine.

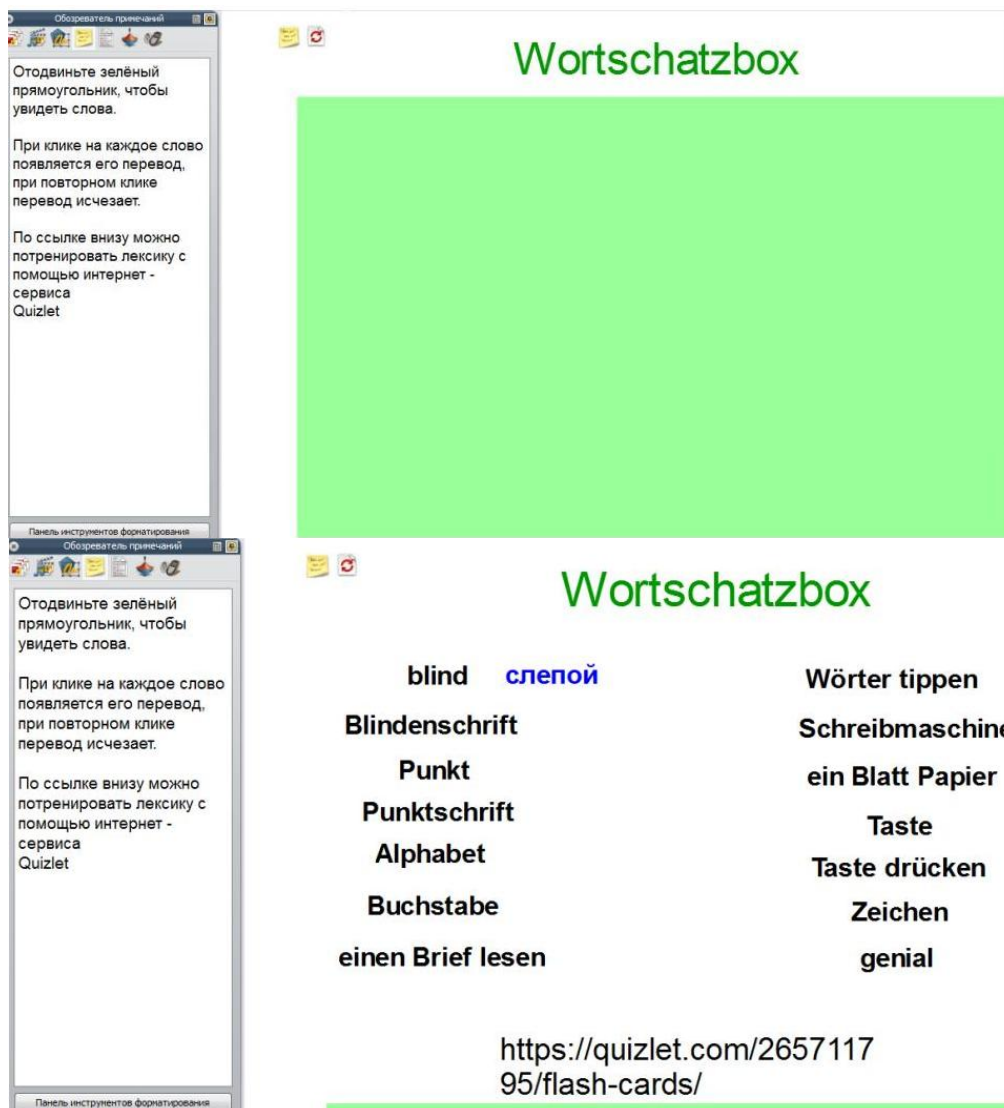
7. Spiele mit Wörtern aus der Vorlesung

Im Computerraum spielen die Kinder mit Wörtern aus der Vorlesung. Wortkarten auf Quizlet: <https://quizlet.com/265711795/flash-cards/>

8. Evaluation

„Welche neuen Wörter verstehe ich?“ Die LK zeigt den Lernenden Wörter aus der Wortliste, nach ein paar Sekunden zeigt sie die Übersetzung von jedem Wort (Seite 11 des Flipcharts). Jedes Kind zählt Wörter, an deren Bedeutungen es sich erinnern kann.

Flipchart, Seite 11



Обзоритель prime-чей

Отодвиньте зелёный прямоугольник, чтобы увидеть слова.

При клике на каждое слово появляется его перевод, при повторном клике перевод исчезает.

По ссылке внизу можно потренировать лексику с помощью интернет - сервиса Quizlet

Панель инструментов форматирования

Wortschatzbox

blind **слепой**

Blindenschrift

Punkt

Punktschrift

Alphabet

Buchstabe

einen Brief lesen

Wörter tippen

Schreibmaschine

ein Blatt Papier

Taste

Taste drücken

Zeichen

genial

<https://quizlet.com/265711795/flash-cards/>