



Putzmunter: Tiere in der Nacht

Seiten	BIST	Ideen & Bausteine für den Unterricht
12 Putzmunter Tiere in der Nacht	 	<p>Wer bin ich? Material: Bild- oder Wortkarten einiger nachtaktiver Tiere (siehe PLOP Seite 12 und 13), die von der LP vorbereitet und an unterschiedlichen Stellen im Klassenraum aufgehängt werden. Die Anzahl der Karten (mindestens 2 bis maximal 9) kann individuell an die jeweilige Klassensituation angepasst werden.</p> <p>Die LP sagt nun einige Sätze, die auf eines der nachtaktiven Tiere zutreffen, z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none">• Nachts tripple ich durch Gärten und suche nach Würmern, Käfern, Schnecken und Maden. Tagsüber verstecke ich mich gerne unter einem Laubhaufen oder in einem Busch. (<i>Igel</i>)• In der Nacht fliege ich lautlos über Wiesen und Felder und jage Mäuse. Ich kann sehr gut hören und habe große Augen, deshalb finde ich mich im Dunklen gut zurecht. (<i>Eule</i>)• Wenn es dunkel ist, flattere ich durch die Luft und jage Falter und Mücken. Am Tag hänge ich mit dem Kopf nach unten in einem dunklen Versteck. (<i>Fledermaus</i>) <p>Die Kinder überlegen, zu welchem Tier diese Information passt und stellen sich zu der entsprechenden Bild- bzw. Wortkarte.</p> <p>Nachtaktives Tier-Memory Material: Bild- oder Wortkärtchen einiger nachtaktiver Tiere in jeweils doppelter Ausführung. Die Menge orientiert sich an der Anzahl der Kinder der Klasse. Ergänzend zu den Tieren auf Seite 12 und 13 im PLOP-Heft können z. B. Glühwürmchen, Waschbär, Dachs und Hamster herangezogen werden.</p> <p>Zwei Kinder werden als Detektive bestimmt und warten vor der Klasse auf ihren Einsatz. Währenddessen ziehen die anderen Kinder je ein Memory-Kärtchen und stellen sich – so wie beim klassischen Memory-Spiel – in gleich großen Reihen im Raum auf. Die Kärtchen werden verdeckt gehalten. Jetzt werden die Detektive hereingebeten. Die beiden tippen ein Kind an der Schulter an, das daraufhin den Namen des gezogenen Tieres laut sagt. Anschließend wird das nächste Kind berührt, das ebenfalls sein Tier nennt. Wird ein Paar gefunden, setzen sich die entsprechenden Kinder an den Rand des Spielfelds. Es wird so lange gespielt, bis alle Pärchen gefunden sind.</p>