



Unterrichtsszenario „Freunde“

Leistungsnachweis von Karin Herzog und Bianca Keller

Dozent: Danny Frischknecht

Mentoratsgruppe: SmV

Thema	Die drei Freunde/Bauernhof
Inhaltsbeschreibung	<p>Im Bilderbuch "Freunde" von Helme Heine, geht es um die Freundschaft von Franz von Hahn, dem Hahn; Johnny Mauser, der Maus; und dem dicken Waldemar dem Schwein. Es geht darum, dass sie einander immer helfen und fast alles gemeinsam machen. Schon morgens wecken sie gemeinsam den Bauernhof mit all seinen Tieren auf. Danach machen sie mit ihrem Fahrrad einen Ausflug in die Umgebung. Sie spielen miteinander Verstecken und werden zu Seeräubern die den Dorfteich erobern. Jeder von ihnen tut das, was er am besten kann.</p> <p>Am Abend geht es wieder zurück zum Bauernhof. Dort beschliessen sie für immer und ewig Freunde zu bleiben. Sie suchen nach einer Lösung, wie sie immer zusammen bleiben können, stellen jedoch fest, dass sie nicht alles gemeinsam machen können, weil sie doch recht unterschiedlich sind.</p> <p>Die Hauptfiguren sind lebenslustig, fröhlich, voller Ideen, spielfreudig, mutig und unternehmungs- und entdeckungsfreudig.</p>
Zeitplan grob	<p>Unsere Grobplanung wird in den vier Wochen des erstens Quartals durchgeführt. Wir haben uns für diesen Zeitpunkt entschieden, da die Kinder bis dann vor allem die Regeln des Kindergartens sowie Orientierung im Kindergarten gewinnen müssen. Ebenfalls thematisiert das Buch Freunde das Thema Gruppe und Zusammenleben, was vor allem für das erste Quartal von Bedeutung ist, da sich die Kinder aneinander gewöhnen müssen und es zu neuen Gruppenformierungen kommt. Das Thema Bauernhof und die Begleitfiguren der drei Freunde werden die Kinder bereits in der ersten Woche begleiten, den Einsatz von Medien werden wir jedoch erst später beginnen.</p> <p>Ein Bestandteil unserer Aufgabe wird sein, die Kinder im Kennenlernen des Computers zu begleiten. Auch</p>

	<p>während Freispielsequenzen haben die Kinder die Möglichkeit, sich mit der Lernsoftware „Vier Wahrnehmungsprogramme“ auseinander zu setzen.</p>
Infrastruktur	<p>Wir gehen davon aus, dass der Kindergarten mit den alltäglichen Dingen ausgestattet sein wird. Ebenfalls denken wir, dass wir einen CD-Player, einen Laptop, eine Digitalkamera sowie eine Videokamera, ein Aufnahmegerät und evtl. einen Beamer zur Verfügung haben.</p> <p>Bilderbuch:</p> <p>Helme H. (2007). Freunde. Weinheim; Basel: Beltz und Gelberg.</p> <p>Hörspiele:</p> <p>Die Geschichte ist als Hörspiel, gesprochen von Chloé Serwart und Jasmin Moser, verfügbar. Dieses werden wir den Kindern im Freispiel zur Verfügung stellen.</p> <p>Ebenfalls werden wir weitere Hörspiele der drei Freunde als Angebot ins Freispiel geben.</p> <p>Hörspiel: Mullewapp. Das grosse Kinoabenteuer der Freunde. (Autor: Helme Heine)</p> <p>Hörspiel: Geschichten aus Mullewapp 1/2: Tonspur der TV-Serie, Folge 1/2 (Autor: Helme Heine)</p> <p>Hörspiel: Ein Fall für Freunde. Hörspiel-Box mit 3 CDs und 6 Hörspielen: Der Feuerteufel + Die Außerirdischen + Der Keulenkiller + Die falsche Prinzessin + Der Vampir + Der Papagei (Autor: Helme Heine)</p> <p>Filme:</p> <p>"Das grosse Kinoabenteuer der Freunde", "ein Fall für die Freunde 1 & 2"</p> <p>Jeweils am Schluss des Freitagmorgens wird eine kurze</p>

Kinovorstellung mit zwei Kurzgeschichten auf dem Beamer gezeigt. Die Kurzgeschichten dauern jeweils ca. drei Minuten, was ein idealer Wochenabschluss bietet.

Vor den Ferien schauen wir uns den Film "das grosse Kinoabenteuer der Freunde" an.

Lernsoftware:

"Emil und Pauline auf dem Bauernhof" wurde von Karin Herzog getestet.

„Emil und Pauline auf dem Land“ von Almuth Bartl,
Verlag München: USM

„Entdecke den Bauernhof“ von Constanze Schargan,
Verlag Ravensburg: Maier

„Oscar, der Ballonfahrer entdeckt den Bauernhof“ von
Rotraut Greune, Verlag Berlin: Tivola

Lernziele

Grob- und Feinziele

ICT-Standards:

U01: Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen und erfahren ihren Einsatz im Unterrichtsgeschehen.

U02: Die Schüler und Schülerinnen können den Computer starten, sich an- und abmelden und ihn korrekt herunterfahren.

U03: Die Schüler und Schülerinnen können den Computer mit Tastatur, Maus, Touchpad, etc. steuern.

U05: Die Schüler und Schülerinnen können Lernsoftware starten, darin arbeiten, Arbeitsstände speichern und beim nächsten Aufstarten an entsprechender Stelle weiterarbeiten.

U06: Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.

U12: Die Schülerinnen und Schüler können mit einfachen Mitteln Töne aufnehmen.

Richtziel: Selbstkompetenz

Eigenständigkeit, Offenheit, Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen entwickeln

① Grobziel: Selbstkompetenz

Das Kind nimmt seine eigenen Gefühle wahr und kann täglich wiederkehrende Verrichtungen selbstständig ausführen.

Richtziel: Sozialkompetenz

Regeln und gesellschaftliche Strukturen erkennen und einhalten, einander helfen.

② Grobziel: Sozialkompetenz

Das Kind überblickt die Regeln des Zusammenlebens im Kindergarten, anerkennt sie und hält sie ein.

Das Kind entwickelt ein Wir-Bewusstsein in der Gruppe.

Richtziel: Sachkompetenz

Fertigkeiten einüben, die im alltäglichen Leben wichtig sind, alle Sinne gebrauchen

③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz

Das Kind probiert verschiedenartige Bewegungen an verschiedenen Materialien und Kleingeräten aus.

Das Kind erlebt Freude an der Bewegung und der

gesunden Lebensweise vor allem draussen in der Natur, es lernt die Umgebung rund um den Kindergarten kennen.

④ Grobziel: Feinmotorische Kompetenz

Das Kind verfeinert seine feinmotorischen Fähigkeiten mit vielfältigem Material. Das Kind lernt Grundfertigkeiten (Fingerturnen, Pinzettengriff, saugen, blasen) kennen, wendet sie an und übt sie.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz

Das Kind kann gehörtes aufnehmen und umsetzen.

Das Kind kann Unter- und Oberbegriffe aus dem Alltag erfassen und zuordnen.

⑥ Grobziel: Logisch-mathematische Kompetenz

Das Kind kann Gegenstände und Personen zählen. Das Kind kann Zahlsymbole des Spielwürfels erfassen und kleine Mengen (bis 6) vergleichen.

⑦ Grobziel: Figural-räumliche Kompetenz

Das Kind orientiert sich im Raum. Das Kind kann mit einer einfachen Vorlage etwas bauen.

⑧ Grobziel: Musikalische Kompetenz

Das Kind benutzt die eigene Stimme als Gestaltungsinstrument und singt einfache Kinderlieder im Klassenverband. Das Kind kann Musik in Bewegung umsetzen.

Woche 1

Montag:

Geführte Aktivität: Geschichte hören

Die Geschichte der Freunde wird erzählt. Mit dem Beamer werden die Bilder auf die Leinwand projiziert,

so dass alle Kinder die Bilder gut sehen können.

Als individuelle Vertiefung können die Kinder in Zweiertteams die Geschichte anhand der Bilder nachlegen und einander erzählen.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz, ICT Standard 1

FZ: Die Kinder hören die Geschichte der Freunde und betrachten die Bilder. Sie können die Bilder der Geschichte der Reihe nach ordnen und einander erzählen.

Dienstag:

Geführte Aktivität: Turnen

Im Turnen wird ein Parcours zu den drei Freunden aufgebaut, bei welchem die Kinder vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln können.

③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz

FZ: Die Kinder sammeln Erfahrungen an den Posten und haben jeden Posten mind. 2 Mal gemacht.

Mittwoch:

Geführte Aktivität: Gespräch

Die Kinder gehen im Kindergarten auf die Suche nach elektronischen Geräten. Diese werden im Kreis betrachtet und gemeinsam benannt. Ebenfalls erzählen die Kinder was für Geräte sie zu Hause haben, nutzen etc. Als Hilfe liegen Bilder für die Kinder bereit.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz, ICT Standard 1

FZ: Die Kinder lernen verschiedene elektronische Geräte kennen, können diese benennen und

beteiligen sich am Gespräch.

Donnerstag:

Geführte Aktivität: Waldtag

Jeden zweiten Donnerstag ist Waldtag. Im Wald wird den Kindern die Digitalkamera erklärt, so dass sie im Wald Dinge fotografieren können.

③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz, ICT Standard 6

FZ: Die Kinder bewegen sich an der frischen Luft und können mit der Digitalkamera umgehen.

Freitag:

Geführte Aktivität: Einführung PC, Lernsoftware

Am Freitag wird der PC eingeführt und die Regeln anhand Bilder mit den Kindern erarbeitet. Die Lernsoftware wird erklärt und jedes Kind erhält einen Computerpass. Auch werden die Kinder auf die Hörspiele aufmerksam gemacht. 4 Kinder dürfen an diesem Morgen an der Lernsoftware arbeiten, die anderen Kinder dürfen ihren Computerpass ausmalen, etc.

① Grobziel: Selbstkompetenz, ICT Standard 2,3,5,6

Im Ausklang wird auf der Leinwand eine kurze Freunde Geschichte geschaut, sofern die Kinder gut zugehört und mitgemacht haben.

FZ: Jedes Kind weiss, wie es den Computer und die Lernsoftware starten kann und hat seinen Computerpass angeschrieben und ausgemalt.

Woche 2**Montag:**

Geführte Aktivität: Bildbetrachtung

Die Regeln und der Umgang mit dem PC und der Lernsoftware werden wiederholt. Anschliessend findet eine Bildbetrachtung statt, wobei der Beamer das Bild gross auf die Leinwand projiziert, was eine völlig neue Form der Bildbetrachtung ermöglicht.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz, ⑥ Grobziel: Logisch-mathematische Kompetenz, ICT-Standard 1

FZ: Die Kinder beteiligen sich aktiv an der Bildbetrachtung und jedes Kind wird mindestens einmal aufgerufen um eine Frage zu beantworten oder etwas zu zeigen.

Dienstag:

Geführte Aktivität: Turnen

Im Turnen werden die Posten erweitert und ausgebaut.

③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz

FZ: Die Kinder vertiefen ihre motorischen Fähigkeiten an den Geräten.

Mittwoch:

Geführte Aktivität: Einführung Digitalkamera, Diktiergerät

Unter einem Tuch liegen zwei Digitalkamera sowie drei Aufnahmegeräte bereit. Die Kinder versuchen durch Tasten und Aufdecken herauszufinden, um was für Geräte es sich handelt. Es wird erklärt, wie die Geräte bedient werden und wo sie sich befinden. Im Anschluss haben die Kinder in Dreiergruppen Zeit die Geräte auszuprobieren und Erfahrungen damit zu sammeln. Sie

können Geräusche festhalten, Bilder machen etc. Im Ausklang werden einige Bilder und Tonsequenzen in Form eines Quiz betrachtet und angehört.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz, ② Grobziel: Sozialkompetenz, ICT-Standard 1,6

FZ: Die Kinder sammeln Erfahrungen im Umgang mit der Digitalkamera und dem Diktiergerät und wissen, wie die Geräte funktionieren.

Donnerstag:

Geführte Aktivität: Liedeinführung

Die Kinder lernen das Lied „Gueti Fründ“ (siehe Anhang). Dieses wird zuerst einige Male mit der CD vorgespielt, anschliessend dürfen die Kinder die Melodie summen und versuchen mitzusingen. Einige Kinder können dazu auch Schlaghölzli etc. spielen.

⑧ Grobziel: Musikalische Kompetenz, ⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz

FZ: Die Kinder können die ersten zwei Strophen des Liedes „Gueti Fründ“ mit Hilfe der LP singen.

Freitag:

Geführte Aktivität: Ausflug

Am Freitag statten wir dem nahe gelegenen Bauernhof einen Besuch ab. Die Kinder dürfen beim Melken, Füttern, Ausmisten etc. dabei sein und mithelfen. Die Digitalkameras und Aufnahmegeräte sind auch dabei, denn die Kinder sollen Fotos und Geräuscheaufnahmen machen. Zum Znüni dürfen die Kinder selbstgemachten Käse und Zopf sowie frische Milch probieren.

③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz,

	<p>ICT-Standard 1,6,12</p> <p>FZ: Die Kinder wissen, was alles auf dem Bauernhof passiert und halten Klänge und Bilder mit der Digitalkamera oder dem Diktiergerät fest.</p>
Woche 3	<p>Montag:</p> <p>Geführte Aktivität: Basteln</p> <p>Die Kinder malen mit Acrylfarbe ihren eigenen Tontopf an und verzieren diesen. Wenn der Topf getrocknet ist, können darin Kressesamen gepflanzt werden. Das Wachstum der Kressesamen wird jeden Tag mit einem Foto von der Digitalkamera von dem Kind festgehalten und auf einem Plakat dargestellt.</p> <p>④ Grobziel: Feinmotorische Kompetenz, ICT-Standard 1,6</p> <p>FZ: Jedes Kind gestaltet seinen eigenen Tontopf, schreibt ihn an und pflanzt Kressesamen.</p> <p>Dienstag:</p> <p>Geführte Aktivität: Turnen</p> <p>Einzelne Posten vom Postenlauf werden mit neuen Stationen in einer Bewegungslandschaft aufgestellt.</p> <p>③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz</p> <p>FZ: Die Kinder bewegen sich frei in der Bewegungslandschaft und lernen nach eigenen Bedürfnissen Posten zu wählen.</p> <p>Mittwoch:</p> <p>Geführte Aktivität: Tanz</p> <p>Zum Lied „Gueti Fründ“, welches in der letzten Woche</p>

geübt wurde, wird ein Tanz mit Bildkarten verbildlicht. In Einsatz kommen dabei der CD-Player und vorgefertigte Bildkarten. Die Kinder verstehen die Tanzvorlagen auf den Bildern und können schliesslich auch im Freispiel einen eigenen Tanz einüben.

⑧ Grobziel: Musikalische Kompetenz, ICT-Standard 1,6

FZ: Die Kinder verstehen die Bildkarten und können nach den Bildkarten tanzen.

Donnerstag:

Geführte Aktivität: Waldmorgen

An diesem Morgen werden die Waldregeln repetiert und die Kinder kriegen Zeit, im Wald nach speziellen Dingen zu suchen, welche sie ansprechen, wobei diese mit der Digitalkamera fotografiert werden können. Zudem können diese Waldmaterialien eingesammelt werden und es findet Gruppenweise das Spiel „Ich sehe was, was du nicht siehst“ statt.

② Grobziel: Sozialkompetenz, ③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz, ICT-Standard 1,6

FZ: Jedes Kind sucht sich mind. einen Gegenstand/Ort, etc. den es fotografiert.

Freitag:

Geführte Aktivität: Kochen

Die Kinder lernen während des Morgens die Esswaren für das Mittagsessen genau zu benennen und können diese einem Bauernhofftier oder einem Ort beim Bauernhof zuordnen (Eier, Tomaten, Mehl, Äpfel, etc.).

Dazu werden die Regeln des Kochens und der Zubereitung genau besprochen und wie die einzelnen

Küchengeräte genau angewendet werden.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz

Im Ausklang wird auf der Leinwand eine kurze Freunde Geschichte geschaut, sofern die Kinder gut zugehört und mitgemacht haben.

FZ: Die Kindern erweitern ihren Wortschatz und können die Nahrungsmittel richtig benennen.

Woche 4

Montag:

Geführte Aktivität: Verseinführung

Die Kinder lernen einen Vers zum Thema „Bauernhof“ durch verschiedene sprachliche und bewegliche Wiederholungen, wobei zur Hilfe für jeden gelernten Abschnitt auf dem Beamer, oder auf Bildkarten eine bildliche Darstellung gezeigt wird. Anschliessend kann mithilfe der Bildkarten der Vers im Freispiel gelernt und auch aufgenommen und abgespielt werden.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz, ICT-Standard 1,6

FZ: Die Kinder können den Vers mit Hilfe der Bildkarten alleine aufsagen.

Dienstag:

Geführt Aktivität: Turnen

Die Bewegungslandschaft wird ausgebaut und erweitert.

③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz

FZ: Die Kinder lernen einen Weg durch die Bewegungslandschaft vorzuzeigen resp.

nachzumachen.

Mittwoch:

Geführt Aktivität: Basteln

In dieser Sequenz werden die Tiere aus der Geschichte „Freunde“ als Fingerpuppen gebastelt, wobei diese in der folgenden Woche beim Tischtheater eingesetzt werden können.

④ Grobziel: Feinmotorische Kompetenz

FZ: Die Kinder schneiden die Fingerpuppen alleine den Linien entlang aus und halten sich an die Anleitung.

Donnerstag:

Geführt Aktivität: Geräusche zuordnen

Die Kinder können in der Kreissituation verschiedene Geräusche Bildkarten zuordnen. Dies wird einige Male auf verschiedene Varianten geübt, womit anschliessend mit den Kindern ein Geräusche-Bingo gespielt wird.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz, ICT-Standard 1

FZ: Die Kinder können verschiedene Geräusch aufnehmen und einem Bild zuordnen.

Freitag:

Geführt Aktivität: Abschlusskino

Zum Abschluss vor den Ferien findet ein Abschlusskino statt, wo der Film „Das grosse Kinoabenteuer der Freunde“ auf dem Beamer gezeigt wird. Die Kinder stellen hierzu Popcorn her und dürfen das ganze Geschehen als Erinnerung mit der Digitalkamera

fotografieren.

© Grobziel: Sozialkompetenz, ICT-Standard 1,6

FZ: Die Kinder erleben „Kino“ im Kindergarten und halten den speziellen Morgen mit der Kamera fest.

Anhang:

Lied „Gueti Fründ“:



Gueti Fründ

Franziska Raske

Refrain

G C G C D G

De John-ny, de Franz und de Wal-de-mar sind gue-ti Frün-de gsii, hend

G C G C D₇ G

gspiilt mit-en-and vo früeh bis spoot, wie chönnts au an-derscht sii.

Strophe D G D G

1. Plumps, gheit de John-ny in en Bach, doch das isch gar ke-i Sach,

C D G D G D₇ G

gä-bed d Händ und ziend ganz fescht, Frün-de sii isch doch es bescht.

Spielanleitung:

Drei Kinder werden ausgewählt, welche den Johnny, den Franz und den Waldemar spielen (eventuell kleine Verkleidungsutensilien geben). Beim Refrain geben sie sich die Hände und tanzen im Kreis. Die anderen Kinder klatschen dazu. Bei den einzelnen Strophen spielen die «drei Freunde» die jeweilige Situation.

Strophen:

1. Plumps, gheit de Johnny in en Bach, doch das isch gar kei Sach, gäbed d Händ und ziend ganz fescht, Fründe sii isch doch es bescht.
2. Plumps, gheit de Franz uf en Stei, er blüetet am Chnü und am Bei, die beide tröschted und streichlet in, si säged, s isch nu halb so schlimm.
3. Plumps, gheit de Waldemar in Dräck, ui, isch das en Schräck, niemert spöttlet, lached, nei, jetz wird putzt und gschruppt dihei.

Spielanleitung:

1. «Plumps»: Johnny lässt sich fallen.
«gäbed d Händ...»: Die andern zwei ziehen Johnny wieder hoch.
2. «Plumps»: Franz lässt sich fallen.
«tröschted...»: Die andern zwei knien sich zu Franz und streicheln ihn.
3. «Plumps»: Waldemar lässt sich fallen.
«Schräck...»: Die zwei schauen sich erschreckt an.
«jetz wird putzt...»: Die Freunde schrubben Waldemar liebevoll.

Vers „Freunde“:

I bi de Jonny Mauser,
i bi de Franz von Hahn
und i de dicki Waldemar
das isch doch klar.
Mir sind die beschte fründä
und mached alles mit, wil
zäme alles mache, das isch
de tit!

