

Wortschatz: der Affe, der Papagei, der Bär, der Flamingo, das Zebra, das Känguru, die Robbe, die Schildkröte, singen, klatschen, braun, rosa, schwarz

Kommunikation: Was macht ...?; Der / Das / Die ... singt /; ... Der / Das / Die ... ist ...; Richtig!; Falsch!

### Moduleinstieg

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
43 / 1	<b>Audiodatei 2.24</b> <b>Film 8</b> <b>Wortschatz-</b> <b>karten</b> <b>Dino-</b> <b>Handpuppe</b>	<p>Als Vorbereitung auf die neue Bildgeschichte teilt die Lehrperson die Klasse in drei Gruppen ein. Gruppe 1 bekommt nur die ersten beiden Bilder zu sehen. Gruppe 2 die Bilder drei und vier. Die dritte Gruppe bekommt entsprechend die letzten beiden Bilder.</p> <p>Die passenden Wortschatzkarten gibt es im kostenlosen Lehrwerksservice: <a href="https://www.hueber.de/jana-und-dino/download">https://www.hueber.de/jana-und-dino/download</a></p> <p><b>Tipp:</b> Die Lehrperson geht zur Gruppenbildung mit der Dino-Handpuppe durch die Klasse und teilt Gruppen nach dem „Pizza-Salat-Eis-Prinzip“ ein. Dazu berührt die Dino-Handpuppe die Kinder leicht und sagt nacheinander „Pizza“, „Salat“ und „Eis.“ Jedes Kind merkt sich das jeweilige Wort gut. Dann finden sich alle Kinder mit „Pizza“ in eine Gruppe zusammen, alle „Salat“ und alle Kinder mit „Eis“.</p> <p>Da die Kinder noch nicht auf Deutsch lesen können, bittet die Lehrperson die Kinder, sich die Illustrationen besonders gut anzuschauen. Als Hilfestellung kann die Lehrperson in der Erstsprache wie folgt fragen: „Was sagt Dino wohl auf dem ersten Bild? Wie reagieren dann Jana und Dino jeweils auf dem Folgebild?“. Die Kinder haben in der Kleingruppen immer zwei Bilder und antizipieren Janas Reaktion. Die Kleingruppen präsentieren anschließend vor den anderen beiden Gruppen ihre Sequenz.</p> <p>Alle Ergebnisse werden dabei positiv im Klassengespräch gewürdigt.</p> <p>Die Kinder hören dann die Audiodatei und schauen nun alle Bilder im Buch an.</p> <p>Nach dem Hören werden die Vermutungen der SuS in ihren Gruppen mit der tatsächlichen Geschichte verglichen.</p> <p>Dies dient als Vorentlastung für die animierte Bildgeschichte, die sich alle gemeinsam im Anschluss anhören. Die Kinder haben jetzt sicher noch neue Ideen und tauschen diese im Plenum aus. Die Klasse wird somit wieder zusammengeführt.</p> <p>Die Lehrperson muss hier den neuen Wortschatz noch nicht vertiefen oder übersetzen, da dies im Folgekapitel ausführlich passiert.</p>
43 / 2	<b>Audiodatei 2.25</b> <b>Dino-</b> <b>Handpuppe</b>	Die Lehrperson spielt die Audiodatei ein weiteres Mal ab und bittet die SuS pantomimisch im Plenum mitzumachen.

		<p><b>Variante 1:</b> Es bietet sich an, diese Aufgabe als Partnerarbeit zu organisieren: Ein Kind darf Dino sein, das andere ist Jana. Beim nächsten Hören werden die Rollen gewechselt.</p> <p><b>Variante 2:</b> Lernstärkere und extrovertierte Freiwillige dürfen einmal mit der Dino-Handpuppe synchron zum Hören Dinos Bewegungen nachmachen.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 1 im Arbeitsbuch (S. 42).</p>
--	--	--

### Lektion 13

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
44 / 1	<b>Audiodatei 2.26</b>	<p>Die erste Aufgabe der Lektion führt die jungen Lernenden zu den bestimmten Artikeln der Tiere hin. Die Lehrperson erklärt die im DaF-Unterricht gängige Farbgebung: blau - Maskulinum, rot - Femininum und grün - Neutrum.</p> <p>Die Kinder hören nun die Audiodatei und kreisen die Tiere entsprechend dem Gehörten farbig ein. Hierzu kann die Audiodatei zweimal gehört werden.</p> <p><b>Tipp:</b> In der Primarstufe lernen Kinder Grammatik imitativ. Fachbegriffe wie Maskulinum, Femininum und Neutrum sind für die jungen Lernenden nicht intuitiv nachvollziehbar. Daher verbindet die Lehrperson die bestimmten Artikel mit den Signalfarben. Diese Praxis kann sie als Klassenroutine beibehalten und mit anderen Substantiven weiterführen. Sobald die Kinder schreiben lernen, können Substantive für Spiele auf Wortschatzkarten immer mit einem Farbpunkt gekennzeichnet werden.</p>
44 / 2	<b>Audiodatei 2.27</b>	<p>In dieser Nachsprechübung werden besonders die Artikel durch mehrmaliges Wiederholen geübt. Die SuS zeigen dabei parallel zum Hören in Aufgabe 1 mit.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 2 im Arbeitsbuch (S. 42).</p>
44 / 3		<p>Die Lehrperson bereitet die Kinder auf „Dinomalen“ vor.</p> <p>Ein Kind malt an der Tafel ein Tier. Während es noch malt, versuchen die anderen zu raten, worum es sich handelt. Das zeichnende Kind antwortet mit „Ja.“ oder „Nein.“ Wer das Tier am schnellsten errät, darf als nächster an die Tafel kommen.</p>
44 / 4	<b>Audiodatei 2.28</b>	<p>Die Lehrperson erklärt die nächste Hörverstehensaufgabe, in welcher die SuS die sechs Illustrationen nummerieren sollen. Vor dem Hören bietet es sich an, erst einmal alle Bilder im Kursbuch anzusehen und eventuelle Fragen zu klären. Die Lehrperson erklärt ebenfalls, dass die SuS als Hilfestellung noch passende Hintergrundgeräusche hören werden. Die SuS nummerieren schließlich parallel zum Hören in den Kreisen.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 3 im Arbeitsbuch (S. 43).</p>
44 / 5	<b>Audiodatei 2.29</b>	<p>Die nächste Nachsprechübung wird von Dino selbst gesprochen, die Lehrperson erklärt dies und bittet die Kinder, neben dem Mitsprechen auch gut hinzuhören, auf welche Art Dino die Sätze sagt. In einem ersten Schritt sprechen die Kinder dann nach jedem Satz der Audiodatei mit.</p>

		<p>Im Klassengespräch wird anschließend über Dinos Kommentare gesprochen. Viele Kinder haben sicher gehört, dass dieser mit Begeisterung und Bewunderung kommentiert. Andere SuS haben dagegen vielleicht gehört, dass Dino die Sätze immer mit Interjektionen („Uih!“, „Oh!“, „Nanu.“, ...) einleitet. Eben diese Interjektionen unterstreichen Dinos Bewunderung und Begeisterung und bietet sich hervorragend für folgende <b>Variante</b> an:</p> <p>Die Lehrperson teilt die Klasse in zwei Gruppen ein. Dann spielt sie die Audiodatei Satz für Satz vor, stoppt sie aber immer kurz nach der Interjektion. Gruppe 1 muss die Interjektion mit der Lehrperson zusammen möglichst überzogen nachsprechen. Gruppe 2 spiegelt diese Interjektion dann gemeinsam mit der Lehrperson mit einer aussagekräftigen Geste. Danach erst wird der zugehörige Satz gehört und von beiden Gruppen nachgesprochen.</p> <p>Beispiel: „Uih!“ - Gruppe 1 mit Lehrperson sagt bewundernd: „Uih!“ Gruppe 2 spricht nicht, legt aber zeitgleich mit der Lehrperson als Vorbild die Hände überrascht an die Wangen. Beide Gruppen wiederholen schließlich zusammen: „Der Affe klettert.“.</p>
45 / 6	<b>Audiodatei 2.30 Kopiervorlage Buntstifte</b>	<p>Die Lehrperson bittet die SuS, das Quatschbild im Kursbuch anzusehen. Sie erklärt, dass die SuS nun zu dem soeben Gehörten in der Zoo-Szene mitzeigen müssen.</p> <p><b>Variante „Doppelpantomime“:</b> Zwei Freiwillige machen eine Doppelpantomime. Kind 1 stellt ein Tier dar, zum Beispiel hüpft es dafür wie ein Känguru. Kind 2 spielt eine Handlung seiner Wahl pantomimisch dazu, beispielsweise zeigt es die Aktivität „malen“. Die anderen SuS rufen den passenden Satz rein: „Das Känguru malt.“</p> <p><b>Variante 2:</b> Die Lehrperson verwendet die Kopiervorlage zum Ausmalen. Die Kinder malen sie aus und sprechen dazu Sätze wie im Bild. Sie können die Tiere aber auch in verrückten Farben ausmalen und sie dann beschreiben.</p> <p>Die Kopiervorlage gibt es im kostenlosen Lehrwerksservice unter: <a href="https://www.hueber.de/jana-und-dino/download">https://www.hueber.de/jana-und-dino/download</a></p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 4 im Arbeitsbuch (S. 43).</p>
45 / 7	<b>Audiodatei 2.31 Dino- Handpuppe</b>	<p>Diese Aufgabe führt die Wendung „Was macht ...?“ ein. Die Lehrperson kann die SuS selbstentdeckend lernen lassen, indem sie ein kleines Ratespiel initiiert. Dazu bildet sie Kleingruppen.</p> <p><b>Tipp:</b> Ähnlich zu der Gruppenbildung auf der Moduleinstiegsseite (Seite 44 Aufgabe 1, siehe oben im Unterrichtsplan) kann es nun eine „Affengruppe“, „Papageien-Gruppe“ und eine „Zebra-Gruppe“ geben. Diese Gruppen können wieder mit der Dino-Handpuppe eingeteilt werden – Dino flüstert die Tiernamen ins Ohr.</p> <p>Dann erklärt sie, dass Jana auf Dinos Frage „Der Affe rennt.“ antwortet. Sie lässt daraufhin in den Gruppen raten, welche Frage Dino wohl stellt. Die Vermutungen der Kinder werden vorerst aber noch nicht besprochen.</p>

		Die SuS hören stattdessen im Anschluss den Mini-Dialog und haben den Auftrag, besonders gut hinzuhören, was Dino sagt. Das Gehörte wird in der Klasse gesammelt und mit den Vermutungen der Gruppen abgeglichen. Das Redemittel „Was macht ...?“ (mit jeweils wechselnden Tieren) wird von der Lehrperson und den SuS mehrmals im Chor gesprochen. Somit wird sowohl die Aussprache geschult als auch die Bedeutung gesichert, damit die Folgeaufgabe von allen gut bewältigt werden kann.
<b>45 / 8</b>	<b>Softball</b>	Die SuS spielen das ihnen schon bekannte Spiel „Dinokette“.  Die SuS sollen die Redemittel „Was macht der Affe?“ – „Der Affe ...“ anwenden, indem ein Kind die Frage stellt und durch Zuwurf mit einem Ball eines der SuS bestimmt, das antworten soll.  Eine ausführliche Spielerklärung ist im Methodenteil am Ende des Buchs enthalten.  Zur Vertiefung eignen sich Übungen 5 und 6 im Arbeitsbuch (S. 44).

## Lektion 14

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
<b>46 / 1</b>	<b>Audiodatei 2.32 bunte Stifte</b>	<p>Die Lektion 14 verbindet die bereits in Modul 2 „Rot, gelb grün“ gelernten Farben mit neuem Tierwortschatz. Es bietet sich an, nochmals alle Farben zu wiederholen: Dazu kann die Lehrperson z. B. das Farbenlied aus Lektion 4 mit den SuS singen. Sie kann auch in Partnerarbeit ein kleines Farbendiktat anbieten. Dazu nennt ein Kind eine Farbe und das andere Kind malt diese.</p> <p>Die Lehrperson bittet nun die SuS, das Buch aufzuschlagen und die Bilder zu betrachten. Sie kann hier in der Erstsprache erklären, dass man Dinos Selfies sieht, die er im Zoo mit den Tieren gemacht hat. Da Dino aber im Umgang mit Janas Handy etwas ungeschickt war, sind die Tiere nur unvollständig im Hintergrund zu erkennen.</p> <p>Daher bietet die Lehrperson in Gruppenarbeit ein kleines Detektivspiel an: „Welche Gruppen erkennen auf den misslungenen Selfies im Hintergrund die Tiere?“ Im Plenum werden daraufhin die Tiere gesammelt: „Der Flamingo, das Zebra, der Bär.“ Ideen zur Gruppenbildung befinden sich im allgemeinen Teil der Unterrichtspläne.</p> <p>Jetzt hören alle im Plenum die Audiodatei und die SuS schauen währenddessen auf die vier Illustrationen.</p> <p>Die Lehrperson erklärt im Anschluss die Bedeutung des Wortes „richtig“. Dann hören die SuS die Audiodatei ein zweites Mal. Wenn sie dabei das Wort „richtig“ hören, müssen sie leise eine Hand heben.</p>
<b>46 / 2</b>	<b>Audiodatei 2.32</b>	Die Lehrperson wiederholt das Prinzip der Verbinde-Aufgabe: Die SuS hören nochmals die Dialoge, müssen aber zeitgleich die Farbkleckse mit den Tieren verbinden.

<b>46 / 3</b>	<b>Audiodatei 2.33</b>	<p>Es folgt eine Echoübung. Die SuS kennen dieses Format schon aus Modul 6 „Das ist meine Mutter“. Hier werden nach den Namen der Tiere die Farben echoartig mehrmals wiederholt.</p> <p><b>Variante „Echokönig“:</b> Jemand, die Lehrperson oder eines der Kinder, spricht für diese Übung wie in der Audiodatei einen Satz vor. Wer schafft es, ein Echo fünfmal oder noch öfter verhallen zu lassen?</p> <p>Zur Vertiefung eignen sich Übungen 1 und 2 im Arbeitsbuch (S. 45).</p>
<b>47 / 4</b>	<b>Audiodatei 2.34</b>	<p>Vor dem Lied wiederholen die Kinder nochmals die Namen der neuen Tiere und deren Farben.</p> <p>Die SuS hören nun das neue Tierlied und zeigen auf die passenden Fotos neben dem Text. Das Lied wird so oft wie nötig gehört.</p>
<b>47 / 5</b>	<b>Audiodatei 2.35</b>	Kinder und Lehrperson singen gemeinsam das Tierlied.
<b>47 / 6</b>	<b>Softball</b>	<p>Die Lehrperson erklärt das Spiel „Dinoblalbla“, in welchem das bisher Gelernte mit den Wörtern „richtig“ und „falsch“ verbunden wird. In dem Spiel werden die Tier-Nomen durch „Dinoblalbla“ ersetzt und müssen erraten werden. Alle SuS stehen im Kreis. Kind 1 denkt sich dementsprechend ein Tier (z. B. der Affe) aus, darf es aber nicht sagen. Es formuliert stattdessen den Satz: „Der Dinoblalbla ist braun.“ und wirft einen Softball einem anderen Kind zu. Dieses antwortet „Der Affe ist braun.“ und Kind 1 antwortet mit „richtig“ oder „falsch“. Wer richtig rät, ist dran.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 3 im Arbeitsbuch (S. 46).</p>
<b>47 / 7</b>		<p>Die SuS spielen in Partnerarbeit „Dinotelefon“. Bei diesem Spiel geht es darum, Wörter von den Lippen abzulesen. Hier spielen die SuS zu zweit. Das erste Kind überlegt sich eine Farbe zu einem Tier. Es sagt den Satz „Der Flamingo ist ...“, spricht nun aber die Farbe überdeutlich „stumm“ aus, d. h. der Partner / die Partnerin soll von den Lippen ablesen, welches Wort „gesprochen“ wurde. Das ratende Kind sagt dann das Wort und Kind 1 antwortet entsprechend mit „Richtig.“ oder „Falsch.“ Wenn ein Kind richtig rät, werden die Rollen getauscht und Kind 2 darf ein Wort „stumm“ sagen.</p> <p>Zur Vertiefung eignet sich Übung 4 im Arbeitsbuch (S. 46).</p>

## Modulausstieg

Seite/ Aufg.	Material	Aufbau
<b>48 / 1</b>	<b>Würfel Spielfiguren</b>	<p>Die SuS und die Lehrperson betrachten gemeinsam das Würfelspiel auf der Modulausstiegsseite und stellen Vermutungen an, was zu tun ist. Danach erklärt die Lehrperson das Spielprinzip:</p> <p>Bei diesem Würfelspiel wird reihum gewürfelt. Auf den jeweiligen Feldern sollen die SuS die aus dem Kursbuch bereits vertrauten Bilder versprachlichen. Es können also Sätze aus den Tieren und den gelernten Adjektiven oder Verben gebildet werden. Auf den Sonderfeldern müssen entweder zwei Felder nach vorne oder nach hinten gezogen werden – Dino sagt hier, was getan werden muss. Gewonnen hat, wer zuerst im Ziel ist.</p>

		<p>Vor dem Spielen kann die Lehrperson nochmals die schon bekannten Wendungen „Ich bin dran.“, „Super.“ usw. wiederholen.</p> <p>Die Kinder können ihren Lernfortschritt im Arbeitsbuch auf der „Das kann ich schon“-Seite (S. 47) in Form einer Selbstkontrolle überprüfen. Wenn sie die dort zusammengefassten neuen Redemittel und Wörter sicher beherrschen, können sie das Bild am unteren Seitenrand ausmalen.</p>
--	--	--