

Oktopus



Bastelvideo



Krakenfangen – ein Fangspiel

Zeit

10 Minuten

Lernziele

Lernende können ...

- Geschicklichkeit und schnelle Reaktionsfähigkeit trainieren
- durch die Lehrperson vorgeführte Spielregeln verstehen und Verstehen durch Teilnahme am Spiel belegen
- Fairness untereinander und das Gemeinschaftsgefühl stärken

Arbeits- und Sozialform

Plenum

Materialien, Medien

keine

Beschreibung

Dieses Spiel lässt sich am besten im Schulhof spielen. Die Kinder stehen im Kreis und die Lehrperson zählt ein Kind ab, das als Oktopus die kleinen Fische (die anderen Kinder) fangen will. Die Lehrperson zeigt das Spielfeld. Der Oktopus befindet sich auf der einen Seite des Spielfeldes. Die kleinen Fische befinden sich auf der anderen Seite des Spielfeldes.

Das Oktopus-Kind ruft laut „Oktopus“ und alle laufen los. Wird ein Kind vom Oktopus gefangen (eine Berührung reicht aus), muss es sich sofort auf den Boden setzen und darf den Platz nicht mehr verlassen. Es verwandelt sich dann in eine Krake. Sobald die Kinder entweder sicher auf der anderen Seite sind oder als Kraken auf dem Boden sitzen, geht der Oktopus zu der leeren Seite und das Spiel beginnt von vorne. Nun dürfen auch die sitzenden Kraken kleine Fische fangen. Sie dürfen sich im Sitzen auch bewegen und versuchen die kleinen Fische zu fangen. Gewonnen hat der kleine Fisch, der am Ende als Letzter übrig bleibt.

Quelle

<http://www.spielfundus.de/spiele/fangspiele/krakenfangen.htm>

https://www.spielefuerviele.de/suchen/spiel.asp?s_id=258



Oktopus – ein Bingospiel

Zeit

10-15 Minuten

Lernziele

Lernende können ...

- einzelne Buchstaben differenziert verstehen
- die Namen verschiedener Meerestiere verstehen
- die Namen verschiedener Meerestiere korrekt aussprechen

Arbeits- und Sozialform

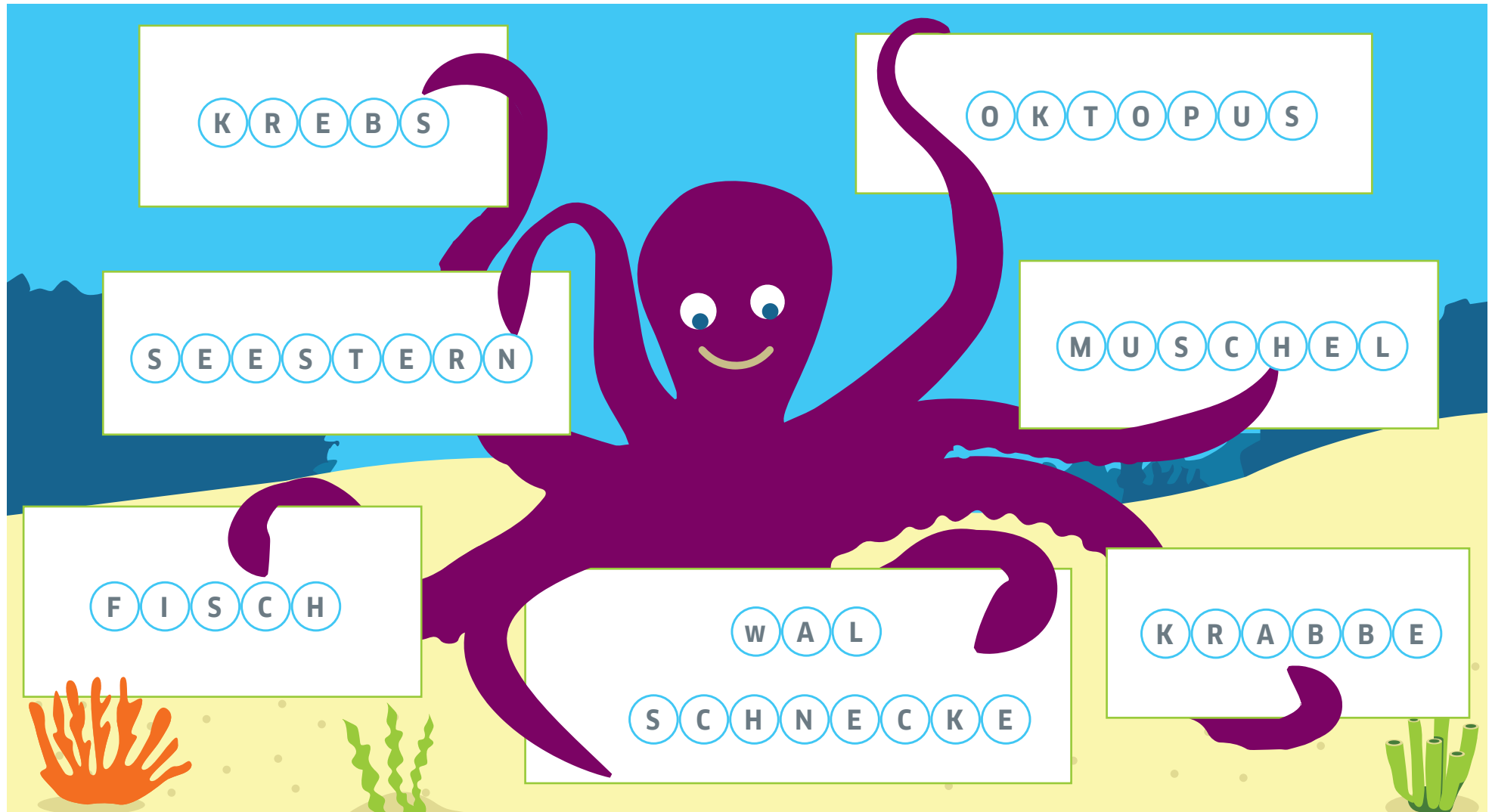
- Einzelarbeit
- Plenum

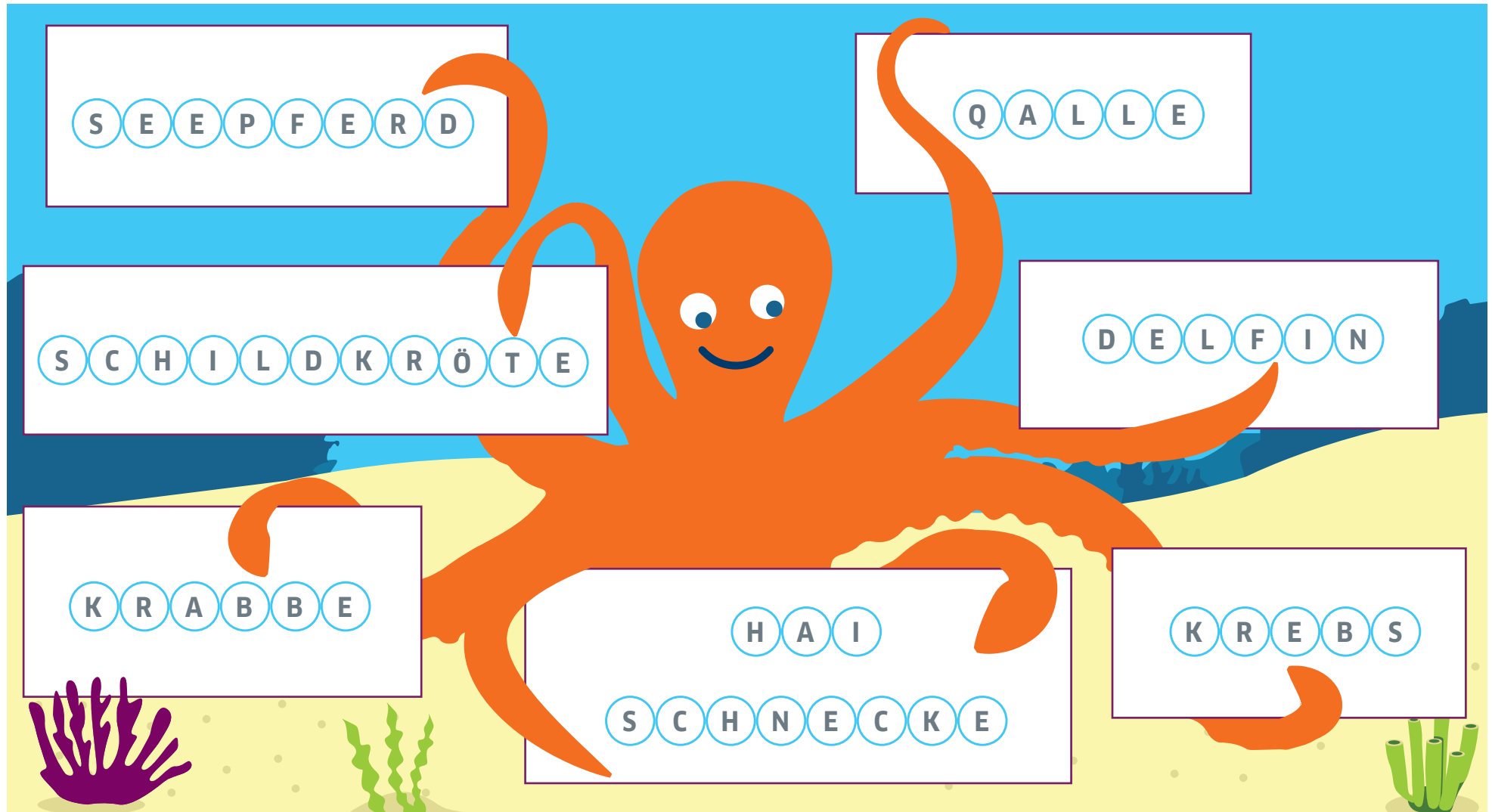
Materialien, Medien

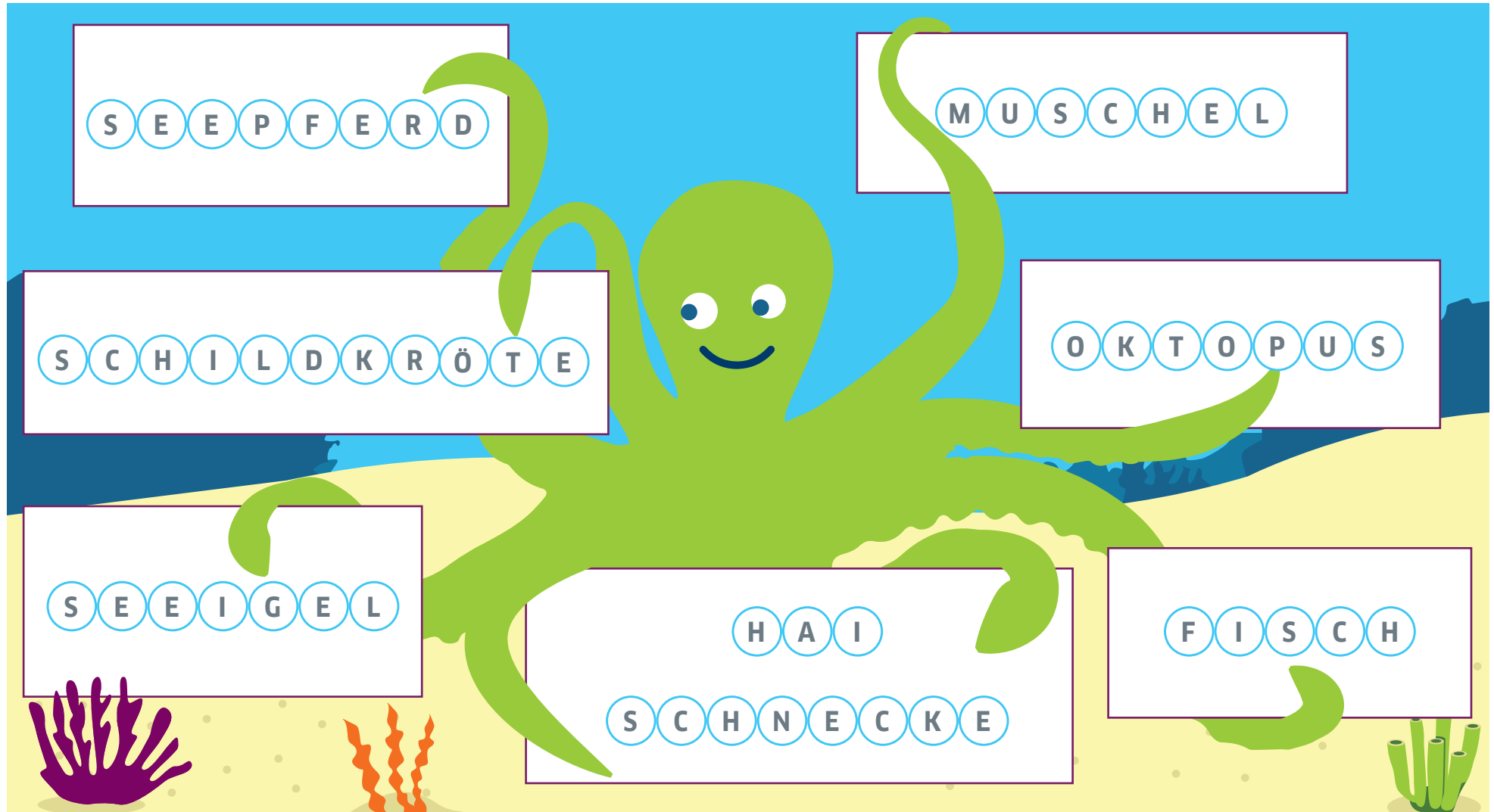
- Kopiervorlage: Oktopus-Bingo (mehrere Varianten)
- Buntstifte in hellen Farben bzw. bunte Filzstifte

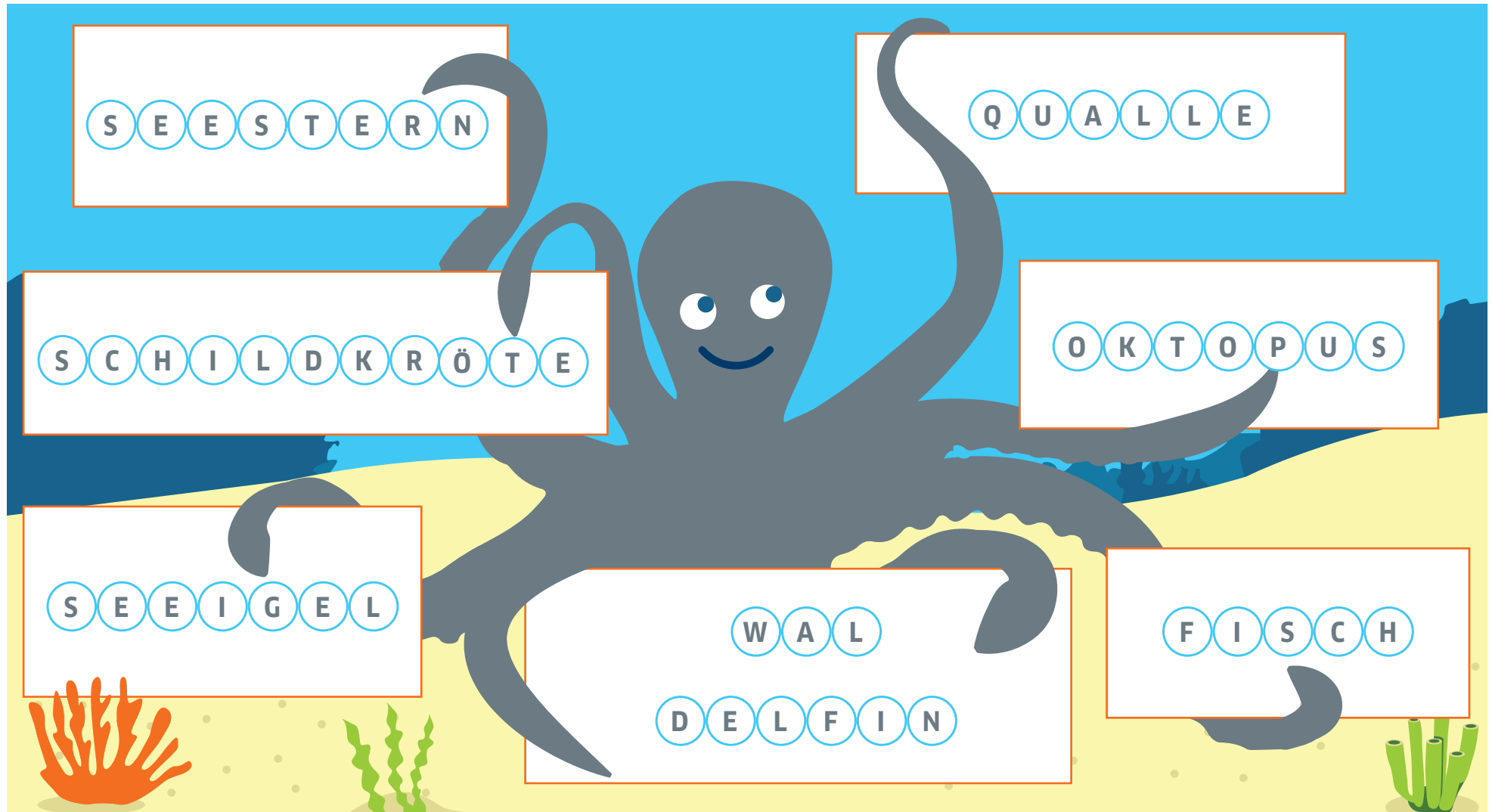
Beschreibung

Jedes Kind bekommt eine Kopie des Oktopus-Bingo (um den Wettbewerbscharakter zu erhöhen, bekommen - abhängig von der Gruppengröße - jeweils mehrere Kinder die gleiche Variante). Die Lehrperson nennt nacheinander einzelne Buchstaben. Wenn ein Kind die Buchstaben auf seiner Vorlage entdeckt, malt es diese aus (mit Buntstift) oder kreist sie ein (mit Filzstift). Sobald ein Kind ein komplettes Wort bunt gemalt hat, ruft es „Bingo!“ und liest sein Wort vor. Danach können alle weiterspielen (auch diejenigen, die schon ein Wort genannt haben). Man kann das Spiel so lange spielen, bis ein Kind alle Wörter auf seiner Vorlage bunt gemalt hat. Am Ende sollten gemeinsam die Artikel der einzelnen Wörter wiederholt werden.











Tierisch gute Abschlussrunde – ein Zahlenspiel

Zeit

15 Minuten

Lernziele

Lernende können ...

- Zahlen einüben
- Tiernamen wiederholen
- Tierbewegungen nachahmen

Arbeits- und Sozialform

Plenum

Materialien, Medien

eine Trommel

Beschreibung

Die Lehrperson zählt alle Kinder einmal durch. Mit der Trommel gibt sie einen Rhythmus vor, zu dem alle Kinder z. B. wie Pinguine durch den Raum „watscheln“. Stoppt das Trommelspiel, ruft die Lehrperson ein Kind auf, das sich hinter sie stellt. Je nachdem, wie viele Kinder sie am Anfang gezählt hat, sagt sie z. B. „Fünfzehn Pinguine minus ein Pinguin gleich?“ Die Kinder rufen ihre Vermutungen laut in die Runde. Die Lehrperson teilt das richtige Ergebnis mit: „Fünfzehn Pinguine minus ein Pinguin gleich vierzehn Pinguine.“

In der nächsten Runde fliegen die Kinder z. B. wie Vögel zum Trommelrhythmus durch den Raum. Dabei geht das „Pinguin-Kind“ hinter der Lehrperson her. Auch alle weiteren Kinder, die den nächsten Runden nach und nach aufgerufen werden, folgen der Lehrperson. Stehen alle Kinder als ein Tier hinter der Lehrperson, bilden sie einen Abschlusskreis und sprechen gemeinsam:

*Jetzt, wo alle Tiere so schön beisammenstehen,
wollen wir mit vielen Tiergeräuschen auseinandergehen.*

Daraufhin dürfen alle Kinder sich gegenseitig zuwinken und je nach ihrer Tierart laut pfeifen, bellen, miauen, quaken...

Idee nach Erkert, Andrea (2012): Das Zahlenspiele-Buch. Spiele und Lieder rund um die ersten Zahlen, Formen, Größen, Gewichte, Mengen, Uhr- und Jahreszeiten. Münster: Ökotoxia. S. 119.



Kleine Fische – ein Bewegungslied

Zeit

10-15 Minuten

Lernziele

Lernende können ...

- Bewegungen zu einem Lied mitmachen
- den Liedtext durch Bewegungen verstehen
- durch die Bewegungen den Liedtext nach mehrmaligem Wiederholen memorisieren

Arbeits- und Sozialform

Plenum

Materialien, Medien

Notenblatt und Bewegungserklärungen (nur für die Lehrperson)

Link zum Lied - „Kleine Fische“ (zum Download)

https://www.lugert-shop.de/de/grundschule/downloads/gratis-download-kleine-fische-ideen-nachspielen?page=search&page_action=query&desc=on&sdesc=on&keywords=Kleine+Fische

MP3-Version des Liedes + Playback-Version zum Download (gleiche Quelle)



SCANNE MICH!

Beschreibung

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Die Lehrperson führt das Thema „Fische“ ein, z.B. mit Hilfe eines Fisches (aus Plüsch oder ein großer gemalter Fisch) und regt die Kinder in Form von Fragen an, Assoziationen dazu anzustellen. Danach kündigt an, dass sie jetzt ein Lied über Fische hören werden, zu dem sie sich bewegen können. Die Lehrperson macht parallel zum Hören die Bewegungen vor, die die Kinder mitmachen sollen. Die Klasse hört das Lied mehrmals hintereinander – solange es den Kindern Spaß macht. Die Lehrperson kann die Kinder ermuntern, den Refrain mitsingen (später auch die Strophen, wenn die Kinder das Lied schon oft gehört haben). Im Anschluss kann weiter mit dem Wortschatz des Liedes gearbeitet werden (in den Materialien gibt es z.B. einen Lückentext). Auch eine Wort – Bild – Zuordnung in Form verschiedener Aktivitäten (Memory etc.) ist denkbar.



Die Krake – ein Film

Zeit

20 Minuten

Lernziele

Lernende können ...

- Wissen über die Krake erweitern und vertiefen
- einen Sachtext verstehen
- Hör-Sehverstehen fördern: einem Film Informationen entnehmen

Arbeits- und Sozialform

Gruppenarbeit

Materialien, Medien

Kopiervorlage: Arbeitsblatt

Beschreibung

Die Kinder lesen die Aussagen über die Krake und überlegen, welche richtig sein können. Dann sehen sie sich den Film über die Krake an und vergleichen ihre Vermutungen mit dem Inhalt des Filmes. Wer hat die meisten richtigen Antworten?

Quelle

<https://www.wdrmaus.de/filme/sachgeschichten/oktopus.php5>



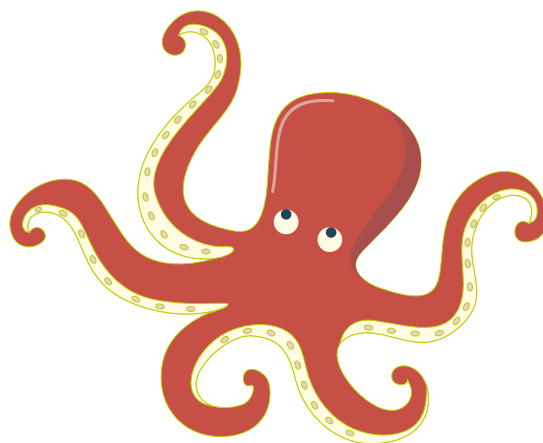
SCANNE MICH!



Kopiervorlage: Richtig oder falsch?

Lies die Sätze über den Oktopus. Was ist richtig (R)? Was ist falsch (F)? Kreuze an (x).

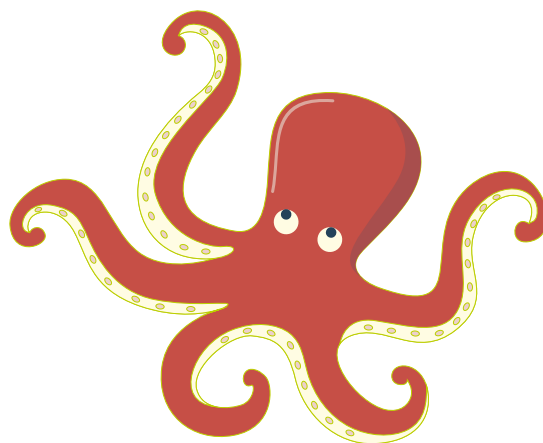
		R	F
1.	Der Oktopus im Film heißt Karl.		
2.	Oktopusse gehören zu den Tintenfischen.		
3.	Ein Oktopus hat einen großen Kopf und zehn Arme.		
4.	Tintenfische sind sehr neugierig.		
5.	Beim Laufen biegt sich ein Oktopus in alle möglichen Richtungen.		
6.	Oktopusse können jeden Arm einzeln bewegen.		
7.	Die roten Kreise auf seinen Armen nennen wir Saugnäpfe.		
8.	Ein Oktopus hat am Kopf einen Sack. Dieser Sack heißt Mantel.		
9.	Dieser Sack hilft ihm beim Fressen.		
10.	Oktopusse fressen am liebsten Krabben.		
11.	Der Oktopus passt nicht durch die Röhre.		
12.	Oktopusse haben keine Knochen.		





Lies die Sätze über den Oktopus. Was ist richtig (R)? Was ist falsch (F)? Kreuze an (x).

		R	F
1.	Der Oktopus im Film heißt Karl.		X
2.	Oktopusse gehören zu den Tintenfischen.	X	
3.	Ein Oktopus hat einen großen Kopf und zehn Arme.		X
4.	Tintenfische sind sehr neugierig.	X	
5.	Beim Laufen biegt sich ein Oktopus in alle möglichen Richtungen.	X	
6.	Oktopusse können jeden Arm einzeln bewegen.	X	
7.	Die roten Kreise auf seinen Armen nennen wir Saugnäpfe.		X
8.	Ein Oktopus hat am Kopf einen Sack. Dieser Sack heißt Mantel.	X	
9.	Dieser Sack hilft ihm beim Fressen.		X
10.	Oktopusse fressen am liebsten Krabben.	X	
11.	Der Oktopus passt nicht durch die Röhre.		X
12.	Oktopusse haben keine Knochen.	X	





Im Meer – ein Wimmelbild als Sprech Anlass

Zeit

10 Minuten

Lernziele

Lernende können ...

- die Namen verschiedener Meerestiere verstehen und benutzen
- einfache Fragen zu einem Meeresbild verstehen
- auf offene Fragen mit Einzelwörtern/ einfachen Sätzen antworten
(- einfache Fragen zu einem Bild formulieren)

Arbeits- und Sozialform

Plenum

Materialien, Medien

Kopiervorlage: Wimmelbild

Beschreibung

Voraussetzung für die Aktivität ist, dass die Kinder die Namen der auf dem Bild vorkommenden Meerestiere kennen.

Die Kinder bekommen eine Kopie des Wimmelbildes. Als idealere Alternative kann das Wimmelbild an das Whiteboard projiziert werden. Das Wimmelbild dient als Sprech Anlass für verschiedenste Fragen, je nach Sprachstand der Kinder:

- *Sind die Schildkröten grün?*
- *Wie viele Wale siehst du?*
- *Was liegt auf dem Meeresboden?*
- *Welche Farbe hat der Oktopus?*
- *usw.*

Variante

Die Kinder formulieren eigene Fragen zum Bild. (Auch als Möglichkeit der Differenzierung bei der Originalversion geeignet.)

