

Unterrichtshinweise zu "Bitte nicht öffnen – bissig!" von Charlotte Habersack



Thema des Kinderbuches:

Freundschaft, Abenteuer, Kreativität, Fantasie, Problemlösefähigkeit, erstes Verliebtsein

Einstieg in das Buch:

Sowohl das Titelbild als auch der Titel des Buches selbst wecken die kindliche Neugierde und verlocken zum Öffnen. Daher empfiehlt es sich, das Buch zunächst einmal im Klassenzimmer als stillen Impuls auszulegen und in freien Lesezeiten durch Kinder entdecken zu lassen. Hier entsteht bereits ein erster Austausch der Kinder untereinander, der von intrinsischer Motivation geprägt ist und sich auch auf andere, eventuell weniger leseinteressierte Kinder übertragen kann.

Nach einer ausreichenden Zeit wird ein gemeinsamer Einstieg in das Buch geplant. Hier haben verschiedene Kinder bereits erste Leseerfahrungen mit dem Buch gemacht, die sie auch äußern sollen mit dem Hinweis, nicht zu viel zu verraten. Begeisterte Mitschüler und Mitschülerinnen können so den anderen die Lust am Lesen vermitteln.

Leserezeption mit Werkstattcharakter als offene Unterrichtssituation „Lesestraße“

Das beigefügte Zusatzmaterial zu dem Buch „Bitte nicht öffnen – bissig“ kann im Rahmen von Wochenplanarbeit, Freiarbeit oder auch im Werkstattunterricht eingesetzt werden. In einem Leselupenprotokoll können die Kinder dokumentieren, welche Aufgaben sie bereits behandelt haben und finden gegebenenfalls darüber hinaus weitere Anregungen.

Da die Lesefähigkeit der Grundschul Kinder erfahrungsgemäß noch sehr heterogen ist, ermöglicht der Werkstattunterricht niveauorientiertes Lernen, was bei der Rezeption einer Ganzschrift unerlässlich ist. In den individuellen Lernzeiten ist auch das Tandemlesen realisierbar. Dadurch können insbesondere schwächere Leserinnen und Leser, die mit dem Buchumfang eventuell überfordert sind, an das Buch herangeführt und Leseerfolgserlebnisse garantiert werden.

Als sinnvoll hat sich erwiesen, Expertinnen und Experten für die einzelnen Materialien zu benennen, deren Namen auf Wäscheklammern an das Material geheftet werden. Mitschüler und Mitschülerinnen haben so Ansprechpartner bei Problemen und kooperatives und kommunikatives Lernen wird in der Klasse ermöglicht.

Methodik zum Zusatzmaterial:

1. Brettspiel „Fang den Yeti“

Das Spiel „Fang den Yeti“ besteht aus einem Spielplan, 38 Fragekarten in zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen und einer Spielanleitung. Die Kinder spielen in Kleingruppen mit bis zu 4 Personen. Sie benötigen einen Würfel, Spielfiguren sowie die laminierten Wissenskarten.

Durch die Wissensfragen erhalten die Kinder eine Rückmeldung darüber, wie genau sie das Buch gelesen und was sie sich gemerkt haben. Bei der Lösungsfindung dürfen sie das Buch zur Hilfe nehmen. Dadurch gewinnen sie die Orientierung im Gelesenen und üben, ihr Wissen in die Chronologie der Geschichte einzuordnen. Auch kommen die Kinder ins

Gespräch miteinander und können sich über den Inhalt austauschen. Ferner wird die Lesefertigkeit trainiert.

Das Spiel kann mehrmals gespielt werden. Die Kinder können sich auch eigene Wissensfragen zum Buch ausdenken und zusätzliche Karten anfertigen. Das erhöht die Motivation, da die Kinder das Spiel weiter mitgestalten können.

2. Steckbrief-Domino „Wer bin ich?“

Das Domino „Wer bin ich“ besteht aus einem Satz Dominokarten. Es wird nach den Spielregeln für das Spiel „Domino“ gespielt, welches den Kindern weitestgehend bekannt ist. Die Kinder spielen in Kleingruppen.

Ziel des Spieles ist es, sich nochmals mit den verschiedenen Personen, die im Buch vorkommen, auseinanderzusetzen. Da deren unterschiedliche Charaktere und Eigenschaften zum Verständnis der Geschichte beitragen, wird durch dieses Spiel nochmals der Inhalt des Buches wiederholt. Darüber hinaus werden Leseverständnis und Leseflüssigkeit trainiert.

3. Karteikarten „Unsere Yeti-Wand!“

Bei diesen Karteikarten handelt es sich um unterschiedliche Aufgabenarten. Einige beinhalten verschiedene Schreibanlässe passend zum Buch, andere Aufgaben verleiten zum Recherchieren und Darstellen von gefundenen Ergebnissen. Die Kinder sollen hier animiert werden, sich nach eigenen Interessen und Wünschen mit dem Inhalt des Buches produktiv auseinanderzusetzen und erworbenes Wissen und Können anderen zugänglich zu machen. Dadurch erleben sich die Kinder als kompetent und sind durch den individuellen Zugang motiviert. Es ist möglich, die Aufgaben der Kartei in Partnerarbeit zu lösen. Insbesondere Schwächere finden so eine hilfreiche Unterstützung.

Die erstellten Schriftstücke werden an der „Yeti-Wand“ aufgehängt und dienen somit anderen Kindern als Lesemotivation oder auch zur Entwicklung eigener Ideen. Die Autorinnen und Autoren erkennen den Sinn ihrer Verschriftung und die Relevanz adressatenbezogener Texte. Die Yeti-Wand lädt wiederum zum gegenseitigen Austausch ein. Somit wächst diese mit jedem Kinderschriftstück und kann als eine Art Leseportfolio der Klasse angesehen werden.

4. Leseprotokoll „Leselupe“

Das Leseprotokoll „Leselupe“ soll zur eigenen Übersicht dienen, welche Unterrichtsmaterialien bereits vom Kind bearbeitet wurden und welche reflektorischen Gedanken dabei gemacht wurden. Damit dient es zur individuellen Dokumentation des Lernzuwachses und als Lernnachweis.



Name: _____
Klasse: _____

Leselupe „Bitte nicht öffnen - bissig“

Leseprobe

Suche dir eine Lieblingsstelle im Buch aus. Übe sie gut lesen und trage sie im Plenum vor.

erledigt:

erledigt:

Plenum vor.

Bild dazu und stelle es im

haben. Male ein passendes

Nemo, Fred und Oda erlebt

an die Abenteurer, die

Maler malen Bilder. Denke

Künstler

Lieblingsbild

Im Buch findest du viele Zeichnungen des Illustrators Frédéric Bertrand. Suche dir eines aus und beschreibe es im Plenum. Was gefällt dir an dem Bild?

erledigt:

erledigt:

zum Inhalt.

Verlag und erzähle etwas

Nenne Autor, Titel und

stelle es im Plenum vor.

ein Lieblingsbuch aus und

Was liest du gerne? Wähle

Buchvorstellung

Domino

Spiele das Dominospiel mit deinen Mitschülern. Welche Person magst du am liebsten im Buch? Begründe! Schreibe auf und hänge es an die Yeti-Wand.

erledigt:

erledigt:

deine Arbeit.

Spreche im Plenum über

die Yeti-Wand.

aus und bearbeite sie für

aus der Kartei zum Buch

Wähle eine Karteikarte

Kartei zum Buch

Spiel „Fang den Yeti“

Lies dir die Spielanleitung durch und spiele das Spiel mit Mitschülern. Welches Tier oder Wesen würdest du gerne mal fangen? Begründe! Schreibe es auf und hänge es an die Yeti-Wand.

erledigt:

Spielanleitung "Fang den Yeti"

Du brauchst:

einen Spielplan, Würfel, Spielfiguren, Wissenskarten, das Buch „Bitte nicht öffnen – bissig!“

Spielanleitung:

Setze die Spielfiguren auf Start. Das jüngste Kind beginnt mit Würfeln. Es läuft mit der Spielfigur nach Augenzahl. Kommt es auf ein rotes Feld, so muss es einmal aussetzen. Trifft es auf ein gelbes Feld, so zieht ein anderes Kind eine Wissenskarte vom Stapel und liest die Frage vor. Je nach Lesefortschritt wird eine schwierige (gelbe) oder eine leichte (grüne) Karte gezogen. Kann das Kind, das am Zug ist, diese beantworten, so darf es auf dem Feld stehen bleiben. Es ist erlaubt, dass man dabei im Buch nachsehen darf. Kann es die Frage nicht beantworten, muss es zum Ausgangspunkt zurück und das nächste Kind ist mit Würfeln an der Reihe. Es wird reihum weitergespielt.

Sieger ist, wer zuerst das Zielfeld erreicht!



F: Was macht Nemo als das Paket kommt?



A: Er schaut „Grenzenlose Liebe“ im Fernsehen an.

F: Wen mag Nemo gerne in der Klasse?



A: Er mag seine Mitschülerin Oda.

F: Wie heißen die Kinder im Buch?



A: Die Kinder heißen Nemo, Fred und Oda.

F: Wie heißt das Yeti?



A: Das Yeti heißt Ice-Ice-Monsta.

F: Rechnet Nemo mit dem Paket?



A: Nein, er ist sehr überrascht.

F: Was möchte seine Mutter, dass Nemo mit dem Paket macht?



A: Sie möchte, dass Nemo das Paket zur Post bringt.

F: Was glauben Fred und Nemo, was in dem Paket ist?



A: Sie vermuten eine Vogelspinne, Katze, Schnapp-schildkröte oder eine Ratte im Paket.

F: Wozu braucht Nemo Feuerwerkskörper in seiner Garage?



A: Er möchte mit einer Sprengung das Paket öffnen.

F: Was befindet sich im Paket?



A: Ein kleines Kuscheltier, das sich als Yeti entpuppt.

F: Was möchte der Yeti als er aus dem Paket heraussteigt und in Nemos Garten herumläuft?



A: Er sagt, er möchte heim gehen.

F: Wie fühlen sich Fred und Nemo als sie den Yeti im Garten sehen?



A: Sie sind erschrocken und verbarrikadieren sich im Haus.

F: Was passiert plötzlich in Boring als der Yeti aus dem Paket ist?



A: Es fängt mitten im Sommer an zu schneien.

F: Wie heißt die Stadt in der Nemo, Fred und Oda leben?



A: Die Stadt heißt Boring.

F: Was hat der Yeti bei sich als er aus dem Paket steigt?



A: Er hat einen kleinen Holzspieß bei sich.

F: Wie heißt der Feind des Yeti?



A: Es ist Arkas, der Bärenkrieger.

F: Wer ist Arkas, der Bärenkrieger?



A: Arkas, der Bärenkrieger ist der Feind des Yeti.

F: Wie nehmen Fred und Nemo den Yeti mit in die Schule?



A: Sie stecken den Yeti in eine Kühltasche.

F: Wer hilft Fred und Nemo, als die Schuldirektorin Frau Dr. Spargel wissen will, was in der Kühltasche ist?



A: Oda hat eine Ausrade.

F: Was macht ein Kryptozoologe?



A: Er erforscht Tiere, die man aus Märchen oder Sagen kennt, z.B. Drachen.

F: Welches Thema haben die Kinder bei Frau Fasching im Fach Biologie?



A: Die Klasse behandelt gerade ausgestorbene Tiere.

F: Was müssen Fred, Nemo und Oda in Biologie vorbereiten?



A: Die drei Kinder sollen ein Referat über den Yeti vorbereiten.

F: Was macht Hubsch Hubert?



A: Er ist Meteorologe, ein Wettermann.

F: Warum kommen Nemos Eltern früher als erwartet zurück und müssen den Supermarkt schließen?



A: Das Vordach ist Nemos Papa auf den Kopf gefallen und nun ist er verwirrt.

F: Wohin fliehen die Kinder mit dem Yeti, nachdem Nemos Eltern früher als erwartet heimkommen?



A: Die Kinder fliehen in den Supermarkt von Nemos Eltern.

F: Was ist der natürliche Lebensraum des Yeti?



A: Es ist Nepal.

F: Wen müssen die Kinder finden, damit der Schneesturm aufhört und Boring gerettet wird?



A: Der Yeti muss zu seinem Eigentümer zurück.

F: Was machen die Kinder im Spielzeugwarengeschäft?



A: Sie wollen wissen, wer den Yeti gekauft hat.

F: Warum brechen Nemo und Oda in das Spielzeugwarengeschäft ein?



A: Herr Siebzehnrübel, der Spielwarenverkäufer, will den Kindern die Namen der Käufer nicht nennen.

F: Warum kann Fred beim nächtlichen Einbruch nicht dabei sein?



A: Er geht mit seinem Papa auf ein Zeltwochenende.

F: Warum bleibt der nächtliche Einbruch für Nemo und Oda nicht folgenlos?



A: Sie werden von Unbekannten beobachtet und fotografiert und am nächsten Tag steht es in der Zeitung.

F: Was glauben die Bürger in Boring, als sie aus der Lokalzeitung vom Einbruch hören?



A: Sie glauben, der Yeti würde die Kinder kidnappen.

F: Was gründen die Bürger der Stadt Boring, um den Yeti zu jagen?



A: Sie gründen eine bewaffnete Bürgerwehr.

F: Wie erfährt Fred nach seinem Papawochenende, dass Nemo und Oda in Gefahr sind?



A: Er erfährt es durch den Bericht in der Zeitung.

F: Wohin fliehen Oda und der Yeti als Fred und Nemo nach dem Eigentümer suchen?



A: Sie fliehen in Freds Iglu.

F: Wie heißt das Kind, dem der Yeti gestohlen wurde?



A: Er heißt Leon.

F: Mit was fliehen Oda und der Yeti aus dem Iglu?



A: Sie fliehen mit dem Schneemobil der Bürgerwehr.

F: Was geschieht als Leon und der Yeti aufeinander treffen?



A: Es hört sofort auf zu schneien und der Yeti schrumpft auf Spielzeuggröße.

F: Mit wem verwechselt der Yeti Frau Spargel, als er ihr nach der Flucht aus dem Iglu gegenübersteht?



A: Er denkt es ist Arkas, weil sie einen Pelzmantel trägt.



Karteikarte 1:

Rezeptidee



Nemos Familie muss zwei Dutzend Avocados essen und braucht Rezepte.

Suche in verschiedenen Kochbüchern oder auch im Internet nach Rezepten zu Avocados und schreibe sie auf. Verziere dein gefundenes Rezept passend.

Hänge es dann an die Yeti-Wand!

Karteikarte 2:

Lieblingsspielzeug



Icy Ice-Monsta ist eine Spielzeugfigur, die zum Leben erwacht.

Welche Lieblingsspielzeugfiguren hast du? Bringe Sie in die Klasse mit und stelle sie vor.

Welches Abenteuer erlebst du, wenn sie lebendig wird? Schreibe eine Geschichte auf.

Karteikarte 3:

Meteorologe



Hubsch Hubert ist ein Meteorologe. Das sind Menschen, die das Wetter erklären.

Finde verschiedene Wetterberichte in der Zeitung. Mache selbst einen Wetterbericht und trage ihn vor der Klasse vor. Male und schreibe ihn auf.

Hänge ihn dann an die Yeti-Wand!

Karteikarte 4:

Reporter/in sein



Fernsehreporter/innen machen viele Interviews. Dabei überlegen sie sich Fragen und stellen sie anderen. Die Antworten schreiben sie mit den Fragen zusammen auf.

Überlege dir Fragen zum Buch und suche dir Kinder in der Klasse. Stelle ihnen die Fragen und schreibe ihre Antworten auf.

Hänge sie dann an die Yeti-Wand!

Karteikarte 5:
Was ist ein Yeti?



Es gibt viele Geschichten zu Yetis.

Suche in Büchern in der Bücherei oder auch im Internet nach allem was du über den Yeti findest und schreibe es auf.

Hänge es dann an die Yeti-Wand!

Karteikarte 6:
Was ist eine Avocado?



Was genau ist eigentlich eine Avocado? Kannst du das recherchieren? Findest du weitere, exotische Gemüsesorten?

Suche verschiedene Texte zu Avocados oder anderen Gemüsesorten im Internet oder in Büchern.

Hänge sie dann an die Yeti-Wand!

Karteikarte 7:

Ausgestorbene Tiere



Im Unterricht von Frau Fasching geht es um ausgestorbene Tiere. Die Kinder sollen hierüber ein Referat halten.

Suche nach ausgestorbenen Tieren im Internet oder in Büchern. Welche findest du? Schreibe darüber und stelle deine Ergebnisse im Plenum vor.

Hänge es dann an die Yeti-Wand!

Karteikarte 8:

Charlotte Habersack



Die Autorin Charlotte Habersack hat schon viele Bücher geschrieben.

Was kannst du über die Autorin im Internet finden? Schreibe einen Steckbrief. Hinten im Buch findest du ihre Homepage – sieh nach!

Hänge ihn dann an die Yeti-Wand!