Zuhören und Texte verstehen © LingoPlay Lernspiele

1

SEITE

INHALT

ÜBUNG

	Einführung	4
	Kapitel I: Vorwissen aktivieren und Erwartungen wecken	
1	Überschriften wecken Erwartungen – "Der neue Waldbewohner" und	
	"Gemeinsam durch das große Sandmeer"	5
2	Überschriften wecken Erwartungen – "Die Fokus-Pokus-Akademie"	8
3	Überschriften wecken Erwartungen – "Glücklich im Schlamm"	10
4	Interessen und Vorlieben äußern – Sachtexte über die Berufe "Polizist" und	
	"Tierarzt"	12
5	Vorwissen aktivieren – Sachtext "Interessantes über Sport"	14
6	Vorwissen aktivieren – Sachtext "Wie war die Schule früher?"	16
7	Vorwissen aktivieren – Sachtext "Was ist ein Astronaut?"	18
8	Überschriften wecken Interesse – "Die Post vom Mars" und "Tim und Tom –	
	die Meisterdetektive"	20
	Kapitel II: Informationen erfassen und behalten	
	Schlüsselwörter mit W-Fragen finden	23
2	Mit W-Fragen Schlüsselwörter im Text finden – Sachtext "Dinosaurier"	24
3	Schlüsselwörter wiederholen sich im Text – "Wie Hund und Katze"	25
4	Schlüsselwörter helfen beim Nacherzählen – "Der Herbst ist schön!"	26
5	Welches Wort ist hervorgehoben? In Sätzen auf die Betonung achten	27
6	Auf die Betonung in Fragesätzen achten und die passende Antwort finden	28
7	Globales Hören: die passende Überschrift zum Text finden	29
8	Globales Hören: Fragen beantworten – Sachtext "Die gewandten	
	Baumbewohner"	30
9	Selektives Hören: relevante Informationen erfassen	31
10	Selektives Hören: relevante Informationen erfassen – Sachtext "Papageien –	
	bunte Waldbewohner"	32
Ш	Detailliertes Hören: Personenbeschreibungen einem Bild zuordnen	34
12	Textinhalt in einer Tabelle darstellen – "Leons Stundenplan"	36
13	Informationen heraushören und zuordnen – Sachtext "Besondere Tage im Jahr"	38
14	Globales und detailliertes Hören: Fragen beantworten – "Die fleißigen Wichtel"	40
15	Fantasiereise – "Im Kinderzimmer"	42
16	Detailliertes Hören: Bilder in die richtige Reihenfolge bringen –	
	Apfelkuchenrezept	44
17	Welche Nomen passen nicht? – Fehlergeschichte "Zuckersüßes Frühstück"	45
18	Welche Verben passen nicht? – Fehlergeschichte "Die erste Reitstunde"	46
19	Hören und mitmachen – "Ein tolles Training"	47

Zuhören und Texte	
verstehen	
© LingoPlay Lernspiele	

2

SEITE

INHALT

Zuhören
verstehe
© Lingof

ÜBUNG

	Kapitel III: Gefühle erkennen und verstehen	
	Gefühle erkennen	48
2	Gefühle mit Adjektiven beschreiben	49
3	Körpersprache: aufmerksam oder gelangweilt?	50
4	Körpersprache: glücklich oder traurig?	51
5	Körpersprache: wütend oder ängstlich?	52
6	Stimmungen erkennen	53
7	Gefühle deuten – "Der große Auftritt"	54
8	Gefühle deuten – "Schlaflose Nacht"	55
9	Gefühle deuten – "Verpatzte Überraschung"	56
10	Gefühle deuten – "Nichts zu tun"	57
П	Gefühle deuten – "Lebewohl dem alten Zuhause"	58
12	Gefühle deuten – "Das kleine Brüderchen"	59
13	Gefühle und Wünsche ausdrücken, ohne zu verletzen: Sag es höflich!	60
14	Gefühle und Wünsche ausdrücken, ohne zu verletzen: Sag es höflich!	61
15	Gefühle anderer nachempfinden: Rollenspiel "Neu in der Klasse"	62
16	Gefühle anderer nachempfinden: Rollenspiel "Blöde Sprüche"	64
17	Was empfindest du, wenn? – Die eigenen Gefühle beschreiben	66
	Kapitel IV: mitdenken und schlussfolgern	
1	Berufe aus dem Kontext erschließen	67
2	Orte und Räume aus dem Kontext erschließen	68
3	Ereignisse aus dem Kontext erschließen	69
4	Welche Aufgaben lassen sich nicht lösen?	70
5	Bedeutung unbekannter Wörter erschließen	71
6	Bedeutung unbekannter Wörter erschließen: "Katzen- oder Hundeliebhaber?"	72
7	Was bedeuten die Redewendungen?	74
8	Was bedeuten die Redewendungen?	75
9	Was bedeuten die Redewendungen? – "Der Ritter Kunibert"	76
10	Hypothesen bilden: Was könnte passiert sein? – "Die Suche nach dem Schatz"	78
Ш	Hypothesen bilden: Abkürzungen entschlüsseln	80
12	Hypothesen bilden: Von welchem Tier handelt der Text?	81
13	Schlussfolgerungen ziehen	82
14	Schlussfolgerungen ziehen – "Soni, der Sommersprossengnom"	83
15	Die Moral der Geschichte erkennen – "Der Bauer und die Füchsin"	84
16	Was spricht dafür, was dagegen? – "Essen während des Unterrichts"	86
17	Was spricht dafür, was dagegen? – "Spielsachen in der Schule"	87

	ÜBUNG	SEITE
18	Alternativen entwickeln: Was wäre, wenn? – "Am Scheideweg"	88
19	Alternativen entwickeln: Was wäre, wenn? – "Eine schwierige Entscheidung"	90
	Kapitel V: mit eigenen Worten umschreiben und Fragen	
	stellen	
1	Passende Umschreibungen finden	91
2	Wörter mit ähnlicher Bedeutung finden	92
3	Wörter mit ähnlicher Bedeutung finden – "Gespenst Rudi auf Wohnungssuche"	93
4	Zeitungsberichte mit eigenen Worten wiedergeben	94
5	Texte mit eigenen Worten wiedergeben – Sachtexte "Der Blaue Planet" und	
	"Der fruchtbare Boden"	95
6	Gefühle spiegeln	96
7	Welche Frage passt zu welchem Textabschnitt?	97
8	Entscheidungsfragen stellen – Sachtext "Chamäleon – das farbenfrohe Tier"	98
9	Fragen nach fehlenden Informationen stellen	99
10	Fragen nach fehlenden Informationen stellen – Rollenspiel "Bei der Polizei"	100
Ш	W-Fragen stellen – Sachtext "Australien"	101
12	W-Fragen stellen – "Der geheimnisvolle Baum"	102

COPYMAP 7: ZUHÖREN UND TEXTE VERSTEHEN

Zuhören ist ein idealer Zugang zum Lesesinnverständnis und legt die Basis für das Schreiben eigener Texte. Denn beim Zuhören von Geschichten und Sachtexten eignen sich Kinder die Strategien des Textverstehens an. So kann die gesamte Konzentration auf das Textverstehen gerichtet werden, ohne dass die Aufmerksamkeit durch den Leseprozess eingeschränkt wird. Unsere CopyMap 7 *Zuhören und Texte verstehen* bietet für alle wichtigen Strategien des Textverstehens gezielte und abwechslungsreiche Übungen. Besonders gute Erfolge haben Grundschullehrer erzielt, wenn das Programm als zusammenhängendes Projekt systematisch durchgeführt wird.

Die Schüler lernen grundlegende und vertiefende Strategien des Textverstehens:

Kapitel I

- Vorwissen aktivieren
- eigenes Wissen erweitern
- vorhandenes Wissen mit dem neuen Wissen verknüpfen

Kapitel II

- Schlüsselwörter finden
- auf die Betonung achten
- Hauptinformation im Text erkennen
- globales, selektives und detailliertes Textverstehen

Kapitel III

- Stimmungen erfassen
- Auslöser und Ursachen von Emotionen erkennen
- Gefühle nachempfinden

Kapitel IV

- aus dem Kontext erschließen
- Hypothesen bilden
- Schlussfolgerungen ziehen
- argumentieren
- Alternativen entwickeln

Kapitel V

- mit eigenen Worten umschreiben
- nach fehlenden Informationen fragen
- Fragen stellen

Kopierrecht:

Das vorliegende Werk ist urheberrechtlich geschützt. Das Kopierrecht für den eigenen Unterrichtsgebrauch ist mit dem Kaufpreis abgegolten. Ohne ausdrückliche Genehmigung des Verlages ist jede weitere Vervielfältigung nicht gestattet. Weder das Werk noch Teile davon dürfen in ein Netzwerk gestellt werden. Dies gilt zum einen für das Internet und zum anderen für Intranets von Schulen und anderen Bildungseinrichtungen.

VORWISSEN AKTIVIEREN UND ERWARTUNGEN WECKEN

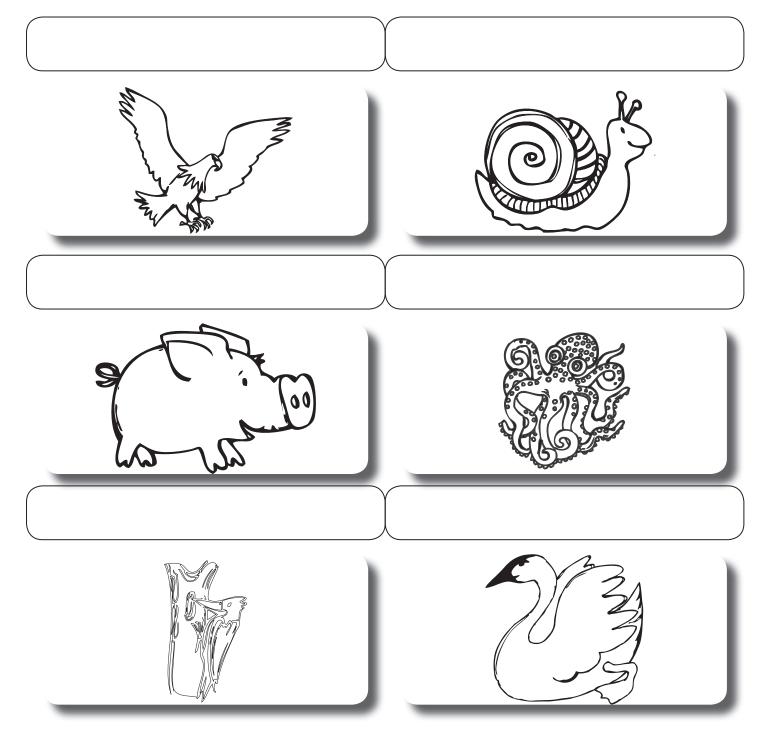
Zuhören und Texte verstehen © LingoPlay Lernspiele

10

3. Überschriften wecken Erwartungen – "Glücklich im Schlamm"

a) Lies die Überschriften. Was fällt dir dazu ein? Ordne die Überschriften den Bildern zu. Vergleiche und bespreche deine Zuordnung mit einem Partner.

König der Lüfte Langsam, aber sicher Sagenhafter Meeresbewohner Glücklich im Schlamm
Die weiße Schönheit
Der laute Nachbar



- b) Wie findest du die Überschrift "Glücklich im Schlamm"? Lustig, spannend, aufregend?
- c) Welches Tier suhlt sich gern im Schlamm? Dein(e) Lehrer(in) liest dir die Geschichte vor.

Zuhören und Texte verstehen © LingoPlay Lernspiele

Glücklich im Schlamm

Das kleine Ferkel Joschi lebt mit seiner Familie auf einem Bauernhof. Vom Aussehen ähnelt Joschi seiner Mutter und seinen Geschwistern – er hat rosa Haut, einen kleinen Rüssel und einen kurzen Ringelschwanz. Aber im Gegensatz zu den anderen möchte Joschi kein Ferkel sein.

"Mama, ich wäre lieber eine Katze", sagt das Ferkel eines Tages. "Dann

versuch, dich wie eine Katze zu benehmen. Aber ich denke, das wird dir nicht gefallen", antwortet die Mutter.

eine Katze zu sein. Er möchte miauen, kann aber nur grunzen.

Er versucht, auf einen Baum zu klettern, fällt aber immer wieder auf den Rüssel. Und Mäuse fangen klappt auch nicht.

Die nächsten Tage bemüht sich Joschi, wie

"Mama, eine Katze zu sein, ist doof. Ich wäre nun lieber ein Huhn", beschwert sich Joschi. "Probier es aus! Aber ich denke, das wird dich auch nicht glücklich machen", erwidert die Mutter. Die nächsten Tage bemüht

> sich Joschi, wie ein Huhn zu sein. Er möchte gackern, kann aber nur quieken. Er versucht zu fliegen, fällt aber auch hier immer wieder auf den Rüssel. Und Eier legen klappt auch nicht.

"Mama, ein Huhn zu sein, ist auch blöd", jammert Joschi. "Was für ein Tier soll ich denn sein?", fragt er traurig. "Vielleicht doch lieber ein Ferkel", schlägt die Mutter vor. Joschi ist einverstanden und probiert gleich aus, ob das Ferkelsein ihm gefällt. Zunächst läuft er grunzend und quiekend über den Hof. Das macht ihm Spaß! Danach wühlt Joschi in der Erde nach Nahrung. Auch das findet er toll! Anschließend wälzt er sich im Schlamm. Jetzt ist Joschi wirklich glücklich!

Zuhören und Texte verstehen © LingoPlay Lernspiele

24

2. Mit W-Fragen Schlüsselwörter im Text finden – Sachtext "Dinosaurier"

a) Decke den Text mit einem Blatt ab. Dein(e) Lehrer(in) liest dir den Text vor. Hör zu und beantworte die unten stehenden Fragen.

Dinosaurier

Vor Millionen von Jahren gab es überall auf der Erde Dinosaurier. Sie lebten auf dem Land, im Wasser und in der Luft. Manche von ihnen waren riesig, manche nicht größer als ein Huhn. Der Brontosaurus war zum Beispiel fast dreißig Meter lang. Er ernährte sich von Pflanzen und lebte im Rudel.

Neben den Pflanzenfressern gab es auch gefährliche Fleischfresser, wie den Tyrannosaurus Rex. Bis heute weiß keiner genau, warum die Dinosaurier ausgestorben sind. Manche vermuten, dass die riesigen Echsen irgendwann keine Nahrung mehr gefunden haben. Ein Grund dafür könnte eine extreme Klimaveränderung auf der Erde gewesen sein. Andere sagen, es war ein Meteoriteneinschlag, der viele Erdbeben, Fluten und Waldbrände verursachte.

Was ist das Hauptthema des Textes?

- o Dinosaurier
- o Brontosaurus
- o Fleischfresser

Wo lebten die Dinosaurier?

- o nur im Wasser
- o nur in der Luft
- o überall auf der Erde

Wann lebten die Dinosaurier?

- o vor Millionen von Jahren
- o keiner weiß es genau
- o vor dem großen Erdbeben

Warum sind sie ausgestorben?

- o keiner weiß es genau
- o wegen der großen Flut
- O wegen der Waldbrände
- b) Partnerübung: Vergleiche deine Lösungen mit den Antworten deines Partners.
- c) Lies den Text nun selbst und unterstreiche die Antworten auf die Fragen im Text.

INFORMATIONEN ERFASSEN UND BEHALTEN

Zuhören und Texte verstehen © LingoPlay Lernspiele

9. Selektives Hören: relevante Informationen erfassen

Dein(e) Lehrer(in) liest dir kurze Textabschnitte vor. Jeder Abschnitt endet mit einer Frage. Hör gut zu und beantworte die Fragen.

Deine Klasse wartet am Bahnhof auf den Zug nach Hamburg. Du hörst mehrere Durchsagen:

- Der Zug nach Köln hat 20 Minuten Verspätung.
- Der Zug nach Hamburg hat 10 Minuten Verspätung.
- Der Zug nach München fährt von Gleis 1 ab.

Welche Durchsage ist für deine Klasse wichtig?



Du hast mit deiner Mannschaft "Rot-Weiß" am Tennisturnier der Stadt teilgenommen. Der Bürgermeister verkündet die Gewinner:

- Die Mannschaft "Fortuna" belegt den dritten Platz und gewinnt Bronze.
- Silber geht an die Mannschaft "Kunterbunt".
- Die Mannschaft "Rot-Weiß" ist Turniersieger und gewinnt Gold.

Welche Information ist für deine Mannschaft wichtig?

Du schwimmst gern und möchtest einen Schwimmkurs besuchen. Dein Klassenlehrer zählt die Sportangebote auf:

- Mittwochnachmittags ab 15 Uhr findet ein Basketballkurs statt.
- Der Schwimmkurs findet jeden Donnerstag ab 16 Uhr statt.
- Jeden Freitag zwischen 15 und 16 Uhr ist Judotraining.

Welches Sportangebot ist für dich interessant?

Du gehst am Samstag mit deiner Familie wandern. Ihr wollt wissen, wie das Wetter wird. Im Radio hört ihr die Wettervorhersage:

- Am Donnerstag gibt es dichte Wolken, aber es bleibt trocken.
- · Am Freitag bleibt es wolkig und es gibt leichte Regenschauer.
- Am Samstag lockern die Wolken auf und die Sonne kommt durch.

Welche Wettervorhersage ist für deine Familie interessant?

GEFÜHLE ERKENNEN UND VERSTEHEN

Zuhören und Texte verstehen © LingoPlay Lernspiele

2. Gefühle mit Adjektiven beschreiben

Finde zu jedem Gesichtsausdruck drei passende Adjektive und schreibe sie auf.

glüeklich	wütend	erschreckt	zufrieden
froh	verärgert	traurig	zornig
ängstlich	betrübt	panisch	niedergeschlagen





GEFÜHLE ERKENNEN UND VERSTEHEN

Zuhören und Texte verstehen © LingoPlay Lernspiele

58

11. Gefühle deuten – "Lebewohl dem alten Zuhause"

a) Decke den Text mit einem Blatt ab. Dein(e) Lehrer(in) liest dir die Geschichte vor. Hör zu und beantworte die unten stehenden Fragen.

Lebewohl dem alten Zuhause

Lukas packte die letzten Sachen in einen Karton und schaute sich in dem leeren Zimmer um. Hier gab's nichts mehr – keine Möbel, keine Bilder, keine Bücher. "Echt doof, dass wir umziehen. Ich vermisse meine Freunde schon jetzt", klagte Lukas. Er nahm seine Sachen, flüsterte leise "Lebewohl" und ging nach draußen. Seine Eltern warteten bereits im Auto. "Komm, Lukas, steig ein", sagte der Vater, "der Umzugswagen ist bereits vorausgefahren." "Ich komm ja schon", meckerte Lukas und stieg ins Auto. Mitfühlend schaute die Mutter den Jungen an und sagte: "Luki, ich weiß, es ist schwer für dich, aber wir müssen umziehen, weil Vater eine neue Arbeitsstelle hat." "Das verstehe ich ja", antwortete Lukas, "und trotzdem fühle ich mich hundsmiserabel."

Was ist mit Lukas los?

- o Lukas ist wütend.
- o Lukas ist traurig.
- o Lukas hat Angst.



Warum ist Lukas traurig?

- o Lukas ist traurig, weil er keine Freunde hat.
- o Lukas ist traurig, weil er und seine Familie umziehen müssen.
- o Lukas ist traurig, weil seine Freunde hier bleiben.

Was soll Lukas gegen seine Traurigkeit unternehmen?

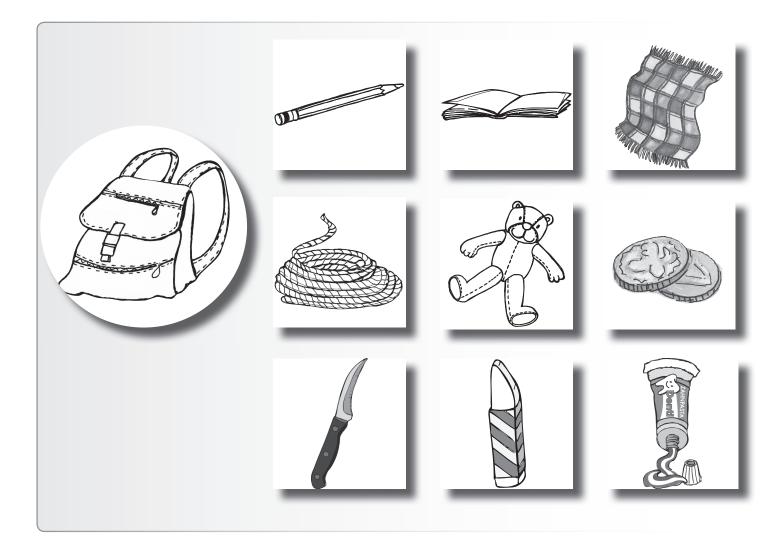
- o Lukas soll weinen.
- o Lukas soll seinen Eltern erzählen, warum er traurig ist.
- o Lukas soll seine Freunde vergessen und neue finden.
- b) Gruppenaufgabe: Diskutiert die Fragen!
- c) Wann warst du das letzte Mal traurig? Warum? Sprich darüber mit einem Partner.
- d) Lies die Geschichte nun selbst!

MITDENKEN UND SCHLUSSFOLGERN

Zuhören und Texte verstehen © LingoPlay Lernspiele

10. Hypothesen bilden: Was könnte passiert sein? – "Die Suche nach dem Schatz"

- a) Dein(e) Lehrer(in) liest dir den Anfang und das Ende der Geschichte vor. Hör gut zu.
- b) Gruppenarbeit: Diskutiert, welche Gegenstände aus dem Rucksack Gustav Schatzsucher brauchen kann, um die Orientierung nicht zu verlieren. Schreibt die Lösung auf, die euch am besten gefällt.



c) Jetzt liest dein(e) Lehrer(in) dir die Auflösung vor.

d) Lies die Geschichte nun selbst!

MITDENKEN UND SCHLUSSFOLGERN

Zuhören und Texte verstehen
© LingoPlay Lernspiele

Die Suche nach dem Schatz

Anfang

Mit einem lauten Krachen gab die Tür nach, und Gustav Schatzsucher betrat den düsteren Gang. Mit einer brennenden Fackel erleuchtete er den Korridor und tastete die mit ägyptischen Hieroglyphen geschmückten Wände

vorsichtig ab. Es machte leise "klick", als er einen Hebel betätigte. Die Geheimtür schwang auf und gab den Blick in den nächsten Raum frei. Gustav ging hinein und untersuchte die mit Spinnenweben bedeckte Kammer. "Moment mal", dachte er, "hier war ich doch schon! Die dicke Spinne da drüben kommt mir bekannt vor." Zu seinem größten

Bedauern musste Gustav zugeben, dass er sich wieder mal verlaufen hatte. Die Pyramide war ein gigantisches Labyrinth mit geheimen Kammern, Schächten und Gängen. Aber sie war auch ein begehrtes Ziel für alle Schatzsucher, so wie Gustav. "Wie finde ich die Schatzkammer des Pharaos, ohne mich zu verlaufen?", grübelte der Schatzsucher. "Habe ich vielleicht etwas in meinem Rucksack, was mir helfen kann, die Orientierung nicht zu verlieren?", fragte er sich.

Auflösung

Die nächsten Minuten verbrachte Schatzsucher damit, den Inhalt seines Rucksacks zu durchsuchen. "Ah, da haben wir es ja!", freute er sich schon bald und holte ein Stück Kreide heraus. Damit malte er ein großes X neben den Eingang zur Kammer, in der er bereits gewesen war, und machte sich auf den Weg. Stundenlang lief er durch Gänge, Kammern und Schächte. Und jedes Mal, wenn er abbog, machte er mit der Kreide eine Markierung auf den Boden.

Ende

Nach einiger Zeit kam Gustav zu einer Tür, auf deren Rahmen in ägyptischer Schrift "Schatzkammer" eingeritzt war. Gespannt schob er die Tür auf und blieb überwältigt stehen. Er befand sich endlich in dem ersehnten Raum voller kostbarer Schätze, antiker Bücher und Statuen. Es funkelte und glitzerte, so weit das Auge reichte!



MIT EIGENEN WORTEN UMSCHREIBEN UND FRAGEN STELLEN

Zuhören und Texte verstehen © LingoPlay Lernspiele

- 8. Entscheidungsfragen stellen Sachtext "Chamäleon das farbenfrohe Tier"
- a) Dein(e) Lehrer(in) liest dir den Text vor. Hör gut zu.

Chamäleon – das farbenfrohe Tier

Rot, Braun, Schwarz oder Grün? Welche Farbe darf es sein? Chamäleons sind dafür bekannt, dass sie ihre Farbe wechseln können. Innerhalb



weniger Minuten können sie eine andere Hautfarbe annehmen.

Chamäleons wechseln die Farbe, um sich vor Feinden zu schützen.

Ein braunes Chamäleon, das unbeweglich auf einem braunen Ast sitzt, ist sicherlich schwer zu entdecken. Außerdem verändern Chamäleons die Farbe je nach Tageszeit, Temperatur oder Laune. Ein verärgertes Chamäleon wird nicht rot, sondern schwarz vor Wut!

Chamäleons sehen wie Echsen aus und leben auf Bäumen. Sie haben vier Beine und einen langen Schwanz. Ihre großen Augen können sie einzeln in verschiedene Richtungen drehen. Chamäleons sitzen gern stundenlang auf einem Ast und lauern auf Beute. Entdecken sie ein Insekt, so schleudern sie blitzschnell ihre lange, klebrige Zunge heraus und fangen so ihre Mahlzeit.

b) Partnerarbeit: Stellt euch gegenseitig die unten stehenden Ja/Nein-Fragen zum Text und beantwortet diese.

Können Chamäleons ihre Hautfarbe wechseln?

Wechseln Chamäleons ihre Farbe, um sich vor Feinden zu schützen?

Wechseln Chamäleons ihre Farbe, wenn sie verärgert sind?

Haben Chamäleons sechs Beine?

Haben Chamäleons eine kurze klebrige Zunge?

Fressen Chamäleons Insekten?

c) Lies den Text selbst. Bilde zwei weitere Ja/Nein-Fragesätze und schreibe sie in dein Heft.