

Station 1 – Einführungsstunde

Gustav geht ins Land der Schreibis

Trainingsschwerpunkte

- Einführung in das Training
- Trainingsvereinbarungen
- Kennenlernen der Trainingsprinzipien

Begrüßung

Der Lehrer begrüßt die Kinder zum Trainingsprogramm:

Hallo. Wir sind heute zusammen gekommen, um Gustav Giraffe kennen zu lernen. Ich stelle ihn euch jetzt vor.

Vorstellung:

„Das ist Gustav Giraffe“

Die Kinder lernen Gustav Giraffe als Begleitfigur des Trainingsprogramms kennen. Dabei passt der Lehrer das Alter und die Klassenstufe der Giraffe jeweils an das Alter und die Klassenstufe der Kinder an, z. B.: Für die zweite Klasse als Alter sieben oder acht Jahre wählen, für die dritte Klasse neun Jahre und für die vierte Klasse zehn Jahre.

→ KV 1.1 als Folie auf OHP

Das ist Gustav Giraffe. Er ist ... Jahre alt und geht in die ... Klasse der Tierkinder-Schule. Gustav hat eine Mama, einen Papa und eine kleine Schwester, die heißt Gisela.

Früher war Gustav immer glücklich und fröhlich. Er hatte viele schöne, dunkle Flecken, die ihn zu einer prächtigen Giraffe gemacht haben. Darauf war er sehr stolz. Viele andere Tiere haben seine Flecken schön gefunden und ihn dafür bewundert.

Kennenlernspiel

„Ich bin stolz auf mich!“

Der Lehrer beginnt, indem er über sich selbst berichtet: *Ich heiße ... und bin besonders stolz auf mich, weil ich ...*

Dieser Bericht dient als Modell für die Kinder, die nun der Reihe nach gefragt werden: Worauf bist du stolz?

Jedes Kind erzählt nun, was es gut kann und worauf es stolz ist. Es sollte sich dabei um ein Persönlichkeitsmerkmal oder eine besondere Fähigkeit handeln. Wenn jedes Kind dabei seinen Namen nennt, lernen sich die Teilnehmer der Gruppe untereinander kennen. Nach jedem Bericht bedankt sich der Lehrer bei dem Kind und gibt ein kurzes positives Feedback, z. B.: *„Darauf kannst du wirklich stolz sein! Vielen Dank, dass du uns das erzählt hast.“*

Pädagogischer Hinweis:

Es ist wichtig, dass jedes Kind etwas findet, worauf es stolz ist. Manchen Kindern fällt es schwer, Dinge an sich zu finden, die sie gut können und auf die sie stolz sind. Wenn ein Kind etwas nennt, was es besonders gerne mag, fragt der Lehrer nach etwas, was es besonders gut kann. Wenn einem Kind dennoch nichts einfällt, kann auch der Lehrer etwas nennen, worauf es stolz sein kann. Z. B.: *„Du kannst doch so gut malen! Bist du darauf nicht auch stolz?“*

Einführungsgeschichte:

„Gustav geht ins Land der Schreibis“

Der Lehrer liest die Geschichte vor oder erzählt sie frei nach.

→ KV 1.2 als Kopie für den Lehrer

→ KV 1.3 als Folie auf OHP

→ KV 1.4 als Folie auf OHP

Giraffen-Bitte:

„Hilfst du mir?“

Der Lehrer richtet Gustavs Bitte mit Hilfe der Kopiervorlage an die Kinder. Nachdem der Text vorgelesen wurde, werden die spontanen Reaktionen der Kinder besprochen.

→ KV 1.5 als Folie und als Kopie für jedes Kind

Giraffen-Abmachung:

„Ich helfe dir!“

Der Text der Kopiervorlage wird gemeinsam gelesen und besprochen. Anschließend unterschreiben die Kinder die Abmachung. Sie sollen diese Abmachung noch mit einem Fingerabdruck oder einem anderen persönlichen Kennzeichen besiegeln. Damit die Kinder wissen, für welche „Preise“ sie sich anstrengen und Flecken sammeln, kann der Lehrer ihnen eventuell bereits jetzt eine Schatzkiste mit Preisen zeigen. Das Prinzip, nach dem die Preise vergeben werden, sollte dabei möglichst schon festgelegt sein. (Siehe auch „Hinweise zur Methodik der Durchführung“, S. 13 ff.)
→ KV 1.6 als Kopie für jedes Kind

Verteilen der „Abenteuermappen“

Die Kinder erhalten einen Schnellhefter oder einen dünnen Ordner, in dem sie alle Materialien des Trainingsprogramms sammeln sollen. Die „Giraffen-Abmachung“ wird sogleich als erstes Blatt abgeheftet.

Hausaufgabe

Die Kinder erhalten den Auftrag, bis zur nächsten Trainingsstunde auf das Deckblatt der Abenteuermappe ein Bild von sich selbst neben Gustav Giraffe zu zeichnen. Darüber hinaus können die Kinder die Seite auch bunt gestalten.

→ KV 1.7 als Kopie für jedes Kind

Giraffenzeichen:

Das sagen sie dir

Die Kinder lernen die Symbole kennen, die auf den Kopiervorlagen zur Kennzeichnung der Art der Arbeitsaufträge verwendet werden. Es sind „Geheimzeichen“, die den Kindern sagen, was sie machen sollen.

→ KV 1.8 als Folie für OHP und als Kopie für jedes Kind

Abschlussspiel

„Gustav mag gerne ..., aber er mag keine ...“

Der Lehrer beginnt das Spiel, indem er den ersten Satz als Beispiel vorgibt: „Gustav mag gerne **Marmelade**, aber er mag keine **Melonen**.“ Das erste Kind nennt nun den Laut, mit dem die beiden Dinge beginnen: „Das war ein M.“

Dieses Kind wählt nun einen neuen Laut, mit dem die beiden Wörter in dem Satz beginnen, und sagt zum Beispiel: „Gustav mag gerne **Bananen**, aber er mag keine **Birnen**.“ Das nächste Kind sagt, um welchen Laut es sich handelt: „Das war ein B.“

So bildet jedes Kind der Reihe nach einen Satz nach dem Muster „Gustav mag gerne ..., aber er mag keine ...“. Aber Achtung: Kein Laut darf zwei Mal vorkommen! Wenn alle Kinder dran waren, startet eine neue Runde.

Das Spiel ist beendet, wenn den Kindern keine Laute mehr einfallen.

Pädagogischer Hinweis:

Mit diesem Spiel werden folgende Fähigkeiten trainiert:

- Genaues Hinhören
- Erkennen von Anlauten
- Abrufen von Lauten aus dem Gedächtnis
- Erinnern von Lauten

Hallo!
Ich bin Gustav Giraffe.
Wie schön, dass wir uns
kennen lernen.



Einführungsgeschichte:

„Gustav geht ins Land der Schreibis“

Gustav war auf seine Giraffenflecken besonders stolz. Aber dann ist plötzlich ein Fleck nach dem anderen verschwunden. Jetzt hat er nur noch einen einzigen, ganz winzig kleinen Punkt. Gustav Giraffe hat seine Flecken verloren, weil er so traurig ist. Du kannst es ihm auch schon ansehen, dass er sehr traurig ist.

→ **KV 1.3 als Folie auf OHP**

Gustav Giraffe ist so traurig, weil er noch nicht richtig schreiben kann. Er macht viel mehr Fehler als alle anderen in seiner Klasse. Er wurde deshalb auch schon ausgelacht. Und obwohl er viel geübt hat, macht er immer noch viele Fehler.

Manchmal kommen Gustav dann dumme Gedanken in den Kopf, wie „Vielleicht bin ich einfach nicht klug genug.“ oder „Alle anderen sind gescheiter als ich.“ Diese Gedanken machen ihm Angst.

Gustav schämt sich so! Eine Giraffe ohne Flecken gibt es doch nicht!

Als Gustav eines Morgens aufwacht, ist auch der letzte kleine dunkle Punkt verschwunden. Er traut sich nicht mehr zu den anderen Giraffen.

So beschließt Gustav, sich auf den Weg ins Land der Schreibis zu machen. Eine alte Giraffe hat ihm nämlich einmal erzählt, dass es dieses Land irgendwo gibt.

Vom langen Wandern wird er nach einiger Zeit müde und schläft ein. Dabei wünscht er sich ganz fest, das Land der Schreibis bald zu finden.

→ **KV 1.4 als Folie auf OHP**

Als Gustav aufwacht, sieht er sich erstaunt um. Er ist sich sicher: „Das muss das Land der Schreibis sein!“ Ein kleines Kerlchen zupft ihn am Ärmel und raunzt: „Hallo, du musst Gustav sein. Wir haben schon auf dich gewartet!“

„Oh! Wer bist denn du? Du siehst ja komisch aus! Und woher weißt du, dass ich Gustav bin?“

„Ich bin der kleine König der Schreibis. Wir Schreibis wissen, wenn uns jemand braucht. Wir zeigen euch im Schlaf den Weg zu uns. Wir möchten dir helfen. Du brauchst doch unsere Hilfe, oder?“

„Ja, und wie!“, stöhnt Gustav traurig.

„Nur Mut, Gustav! Auf deiner Reise durch das Land der Schreibis wirst du viele kleine Wesen aus dem Schreibeland kennen lernen. Jedes Wesen gibt dir einen anderen Tipp, den du gut gebrauchen kannst. Aber ...“, jetzt zögert der kleine Schreibikönig ein wenig, „... alleine kannst du es nicht schaffen, schnell besser zu werden. Du brauchst einen Freund, der dir dabei hilft. Und das Beste daran ist, dass du mit deinem Helfer nicht nur gut schreiben lernen wirst, sondern dass du so auch alle deine wunderschönen Flecken wiederbekommen kannst! Denn immer, wenn dein Helfer einen Giraffenauftrag für dich löst, bekommst du einen deiner tollen Flecken zurück. Kennst du jemanden, der dein Helfer sein möchte?“

Gustav überlegt. Und da fällt du ihm ein.