

# Station 1: Einführungs- und Wiederholungsstunde

## Gustav Giraffe begegnet Zilli Zebra

---

### Trainingsschwerpunkte

- Einführung in das Training
- Trainingsvereinbarungen
- Kennenlernen der Trainingsprinzipien
- Wiederholung der Rechtschreibregeln aus Band 1

### Begrüßung

Der Lehrer begrüßt die Kinder zum Trainingsprogramm:

*Hallo! Wir treffen uns heute zum ersten Mal zu einer ganz besonderen Reise ins Land der Schreibis. Manche von euch kennen sich vielleicht schon sehr gut aus, weil sie Gustav Giraffe bereits kennen gelernt haben. Wer von euch kennt Gustav denn bereits?*

Wenn Kinder dabei sind, die den ersten Trainings- teil schon durchlaufen haben, bittet der Lehrer, von Gustav zu berichten.

*Genau. Gustav Giraffe ist ein Giraffenkind mit ... Jahren (Alter entsprechend dem Alter der Kinder anpassen). Er geht in die Tierkinderschule und war früher immer fröhlich und glücklich, bis er eines Tages seine Flecken verloren hat. Was glaubt ihr: Warum hat er wohl seine Flecken verloren?*

Ideen der Kinder sammeln.

### Einführungsgeschichte Teil 1: Gustav Giraffe lernt Zilli Zebra kennen

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

- KV 1.1 als Kopie für den Lehrer
- KV 1.2 als Folie auf OHP
- KV 1.3 als Folie auf OHP

### Kennenlernspiel

#### „Ich bin stolz auf mich!“

Zum Kennenlernen stellt sich jedes Kind vor und benennt etwas, worauf es stolz ist. Der Lehrer beginnt: „Ich heiße ... und bin stolz auf mich, weil ich ...“ Hierbei dient der Lehrer als Modell. Er sollte dabei eine Persönlichkeitseigenschaft oder eine besondere Fähigkeit nennen, nicht aber schulische Leistungen

(=> außerschulische Ressourcen stärken!). Nach jedem Kind bedankt sich der Lehrer und gibt ihm ein kurzes, positives Feedback, wie z. B. „Darauf kannst du aber wirklich stolz sein. Das ist eine tolle Eigenschaft / Leistung. Vielen Dank, dass du uns das erzählt hast.“

### Pädagogischer Hinweis:

Kinder, die anhaltenden schulischen Misserfolgen ausgesetzt sind, finden manchmal nichts mehr, worauf sie stolz sind. Daher ist es besonders wichtig, dass jedes Kind etwas benennt. Hierbei kann der Lehrer unterstützend wirken und das Kind auf etwas hinweisen, das es gut kann.

### Einführungsgeschichte Teil 2: Gustav Giraffe lernt Zilli Zebra kennen

Der Lehrer setzt die Einführungsgeschichte fort.

- KV 1.4 als Kopie für den Lehrer
- KV 1.5 als Folie auf OHP
- KV 1.6 als Folie auf OHP

### Zebra-Bitte: „Hilfst du mir?“

Der Lehrer richtet Zillis Bitte mithilfe der Kopiervorlage an die Kinder. Nach dem Lesen des Textes werden die Reaktionen der Kinder besprochen und die Kinder motiviert, Zilli zu helfen.

- KV 1.7 als Folie auf OHP

### Zebra-Abmachung: „Ich helfe dir!“

Der Text der Kopiervorlage wird gemeinsam gelesen und besprochen. Die Kinder unterschreiben die Abmachung und markieren sie mit einem persönlichen Zeichen, wie z. B. ihrem Fingerabdruck.

Da hier das Thema der Preise erstmals angesprochen wird, sollte der Lehrer das Prinzip der Preisvergabe an dieser Stelle erklären und eventuell einen kleinen Blick in die „Schatzkiste“ erlauben. (Die Methodik der Preisvergabe sollte genau bedacht und geregelt sein. Weitere Hinweise unter „Methodik der Durchführung“ in Band 1, S. 13 ff.)

- KV 1.8 als Kopie für jedes Kind sowie als Folie auf OHP

## Verteilen der Abenteuerkarten

Die Kinder erhalten einen Schnellhefter oder dünnen Ordner, in dem sie alle Trainingsmaterialien sammeln sollen. Die „Zebra-Abmachung“ wird nun bereits abgeheftet.

## Wiederholung der Rechtschreibregeln aus Band 1

Nun werden die Rechtschreibregeln aus dem ersten Band noch einmal kurz wiederholt. Es ist sehr förderlich, wenn die Kinder das Trainingsprogramm des ersten Bands bereits durchlaufen haben und die besprochenen Regeln gut kennen.

Der Lehrer präsentiert die Giraffentrick-Blätter des ersten Bandes noch einmal und spricht im Namen Gustavs, der dem Zebra Zilli die Regeln erklärt.

- KV 1.9 als Kopie für den Lehrer
- KV 1.10 als Folie auf OHP
- KV 1.11 als Folie auf OHP
- KV 1.12 als Folie auf OHP
- KV 1.13 als Folie auf OHP

Nähere Erläuterungen zum Sprechen in der „Silbenentensprache“ finden sich in Band 1, Stationen 3–5.

Das Wichtigste sei hier in Kürze jedoch zusammengefasst, da diese Methode für den Erfolg des Rechtschreibtrainings unerlässlich ist. Der Lehrer dient dabei als Modell und zeigt den Kindern immer wieder, wie das synchrone Sprechen im Silbenrhythmus und das Schreiben vonstatten gehen.

Es ist wichtig, dass der Lehrer sehr deutlich spricht und die Aufgabe Schritt für Schritt löst. Der Lehrer dient hier als Vorbild und Modell:

„Wir schreiben „Silbenente“.“

*Ich beginne mit der ersten Silbe: Ich spreche laut in der Silbenentensprache und spreche langsam und gedehnt. Ich schreibe genau den Buchstaben, den ich spreche: „S i l“. Ich mache eine kurze Pause.*

*Ich beginne mit der nächsten Silbe: Ich spreche laut in der Silbenentensprache und spreche langsam und gedehnt. Ich schreibe genau den Buchstaben, den ich spreche: „b e n“. Ich mache eine kurze Pause.*

*Ich beginne mit der nächsten Silbe: Ich spreche laut in der Silbenentensprache und spreche langsam und gedehnt. Ich schreibe genau den Buchstaben, den ich spreche: „e n“. Ich mache eine kurze Pause.*

*Ich beginne mit der nächsten Silbe: Ich spreche laut in der Silbenentensprache und spreche langsam und gedehnt. Ich schreibe genau den Buchstaben, den ich spreche: „t e“. Ich mache eine kurze Pause.*

*Ich male nun unter jede Silbe einen Silbenbauch und überprüfe, ob alles richtig ist. – Ja, alles ist richtig. Nun lobe ich mich selbst: „Gut gemacht!“ (sich selbst auf die Schulter klopfen), und freue mich!“*

### Hinweis:

Viele Kinder mit Legasthenie kennen die Begriffe „kurz“ / „lang“ gesprochener Selbstlaut zwar, sie können sich darunter jedoch nichts vorstellen. Bitte nochmals erklären, was damit gemeint ist. In den Giraffentricks wird dies daher als „kurz und schnell gesprochen“ / „lang und gedehnt gesprochen“ bezeichnet, um es noch etwas deutlicher zu machen.

Im Anschluss daran bekommt jedes Kind KV 1.13 ausgehändigt und erhält den Auftrag, sich selbst als Zebra-Helfer neben Zilli Zebra zu malen. Dieses Blatt dient nun als Deckblatt der Abenteuerkarte.  
→ KV 1.13 als Kopie für jedes Kind

## Abschlussspiel

### „Zilli Zebra und Gustav Giraffe“

Die Kinder sollen lustige Tiernamen erfinden, die mit demselben Buchstaben wie der Name des Tieres beginnen. Der Lehrer beginnt, die Kinder nennen – in hoher Geschwindigkeit – reihum witzige Namen, bis ihnen nichts mehr einfällt und ein neues Tier gewählt wird. Dabei darf während des ganzen Spiels kein Vorname zweimal genannt werden, sonst scheidet dieses Kind aus. Gespielt werden kann z. B. mit: Tiger (z. B. Thomas Tiger, Teo Tiger, Tara Tiger), Flamingo (z. B. Fritzchen Flamingo, Florian Flamingo, Feodora Flamingo, Frederike Flamingo), Delfin, Affe, Braunbär, Löwe, Gepard, Kaninchen, Hund, Pfau, Marienkäfer, etc.

### Pädagogischer Hinweis:

Mit diesem Spiel werden folgende Fähigkeiten trainiert:

- Schnelles Abrufen und Benennen von Wörtern und Namen
- Erkennen gleich klingender Laute
- Gedächtnisprozesse (Zwischenspeichern der bereits genannten Namen)
- Aufmerksamkeit

## Zebra-Bitte: Hilfst du mir?



Hallo!

Du hast ja schon gehört, was bei mir so alles los ist. Ich bin wirklich ganz schön traurig, denn ich bekomme das mit dem Schreiben einfach nicht so richtig hin. Und das Allerschlimmste (du hast es ja sicher schon gesehen) ist, dass ich meine Streifen verloren habe! Und alles nur, weil ich so traurig bin ...

Gustav Giraffe wird mich ins Land der Schreibis begleiten. Aber damit ich wirklich schnell besser werden kann, brauche ich einen Freund, der mir dabei hilft! Jemanden, der sich mit mir die Zebra-Tricks merkt und der viele Zebra-Aufträge für mich lösen wird.

**Weißt du, ich brauche DICH ganz dringend!**

Deshalb frage ich dich: Möchtest du mir helfen?  
Das würde mich riesig freuen!

Deine Zilli Zebra

# KV 1.8

Zebra-Abmachung: Ich helfe dir!



Ich, \_\_\_\_\_

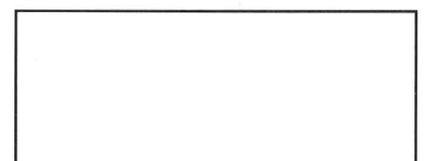
werde dich, Zilli Zebra, auf deiner Reise durch das Land der Schreibis begleiten und dir helfen. Du sollst besser schreiben lernen und nicht mehr so traurig sein. Deshalb werde ich immer gut aufpassen und mir alle Zebra-Tricks, die du von Gustav Giraffe bekommst, merken.

Ich verspreche dir, deine Zebra-Aufträge, die du auch von Gustav Giraffe bekommst, zu Hause immer sorgfältig zu lösen. So bekommst du wieder viele schöne Streifen. Denn wenn man beim Schreiben richtig gut werden will, muss man viele Zebra-Aufträge erledigen und immer gut üben! Du kannst dich darauf verlassen: Ich helfe dir!

Du versprichst, dass du mich am Ende der Reise durch das Land der Schreibis mit einem kleinen Preis belohnen wirst. Deine Zebra-Streifen kann ich dann gegen eine kleine Belohnung eintauschen.

Wir werden viele gemeinsame Abenteuer im Land der Schreibis bestehen und gute Freunde werden.

Dein(e) \_\_\_\_\_



(Fingerabdruck oder  
persönliches Kennzeichen)