

Gute Geschichten. Digital erzählt.

Wettbewerb DIGITAL beim Goldenen Spatz 2024



PÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL

Nachts im Wald

ZU:



© Team Alian

Die kleine Eule

Interaktives Kinderbuch

Team ALIAN / Hochschule für
Technik und Wirtschaft Berlin
Deutschland 2023

ab 3

KURZINFO

KLASSENSTUFE:

2

FÄCHERKONTEXT:

Kunst, Heimat- und Sachkunde

THEMEN:

Gefühle, Emotionen – Umgang mit Angst, Nachtaktive Tiere

VORKENNTNISSE:

keine

MEDIEN UND MATERIALIEN:

Tablets bzw. digitale Tafel, App „Die kleine Eule“

LERNZIELE:

Die Schüler:innen stärken die Lesekompetenz und lernen nachtaktive Tiere des heimischen Waldes kennenlernen.

KOMPETENZBEREICHE:

KMK-Strategie:

Produzieren und Präsentieren:

Weiterverarbeiten und integrieren

Kommunizieren & Kooperieren:

Zusammenarbeiten

ZEIT/DAUER/

UNTERRICHTSSTUNDEN:

2 Unterrichtsstunden à 45 Min.

NOMINIERT IM WETTBEWERB DIGITAL

„Die kleine Eule“ ist eines von sechs digitalen Erzählangeboten, das für den Wettbewerb DIGITAL beim Deutschen Kinder Medien Festival Goldener Spatz 2024 nominiert wurde. Das pädagogische Begleitmaterial wurde im Rahmen des Festivals für Pädagog:innen entwickelt, um die Einbindung des Werks in den Unterricht etc. zu erleichtern.

Weitere Informationen zum Wettbewerb DIGITAL:

➤ <https://goldenerspatz.de/>

Über das Spiel „Die kleine Eule“

Die kleine Eule hat Angst vor der Dunkelheit. Wird sie diese Angst mithilfe ihrer Freunde überwinden können? „Die kleine Eule“ ist ein interaktives Kinderbuch zum (Vor-)Lesen für die ganz Kleinen. Gemeinsam begleiten Kinder und Erwachsene die kleine Eule durch einen Tag und die darauffolgende Nacht. Sie lernen die Welt der kleinen Eule kennen, begegnen mit ihr liebenswerten Gestalten, die sie unterstützen, und lösen kleine interaktive Aufgaben.

Das kostenfrei erhältliche Spiel kann auf Android-Tablets oder Windows-Rechnern installiert werden.

Website mit Download-Links:

➤ <https://aliandehive.itch.io/die-kleine-eule>

Was bietet die vorliegende Handreichung?

Die Begleitmaterialien zu „Die kleine Eule“ geben Anregungen und Methoden zur Einbindung des Medienangebotes in den Unterricht. Die zwei Unterrichtsstunden thematisieren anhand der Geschichte der kleinen Eule nachtaktive Tiere und die eigenen Sinne. Die Materialien dienen dem eigenen Entdecken und der Stärkung des Selbstbewusstseins.

Thematisch schließt die Handreichung an heimische Waldtiere mit Fokus auf die Einordnung von nachtaktiven Tieren sowie an die Sinne des Menschen an. Daher lassen sich die Unterrichtseinheiten gut in den Sachkundeunterricht integrieren. Das pädagogische Begleitmaterial kann als thematischer Einstieg in die Themen nachtaktive Waldtiere oder unsere Sinne dienen, lässt sich aber auch als zusammenfassender Abschluss der Thematiken nutzen.

In der ersten Unterrichtseinheit tragen die SuS gemeinsam Wissen über nachtaktive Tiere zusammen. In der zweiten Unterrichtseinheit erforschen die Schüler:innen durch zwei praktische Experimente in kleinen Gruppen ihre Sinne. Es wird untersucht, wie bestimmte Sinne bei nachtaktiven Tieren im Vergleich zu unseren ausgeprägt sind. Dabei entdecken die SuS die Umgebung neu und werden kreativ tätig.

ÜBER DEN TELLERRAND

Weitere Anlaufpunkte für gute Materialien und Ideen zum Thema finden Sie hier:

Grundschule Arbeitsblätter bietet einsatzbereite Arbeitsblätter zu den Themen Waldtiere und Sinne.

➤ <https://www.grundschule-arbeitsblaetter.de/sachunterricht/waldtiere/>

➤ <https://www.grundschule-arbeitsblaetter.de/sachunterricht/sinne/>

Für das Fach Kunst bietet es sich an, ein einfaches Taschenlampensuchbild zu nachtaktiven Tieren zu gestalten. Auf Buchidee Blog gibt es eine Anleitung und Vorlagen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, das Bild komplett durch Schüler:innen gestalten zu lassen.

➤ <https://buchideeblog.wordpress.com/2020/03/28/taschenlampen-suchbild-wir-zwei-gehen-zusammen/>

Unterrichtsgestaltung – Methoden zur Arbeit mit dem Beitrag

ZIELE: Die Schüler:innen trainieren die Lesekompetenz und setzen sich inhaltlich mit dem Thema Angst in der Dunkelheit auseinander.

METHODEN UND ORGANISATIONSFORMEN: Lesen | App testen, Gruppenarbeit, Fragen

MEDIEN UND INTERNET: Tablets bzw. Smartboard, App „Die kleine Eule“

Stunde 1: Angst im Dunkeln

DIDAKTISCHE PHASE	BESCHREIBUNG	MATERIAL
Einstieg	Die Lesegeschichte wird gemeinsam gelesen. Jede:r Schüler:in liest eine Sprechblase (24 Sprechblasen).	Tablets für je 2-5 SuS oder Digitale Tafel
Lesen der App „Die kleine Eule“ 20 Minuten	Alternativ kann in 2- bis 4er-Gruppen mit verteilten Rollen (1x Eltern, 2x kleine Eule, 1x Maus) gelesen werden.	App „Die kleine Eule“
Erarbeitung	Die Schüler:innen tauschen sich im Klassenverband zu folgenden Fragen aus:	Tafel oder Flipchart
Gespräch über die Geschichte 10 Minuten	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Was macht die kleine Eule besonders? ➤ Was erlebt die kleine Eule? ➤ Wovor hat die kleine Eule Angst? ➤ Wie geht die Eule mit ihrer Angst um? <p>Die Ergebnisse werden an der Tafel festgehalten.</p>	
Transferphase und Sicherung	Die Schüler:innen tauschen sich im Klassenverband zu folgenden Fragen aus:	Tafel oder Flipchart, Arbeitsblatt „Angst im Dunkeln“
Angst im Dunkeln Umgangsstrategien mit Angst 15 Minuten	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wer hat auch im Dunkeln Angst? ➤ Die SuS stimmen hier ab, dies kann bei Bedarf auch anonym geschehen, um Mobbing-situationen vorzubeugen. ➤ Anschließend wird folgende Frage im Klassenverband besprochen: ➤ Was hilft euch bei der Angst? <p>Alternativ: Was könnte bei Angst im Dunkeln helfen?</p> <p>Die Lehrkraft sammelt Umgangsstrategien bei Angst in der Dunkelheit an der Tafel. Die SuS tragen diese auf dem Arbeitsblatt „Angst im Dunkeln“ ein.</p>	

Unterrichtsgestaltung – Methoden zur Arbeit mit dem Beitrag

ZIELE: Die Schüler:innen lernen nachtaktive Tiere kennen, können diese verschiedenen Tiergruppen zuordnen und lernen die besonderen Sinne dieser Tiere kennen.

METHODEN UND ORGANISATIONSFORMEN: Bewegungsspiel; gemeinsames Zuordnen, Fragen; Gruppenarbeit

Stunde 2: Tiere bei Nacht

DIDAKTISCHE PHASE	BESCHREIBUNG	MATERIAL
Motivation Spiel Fledermaus und Motte 15 Minuten	Die SuS spielen im Klassenverband das Spiel „Fledermaus und Motte“: Für das Bewegungsspiel wird eine Freifläche benötigt. Es dient einem lockeren Einstieg in die Thematik.	Augenbinden/Schals; Freifläche, Material „Fledermaus und Motte“
Erarbeitung Nachtaktive Tiere 5 Minuten	Die Schüler:innen beantworten als Einstieg folgende Reflexionsfragen: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Wie konnte die Fledermaus die Motte fangen? ➤ Wie kann sich die kleine Eule in der Nacht orientieren? 	Material aus Erarbeitungsphase: Tafel, Magneten, Kreide Infoblatt: „Nachtaktive Tiere“
Transferphase Nachtaktive Tiere 5 Minuten	Die Schüler:innen ordnen an der Tafel nachaktive und tagaktive Waldtiere zu. Dazu erhalten je 2 SuS eine Tierkarte. Nach kurzer Überlegung zu zweit, wird die Karte an der Tafel dem Bereich „nachtaktiv“ oder „tagaktiv“ zugeordnet.	Material: „Nachtaktive Tiere“, Tafel
Kontrollphase Nachtaktive Tiere 10 Minuten	Die Lehrkraft leitet danach in allgemeine Fragen und Merkmale von nachtaktiven Tieren über. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Warum sind Tiere nachtaktive? ➤ Wie haben sie sich an die Nacht angepasst? ➤ Welche Merkmale haben nachtaktive Tiere? Gemeinsam überprüfen die SuS mithilfe der gesammelten Merkmale die Zuordnung der nachtaktiven und tagaktiven Tiere.	Tafel, Kreide
Kontrollphase Sinne nachtaktiver Tiere 5 Minuten	Die Lehrkraft löst die Zuordnung der nacht- und tagaktiven Tiere an der Tafel auf.	Lösungsblatt: „Nachtaktiver Tiere“
Sicherung 5 Minuten	Im Klassenverband wird darüber gesprochen, welche Ideen hinter der Zuordnung der Tiere stehen. Die Lehrkraft erklärt ableitend die Merkmale der Tierarten.	Infoblatt: „Nachtaktive Tiere“ Tafel, Magneten, Kreide

Arbeitsblatt „Angst im Dunkeln“

Aufgabe 1:

Was kann im Dunkeln Angst machen? Male es hier auf!



Aufgabe 2:

Was gibt es im Dunkeln zu entdecken, was Mut macht? Was gibt es im Dunkeln, was besonders schön und am Tag nicht zu sehen ist?

.....

.....

.....

.....

Aufgabe 3:

Die kleine Eule findet die Dunkelheit nicht mehr so schlimm, als sie mit der Maus zusammen zurück zu ihrem Zuhause geht. Zuhause haben ihre Euleneitern Laternen aufgestellt, um der kleinen Eule zu helfen, damit sie keine Angst vor der Dunkelheit hat. Was kann noch helfen, wenn du Angst im Dunkeln hast? Notiere es hier!

.....

.....

.....

.....

Material „Fledermaus und Motte“

Hinweis für den Einsatz im Unterricht:

Die Spielidee:

Die Schüler:innen spielen die Fledermaus, die mit ihrem Echolot ihre Beute, die Motte, ausfindig macht. Dabei müssen sich die Schüler:innen auf ihren Hörsinn verlassen.

Rollen:

Bäume:

Die Schüler:innen stehen im Kreis mit ausgestreckten Armen, die sich berühren können. Wenn die Fledermaus einem Baum zu nah kommt, ruft der Baum „Baum“. So begrenzen die Bäume den Spielbereich.

Fledermaus:

Der Fledermaus werden die Augen verbunden. Sie bewegt sich im Kreis der Bäume und versucht die Motte zu fangen, indem sie „Motte“ ruft. Das Echolot der Motte (Klatschen) hilft ihr, die Motte zu finden.

Motte:

Die Motte bewegt sich ebenfalls im Kreis der Bäume und versucht der Fledermaus zu entkommen. Die Fledermaus kann sie jedoch aufspüren. Wenn sie „Motte“ ruft, muss die Motte klatschen (so oft, wie die Fledermaus „Motte“ ruft).

Spielablauf:

Die SuS stellen sich in einen Kreis auf, soweit sie sich gerade noch so an den Händen fassen können. Die Lehrkraft bestimmt eine Fledermaus und eine Motte. Je nach Klassengröße können bis zu drei Motten ausgewählt werden. Alle anderen SuS sind Bäume. Die Fledermaus und Motten stellen sich in die Mitte des Baumkreises. Der Fledermaus werden die Augen verbunden. Beim Kommando „Los“ beginnen die Motten, vor der Fledermaus zu fliehen. Die Fledermaus ruft immer wieder „Motte“, um die Motte hören und fangen zu können. Darauf ertönt das Echolot (Motte klatscht in die Hände). Durch den Hörsinn versucht die Fledermaus die sehende Motte zu finden. Wurde die Motte gefangen, ist das Spiel vorbei. In weiteren Runden können die Rollen neu verteilt werden. Bei der Variante mit mehreren Motten lässt sich als zusätzlicher Anreiz die Zeit begrenzen. Wenn eine Motte gefangen wurde, wird sie ebenfalls zu einem Baum und bleibt im Kreis stehen. Eine Zeitbegrenzung kann ebenfalls hilfreich sein, wenn mehrere SuS Motten oder Fledermaus sind und die gesamte Spieldauer begrenzt werden soll.

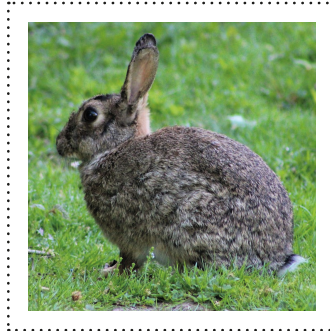
Wichtig:

Die Bäume müssen sehr leise sein, damit die Fledermaus die Motte hören kann. Schaffen die Fledermäuse es nicht, die Motten zu fangen, kann der Baumkreis nach einer bestimmten Zeit langsam verkleinert werden. Fangen die Fledermäuse die Motte sehr schnell, dann kann Zeitstoppen einen neuen Anreiz für die Motten schaffen, sich gegenseitig zu messen.

Material „Nachtaktive Tiere“

Hinweis für den Einsatz im Unterricht:

Schneiden Sie folgende Bilder aus und nutzen Sie diese für die Zuordnung nacht- und tagaktiver Tiere.



Bildquellen: <https://pixabay.com/de/>

Lösungsblatt „Nachtaktive Tiere“

Auflösung der Zuordnungsübung nacht- und tagaktiver Tiere.

Nachtaktive Tiere

- Eule
- Kaninchen
- Mäuse
- Fuchs
- Igel
- Waschbär
- Wildschwein
- Reh
- Hirschkäfer

Tagaktive Tiere

- Buntspecht
- Eichhörnchen
- Amsel

Weitere Hinweise und Informationen für die Auflösung der Übung:

Nachtaktive Tiere

Viele kleine Tiere nutzen den Schutz der Dunkelheit, um vor ihren Fressfeinden geschützt zu sein.

Dazu gehören zum Beispiel Igel und Maus.

Doch manche Raubtiere sind auch nachtaktiv, weil ihre Beute es ist; wie Eule, Fuchs und Katze.

Einige Tiere schützen sich durch die kühleren Temperaturen der Nacht vor dem Austrocknen (wie Frösche oder andere Kaltblüter).

Besondere Sinne

Die Sinne von nachtaktiven Tieren sind verstärkt. Vor allem der Sehsinn, sodass in der Nacht sogar Farben gesehen werden können. Aber auch der Hör- und Geruchssinn sind stärker ausgeprägt als bei tagaktiven Tieren. Einerseits dient dies der besseren Orientierung in der Dunkelheit, andererseits zur Jagd beziehungsweise zum Schutz vor Fressfeinden.

QUELLE

- <https://animalia.bio/de>

Infoblatt „Nachtaktive Tiere“

Hintergrundinformationen für den Unterricht.

Besondere Merkmale von nachtaktiven Tieren

Viele nachtaktive Tiere nutzen den Schutz der Dunkelheit, um von Fressfeinden oder der Beute nicht entdeckt zu werden. Andere Tiere meiden das Sonnenlicht, um nicht auszutrocknen und sind deshalb nachtaktiv.

Nachtaktive Tiere haben an die Dunkelheit angepasste Sinne. Vor allem der Sehsinn ist stärker als bei tagaktiven Tieren. Die Augen ziehen Lichtstrahlen an und können daher im Dunkeln besser sehen. Des Weiteren ist ihr Hörsinn feiner ausgeprägt und kann die leisesten Geräusche wahrnehmen. Manche Tiere haben zusätzlich einen guten Geruchssinn, welcher in der Nacht Orientierung bietet.

Die „kleine“ Eule

Die Eule jagt nachts ihre Beute, wenn andere Vögel schlafen. Durch die Dunkelheit und ihren lautlosen Flug, ist sie für ihre Beute weder zu sehen noch zu hören. Das leise Fliegen gelingt ihr durch ihr leichtes Gefieder. Durch die großen Augen kann die Eule nachts sehr gut sehen. Trotz der unbeweglichen Augen hat die Eule ein breites Sichtfeld – sie kann den Kopf 270° drehen. Das sind drei Viertel eines Kreis. Menschen können den Kopf nicht so weit drehen.

Die Fledermaus

Die Fledermaus hat sich besonders an die Nacht angepasst – sie orientiert sich über Echolot (auch Ultraschallwellen genannt). Dabei sendet sie kurze Klicklaute aus, die wellenartig von der Fledermaus weglaufen. Wenn diese „Wellen“ auf ein Hindernis, z.B. Bäume oder Beute treffen, werden die Wellen gestoppt und zurückgeworfen (wie Wellen am Meer von Wellenbrechern). Darüber kann die Fledermaus die Entfernung, Größe und Richtung eines Gegenstandes erkennen. Dieses Zurückwerfen der Welle heißt Echo. Die Klicklaute der Fledermaus sind so hoch, dass Menschen diese nicht hören können – sie liegen im Ultraschallbereich. Die Fledermaus „sieht“ also mit den Ohren.

QUELLEN

Informationen zu nachtaktiven Tieren und Eulen:

➤ <https://www.grundschule-arbeitsblaetter.de/sachunterricht/waldtiere/>

Infomaterialien zu Fledermäusen:

➤ <https://www.grundschule-arbeitsblaetter.de>