

10. Redensarten, Zitate und Sprüche



Förderziele

- Die Schüler sollen Redewendungen kennenlernen.
- Die Schüler sollen Redewendungen interpretieren können.
- Die Schüler sollen Redewendungen korrekt verwenden können.

Materialien

- K 10, S. 30
- KV 10a –10d, S. 31–34
- Karteikarten, liniert, DIN A6, blanko
- Karteikarten, unliniert, klein, blanko
- Stifte

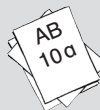
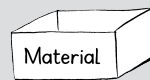
Vorarbeit des Lehrers/Erarbeitung durch die Kinder

Kopieren Sie die Karteikarte K 10 sowie die Kopiervorlagen KV 10a –10d. Schneiden und laminieren Sie die Vorlagen. Bringen Sie ggf. Sammlungen von Redewendungen mit in die Schule.



K 10

Redensarten, Sprüche und Zitate



1. Arbeite mit einem oder zwei Partnern zusammen. Nehmt euch jeder ein Arbeitsblatt „Redensarten erklären“ und ein Kärtchen.
2. Versucht, es zu bearbeiten. Wenn ihr mit der Redewendung nichts anfangen könnt, fragt eure Lehrkraft.
3. Wenn ihr das Blatt bearbeitet habt, könnt ihr euch überlegen, wie man die Redewendung vorspielen könnte, einmal wortwörtlich und einmal so, wie sie wirklich gemeint ist.
4. Sucht euch weitere Redewendungen aus den Büchern und erklärt sie. Benutzt Karteikarten.
5. Spielt zum Abschluss das Domino.

Sich einen Ast lachen.

Tip: Wenn ihr Lust habt, dann könnt ihr ein eigenes Domino entwerfen. Holt euch Blankokarten und legt los!

10. Redensarten erklären

Bestimmt kennst du schon viele Redewendungen.

Suche dir eine Karte aus und klebe sie in den Kasten auf der rechten Seite.

Versuche zu erklären, was mit der Redewendung gemeint ist.



Sie soll bedeuten:

Kannst du die Redewendung auch in einen Satz oder eine kurze Geschichte einbauen? Versuch es.

Wenn du die Redewendung wörtlich nimmst, bedeutet sie aber etwas ganz anderes. Zeichne die richtige Bedeutung auf.



10. Redensarten erklären

Sich einen Ast lachen.	In den sauren Apfel beißen.	Etwas aus dem Ärmel schütteln.
Ein Auge zudrücken.	Über den Berg sein.	Sich auf den Kopf stellen.
Kein Blatt vor den Mund nehmen.	Seinen Blick schweifen lassen.	Ein Brett vor dem Kopf haben.
Jemanden wie ein rohes Ei behandeln.	Wie eine Katze um den heißen Brei herum schleichen.	Jemandem einen Knüppel zwischen die Beine werfen.
Das Gras wachsen hören.	Das Herz ausschütten.	Einen Streit vom Zaun brechen.
Sich auf die faule Haut legen.	Das Herz auf der Zunge haben.	Die Katze im Sack kaufen.
Jemandem einen Bären aufbinden.	Das Geld zum Fenster hinauswerfen.	Mit einem blauen Auge davonkommen.
Mit jemandem unter einer Decke stecken.	Es geht etwas nicht mit rechten Dingen zu.	Es faustdick hinter den Ohren haben.
Es ist noch nicht aller Tage Abend.	Jemanden aufs Glatteis führen.	Die Fäden in der Hand halten.
Für jemandem durchs Feuer gehen.	Etwas auf die lange Bank schieben.	Jemanden hinter das Licht führen.
Mir fällt ein Stein vom Herzen.	Mir bleibt die Spucke weg.	Jemandem die Suppe versalzen.
Jemandem steht das Wasser bis zum Hals.	Kein gutes Haar an jemandem lassen.	Sich auf seinen Lorbeeren ausruhen.

10. Redensarten erklären

Ich versuche etwas Neues.	Das Wasser steht ihm bis zum Hals.	Er steckt in großen Schwierigkeiten.	Mir läuft das Wasser im Mund zusammen.
Ich bekomme Appetit auf etwas.	Ich falle aus allen Wolken.	Ich war auf etwas nicht gefasst.	Er lässt mich im Regen stehen.
Er hat sich nicht um mich gekümmert.	Das ist doch Schnee von gestern.	Das ist nicht mehr interessant.	Sie hält sich mühevoll über Wasser.
Sie verdient so wenig, dass es gerade noch reicht.	Der Ausflug fällt ins Wasser.	Der Ausflug findet nicht statt.	Er sieht aus, als könnte er kein Wässerchen trüben.
Er sieht harmlos aus.	Das ist Wasser auf meine Mühlen.	Das unterstützt mich in meiner Meinung.	Ich freue mich wie ein Schneekönig.
Ich freue mich sehr.	Bis dahin fließt noch viel Wasser den Fluss hinab.	Bis dahin vergeht noch sehr viel Zeit.	Sie ist mit allen Wassern gewaschen.
Sie ist sehr schlau und gerissen.	Du machst mir den Mund wässrig.	Du erzählst mir etwas ganz Tolles.	Das ist ein Schlag ins Wasser.
Das ist vergebliche Mühe.	Stille Wasser gründen tief.	Er ist ein zurückhaltender Mensch.	Ich springe ins kalte Wasser.

10. Redensarten erklären

11. Dialoge



Förderziele

- Die Schüler sollen einen Dialog zu einem bestimmten Thema aufbauen können.
- Die Schüler sollen einen Dialog aufschreiben können.
- Die Schüler sollen einen Dialog spielen können.

Materialien

- K 11, S. 35
- KV 11 a und 11 b, S. 36/37
- evtl. Utensilien zum Spielen

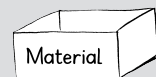
Vorarbeit des Lehrers/Erarbeitung durch die Kinder

Kopieren Sie die K 11 sowie die KV 11 a und 11 b (Impulskärtchen und Dialogblatt). Schneiden Sie die Kopie KV 11 a und laminieren Sie die Kärtchen. Stellen Sie Utensilien zum Spielen der Dialoge bereit oder lassen Sie die Schüler die Utensilien mitbringen.

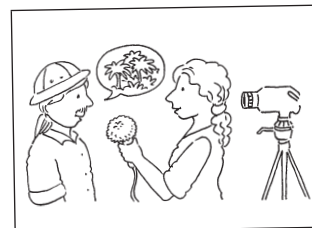


K 11

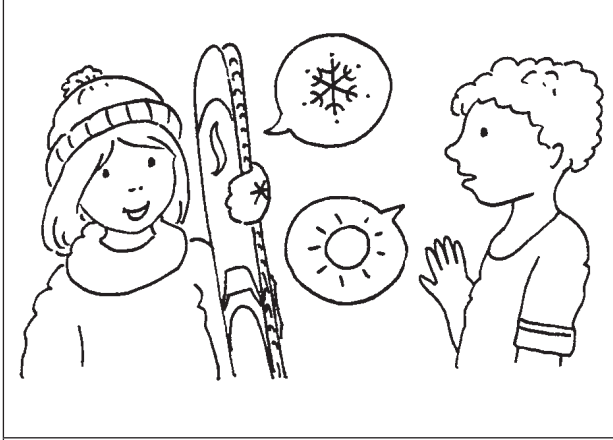
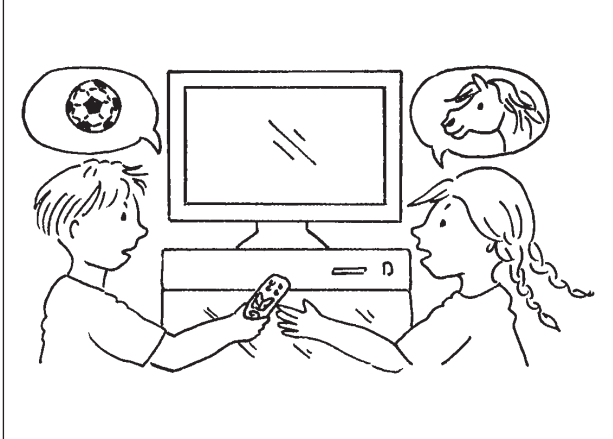
Dialoge



1. Geht in Partnergruppen zusammen und zieht eine Karte.
2. Überlegt euch, wie die Unterhaltung auf der Karte ablaufen könnte.
3. Schreibt genau auf, wer was sagt. Achtet darauf, dass immer abwechselnd gesprochen wird.
4. Übt den Dialog und spielt ihn der Klasse vor.



11. Dialoge



11. Dialoge

Klebe hier deine Dialogkarte ein.

A: _____

B: _____

A: _____

B: _____

A: _____

B: _____

A: _____

B: _____

A: _____

B: _____

A: _____

B: _____

A: _____

B: _____

A: _____

B: _____

12. Du verschenkst ein Spielzeug



Förderziele

- Die Schüler sollen einen autobiografischen Bericht verfassen können.
- Die Schüler sollen persönliche Erlebnisse aufschreiben können.
- Die Schüler sollen einen zusammenhängenden Text verfassen können.

Materialien

- K 12, S. 38
- Schreibblatt, S. 127–130
- Stifte

Vorarbeit des Lehrers/Erarbeitung durch die Kinder

Kopieren Sie die K 12 sowie ein Schreibblatt in ausreichender Menge.



K 12

Du verschenkst ein Spielzeug



1. Stell dir vor, du verschenkst ein Spielzeug, das du schon sehr lange hast.
2. Wenn dieses Spielzeug etwas über dich erzählen könnte, was wäre das? Schreibe es genau auf.
3. Zeichne am Schluss noch ein Bild des Spielzeuges dazu.
4. Lies deinen Bericht einem anderen Kind oder der Lehrerin vor.

Tipp: Wenn ihr möchtet, könnt ihr eine Ausstellung machen. So kann jeder die Geschichten seiner Klassenkameraden lesen.



13. Spiel erfinden



Förderziele

- Die Schüler sollen Regeln aufstellen können.
- Die Schüler sollen eine Spielanleitung schreiben können.

Materialien

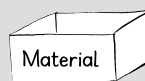
- K 13, S. 39
- KV 13a und 13b, S. 40/41
- Schreibblatt, S. 127–130
- Spielmaterial

Vorarbeit des Lehrers/Erarbeitung durch die Kinder

Kopieren Sie die Karteikarte K 13 und die Kopiervorlagen KV 13a und b. Schneiden Sie die Karten der KV 13a auseinander und laminieren Sie sie. Kopieren Sie das Schreibblatt und stellen Sie das Spielmaterial bereit, welches die Kinder für die KV 13a benötigen.

K 13

Spiel erfinden



1. Du kennst bestimmt eine Menge Spiele. Heute darfst du dir aber selbst eines überlegen. Suche dir einen oder zwei Partner und nehmt euch Schreibblätter und eine Karte.
2. Überlegt euch, welches Material ihr für euer Spiel brauchen könntet und holt es euch.
3. Schreibt genau auf, welche Regeln für das Spiel gelten sollen und wie es gespielt wird.
4. Testet das Spiel und verbessert es, wenn möglich. Lasst andere Kinder das Spiel testen. Sie sollten nur mit eurer Anleitung das Spiel spielen können.

Tip: Macht einen Spiele-Erfinder-Wettbewerb.
Stimmt über das am besten gelungene Spiel ab.



13. Spiel erfinden

<p>Erfindet ein Spiel, das mit vielen Murmeln gespielt wird. Es soll drinnen oder draußen gespielt werden können.</p>	<p>Erfindet ein Spiel mit Kieselsteinen. Das Spiel soll für draußen gedacht sein.</p>
<p>Erfindet ein Spiel, es soll mit fünf Würfeln gespielt werden. Man soll dabei rechnen müssen.</p>	<p>Erfindet ein Spiel, bei dem man etwas balancieren muss.</p>
<p>Erfindet ein Hüpfspiel für den Pausenhof.</p>	<p>Erfindet ein Spiel, bei dem sich die Spieler nicht bewegen dürfen.</p>
<p>Erfindet ein Spiel, bei dem man laufen und hüpfen muss.</p>	<p>Erfindet ein Spiel für das Klassenzimmer, bei dem man etwas irgendwo hineinwerfen muss.</p>
<p>Erfindet ein Spiel, bei dem man nicht lachen darf.</p>	<p>Erfindet ein Spiel mit Springseilen.</p>
<p>Erfindet ein Spiel ...</p>	<p>Erfindet ein Spiel ...</p>

13. Spiel erfinden

Spielanleitung für das Spiel

Das brauchst du zum Spielen:

Das muss man vorbereiten:

So wird es gespielt:

Dann ist das Spiel zu Ende:

