

 **LS 08 Mit Tieren richtig umgehen**

		Zeitrhythmuswert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		<ul style="list-style-type: none"> <li>– aktiv zuhören</li> <li>– konzentriert und konstruktiv in der Gruppe zusammenarbeiten</li> <li>– eigene Meinung begründen</li> <li>– eine Zufallsgruppe akzeptieren</li> <li>– Situationen beurteilen</li> <li>– verständlich erzählen</li> <li>– Wissen über die Körpersprache von Hund und Katze aneignen</li> <li>– Gesprächsregeln einhalten</li> </ul>
2	PL	5'	Im Brainstorming überlegen die S, woran man erkennen kann, was Tiere wollen und wie sie sich fühlen. Zur Veranschaulichung können zwei Bilder von Hund und Katze gezeigt werden.	M1	
3	EA	15'	S lesen einen Sachtext über das Verhalten von Hund bzw. Katze (Zufallsprinzip). Schlüsselbegriffe werden markiert.	M2.A1–2	
4	PL	10'	S berichten sich gegenseitig von ihrem angeeigneten Wissen über Katze bzw. Hund mit der Methode Kugellager.		
5	GA	15'	In gemischten Zufallsgruppen (Hund/Katze) ordnen die S Aussagen passende Tierabbildungen zu.	M3.A1–2	
6	PL	10'	Die Auflösung erfolgt im Plenum. S nehmen sich gegenseitig in einer Meldekette dran.	M3	
7	EA	15'	S betrachten Bilder und entscheiden, ob sich die Personen richtig bzw. falsch verhalten. Sie machen sich Notizen dazu.	M4.A1–2	
8	PL	15'	S besprechen die Situationen im Plenum und beachten dabei die Gesprächsregeln.	M4	

## Erläuterungen zur Lernspirale

**Ziel der Doppelstunde** ist die Auseinandersetzung mit der Körpersprache von Hunden und Katzen, um auf die Tiere adäquat eingehen zu können bzw. richtig zu reagieren. Zudem sollen die Schüler beurteilen, ob Menschen in den dargestellten Situationen richtig handeln.

### Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** überlegen die Schüler im Brainstorming anhand von zwei Bildern, woran man erkennen kann, was Tiere wollen bzw. wie sie sich momentan fühlen. Die Schüler sitzen dabei im Kinokreis.

Im **3. Arbeitsschritt** lesen die Schüler in Einzelarbeit einen Text (M1) über Katzen- bzw. Hundeverhalten. Wer welchen Text bekommt, wird nach dem Zufallsprinzip ausgelost. Wichtige Schlüsselbegriffe werden markiert, die das Verhalten betreffen.

Im **4. Arbeitsschritt** berichten sich die Kinder mit der Methode Kugellager gegenseitig von ihrem Wissen über Hunde- bzw. Katzenverhalten.

Im **5. Arbeitsschritt** ordnen die Schüler in gemischten Gruppen, bestehend aus Hunde- und Katzenkennern, Tierabbildungen passenden Aussagen zu.

Im **6. Arbeitsschritt** erfolgt die Auflösung im Plenum. Die Schüler nehmen sich in einer Meldekette gegenseitig dran.

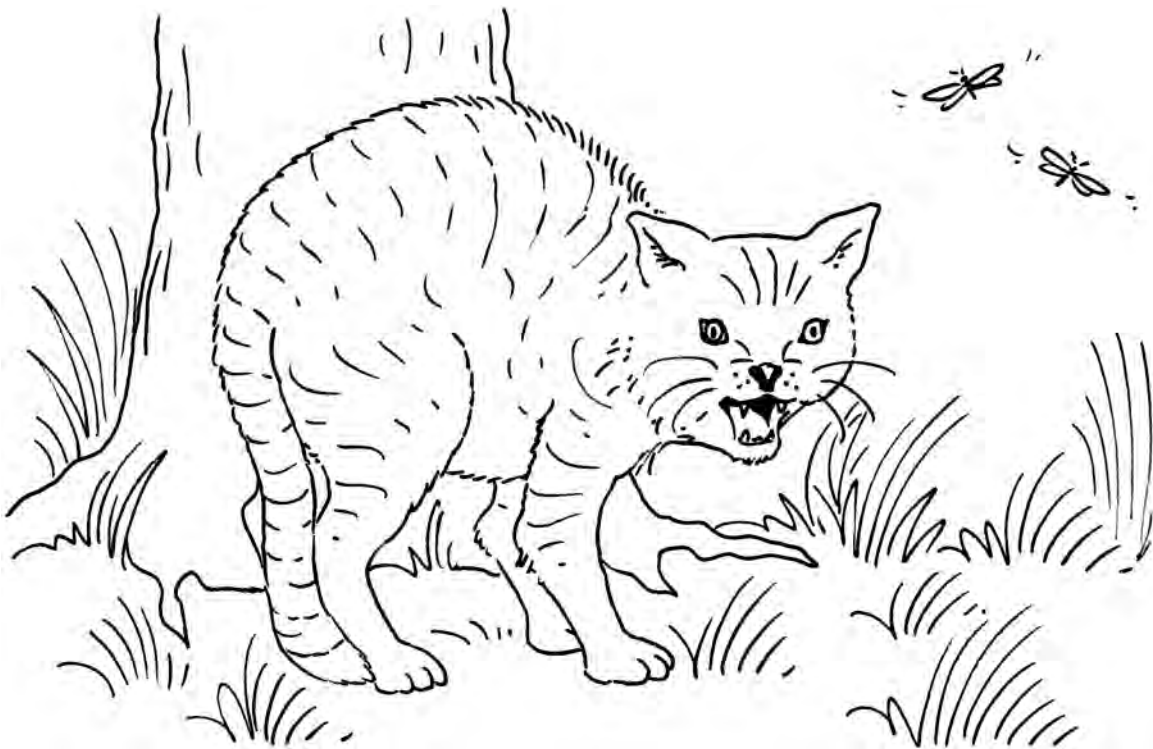
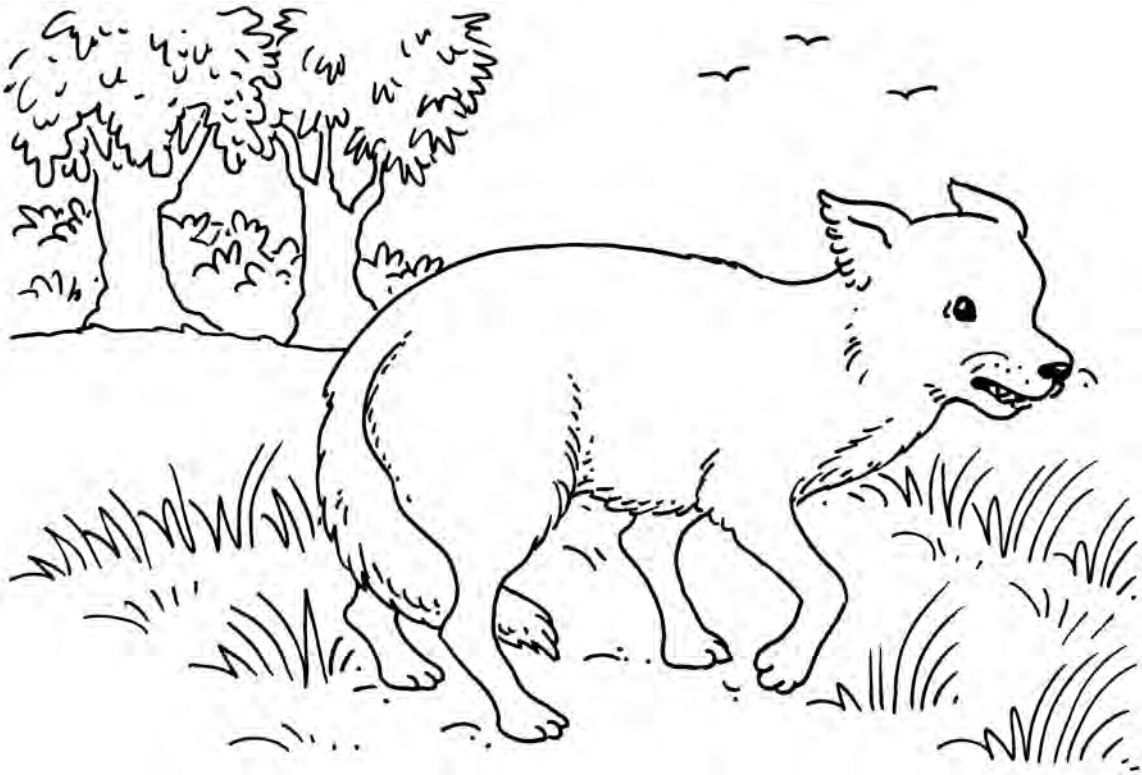
Im **7. Arbeitsschritt** betrachten die Schüler in Einzelarbeit Bilder von Situationen, in denen Menschen mit Tieren agieren und entscheiden sich, ob die Personen richtig bzw. falsch handeln. Sie machen sich kurze Stichpunkte und begründen ihre Meinung diesbezüglich.

Im **8. Arbeitsschritt** tauschen sich die Schüler im Plenum aus und besprechen alle dargestellten Situationen. Die Abbildungen können auf Folie präsentiert werden, so weiß jeder, worum es gerade geht. Die Schüler sollten im Kinokreis sitzen.

### Tipp

Man kann auch die Kinder auffordern, Abbildungen und Fotos von unterschiedlichem Tierverhalten mitzubringen. Im Anschluss an die Stunde oder auch als Einstieg wäre denkbar, eine Filmsequenz anzusehen, in der unterschiedliches Tierverhalten deutlich wird.

# 08 Mit Tieren richtig umgehen



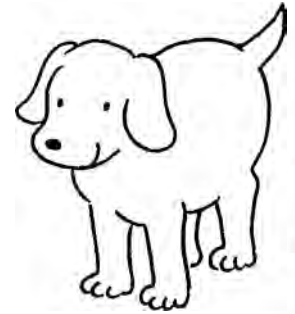
## Textbausteine Tierverhalten

- A1** Lies den Text gut durch.
- A2** Markiere wichtige Schlüsselbegriffe.

### Hund

Ein Hund kann bellen, jaulen, winseln oder fiepen. Auch mit dem Körper kann er reden. Wenn sich der Hund auf den Rücken legt, zeigt er, dass er sich unterordnet. Klemmt er seine Rute ein und legt er die Ohren an, bedeutet dies Angst. Manchmal schnappen Hunde dann einfach zu. Springt der Hund an dir hoch und wedelt heftig mit der Rute, begrüßt er dich. Steht das Hinterteil in der Luft und liegen die Vorderbeine, ist der Hund freundlich und will spielen.

Aufgestellte Ohren verraten, dass er neugierig und konzentriert ist. Hebt der Hund eine Pfote, möchte er gestreichelt werden. Sei vorsichtig, wenn der Hund in geduckter Stellung vor dir steht, seine Zähne fletscht und laut knurrt. Er könnte gleich zubeißen. Nähere dich einem fremden Hund nie von hinten, sondern immer von vorn. Störe ihn nie beim Fressen. Wecke keinen schlafenden Hund, sonst kann er zuschnappen. Schau ihm nicht direkt in die Augen. Ärgere ihn nicht, wenn er hinter einem Zaun steht und bellt.



- A1** Lies den Text gut durch.
- A2** Markiere wichtige Schlüsselbegriffe.

### Katze

Katzen miauen, fauchen oder schnurren. Auch mit dem Körper können sie reden. Wenn sich die Katze auf den Rücken legt, warnt sie andere „Fass mich nicht an!“. Macht sie einen Buckel, faucht dazu und hat seitlich abstehende Ohren, droht sie. Sie kann dann auch ihre Krallen ausfahren. Die Katze droht auch, indem sie all ihre Haare sträubt. Dadurch sieht sie viel größer aus. Hebt die Katze eine Pfote, warnt sie dich dadurch ebenfalls. Schnurrt die Katze und zeigt ein fröhliches, freundliches Gesicht, will sie spielen und gestreichelt werden. Bewegt sich der Schwanz bei der Katze hin und her, möchte sie gern jagen. Wenn eine Katze aufgeregt ist, macht sie sich ganz klein und bewegt ihren Schwanz schnell hin und her. Störe Katzen nicht, wenn sie schlafen, denn dann können sie Angst bekommen. Sie mögen auch keine laute Musik. Stattdessen lieben sie warme, sonnige Plätze und schauen von dort aus gerne aus dem Fenster.




**LS 02 Nutztiere**

		Zeitrhythmuswert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		<ul style="list-style-type: none"> <li>– aktiv zuhören</li> <li>– in der Gruppe bzw. mit einem Partner zusammenarbeiten</li> <li>– typische Merkmale von Nutztieren benennen</li> <li>– eigene Meinung vertreten</li> <li>– vor der Klasse präsentieren</li> <li>– Gesprächsregeln einhalten</li> </ul>
2	PL	10'	S äußern sich in einem Blitzlicht zu den ausliegenden Bauernhoftieren.	Tierfotos vom Bauernhof	
3	EA	15'	Zu vorgegebenen Texten suchen die S den passenden Tiernamen sowie das Bild und kleben es geordnet auf einem DIN-A4-Blatt auf.	M1.A1–3, Schere, Kleber	
4	GA	10'	S vergleichen ihre Ergebnisse mit einem Zufallspartner.	M1.A4	
5	GA	15'	In der Gruppe überlegen sich die S drei typische Merkmale zu ihren zwei Tieren und notieren sie.	M2.A1, M3	
6	PL	20'	Die Gruppen präsentieren ihre Tiere, dabei hat die Klasse zwei Versuche, diese zu erraten.	M2.A2, M3	
7	EA	15'	Mittels einer Ein-Punkt-Abfrage überlegt jeder S für sich, welches Nutztier wohl am häufigsten auf dem Bauernhof anzutreffen ist.	Klebe-punkte, Tabelle von Tieren	

### Erläuterungen zur Lernspirale

**Ziel der Doppelstunde** ist die vertiefende Auseinandersetzung mit diversen Nutztieren auf einem Bauernhof, indem die Schüler zu vorgegebenen Texten die passenden Tierbilder finden und aufkleben. In einem Spiel können die Schüler ihre Kenntnisse überprüfen.

#### Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** äußern sich die Schüler in einem Blitzlicht zu den ausliegenden Tierbildern im Sitzkreis (sie können auch an die Tafel geheftet werden). Es geht dabei nur um Nutztiere.

Im **3. Arbeitsschritt** suchen die Schüler in Einzelarbeit zu vorgegebenen Texten den passenden Tiernamen sowie das Bild und kleben beide geordnet auf ein leeres Blatt. Zusätzlich können die Schüler die Tiere noch nach Familien (z.B. Geflügel) ordnen.

Im **4. Arbeitsschritt** vergleichen sie ihre Ergebnisse mit einem Zufallspartner. Ein Lösungsblatt sollte unbedingt vorliegen.

Im **5. Arbeitsschritt** werden Zufallsgruppen aus je vier Schülern gebildet. Jede Gruppe erhält zwei Tierkarten aus M3. Sie sollen sich zu ihren Tieren drei typische Merkmale des Tieres in der Gruppe überlegen und notieren. Diese Merkmale werden für das anschließende Spiel genutzt.

Im **6. Arbeitsschritt** erraten die Gruppen gegenseitig ihre Tiere. Eine per Los bestimmte Gruppe beginnt, ihre drei Begriffe zum Tier vorzulesen. Alternativ ist es auch möglich, das Tier pantomimisch darzustellen. Die übrigen Gruppen erhalten zwei Versuche, das Tier herauszufinden. Die Gesprächsregeln müssen dabei eingehalten werden.

Im **7. Arbeitsschritt** markieren die Schüler ihre persönliche Einschätzung zur Häufigkeit von Bauernhoftieren mit einem Klebepunkt auf einem Plakat. Anschließend erfolgt eine kleine Auswertung. Diese kann auch als Einführung für die nächste Stunde dienen.

Hinweis: Das Huhn ist das häufigste Bauernhoftier mit ca. 114 Millionen Tieren.

#### ✓ Merkposten

Es muss vorher überlegt werden, wie die Gruppen zusammengesetzt sein sollen bzw. mit welcher Form (z.B. Spielkarten).

Für den 7. Arbeitsschritt werden Klebepunkte benötigt. Der Lehrer zeichnet außerdem eine Tabelle mit allen in der Stunde besprochenen Nutztieren an die Tafel.

#### Tipp

Um die Aufmerksamkeit der Schüler zu gewinnen, könnten die Tiere anhand der drei überlegten Merkmale auch pantomimisch dargestellt werden.

#### Notizen:

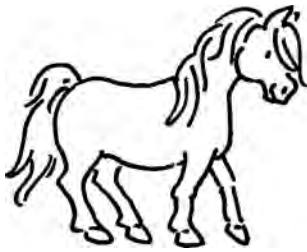
## LS 02.M2 Auftragskarte „Typisch Pferd und Co.“

**A1** Überlegt euch zu euren Tieren drei typische Merkmale. Schreibt sie auf.

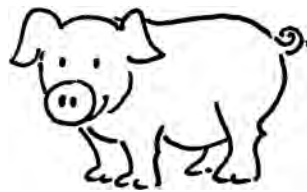
**A2** Könntet ihr das Tier auch pantomimisch (ohne Geräusche/Stimme) darstellen?



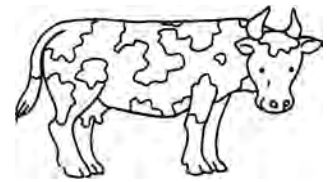
## LS 02.M3 Bildkarten Tiere



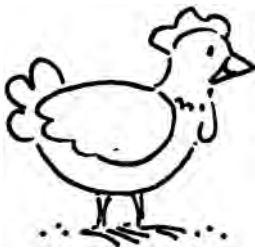
Pferd



Schwein



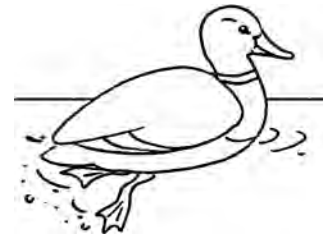
Kuh



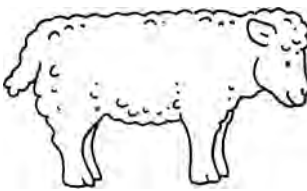
Huhn



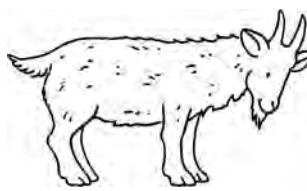
Gans



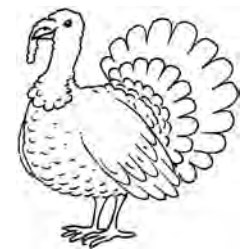
Ente



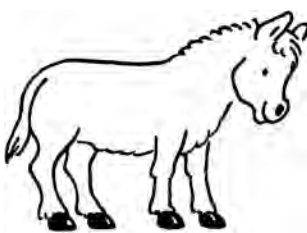
Schaf



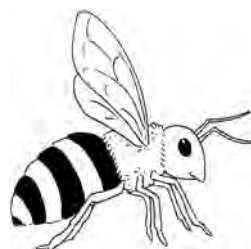
Ziege



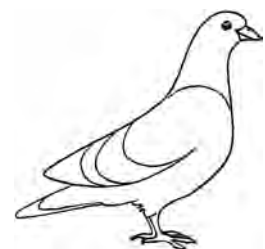
Pute



Esel



Biene



Taube