

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Englisch

Titel: Under the Sea - Tinker's Travels (33 S.)

Produkthinweis zur »Kreativen Ideenbörse Grundschule«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Grundschule« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen neue Unterrichtsideen zu aktuellen Themen – abgestimmt auf die neuesten Lehr- bzw. Bildungspläne und Rahmenrichtlinien – für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

Die Kreativen Ideenbörsen Grundschule bieten Ihnen praxiserprobte Unterrichtsideen für Jahrgangsstufe 1 bis 4 mit vielfältigen Materialien und Kopiervorlagen: z.B. Arbeitsblätter, Bastelanleitungen, Liedern, Farbvorlagen u.v.m.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/grundschule.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

www.edidact.de | www.mgo-fachverlage.de

Under the Sea – Tinker's Travels

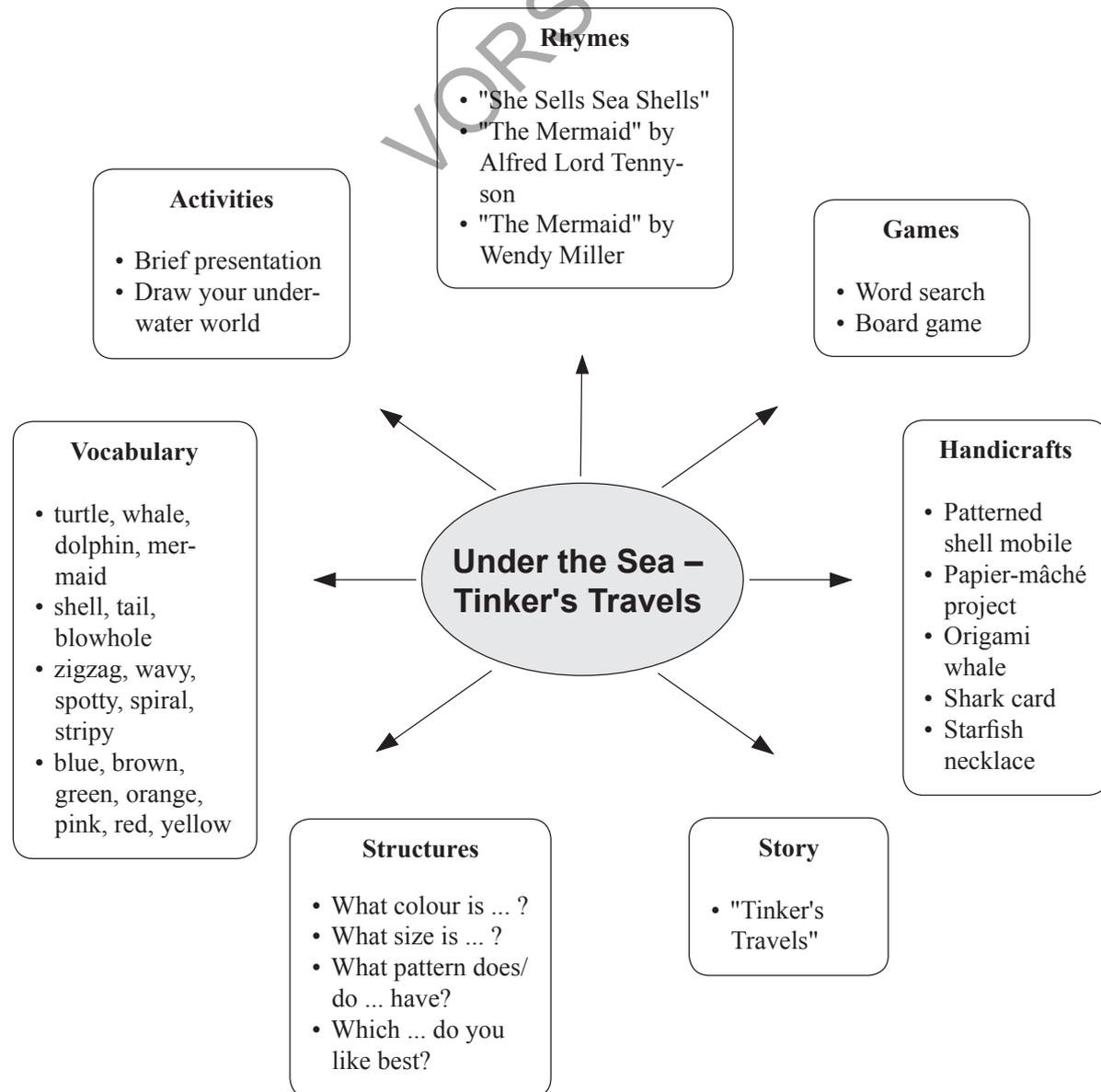
7.16

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler sollen neue Wörter kennenlernen und zunehmend sicherer anwenden können.
- Sie sollen lernen, während der Ausführung der Bastelarbeiten einige Arbeitsmittel und Aktivitäten auf Englisch zu benennen.
- Sie sollen in die Lage versetzt werden, sich gegenseitig auf Englisch in einer kleinen Präsentation über ein Thema zu informieren.

Überblick – WEB:



7.16**Under the Sea – Tinker's Travels****Vorüberlegungen****Anmerkungen zum Thema:**

Diese Unterrichtseinheit setzt Tinkers Abenteuer aus der Geschichte "Tinker's Monster" (vgl. Ausgabe 25 der "Kreativen Ideenbörse Englisch für die Grundschule") auf einer sprachlich etwas anspruchsvolleren Ebene für Schüler der Klassenstufe 3 oder 4 fort.

"Tinker's Monster" (vgl. Ausgabe 25) ist die **Geschichte** von einem Fischjungen, der Abenteuer liebt. Tinker begegnet auf seiner Reise einigen Meerestieren und findet über jedes von ihnen etwas heraus. Aus den Merkmalen all dieser Tiere erfindet er ein Monster, das ihm hilft, dem Hai zu entkommen (das Wort *shark* spielt im Folgenden eine Rolle). – So weit der Inhalt der Geschichte in der Unterrichtseinheit "Under the Sea – Tinker's Monster".

In der vorliegenden Unterrichtseinheit geht es mit neuen Abenteuern in der Geschichte "Tinker's Travels" weiter, die natürlich wieder in Bastelarbeiten, Reimen u.a. ihren Niederschlag finden. Tinker begegnet weiteren Meerestieren, die er für Monster hält. Sie stellen sich aber als ganz harmlose Wesen heraus, von denen er sogar etwas lernen kann. Der freundliche Delfin schließlich macht ihn mit der Meerjungfrau bekannt, die ihn am liebsten als Haustier bei sich behalten möchte. Doch da besinnt sich Tinker auf seine Freunde und seine Familie.

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- Kopien von **Material M 1₍₁₊₂₎**, **Material M 1₍₄₎** und **Material M 2** in Klassenstärke zum Einlegen in den Portfolioordner
- nach dem Ermessen der Lehrkraft Folienkopien von **Material M 1₍₃₊₄₎** oder *flashcards* dieser Materialien oder ihre Vergrößerung zur Herstellung von Applikationen
- Kopien der Arbeitsblätter von **Material M 5**, (wahlweise) **Material M 7₍₁₎** oder **Material M 7₍₂₎** und von **Material M 9₍₁₎** in Klassenstärke
- Kopien von **Material M 3**, **M 4**, **M 8** und **M 10** (wahlweise für je eine Arbeitsgruppe oder als OHP-Folie)
- alternativ zur Verwendung von Zeichenpapier kann auch das **Material M 6** für eine Malarbeit in Klassenstärke kopiert werden

Literaturtipps:**Bücher**

Paul Jackson and Vivien Frank: Origami and Papercraft. A Step-by-Step Guide, Grange Books, London 1995

(Frei nach dieser Quelle wird in der Unterrichtseinheit die Anleitung zur Herstellung der Pappmaché-Figuren gegeben.)

Internet

http://teacher.scholastic.com/writewit/poetry/poetry_engine.htm#

(Auf dieser Website erhalten Kinder eine Anleitung, wie sie aus vorgegebenen Wörtern selbst kleine Gedichte verfassen können. Dabei erhalten sie auch einfache Erläuterungen zu den verschiedenen Arten lyrischer Texte.)

Under the Sea – Tinker's Travels**7.16****Vorüberlegungen**

<http://www.enchantedlearning.com/crafts/origami/whale/>

(Hier ist nachzulesen, wie aus Papier ein Wal gebastelt werden kann.)

<http://www.enchantedlearning.com/crafts/Mouthcard.shtml>

(Wer hübsche, spaßige Grußkarten anfertigen möchte, kann sich hier viele Anregungen holen.)

<http://www.enchantedlearning.com/crafts/stars/gluestarfish/>

(Eine leichte Anleitung, wie sich auch kleinere Kinder eine Kette aus Seesternen basteln können.)

Schritte der Arbeit am Thema im Überblick:

- Step 1: Tinker's Travel
- Step 2: The Mermaid – Two Poems
- Step 3: Origami Whale
- Step 4: Scary Shark Card
- Step 5: Patterned Shell Mobile
- Step 6: My Underwater World
- Step 7: Sea Animals – Presentation
- Step 8: Starfish Necklace
- Step 9: Word Search
- Step 10: Papier-Mâché Project

Under the Sea – Tinker's Travels

7.16

Unterrichtsplanung

Step 1: Tinker's Travel

Tinker kehrt zurück! Wenn die Kinder die Geschichte aus Teil 1 "Under the Sea" (vgl. Ausgabe 25 dieser Reihe) kennen, dann sind sie mit ihm vertraut und wissen, dass er immer auf Abenteuer aus ist und dass sie wieder neue Reime lernen und einige Bastelarbeiten im Zusammenhang mit dem Thema "Unterwasserwelt" ausführen können.

Den Einstieg in das Thema bildet die Wiederholung oder – wenn die erste Abenteuer Geschichte Tinkers nicht behandelt wurde – das erstmalige Vortragen der kleinen Geschichte "Tinker's Travels". Je nachdem, ob die Geschichte das erste Mal erzählt oder wiederholt wird, benutzt die Lehrkraft dabei die im ersten Satz des nachfolgenden Textes vor dem Schrägstrich (Wiederholung) oder nach dem Schrägstrich (erstmaliges Hören) stehenden Wendungen.

Für die Präsentation der Figuren beim **Storytelling**, das am besten im Stuhlhalbkreis um den OHP oder die Tafel herum geschieht, eignen sich **drei Varianten**:

1. Zu Beginn der Geschichte legt die Lehrkraft Folienkopien von **Material M 1₍₃₎** und **Material M 1₍₄₎** (*Turtle, Whale, Dolphin, and the Mermaid*) auf und zeigt beim Erzählen auf die Figuren, über die sie erzählt.
2. Vor dem Storytelling werden die **Flashcards** von **Material M 1₍₃₎** und **Material M 1₍₄₎** ausgeschnitten und eventuell auf Pappe geklebt oder laminiert, um sie haltbarer zu machen. Dann benutzt die Lehrkraft die Figuren wie im Schattentheater.
3. Die Lehrkraft vergrößert die Figuren von **Material M 1₍₃₎** und **Material M 1₍₄₎** und bereitet sie als Applikationen für die Tafel vor. In diesem Fall können mit farbiger Kreide das Meer mit Wellen und die Unterwasserwelt mit Pflanzen angedeutet werden.

Dann geht das Erzählen los!

Tinker's Travels

Do you remember Tinker? / This is Tinker. (Lehrkraft zeigt die Figur) Well, he lives in the sea. He is a little fish with brown, pink and yellow stripes. One day, he was almost eaten up by a big shark! (imitiert Fressbewegung mit einer Hand) Oh, this was a terrible story! But his friends love the stories he tells them. Do you want to hear another story of Tinker?

One day, the whole sea (macht eine ausladende Bewegung des Arms) was so very, very blue and clear that Tinker wanted to go for a swim. And off he swam.

*The first animal Tinker saw that day was green and had an oval **shell** on its back (zeigt das Bild der Schildkröte, macht eine hohle Hand und deutet den Rücken an). "Please, please, please don't eat me, shell-monster!" Tinker said. "I'm not a monster," the animal laughed, "And I do not want to eat you! I only eat green and brown **water plants**." – Can you tell me what animal Tinker saw? It was a small **turtle**. And the house that Tinker had seen was the turtle's shell. "You look wonderful," said Tinker. "Thank you," answered the turtle, "The shell stops big animals eating me." (schnappt mit dem Mund nach etwas) And off it swam. (vollführt das Wegschwimmen auf dem OHP oder an der Tafel)*

