





Dino ist mein Name
 und ihr glaubt es nicht:
 ich bin eine Dame, o-o-oh!
 Ich tanze in den Raum hinein
 und hebe mein linkes Bein:
 eins vor, eins zurück, eins zur Seite,
 nach links und dann nach rechts! } 2x

Ich komm aus einer alten Zeit
 und jetzt ist es soweit:
 wir sind mitten im Leben
 und wir tanzen durch den Raum.
 Es geht jetzt vor, vor, vor, vor
 und nach links, links, links, links
 und zurück, zurück, zurück, o-o-oh,
 und nach rechts, rechts, rechts.
 Es geht jetzt up and down,
 hoch und runter,
 und wir werden munter. } 2x

Dino ist mein Name
 und ihr glaubt es nicht:
 ich bin ein Schwergewicht, o-o-oh!
 Ich bin ein Dinosaurier,
 ich liebe das Tanzen sehr!
 Wir springen rauf und springen runter,)
 wir werden jetzt munter, o-o-oh! } 2x

Und wir drehen uns im Kreis,
 so dass es jeder weiß:
 er tanzt mit Dino, der Dame!
 Rechts herum im Kreis,
 links herum im Kreis,
 der Schwindel kommt,
 der Schwindel kommt!
 Mit Dino ist das toll,
 es ist so wundervoll,
 vor und zurück,
 das ist verrückt!
 Mit Dino bringt es Spaß,
 sogar in der Schule, o-o-oh! } 3x



|  Arabisch | Deutsch  |
|---|--|
| Arabisch zählt zu <ul style="list-style-type: none"> • semitischer Sprachfamilie, • den flektierenden Sprachen. | Deutsch zählt zu <ul style="list-style-type: none"> • indogermanischer Sprachfamilie, • den flektierenden Sprachen. |
| Charakteristisch für flektierende Sprachen ist: <ul style="list-style-type: none"> • das Verändern von Wörtern durch Präfixe und Suffixe (äußere Flexion), • die Veränderlichkeit des Wortstammes (innere Flexion). | |
| <h3>Alphabet und Aussprache</h3> | |
| <ul style="list-style-type: none"> • hat 28 Buchstaben (plus 6 Vokale und 2 Diphthonge), • hat 36 Laute. • Sie werden so gesprochen, wie sie geschrieben werden. | <ul style="list-style-type: none"> • hat 26 Buchstaben (plus ä, ö, ü, ß), • hat 40 Laute, • viele Laute werden durch Buchstabengruppen ausgedrückt, z. B. ch, sch, dsch, tsch. |
| <ul style="list-style-type: none"> • Es gibt Kurz- und Langvokale. • Es gibt 3 Kurzvokale (a, i, u); sie werden durch Hilfszeichen repräsentiert. • Es gibt 3 Langvokale (ā, ī, ū); sie werden durch Kombination vom Kurzvokal und seinem Dehnungsbuchstaben realisiert. • Es gibt 2 Diphthonge (aw, ay). | <ul style="list-style-type: none"> • Es gibt Kurz- und Langvokale. • Es gibt mehr Vokale (a, e, i, o, u). • Es gibt Umlaute (ä, ö, ü). • Es gibt mehr Diphthonge (au, ei, eu, äu). |



Verben

- Die Bildung des Verbs ist regelmäßig, jeweils unterschiedliche Verbformen werden durch das Anhängen von Suffixen gebildet. Zeit- und Personalformen werden durch Suffigierung gebildet.

Beispiel:

görmek = sehen

gör → Verbstamm, der nicht verändert wird

mek → Infinitivendung

gördüm = ich habe gesehen

dü → Suffix für Vergangenheit

m → Personalendung



Verben

- sind die morphologisch reichste Wortart.
- Ein Verb wird flektiert, wenn es als Prädikat fungiert im Hinblick auf die Kategorien
 - Genus
 - Numerus
 - Tempus
 - Modus
 - Genus Verbi (Aktiv, Passiv).
- Es gibt regelmäßige Verben. Sie behalten bei der Konjunktion in allen Tempusformen und Modi den Stammvokal, z. B. fragen, machen.
- Es gibt unregelmäßige Verben. Der Wortstamm oder der Vokal im Wortstamm ändert sich z. B. bei der Bildung des Präteritums.



Förderschwerpunkt: Training der Mundmotorik, Buchstabenkenntnis

Material:

- Feld, um Buchstaben einzutragen (Blanko-Vorlage Lehrerhandreichung (LHR) S. 28)
- Wattebausch

Ablauf:

Die Lehrkraft gestaltet nach dem vorgegebenen Beispiel ein eigenes Raster und bereitet das Spielfeld vor, indem sie die zu übenden Anlaute bzw. Buchstaben dort einträgt.

Das Spielfeld liegt auf dem Tisch. Auf dem Spielfeld liegt der Wattebausch.

Der erste Spieler überlegt sich ein Wort, das er aus den Buchstaben im Spielfeld bilden könnte. Nun soll der Wattebausch durch dosiertes Pusten nacheinander auf die entsprechenden Buchstaben bewegt werden.

Der zweite Spieler erliest das Wort.

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| Dd | Ll | Oo | Tt | Uu |
| Aa | Mm | Rr | Hh | Ii |
| Kk | Nn | Bb | Ee | Nn |

Variante: Anlaute pusten

Die Lehrkraft oder der Spielpartner nennt ein Wort. Das Kind muss den Anlaut heraushören und den Wattebausch anschließend auf das entsprechende Buchstabenfeld pusten. Bei einem Partnerspiel wechseln die Kinder nach fünf Wörtern.



Förderschwerpunkt: Wortschatz, Merkfähigkeit, Rechtschreibtraining

Material:

- Rollbrett
- Wortkarten (CD-ROM „Stationen“)
- Schreibkarte
- Stift

Ablauf:

Ein Kind ist der Fotoapparat. Dieses Kind sitzt oder hockt auf dem Rollbrett. Das zweite Kind ist der Fotograf. Der Fotograf fährt den „Fotoapparat“ durch den Raum.

Im Raum liegen Wortkarten verteilt (z. B. zu einem bestimmten Rechtschreibphänomen).

Das Kind auf dem Rollbrett (Fotoapparat) schließt die Augen. Der „Fotograf“ schiebt den „Fotoapparat“ zu einer Wortkarte. Durch einen Impuls des Fingers auf den Kopf des sogenannten „Fotoapparates“ darf das Kind auf dem Rollbrett seine „Linse“ (Augen) öffnen und das Wort „fotografieren“. Dabei soll das Kind sich besonders die schwierige Stelle des Wortes merken

(z. B. ß, d oder t, ..., je nach Thematik). Durch einen zweiten, leichten Impuls auf den Kopf wird „die Linse“ wieder geschlossen.

Am Ende schiebt der Fotograf den Fotoapparat zur Schreibstation. An der Schreibstation liegt die Schreibkarte (oder Papier mit Stiften) bereit.

Das Kind auf dem Rollbrett schreibt die Wörter, die es sich gemerkt hat, auf, und achtet dabei besonders auf die schwierigen Stellen der Wörter. Das Partnerkind, der sogenannte Fotograf, korrigiert ggf. die Rechtschreibung mithilfe der Wortkarten.

Je nach Schwierigkeit der Wörter bzw. Leistungsvermögen der Kinder wechseln die Kinder ihre Rollen nach 3-5 Wörtern.

