



- Lies vor, was die Lehrerin am Schluss des Unterrichts gesagt hat:

Bis morgen liest jeder die Geschichte zu Ende und beantwortet die Fragen auf dem Arbeitsbogen. Wer will, kann auch ein Bild zu der Geschichte malen.

Ich würde mich freuen, wenn einige Kinder dazu Lust hätten.

Denkt daran, morgen habt ihr Sportunterricht. Da braucht ihr euer Turnzeug.

Ich hoffe, ihr habt noch einen schönen Nachmittag und genug Zeit zum Spielen.

- Lass dir von deinem Partnerkind erklären, welche Hausaufgaben gestellt wurden. Dies sind die richtigen Antworten:

die Geschichte zu Ende lesen

die Fragen auf dem Arbeitsbogen beantworten

ein Bild zur Geschichte malen (freiwillige Hausaufgabe)

- Für jede richtige Antwort gibt es einen Spielstein.
- Zählt die Spielsteine. Für 2 Spielsteine gibt es einen Portfolio-Stern.



C2

Partnerkarte

- Achte beim Vortrag deines Partnerkindes auf diese Prüfpunkte.

Prüfpunkt 1 BLICKKONTAKT



Es gibt öfter Blickkontakt zum Publikum.



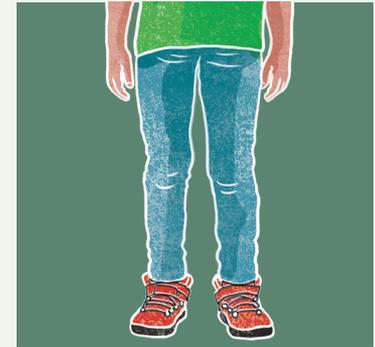
Prüfpunkt 2 ARMHALTUNG



Arme und Hände zeigen eine offene Haltung.



Prüfpunkt 3 STAND und BEWEGUNGEN



Körperstand und Bewegungen sind entspannt.



- Für jeden Prüfpunkt gibt es bis zu 3 Spielsteine.
- Zählt die Spielsteine. Für 7 Spielsteine gibt es einen Portfolio-Stern.



- Lass dir über ein Tier berichten.
- Bewerte den Bericht mit diesen Prüfpunkten.



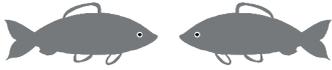
Prüfpunkte

Es gibt Informationen zu diesen Stichpunkten:

- Aussehen des Tieres
- Lebensort des Tieres
- Nahrung des Tieres
- Verhalten des Tieres



- Für jeden Stichpunkt gibt es einen Spielstein.
- Zählt die Spielsteine. Für 3 Spielsteine gibt es einen Portfolio-Stern.



C4

Partnerkarte

- Lies die Regeln A–D vor.
- Lass dir nach jeder Regel ein gutes Beispiel vorlesen.
Lass dir die Nummer des Beispiels nennen.

A**ICH-AUSSAGEN**

Formuliere deine Meinung
persönlich in der Ich-Form.

1**B****ANERKENNUNG**

Gib dem Gesprächspartner deine
Anerkennung auch bei Kritik.

3**C****PERSÖNLICHE ANREDE**

Sprich bei einer Antwort deinen
Gesprächspartner persönlich an.

6**D****IDEEN ALS VORSCHLÄGE**

Formuliere deine Ideen als
Vorschläge und nicht als Befehl.

7

- Die Ziffer zeigt die richtige Antwort. Dafür gibt es einen Spielstein.
- Zählt die Spielsteine. Für 3 Spielsteine gibt es einen Portfolio-Stern.



- Lass dir das Thema nennen, das dein Partnerkind ausgesucht hat.
Lass dir seinen Standpunkt zu dem Thema beschreiben und begründen.
- Prüfe mit diesen Prüfpunkten.

Prüfpunkt 1: Verständlichkeit

Der Standpunkt ist
verständlich beschrieben.

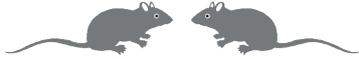


Prüfpunkt 2: Begründung

Es werden mindestens zwei Gründe
für den Standpunkt genannt.



- Für jeden Prüfpunkt können ein oder zwei Spielsteine gegeben werden.
- Zählt die Spielsteine. Für 3 Spielsteine gibt es einen Portfolio-Stern.



- Lies den Text vor.
- Lass dir 3 Informationen aus dem Text nennen.



Fleißige Bienen

Bienen sind wichtig für die Pflanzen und für uns. Ohne die Bienen hätten wir kein Obst und kein Gemüse. Nur wenn die Bienen im Frühling die Blüten an den Bäumen und Pflanzen bestäuben, gibt es im Herbst eine gute Ernte. Beim Bestäuben tragen die Bienen den Blütenstaub von einer Pflanze zur anderen. Ohne diese Bestäubung bilden sich keine Früchte und keine neuen Samen. Die Bienen, die wir in der Natur sehen, sind meistens Honigbienen. Honigbienen leben in einer großen Gruppe. Das ist das Bienenvolk. Jedes Bienenvolk hat eine Königin. Nur die Königin legt Eier. Die meisten anderen Bienen sind weiblich und werden Arbeiterinnen genannt. Sie sammeln den Nektar aus den Blüten, liefern Honig und Wachs und ziehen die jungen Bienen auf.

- Für jede richtige Information gibt es einen Spielstein.
- Zählt die Spielsteine. Für 2 Spielsteine gibt es einen Portfolio-Stern.



- Lies den Text vor.
- Dein Partnerkind stellt Nachfragen zum Text.

DIE WAFFEN DER QUALLEN

Vielleicht hast du schon einmal eine Qualle berührt. Dann kennst du sicher auch den brennenden Schmerz auf der Haut. Quallen haben lange Tentakeln. Das sind Fangarme. An diesen Tentakeln befinden sich viele kleine Kapseln. In den Kapseln liegt ein langer dünner Faden. Der lange Faden ist in der Kapsel wie ein Gartenschlauch aufgewickelt. Er endet oft in einer kleinen Pfeilspitze. Wenn die Fangarme etwas berühren, platzt die Kapsel auf und der eingerollte Faden schießt blitzschnell heraus. Die Pfeilspitze bohrt sich dann in deine Haut hinein und hinterlässt ein Gift. Dadurch entsteht der brennende Schmerz auf deiner Haut. Die leere Kapsel stößt die Qualle dann von ihren Tentakeln ab. An dieser Stelle entsteht aber sofort wieder eine neue Kapsel. So fangen die Quallen ihre Beute und schützen sich dadurch vor Feinden.

- Für jede Nachfrage gibt es einen Spielstein.
- Zählt die Spielsteine. Für 2 Spielsteine gibt es einen Portfolio-Stern.