

### 3.1 Inhalt der Geschichten

Es wurden universal einsetzbare Sachgeschichten ausgewählt, um den alltagspraktischen Bezug und die Lebensnähe herzustellen. Die Sachgeschichten können unabhängig von der Jahreszeit gelesen werden. Die Konzeption ist vergleichbar mit Büchern einer Bücherei.

Gerade für Schülerinnen und Schüler mit intensivem Förderbedarf, bei denen eine große Diskrepanz zwischen Entwicklungsalter und dem tatsächlichen Alter besteht, werden oft Inhalte und Materialien aus dem Vor- und Grundschulbereich verwendet. Dies sollte unbedingt vermieden werden. Ziel war neben der Auswahl altersgemäßer Inhalte die Verwendung von ansprechenden Materialien aus dem Jugend- und Erwachsenenbereich, um der Zielgruppe „Schüler mit intensivem Förderbedarf aus der Mittel- und Berufsschulstufe“ gerecht zu werden. GOUDARZI (2015, S. 11) beschreibt, dass derartige Geschichten eine Brücke zwischen dem Entwicklungsalter und dem tatsächlichen Lebensalter schlagen können. (Bei zwei Geschichten mit Tieren wurden Plüschtiere verwendet, diese könnten auch bei jüngeren Schülerinnen und Schülern eingesetzt werden.)

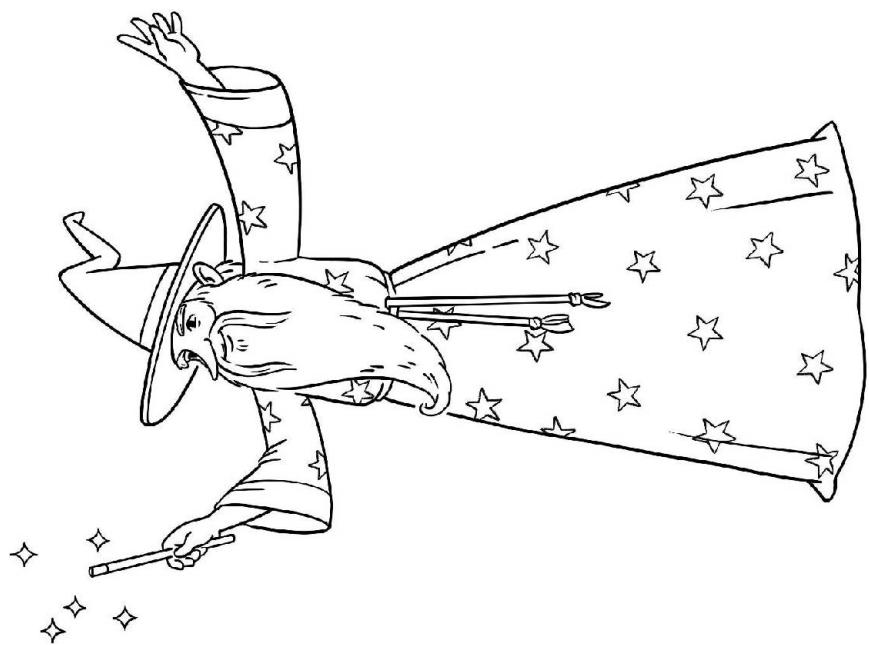
### 3.2 Äußere Form



Die Geschichten mitsamt den Materialien werden in stapelbaren Transportkisten aufbewahrt. Auf jeder Kiste ist ein Titelbild mit Symbol sowie ein realer Gegenstand als Bezugsobjekt (vgl. LEMKE-WERNER in ISB 2010). Diese Bezugsobjekte dienen als Repräsentanten der Geschichte, wie z. B. eine Hantel für die Geschichte vom Fitness-Studio. Sie ermöglichen Schülerinnen und Schülern mit visuellen Einschränkungen das Wiedererkennen. Die Bezugsobjekte werden auf einer Holzleiste oder einem Tisch-Flipchart mit Klett befestigt und kön-

# Deutsch

## Der Zauberer



### Inhalt:

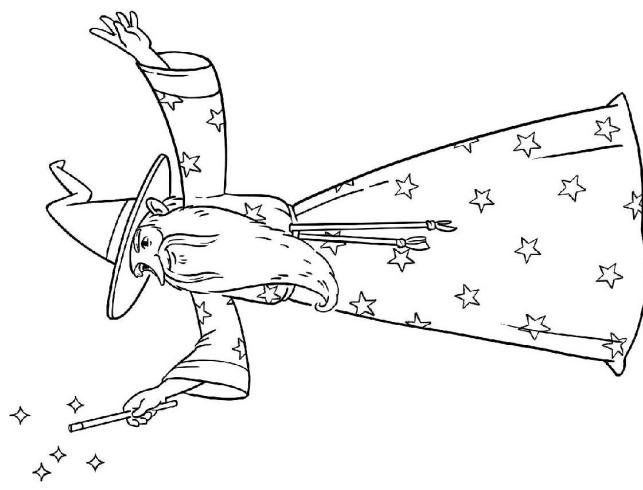
In dieser Geschichte wird der Schüler selbst zum Zauberer. Dies geschieht durch Requisiten wie Umhang, Zauberhut und Zauberstab. Mit der Zauberkugel, der Zauberblume und dem Zauberhut werden anschließend Zaubertricks vorgeführt.

### Material:

1. Der Zauberer: Zaubermusik (z. B. Harry-Potter-Titelsong)
2. Der Zauberhut: Hexenhut oder Zylinder, z. B. aus dem Karnevalsbedarf
3. Der Umhang: Umhang (Tuch)
4. Der Zauberstab: Zauberstab mit Sound- und Lichteffekt
5. Die Zauberkugel: Plasmakugel (Glas- oder Plastikkugel)
6. Die Zauberblume: Magischer Blumentopf und Zauberstab
7. Der Zauberhut: Hexenhut oder Zylinder, Plüschtasse
8. Applaus für den Zauberer

## Der Zauberer

## 1 Der Zauberer



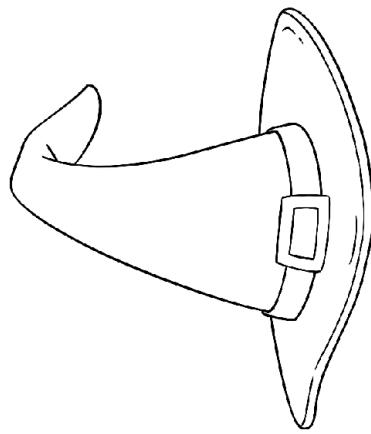
Heute lernst du zaubern.

Du bist ein Zauberer.

Der Zauber beginnt.

► **Zaubermusik abspielen**

## 2 Der Zauberhut



Du hast einen Zauberhut.

► **Zauberhut ansehen**

Der Zauberhut ist groß und weich.

► **Zauberhut fühlen**

Du setzt den Zauberhut auf.

► **Zauberhut aufsetzen**

# Deutsch

## Die Werkzeugkiste

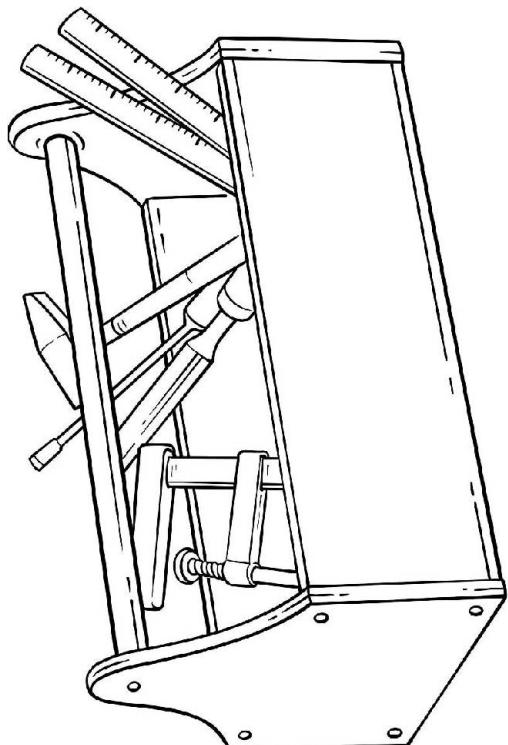
### Die Werkzeugkiste

#### Inhalt:

In der Geschichte geht es um eine Werkzeugkiste und deren Inhalt. Nach dem Öffnen der Kiste werden fünf verschiedene Werkzeuge kennengelernt: Schraubzwinge, Hammer, Säge, Feile und Schleifpapier. Die Werkzeuge werden zunächst kurz beschrieben und erkundet, anschließend arbeitet der Schüler mit ihnen. Am Schluss werden die Werkzeuge wieder in die Kiste geräumt. Sicherheitsaspekte sind zu beachten.

#### Material:

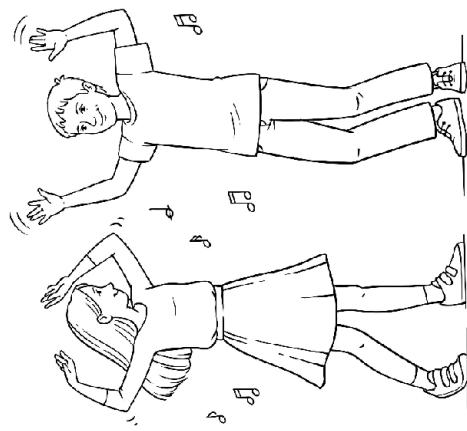
1. Die Werkzeugkiste: Werkzeugkiste
2. Die Schraubzwinge: Schraubzwinge, Holzblock
3. Der Hammer: Hammer, Nägel, Holzblock
4. Die Säge: Säge, Brett
5. Die Feile: Feile, Holzstück
6. Das Schleifpapier: Schleifpapier, Holzstück
7. Die Werkzeugkiste: Werkzeugkiste



### 3 Tanzen

Du willst tanzen.

Du gehst/fährst auf die Tanzfläche.



Du tanzt zu deinem Lieblingslied

► *Lieblingslied des Schülers abspielen*

Du bewegst deine Arme zur Musik.

► *Arme bewegen*

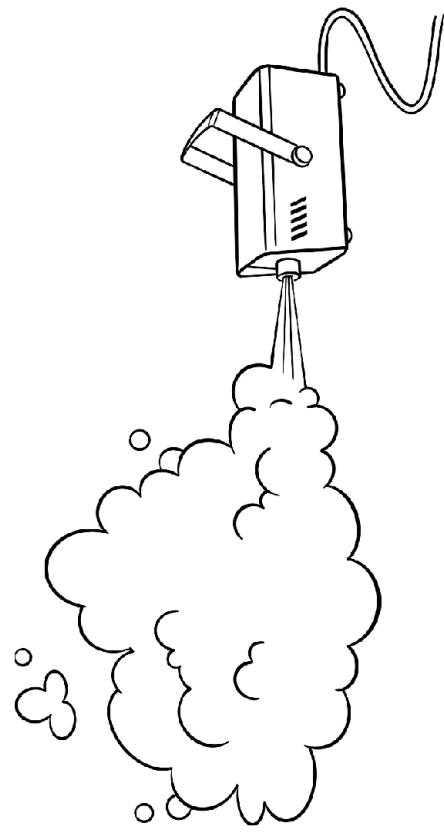
Du bewegst deine Beine zur Musik.

► *Beine bewegen*

### 4 Die Nebelmaschine

Auf einmal zischt es.

Was ist jetzt los?



Das ist die Nebelmaschine.

Die Nebelmaschine macht Nebel.

► *Nebel sehen*

► *Nebel riechen*