



**MEHR
ERFAHREN**

Kompetenz Deutsch

Hör- und Sehverstehen

 **Audio- und Video-Dateien**






STARK

Inhalt






Vorwort
Durchblicker-Abzeichen
Kennzeichnung der Kompetenzen

Übungssets – Hörverstehen **1**

Niveau A



-  **1** Erzählung: Die Kuh, die keine Regenwürmer frisst 3
-  **2** Interview: Verstecken, gehen, rennen 6
-  **3** Erzählung mit Sachinformationen:
Der Regenwald 9
-  **4** Märchen: Der Sieg der Schnecke 12
-  **5** Erzählung: Wehr dich, Mathilda! 16

Niveau B

-  **1** Märchen: Der faule Jack 21
-  **2** Erzählung: Wie Carlo es schaffte, in nur fünf
Tagen seinen Kopf zu retten 25
-  **3** Sachtext: Sensible Schnauzbärte 29
-  **4** Hörspiel: Dunkelheit 32
-  **5** Interview: Wir testen einen Spielplatz 36

Übungssets – Sehverstehen **41**

Niveau A

-  **1** Bastelanleitung: Gartenspiele 43
-  **2** Reportage: Beim Zahnarzt 46

Niveau B

1	Reportage: Wie leben Wölfe?	49
2	Informationsfilm: So funktioniert Demokratie	53

Lösungen **57**

Hörverstehen

Niveau A	59
Niveau B	91

Sehverstehen

Niveau A	125
Niveau B	133

Digitale Zusätze

Audios

- Track 1: Die Kuh, die keine Regenwürmer frisst (Niveau A)
- Track 2: Der Regenwald (Niveau A)
- Track 3: Verstecken, gehen, rennen (Niveau A)
- Track 4: Der Sieg der Schnecke (Niveau A)
- Track 5: Wehr dich, Mathilda! (Niveau A)
- Track 6: Der faule Jack (Niveau B)
- Track 7: Wie Carlo es schaffte, in nur fünf Tagen seinen Kopf zu retten
(Niveau B)
- Track 8: Sensible Schnauzbärte (Niveau B)
- Track 9: Dunkelheit (Niveau B)
- Track 10: Wir testen einen Spielplatz (Niveau B)

Videos

- Video 1: Gartenspiele (Niveau A)
- Video 2: Beim Zahnarzt (Niveau A)
- Video 3: Wie leben Wölfe (Niveau B)
- Video 4: So funktioniert Demokratie (Niveau B)

Autorin:

Susanne Schmitt

Vorwort

Liebe Eltern, liebe Lehrkräfte,

mit diesem Buch können Schülerinnen und Schüler der 3. und 4. Klasse **prüfen**, ob sie den **Kompetenzbereich „Zuhören“** sicher beherrschen. Sie können den Stoff außerdem **wiederholen** und **üben**. Die Aufgaben sind hierfür in 14 **Übungssets** gegliedert, die als Arbeitsblätter oder Tests genutzt werden können. Neben Aufgaben zum **Hörverstehen** enthält das Buch auch Übungen zum **Sehverstehen**, bei denen das Zuhören um die visuelle Komponente erweitert wird.

Jedes Übungsset besteht aus:

- einer **Hördatei** oder einem **Video** (mit dem Code von der Umschlaginnenseite abrufbar auf der Plattform **MyStark**)
- Aufgaben zum Gehörten/Gesehenen
- **Lösungen** zu den Aufgaben mit hilfreichen **Hinweisen** und den **Transkripten** zu den Hörtexten

Die verschiedenen Niveaustufen ermöglichen **binnendifferenziertes Lernen** und einen **klassenstufenübergreifenden Einsatz** der Materialien. Die Übungssets auf **Niveau A** beziehen sich dabei überwiegend auf das Lernniveau der 3. Klasse. Bei **Niveau B** sind die Übungssets sowohl sprachlich als auch inhaltlich etwas komplexer und herausfordernder. Sie eignen sich ideal für die 4. Jahrgangsstufe. Innerhalb der Niveaustufen steigt der **Schwierigkeitsgrad kontinuierlich** an.

Beim **Einsatz im Unterricht** würde ich Ihnen empfehlen, ein zu den Hörtexten oder Videos passendes und ggf. mit der Überschrift versehenes Tafelbild anzufertigen, um die Kinder auf das Thema einzustimmen. Mit der **visuellen Unterstützung** können diese ihre Aufmerksamkeit besser auf das Zuhören fokussieren.

Je nach **Leistungsstärke der Klasse** ist es ratsam, den Hörtext/das Video zunächst **gemeinsam** anzuhören/anzusehen und danach die Fragen durchzusprechen. Im Anschluss können Sie den Hörtext/das Video noch einmal abspielen (ggf. aufgeteilt in mehrere Passagen) und die Kinder schließlich die Fragen beantworten lassen.



Kronen kennzeichnen die schwierigsten Aufgaben eines Übungssets. Die Kinder können diese auf der folgenden Seite sammeln und erhalten ein motivierendes **Durchblicker-Abzeichen**, wenn sie alle Kronen-Aufgaben lösen konnten.



Im Lösungsteil zeigen **Symbole**, welche **Kompetenzen** die Aufgaben jeweils abbilden (Erklärung: übernächste Seite).

Viel Spaß bei der Arbeit mit diesem Buch!

S. Schmitt

Susanne Schmitt

Kennzeichnung der Kompetenzen

Im Lösungsteil zeigen **Symbole**, welche **Kompetenzen** bei den jeweiligen Aufgaben von den Schülerinnen und Schülern gefordert werden. Anhand dieser können Sie in Kombination mit der Schwierigkeit der Hörtexte/Videos, die von Übungsset zu Übungsset zunimmt, feststellen, auf welchem Niveau des in den **Bildungsstandards** festgelegten **Kompetenzstufenmodells** sich die Kinder befinden.

Bedeutung der Symbole:



Einzelinformationen wiedererkennen



Einzelinformationen wiedergeben



Inhalte visualisieren (z. B. Skizze, Schaubild)



Informationen verknüpfen (z. B. Zuordnungen, Reihenfolgen, kausale Zusammenhänge)



Inhalte zusammenfassen oder nacherzählen und Kerngedanken wiedergeben



Erklärungen aus dem Text in eigenen Worten wiedergeben



Inhalte / Informationen über das Gehörte / Gesehene hinaus erklären / deuten (z. B. Begriffe, Motive von Figuren, Funktion des Hörtexts / Videos)



Begründet Stellung nehmen

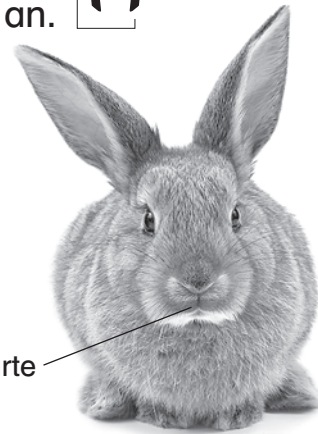
Übungsset 4: Der Sieg der Schnecke

Höre dir die Geschichte „Der Sieg der Schnecke“ an.



- 1 Der Name des Märchens verrät, welches Tier in der Geschichte **nicht** gewinnen wird. Wer ist es? Kreuze an.

- die Schnecke
 der Hase



Hasenscharte

- 2 Was machen Hase und Schnecke, dass einer von ihnen gewinnen kann? Schreibe auf.

- 3 Der Hase sah vor diesem Ereignis ganz anders aus als heute. Male die passenden Merkmale an.

kurze Ohren

Stummelschwanz

gespaltene Lippe

eng zusammenstehende Augen

lange Ohren

langer, buschiger Schwanz

- 4 Ergänze den Satz richtig. Kreuze an.

Der Hase lebte früher ...

- am salzigen Meer, denn er liebte das Baden dort sehr.
 am Wasser in einer Höhle, denn dort konnte er baden gehen.
 am Wasser im Schilf, denn er liebte es, alle vier Stunden ein Bad zu nehmen.
 am Wasser im Schilf, denn er liebte es, alle zwei Stunden ein Bad zu nehmen.

5 Richtig oder falsch? Schreibe **r** für richtig und **f** für falsch zu den Aussagen.

- Der Hase und die Schnecke toben gemeinsam im Fluss.
- Die Schnecke möchte ans Ufer klettern. Doch der Hase macht so viele Wellen, dass sie immer wieder zurückgespült wird.
- Die Schnecke ärgert sich, weil der Hase sich darüber lustig macht, wie langsam sie ist.
- Der Hase glaubt der Schnecke, dass sie schneller laufen kann als er.

6 Was sagt der Hase, um die Schnecke am Fluss zu ärgern? Vervollständige die Sätze mit passenden Wörtern.

„Kommt alle und seht den _____ Renner, den die Welt je erlebt hat. Kaum habt ihr sie erblickt, ist sie schon _____ . Selbst ein schneller Hase wie ich würde es nicht wagen können, ihr im _____ zu begegnen.“

7 Die Schnecke erklärt dem Hasen, wie der Wettlauf ablaufen soll. Kreise ein, was sie zu dem Hasen sagt.

Der Wettlauf wird in 9 Tagen stattfinden.

Der Lauf endet am
jadefarbenen Wasserfall.

Der Lauf endet am purpur-
farbenen Wasserfall.

Die Laufstrecke ist
zweihundertzwanzig
Meter lang.

Der Wettlauf wird in
10 Tagen stattfinden.

Die Laufstrecke ist zweihundert-
neunzehn Meter lang.

Es würden zweihundertund-
neunzehn Schnecken mitmachen.

Es würden zweihundertzwanzig
Schnecken mitmachen.

- 8 Du hast das anfängliche Gespräch zwischen Hase und Schnecke gehört. Welche Eigenschaften treffen auf die Schnecke zu, welche auf den Hasen? Verbinde.



Hase

Schnecke

streitsüchtig	langsam	friedfertig	überheblich	verärgert
---------------	---------	-------------	-------------	-----------

- 9 Die Schnecke schmiedet einen Plan, wie sie den Wettbewerb gewinnen kann. Nummeriere die Sätze in der richtigen Reihenfolge.

- Die Schnecke verständigte alle Schnecken vom bevorstehenden Wettkampf.
- In jeweils einem Meter Abstand entlang der Rennstrecke würden sich 219 Schnecken verstecken.
- Sie trafen folgende Verabredung.
- Am Ende würde dann die beleidigte Schnecke stehen und den Hasen als Siegerin empfangen.
- Sobald sie den Hasen sehen würden, würden sie laut rufen: „Ich bin immer noch vor dir!“

- 10 Der Wettbewerb erregt großes Aufsehen unter den Tieren. Streiche durch, welche Tiere **nicht** zugeschaut haben. Es sind 5 Tierarten.

Tiger	Löwen	Hunde	Elefanten
Affen	Füchse	Mäuse	
Vögel	Ziegen	Schmetterlinge	

Übungsset 5: Wir testen einen Spielplatz

Höre dir den Text „Wir testen einen Spielplatz“ an.



1 Rasmus und Milan berichten von einem Spielplatz. Wo liegt dieser? Kreuze an.

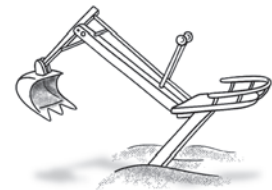
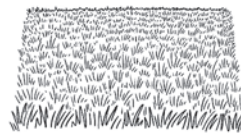
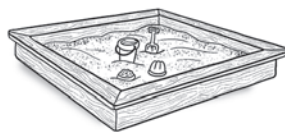
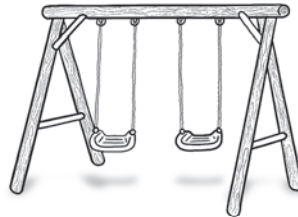
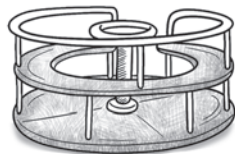
am Seepark

am Schleepark

am Schneepark

am Feenpark

2 Was gibt es auf dem Spielplatz? Kreise alles ein, was anfangs genannt wird.



3 Was hat Frau Winkler mit dem Spielplatz zu tun? Schreibe genau.

4 Was erfährst du über Frau Winkler? Male Zutreffendes an.

hat neues Gras angesät

Landschaftsarchitektin

38 Jahre

plant im Büro Spielplätze

Gärtnerin

5 Wie sah der Spielplatz aus, bevor er abgerissen und neu geplant wurde? Kreise das Richtige ein.

Der Park war ...	sehr unübersichtlich. sehr übersichtlich.
Es war ...	ein alter Parkplatz. ein alter Friedhof.
Es gab ...	viele kleine Wege. viele klitzekleine Wege.
Wer hier durchging, ...	hatte immer ein mulmiges Gefühl im Bauch. fühlte sich mutig, denn es war unheimlich dort.
Die Leute hatten Angst, ...	dass sich Diebe hinter den Sträuchern verstecken. dass sich jemand hinter den Sträuchern versteckt.
Der Spielplatz ...	war in einer Ecke des Geländes. war in der Mitte des Geländes.
Er bestand aus einer Rutsche, ...	die stehen gelassen wurde. die nicht stehen gelassen wurde.
Die Wasser-spielanlage ...	wurde teilweise erhalten. wurde erhalten.
Ansonsten gab es ...	viele leere Flächen. kaum leere Flächen.

6 Welche Kinderidee konnte nicht umgesetzt werden und warum?

- 7 a) Welche der beiden Informationstafeln ist falsch? Streiche sie deutlich durch.

i Information

Liebe Kinder,
3 Tage dürft ihr planen
helfen!
Hier im Park befragen wir
euch zu einem neuen Spiel-
platz.
Wir wollen wissen, welche
Wünsche ihr für den neuen
Spielplatz habt.

i Information

Liebe Anwohnerinnen und
Anwohner,
2 Tage dürft ihr planen
helfen!
Hier im Zelt befragen wir
euch zu eurem neuen Spiel-
platz.
Wir wollen wissen, wie ihr
den Park im Moment nutzt
und welche Wünsche ihr für
den neuen Spielplatz habt.



- b) Erkläre in eigenen Worten, warum du diese Tafel durchgestrichen hast. Nenne mindestens 2 Gründe.

- 8 Wie heißt das Computerspiel, bei dem man Blöcke aufeinander setzen und damit Dinge bauen kann?





Übungsset 2: Beim Zahnarzt

Was macht eigentlich eine Zahnärztin oder ein Zahnarzt alles? Kruschel-Reporter Paul hat sich schlaugemacht.

Schau dir das Video an. Beantworte danach die Fragen. 

- 1 Gleich zu Beginn des Videos werden in kurzer Abfolge Gegenstände aus der Zahnarztpraxis gezeigt. Male an, was du in den ersten 10 Sekunden gesehen hast.

Zahnarztlampe

Bohrer

großes Gebiss

riesige Zahnbürste

Zahnputzbecher

Zahnfee-Figur

Krokodilhandpuppe

Zahnarzt Klingel

- 2 Um was für eine Art von Video handelt es sich? Kreuze an.

Es handelt sich um ...

- ... einen Spielfilm.
- ... eine Quizshow.
- ... ein Interview.
- ... eine Nachrichtensendung.

- 3 Wie heißt der Zahnarzt mit Vornamen? Kreuze an.

- Jonas
- Jens
- Jakob
- Paul

- 4 Wie oft sollte man pro Jahr zu einer Zahnärztin oder einem Zahnarzt gehen?

104 Er denkt nämlich, wenn andere Tiere ihn von hinten sehen, würden sie
105 ihn für einen Affen halten.

Nick Barkow: Hasenmärchen aus aller Welt. Gondrom: Bindlach 1994 (gekürzt)



1 Der Name des Märchens verrät, welches Tier in der Geschichte **nicht** gewinnen wird. Wer ist es? Kreuze an.

🔪 **Hinweis:** Das Märchen heißt „Der Sieg der Schnecke“, also weiß man, dass diese gewinnen wird und nicht der Hase.

die Schnecke

der Hase



2 Was machen Hase und Schnecke, dass einer von ihnen gewinnen kann? Schreibe auf.

Die Schnecke und der Hase machen ein Wettrennen.



3 Der Hase sah vor diesem Ereignis ganz anders aus als heute. Male die passenden Merkmale an.

🔪 **Hinweis:** Die Lösung steht in den Zeilen 1 bis 3.

kurze Ohren

Stummelschwanz

gespaltene Lippe

eng zusammenstehende Augen

lange Ohren

langer, buschiger Schwanz



4 Ergänze den Satz richtig. Kreuze an.

🔪 **Hinweis:** Die Antwort findest du in den Zeilen 3 bis 5.

Der Hase lebte früher ...

- am salzigen Meer, denn er liebte das Baden dort sehr.
- am Wasser in einer Höhle, denn dort konnte er baden gehen.
- am Wasser im Schilf, denn er liebte es, alle vier Stunden ein Bad zu nehmen.
- am Wasser im Schilf, denn er liebte es, alle zwei Stunden ein Bad zu nehmen.



5 Richtig oder falsch? Schreibe **r** für richtig und **f** für falsch zu den Aussagen.

🔪 **Hinweis:** Die Antworten stehen in den Zeilen 7 bis 10 und 18/19.

- f** Der Hase und die Schnecke toben gemeinsam im Fluss.
- r** Die Schnecke möchte ans Ufer klettern. Doch der Hase macht so viele Wellen, dass sie immer wieder zurückgespült wird.
- r** Die Schnecke ärgert sich, weil der Hase sich darüber lustig macht, wie langsam sie ist.
- f** Der Hase glaubt der Schnecke, dass sie schneller laufen kann als er.



6 Was sagt der Hase, um die Schnecke am Fluss zu ärgern? Vervollständige die Sätze mit passenden Wörtern.

🔪 **Hinweis:** Die Antwort steht in den Zeilen 20 bis 23. Auch gleichbedeutende Wörter sind richtig, z. B. „Wettrennen“ statt „Wettlauf“.

„Kommt alle und seht den **schnellsten** Renner, den die Welt je erlebt hat. Kaum habt ihr sie erblickt, ist sie schon **vorbeigerast**. Selbst ein schneller Hase wie ich würde es nicht wagen können, ihr im **Wettlauf** zu begegnen.“



7 Die Schnecke erklärt dem Hasen, wie der Wettlauf ablaufen soll. Kreise ein, was sie zu dem Hasen sagt.

Hinweis: Die Antwort findest du in den Zeilen 30 bis 33.

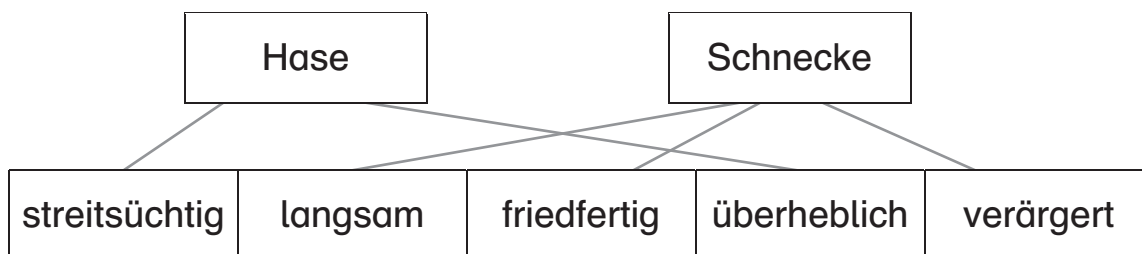
Der Wettlauf wird in 9 Tagen stattfinden.	Der Wettlauf wird in 10 Tagen stattfinden.
Der Lauf endet am jedefarbenen Wasserfall.	Die Laufstrecke ist zweihundertneunzehn Meter lang.
Der Lauf endet am purpurfarbenen Wasserfall.	Es würden zweihundertundneunzehn Schnecken mitmachen.
Die Laufstrecke ist zweihundertzwanzig Meter lang.	Es würden zweihundertzwanzig Schnecken mitmachen.



8 Du hast das anfängliche Gespräch zwischen Hase und Schnecke gehört. Welche Eigenschaften treffen auf die Schnecke zu, welche auf den Hasen? Verbinde.



Hinweis: Hase und Schnecke sind grundverschieden. Lies dazu die Zeilen 11 bis 19.



9 Die Schnecke schmiedet einen Plan, wie sie den Wettbewerb gewinnen kann. Nummeriere die Sätze in der richtigen Reihenfolge.

Hinweis: Die Antwort findest du in den Zeilen 35 bis 43.

- ① Die Schnecke verständigte alle Schnecken vom bevorstehenden Wettkampf.
- ③ In jeweils einem Meter Abstand entlang der Rennstrecke würden sich 219 Schnecken verstecken.

- ② Sie trafen folgende Verabredung.
- ⑤ Am Ende würde dann die beleidigte Schnecke stehen und den Hasen als Siegerin empfangen.
- ④ Sobald sie den Hasen sehen würden, würden sie laut rufen: „Ich bin immer noch vor dir!“



- 10 Der Wettbewerb erregt großes Aufsehen unter den Tieren. Streiche durch, welche Tiere **nicht** zugeschaut haben. Es sind 5 Tierarten.

🔪 **Hinweis:** Die Lösung steht in den Zeilen 53 bis 56.

Tiger	Löwen	Hande	Elefanten
Affen	Füchse	Mäuse	
Vögel	Ziegen	Schmetterlinge	



- 11 a) Wer gibt im Rennen das Startkommando?

🔪 **Hinweis:** Die Antwort findest du in den Zeilen 63/64.

Der Löwe gibt das Kommando.

- b) Wie sieht das Startkommando aus?

🔪 **Hinweis:** Die Antwort steht in den Zeilen 64/65 und 68/69.

Der Löwe hebt mit einem Ruck seinen Schwanz hoch.



- 12 Nach dem Wettbewerb wollen die Tiere den Hasen verprügeln. Warum? Kreuze an.

🔪 **Hinweis:** Die Antwort steht in den Zeilen 81 bis 83.

- Viele Tiere hatten gewettet, dass der Hase das Rennen gewinnt, und die Wette verloren.
- Die Tiere finden es nicht in Ordnung, dass der Hase sich über die Schnecke lustig gemacht hat.
- Der Hase lacht über die Tiere, weil sie beim Wetten auf ihn gesetzt haben.



1 Rasmus und Milan berichten von einem Spielplatz. Wo liegt dieser? Kreuze an.

Hinweis: Die Antwort steht in Zeile 2.

am Seepark

am Schleepark

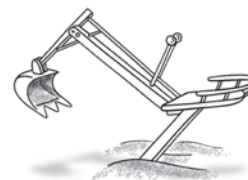
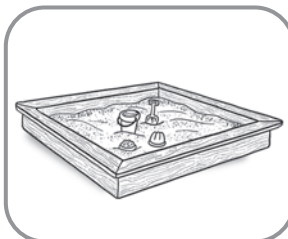
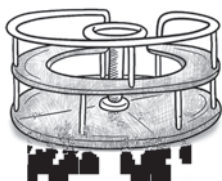
am Schneepark

am Feenpark



2 Was gibt es auf dem Spielplatz? Kreise alles ein, was anfangs genannt wird.

Hinweis: Die Antwort findest du in den Zeilen 2 bis 6.



3 Was hat Frau Winkler mit dem Spielplatz zu tun? Schreibe genau.

Hinweis: Die Lösung findest du in den Zeilen 7/8.

Frau Winkler hat den Spielplatz nach den Wünschen von Kindern gestaltet.



4 Was erfährst du über Frau Winkler? Male Zutreffendes an.

Hinweis: Die Antwort findest du in den Zeilen 7 bis 17.

hat neues Gras angesät

Landschaftsarchitektin

38 Jahre

plant im Büro Spielplätze

Gärtnerin



5 Wie sah der Spielplatz aus, bevor er abgerissen und neu geplant wurde? Kreise das Richtige ein.

🔪 **Hinweis:** Sieh dir dazu die Zeilen 22 bis 33 an.

Der Park war ...

sehr unübersichtlich.

sehr übersichtlich.

Es war ...

ein alter Parkplatz.

ein alter Friedhof.

Es gab ...

viele kleine Wege.

viele klitzekleine Wege.

Wer hier durchging, ...

hatte immer ein mulmiges Gefühl im Bauch.

fühlte sich mutig, denn es war unheimlich dort.

Die Leute hatten Angst, ...

dass sich Diebe hinter den Sträuchern verstecken.

dass sich jemand hinter den Sträuchern versteckt.

Der Spielplatz ...

war in einer Ecke des Geländes.

war in der Mitte des Parks.

Er bestand aus einer Rutsche, ...

die stehen gelassen wurde.

die nicht stehen gelassen wurde.

Die Wasserspielanlage ...

wurde teilweise erhalten.

wurde erhalten.

Ansonsten gab es ...

viele leere Flächen.

kaum leere Flächen.



6 Welche Kinderidee konnte nicht umgesetzt werden und warum?

🔪 **Hinweis:** Die Antwort findest du in den Zeilen 52 bis 57.





Ein Schwimmbad konnte nicht gebaut werden, weil es zu teuer gewesen wäre.



7 a) Welche der beiden Informationstafeln ist falsch? Streiche sie deutlich durch.



🔪 **Hinweis:** Die Antwort steht in den Zeilen 60 bis 67.

 Information	 Information
<p>Liebe Kinder, 3 Tage dürft ihr planen helfen! Hier im Park befragen wir euch zu einem neuen Spielplatz. Wir wollen wissen, welche Wünsche ihr für den neuen Spielplatz habt.</p>	<p>Liebe Anwohnerinnen und Anwohner, 2 Tage dürft ihr planen helfen! Hier im Zelt befragen wir euch zu eurem neuen Spielplatz. Wir wollen wissen, wie ihr den Park im Moment nutzt und welche Wünsche ihr für den neuen Spielplatz habt.</p>



b) Erkläre in eigenen Worten, warum du diese Tafel durchgestrichen hast. Nenne mindestens 2 Gründe.

🔪 **Hinweis:** Die Antwort steht in den Zeilen 60 bis 67.

Die Informationen auf der linken Tafel sind falsch. Denn nur 2 Tage lang wurden alle Anwohnerinnen und Anwohner, nicht nur die Kinder, befragt. Außerdem wurde ein Zelt zum Befragen aufgebaut. Es wurden zwei Sachen gefragt: Wie wird das Gelände im Moment genutzt und welche Wünsche gibt es für die neue Gestaltung?



- 8 Wie heißt das Computerspiel, bei dem man Blöcke aufeinandersetzen und damit Dinge bauen kann?

🔪 **Hinweis:** Die Antwort findest du in Zeile 72.

Minecraft



- 9 Was war das Verrückteste, was Kinder bei der Planung jemals vorgeschlagen haben? Denke daran, was Frau Winkler erzählt hat, und fülle den Lückentext.

🔪 **Hinweis:** Lies die Antwort in den Zeilen 90 bis 100 nach.

„Ich habe an einer Schule mal an einem **Stacheldraht** eine ganz witzige Idee von Kindern auch umgesetzt. Die hatten da einen ganz schmalen Streifen, da durften sie nie **rein**. Auf der einen Seite war tatsächlich Stacheldraht und auf der anderen Seite war ein ganz hoher Ballfangzaun. Die Kinder nannten das immer den **Todesstreifen**. Und da haben wir die Lehrer **überzeugt**, dass dieser Streifen aufgemacht wird, und haben da so ‚gefährliche‘ Sachen zum **Balancieren** reingemacht.“



- 10 Welches Spielgerät ist auf dem neuen Spielplatz für die Kinder das wichtigste und warum?

🔪 **Hinweis:** Du findest die Antwort in den Zeilen 103/104.



Das Klettergerüst ist das wichtigste Spielgerät, weil es bisher nichts zum Klettern gab.



- 11 Mache dir eigene Gedanken: Wenn du für euren Pausenhof ein neues Spielgerät auswählen dürftest, welches wäre es? Begründe deinen Wunsch.



🔪 **Hinweis:** Hier gibt es natürlich mehrere Lösungsmöglichkeiten.

Lösungsvorschlag:

Ich fände für unseren Pausenhof einen kleinen Berg mit weichem Gras darauf toll. Denn von dort oben hat man einen tollen Ausblick über den Pausenhof und man kann eine lange Rutsche hinunter bauen.

Übungsset 2: Beim Zahnarzt



- 1 Gleich zu Beginn des Films werden in kurzer Abfolge Gegenstände aus der Zahnarztpraxis gezeigt. Male an, was du in den ersten 10 Sekunden gesehen hast.

Hinweis: Die Antwort siehst du im Abschnitt 0 s bis 11 s.

Zahnarztlampe	Bohrer	großes Gebiss
riesige Zahnbürste	Zahnputzbecher	
Zahnfee-Figur	Krokodilhandpuppe	Zahnarzt klingel



- 2 Um was für eine Art von Film handelt es sich? Kreuze an.

Hinweis: Aus dem Fernsehen oder Internet kennst du sicher schon verschiedene Arten von Videos. Welche Art von Video hast du hier angesehen?

Es handelt sich um ...

- ... einen Spielfilm.
 ... eine Quizshow.
 ... ein Interview.
 ... eine Nachrichtensendung.



- 3 Wie heißt der Zahnarzt mit Vornamen? Kreuze an.

Hinweis: Du hörst den Vornamen im Abschnitt 15 s bis 23 s.

- Jonas
 Jens
 Jakob
 Paul



4 Wie oft sollte man pro Jahr zu einer Zahnärztin oder einem Zahnarzt gehen?

Hinweis: Die Antwort wird im Abschnitt 23 s bis 26 s gesagt.

2-mal



5 Warum sollte man zweimal im Jahr zu einem Zahnarzt oder einer Zahnärztin gehen? Nenne 2 Gründe.

Hinweis: Du erfährst die Antwort im Abschnitt 27 s bis 47 s.

1. **Dadurch können Zahnkrankheiten früh erkannt und behandelt werden.**
2. **Es kann zudem verhindert werden, dass die Zähne überhaupt krank werden, z. B. durch eine professionelle Zahnreinigung.**



6 Bilde einen sinnvollen Satz aus den vorgegebenen Bausteinen.

Hinweis: Der Abschnitt 48 s bis 1 min enthält die Lösung.

Karies	Löcher in den Zähnen	zu viel Zucker
--------	----------------------	----------------

Karies sind Löcher in den Zähnen, die durch zu viel Zucker entstehen.



7 Was macht man bei der „KAI“-Methode? Verbinde richtig.

Hinweis: Die Lösung erfährst du im Abschnitt 1 min bis 2 min.

K= Kauflächen	A= Außenflächen	I= Innenflächen
Auswischen	Hin- und Herbürsten	kreisendes Putzen

(Note: Lines connect K to Auswischen, A to kreisendes Putzen, and I to Hin- und Herbürsten.)



© **STARK Verlag**

www.stark-verlag.de
info@stark-verlag.de

Der Datenbestand der STARK Verlag GmbH ist urheberrechtlich international geschützt. Kein Teil dieser Daten darf ohne Zustimmung des Rechteinhabers in irgendeiner Form verwertet werden.

STARK