Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

mit dieser Unterrichtsreihe zum Thema **„Weltall“** möchten wir Ihnen zeigen, wie Sie mit den Boardstories **„Die Olchis. Das große Weltraumabenteuer“** von Erhard Dietl, (Text und Illustration) und **„Mirabel findet das Glück“** von Sebastian Loth (Text und Illustration), abwechslungsreiche und motivierende Unterrichtsstunden in der 2. bis 4. Klasse gestalten und dabei Kompetenzen gemäß der Bildungsstandards fördern können. Die Boardstories dienen dabei als literarischer Einstieg in das Thema und als Ausgangslage zum Schreiben eigener Geschichten.

Zu den Boardstories:

„Die Olchis. Das große Weltraumabenteuer“: Die Olchis wollen ins Weltall! Als die Olchi-Kinder von ihrer Müllkippe die Sterne beobachten und Olchi-Opa von seinen angeblichen Abenteuern im All erzählt, fassen sie einen Entschluss: Sie wollen sich die Sterne einmal aus der Nähe anschauen. Nachdem Olchi-Papas Rakete beim Start explodiert, kann nur noch Professor Brausewein helfen. Ob mit seinem Raumschiff alles gut geht? Und welche Planeten lernen die Olchis kennen?

„Mirabel findet das Glück“: Die Schnecke Mirabel vom Mirabellenbaum liebt alles Runde und hat einen Traum: Sie möchte einmal zum Mond reisen. Diese Boardstory kombiniert ein kleines Abenteuer mit Fakten über die Erde und ist für alle kleinen und großen Entdeckenden ein Genuss!

Diese Unterrichtsreihe bietet Ihnen Ideen für vier Einheiten, die Sie ganz nach Belieben gestalten, abändern und auf Ihre Lerngruppe ausrichten können. Die Dauer der Unterrichtseinheiten variiert, je nach Klassenstufe, Lerngruppe und Ausführlichkeit, mit der Sie die Aufgaben bearbeiten lassen.
Neben den Vorschlägen zum Ablauf und dem Inhalt der Unterrichtseinheit stehen Ihnen folgende Arbeitsmaterialien zur Verfügung: Ein **Spiel** zur Sicherung des Textverständnisses, eine **Leporellovorlage** zum Wiederholen der Boardstory sowie ein **Arbeitsplan** zur Strukturierung der eigenen Geschichte.

Tipp: Nutzen Sie auch das interaktive Unterrichtsmaterial und die Arbeitsblätter zum Ausdrucken zu den Boardstories.

© StoryDOCKS GmbH, 2026

Inhaltliche Schwerpunkte und Bildungsstandards

UE	Thema	Inhaltlicher Schwerpunkt	Bildungsstandards
1	Literarischer Einstieg ins Thema	* Die Boardstory wird gemeinsam gelesen und Fragen zum Text beantwortet. * Durch eine Wiederholung des Inhalts in Form eines Wahr-Falsch-Spiels findet eine tiefergehende Auseinandersetzung mit der Geschichte statt.	* verfügen über Lesefähigkeiten * erschließen sich Texte * entwickeln eigene Gedanken zu Texten
2	Weltallwissen festigen	* Die Kinder entwickeln ein eigenes Leporello, indem sie das erlangte Wissen zum Thema Weltall aus der Boardstory zusammenfassen.	* erschließen sich Texte * verfassen und gestalten Texte
3	Eine Geschichte zu Ende schreiben	* Die Kinder schreiben mithilfe eines Arbeitsplans ein eigenes Ende der Geschichte.	* setzen Strategien zur Textplanung ein * verfassen Texte strategiegeleitet
4	Ergebnisse präsentieren	* Im Sitzkreis können die Kinder ihre Geschichten vorstellen. * Diese werden anhand der Bewertungskriterien und der drei Reflexionskarten (Lob, Frage, Tipp) reflektiert.	* stellen ihre Texte vor * reflektieren die Geschichten anhand von Kriterien

© StoryDOCKS GmbH, 2026

Unterrichtseinheit, Teil 1: Ein literarischer Einstieg

Vorbereitung

Öffnen Sie die Boardstory „Die Olchis. Das große Weltraumabenteuer“.
Versammeln Sie die Klasse zum gemeinsamen Lesen der Geschichte. Kinder, die bereits Geschichten von den Olchis kennen, dürfen davon berichten, ohne zu viel vorwegzunehmen.

Neugierde wecken

Zeigen Sie die Startszene der Boardstory und lassen Sie die Kinder Spekulationen und Vermutungen zur Geschichte anstellen: Welches Weltraumabenteuer werden die Olchis erleben? Das Spekulieren dient der Motivation und weckt die Neugierde, da sich die Vermutungen beim Lesen bestätigen können oder wieder verworfen werden.

Einstieg: Gemeinsames Lesen und Wiederholen

Starten Sie die Boardstory. Je nach Leseniveau Ihrer Klasse können die Schülerinnen und Schüler abwechselnd einen Satz laut vorlesen oder Sie lesen die Geschichte vor. Wie immer bietet es sich an, die Pausefunktion nach Belieben zu nutzen und den Kindern gezielte Fragen zu stellen, um das Leseverständnis zu unterstützen.

Erarbeitung: Wiederholung des Inhalts

Um das Textverständnis abzusichern, spielen die Kinder das Spiel „Lüge oder Wahrheit“ (s. Spiel). Dazu werden die Aussagen auf den Karten vorgelesen. Kinder, die die Aussage für richtig halten, gehen zu einer festgelegten Seite des Raums (z. B. Fensterseite), die anderen auf die gegenüberliegende Seite (z. B. Türseite). Es kann entweder so gespielt werden, dass nur die Kinder mit einer richtigen Antwort die nächste Aussage bewerten dürfen oder alle Kinder erneut mitspielen können. Anschließend dürfen sich die Kinder eigene Aussagen überlegen, diese auf Blanko-Karten schreiben (s. Spiel) und sich in Partnerarbeit gegenseitig testen.

Hinweis: Im Unterrichtsmaterial zu der Boardstory finden Sie viele Arbeitsblätter und interaktive Aufgaben, die Sie nutzen können, um das Textverständnis abzusichern und die Lesekompetenz der Kinder zu schulen. Sie eignen sich auch als Hausaufgabe.

Abschluss

Einige Schülerinnen und Schüler stellen im Sitzkreis ihre selbst erstellten Aussagen vor und berichten davon, wie das gemeinsame Spiel geklappt hat.

© StoryDOCKS GmbH, 2026

Unterrichtseinheit, Teil 2: Weltallwissen festigen

Einstieg: Wiederholung

Lassen Sie die Kinder den Inhalt der Geschichte „Die Olchis. Das große Weltraumabenteuer“ kurz wiederholen.

Erarbeitung: Wissensleporello

Um das Textverständnis abzusichern, basteln sich die Kinder ein Weltallleporello (s. Leporello) von den Planeten und Himmelskörpern, denen die Olchis auf ihrem Abenteuer begegnen: Mond, Merkur, Venus, Mars, Komet, Jupiter, Saturn, Uranus, schwarze Löcher, Neptun, Raumstation. Zu jedem Begriff werden die Informationen notiert, die die Kinder gelernt haben, z. B.: Der Jupiter hat 79 Monde.

Abschluss

Einige Schülerinnen und Schüler stellen im Sitzkreis ihre Leporellos vor.

© StoryDOCKS GmbH, 2026

Unterrichtseinheit, Teil 3: Eine Geschichte zu Ende schreiben

Vorbereitung
Öffnen Sie die Boardstory „Mirabel findet das Glück“. Versammeln Sie die Klasse zum gemeinsamen Lesen der Geschichte.

Neugierde wecken
Zeigen Sie die Startszene der Boardstory und lassen Sie die Kinder Spekulationen und Vermutungen zur Geschichte anstellen: Was bedeutet Glück? Was kann eine Schnecke glücklich machen?

Einstieg: Gemeinsames Lesen und Wiederholen
Starten Sie die Boardstory. Stoppen Sie die Boardstory bei Minute 4:36. Sammeln Sie gemeinsam mit der Klasse Ideen, wie die Geschichte weitergehen könnte.

Unterrichtsverlauf und Kriterien kennenlernen
Kündigen Sie den Kindern an, dass sie nun zu Autorinnen und Autoren werden und die Geschichte weiterschreiben. Anschließend werden die Kriterien zum Schreiben eines Textes besprochen (s. Kasten: Bewertungskriterien Geschichte).

Kreatives Schreiben
Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich ihre Geschichte und strukturieren diese mithilfe des Arbeitsplans (s. Arbeitsplan), bevor sie mit dem Schreiben beginnen. Für Kinder, die Schwierigkeiten beim Verfassen eines Textes haben, können die Boardstories erneut zur Verfügung gestellt oder im Plenum gemeinsam weitere Ideen gesammelt werden. Folgende Fragen helfen beim Entwickeln der eigenen Texte: Wohin wird Mirabel mit der Rakete reisen? Wird sie es zum Mond schaffen oder sogar noch weiter? Welchen Himmelskörpern begegnet sie im Weltall?

Abschluss
Der Abschluss der Unterrichtsstunden findet im Sitzkreis statt. Die Kinder berichten reihum über die Fortschritte und Schwierigkeiten bei der Entwicklung ihrer Geschichten.

© StoryDOCKS GmbH, 2026

Bewertungskriterien Geschichten

Besprechen Sie mit den Kindern, nach welchen Kriterien die Geschichten bewertet werden können. Diese sollten in der Klasse gut sichtbar aufgehängt werden.

Inhalt der Geschichte:

- Die Geschichte ist logisch aufgebaut.
- In der Geschichte kommen die Schnecke Mirabel und verschiedene Himmelskörper vor.
- Die Geschichte löst auf, ob Mirabel ihr Glück findet.

Zum sprachlichen Ausdruck:

- Es gibt unterschiedliche und abwechslungsreiche Satzanfänge.
- Es gibt keine Wortwiederholungen.
- Die Sätze sind vollständig.
- Es wird die wörtliche Rede genutzt, um die Geschichte lebendiger zu machen.
- Es werden Adjektive benutzt, damit die Geschichte spannender wird.
- Die Gedanken von Mirabel werden beschrieben, um Spannung zu erzeugen.

© StoryDOCKS GmbH, 2026

Unterrichtseinheit, Teil 4: Geschichten präsentieren

Einstieg:

Versammeln Sie die Kinder in einem Stuhlkreis, der so rund sein sollte, dass die Schnecke Mirabel an ihm ihre Freude hätte. Erklären oder wiederholen Sie die Regeln für die Feedbackrunde: Alle hören genau zu, erzählen erst, was ihnen gut gefallen hat und formulieren ihre Kritik sachlich und in ganzen Sätzen. Es werden auch die zuvor aufgestellten Bewertungskriterien hinzugezogen (s. Kasten: Bewertungskriterien Geschichten).

Geschichten vorlesen und basteln

Im Anschluss dürfen alle Kinder, die möchten, ihre Geschichten vortragen. Die Mitschülerinnen und Mitschüler geben mithilfe der Reflexionskarten Lob, Frage, Tipp konstruktives Feedback. Da Zuhören Geduld und Konzentration erfordert, können Sie die Präsentation auf mehrere Unterrichtsstunden aufteilen und den Kindern eine feinmotorische Aufgabe geben. Im Unterrichtsmaterial zu „Mirabel findet das Glück“ finden Sie passend dazu eine Bastelanleitung für eine Rakete, die Kindern großen Spaß macht. Nach dem Basteln können dann wieder die selbst verfassten Geschichten vorgelesen werden.

Abschluss

Sprechen Sie mit den Kindern darüber, wie ihnen die Geschichten gefallen haben und was sie am Weltraum besonders faszinierend finden. Sie können hierzu auch kurze erste Referate vergeben. Selbstverständlich kann die Boardstory nun auch gemeinsam zu Ende gelesen werden und die Fakten zu unserem Planeten Erde im Leporello von den Schülerinnen und Schülern ergänzt werden (s. Leporello).

© StoryDOCKS GmbH, 2026

Spiel „Lüge oder Wahrheit“: Thema Weltall

Unser Sonnensystem befindet sich in der Milchstraße.	Um die Sonne kreisen 7 Planeten.
Der erste Planet, an dem die Olchis vorbeikommen ist der Mars.	Auf der Venus gibt es Vulkane.
Die rötliche Oberfläche des Planeten Mars ist mit feinen Linien bedeckt.	Die Erde würde 1300-mal in den Jupiter passen.
Der Uranus hat 79 Monde.	Der Saturn hat Ringe, die aus Steinen, Eisbrocken und Staub bestehen.
Der Uranus wurde erst vor ungefähr 250 Jahren entdeckt.	Auf dem Neptun herrschen Temperaturen von minus 200 Grad.

© StoryDOCKS GmbH, 2026

Spiel „Lüge oder Wahrheit“: Eigene Aussagen

1. Schreibe auf jede Karte eine Aussage zur Geschichte.
Sie kann richtig oder falsch sein.
2. Spiele das Spiel mit einem Partnerkind.

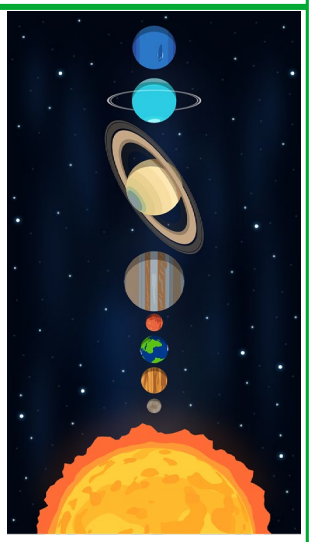
So geht es:

- Nimm dir eine Karte und lies die Aussage vor.
- Kann deine Partnerin / dein Partner herausfinden, ob die Aussage wahr oder falsch ist?
- Wechselt euch ab.

© StoryDOCKS GmbH, 2026

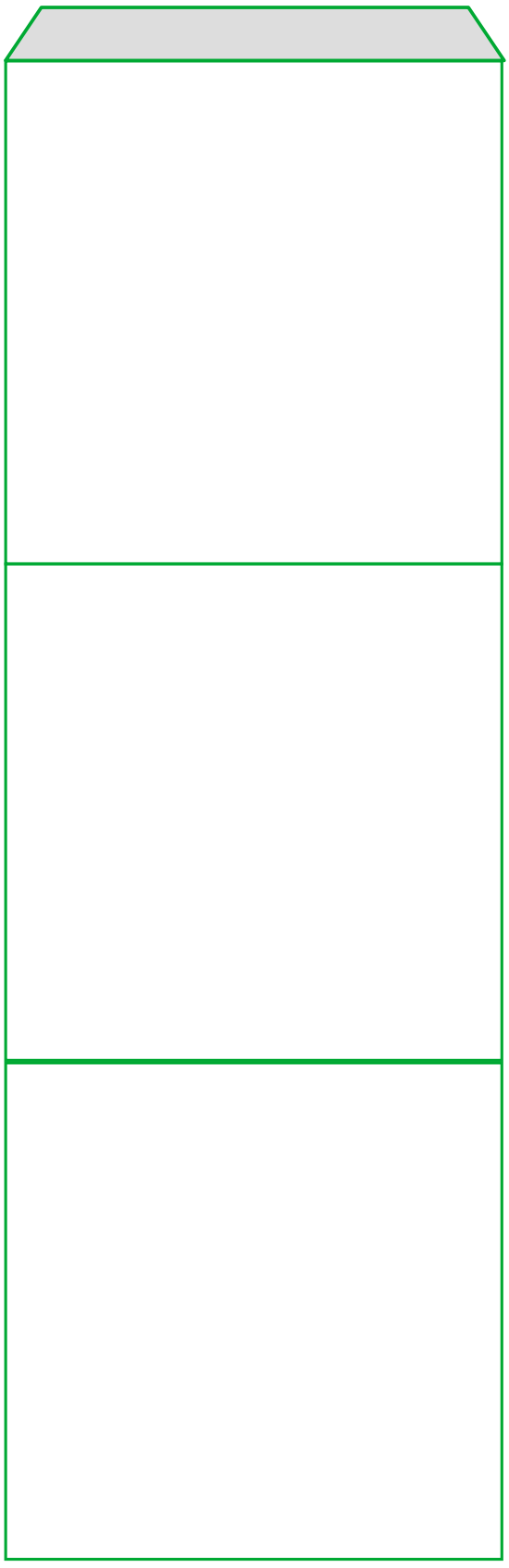
Leporello

Mein Weltall-Leporello



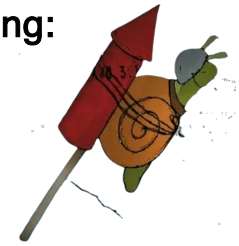
© StoryDOCKS GmbH, 2026

Leporello



© StoryDOCKS GmbH, 2026

Arbeitsplan

Die Überschrift:	Mirabel findet das Glück
Einleitung: 	Die Schnecke Mirabel vom Mirabellenbaum liebt alles Runde und hat einen Traum: Sie möchte einmal zum Mond reisen.
Hauptteil:	Pelle und Mirabel versuchen verschiedene Dinge. Dann gelingt es ihnen, Mirabel mit einer Feuerwerksrakete in den Himmel zu schießen …
Höhepunkt: Die spannendste Stelle der Geschichte ...	
Schluss: So endet die Geschichte ... Hat Mirabel das Glück gefunden?	

© StoryDOCKS GmbH, 2026

Buchvorlage: Sebastian Loth: Mirabel findet das Glück © 2011 NordSüd Verlag, Zürich