



Materialien für Deutsch



EINFÜHRENDE BEMERKUNGEN

Annette Vosswinkel, Pädagogisches Institut, Fachverantwortliche für Deutsch, anvo@pi-schools.gr

Liebe Kolleginnen und Kollegen der Primarstufe!

Herzlich willkommen zu den Fortbildungsveranstaltungen, die im Rahmen der Pilotphase zur Einführung der 2. Fremdsprache in der 5. und 6. Grundschulklasse wird stattfinden.

Wir befinden uns bereits im 2. Jahr der Pilotphase: an 219 Grundschulen obligatorisch Deutsch und Französisch als Wahlpflichtfach angeboten. Gleichzeitig wurde ab September 2006 der Unterricht der 2. Fremdsprache auf alle Grundschulen des Landes ausgeweitet, die über mindestens sechs Planstellen verfügen. Beides, sowohl die Pilotphase als auch die nationale Ausweitung, sind ein wichtiger Schritt für den DaF-Unterricht an den öffentlichen Schulen Griechenlands.

Ziel der Fortbildungsveranstaltung und insbesondere der Workshops ist es, wichtige Aspekte des ‚spielerischen Lernens‘ zu beleuchten und Ihnen zu verschiedenen Bereichen des Fremdsprachen-Erwerbs spielerische Übungen und Aktivitäten zu präsentieren, mit denen Sie Ihren Unterricht abwechslungsreich gestalten, ihre Schüler vielseitig fordern und ihnen ein großes Spektrum von Mitmachmöglichkeiten anbieten können. Grundsätzlich lassen sich alle der vorgeschlagenen Übungen und Aktivitäten in Anbindung an Lehrwerke, aber auch unabhängig von diesen einsetzen. Vielen von Ihnen wird das Eine oder Andere bekannt sein, aber selbst die ‚Spiele-Fans‘ unter Ihnen werden sicher neue Anregungen erhalten.

Jeglicher Einsatz von Zusatzaktivitäten oder Zusatzmaterial bedarf natürlich Vorbereitung und ist – gerade bei Aktivitäten, die vom ‚traditionellen‘ Unterricht abweichen – immer wieder mit Unsicherheit und manchmal auch mit Misserfolgen verbunden, denn jede Lernergruppe reagiert anders. Doch werden sicher alle Kolleginnen und Kollegen, die diese Mühe auf sich nehmen, bestätigen, dass es sich lohnt – und außerdem Spaß macht.

‚Spielerische Lernformen‘ ist ein Schlagwort, das schon länger in der Fremdsprachendidaktik verbreitet ist, und für den Fremdsprachenunterricht, der sich an junge Lerner wendet, wird spielerisches Lernen als der vorrangige didaktische Ansatz angesehen.

Warum aber funktionieren spielerische Lernformen? Warum sind sie so effektiv? Warum erleichtern sie das Lernen und machen darüber hinaus auch noch Spaß? Auf der Grundlage neuerer Erkenntnisse der Entwicklungspsychologie und der Lernforschung versucht der erste Beitrag von S. Xanthos auf diese und andere Fragen zu antworten.

Spielerische Übungen und Aktivitäten zu Wortschatz und Grammatik sind der Gegenstand des Beitrags von M. Georgiakaki, G. Grammenou, S. Tokmakidou und A. Vosswinkel. Vorgestellt werden Übungen und Aktivitäten zur Präsentation neuen Lernstoffs, zur Verständnissicherung sowie zum Festigen und Üben. Die Vorschläge beziehen sich zum Teil auf ganz spezielle Phänome, zum Teil auf eine Kombination von Phänomenen.

Im Beitrag von K. Vavatzanidis geht es um Phonetik, um Hören, Sprechen und Aussprache. Präsentiert werden verschiedene spielerische Übungen und Aktivitäten, die dazu beitragen, die Lerner mit der ‚Akustik‘ der deutschen Sprache vertraut zu machen und sie zum Sprechen zu animieren, wozu auch das Aussprachetraining gehört, denn Sicherheit in der Aussprache macht Lust zu sprechen. Ergänzt wird der Beitrag durch einen Anhang mit Vorschlägen zu Arbeitsblättern.

Auch im Beitrag von H. Papadopoulou geht es um ‚Akustisches‘, um Lieder und Musik im DaF-Unterricht. Eingegangen wird u. a. darauf, wie sinnvoll der Einsatz von Musik im Sprachunterricht ist, wie man dadurch den Erwerb von sprachlichen Fertigkeiten fördern kann, was man bei der Auswahl der Lieder berücksichtigen sollte. Die Darlegungen zu Di-

daktisierung und Übungsmöglichkeiten werden ergänzt durch Vorschläge zu Arbeitsblättern.

Schwerpunkt des letzten Beitrags von G. Kerkinopoulou sind Aktivitäten, bei denen dramapädagogische Aspekte im Vordergrund stehen. Zu den wichtigsten Zielen solcher Aktivitäten gehört, dass die Lerner agieren, sich in der Klasse bewegen, körperlich und sprachlich aktiv werden – auch wenn sie sich unsicher fühlen. Wichtig ist, dass die Vorteile des dramapädagogischen Ansatzes auch schon bei kleineren Aktivitäten zur Wirkung kommen. Es muss nicht immer gleich ein ganzes Theaterstück sein!

Den Abschluss des ‚deutschen Teils‘ des vorliegenden Bandes bildet der Lehrplan für Deutsch für den Unterricht in der 5. und 6. Grundschulklasse.

Die Fortbildungsveranstaltungen betreffen den Unterricht mit Kindern. Doch spielerische Übungen und Aktivitäten sind auch bei jugendlichen und erwachsenen Lernern nützlich, bringen auch hier den Spracherwerb voran und machen Spaß. Spielen begeistert Menschen aller Altersgruppen, wie man u. a. auch an der Beliebtheit von Gesellschaftsspielen sehen kann.

Abschließend möchte ich die Hoffnung ausdrücken, dass Sie von den Fortbildungsveranstaltungen viele Anregungen für Ihren Unterricht mit nach Hause nehmen und dass Sie die Veranstaltungen auch zum regen Austausch mit Kolleginnen und Kollegen nutzen.

Mit den besten kollegialen Wünschen

Annette Vosswinkel

Lernen und Erinnern Strategien für besseres Lernen im DaF-Unterricht

Sigrid Xanthos

Früh fördern und selbstständig nach Lösungen suchen

Entwicklungspsychologen haben nachgewiesen, dass Kinder weit früher als bisher angenommen, grammatische Gesetzmäßigkeiten begreifen können. Piaget sprach ja Grundschulern die Fähigkeit zu formalem Denken grundsätzlich ab. Als Erkenntnis der Lernforschung gilt jedoch heute, dass Kinder in rasantem Tempo Wissen erwerben, wenn sie dabei möglichst viel selbst ausprobieren können. Ein Kind lernt dann am besten, wenn es Aufgaben **selbstständig** löst. Das Gehirn schüttet dann das körpereigene Opiat Dopamin aus. Das Lustgefühl, das damit einhergeht, ist viel intensiver als jede Belohnung von außen. Das heißt also, mit erfolgreicher Selbsttätigkeit schmeißt das Gehirn sein internes Belohnungssystem an. Die Kinder reagieren auf Lernerfolge mit Begeisterung und das veranlasst das Gehirn, immer mehr davon zu wollen, geradezu **süchtig** nach erfolgreichem Lernen zu werden. Oder anders gesagt: Je erfolgreicher gelernt wird, desto mehr Lernstoff verlangt das Gehirn.

Lernen verlangt Anstrengungen

Denken ist **energieintensiv**: Der Mensch verbraucht 18% seines täglichen Kalorienbedarfs, das Kleinkind sogar bis zu 50%, um den Betrieb im Gehirn aufrecht zu erhalten. Das Gehirn fragt sich deshalb vor jedem Lernakt: Lohnt es sich überhaupt, sich dafür anzustrengen? Ein fataler Irrtum, sagt der Neurobiologe Roth, sei die Vorstellung, Lernen dürfe nicht anstrengen, nur weil es oft spielerisch aussieht. Dann sagt das Gehirn: „Mir geht es gut, alles bestens, warum soll ich mich anstrengen?“ Deshalb führt allzu viel Entspannung ohne klare Anforderungen im Unterricht zu nichts. Stattdessen muss das Gehirn immer aufs Neue überzeugt werden, dass sich das Lernen lohnt: Erinnert eine neue Information an etwas Interessantes, wird vermehrt Dopamin ausgeschüttet. Das verstärkt die Aufmerksamkeit und macht Lust auf mehr.

Lerninhalte vielfältig präsentieren und im Gehirn vernetzen

Oft können Kinder erstaunliche Leistungen vollbringen, wenn es nur gelingt, ihre Neugierde zu wecken. Am besten haftet Neues, wenn es in möglichst vielen **Zusammenhängen** auftaucht. Je bunter die Information daherkommt, desto besser. Der Vorteil dieser Lernstrategie liegt darin, dass die Information wie in den Schubladen eines Schrankes untereinander verbunden ist. Erinnert sich das Kind und zieht an einer Schublade, kommen gleich die anderen mit heraus. Die Informationen müssen aber **hierarchisch** geordnet vermittelt werden, vom Wichtigen zum Unwichtigen. Denn nur, was als wichtig empfunden wird, vernetzt sich ausreichend im Langzeitgedächtnis. Setzen Lehrer ihren Schülern alles als gleichwertig vor, ohne Wichtiges zu betonen, entsteht Chaos im Gehirn.

Auf Lernstillstand nicht mit Lerndruck reagieren

Bei Lernkurven von Kindern gibt es trotz stetigen Lernens nicht immer eine Verbesserung. Es kann sogar zu Rückschlägen kommen, und erst später stellt sich wieder eine Verbesserung ein. Weil der Lernstoff sich erst setzen muss, sollten Lehrer ihren Schülern **Zeit** geben.

Auf Lernstillstand richtig zu reagieren heißt, in entspannter Atmosphäre für abwechslungsreiche, lernvertiefende Angebote zu sorgen.

Gelerntes mit Gefühlen verbinden

Das dümmste Lernrezept jedoch heißt: Pauken. Neue Nervenverschaltungen werden erst gebildet, wenn die Vokabeln auch wirklich zum Einsatz kommen – im Idealfall mit viel Gefühl (Spaß und Spiel). Emotionen wirken als Verstärker und befördern die Vokabeln ins Langzeitgedächtnis. Wechselseitiger Respekt und anerkennendes Loben verbinden das Deutschlernen mit Gefühlen, die **positiv** sind, und fördern das Lernklima im Klassenzimmer. Auch Bewährungsproben für die Fremdsprachenkenntnisse außerhalb der Schule sorgen ganz besonders für Lernmotivation: z.B. Theater-/Filmaufführungen, Ausstellungen in der Klasse, Schülerzeitungen, jede Art von Projekten, die authentischen Kontakt mit der Sprache, dem Land, der Kultur vermitteln.

Kein ungebremster Fernseh-/Computerkonsum, ausreichend Schlaf

Tödlich für alles, was in der Schule gelernt wird, ist die Dauerbeschäftigung nachmittags mit Computer und Fernsehen, wie Manfred Scheich nachgewiesen hat. Viele Jugendliche glauben, es sei wichtiger, eine Computersprache zu beherrschen, als einen klaren Gedanken im Aufsatz formulieren zu können. Doch Wissen im Gehirn zu verankern, ist, anders als beim Computer, kein reiner Abspeicherungs-prozess, sondern ein Einordnungsprozess. Jede neue Information muss einen sinnvollen Platz im bereits vorhandenen Wissen einnehmen, und sich damit vernetzen. Die **Informationsflut** über Computer/Fernsehen hat zur Folge, dass die Informationen mit dem Unterrichtsstoff um einen Platz im Gehirn wetten. Dieser Informationsflut hält keine Vokabel stand, solange sie sich noch im Kurzzeitgedächtnis befindet. Das heißt, wer viel am Computer spielt oder fernsieht, schränkt seine Lernfähigkeit ein. Sowohl Traum als auch Tiefschlaf festigen Gedächtnisinhalte – allerdings nur, wenn die neuen Informationen tagsüber auch gebraucht und geübt werden.

Beiläufige Korrektur von Fehlern, gesunder Wettbewerb

Schüler dürfen im Unterricht keine Angst haben, Fehler zu machen. Reiten Lehrer zu viel auf Fehlern herum, festigen sie durch die Wiederholung genau die nicht gewünschte Synapsenverbindung und der Fehler schleift sich ein. Das kindliche Gehirn entwickelt sich durch die Erfahrungen von Erfolg und Misserfolg. Jeder Schüler muss neben Erfolgen auch seine Grenzen kennen lernen. Dabei sollen die Kriterien für Erfolg und Misserfolg **durchschau-bar** und verbindlich sein. Nur dann bildet das Gehirn eine Messlatte für eigene Leistungen.

Klassenmanagement

Ein gutes Klassenmanagement stellt Regeln auf und trifft verbindliche Absprachen, die alle anerkannt haben und die ganz **konsequent** eingehalten werden müssen (z.B. Hausaufgabenkontrolle, Gesprächsregeln, Gruppenarbeits- und Klassenraumorganisation, Präsentieren von Arbeitsergebnissen)). Wichtig sind klare Leistungsanforderungen, die etwas aussagen über die erreichte Kompetenz. Dann wissen Schüler, wofür sie sich anstrengen und werden so viel leisten, wie ihnen möglich ist. Die Autorität des Lehrers und Regeln aber machen nur Sinn, wenn sie sofort ausgeübt werden. Das Hirn braucht sofort ein Feedback

und nicht erst am Ende des Schuljahres. Besonders Kinder brauchen Regeln und Struktur, um überhaupt zu lernen. Nichts ist schädlicher als eine chaotische Lernumgebung. Wenn der Lernstoff/Input keine Regelmäßigkeit aufweist, kann das Gehirn auch keine Regeln extrahieren, kann also nicht gelernt werden. Unter Regel ist hier nicht die einzelne Regel als Theorie zu verstehen, sondern das gute Beispiel, mit der die Regel vermittelt wird. Kinder sind begierig nach Struktur, denn immer gleiche Rituale ermöglichen es dem Gehirn, stabile Bilder der Außenwelt aufzubauen (wie in Märchen, in immer gleichen Reimen und Spielen). Auch eine klare Sprache des Lehrers im Unterricht trägt dazu bei, das Lernen zu strukturieren. Also keine Floskeln, sondern klare Arbeitsanweisungen, das Thema nicht zerreden. Klarheit im Unterricht heißt auch, dass der Unterricht gut **strukturiert** ist. Dafür muss der Lehrer immer wieder mit einer Zusammenfassung deutlich machen, wo die Schüler gerade stehen.

Arbeitsformen

Im Unterricht kommt es auf einen guten Methodenmix von Frontalunterricht, Gruppen-, Partner- oder Einzelarbeit an. Denn unterschiedliche Lernziele erfordern unterschiedliche Lehr- und Lernmethoden. Zum andern sind die Schüler ganz verschieden. Unsichere Kinder brauchen eher einen stark strukturierten Unterricht, der ihnen Rückhalt gibt, während selbstbewusste mehr von offenen Arbeitsformen profitieren. Gruppenarbeit ist sicher eine effiziente Lernform. Nur wird sie leider viel zu selten richtig eingesetzt. Einmal, weil es Lehrern sehr schwer fällt, nur zuzuschauen und nicht einzugreifen. Zum andern muss Gruppenarbeit gut **vorbereitet** sein, um zu verhindern dass immer dieselben Schüler arbeiten und andere nur zuschauen. Gut organisierte Gruppenarbeit sorgt auch dafür, dass die Schüler zügig arbeiten, ohne unnötig Zeit zu verschwenden. Partnerarbeit ist für Grundschüler die beste Form von Zusammenarbeit, da diese Altersstufe noch zu stark auf das Ich fixiert ist und die Einordnung in die Gruppe sich erst mit fortschreitender Reife einstellt.

Die Person des Lehrers

Ein guter Lehrer muss viel von der Didaktik seines Faches verstehen und über alterstypische Fehler und den Entwicklungsstand seiner Schüler im Bilde sein. Unterrichten ist nämlich keine Magie oder höhere Kultur-Kompetenz. Unterrichten ist größtenteils Handwerk, in dem man immer dazulernen kann. Dafür muss man als Lehrer wissen, was im Unterricht **falsch** läuft. Es gibt etliche Möglichkeiten zur Selbstdiagnose: Kollegen zur Hospitation in den Unterricht bitten, Videoaufzeichnungen und auch Rückmeldungen von Schülern. Wenn beim Lehrer dann noch Begeisterung für sein Fach dazukommt und natürlich Liebe zu seinen Schülern, dann ist das ideal.

Denn Schülern lernen an Vorbildern - nach wie vor!

Die Kunst des Erinnerns – ein Rätsel seit Jahrtausenden

Schon seit Platon, der im Mythos der Mnemosyne das Gleichnis von der Wachstafel erzählt, beschäftigt sich die Menschheit mit den Geheimnissen des Gehirns und der Kunst des Erinnerns als ureigener Prägung jedes Menschen.

Einige Gedächtnisphänomene sind im Mythos Platons in ausdrucksstarken Bildern zusammengefasst:

Der Mythos der Mnemosyne

Die Musen als Schutzgöttinnen aller geistigen Tätigkeiten sind Töchter des Zeus und der Titanin Mnemosyne (Erinnern-de), die die Tochter des Uranos und der Gaia ist. Die Dichter verdanken den Musen ihre Inspiration und mussten sich in einer Zeit, die noch keine Bücher als Wissensspeicher kannte, allein auf ihr Gedächtnis verlassen.

Wie kam es nun dazu, dass die ursprünglich nur drei Musen, die Melete (Übung), die Mneme (Gedächtnis) und die Aoede (Lied) die Erinnerung und das Gedächtnis der Menschen beflügeln konnten? Mnemosyne machte den Menschen ein Geschenk, nämlich die Fähigkeit, die Künste ihrer Töchter genießen zu können. Ihr Geschenk war ein Stück Wachs, das sie den Menschen in die Seele senkte. Nur die als Wachsabdruck festgehaltenen Erlebnisse bleiben den Menschen als Erinnerung. Durch den Abdruck im Seelenwachs werden Töne zu Melodien und Wörter zu Reimen festgehalten, die sich sonst verflüchtigen würden.



Dieser Mythos ist auch in unseren Sprachgebrauch eingegangen mit Wortschöpfungen wie *sich einprägen, hängen bleiben, festmachen, sich festsetzen, festigen, behalten, ...*

Viele Gelehrte, Denker, Dichter, Philosophen und Weise ihrer Zeit haben sich in allen Epochen der Menschheitsgeschichte Gedanken zum Rätsel Gedächtnis gemacht. Zahlreiche dieser Jahrtausende und Jahrhunderte alten Weisheiten sind heute über die Erkenntnisse der modernen Lern- und Gehirnforschung bestätigt. Und viele der neueren Forschungsergebnisse hat man als Lehrer immer schon geahnt und in der Unterrichtspraxis bewiesen bekommen. Aber das Wissen um bestimmte Lernhaltungen des Gehirns lässt uns nun noch überzeugter und fundierter das kindgemäße spielerische Entdecken im Unterricht vertreten.



Zitate zum Thema Lernen

Lernen besteht in einem Erinnern von Informationen, die bereits seit Generationen in der Seele des Menschen wohnen.

Sokrates

Wenn du gerne lernst, wirst du auch viel lernen. Was du gelernt hast, erhalte durch Übung.

Isokrates



Gewisse Dinge lernt man auf keine Weise leichter als durch Gegensatz.

Petrarca
(italienischer Dichter und Geschichtsschreiber, 1304-1374)

Ohne Sinnlichkeit (=Veranschaulichung) würde uns kein Gegenstand gegeben, ohne Verstand keiner gedacht werden. Gedanken ohne Inhalt sind leer, Anschauungen ohne Begriffe sind blind. (...) Der Verstand allein vermag nichts an-zuschauen und die Sinne allein vermögen nicht zu denken.

Immanuel Kant (1724-1804)

Lernen heißt nicht nur, mit dem Gedächtnis die Worte auswendig lernen. Die Gedanken anderer können nur durch das Denken aufgefasst werden, und dieses Nach-Denken ist auch Lernen.

Hegel (1770-1831)

Der Mensch soll lernen, nur die Ochsen büffeln.

Erich Kästner

(deutscher Schriftsteller)

Vor allem aber muss man das Gedächtnis üben und durch Gewohnheit stärken, denn es ist gewissermaßen eine Schatzkammer der Wissenschaft und eben deshalb hat man in der Mythologie die Mnemosyne zur Mutter der Musen gemacht, um dadurch anzudeuten, dass nichts so sehr die Geistesbildung schaffen und erhalten kann, als das Gedächtnis.

Plutarch

Das Denken für sich allein bewegt nichts, sondern nur das auf einen Zweck gerichtete und praktische Denken.

Aristoteles

*Sage es mir, und ich vergesse es;
zeige es mir, und ich erinnere mich;
lass es mich tun, und ich behalte es.*

Konfuzius

Lernen und nicht denken ist unnütz. Denken und nicht lernen ist zwecklos.

Konfuzius

Der Kluge lernt nach dem ersten Fehler, der Dumme nach dem x-ten Fehler, der Weise lernt nie aus.

Chinesisches Sprichwort

Wir behalten am Ende von unseren Studien doch nur das, was wir praktisch anwenden.

Goethe

Niemand kann euch eröffnen, was nicht schon im Dämmern eures Wissens schlummert. Wenn euer Lehrer wirklich weise ist, fordert er euch nicht auf, ins Haus seiner Weisheit einzutreten, sondern führt euch an die Schwelle eures eigenen Geistes.

Khalil Gibran (libanesischer Maler, Dichter, Philosoph 1883-1931)

Die Arbeitsweise des Gehirns

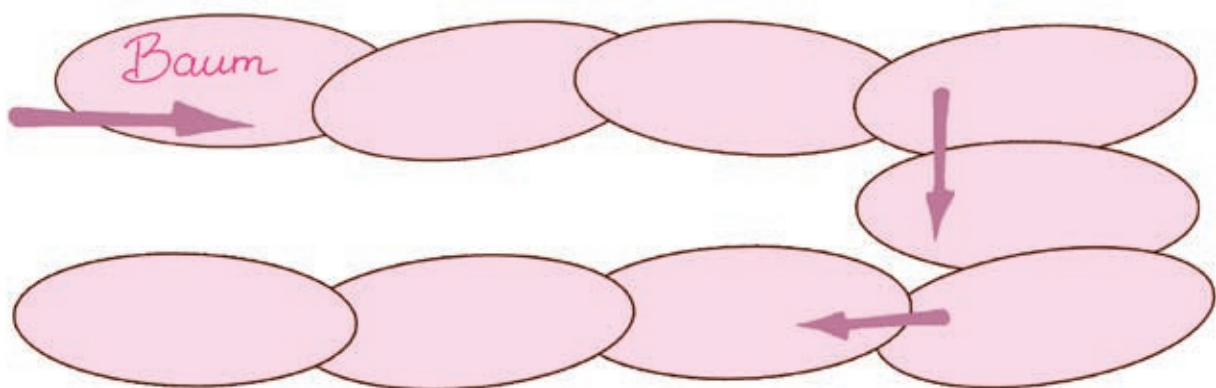
Alle Wörter, Gerüche, Symbole, Bilder, Zahlen, Geschmacksrichtungen, Geräusche, Berührungen oder Gefühle können miteinander verbunden sein und sich gegenseitig auslösen. Die Zahl der Möglichkeiten ist dabei unendlich groß (eine 1 mit 11 Kilometer Nullen) und zeigt die Einzigartigkeit der Hirnvernetzung eines jeden Menschen.

Gedanken können in einer Art Blüte rund um einen Begriff vernetzt werden.

Probieren Sie es doch selbst einmal aus und schreiben Sie auf jede Linie ein Wort, das Ihnen zum Begriff „Liebe“ einfällt.



Gedanken können aber auch in einer Kette assoziativ miteinander verbunden werden. Das ist der Fall, wenn ein Wort Sie an ein anderes denken lässt, das zweite erinnert Sie wieder an ein drittes, usw.



Spielend lernen, üben, festigen: Wortschatz und Grammatik

Manuela Georgiakaki, Gaby Grammenou, Stella Tokmakidou, Annette Vosswinkel

Inhaltsverzeichnis

1. Wortschatz präsentieren
 - 1.1. Buchseite mit Abbildungen
 - 1.2. Buchseite mit Bild und Wort
2. Verständnis sichern
3. Festigen und Üben
 - 3.1. Artikel, Nomen und anderen Wortschatz üben
 - 3.2. Rechtschreibung
 - 3.3. Aktivitäten/Verben üben
 - 3.4. Grammatik üben
 - 3.4.1. Konjugation der Verben
 - 3.4.2. Andere Grammatikphänomene
 - 3.5. Kombi-Aktivitäten
4. Sozialformen

1. Wortschatz präsentieren

1.1. Buchseite mit Abbildungen

Wenn der neue Wortschatz im Lehrwerk nur über Bilder präsentiert wird, bieten sich folgende Techniken an:

a. Wortkarten zuordnen

Materialien: Folie bzw. vergrößerte Kopie der Seite, Wortkarten (1 Karte zu jedem neuen Wort bzw. Begriff), Bluetack

Sie hängen die Kopie der Seite an die Tafel bzw. projizieren die Seite über Overhead-Projektor an die Wand. Daneben kleben Sie mit Bluetack durcheinander die Wortkarten an die Tafel. Die S stellen Vermutungen an, welches Wort zu welchem Bild passt. Wer ein Wort zuordnen kann, kommt an die Tafel und klebt das Wort zum entsprechenden Bild. Diese Technik eignet sich besonders bei Wortgruppen, in denen recht viele Internationalismen enthalten sind.

b. Lochtechnik

Materialien: Folie bzw. vergrößerte Kopie der Seite, Wortkarten (1 Karte zu jedem neuen Wort bzw. Begriff), Bluetack, Papier in derselben Größe wie Folie bzw. Kopie mit einem Loch.

Sie hängen die Kopie der Seite an die Tafel bzw. projizieren die Seite über Overhead-Projektor an die Wand und verdecken Sie mit Papier. Durch Verschieben des Papiers werden durch das Loch nacheinander verschiedene Bilder sichtbar. Die S raten bei jedem Bild auf Griechisch, worum es sich handelt, bis sie den thematischen Zusammenhang zwischen den Bildern erkennen und erraten können, um welches Thema es auf dieser Seite geht. Die Seite wird nun ganz aufgedeckt. Danach arbeiten Sie wie in a) dargestellt mit den Wortkarten.

c. Puzzle

Materialien: Kopien der Seite, die wie ein Puzzle auseinandergeschnitten werden, Folie bzw. vergrößerte Kopie der Seite, Wortkarten (1 Karte zu jedem neuen Wort bzw. Begriff), Bluetack

Jedes Schülerpaar erhält ein Puzzle. Gemeinschaftlich wird das Puzzle zusammengesetzt. Dann raten die S, um welches Thema es auf dieser Seite geht. Danach arbeiten Sie wie in a) dargestellt mit den Wortkarten.

Hinweis: Schreiben Sie bei Nomen die Wortkarten von Anfang an in Signalfarben. Also maskuline Nomen in blau, feminine in rot und neutrale in grün. Das hilft beim Behalten der Artikel.

1.2. Buchseite mit Bild und Wort

Wenn der neue Wortschatz im Lehrwerk mit Bild und Wort präsentiert wird, bieten sich folgende Techniken an:

a. Wortkarten zuordnen

Materialien: Folie bzw. vergrößerte Kopie der Seite, Wortkarten (1 Karte zu jedem neuen Wort bzw. Begriff), Bluetack, leere Karten oder Post-it zum Abdecken der Wörter
Sie hängen die Kopie der Seite an die Tafel bzw. projizieren die Seite über Overhead-Projektor an die Wand. Die Wörter sind jedoch abgedeckt. Danach arbeiten Sie wie in 1a) oder 1b) dargestellt mit den Wortkarten bzw. auch mit dem Lochpapier.

b. Puzzle

Materialien: Kopien der Seite, die wie ein Puzzle auseinandergeschnitten werden
Jedes Schülerpaar erhält ein Puzzle. Wichtig beim Erstellen des Puzzles ist hier, dass Wort und Bild so auseinandergeschnitten werden, dass beim Wort-Puzzleteil jeweils noch ein kleiner Teil des Bildes enthalten ist. Auf diese Weise fügen die S beim Zusammensetzen des Puzzles tatsächlich Bild und Wort wieder zusammen. Gemeinschaftlich wird das Puzzle zusammengesetzt. Die Puzzle-Technik eignet sich besonders gut bei Wortgruppen, in denen keine Internationalismen enthalten sind, deren Bedeutung sich also nicht erraten lässt.

2. Verständnis sichern

Gleich im Anschluss an die Präsentation des neuen Wortschatzes können Sie verschiedene Spiele mit den Wortkarten durchführen lassen, um das Verständnis zu sichern und eine erste Übungsphase einzuleiten:

a. Wortkarten zuordnen

Materialien: Folie bzw. vergrößerte Kopie der Seite, Wortkarten (1 Karte zu jedem neuen Wort bzw. Begriff), Bluetack

Die Wortkarten liegen in einem Stapel verkehrt herum auf einem Tisch. Die S kommen einzeln nach vorn, nehmen die jeweils oberste Karte und kleben sie zum entsprechenden Bild.

Variante 1: Der Lehrer hält die Wortkarten wie einen Fächer, mit der Schrift nach unten. Er geht zu einzelnen S und fordert sie auf, eine Wortkarte zu ziehen. Die S kleben die Karte dann zum entsprechenden Bild.

Variante 2: Die Wortkarten liegen offen auf einem Tisch. Der L zeigt auf ein Bild. Ein S sucht die passende Wortkarte auf dem Tisch und klebt diese zum entsprechenden Bild.

b. Pantomime und Wortkarten

Materialien: Folie bzw. vergrößerte Kopie der Seite, Wortkarten (1 Karte zu jedem neuen Wort bzw. Begriff), Bluetack

Diese Technik bietet sich bei Wortschatz zu Aktivitäten (Verben) an. Die Wortkarten liegen in einem Stapel verkehrt herum auf einem Tisch. Die S kommen einzeln nach vorn, nehmen die jeweils oberste Karte, führen die Aktivität pantomimisch aus und kleben die Wortkarte zum entsprechenden Bild. Varianten 1 und 2 sind ebenfalls möglich.

3. Festigen und Üben

3.1. Artikel, Nomen und anderen Wortschatz üben

a. Eckenraten (mit Schulsachen)




























Lernziel: Artikel

Die Spieler stehen alle in einer Ecke des Raumes. Der Lehrer nennt ein Nomen, z.B. Radiergummi. Wer zuerst den richtigen Artikel nennt, darf eine Ecke weiter gehen. Der Lehrer nennt weitere Nomen. Sieger ist, wer seine Ausgangsecke zuerst wieder erreicht hat.

b. Klammerspiel

Lernziel: Artikel

Jeder Schüler erhält eine Liste mit Nomen und einen Satz mit bunten Büroklammern oder Wäscheklammern (blau, rot, grün). Er steckt neben jedes Nomen die passende Klammer: blau neben maskuline Nomen, rot neben feminine, grün neben neutrale. Danach dreht er seine Liste um und vergleicht.

Vorderseite		Rückseite
	Bleistift	
	Block	
	Heft	
	Buch	
	Schere	
	Lineal	
	Pinself	
	Tasche	
	Kuli	
	Radiergummi	
	Ordner	
	Filzstift	
	Spitzer	
	Mäppchen	

c. Artikelkarten

Lernziel: Artikel

Jede Gruppe bekommt einen Satz Artikel-Karten (der, die, das; in den entsprechenden Farben geschrieben). Spielleiter nennt Substantive und die Schüler zeigen den entsprechenden Artikel mit der Karte an.

d. Fühlbeutel

Lernziel: Wortschatz

In einem Beutel liegen verschiedene Gegenstände. Einzelne Schüler greifen mit beiden Händen in den Beutel, wählen einen Gegenstand aus und versuchen durch Ertasten zu erraten, worum es sich handelt.

e. Was fehlt? – Was ist neu?

Lernziel: Wortschatz

Vorne im Raum werden ca. 8 Gegenstände auf den Tisch gelegt. Ein Spieler verlässt den Raum, danach wird ein Gegenstand vom Tisch genommen. Der Spieler wird wieder hereingebeten und muss den fehlenden Gegenstand benennen. Dann verlässt ein anderer Spieler den Raum und ein anderer Gegenstand wird entfernt.

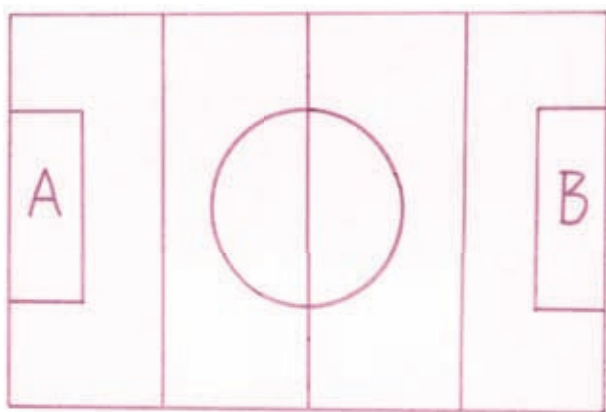
Variationsmöglichkeit: Statt Gegenstände wegzunehmen, kann man auch pro Runde einen hinzulegen.

f. Fußball

Lernziel: Artikel, Wortschatz

Auf OHP-Folie oder auf die Tafel wird ein Fußballfeld gezeichnet, mit Toren, zwei 16-Meter-Linien und der Mittellinie. Die Klasse wird in 2 Gruppen geteilt, die gegeneinander spielen. Der Ball (eine Münze für Folien oder ein Stück Papier für die Tafel) liegt zu Spielbeginn auf der Mittellinie des Fußballfeldes. Gruppe A nennt ein Nomen. Nennt Gruppe B den richtigen Artikel, wird der Ball bis zur 16-Meter-Linie vorgeschoben. Jetzt fragt Gruppe B. Bei richtiger Antwort, wird der Ball bis zur Mittellinie zurückgeschoben. Bei falscher Antwort bleibt der Ball auf der 16-Meter-Linie liegen. Wenn Gruppe B jetzt richtig antwortet, kann sie ein Tor schießen.

Variante: Statt Artikel kann auch neuer Wortschatz abgefragt werden, indem griechische Begriffe genannt werden und die gegnerische Gruppe die deutsche Entsprechung nennen muss.



g. Warm-kalt

Lernziel: Wortschatz

Ein Spieler verlässt den Raum, die anderen verstecken einen Gegenstand. Der Spieler kommt zurück ins Zimmer und sucht den versteckten Gegenstand. Die Klasse hilft ihm dabei, indem sie die Bezeichnung für den Gegenstand mit unterschiedlicher Lautstärke ausspricht. Ist der Spieler von dem versteckten Gegenstand weit entfernt, flüstern seine Mitschüler nur. Um so näher er dem gesuchten Gegenstand kommt, desto lauter nennen seine Mitschüler die Bezeichnung.

h. Zahlen-Bingo**Lernziel: Zahlen**

Jeder Schüler malt ein Bingofeld in sein Heft und schreibt 9 Zahlen aus einem vorher bestimmten Zahlenraum (z.B. 1-20) hinein. Der Lehrer nennt dann durcheinander Zahlen. Hören die Schüler eine ihrer Zahlen, streichen sie sie durch. Wer alle Zahlen durchgestrichen hat, ruft laut „Bingo“ und hat gewonnen.

8	5	13
2	11	20
17	6	3

i. Wortschatz-Bingo**Lernziel: Wortschatz**

An der Tafel Wortschatz sammeln (z.B. zur letzten Lektion oder thematisch, z.B. Kleidung, oder Verben, z.B. Der Löwe tanzt, rennt, läuft, schläft etc.). Etwa 15-20 Wörter. Schüler tragen 9 Wörter in Bingofeld ein. Lehrer nennt die Wörter durcheinander. Hören die Schüler eines ihrer Wörter, streichen sie es durch. Wer alle Wörter durchgestrichen hat, ruft laut „Bingo“ und hat gewonnen.

j. Do-it-yourself-Würfelspiel**Lernziel: Wortschatz**

Grundvariante: Farben

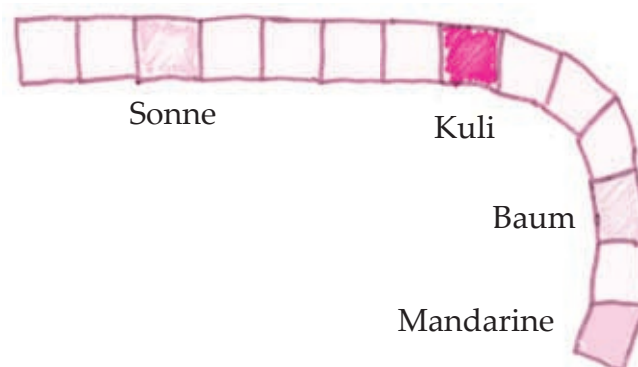
Schüler entwickeln in Gruppen (3-5) ihr eigenes Würfelspiel.

Anleitung:

Material pro Gruppe:	1 großes Blatt Papier	1 Zahlenwürfel
	1 Bleistift pro Spieler	1 Spielfigur pro Spieler
	Buntstifte	Bohnen o. Ä.

Grundregeln:

Der erste Spieler würfelt. Die Augenzahl bestimmt die Anzahl der Spielfelder, die in Richtung zum nächsten Spieler hin aufgezeichnet werden. Das letzte Spielfeld malt der Spieler mit einer Farbe seiner Wahl aus und setzt seine Spielfigur darauf. Dann schreibt er neben das Spielfeld einen Begriff, den er mit der Farbe seiner Wahl in Verbindung bringt (z.B. gelb: Sonne) und erhält eine Bohne. Der nächste Spieler würfelt etc. Der letzte Spieler schließt mit dem letztgezeichneten Spielfeld wieder beim ersten Feld des ersten Spielers an.



Es können beliebig viele Runden gespielt werden. Gelangt ein Spieler auf ein leeres Spielfeld, malt er dies aus und schreibt einen Begriff daneben. Gelangt er auf ein bereits angezeichnetes Feld, so muss er einen neuen Begriff zu der Farbe nennen und erhält eine Bohne. Wer nach X Runden oder einer bestimmten Zeit die meisten Bohnen hat, hat gewonnen. Die Spielpläne können in der Klasse als Wortschatzposter aufgehängt werden.

Um den Schülern die Spielregeln zu erklären, am besten ein Probespiel mit 2-3 Runden an der Tafel spielen.

Varianten: An Stelle der Farben können auch verschiedene andere Kategorien benutzt werden, die vorher zusammen mit den Schülern abgesprochen werden können, z.B. die Kategorien: Tiere, zu Hause, in der Stadt, Essen und Trinken etc. Jeder Spieler würfelt und bestimmt für sein Feld die Kategorie, also z.B.: Tiere, und schreibt einen Begriff aus dieser Kategorie daneben, also z.B.: Löwe.

Eine andere Möglichkeit ist, Personen aus Geschichten zu verwenden, die den Schülern bekannt sind; genannt werden können alle Informationen zu der jeweiligen Person, auch sprachliche Wendungen, die für die Person charakteristisch sind.

k. Alle Vögel fliegen hoch

Lernziel: Wortschatz

Den verschiedenen Varianten des Spiels liegt das Prinzip ‚richtig‘ vs. ‚falsch‘ zu Grunde. Alle Schüler sitzen auf dem Stuhl. Der Spielleiter macht richtige und falsche Aussagen zu einem bekannten Text. Ist die Aussage richtig, bleiben die Schüler sitzen; ist sie falsch, stehen sie auf.

Varianten: Der Spielleiter bestimmt eine Kategorie, z.B. Farben (Tiere, deutsche Mädchennamen, Verkehrsmittel etc.) und nennt dann nacheinander verschiedene Begriffe, von denen einige nicht zur Kategorie gehören, z.B.: Rot, Weiß, Vogel, Braun, Gelb, Lila, Auto etc. Gehört der Begriff zur Kategorie, bleiben die Schüler sitzen; gehört er nicht dazu, stehen sie auf.

Man kann auch die Schüler die Rolle des Spielleiters übernehmen lassen. Dazu wählt jeder Schüler eine beliebige Kategorie und notiert sich alle Wörter, die ihm dazu einfallen. Auch als Partnerarbeit möglich, wobei dann die Rolle des Spielleiters z.B. nach jeweils fünf Wörtern wechselt.

l. Aufstehgeschichte

Lernziel: Wortschatz

Der Spielleiter nennt jeweils 2 oder auch mehr Schülern dasselbe Schlüsselwort aus einer bekannten Geschichte (Text). Der Spielleiter liest die Geschichte (den Text) vor, oder erzählt sie (ihn), eventuell auch mit kleinen Abwandlungen. Sobald die Schüler ihr Wort hören, müssen sie aufstehen (und eventuell eine entsprechende Geste/pantomimische Gebärde ausführen).

m. Mein Körper

Lernziel: Struktur: Das ist ..., Possessivpronomen 1.P. Sg. Nom., Körperteile,

Erste Spielphase: Die Schüler stehen im Kreis. Der Spielleiter nennt einzelne Körperteile, z.B. „Das ist meine Hand.“ und zeigt auf seine Hand. „Das ist mein Fuß.“ und zeigt auf den Fuß etc.

Die Schüler wiederholen den Satz und zeigen auf die Körperteile.

Zweite Spielphase: Der Spielleiter sagt z.B. „Das ist mein Kopf.“, zeigt aber auf seine Nase. Die Schüler müssen den gehörten Satz wiederholen und dabei auf den Körperteil zeigen, den sie gehört haben, nicht auf den, den sie gesehen haben.

Wird das Spiel zum Einführen der Körperteile verwendet, dann sollten maximal 5 Körperteile genannt werden. Auch sollte mit der 2. Spielphase erst begonnen werden, wenn sichergestellt ist, dass alle die neuen Wörter verstanden haben.

n. Verflixte Sieben

Lernziel: Zahlenwörter

Es wird durchgezählt, aber ohne die „verflixte Sieben“: 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6- verflixt - acht ...
Ebenso durch „verflixt“ ersetzt werden 14 (2x), 17 etc.
Es muss schnell gezählt werden.

o. Zahlen würfeln

Lernziel: Zahlen 11-66

Material: Für jede Gruppe einen großen und einen kleinen Würfel mit den Zahlen 1-6.
Die Schüler würfeln reihum und nennen die gewürfelte Zahl. Die Schüler würfeln erst mit dem kleinen Würfel (für Einer), dann mit dem großen Würfel (Zehner).
Das „Umgedrehte“ der deutschen Zahlwörterbildung wird so optisch verdeutlicht und das Nacheinander des Würfeln gibt Zeit zum Nachdenken (unterstützt Einführung und Festigung).

p. A-B-C-hopp

Lernziel: Alphabet

Die Schüler stehen und sagen das Alphabet auf, der erste Schüler „A“, der nächste „B“ etc. Jeder 4. Buchstabe muss durch „hopp“ ersetzt werden. Wer einen Fehler macht, setzt sich. Wenn man bei „Z“ angekommen ist, fängt man wieder mit „A“ an. Wer zuletzt noch steht, hat gewonnen.

Je nachdem wie geläufig den Schülern das deutsche Alphabet ist, kann man zunächst mit einem Tafelposter Hilfestellung geben (evtl. auch mit der Aussprache der deutschen Buchstaben).

Die Kenntnis des Alphabets ist eine wichtige Fertigkeit, so etwa für die Auffindung von Wörtern im Lexikon, die Auffindung von Namen im Telefonbuch etc. Die richtige Aussprache der Buchstaben ist Grundvoraussetzung für das Buchstabieren.

q. Artikelspiel

Lernziel: Nomen und Artikel

Gruppe A und B nennt abwechselnd Nomen mit „der“. Die Gruppe, der kein Nomen einfällt, bekommt einen Minus-Punkt. Jeder Spieler sollte der Reihe nach drankommen, Flüsterhilfe ist erlaubt. Es muss schnell geantwortet werden. In der nächsten Runde sollen Nomen mit „die“ genannt werden, dann mit „das“.

Derartige Spiele nur jeweils wenige Minuten, aber recht oft spielen.

r. Zahlenkarten

Lernziel: Zahlen, Einführung, Festigung (Hörverstehen)

Vorbereitung: Für jedes Paar einen Satz Zahlenkarten 1-12, oder, wenn Zahlen 13-99 geübt werden sollen, zwei Sätze Zahlenkarten 1-9 und eine 0.

Der Spielleiter nennt Zahlen (entweder Einzelwörter oder auch eingebaut in Sätze mit bekanntem Wortschatz, z.B.: „Ich habe drei Autos.“) und die Schüler zeigen die gehörte Zahl mit den Zahlenkarten an. Es können auch die Schüler reihum die Rolle des Spielleiters übernehmen.

s. Liedwerkstatt

Lernziel: Festigung/Wiederholung von Wortschatz und Strukturen, teilw. auch Einführung, Unterstützung durch Reim und Rhythmus, auch Auswendiglernen von Liedern etc. Vorbereitung:

Liedtext in Verse (Wortgruppen, Einzelwörter; je nach Bekanntheit des Sprachmaterials) zerschneiden und auf Karten kleben. Ein Set pro Kleingruppe.

Lehrer liest (oder spielt) das Lied einmal vor. Die Schüler versuchen, den Text zusammenzusetzen. Auf Aufforderung der Schüler das Lied so oft vorlesen bzw. vorspielen, bis eine der Gruppen den Text zusammengesetzt hat. Die Gruppe ist Sieger und liest vor, die anderen legen entsprechend ihre Karten zusammen.

Möglich auch mit Geschichten, die „strophenartig“ aufgebaut sind.

t. Europareise

Variante von „Kofferpacken“

Lernziel: Wortschatz zu Ländern und Städten

„Ich mache eine große Europareise. Ich fahre nach Paris.“

Oder mit europäischen Ländern.

Der nächste Schüler wiederholt, was gesagt wurde. Dann ergänzt er eine weitere Stadt, z.B.: „Ich mache eine große Europareise. Ich fahre nach Paris und London.“ usw.

Variante: „Zoobesuch“

Lernziel: Wortschatz „Tiere“

„Wir gehen in den Zoo. Da ist ein Affe. (Elefant etc.: Nominativ)

„Wir gehen in den Zoo. Wir sehen einen Affen. (Elefanten etc.: Akkusativ)

Solange der Wortschatz noch relativ neu ist, sollte man höchstens 7 Begriffe aneinander reihen lassen und dann das Spiel wieder von vorn beginnen.

u. Rechenspiel

Lernziel: Zahlen

Der Lehrer nennt 3-4 Zahlen. Die Schüler schreiben sie auf und zählen sie zusammen. Dann sagen sie das Ergebnis. Dann nennt ein Schüler Zahlen und die anderen schreiben auf und zählen zusammen.

3.2. Rechtschreibung

a. Ferndiktat

Lernziel: Rechtschreibung

Der Lehrer hängt eine Kopie der Seite, auf der neuer Wortschatz präsentiert wird, an die Tafel (bei größerer Schülerzahl evtl. drei Kopien an drei verschiedenen Stellen in der Klasse aufhängen). Die Schüler sollen nun die Wörter in ihr Heft abschreiben. Dazu gehen sie an die Tafel, lesen sich die Wörter durch und versuchen sie sich zu merken. Dann setzen sie sich wieder an ihren Tisch und schreiben die Wörter, die sie sich merken konnten, ins Heft. Die Hefte müssen die ganze Zeit auf dem Tisch liegen bleiben und dürfen nicht mit an die Tafel genommen werden. Wer zuerst alle Wörter fehlerlos ins Heft geschrieben hat, gewinnt.

b. Streik der Vokale

Lernziel: Einsicht in Buchstabenkombinationen des Deutschen, Aufmerksamkeit auf bestimmte Wörter und Strukturen lenken

Zur Erklärung der Aktivität schreibt der Lehrer zunächst zwei Wörter ohne Vokale an die Tafel, z.B. Krkdil (Krokodil), Schkldns (Schokoladeneis), und lässt raten, wie die Wörter heißen. Der Lehrer schreibt dann weitere Wörter ohne Vokale an die Tafel. In Partnerar-

beit sollen die Schüler um die Wette die Wörter entschlüsseln und in ihr Heft schreiben. Das Paar, das zuerst fertig ist, gewinnt und diktiert dem Lehrer die Wörter. Die übrigen Schüler vergleichen die Wörter an der Tafel mit ihren Wörtern

Als Hilfestellung können am Anfang die Leerstellen angegeben werden.

z.B. D_s Kr_k_d_l fr_sst Sch_k_l_d_n_s.

Die Schüler können auch selbst Sätze für andere Schüler verschlüsseln, die diese dann entschlüsseln und aufschreiben müssen. Die „Autoren“ bereiten jeweils auch einen „Lösungsschlüssel“ vor, so dass die Schüler selbst die Kontrolle durchführen können.

Bietet sich vor allem auch dann an, wenn z.B. Verben mit Vokalwechsel (ich lese, du liest) oder Pluralformen (der Apfel – die Äpfel) durchgenommen worden sind.

c. Geheimschrift

Lernziel: Rechtschreibung, Aufmerksamkeit auf bestimmte Wörter und Strukturen lenken.

Kode:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

23.1.18.21.13., –23.1.18.21.13., –23.1.18.21.13.–9.19.20–4.9.5.–2.1.14.1.14.5.–11.18.21.13.13.?
(Warum, warum, warum ist die Banane krumm?)

Den Schülern werden verschlüsselte Botschaften (einzelne Wörter, Wendungen oder Sätze) gegeben, die in Gruppen- bzw. Partnerarbeit zu entschlüsseln sind (auch als Wettbewerb). Ebenso können Schüler für andere Schüler Botschaften verschlüsseln (z.B. mit Wortschatz der letzten Stunde oder man weist die Schüler an, fünf ihrer Ansicht nach schwierige Wörter zu verschlüsseln).

Durch das verlangsamte und konzentrierte Lesen (bzw. Schreiben, wenn Schüler selbst Botschaften verschlüsseln) prägen sich die Rechtschreibung und Strukturen gut ein.

d. Rückwärtsschrift

Lernziel: Aufmerksamkeit auf bestimmte Wörter und Strukturen lenken.

Damit die Schüler das Spiel kennen lernen, schreibt der Lehrer beispielsweise 10 Nomen in Rückwärtsschrift an die Tafel, z.B. TNAFELE (Elefant), ENANAB (Banane), EFFA (Affe) etc. Die Schüler werden aufgefordert, in Partner- oder Einzelarbeit die Wörter zu entschlüsseln und ins Heft zu schreiben (auch als Wettbewerb). Haben die Schüler das Prinzip verstanden, können sie in Partner- oder Einzelarbeit, eigene Wörter „verschlüsseln“, die dann andere Schüler wieder entschlüsseln müssen. Man kann den Schwierigkeitsgrad variieren, indem man Wortgruppen (z.B. Artikel + Nomen) oder auch ganze Sätze (mit oder ohne Leerstellen zwischen den Wörtern) verschlüsseln lässt.

3.3. Aktivitäten/Verben üben

a. Simon sagt

Lernziel: Verben und Strukturen in der 1. Ps. Singular

Der Spielleiter gibt Anweisungen, wobei die Schüler sie nur ausführen dürfen, wenn der Spielleiter die Anweisung mit dem Satz „Simon sagt“ einleitet.

z.B.: Wenn der Spielleiter sagt: „Simon sagt: Ich hebe meine Hand!“, so müssen die Schüler die Handlung ausführen. Sagt er jedoch: „Ich klatsche in die Hände!“, so dürfen die Schüler die Handlung nicht ausführen. Wer die Handlung dennoch ausführt, scheidet aus. Auch wenn den Schülern das Spiel schon bekannt ist, sollte immer eine kleine „Aufwärmphase“ vorgeschaltet werden, bevor es wirklich „zählt“. Man kann auch ohne „Auscheiden“ spielen und einfach die Spielzeit festlegen.

Der Spielleiter führt die Handlung in jedem Fall aus. Dadurch bietet sich auch die Möglichkeit der Einführung neuen Wortschatzes, insofern dieser pantomimisch darstellbar bzw. zeigbar ist (klatschen, an die Nase / Schuhe / Haare fassen, etc.).

Das Spiel bietet sich auch zur Festigung von Strukturen an, z.B. Präpositionen: Die Schüler stellen die Schultasche vor sich auf den Tisch und haben beispielsweise einen Radiergummi in der Hand. Der Spielleiter sagt: „Ich lege das Radiergummi unter die Tasche!“ etc.

b. Pantomime

Lernziel: Verben

Ein S führt eine Handlung pantomimisch vor (z.B. Essen, Rennen) und die anderen raten das entsprechende Verb oder den Ausdruck. Wer geraten hat, führt als nächster vor.

Variation: In 2 Gruppen. Gruppe A einigt sich auf eine Aktivität und ein Mitglied führt diese vor. Gruppe B muss raten. Bei richtiger Antwort bekommt sie einen Punkt und führt die nächste Aktivität vor. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt am Ende. In der Gruppen-Variation lässt sich das Pantomime-Spiel mit dem Fußball-Spiel (s.o. 3.1.) kombinieren.

c. Schattentheater

Lernziel: Verben

Material: ein großes weißes Tuch, eine starke Taschenlampe.

Das Pantomime-Spiel (s.o. b) lässt sich auch als Schattentheater realisieren. Zwei Schüler stellen sich auf Stühle und halten das Tuch, ein dritter Schüler leuchtet mit der Taschenlampe. Der jeweilige „Schauspieler“ führt die Aktivität hinter dem Tuch pantomimisch als Schattenspiel vor, die anderen raten.

Durch das Tuch fühlen sich die Schüler „geschützter“ und es werden so vielleicht auch schüchterne Schüler zum „Schauspielern“ animiert.

Das Schattentheater bietet sich auch für größere Szenen an, bei denen eine Gruppe von Schülern pantomimisch eine kleine Geschichte spielt, die von den anderen erraten werden muss. Natürlich kann es auch mit Sprechen kombiniert werden, z.B. zum Spielen bekannter Dialoge, die dann entsprechend mit „theatralischer“ Gestik zu begleiten sind.

d. Partnersuche

Lernziel: Verben

Material: Topf 1: Bildkärtchen mit Aktivitäten, Topf 2: Wortkärtchen.

Jeder Schüler zieht eine Karte, dann gehen alle durch die Klasse und müssen ihren Partner finden.

3.4. Grammatik üben

3.4.1. Konjugation der Verben

Hinweis: Ein wichtiges Lernziel des Anfängerunterrichts ist die Konjugation der Verben. In den meisten Lehrwerken wird zunächst die Konjugation der Verben in der 1. und 2. Person Singular eingeführt („ich“ und „du“) und die weiteren Personen nach und nach ergänzt.

Eingeführt wird die Verbkonjugation (wie andere Grammatikphänomene auch) im Rahmen kommunikativer Situationen, in denen die Schüler lernen sollen, sprachlich angemessen zu handeln. Greifen Sie deshalb bitte auch im Rahmen der Spiele nicht vor, indem Sie die Schüler mit allen Personalpronomen spielen lassen, obwohl sie diese noch nicht gelernt haben. Beschränken Sie die Spiele auf diejenigen Personalpronomen, die die Schüler bereits kennen. Setzen Sie beispielsweise einen Würfel ein, auf dem nur die Personalpronomen „ich“ und „du“ stehen, oder begrenzen Sie das Raster (siehe weiter unten) auf die Personalpronomen „ich“, „du“ und „er / sie / es“.

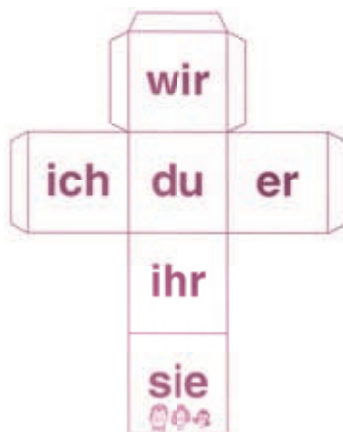
a. Konjugations-Würfel

Lernziel: Verbkonjugation

Material: Pro Gruppe: Würfel mit den bekannten Personalpronomen; sind beispielsweise nur „ich“ und „du“ bekannt, einen Würfel basteln, auf dem 3 Mal „ich“ und 3 Mal „du“ stehen. Bildkärtchen mit den Aktivitäten.

Die Schüler spielen in Vierergruppen. Ein Schüler zieht ein Bildkärtchen, würfelt und muss dann die Aktivität in der gewürfelten Person versprachlichen.

Variante: Wenn der Infinitiv schon bekannt ist, können Sie wie folgt vorgehen: Die Schüler spielen zu zweit. Partner A nennt einen Infinitiv. Partner B würfelt und konjugiert das Verb in der Person, die der Würfel zeigt. Dann würfelt Partner A und Partner B nennt einen Infinitiv. Es werden die Punkte aufgeschrieben. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



b. Konjugations-Ball

Lernziel: Verbkonjugation

Ein Schüler hat den Ball und nennt ein Personalpronomen. Er wirft ihn einem anderen Schüler zu, der ein Verb in der vorgegebenen Person sagen muss. Dann nennt dieser ein Personalpronomen und wirft den Ball weiter.

c. Raster

Lernziel: Verbkonjugation

Jeder Schüler bekommt ein Raster. Der Lehrer sagt Sätze, in denen die Wörter des Rasters vorkommen, z.B. „Sie hören Musik.“. Die Anzahl der Sätze muss immer so gewählt sein, dass zumindest eine der Ankreuzmöglichkeiten offen bleibt, z.B. für die Konjugationsübung zu „hören“ dürfen höchstens 5 Sätze gesagt werden. Die Schüler kreuzen beim Hören im Raster entsprechend an. Am Ende wiederholen die Schüler die angekreuzten Ausdrücke. Diese Übung ist eine Hörübung, bei der es darum geht, dass die Schüler die richtigen Formen und Strukturen hören.

	höre	hörst	hört	hören
wir				
er, sie, es				
ihr				
sie				x
ich				
du				

Wenn Sie diese Übung beispielsweise nur für die Konjugation der Verben im Singular einsetzen möchten, könnten Sie mit zwei oder auch mehr Verben arbeiten, um die Übung interessanter zu gestalten.

Die Übung eignet sich auch für Perfekt, Ortsangaben, Zeitangaben, trennbare Verben.

Beispiel zu den Präpositionen: Lehrer sagt: „Wir fahren heute zu Oma.“

	Schule	Hause	Kino	Oma	Meer	Athen	Theater
ins							
in die							
nach							
ans							
zu				x			

d. Konjugations-Memory

Lernziel: Verbkonjugation

Die Kartenpaare bestehen aus Personalpronomen und konjugierter Verbform. Die Spieler (Gruppen von 3-4 Schülern) sollen passende Paare aufdecken.

Einfachere Version: Die Kartenpaare, die zueinander gehören, haben die gleiche Farbe.

Dieses Spiel sollte erst dann eingesetzt werden, wenn alle Personalpronomen im Nominativ bekannt sind, das finden von Paaren zu leicht wird.

3.4.2. Andere Grammatikphänomene

a. Schwarzer Peter

Lernziel: Pluralformen

Je 4 Schüler bekommen ein Kartenspiel. Das Kartenspiel besteht aus 21 Karten (10 Nomen in den Signalfarben, z.B. Schulsachen): 10 Karten mit dem Nomen im Singular, 10 Karten mit dem Nomen im Plural und eine Karte mit einem elften Nomen im Singular (Schwarzer Peter). Die Karten werden gemischt, 3 Schüler bekommen 5 Karten, ein Schüler 6. Der Nachbar des Schülers mit 6 Karten zieht von diesem eine Karte, dann weiter reihum. Wer ein Paar (ein Nomen im Singular und im Plural) gebildet hat, legt es mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte und nennt sein Paar (z.B. der Kuli – die Kulis). Wer am Ende den Schwarzen Peter hat, muss den Plural zum elften Nomen bilden.

b. Akkusativ-Domino**Lernziel: Verben mit Akkusativobjekt**

Vorbereitung: Der Lehrer erstellt ein Dominospiel mit Verben und entsprechenden Akkusativobjekten (lesen – Buch). Pro Schülerpaar wird ein Spielset benötigt.

Auf ein Zeichen des Lehrers versuchen die Schüler, die Dominosteine möglichst schnell in die richtige Reihenfolge zu bringen. Wer zuerst fertig ist, gewinnt. Zur Kontrolle werden die entsprechenden Sätze gebildet, z.B. Ich möchte lesen. – Du brauchst ein Buch.

Bsp. für Dominosteine:

Farbstifte	Fußball spielen
Ball	fotografieren
Kamera	lesen
Buch	malen

c. Puzzle**Lernziel: Verbkonjugation**

Jede Gruppe bekommt ein regelmäßiges, ein unregelmäßiges und ein Verb mit Füll-e, jeweils zerschnitten in Personalpronomen, Verbstamm, Personalendung und Füll-e. Die Schüler müssen die Verben zusammensetzen. Um die Aufgabe zu vereinfachen, können die vier Kategorien verschiedene Farben haben.

du	zeichn-	-e-	-st
du	sprich-	-st	
du	mal-	-st	

Auch für: Perfekt (ge-, Stamm, -t / -en, evtl. Vorsilbe)
Zuordnung Nomen und Verben (einen Brief – schreiben)

d. Schatzsuche**Lernziel: Präpositionen**

Ein Spieler verlässt den Raum, die anderen verstecken einen Schatz (z.B. Bonbons), beispielsweise in einer Tasche, unter einem Stuhl usw. Dann wird der Schatzsucher wieder ins Zimmer gerufen und muss durch Fragen herausfinden, wo der Schatz verborgen ist, z.B. „Ist der Schatz unter der Tasche?“ Die Mitspieler dürfen nur mit „Ja“ und „Nein“ auf die Fragen antworten. Errät der Schatzsucher das Versteck, darf er den Schatz behalten.

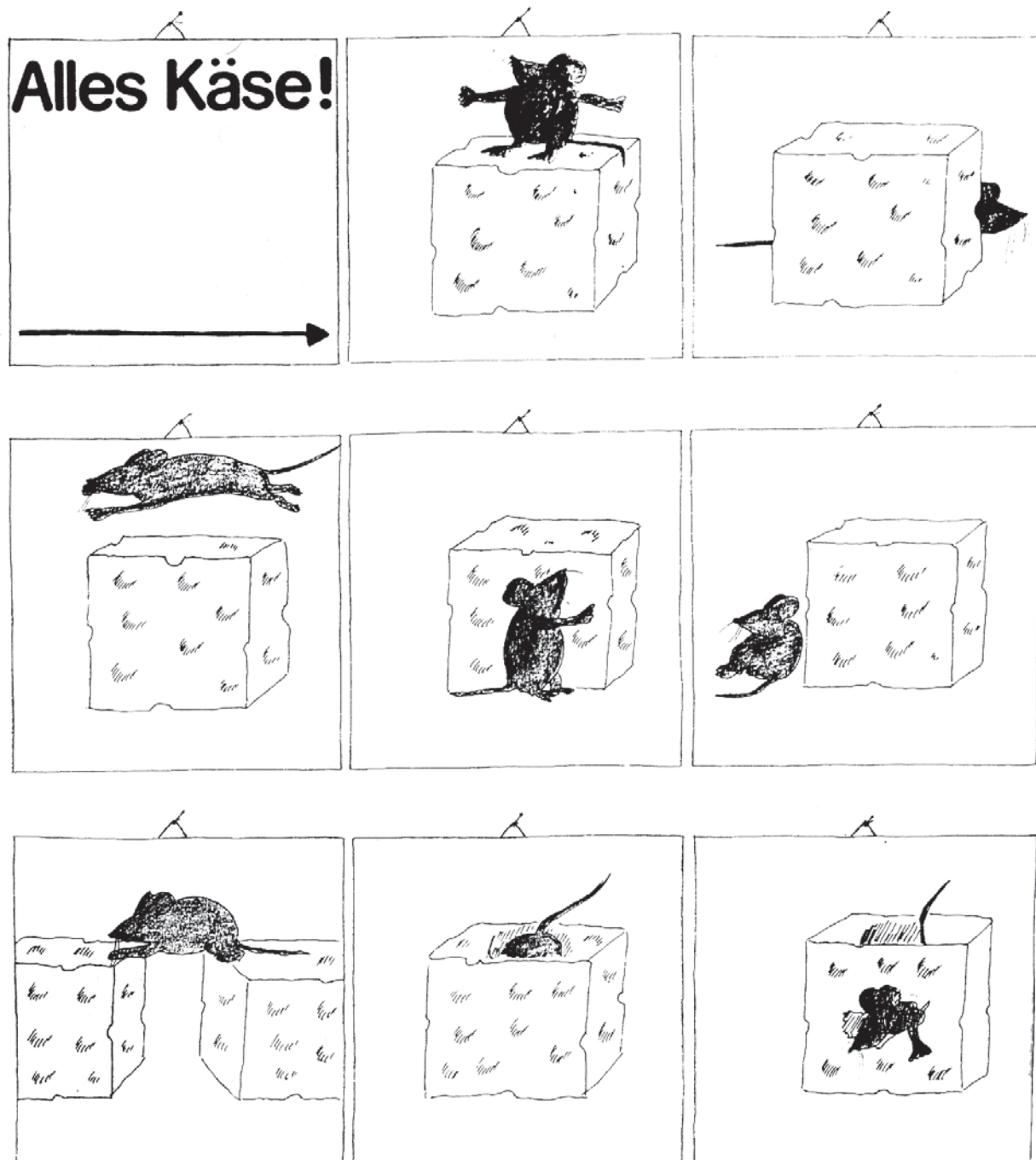
e. Was fehlt? – Was ist neu? (Grammatikvariante)

Lernziel: Lokalpräpositionen mit Dativ

„Alles Käse“¹

Vorbereitung: Einzelbilder kopieren und auf Karten kleben, auf der Rückseite mit entsprechendem Satz beschriften (z.B. Die Maus ist auf dem Käse.). Ein Kartensatz pro Gruppe. Nachdem sich die Schüler mit den Karten vertraut gemacht haben, wird in jeder Gruppe gespielt (der jeweilige Spieler dreht sich kurz um oder ein Mitschüler hält ihm die Augen zu). Die Spielregeln sind unter 3.1. e) beschrieben.

Die Karten können dann auch als Bilddiktat verwendet werden. Der Lehrer erzählt die Geschichte und die Schüler müssen die Karten in richtige Reihenfolge legen. Zur Kontrolle vergrößerte Karten an Tafel kleben lassen.



¹ Christa Dauvillier, Im Sprachunterricht spielen? aber ja! Hrsg. v. Goethe-Institut, München 1986, S. 112. Ähnliche Darstellungen zu den Lokalpräpositionen im Dativ sind in den meisten Lehrwerken enthalten.

f. Frage-Würfel**Lernziel: W-Fragen**

Auf den Seiten eines Würfels sind Fragewörter aufgeklebt: wer? / was? / wo? / wie? / wann? / wohin? Ein Schüler würfelt und bildet eine Frage mit dem gewürfelten Fragewort. Sein Partner muss darauf antworten.

g. Schnipselsatz**Lernziel: Satzbau**

Jeder Spieler wählt aus einer Textvorlage einen Satz, schreibt diesen deutlich auf einen Zettel und schneidet oder reißt den Satz so auseinander, dass auf jedem Papierschnipsel ein Wort steht. Dann legt jeder seinen Schnipselsatz auf einen Tisch. Die Spieler gehen im Klassenraum umher und fügen die Schnipselhaufen wieder zu Sätzen zusammen. Wenn ein Spieler einen Satz gebildet hat, mischt er die Schnipsel erneut, damit sich noch ein anderer daran versuchen kann.

3.5. Kombi-Aktivitäten**a. Domino****Lernziel: Wortschatz, Artikel, Perfektformen und andere Grammatikphänomene**

Auf ein Zeichen des Lehrers versuchen die Schüler in Einzel- oder Partnerarbeit, die Dominosteine möglichst schnell in die richtige Reihenfolge zu bringen. Wer zuerst fertig ist, gewinnt.

b. Wer hat den Ball?**Lernziel: Wortschatz, Grammatik**

Die Spieler bilden einen Kreis und geben den Ball von Hand zu Hand weiter. Wenn der Spielleiter „Stopp“ ruft, muss der Spieler, der den Ball gerade in der Hand hält, eine Aufgabe erfüllen, beispielsweise:

- Nenne 3 Schulsachen.
- Welchen Artikel hat „Banane“?
- Wie heißt das Perfekt von „liegen“?
- Nenne 4 Farben.

Der Ball wandert weiter und es werden neue Aufgaben gestellt.

Die Aufgaben kann der Lehrer auch auf Aufgabenkärtchen schreiben, von denen der Spieler mit dem Ball dann eine zieht und die darauf stehende Aufgabe erfüllen muss.

c. VIP-Archiv**Lernziel: Festigung und Wiederholung von Strukturen und Wortschatz, alle Fertigkeiten**

Die Schüler nennen Persönlichkeiten, die ihre Idole sind bzw. für die sie sich interessieren (so viele Persönlichkeiten wie Schüler). Für jede Person wird eine „Karteikarte“ angelegt (A4-Blatt in Plastikhülle). Die Schüler bringen ein Foto der Person mit und erste Informationen (z.B. Geburtstag, Herkunftsland etc., je nach Lehrstoff) und tragen die entsprechenden Informationen ein. Die „Karteikarten“ werden nach und nach von den Schülern mit immer mehr Informationen gefüllt und können auch als Material für eine Ausstellung dienen.

Diese „Karteikarten“ sind dann vielseitig einsetzbar.

Z.B. Wiederholung von Ordinalzahlen und Monaten: Jeder Schüler nimmt sich die Karteikarte. Reihum oder mit einem Ball zuwerfen: „Ich bin X. Ich habe am 7. November Geburtstag. Und du?“ Man kann die Schüler auch die „Karteikarte“ ziehen lassen, so dass jeder jedes Mal eine andere Person „ist“.

Man kann die „Karteikarten“ auch für Personenratespiele verwenden, für Sich-Kennenlern-Gespräche, für Schreibaktivitäten, für Geschichten, die der Lehrer mit diesen Personen erzählt etc.

4. Sozialformen

Bei der Partner- oder Gruppenarbeit ist es natürlich am einfachsten, wenn Banknachbarn oder Schüler an zusammenstehenden Tischen miteinander arbeiten. Geben Sie Ihren Schülern jedoch die Möglichkeit, ab und zu mit neuen Partnern zusammenzuarbeiten. Das wirkt sich positiv auf die Atmosphäre in der Klasse aus und fördert die Schüler besser, da in neuen Gruppierungen auch andere Fertigkeiten gefragt sind.

Sie können ja Paare bilden, die dann in den folgenden 3 oder 4 Wochen immer zusammenarbeiten, wenn Partnerarbeit gefragt ist. Nach diesem Zeitraum werden neue Paare gebildet. Folgende Tipps helfen Ihnen, Paare und Gruppen immer wieder neu zusammenzustellen und gleichzeitig die Stimmung in der Klasse etwas zu heben:

1. Die Schüler stellen sich in einer Reihe auf, und zwar in alphabetischer Reihenfolge. Vorher muss natürlich bestimmt werden, ob der Anfangsbuchstabe des Vornamens oder des Nachnamens gilt. Die ersten beiden Schüler der Reihe bilden das erste Paar, die nächsten beiden das zweite Paar usw. Möchte man Gruppen bilden, bilden die ersten drei, vier oder mehr Schüler die erste Gruppe usw.
2. Verteilen Sie „Smarties“ in verschiedenen Farben. Alle Schüler mit derselben Farbe gehören zu einer Gruppe. Wichtig ist, dass Sie vorher die Smarties abzählen. Wenn Sie also Sechser-Gruppen bilden möchten, dann dürfen von jeder Farbe nur 6 Smarties verteilt werden.
3. Nehmen Sie ein Kartenspiel mit in die Klasse und lassen Sie die Schüler Spielkarten ziehen. Alle Karos bilden eine Gruppe, alle Herz eine andere Gruppe usw.

Die Ergebnisse der Paare oder Gruppen sollten nach beendeter Arbeit präsentiert werden. Während eine Gruppe präsentiert, langweilen sich die anderen Gruppen häufig. Unruhe können Sie vermeiden, indem Sie Fehlerprotokolle erstellen lassen. Die Zuhörer notieren Fehler, die sie bei der Präsentation hören.

Phonetik

Karin Vavatzanidis

In einem kommunikativ ausgerichteten Fremdsprachenunterricht ist es wichtig, dass die Aussprache geschult wird. Ziel ist, dass der Sprecher in der Fremdsprache gut verstanden wird. Die Abweichungen sollen innerhalb der Toleranzgrenzen liegen, die Muttersprachler akzeptieren, um als Gesprächspartner anerkannt zu werden. Untersuchungen haben gezeigt, dass Mängel in der Grammatik toleriert werden, wenn die Aussprache gut ist. Das gilt nicht für den umgekehrten Fall. Mit fehlerfreier Grammatik lassen sich Aussprachefehler nicht kompensieren. In jeder Sprachprüfung wird die Aussprache mitbewertet. Gezieltes Aussprachetraining ist darum wichtig und darf nicht vernachlässigt werden.

In der ersten Phase ist das Hören von besonderer Bedeutung, denn nur was ich höre, kann ich aufnehmen und wiedergeben. Dabei kommt es auf Vokale, Konsonanten, Melodie und Rhythmus an. Das Gehirn ordnet die fremden Laute zunächst den aus der Muttersprache bekannten Hörmustern zu. Der Lerner muss sich in die Sprache einhören, um differenzieren zu lernen und sich entsprechend äußern zu können. Laute treffen aber nicht nur auf das Trommelfell im Ohr. Die Schallwellen und Schwingungen werden vom ganzen Körper aufgenommen. (Aus diesem Grund können z.B. auch Gehörlose sprechen lernen.) Eine wichtige Rolle spielen beim Sprechen und Verstehen die begleitende Mimik und Gestik. Bisher wurden der Melodie und dem Rhythmus zu wenig Beachtung geschenkt. Der Rhythmus geht ja bekanntlich in die Beine. Eine Ausspracheschulung muss daher ganzheitlich vorgehen, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.

Der Lerner braucht viele Höranlässe, um mit den Lauten der Zielsprache vertraut zu werden. Er braucht ein breit gefächertes Angebot vom Lehrer und von Audiomaterialien, um Variationen zu hören und aufzunehmen. Das Aussprachetraining sollte also verschiedene Aspekte berücksichtigen:

Oft ist es natürlich so, dass verschiedenen Aspekte zusammenhängen und sich gegenseitig unterstützen.

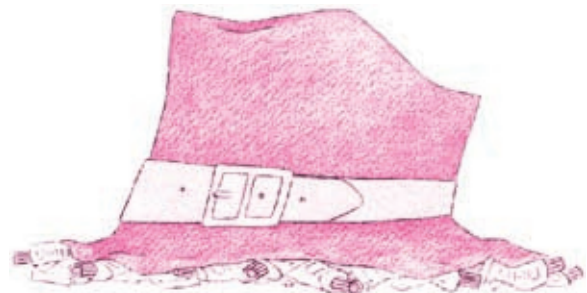
Beispiele:

1. Den **Rhythmus** klatschen, klopfen, stampfen, ...

Hier bieten sich z.B. zwei Dinge aus den ABC-Detektiven, Praxis-Verlag, an: „Ich bin ich und du bist du“ und „100 Tuben Uhu“.

a. **Rap** zum Kennenlernen: Ich bin ich und du bist du.

Ich bin und wer bist du?



b. Zungenbrecher mit Vokalaustausch

H _ nd _ rt T _ b _ n _ h _ _ nt _ rm H _ t
 z.B. H a nd a rt T a b a n A h a a nt a rm H a t

Variationen sprechen und in den Pausen den Rhythmus z.B. auf die Oberschenkel klatschen oder trommeln oder eine Gruppe trommelt oder klatscht, während die anderen sprechen.



c. Lang-Kurz-Hörübung

mit Minimalpaaren, z.B. Fuß–Fluss / Höhle–Hölle / Kuli–Pulli / raten–Ratten
 (Die komplette Übung befindet sich im Anhang.)

2. Lautbildungsübungen

Z.B. stellt das gehauchte „H“ am Anfang eines Wortes oder einer Silbe eine Schwierigkeit dar, weil dieser Laut in der griechischen Sprache nicht vorkommt. Das heißt jedoch nicht, dass die Lerner den Laut nicht bilden können. Wir bedienen uns eines Tricks, indem wir sie in der Muttersprache in außersprachliche Räume führen, in Situationen wo das gehauchte H benutzt wird:

- Stell dir vor: Du hast einen wunderschönen Marienkäfer auf der Hand sitzen. Der arme Kerl hat Angst und stellt sich tot. Hauche ihn an, und erwecke ihn zum Leben. H – H – H ... siehe da, er krabbelt wieder.
- Nimm einen Taschenspiegel und hauche ihn an. Jetzt schreib mit dem Finger etwas darauf.
- Hechelatmung Wörtern mit H-Anlaut vorschalten.
 Beispiel: (H-h-h-h-Hase)



3. Brummen

Folgende Übung eignet sich gut als Partnerarbeit: Vom Arbeitsblatt wählt jeder ein Kästchen mit Wörtern. Die Wörter sind für beide lesbar. A brummt ein Wort, B versucht zu raten. Findet B das Wort, darf B brummen. Findet B das Wort nicht, muss A noch einmal brummen.

1. Chemie	1. Kapitän	1. Unterricht
2. Schule	2. Apfel	2. Physik
3. Pausenbrot	3. Pferd	3. Automat
4. Banane	4. Tomate	4. Kassette
5. Haus	5. Straßenbahn	5. Tür
6. Astronaut	6. Türkei	6. Sommer

(Im Anhang ist die Aufgabe für sechs Gruppen.)

Außerdem gibt es im Internet weitere Aufgaben:

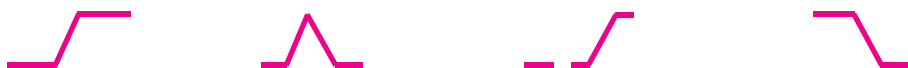
<http://cornelia.siteware.ch/phonetik/phonueb/brummen1/brummen1.html>

4. Die Wort- und Satzmelodie mit Händen und Armen unterstützen

a. Zuordnungsübung

Die Wörter vom Brummen den Intonationszeichen zuordnen und eintragen:

z.B. Papier oder Europa oder Appetit oder Fußball



(Die komplette Übung befindet sich im Anhang.)

b. Sätze sprechen, z.B.:

Komm, patsch in die Pfütze,
spritz bis an die Mütze! ... Nein? – Weiche!
(Intonationshilfen im Anhang)



Siehe auch:

http://cornelia.siteware.ch/phonetik/Satzmelodie__Fragen.html

5. Beim Chorsprechen können viele gleichzeitig trainieren, ohne den

1. 10 Ohren der anderen direkt ausgesetzt zu sein. Da viele gleichzeitig sprechen, sind die einzelnen Sprecher nicht so leicht herauszuhören. Besonders zurückhaltende Lerner trauen sich so eher etwas auszusprechen und das Risiko einzugehen, dass es falsch sein könnte. Zur Dynamisierung können Zeichen für laut und leise vereinbart werden, auf die die S. reagieren sollen, z.B.

oben = laut, seitlich = mittel, unten = leise

Silbenchor als Ratespiel: Einer geht vor die Tür, Wortsilben auf Gruppen verteilen, Mitspieler wieder reinholen, Wortsilben chorig sprechen lassen, Mitspieler soll das Wort raten.



6. Auf- und Abbauendes Sprechen von Wörtern

Sätze vom Satzende her aufbauen, weil das Satzzeichen von entscheidender Bedeutung ist, z.B.:

Alle haben heute frei?

Alle haben heute frei.

Beispiele hierfür finden sich auch in „Das neue Deutschmobil 1“, Klett-Verlag: Pyramidenlesen oder Schlaumeier-Rap.

7. Einzelne Phoneme heraushören lernen

Z.B. in „Naseweis“, Vlachos Verlag finden sich Seiten zur Schulung der Aussprache einzelner Laute, indem das Phonem farblich unterlegt ist. Oder man macht Übungen nach folgendem Muster:

a. Kommt der Laut im Wort vor? **R** **F**
☐ ☐

b. Lautposition: am Anfang, in der Mitte oder am Ende ankreuzen

Anfang	Mitte	Ende

c. Lautdiskrimination: zwischen zwei ähnlichen Lauten unterscheiden lernen (gehörten Laut ankreuzen, z.B.: ö/e, ü/i, u/o, ei/eu, ...). Bei dieser Übung kommt es nicht darauf an, dass die Wörter alle bekannt sind oder gelernt werden sollen, sondern Konzentration auf den Laut zur Schulung des Gehörs.

ö	e	ü	i	u	o	e	i	ei	eu
---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

(Die Übungen dazu befinden sich im Anhang.)

8. Flüstern verbessert das Zuhören

Hier bietet sich natürlich das wohl bekannte Spiel vom kaputten Telefon an, bei dem einer dem anderen ein geflüstertes Wort weiter gibt. Es ist aber auch der Effekt gemeint, dass Zuhörer aufmerksamer sind, wenn sie etwas geflüstert bekommen und der Flüsterer artikulierter flüstern muss, damit das Gegenüber versteht. Ähnlich ist es, wenn ich meinen Gesprächspartner nicht direkt sehe, sondern z.B. am Telefon oder Rücken an Rücken spreche. Einsatzmöglichkeit:

als Partnerdiktat, wobei sich die Partner Rücken an Rücken setzen müssen und sich gegenseitig unterschiedliche Sätze diktieren.

9. Mit Lautrastern spielen

Beispiele hierfür finden sich z.B. in „Das neue Deutschmobil 1“, Klett-Verlag: Matrixwürfeln: In kleinen Gruppen wird mit zwei Würfeln gespielt. Der Spieler füllt die erwürfelte Reihe aus und liest sie laut vor. Dann ist der Nächste dran. Als Wettspiel: Welche Gruppe ist zuerst fertig? oder Spieldauer festlegen: Welche Gruppe hat die meisten ausgefüllten Felder? (Die Übung befindet sich im Anhang.)

**10. Gestik und Mimik**

Sinn unterstützend einbeziehen z.B. in Liedern in „JA KLAR!“, GM Verlag oder „Luftballons“, Kunalaki Verlag. Hier ein Bsp. für ein Spiel: Das Fischer-Spiel Die Mitspieler sitzen oder stehen im Kreis und strecken ihre Hände in die Mitte. Einer ist der Fischer, hält die Hand darüber, macht kreisende Bewegungen und sagt dazu: „Ich habe gefischt, ich habe gefischt, ich habe die ganze Nacht gefischt und habe keinen Fisch erwischt.“ Das „erwischt“ dehnt er, wie er will, um dann plötzlich blitzschnell die Hand nach unten zu schlagen und einen „Fisch“ zu erwischen. Der erwischte Fisch spielt nun Fischer oder der Fischer muss noch einmal.

11. Redeabsicht spielerisch variieren

Es geht darum, ein beliebiges, vorgegebenes Wort zu dramatisieren. Das Wort soll „Farbe“ bekommen, indem es einer festgelegten Situation sprachlich angepasst wird. Sprich das Wort und nur dieses eine Wort, immer wieder so, wie es ... sprechen würde: z.B. ein Politiker, eine Marktfrau, zwei Verliebte, zwei Streithammel, ein Mäuschen, ein Monster, ...

12. Zungenbrecher

Mit Zungenbrechern können gezielt bestimmte Laute trainiert werden, weil sie in der Regel gehäuft vorkommen und oft hinter einander gesprochen werden. Längere Sprüche Stück für Stück, aufbauend lernen. Zur Steigerung der Motivation kann man einen Zungenbrecherwettbewerb in der Klasse, auf der Stufe veranstalten. Z.B. ist in „der, die, das STARTER“, Karabatos Verlag, in jedem Kapitel ein lustiger Spruch mit Illustrationen.

Weitere Beispiele:

- au:**
 - Bierbrauer Bauer braut braunes Bier,
 - braunes Bier braut Bierbrauer Bauer.
 - Die Power-Frauen mit der Frauen-Power
- ch:** Lächeln und Lachen sind wie Licht in der Nacht
- h:**
 - Ich stehe im Regen und warte auf dich.
 - Ich warte im Regen und stehe auf dich.
- kurz-lang:** Violett steht ihr recht nett, recht nett steht ihr Violett.
- ng:**
 - Wir lernen Chinesisch!: Was heißt Dieb? ... Lang-Fing
 - (= Langfinger) Was heißt Polizist? ... Lang-Fing-Fang
- ö/ü:** Ein Frisör fönt mit dem Fön fünf Wüstenvögel trocken.
- ü:** Es grünt so grün, wenn Spaniens Blüten blühen.
- s/sch:**
 - Chinesisches Schüsselchen
 - Ein tschechisches Streichholzschächtelchen
 - Der Mondschein schien schon schön.
- z/sch:**
 - 20 Zwerge zeigen Handstand: 10 im Wandschrank
 - 10 am Sandstrand

Alles Wissen der Erde zusammengetragen:

*Wenn ich weiß, was du weißt,
dann weiß ich, was du weißt
und du weißt, was ich weiß.*

Ein Gedicht vom deutschen Wetter mit verschiedenen Schwierigkeiten:

Sauwetter

*Regen fällt auf breite Straßen,
Nebel zieht durch dunkle Gassen.
Bleib zu Haus mit dicken Socken,
bis die Sonnenstrahlen locken.*

Noch mehr im Internet:

- <http://www.ex.ac.uk/german/abinitio/pronounce/pronozun.html>
- <http://www.beepworld.de/members67/michel2541/zungenbrecherreime.htm>
- http://www.kidsweb.at/index.php?page=Gedichte_und_Reime
- http://www.kindergeburtstag-spiele.de/sprech_und_wortspiele/wortspiele-zungenbrecher.htm

Viel Spaß!

ANHANG

Phonetik – Arbeitsblätter

zu 1. Den **Rhythmus** klatschen, klopfen, stampfen, ...

Hier bieten sich z.B. zwei Dinge aus den ABC-Detektiven, Praxis-Verlag, an:
„Ich bin ich und du bist du“ und „100 Tuben Uhu“.

a. **Rap** zum kennen lernen: Ich bin ich und du bist du.

Ich bin und wer bist du?

- beim 1. Hören die Namen der Reihe nach ordnen lassen:

Klara Hannes Anton Lilli Alexander

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

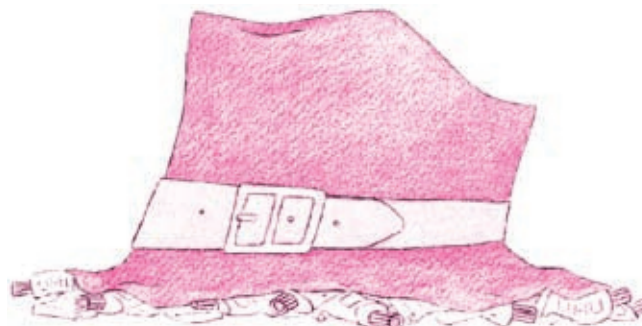


(= 3, 5, 4, 1, 2)

- beim 2. Hören mit summen und den Rhythmus finden (mit dem Körper wippen, mit den Fingern schnippen, ...)
- mitsingen und mit Armen, Händen und Fingern „ich“, „du“ und „wer bist du“ betonen
- Text mit eigenen Namen singen

b. Zungenbrecher mit **Vokalaustausch**

- Bild: Hut mit Tuben, rate: Wie viele Tuben sind da?



- Original hören und Rhythmus finden (klatschen, klopfen, trommeln, ...)
Hundert Tuben Uhu unterm Hut
- Verfremdungen hören und Vokale eintragen

H _ n d _ r t T _ b _ n _ h _ _ n t _ r m H _ t

≈ (lang)

↗ (kurz)

- Variationen sprechen und in den Pausen den Rhythmus z.B. auf die Oberschenkel klatschen oder trommeln oder eine Gruppe trommelt oder klatscht, während die anderen sprechen.



zu c. Lang-Kurz-Hörübung

mit Minimalpaaren, z.B. Fuß-Fluss / Höhle-Hölle / Kuli-Pulli / raten-Ratten / Rasen-Rassen / Kehle-Kelle / Mus-muss / ihn-Inn /
 Sohne-Sonne / Faser-Wasser / wehte-Wette /
 Rose-Rosse / Heer-Herr / Rahmen-rammen /
 Nase-nasse / spuken-spucken / lahm-Lamm / Aas-Ass / Fohlen-vollen /
 Hasen-hassen / wähle-Welle /
 Schafe-schaffe / Kies-Kissen / Fete-Fette /
 Flame-Flamme / Goethe-Götter / schielen-schillern / Sohlen-sollen / Qualen-Quallen /
 Kater-Gatter /
 Machen Sie für die Laute mit den Schülern bestimmte Zeichen aus, z.B. beide Arme zur Seite für lang und einen Arm nach oben strecken für Kurz.

zu 3. Brummen

Folgende Übung eignet sich gut als Partnerarbeit: Vom Arbeitsblatt wählt jeder ein Kästchen mit Wörtern. Die Wörter sind für beide lesbar. A brummt ein Wort, B versucht zu raten. Findet B das Wort, darf B brummen. Findet B das Wort nicht, muss A noch einmal brummen.

1. Chemie	1. Kapitän	1. Unterricht
2. Schule	2. Apfel	2. Physik
3. Pausenbrot	3. Pferd	3. Automat
4. Banane	4. Tomate	4. Kassette
5. Haus	5. Straßenbahn	5. Tür
6. Astronaut	6. Türkei	6. Sommer
1. Radio	1. Schablone	1. CD
2. Theater	2. Brot	2. Ingenieur
3. Frisör	3. Auto	3. Block
4. Lineal	4. Pokal	4. Programmheft
5. Kind	5. Akrobat	5. Kuli
6. Deutschland	6. Griechenland	6. Wasserschi



Auch im Internet gibt es Aufgaben:

<http://cornelia.siteware.ch/phonetik/phonueeb/brummen1/brummen1.html>

zu **4. Die Wort- und Satzmelodie** mit Händen und Armen unterstützen

a. Zuordnungsübung

Die Wörter vom Brummen den Intonationszeichen zuordnen und eintragen:

Lösung:

Chemie, Türkei, Physik, Frisör, Pokal, CD

Schule, Apfel, Sommer, Deutschland, Auto, Kuli

Pausenbrot, Straßenbahn, Unterricht, Radio, Griechenland, Wasserschi

Banane, Tomate, Kassette, Theater, Schablone, Programmheft

Haus, Pferd, Tür, Kind, Brot, Block

Astronaut, Kapitän, Automat, Lineal, Akrobat, Ingenieur

zu **b. Sätze sprechen, z.B.:**

Komm, pätsch in die Pfütze,

spritz bis an die Mütze! ... Nein? – Weichei!



Siehe auch:

http://cornelia.siteware.ch/phonetik/Satzmelodie__Fragen.html

zu **7 c. Einzelne Phoneme heraushören und unterscheiden lernen:**

Bei diesen Übungen kommt es nicht darauf an, dass die Wörter alle bekannt sind oder gelernt werden sollen, sondern Konzentration auf den Laut zur Schulung des Gehörs. (nicht alle zusammen!)

ö	schön, schwör, Fön, blöd ...
e	seh'n, schwer, Fee, Bett, ...
ü	Tür, Schlüssel, Tüte, Münder, ...
i	Tier, Liesel, Tinte, Kinder, ...
u	rund, durch, rufen, Kuchen, ...
o	Rondo, horch, Ofen, kochen, ...
e	leben, geben, See, Fell, ...
i	lieb, Ziel, sie, viel, ...
ei	heilen, Zeile, leise, frei, ...
eu	heulen, heute, Leute, neu, ...

Die Unterscheidung zwischen G (weich) und K (hart) macht immer wieder Schwierigkeiten und sollte deshalb geübt werden.


Machen Sie für die Laute mit den Schülern bestimmte Zeichen aus, z.B. mit beiden Armen vor dem Körper ein O bilden für G und mit beiden Armen vor dem Körper ein K bilden für K.

G	K
---	---

Wortpaare: Garten-Karten / Gabel-Kabel / gähne-Kähne / Glatzen-klatschen / guter-Kutter / Gulli-Kuli / gönnen-kennen / gelten-Kelten / Gatter-Kater / Gesten-Kästen / gern-Kern / Gangster-Känguruh / Gingo-King Kong / Geysir-Kaiser / glauben-klauben / Greis-Kreis / Gischt-küsst / Galle-Kalle / gurgeln-kurbeln / Gurt-Kurt

zu 9. Mit **Lautrastern** spielen

Matrixwürfeln: In kleinen Gruppen wird mit zwei Würfeln gespielt. Der Spieler füllt die erwürfelte Reihe aus und liest sie laut vor. Dann ist der Nächste dran. Als Wettbewerb: Welche Gruppe ist zuerst fertig? oder Spieldauer festlegen: Welche Gruppe hat die meisten ausgefüllten Felder?

		1	2	3	4	5	6
		e	i	o	u	ö	ü
1	h						
2	sch						
3	z						
4	k						
5	st						
6	sp						

zu **12. Zungenbrecher**

Noch mehr im Internet:

- <http://www.ex.ac.uk/german/abinitio/pronounce/pronozun.html>
- <http://www.beepworld.de/members67/michel2541/zungenbrecherreime.htm>
- http://www.kidsweb.at/index.php?page=Gedichte_und_Reime
- http://www.kindergeburtstag-spiele.de/sprech_und_wortspiele/wortspiele-zungenbrecher.htm

Viel Spaß!

Und wir wissen, mit einem Mal üben ist es nicht getan, also am Ball bleiben!