

**Aktivitäten im Klassenzimmer
zum besseren Verstehen und Sprechen
der Muttersprache**

zusammengestellt und bearbeitet

von Brigitte Werner

SIL International, 2015



Der Inhalt darf für Lehrzwecke frei verwendet werden. Bei außerschulischen Veröffentlichungen bitten wir um Rücksprache mit der Verfasserin.

Vorbemerkungen

Die hier vorgestellten Übungen sind Vorschläge für den muttersprachlichen Unterricht, um die Sprachkompetenz und mündliche Ausdrucksfähigkeit von Kindern und Jugendlichen zu erweitern. Durch aktives Einbeziehen der Lernenden können die Übungen den Unterricht in guter Weise auflockern, und bieten mit je 10 bis 15 Minuten eine Ergänzung zu herkömmlichen Vorgehensweisen.

In der neueren Literatur zur Didaktik (Lehrmethoden) wird immer darauf hingewiesen, dass es besser ist, wenn die Lehrkräfte weniger und die Lernenden mehr aktiv am Unterricht beteiligt sind. Dieser Empfehlung wird mit diesen Aktivitäten Folge geleistet. Dennoch bleibt es in der Verantwortung der Lehrkräfte wie sehr sie in den Hintergrund treten und den Schülern mehr Raum zum Agieren bieten.

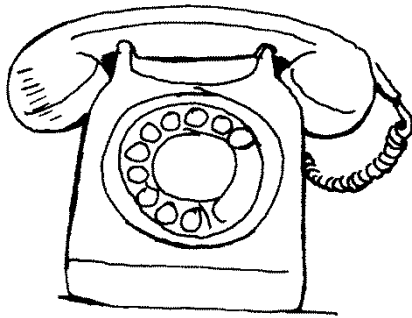
Bis auf die Übung 7 sind alle Aktivitäten auch für den Unterricht mit jungen Erwachsenen geeignet.

Die Illustrationen sind Eigentum von SIL International, wenn nicht anders gekennzeichnet.

Inhalt

1	Flüstertelefon	3
2	Fingerspiel mit Kieselsteinen.....	3
3	Gegenstände erraten durch Beschreibung	4
4	Ordnungszahlen und Komparativ (Vergleichsadjektive) erleben.....	4
5	Präpositionen erleben	5
6	Sprichwörter oder Rätsel kennenlernen	5
7	Blindes Bogenschießen (Richtungsadverbien)	6
8	Kaiser, wieviel Schritte darf ich gehen?	6
9	Eine Bildergeschichte	7
	Quellenangabe	9

1 Flüstertelefon



Die Lehrkraft flüstert ein langes Wort oder einen Satz in das Ohr eines Schülers. Der wiederum flüstert es in das Ohr seines Nachbarn. So wird der Ausdruck leise durch die Reihen der Schüler weitergegeben, bis der letzte ihn laut sagen darf.

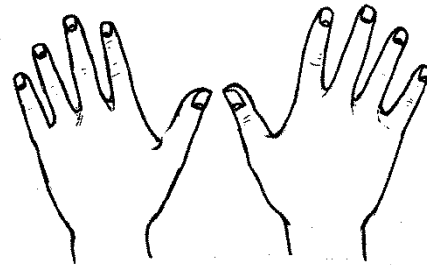
Dann zeigt die Lehrkraft den Zettel mit dem Wort oder dem Satz, der geflüstert wurde. Entweder ist der Ausdruck „heil“ durch die „Telefonleitung“ gekommen, oder er ist verfälscht worden.

Trotz seiner Einfachheit ist dieses Spiel spannend und macht Schülern sehr viel Spaß, weil sie alle an der Telefonleitung beteiligt sind.

2 Fingerspiel mit Kieselsteinen

Material: 1 Kieselstein oder Knopf für jeden Schüler und die Lehrkraft, 1 Handtuch.

Die Lehrkraft zeigt ihre zehn Finger und benennt jeden von ihnen. (Es gibt in den meisten Sprachen entsprechende Namen für jeden Finger.) Die Lehrkraft legt einen Stein auf einen ihrer Finger. Die Schüler sollen ebenso ihren Stein auf den betreffenden Finger legen. Jetzt gibt die Lehrkraft Befehle, wie „Legt den Stein auf den Ringfinger der linken Hand“. Die Schüler tun es entsprechend den Anweisungen. Das wird so lange geübt, bis die Namen der Finger gelernt sind.



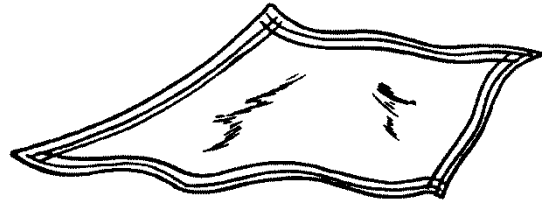
Jetzt nimmt die Lehrkraft, geschützt vor den Blicken der Schüler, einen Stein *zwischen* zwei Finger und legt ein Handtuch darüber. Dann stellt sie sich vor die Schüler und fragt, wo ist mein Stein? Die Schüler müssen raten; die Lehrkraft darf nur mit „ja“ oder „nein“ antworten. Wenn ein Schüler die Position erraten hat, bekommt er einen Kieselstein als Belohnung. Auch darf er die nächste Fragerunde leiten. Der Schüler verbirgt sich vor den Blicken der Klasse, klemmt den Stein zwischen zwei Finger und legt sich das Handtuch über. Dann fragt er die Klasse „Wo ist mein Stein?“

Wer am Ende die meisten Kieselsteine hat, ist Sieger.

3 Gegenstände erraten durch Beschreibung

Die Lehrkraft bringt von zu Hause 5 bis 10 Gegenstände mit. Die Gegenstände werden unter einem Tuch versteckt auf den Tisch gelegt, so dass man nur Umriss erkennen kann.

Dann beschreibt die Lehrkraft den Gegenstand, ohne ihn beim Namen zu nennen. Z.B. „er ist weich, man nimmt ihn im Unterricht, er hilft bei Fehlern, er hat verschiedene Farben, er ist meistens klein“,... (Radiergummi). Die Schüler müssen raten was es ist. Wer es erraten hat, darf den nächsten Gegenstand so unter das Tuch legen, dass die anderen ihn nicht sehen. Nun beschreibt dieser Schüler den Gegenstand so lange, bis ein anderer Schüler ihn errät.



Die Lehrkraft hilft, wenn der Wortschatz der Schüler nicht ausreicht. Alternativ kann dieses Spiel auch mit Memory-Karten gespielt werden.

4 Ordnungszahlen und Komparativ (Vergleichsadjektive) erleben

Die Lehrkraft sucht ca. 4-5 Schüler aus, die sich in einer Stuhlreihe vor die Klasse setzen oder stellen.



Die Lehrkraft fragt die Schüler: „Wer sitzt vorne, wer ist der erste? Wer sitzt hinten und ist der letzte?“ Fragen und Antworten bezüglich des ersten, zweiten, dritten folgen. Aber auch die Worte „der/die erste“ und „der/die letzte“ sollten vorkommen.

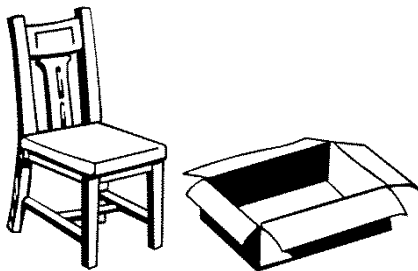
Dasselbe kann man mit 5 anderen Schülern machen, die man nach vorne bittet und fragt: „Wer ist der Größte, wer ist der Kleinste? Dann ordnet man die Schüler nach der Größe und kann Sätze bilden, z.B. „Safiye ist größer als Berfin“. „Berfin ist größer als Dicle“. usw.

Ebenso kann man dies mit „älter als, jünger als“ mit einer weiteren Gruppe machen.

5 Präpositionen erleben

Material: 1 Kiste, 1 Stuhl

Die Lehrkraft stellt einen Stuhl vor die Klasse (oder in den Kreis). Dann sucht man gemeinsam nach einem besonders auffälligen Gegenstand eines Schülers (z.B. coole Kappe, bunter Schal). Die Lehrkraft legt den Gegenstand auf, unter, hinter, vor den Stuhl und bespricht mit den Schülern diese Positionen.



Dann nimmt die Lehrkraft einen großen Karton, Korb oder Kiste. Wieder platziert sie den Gegenstand, und nun kommt die Präposition „in“ dazu. Kiste und Stuhl stehen nebeneinander. Die Lehrkraft fragt, wohin sie den Gegenstand legen soll. Die Schüler rufen: „in die Kiste“, „unter den Stuhl“, usw. Die Lehrkraft macht es entsprechend den Anweisungen.

Die lustigste Variante ist, wenn ein Schüler selbst zum „Gegenstand“ wird, der auf den Stuhl, in die Kiste, unter die Kiste usw. geschickt wird. Das bringt alle zum Lachen.

6 Sprichwörter oder Rätsel kennenlernen

Die Lehrkraft hat passend zur Schülerzahl etliche Karten vorbereitet, auf denen ein Sprichwort, oder ein Rätsel notiert ist, z.B. *Bellende Hunde beißen nicht!*



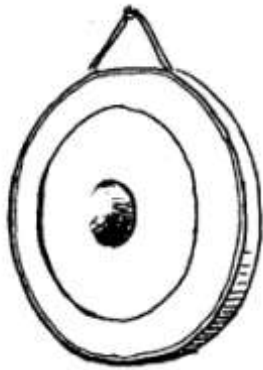
Jeweils zwei Schüler machen Partnerarbeit. Sie bekommen eine Karte, lesen das Sprichwort und unterhalten sich darüber was es bedeuten könnte.

Nun kommt Gruppe für Gruppe an die Reihe: Sie sagen ihr Sprichwort auswendig auf.

Die Lehrkraft (oder ein Schüler) schreibt das Sprichwort an die Tafel. Dann erzählen die Schüler, was sie glauben, was es bedeuten soll. Z.B. man sagt es, wenn man beobachtet wie jemand laut schreit oder sich kämpferisch gibt. Meistens macht derjenige seine Androhungen doch nicht wahr.

7 Blindes Bogenschießen (Richtungsadverbien)

Material: 1 Tuch oder Schal zum Verbinden der Augen, 1 Kochlöffel.



Die Zielscheibe kann man an die Tafel zeichnen oder anderes Ziel im Raum vereinbaren, z.B. einen Lichtschalter.

Ein Schüler geht mit verbundenen Augen und einem Kochlöffel in der Hand auf die Zielscheibe zu und wird von den Mitschülern mit Zurufen gelenkt bis er mit seinem Kochlöffel direkt ins Ziel trifft. Dabei kommen die Präpositionen „rechts, links, geradeaus, oben, unten“ zum Einsatz.

Bei fortgeschrittenen Schülern kann man auch Adverbien „langsam, schneller, vorsichtig“ erlauben. Die Lehrkraft kann diese Wörter zur Unterstützung an die Tafel schreiben.

Beim Treffer kann die ganze Gruppe ein Geräusch machen, wie wenn eine Kanonenkugel einschlägt, oder man lässt einen Luftballon platzen.

8 Kaiser, wie viel Schritte darf ich gehen?

Material: Requisite für den Kaiser.

Die Schüler gehen alle auf eine Seite des Raumes. Es braucht etwas freien Platz ohne Tische und Stühle. Die Lehrkraft spielt den Kaiser und setzt sich dafür eine Krone auf oder nimmt ein Zepter in die Hand.

Der Kaiser dirigiert nun Schüler für Schüler mit kleinen Befehlen vorwärts. Dabei fragt ein Schüler: „Kaiser, wie viel Schritte darf ich gehen?“

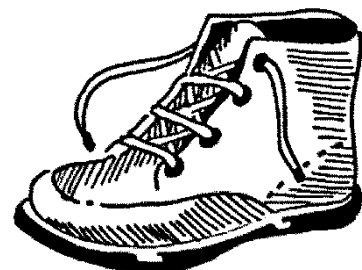
Der Kaiser gibt eine beliebige Anweisung, z.B. „geh zwei Schritte vorwärts!“.

Der angesprochene Schüler muss erst nachfragen: „Darf ich?“

Der Kaiser antwortet „ja, du darfst“ oder „nein, du darfst nicht.“ Nur bei positiver Antwort darf der Schüler den Befehl ausführen, ansonsten bleibt er auf seiner Stelle.

Dann fragt ein anderer Schüler: „Kaiser, wie viel Schritte darf ich gehen?“

Und wieder gibt der Kaiser eine beliebige Antwort. Der Schüler darf niemals die Frage „darf ich?“ vergessen, sonst muss er auf seinen Ausgangsplatz zurück.



Derjenige, der als erster auf der anderen Seite des Raumes angekommen ist, hat gewonnen.

Der Kaiser kann ganz kreative Anweisungen geben. „geh einen Schritt vor und zwei Schritte zur Seite“, oder „spring einen Sprung nach vorne und einen kleinen Schritt zurück“, oder „leg dich auf den Boden und zieh dich eine Körperlänge nach vorne.“

Dieses Spiel lebt von der Spannung, die von der Person des Kaisers ausgeht. Er kann zwischen Willkür und Erbarmen regieren und damit gerecht oder ungerecht erscheinen. Diese Anspannung steckt alle Mitspieler an.

9 Eine Bildergeschichte

Mit dem Beamer wird eine Bildergeschichte an die Wand projiziert, oder Kopien der Bildergeschichte werden verteilt. Durch Fragen der Lehrkraft tastet sich die Klasse gemeinsam an die Geschichte heran: *Was passiert im ersten Bild. Was passiert dann? Was denkt ihr, was sagt die Mutter im 5. Bild?...*

Jetzt dürfen die Schüler die Geschichte nacherzählen, dabei kann je eine Person ein Bild übernehmen.

a) Perspektivenwechsel (für ältere Schüler)

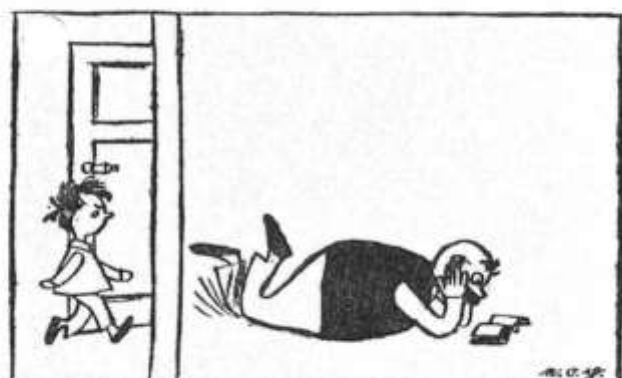
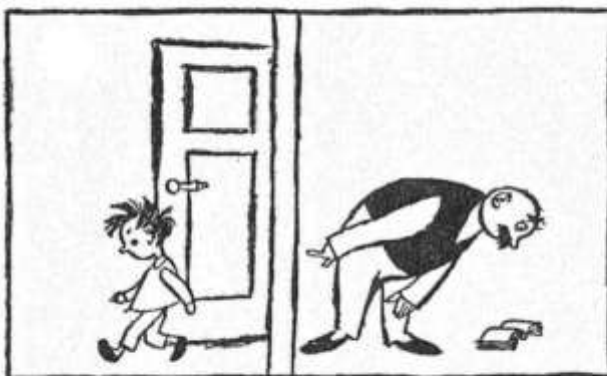
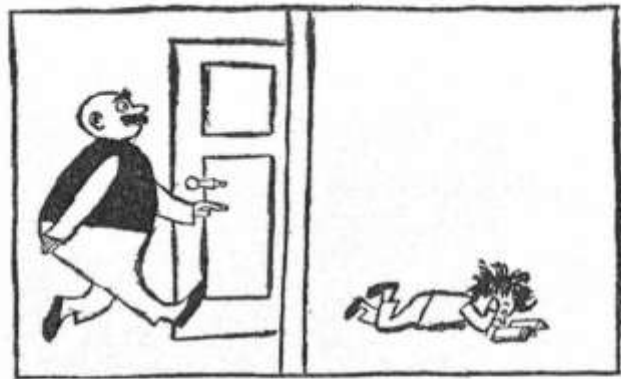
Ein Schüler sucht sich eine Person aus, die er in der Erzählung sein möchte, z.B. der Sohn, die Mutter oder der Vater. Nun erzählt der Schüler die ganze Geschichte nochmal aus veränderter Perspektive. Jetzt heißt es nicht „die Mutter“, sondern „meine Mutter“ oder „ich“ usw. Auch dürfen Dinge zugefügt werden, zum Beispiel kann man ein Buch erwähnen, dass so interessant ist, dass der Vater /der Junge nicht aufhören kann zu lesen.

b) Reihenfolge finden (für jüngere Schüler)

Die Lehrkraft gibt die Geschichte in einzeln auseinander geschnittenen Bildern aus. In Gruppenarbeit müssen die Schüler die Geschichte wieder in die richtige Reihenfolge bringen. Wenn sie die Bilder in der korrekten Folge gelegt haben, dürfen sie die Geschichte noch einmal nacherzählen. Falls die Schüler eine alternative Reihenfolge und damit eine veränderte Geschichte erfinden, wäre das ebenfalls interessant.

c) Rollenspiel

Die Schüler spielen den Dialog und denken sich aus, was die Personen sagen könnten. Für dieses kurze Theaterspiel wäre es gut eine Schürze für die Mutter und einen Hut für den Vater als Requisiten bereit zu stellen. Requisiten unterstützen die Identifizierung mit der fremden Rolle.



© Südverlag

Abbildung mit freundlicher Genehmigung des Südverlags.

Quellenangabe

Malone, Susan. 2012. Language Education Activities for early Grades in Mother Tongue-Based Multilingual Education Programs. Unpublished, work in progress.

Plauen, E. O. 1952, 1982. *Vater und Sohn*. Konstanz: Südverlag.

Schönthaler, Marleen (Davar Curriculum – Bridging to Literacy). Unpublished, work in progress.

SIL International. 2001. International Illustrations: The Art of Reading 3.0 (DVD).

Weiterführende Literatur:

Lohfert, Walter. 1982. *Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache*. Ismaning: Hueber.

Friedrich, Thorsen & Von Jahn, Eduard. 1985. *Lernspielekartei*. Ismaning: Hueber.

Weitere Sammlung von geeigneten Bildergeschichten:

Press, Hans Jürgen. 2004. *Der kleine Herr Jakob*. Weinheim, Basel: Beltz&Gelberg.

Kostenloser Download verschiedener Bildergeschichten für Unterrichtszwecke im Internet unter:
„Bildergeschichten-digitale Schule Bayern – Portal“

Weitere Sprachspiele im Internet:

<http://www.lehrerweb.at/materials/gs/deutsch/sprechen/sonst/sprachspiele.pdf>

http://deutsch.gr/img/17a27272d9d53953cbf6d182310e95ecKerkinopoulou_Spiele_fuer_den_Unterricht.pdf (sehr kurz und bündig – man muss gut aussortieren)