

# Einleitung

## Vorwort

Die vorliegende Materialsammlung wurde von Lehrkräften und Spezialisten aus Belgien, Deutschland, Frankreich und den Niederlanden für den frühen Fremdsprachenunterricht Deutsch, Französisch und Niederländisch entwickelt. Allerdings müssen Sie nicht unbedingt selbst Lehrer oder Spezialist sein. Im Gegenteil! Wir haben die Materialien gerade für diejenigen entwickelt, die keine Lehrerausbildung haben, aber dafür die Fremdsprache sehr gut sprechen (als Muttersprache) und die Zeit und Lust haben, zusammen mit einer Grundschule den Kindern Sprache und Land zu vermitteln. Selbstverständlich sind die Materialien auch für Lehrkräfte geeignet, die im Unterrichten einer Fremdsprache ausgebildet wurden. Im Hinblick auf diese Zielsetzung benutzen wir möglichst wenig 'Fachsprache'. Wir möchten nachdrücklich darauf hinweisen, dass dies ausschließlich praktische Gründe hat und kein Werturteil ist.

## Einleitung

Sind Sie deutsche Muttersprachlerin im Ausland? Haben Sie Lust und Zeit, den ausländischen Kindern Ihre Sprache und Ihr Land zu vermitteln? Dann können Sie im Grunde sofort anfangen – mit den Materialien, die vor Ihnen liegen.

Eines der wichtigsten Hindernisse für den frühen Fremdsprachenunterricht in der Grundschule sind die Sprachkenntnisse der Lehrkräfte. Die wachsende Mobilität in Europa bietet neue Perspektiven, sowohl inhaltlich wie auch organisatorisch. In der Umgebung der Grundschule leben immer öfter Menschen (vor allem in den Grenzregionen Europas), die eine Nachbar- oder Fremdsprache als Muttersprache sprechen und über eine Vielzahl an Materialien verfügen, die für den Sprachenunterricht eingesetzt werden können: Lieder, Geschichten, Bücher, Fotos, Zeitschriften, Reime usw. Dies können Menschen mit einer Lehrerausbildung sein, aber in den meisten Fällen wird dies nicht der Fall sein. Das war unser Ausgangspunkt: Materialien so zu entwickeln, dass sie für Menschen ohne Fachausbildung oder Erfahrung eingesetzt werden können. Es gibt auch eine französische und niederländische Fassung.

## Die Materialien (Inhalte)

Die Materialien bestehen aus zwei Teilen: einem Ordner mit Aktivitäten zu Themen, die der Erlebniswelt von Kindern im Alter von 4 bis 11 entsprechen, und einem Instruktionsteil (Handbuch mit Video) mit Lehrmaterialien, Hintergrundinformationen und Hinweise für die Anwendung und Weiterentwicklung der Materialien.

- Ordner

Der Ordner besteht aus 7 Unterrichtsreihen zu einem bestimmten Thema (oben angegeben). Die Themen wurden aufgrund der Entwicklung der Kinder gewählt und schließen sich ihrer Erlebniswelt an. Die erste Reihe zum Thema *Farben* wendet sich an junge Kinder zwischen 4 und 6, die (noch) nicht lesen und schreiben können. Die anderen Reihen sind für die Altersgruppen von 6 bis 8 bzw. 9 bis 11 gedacht und setzen im Allgemeinen voraus, dass die Kinder ihre Muttersprache lesen und schreiben können.

- Wir bieten keinen systematischen Sprachkurs, der systematisch die Sprachkenntnisse aufbaut. Unsere Loseblattsammlung bietet Ihnen vielmehr ein breites Angebot an Tipps und Ideen für Aktivitäten, die Sie nach Ihren Wünschen und Ihrer Situation anpassen können. Alle Aktivitäten sind auf Animation ausgerichtet, um die Kinder für die Sprache und Kultur ihres Nachbarlandes zu motivieren.
- Auch ist es nicht beabsichtigt, dass Sie die Materialien sozusagen systematisch durcharbeiten. Sorgen Sie für Variation! Die Materialien bieten Ihnen dafür viele Anhaltspunkte.

## Aufbau der Materialien

- CD

Die CD dient als Unterstützung. Sie finden dort diese Einleitung mit einem Instruktionsvideo und die Materialien zu den Aktivitäten, wie z.B. die Piktogramme, die Sie nach Bedarf und Einsicht in unterschiedlichen Formaten und Farben ausdrucken können. Die CD bietet Ihnen ferner interessante Links und nützliche Zusatzmaterialien (z.B. Abzählverse).

- Unterrichtsreihe

Jede Reihe besteht aus 6 Einheiten für die Altersgruppen von 4-5, 6-8 und 9-11. Diese Einteilung ist allerdings relativ, viele Aktivitäten sind, wenn auch in leicht angepasster Form, für andere Altersgruppen geeignet. Die Dauer der Aktivitäten liegt zwischen 30 und 45 Minuten, aber auch diese Angabe gilt nur relativ und hängt z.B. sehr von der Zahl der Kinder ab, mit denen Sie die Aktivität ausführen. Es kann auch erforderlich sein, dass Sie mit einer bestimmten Lerngruppe ein Lied oder einen Dialog öfter wiederholen müssen oder die Kinder eine Aktivität bereits kennen. Auch wenn Sie sich für ein anderes Thema entscheiden, empfehlen wir Ihnen, zunächst das Thema *Farben* zu lesen. Dort beschreiben wir Aspekte wie z.B. Begrüßen, Sich Verabschieden und Sich Vorstellen.

- Die Aktivität

Wir beschreiben jede Aktivität in ähnlicher Weise in einer Übersicht von einer Seite. In dieser Übersicht wird angegeben:

- Titel
- Sprachfunktionen
- neuer Wortschatz
- erforderliche Vorkenntnisse
- erforderliche Materialien
- Ausführung
- gelegentlich Tipps für Vertiefung und Erweiterung

Der Titel dient als Schnellreferenz. *Ich habe Gelb zum Fressen gern* zum Beispiel ist der Titel einer Aktivität für die 4- bis 6jährigen, die die Namen der Farben lernen.

Ein anderes Wort für Sprachfunktion ist Sprachhandlung. Wenn man eine Sprache benutzt, handelt man mit einer bestimmten Intention: Man möchte jemanden informieren oder überzeugen, angeben, dass man (nicht) einverstanden ist, angeben, was man (nicht) mag oder möchte, usw. Alle Aktivitäten zielen auf den Erwerb solcher Funktionen. Zur Verdeutlichung veranschaulichen wir diese Funktionen immer mit einigen Beispielsätzen.

Die meisten Sprachfunktionen sind nicht an ein bestimmtes Thema gebunden, im Gegensatz zum Wortschatz.

Wir geben bei jeder Aktivität an, welcher (neue) Wortschatz vorkommt, das heißt: Wörter, die noch nicht in vorangegangenen Aktivitäten aus diesem Thema zur Sprache gekommen sind und in direktem Zusammenhang mit dem Thema stehen.

Bei den vorausgesetzten Vorkenntnissen wird nicht nur angegeben, welche Wörter und Funktionen die Kinder für die Aktivitäten kennen bzw. können sollten. Für manche Aktivitäten sind auch Fertigkeiten und Kenntnisse in der Muttersprache erforderlich. In den Aktivitäten liegt die Betonung auf den mündlichen Sprachgebrauch (auf Hörverständnis und Sprechen also); das Lesen und Schreiben spielen eine untergeordnete Rolle. Die erste Reihe zum Thema *Farben* für junge Kinder zwischen 4 und 6 eignet sich auch, wenn die Kinder (noch) nicht lesen und schreiben können. Die anderen Reihen sind für die Altersgruppen von 6 bis 8 bzw. 9 bis 11 gedacht und setzen voraus, dass die Kinder ihre Muttersprache lesen und schreiben können.

In der Übersicht sagen wir Ihnen auch, welche Materialien Sie brauchen (siehe weiter den Abschnitt **Arbeiten mit den Materialien - Medien**). Die Materialien finden Sie auf der CD oder einfach bei Ihnen zu Hause. Wir geben Ihnen viele Tipps für den Einsatz von sogenannten authentischen Materialien, das heißt Materialien, über die jeder verfügt, der aus dem Land der Zielsprache kommt: Bilder, Lieder, Reime, Bücher u.dgl. Sie können anhand unserer Beispiele mit anderen Materialien aus Deutschland arbeiten. Wir sind der Ansicht, dass Sie die Kinder viel und oft mit diesen authentischen Materialien in Berührung bringen sollten, denn so lernen sie mittelbar auch über das Land, dessen Sprache sie lernen.

Danach beschreiben wir die Ausführung der Aktivität, die wir gelegentlich mit Tipps für Erweiterung und Vertiefung abschließen. Es ist (wie bereits gesagt) nicht beabsichtigt, dass Sie die Materialien systematisch durcharbeiten. Sorgen Sie für Variation!

Wir haben uns dafür entschieden, die Aktivitäten möglichst durchgehend nach den ‚klassischen‘ Regeln des Fremdsprachenunterrichts einzuteilen. Wir fangen mit einem Spiel, Dialog, Lieder oder auch Reim an, in dem die wichtigsten neuen Wörter und/oder Sätze präsentiert werden. Anschließend machen Sie einige Aktivitäten (oft in Spielform), mit denen die Kinder die Wörter und Sätze verstehen lernen. Am Ende folgt die Anwendung der gelernten Wörter und/oder Sätze. Wir legen den Akzent auf das Hörverständnis. ‚Sprechzwang‘ gibt es nicht. Es wird angegeben, welche Arbeitsform (Plenum, Gruppen) Sie am besten benutzen.

- In den Materialien haben wir alle Situationen vermieden, in denen die Kinder nicht antworten (handeln) können, weil sie das deutsche Wort (noch) nicht kennen. Dies möchten wir auch Ihnen herzlichst empfehlen.

In der Übersicht wird genau angegeben, wie Sie die Aktivität ausführen und was Sie dafür brauchen. Durchgehend gibt es einige Standardelemente wie Spiele, Reime, Bilder, die wir im folgenden kurz erläutern möchten; zusätzliche Informationen finden Sie auf der CD. Wir fangen mit einigen Tipps und Aspekten an, für die wir Sie um Ihre besondere Aufmerksamkeit bitten möchten. Danach geben wir Ihnen noch einige Tipps, wie Sie selbst die Materialien bearbeiten und entwickeln können.

## Arbeiten mit den Materialien – allgemein

- Muttersprache versus Fremdsprache

Im Fremdsprachenunterricht gilt heute die Empfehlung, die Muttersprache (der Kinder) dort zu benutzen, wo dies erforderlich und effektiv ist, und die Fremdsprache (Ihre Muttersprache), wo es möglich ist. Wir geben diese Empfehlung gerne an Sie weiter.

- Grammatik

Wir heben die Funktionalität von Sprache hervor, nicht ihre Struktur (Grammatik, Satzbau). Wir haben bewusst auf sogenannte Strukturübungen verzichtet, um zum Beispiel die Unterschiede zwischen ‚der‘, ‚die‘ und ‚das‘ einzuüben. Natürlich berücksichtigen Sie aber das Alter der Kinder und ihre Fertigkeit, auf dieser Ebene über Sprache nachzudenken (größtenteils abhängig vom Muttersprachenunterricht), und gehen Sie auf Fragen ein wie z.B. *Das Kamel? Warum das und nicht der?*

In der Praxis des frühen Fremdsprachenunterrichts in der Grundschule kommen solche Strukturübungen verhältnismäßig oft vor, natürlich dem Alter und Niveau der Kinder angepasst. Wir haben auch einige Beispiele berücksichtigt. Unser Ausgangspunkt ist jedoch die Sprachhandlung, das heißt: die Kommunikation (oder Informationsaustausch). Wir haben immer versucht, den Sprachgebrauch sinnvoll sein zu lassen und Situationen zu schaffen, in denen der Gebrauch des Deutschen natürlich ist.

# Einleitung

Wir möchten dies an zwei Beispielen erläutern. Sie können die Präpositionen vor und hinter verdeutlichen, indem Sie sich vor oder hinter einen Tisch stellen und dazu sagen *Vor dem Tisch. Hinter dem Tisch.* Dies ist eine Strukturübung, denn es ist ja offenkundig, wo Sie sich befinden. Sie können die Präpositionen aber auch in z.B. einem Ratespiel üben, in dem die Kinder erraten sollen, wo Fanny Großvaters Brille versteckt hat. Fanny, das kleine Gespenst, sorgt mit ihrem Bruder Tom und anderen Verwandten, oft für solche 'sinnvollen' Situationen.

- Verbesserungen

Dies führt uns natürlich zu der Frage der Korrektur. Sie verbessern nur, indem Sie das richtige Beispiel geben. Wenn das Kind z.B. sagt *Ich mag fahren Rad*, sagen Sie *Ich mag Rad fahren auch.* Sie können den Satz auch als Frage wiederholen. *Magst du Rad fahren?* Sie korrigieren mit anderen Worten mit einer Reaktion oder Wiederholung in der richtigen Form. Der Grund dafür ist relativ einfach: Andere Formen des Korrigierens setzen voraus, dass das Kind genau weiß, wie es etwas gesagt hat. Das ist bei Kindern eher zweifelhaft.

- Mündlich-schriftlich

Wie gesagt liegt der Akzent auf Hören und Sprechen – in Übereinstimmung mit den Lernzielen des Deutschunterrichts in der Grundschule in unseren Nachbarländern. Deutsch lesen und schreiben kommt allerdings etwas mehr in den Aktivitäten für die Altersgruppe von 9-11 vor, aber auch dort eingeschränkt.

- Kultur

Die Begegnung mit Deutschland geschieht vor allem mittelbar über die Verwendung von Bild- und Textmaterialien. In einigen Aktivitäten geben wir Tipps, um das Thema explizit einzubringen.

## Arbeiten mit den Materialien-Standardelemente

Die Aktivitäten haben einige Standardelemente wie Spiele, Lieder und Reime, Benutzung von Bildern, Erzählen von Geschichten. Der große Vorteil dieser Standardaktivitäten ist die breite Anwendungsmöglichkeit. Sie können sie im Grunde bei jedem Thema, auf jede Situation anwenden (also nicht nur dort, wo wir dies angegeben haben). Dadurch können Sie für die erforderliche Variation sorgen.

- Spiele

Das Spiel ist ein wichtiger Bestandteil des kindlichen Lernens. Kinder spielen zum Spaß, aber auch um zu verstehen und zu lernen. Im Spiel können Sie dieselben Wörter und Sätze effektiv in unterschiedlicher Form üben und wiederholen. Und die Wiederholung ist für das Sprachenlernen wesentlich.

Wir haben uns für Spielformen entschieden, die die Kinder wahrscheinlich schon kennen, so dass die Erklärung der Spielregeln nicht allzu viel Zeit in Anspruch nimmt. Die Spiele haben im allgemeinen keine 'Verlierer' oder 'Gewinner', die nicht mehr am Spiel beteiligt sind. Sollte eine Erklärung der Spielregeln erforderlich sein, dann sollten Sie dies in der Muttersprache der Kinder tun. Es ist außerordentlich wichtig, dass die Spielregeln einfach und eindeutig sind. Beachten Sie die kurze Spielzeit. Sorgen Sie dafür, dass Sie immer ein Spiel in Reserve haben. Sie können dann sofort Ihre 'Stunde' variieren und auf die Situation eingehen. Wenn zum Beispiel die Kinder gerade vom Turnen kommen, müssen Sie vielleicht zunächst die überschüssige Energie mit einem Spiel abbauen, ehe Sie mit der eigentlichen Aktivität anfangen können.

Sie finden in den Aktivitäten Standardspiele wie Memory, Quartett, Bingo, Gännespiel, Jakob sagt („*Simon says*“) und Kim. Für die Spielregeln und wie Sie selbst einfach solche Spiele bearbeiten und erstellen können, verweisen wir Sie gerne auf die CD.

# Einleitung

Wenn Sie fragen, wer anfängt, werden sich immer dieselben Kinder melden. Die eher scheuen Kinder möchten von Ihnen angesprochen werden. Sie können den Zufall bestimmen lassen, zum Beispiel mit einem kleinen Abzählvers.

- (Abzähl-)Verse und Lieder

Die Verse und Lieder sind – vornehm gesagt – Bestandteil des kulturellen Erbes eines Landes, die wir alle aus unserer Grundschulzeit kennen. *Komm Brüderlein tanz mit mir*. Wir haben vor allem diese 'bekannteren' und durch den Rhythmus leicht zu behaltenden Verse und Lieder ausgewählt, um bestimmte Sprachhandlungen zu präsentieren bzw. zu üben und um die Kinder mit den deutschen Lauten vertraut zu machen. Sollten Sie eine bestimmte Melodie dann doch nicht mehr wissen, finden Sie diese mit Eingabe des Titels in eine Suchmaschine im Internet bequem und mit Sicherheit.

Sie finden auf der CD einige Abzählverse, z.B. um Kinder per Zufall für ein Spiel, einen Dialog oder eine Aufgabe zu bestimmen. Es ist zudem ein praktisches Mittel, wenn Sie Schwierigkeiten mit Namen haben.

- Geschichten

Kinder werden von Fiktion sehr angesprochen, die für sie oft viel zugänglicher ist als die komplexe Realität. Beim Geschichtenerzählen können Kinder ihre gemeinsamen Erfahrungen erkennen und Sie die ganze Gruppe mit einbeziehen.

Es ist allerdings sehr schwer, Geschichten zu finden, die sowohl vom Inhalt als auch von der Sprache her der anderssprachigen Altersgruppe entspricht. Meistens ist es das eine oder das andere. Wir haben daher Geschichten ausgewählt, die die Kinder wahrscheinlich schon kennen. Beispiele sind *Raupe Nimmersatt* und *Rotkäppchen* (siehe *Farben 5* und *Tiere 6*) Das Hören von bekannten Geschichten in der Fremdsprache ist sehr geeignet, das Hörverständnis zu üben; die Kinder kennen bereits den Inhalt und wissen, worum es in der Geschichte geht.

Visuelle Unterstützung durch Bilder und Mimik/Gestik ist immer erforderlich. Siehe den nächsten Abschnitt und die CD.

## Arbeiten mit den Materialien-Medien

Wir haben die Materialien so zusammengestellt, dass Sie nicht auf die Anwesenheit von Hilfsmitteln angewiesen sind. Wenn diese anwesend sind, bieten sie Ihnen jedoch die Möglichkeit, die Aktivitäten zu variieren und zu erweitern. Sorgen Sie dafür, dass Sie immer Klebeband (oder etwas anders) zum Aufhängen der Piktogramme, Fotos und Kreide (oder Stifte) dabei haben. Beim Thema *Farben* geben wir dies im einzelnen an. Sehr praktisch ist es auch, wenn Sie im Unterrichtsraum über ausreichend Scheren, Papier, Kleber, Leim und anderen Bastelbedarf verfügen können.

Visuelle Unterstützung ist ein wesentlicher Bestandteil der Materialien, sowohl für das Hörverständnis als auch für das Sprechen. Mit dem Bildmaterial stellen Sie diese beiden Fertigkeiten in den Mittelpunkt, Lesen und Schreiben kommen erst später vor.

- Beachten Sie bei der Benutzung von Medien folgende Faustregel. Sie sind sich sicher, dass die Geräte funktionieren, wie sie funktionieren und alle Kinder die Aufnahme sehen bzw. hören können. Bei der Arbeit mit den Medien verlieren Sie also die Kinder nicht aus den Augen (Ohren). Sie kennen den Inhalt genau, die Aufnahme beginnt dort, wo sie anfangen sollte (zum richtigen Zeitpunkt) und Sie können schnell zu jedem gewünschten Teil zurückspulen. Sie haben eine Alternative, so dass Sie unabhängig von der Technik sind.

# Einleitung

- Bilder

Die Piktogramme wurden eigens angefertigt. Statt Piktogrammen können Sie Fotos aus deutschen Medien (Zeitungen, Zeitschriften, Websites u.dgl.) einsetzen.

Auf der CD finden Sie alle Piktogramme in zwei Formaten (A4-Format und klein), damit Sie damit im Plenum mit der ganzen Gruppe und in Kleingruppen arbeiten können. Sie können die Piktogramme auf der CD auch nach Bedarf bearbeiten.

Standardaktivitäten für das Hörverständnis sind:

- Richtige Reihenfolge. Sie verteilen vier Piktogramme und erzählen die Geschichte. Die Kinder ordnen die Bilder in der richtigen Reihenfolge.
- Das richtige Bild auswählen (z.B. in der Form von Bingo).
- Was gehört zusammen? Die Kinder ordnen zum Beispiel die Sportpiktogramme zur richtigen Person.

Sie können mit den Bildern nicht nur das Hörverständnis üben (sicherstellen, dass die Kinder die Sprache verstehen). Sie können damit auch sehr gut den Wortschatz und das Sprechen üben. Einige Standardaktivitäten dazu sind:

- Was ist es? Sie zeigen einen Teil eines Bildes (z.B. ein Tier) und die Kinder versuchen, das Tier zu raten (siehe Medien, OHP)
- Wo ist es? Sie zeigen einige Tierbilder und hängen diese rückwärts an die Tafel (unter den Nummern 1, 2, 3 und 4). Die Kinder raten, wo der Hund ist.
- Wer ist es? Sie zeigen ein Foto und die Kinder überlegen einige persönliche Angaben (Alter, Hobbys).
- Nacherzählen? Eine Nachfolgeaktivität für die richtige Reihenfolge. Die Kinder erzählen anhand der Bilder die Geschichte.

- Overheadprojektor (OHP)

In den Aktivitäten *Tiere 1* und *3* finden Sie ein schönes Beispiel für die Möglichkeiten des OHP. Wenn Sie dies eine Viertelstunde üben, beherrschen Sie die Technik schon perfekt. Sie können dies wiederum auf andere Aktivitäten übertragen, dazu müssen Sie nur die Piktogramme auf der CD als Folie ausdrucken.

- Video und/oder DVD

Bei einigen Aktivitäten schlagen wir Ihnen vor, Videoaufzeichnungen zu zeigen. Video ist natürlich ein hervorragendes Mittel, den Kindern Ihr Land zu zeigen, denn *A picture tells a thousand words*. Es gibt Informationsmaterialien in der Muttersprache der Kinder, aber Sie können auch deutschsprachige Videos einsetzen, die Sie (mit oder ohne Ton) für Hör-, Seh- oder Sprechübungen einsetzen können. Kinder schauen bekanntlich gerne fern und schlüpfen beim entsprechenden Angebot sofort in die Rolle des passiven TV-Verbrauchers. Das sollten Sie berücksichtigen, wenn Sie ein Video zeigen, und daher von vornherein Aufträge geben. Beispiele für Seh- und Höraufgaben wurden im Abschnitt Bilder erläutert (siehe oben).

- Audio (Kassette oder CD)

Bei einigen Aktivitäten schlagen wir Ihnen Hörmaterialien vor. Für Audio gilt dieselbe Faustregel wie für Video und OHP: Stellen Sie sicher, dass Sie wissen, wie es funktioniert, dass es funktioniert und alle Kinder die Aufnahme hören können. Ein gutes Beispiel für die Verwendung von Audioaufnahmen bietet *Tiere 2*.

Sie können ganz einfach die Piktogramme selbst bearbeiten oder Spiele und Arbeitsblätter erstellen. Auf der CD werden folgende Elemente erklärt:

- Arbeitsblätter bzw. Tabellen erstellen
- Bilder in Tabellen/Dateien einfügen
- Farbe der Piktogramme ändern
- im Internet Bilder suchen und speichern
- Spiele erstellen
- interessante Websites

**Arbeit mit den  
Materialien –  
do it your self**



# Einleitung

Natürlich können Sie auch selbst Fotos (Audio- und Videoaufzeichnungen) für Ihren Unterricht machen (wenn Sie entsprechend ausgerüstet sind).

**Bevor Sie anfangen** Sorgen Sie dafür, dass Sie rechtzeitig da sind, das heißt: vor den Kindern. Sie sind die Gastgeberin, die die Kinder empfängt. Versuchen Sie möglichst schnell die Namen zu lernen; machen Sie vorher ein Namensschildchen mit dem Vornamen. Der erste Eindruck ist entscheidend: Sie müssen die Kinder in den ersten Minuten fesseln. Dazu bieten die Aktivitäten eine große Auswahl in der Form von Ratespielen, zurückkehrenden Reimen und Liedern und einige Standardelemente wie Begrüßen und Sich Verabschieden. Sorgen Sie für klar erkennbare Muster und weichen Sie nicht all zuviel ab von dem, was den Kindern aus den anderen 'Fächern' vertraut ist.

Kinder haben viel Energie und sind schnell abgelenkt. Fangen Sie nicht an, bevor die Klasse still ist und versuchen Sie auf keinen Fall, lauter als die Kinder zu sprechen. Sie sprechen leise und verdeutlichen durch Mimik und Gestik, dass Sie anfangen möchten. Gehen Sie zu den Kindern, die die Unruhe verursachen. Geben Sie klare und kurze Hinweise, wenn nötig in der Muttersprache der Kinder. Ihre Körpersprache sollte unterstützen, was Sie sagen. Passen Sie Ihre Sprache bzw. Texte, Geschichten usw. an das Sprachniveau der Kinder an und stellen Sie sicher, dass Sie die Texte, Geschichten u.dgl. auswendig kennen. Benutzen Sie Bilder, die groß genug sind, um der ganzen Klasse zu zeigen (A4 oder Folie).

Sorgen Sie dafür, dass die Materialien in ausreichender Anzahl greifbar vorhanden sind und schauen Sie vorher, ob alle Hilfsmittel im Raum anwesend sind (OHP, Farbstifte, Klebeband, Scheren u.dgl.). Sorgen Sie vor allem dafür, dass es Ihnen Spaß macht.

Das wünschen wir Ihnen. Wir bedanken uns im Voraus für Anregungen und Anmerkungen. Bitte senden Sie dies an nachstehende Adresse:

Derk Sassen  
Talenacademie Nederland  
Boschstraat 45  
NL-6211 AT Maastricht

## 1 Rot, Grün, Blau, Gelb

<b>Titel</b>	Rot, Grün, Blau, Gelb
<b>Funktionen</b>	Sachen beschreiben und Fragen dazu stellen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Das ist rot.</li><li>- Ist das rot?</li></ul> Bestätigen/verneinen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ja</li><li>- Nein</li></ul> Sich vergewissern: <ul style="list-style-type: none"><li>- Wie bitte?</li><li>- Was ist das für eine Farbe?/ Wie heißt die Farbe?</li></ul> Begrüßen und verabschieden <ul style="list-style-type: none"><li>- Guten Morgen, guten Tag</li><li>- Tschüss</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Die Farben Rot, Grün, Blau, Gelb richtig, falsch Evt. die Zahlen von 1 bis 4
<b>Vorkenntnisse</b>	Evt. die Zahlen 1-4 in der Muttersprache
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fanny-Piktogramm (A4 oder als Folie)</li><li>• Farbkarten in A5 Rot, Grün, Gelb und Blau (für das <i>Regenbogenspiel</i>) x Anzahl Gruppen</li><li>• A4-Blatt mit 4 nummerierten Streifen (siehe <i>Regenbogenblatt</i>) x Anzahl Gruppen</li><li>• Klebeband (zum Aufhängen der Piktogramme oder Karten)</li><li>• Evt. OHP</li></ul>
<b>Guten...</b>	[Plenum] Sie begrüßen die Kinder und stellen sich vor: <i>Guten Morgen. Ich bin Frau/Herr...</i> Sie hängen das Fanny-Piktogramm so auf, dass die Kinder es immer wieder anschauen können. Sie stellen das kleine Gespenst vor: <i>Das ist Fanny, das kleine Gespenst. Es wird uns beim Lernen helfen. Fanny sagt z.B. Wie bitte? Was ist das?</i> Fanny ist fast ganz weiß, aber es liebt die Farben.
<b>Rot, Grün und Blau</b>	[Plenum] Sie tragen das Gedicht vor (siehe CD). Beim Vortragen der ersten und dritten Zeile zeigen Sie jeweils auf Gegenstände in der entsprechenden Farbe. Bei <i>keiner darf sie haben</i> machen Sie verneinende Bewegungen mit Zeigefinger und Kopf. Bei <i>sind meine Lieblingsfarben</i> drücken Sie die Gegenstände an sich und lassen Sie Ihre Stimme lieblich klingen. Beim nochmaligen Vortragen versuchen die Kinder die Farbnamen langsam mitzusprechen.
<b>Ich sehe was, was du nicht siehst</b>	[Plenum] Sie erklären das Spiel in der Muttersprache der Kinder (sollten sie es noch nicht kennen). <i>Ich sehe was, was du nicht siehst. Es ist rot.</i> Sie können Fanny mit einbeziehen. <i>Ja Fanny. Wie bitte? Was ist das?</i> Die Kinder raten (in ihrer Muttersprache) den Gegenstand, Sie antworten mit <i>ja</i> oder <i>nein</i> . Sie wiederholen das Spiel mit den anderen Farben.
<b>Farbenmemory</b>	[Plenum] Sie hängen die 4 Farbkarten mit der Rückseite an die Tafel (Wand). <i>Was ist das?</i> Die Kinder raten die Farbe. Sie drehen die Karte um. <i>Ja, richtig</i> oder <i>Nein, falsch</i> . Variante: Sie schicken ein Kind aus der Klasse. Ein anderes Kind versteckt eine Farbkarte unter dem Pullover. Das erste Kind wird zurückgerufen und muss jetzt die fehlende Farbe nennen.



<b>Regenbogenspiel</b>	<p>[Gruppe]</p> <p>Sie teilen die Klasse in Kleingruppen auf. Diese bekommen je 4 Farbkarten. Sie ziehen nun aus Ihrem Stapel eine Farbkarte ohne sie den Kindern zu zeigen. Sie nennen die Farbe <i>Das ist rot!</i> (2x) Die Kinder legen die rote Karte hin. Sie nennen die nächste Farbe. Die Kinder legen die Karten in der richtigen Reihenfolge nebeneinander, so dass ein kleiner Regenbogen entsteht. Eine Gruppe trägt die Lösung vor. Sie hängen die richtige Lösung an die Tafel.</p> <p>Variante (wenn die K. die Zahlen von 1 bis 5 in ihrer Muttersprache kennen): Jede Gruppe bekommt ein A4Blatt mit 4 nummerierten Streifen und 4 Farbkarten (Rot, Grün, Gelb und Blau). Beim Austeilen der Karten zählen Sie laut. Sie nennen dann eine Zahl und eine Farbe, die Kinder legen die entsprechende Farbkarte in den richtigen Streifen. Zunächst spielen Sie das Spiel in der einfachen Reihenfolge, also von 1 bis 4. Eine Gruppe trägt die Lösung vor. Danach wiederholen Sie das Spiel und mischen die Zahlen (3 = rot, 2 = blau usw.).</p>
<b>Tschüss</b>	Sie verabschieden die Klasse. <i>Tschüss. Bis ...</i>
<b>Tipp</b>	<i>Umgebung 1</i>
	<h2>2 Das kleine Blau</h2>
<b>Titel</b>	Das kleine Blau
<b>Funktionen</b>	<p>Sachen beschreiben und Fragen dazu stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Das ist rot</li><li>- Was ist das für eine Farbe?</li><li>- Ist das rot?</li></ul> <p>Sich vergewissern:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Wie bitte?</li><li>- Was ist das für eine Farbe?</li></ul> <p>Begrüßen und verabschieden</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guten Morgen, guten Tag</li><li>- Tschüss</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Die Farben aus <i>Farben 1</i> , Lila und Orange Evt. Zahlen 1 bis 6
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Farben 1</i> Evt. Zahlen 1 bis 6
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kurzgeschichte <i>Das kleine Blau und das kleine Gelb</i> (siehe CD)</li><li>• Durchsichtiges Material (Seidenpapier, Plastikfolie) in den Farben Rot, Blau und Gelb x Anzahl Kinder</li><li>• Farbkarten aus <i>Farben 1</i> + Lila und Orange x Anzahl Gruppen (siehe <i>Farbenbingo</i>)</li><li>• Blättchen (x Gruppen, siehe <i>Farbenbingo</i>)</li><li>• Klebeband (zum Aufhängen der Karten/Bilder)</li><li>• evt. Würfel und Regenbogenblatt mit 6 Reihen (siehe <i>Farben 1</i>)</li></ul>
<b>Guten...</b>	[Plenum] Sie begrüßen die Kinder.

# Farben

- Das kleine Blau und das kleine Gelb** [Plenum]  
Sie erzählen die Geschichte (siehe CD). *Das kleine Blau spielt alleine* (Sie halten das Papier in der Hand und bewegen es hin und her) *Gelb spielt auch alleine* (Sie halten das gelbe Papier in der anderen Hand und bewegen es) *Blau und Gelb treffen sich!* (Die Farben begrüßen sich, fragen nach dem Namen, laufen zusammen, drehen sich im Kreis ohne zu überlappen.) *Sie werden Freunde* (die Farbblätter werden nun langsam übereinandergelegt). *Was wird das für eine Farbe?* Sie legen Blau und Gelb übereinander. *Blau und Gelb wird Grün.*
- [Einzel]  
Sie geben jedem Kind ein blaues und ein gelbes Stück Seidenpapier oder Plastikfolie. Sie wiederholen die Geschichte, die Kinder versuchen, Ihnen nachzumachen.
- Farbexperiment** [Gruppen]  
Sie spielen die Geschichte mit anderen Farben. *Rot und Gelb, Rot und Blau ... werden Freunde. Was passiert jetzt?* Die Kinder raten die Farbe (in der Muttersprache). Sie wiederholen auf Deutsch. Folgende Farbkombination sind möglich: Blau + Gelb = Grün, Blau + Rot = Lila, Rot + Gelb = Orange.
- Farbenbingo** [Gruppen]  
Sie teilen die Klasse in Kleingruppen auf. Sie erklären das Spiel in der Muttersprache der Kinder (wenn sie es nicht schon kennen). Die Gruppen erhalten die 2 neuen Farbkarten zusammen mit den 4 bekannten Farben. Sie ziehen nun aus Ihrem Stapel eine Farbe, die die Kinder nicht sehen können. *Es ist Orange.* (Sie können Fanny wieder einbeziehen, siehe *Farben 1.*) Die Gruppen legen ein Blättchen auf die Farbe. Wenn alle Farben bedeckt sind, ist es Bingo.
- Regenbogenspiel** [Gruppen]  
Das Regenbogenspiel aus *Farben 1* mit 6 Farben. Sie teilen die Klasse in Kleingruppen auf. Die Gruppen bekommen 6 Farbkarten. Sie ziehen aus Ihrem Stapel eine Farbkarte (ohne dass die Kinder die Farbe sehen) und nennen die Farbe. Die Kinder legen die Karten in der richtigen Reihenfolge nebeneinander, so dass ein Regenbogen entsteht. Eine Gruppe soll die Lösung vortragen. Sie hängen die richtige Lösung an die Tafel.
- Variante: Siehe *Farben 1, Regenbogenspiel*
- Tschüss** [Plenum]  
Sie verabschieden die Klasse. *Tschüss. Bis ..*
- Tipp** *Kleidung 1*

## 3 Apfel, Banane, Kirsche, Kiwi

<b>Titel</b>	Apfel, Banane, Kirsche, Kiwi
<b>Funktionen</b>	Sachen beschreiben und Fragen dazu stellen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Das ist grün</li><li>- Ist das grün?</li></ul> Bestätigen/verneinen <ul style="list-style-type: none"><li>- Ja</li><li>- Nein</li></ul> Stellung nehmen <ul style="list-style-type: none"><li>- Ich weiß es nicht</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	<i>Farben 1 + 2</i>
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Farben 1 + 2</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Obst: Apfel, Banane, Apfelsine, Kiwi (evt. Pflaume, Kirsche, Erdbeere, Traube)</li><li>• 4 Filmdöschen (oder andere kleine Dosen) mit Fruchtstückchen</li><li>• Piktogramme Obst x Anzahl Gruppen</li><li>• Farbmobil (siehe <i>Familie 1</i>)</li><li>• Farbstifte, Klebeband, Faden</li></ul>
<b>Guten ...</b>	[Plenum] Sie begrüßen die Klasse.
<b>Was ist das?</b>	[Plenum] Sie haben ein Obstkörbchen mit folgenden Früchten unter einem Tuch versteckt: einen Apfel, eine Banane, eine Kirsche (oder Erdbeere), eine Apfelsine, eine Kiwi. Die Kinder sollen raten, was unter dem Tuch versteckt ist, indem sie ertasten und fühlen dürfen. Sie entfernen das Tuch: ein Obstkorb.
<b>Geschmacksdosen</b>	[Plenum] Sie haben vier Dosen mit Apfel-, Bananen-, Kirschen- und Kiwistücken vorbereitet. Sie können auch andere Früchte oder Säfte nehmen; wenn Sie Säfte nehmen, sollten Sie für ausreichend Strohhalme sorgen (jedes Kind einen). Die Kinder dürfen von jeder Sorte probieren und sollen die Obstsorte erraten. Sie wiederholen die Namen der 4 Früchte in Deutsch.
<b>Riechdöschen</b>	Sie haben vier Riechdöschen (Filmdöschen) vorbereitet. In jedem Riechdöschen befinden sich Apfel-, Bananen-, Kirschen- und Kiwistücke. Die Kinder riechen an jedem Döschen und erraten, um welche Frucht es sich handelt. Sie wiederholen die Namen der 4 Früchte auf Deutsch.
<b>Farben-Obstgedicht</b>	[Plenum] Sie tragen das Gedicht (siehe CD) mit viel Gestik vor. Sie fordern ein Kind auf, die Frucht zu zeigen, die Sie in der letzten Zeile erwähnen. Sie wiederholen das für die anderen Früchte.
<b>Farbmobil</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Sie zeigen das Farbmobil (siehe <i>Familie 1</i> ). Statt der Personen benutzen Sie die Obst-Piktogramme. Jede Gruppe bastelt ein Farbmobil. Sie verteilen die Piktogramme und sorgen dafür, dass jede Gruppe ausreichend Farbstifte hat. Die Kinder sollen die Piktogramme in der richtigen Farbe anmalen. Sie gehen herum und fragen nach den Farben und Früchten. Die Kinder können evt. auch selber die Früchte malen (dann verteilen Sie leere Blätter).
<b>Tipp</b>	<i>Essen und trinken 1</i>

## 4 Die Maus und ihre Freunde

<b>Titel</b>	Die Maus und ihre Freunde
<b>Funktionen</b>	Sachen beschreiben und Fragen dazu stellen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Das ist braun</li><li>- Ist das braun?</li></ul> Bestätigen/verneinen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ja, das ist .. (richtig)</li><li>- Nein, das ist nicht .. (falsch)</li></ul> Begrüßen und verabschieden: <ul style="list-style-type: none"><li>- Hallo</li><li>- Tschüss</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Die Farben aus <i>Farben 1+ 2</i> und braun, schwarz, weiß Die Tiere Maus, Katze, Pferd, Hund
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Farben 1 + 2</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tierpiktogramme in A4: Maus (orange), Katze (schwarz), Pferd (weiß), Hund (braun)</li><li>• Tierpiktogramme in A4 schwarz-weiß x Anzahl Kinder</li><li>• Evt. Handpuppe (Maus, Katze, Hund, Pferd)</li><li>• Tierpiktogramme klein und Farbkarten x Anzahl Kinder (siehe <i>Farben 1 +2</i>)</li><li>• Klebeband (zum Aufhängen der Bilder)</li></ul>
<b>Die Maus und ihre Freunde</b>	[Plenum] Sie begrüßen die Kinder mit der Handpuppe (oder dem Piktogramm) und stellen das Tier und seine Freunde anhand der Handpuppe vor. Sie zeigen beim Vorstellen die Tierpiktogramme, die Kinder hören zu.
<b>Ich sehe was, was du nicht siehst</b>	Plenum Sie hängen die Tierbilder auf. <i>Ich sehe was, was du nicht siehst. Es ist schwarz!</i> Die Kinder erraten das Tier. Sie bestätigen bzw. verneinen mit dem Satz <i>Ja richtig, es ist die Katze</i> oder <i>Nein falsch, es ist nicht die Katze</i> .
<b>Tiermalerei</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Sie fragen die Kinder, welches Tier sie malen möchten. Die Kinder bekommen eine Kopie des Tierpiktogramms und malen das Bild aus. Die Kinder wählen selbst eine Farbe aus.
<b>Farbenbingo</b>	[Gruppen] Sie teilen die Klasse in Kleingruppen auf. Sie sammeln alle Bilder ein, mischen sie und verteilen drei an jede Gruppe. Sie ziehen aus einem Stapel Farben und Tiere (rot und Katze zum Beispiel). <i>Die Katze ist rot</i> . Die Gruppe, die dieses Bild hat, dreht es um. Die erste Gruppe, die alle Bilder umgedreht hat, ruft Bingo und hat gewonnen.
<b>Platzwechsel</b>	[Plenum] Bei diesem Spiel sitzen alle Kinder bis auf eines im Kreis (auf Stühlen). Ein Kind steht in der Mitte. Alle Kinder bekommen ein Farbkärtchen (jede Farbe gibt es 3 oder 4x). Das Kind in der Mitte ruft eine Farbe <i>Rot!</i> Alle Kinder mit roten Kärtchen müssen sich schnell einen anderen Stuhl suchen. Zur gleichen Zeit versucht das Kind in der Mitte, auch einen Sitzplatz zu finden. Wer übrig bleibt, kommt in die Mitte und ruft eine andere Farbe.
<b>Tschüss. Bis ...</b>	[Plenum] Sie verabschieden die Klasse.
<b>Tipp</b>	<i>Tiere 1</i> . Die Sendung mit der Maus (siehe CD)



## 6 Meine Lieblingsfarbe ist rot

<b>Titel</b>	Meine Lieblingsfarbe ist rot
<b>Funktionen</b>	<i>Farben 1 - 5</i>
<b>Wortschatz</b>	<i>Farben 1 - 5</i>
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Farben 1 - 5</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Durchsichtige (transparente) Farbpapierstücke (siehe <i>Farben 2</i>)</li><li>• Tierpiktogramme (<i>Farben 4</i>)</li><li>• Zeitschriften</li><li>• Schere, Kleber, A4-Blätter x Anzahl Kinder</li><li>• Obst (<i>Farben 4</i>)</li><li>• Klebestreifen</li><li>• Farbenquartett (siehe CD, Spiele)</li></ul>
<b>Farben mischen</b>	[Gruppen] Sie teilen die Klasse in Kleingruppen auf. Jede Gruppe bekommt durchsichtige, transparente Papierstücke in den Farben Blau, Rot und Gelb. <i>Welche Farben können wir machen?</i> Grün (Gelb und Blau), Orange (Gelb und Rot) und Lila (Rot und Blau). Sie gehen herum, helfen und stellen die Frage. Sollten die Kinder in ihrer Muttersprache antworten, wiederholen Sie auf Deutsch.
<b>Nimmersatt</b>	Anhand der Bilder aus dem Buch (siehe CD und <i>Farben 5</i> ) oder der Obstbilder und Farbkarten wiederholen Sie die Farben und Früchte. <i>Was ist die Raupe Nimmersatt?</i>
<b>Meine Lieblingsfarbe</b>	[Gruppen] Fragen Sie die Kinder nach ihrer Lieblingsfarbe. <i>Ich mag Rot. Und du? Welche Farbe magst du?</i> Greifen Sie die Tiere aus <i>Farben 4</i> auf. <i>Ich mag Hunde. Und du? Welches Tier magst du? Welche Farbe hat der Hund?</i> (Diese Frage können Sie auch Fanny stellen)  Geben Sie jedem Kind ein A4-Blatt und verteilen Sie Zeitschriften. Jedes Kind schneidet Gegenstände in seiner Lieblingsfarbe aus und klebt sie auf das Blatt. Sie hängen die Blätter auf.
<b>Farbenquartett</b>	[Gruppen] Sie erklären die Spielregeln (siehe CD, Spiele). <i>Hast du Rot?</i>
<b>Obst-Gedicht</b>	Wiederholung von <i>Farben 3</i> und Verabschiedung der Klasse.
<b>Tipp</b>	<i>Familie 1</i>



## 1 Das Familienmobil

<b>Titel</b>	Das Familienmobil
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen über die Familie: <ul style="list-style-type: none"><li>- Das ist mein(e) ....</li><li>- Sie/er heißt .....</li><li>- Wie heißt sie/er?</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Familienmitglieder: Vater, Mutter (Mama), Bruder, Schwester, Großvater (Opa), Großmutter (Oma)
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Farben 1</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ihre Familienfotos</li><li>• Ihr Familienmobil</li><li>• Personenpiktogramme in A4</li><li>• Material für das Familienmobil (Papier A4 (evt. vorgezeichnet mit Kästchen und Mitgliedsnamen wie Opa, Vater usw.), Scheren, Farbstifte, Kleber/Tesafilm, Faden)</li><li>• x Anzahl Gruppen</li><li>• Piktogramme der Familie Thom A4 x Anzahl Gruppen</li></ul>
<b>Guten Morgen</b>	[Plenum] Sie begrüßen die Klasse. Siehe <i>Farben 1</i> .
<b>Dies ist meine Familie</b>	[Plenum] Zeigen Sie den Kindern Ihre Familienfotos (Großeltern, Eltern, Kinder). Stellen Sie die Mitglieder vor. Sie benutzen die Vornamen.  <i>Schau! Das ist meine Oma/mein Opa. Sie/er heißt ...</i> <i>Das ist mein Vater/meine Mutter. Er/sie heißt...</i> <i>Das ist meine Schwester/mein Bruder. Er/sie heißt ...</i> <i>Das bin ich. Ich heiße ...</i>
<b>Das Familienmobil</b>	[Plenum] Sie hängen das Familienmobil auf. Sie können dies auch an die Tafel schreiben (evt. mit Fotos). Sie benutzen Namenskärtchen und verbinden die Kärtchen mit einem Faden. Beispiel: <pre>graph TD; M1[Marlies] --- M2[Christel]; J1[Johann] --- J2[Hans]; M2 --- M3[Martin]; M2 --- M4["[Ihr Vorname]"]; J2 --- J3[Simone];</pre>
	Sie stellen noch einmal Ihre Familie vor. <i>Dies ist meine Oma. Sie heißt Marlies.</i> Anschließend drehen Sie die Kärtchen um (oder verdecken den Namen) und fragen <i>Wie heißt meine Oma?</i> Das machen Sie für einige Kärtchen.
<b>Die Familie Thom</b>	[Plenum] Sie hängen die Piktogramme der Familie Thom auf (Opa und Oma, Vater und Mutter, Bruder und Schwester). Sie geben den Familienmitgliedern nach eigener Wahl Namen (Bruder heißt Tom und die Schwester Fanny, siehe <i>Farben 1</i> ). Sie wiederholen die letzte Aktivität (Familienmobil).

## Das Thom-Mobil

[Gruppen]

Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt ein Blatt mit den Piktogrammen der Familie Thom. Die Kinder schneiden die Piktogramme aus und kleben sie auf ein Blatt (Stammbaum) oder erstellen selbst ein Gespenstermobil. Evt. können die Kinder die Piktogramme anmalen. Sie gehen durch die Klasse und wiederholen die Fragen *Wie heißt Opa Thom? Wie heißt die Schwester von ...?* Sie können auch persönliche Fragen stellen, z.B. *Hast du eine Schwester? Wie heißt sie?* Die Stammbäume werden ausgestellt.

## 2 Die Familie Thom

### Titel

Die Familie Thom

### Funktionen

Erzählen und Fragen stellen über die Familie:

- Das ist mein(e) ....
- Sie/er heißt .....
- Wie heißt sie/er?

Bestätigen/verneinen:

- ja/nein

### Wortschatz

Familienmitglieder: Vater (Papa), Mutter (Mama), Bruder, Schwester, Großvater (Opa), Großmutter (Oma)

### Vorkenntnisse

*Familie 1, Farben 4*

### Materialien

- Gespenster-Mobile
- Gespensterquartett (siehe CDE, Spiele)

### BUH!

[Plenum]

Sie haben die Mobile, die die Kinder gemacht haben (siehe *Familie 1*) in der Klasse ausgestellt. Sie stellen sich bei einem Mobil auf und erzählen die kleine Geschichte (siehe CD). Das Buh des Vaters sprechen Sie laut, das der Mutter etwas weniger laut, das der kleinen Fanny ganz leise. Anschließend fragen Sie z.B. *Was macht Opa Thom? Was macht Vater Thom? Was macht Fanny?*



### Das Gespensterquartett [Gruppen]

Sie machen 4er- oder 3er-Gruppen. Jede Gruppe bekommt ein Satz des Gespensterquartetts (siehe CD, Spiele). Sie können ein Spiel mit Farben oder einfach mit Familienmitgliedern erstellen. Sie spielen das Spiel mit einer Gruppe vor. *Hast du Oma Schwarz?* Die Antwort lautet ja oder nein. Danach lassen Sie die Gruppen spielen.

### Das Interview

[Gruppen]

Die Kinder bleiben in den Gruppen. Sie stellen folgende Frage; Sie können diese Frage mit den Antworten an die Tafel schreiben. *Hast du*

- *einen Bruder?*
- *eine Schwester?*
- *einen Großvater (Opa)?*
- *eine Großmutter (Oma)?*

Die Kinder antworten mit ja oder nein. Lautet die Antwort ja, stellen Sie die Frage *Wie heißt sie/er?*

Sie wiederholen: *Sie/er hat einen Bruder (eine Schwester, eine Oma). Sie/er heißt .....*

[Gruppen]

Sie verteilen die Gruppen in Paare. Die Kinder machen ein Interview nach obenstehendem Beispiel.

## 3 Wie alt bist du?

<b>Titel</b>	Wie alt bist du?
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen über die Familie (Alter): <ul style="list-style-type: none"><li>- Ich bin....</li><li>- Mein Bruder/meine Schwester ist ...</li><li>- Wie alt bist du?</li><li>- Wie alt ist deine Schwester / dein Bruder?</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Zählwörter1 – 10
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Familie 1 + 2</i> Evt. <i>Farben 1 + 2</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramm Fanny (10x)</li><li>• Piktogramm Geburtstag (A4)</li><li>• Piktogramme Personen (Martin, Simone)</li></ul>
<b>Buh</b>	[Plenum] Sie wiederholen die Geschichte aus <i>Familie 2</i> , aber fordern die Kinder auf, das Buh zu sagen.
<b>Zehn kleine Gespenster</b>	[Plenum] Sie zeichnen in der Mitte der Tafel eine Mauer. Fragen Sie die Kinder, was Sie gezeichnet haben. Sie wiederholen das Wort auf Deutsch. Sie hängen dann 10 x das Piktogramm von Fanny über der Mauer. Sie singen bzw. tragen vor auf der Melodie von 10 kleine Negerlein:  <i>10 kleine Fannys, die saßen auf einer Mauer, 1 fiel herunter, da waren es nur noch 9</i>  Sie entfernen ein Bild und wiederholen das Lied bis 1.  Sie wiederholen das Lied, aber lassen die Schüler die letzte Zahl ergänzen (9, 8, 7 usw.).
<b>Fanny ist 7</b>	[Plenum] Sie hängen das Piktogramm von Fanny und das Piktogramm Geburtstage an die Tafel. Sie schreiben neben Fanny ihr Alter (eine Zahl – das Alter der Kinder). Sie erzählen, wie alt Fanny ist. <i>Fanny ist 7. Wie alt ist Fanny? Sie ist 7.</i> Sie hängen 2 Kinderpiktogramme (von Martin und Simone) auf und wiederholen die Aktivität.
<b>Wie alt ist ..?</b>	[Gruppen] Sie machen Kleingruppen. Sie entfernen bzw. bedecken die Zahl und fragen <i>Wie alt ist ...? Wie alt ist seine Schwester?</i> Die Gruppen schreiben die Zahl. Sie prüfen die Antworten, indem Sie einigen Kindern die Fragen stellen.
<b>Wie alt bist du?</b>	[Plenum] Anschließend stellen Sie einigen Kindern die Frage <i>Wie alt bist du?</i> Die Kinder antworten mit der Zahl oder mit einem ganzen Satz. Sie wiederholen <i>Du bist ...</i>
<b>Kettenspiel</b>	[Plenum] Sie gehen durch die Klasse und fragen einige Kinder nach ihrem Alter. Anschließend stellt ein Kind diese Frage seinem Nachbarn, der antwortet und die Frage an einen an deren Nachbarn weitergibt. (Siehe CD, Spiele)

## 4 Am Samstag schwimme ich

<b>Titel</b>	Am Samstag schwimme ich
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen über Hobbys: <ul style="list-style-type: none"><li>- Was machst du am ...</li><li>- Was macht sie/er am ....?</li><li>- Ich ... am ...</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Die Wochentage Die Aktivitäten (auch abhängig von den Hobbys der Kinder): Fußball spielen, Tanzen, Zeichnen, Singen, Radfahren, Schwimmen, Lesen Nummer
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Familie 1 + 2 + 3</i> Evt. <i>Farben 4</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Evt. deutscher Kalender mit den Tagen auf Deutsch</li><li>• Evt. Namenskärtchen in A5 mit den Wochentagen</li><li>• Piktogramme Martin in A4</li><li>• Aktivitäten Piktogramme in A4</li><li>• Aktivitätenblatt x Anzahl Kinder (siehe <i>Wochenplan</i>)</li><li>• Evt. Farbkreide</li></ul>
<b>Guten... Hallo</b>	[Plenum] Sie begrüßen die Klasse und hängen den Kalender auf.
<b>Wochentage</b>	[Plenum] Sie hängen die Namenskärtchen der Wochentage an die Tafel mit einer Zahl davor (Sie können natürlich auch einfach die Tage schreiben). 1 Samstag 2 Montag 3 Dienstag usw. Sie sagen dazu: <i>1 ist Sonntag, 2 ist Montag, 3 ist Dienstag ...</i> Sie entfernen dann die Kärtchen (oder decken den Tag ab) und fragen <i>Was ist Nummer 1?</i> Die Kinder antworten Sonntag. Sie hängen das Kärtchen wieder dazu. Sie erfragen so alle Nummern in beliebiger Reihenfolge.  Variante: Sie können die Zahlen durch Farben ersetzen und so die Farben wiederholen. Sie machen dann mit Farbkreide einen Punkt.
<b>Hobbybingo &amp; Theater</b>	Sie können diese Aktivitäten (siehe <i>Familie 6</i> ) zur Einübung der Aktivitäten einfügen.
<b>Ich schwimme am Sonntag</b>	Sie hängen das Piktogramm von Martin auf (der Junge). Sie hängen zu den Tagen die Aktivitäten. <i>Was mache ich am Sonntag? Schwimmen. Ich schwimme am Sonntag. Was mache ich am Montag? Radfahren. Ich fahre Rad.</i> Usw.  Sie entfernen eine Aktivität und fragen <i>Was mache ich am Sonntag?</i> Die Kinder antworten mit dem Infinitiv (wahrscheinlich) und Sie wiederholen <i>Schwimmen. Ich schwimme am Sonntag.</i>  Sie stellen einigen Kindern die Frage. [Name] <i>Was machst du am Sonntag?</i>

## Der Wochenplan

[Gruppen]

Jedes Kind bekommt ein Blatt A4 mit den Wochentagen. Die Kinder wählen 2 Tage. Dort zeichnen sie, was sie tun. Sie gehen durch die Klasse und stellen die Frage *Was machst du am Montag/Dienstag?* Abschließend können einige Kinder erzählen.

Tag	Aktivität
Sonntag	
Montag	
Dienstag	
Mittwoch	
Donnerstag	
Freitag	
Samstag	

## Tipp

Die Aktivitäten sind auch Thema von *Familie 6. Lied Am Montag ...* (CD).

## 5 Hurra!

## Titel

Hurra!

## Funktionen

Jemandem etwas anbieten und danken:

- Bitte sehr!
- Danke schön!

Jemandem gratulieren:

- Alles Gute!
- Viel Glück!
- Herzlichen Glückwunsch!

## Wortschatz

Geburtstag, Kuchen, Geschenk, Party

## Vorkenntnisse

*Familie 3*

## Materialien

- Piktogramme Fanny, Tom, Vater und Mutter Thom (oder Martin usw.) in A4
- Piktogramm Geburtstagkuchen in A4
- Evt. Luftballons/Girlanden
- Geburtstagkarten
- Geschenke (z.B. Uhr, Tierbuch, Farbstifte)
- Geschenkpapier, Scheren, Farbstifte
- A5 x Anzahl Kinder

## Alles Gute und viel Glück

[Plenum]

Sie hängen den Geburtstagkuchen an die Tafel (evt. mit Luftballons und Girlanden) und Fanny. Sie erzählen, dass Fanny Geburtstag hat und 8 Jahre alt geworden ist. Sie schreiben neben Fanny eine 8. Sie erzählen, dass man in Deutschland ein Lied für das Geburtstagkind singt. Sie singen das Lied *Alles Gute und viel Glück* und zeigen auf Fanny (oder ein Kind, das Geburtstag hat).

## Geburtstagkuchen

[Plenum]

Sie zeigen den Kindern die Geburtstagkarte(n), die Fanny bekommen hat mit dem Text *Herzlichen Glückwunsch* (bzw. *Alles Gute und Viel Glück*). Die Schüler wiederholen *Herzlichen Glückwunsch Fanny*.



## **Fannys Geburtstag**

[Plenum]

Sie erzählen über Fannys Geburtstag. Sie legen die Geschenke auf den Tisch. *Uhr, Buch, Farbstifte*. Sie lesen den Text zu Fannys Geburtstag (siehe CD). Die Kinder hören zu und beantworten die Frage, von wem Fanny das Geschenk bekommt. Sie hängen die Piktogramme der Familie Thom auf und fragen die Schüler, zu welchem Bild welches Geschenk passt.

## **Gratulieren und schenken**

[Gruppen]

Sie bilden 3 Gruppen. Jede Gruppe bekommt ein Geschenk. Sie spielen zunächst mit einem der Kinder, danach ist jede Gruppe an der Reihe. *Herzlichen Glückwunsch.... Ich habe ein Geschenk. Bitte. .... Dankeschön.*

[Plenum]

Die Kinder erzählen in ihrer Muttersprache, was sie Fanny schenken möchten.

## **Geburtstagkarten basteln**

[Gruppen]

Jedes Kind bekommt ein A5 Blatt. Sie malen die Karte an und schreiben ihren Namen.



## **Alles Gute und viel Glück**

Sie wiederholen das Lied.



## 6 Was magst du?

<b>Titel</b>	Was magst du?
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen über Hobbys: <ul style="list-style-type: none"><li>- Was machst du?</li><li>- Ich fahre Rad/schwimme/zeichne/usw.</li></ul> Sagen, was man (nicht) mag: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ich mag schwimmen (nicht)</li></ul> Jemanden vorstellen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Das ist..</li><li>- Sie/er ist ... (Jahre alt)</li><li>- Sie/er mag...</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Die Aktivitäten (auch abhängig von den Hobbys der Kinder): Fußball spielen, Tanzen, Zeichnen, Singen, Radfahren, Schwimmen, Lesen
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Familie 4</i> Evt. <i>Tiere 6</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Personenpiktogramme in A4</li><li>• Aktivitätenpiktogramme in A4 und klein x Anzahl Kinder</li><li>• Smileys (froh, traurig) x Anzahl Kinder</li><li>• Spielsteine x Anzahl Gruppen (Kärtchen oder irgendetwas zum Abdecken der Piktogramme)</li><li>• Evt. deutsche Sportzeitschriften</li><li>• A4 Personenbeschreibung x Anzahl Kinder</li></ul>
<b>Hobbys</b>	[Plenum] Sie hängen die Personenpiktogramme auf (Opa, Oma, Vater, Mutter, Martin und Simone). Sie müssen nicht unbedingt alle Piktogramme benutzen, Sie können Vater oder Mutter weglassen. Sie hängen dazu die Aktivitätenpiktogramme und fragen die Kinder, was nach ihrer Ansicht zusammengehört? Sie machen 2 vor. Sie benutzen die sie/er-Form. Wenn alle Aktivitäten zugeordnet sind, fragen Sie <i>Wer spielt Fußball?</i> Die Kinder antworten <i>Vater (spielt Fußball)</i> . Sie stellen anschließend der Klasse diese Frage. Wahrscheinlich antworten die Kinder <i>Ich (spielt Fußball)</i> . Sie wiederholen die Antwort in der richtigen Form. <i>Ich spiele Fußball</i> .
<b>Hobbybingo</b>	[Gruppen] Sie bilden Dreier-Gruppen. Jede Gruppe hat 7 Aktivitätenpiktogramme. Sie ziehen aus einem Stapel von 9 Piktogrammen ein Piktogramm und benennen die Aktivität. Die Gruppen drehen das Bild um bzw. legen ein Spielstein auf das entsprechende Bild. Wer alle Bilder umgedreht oder belegt hat, ruft Bingo.
<b>Theater</b>	[Plenum] Die Aktivitätenpiktogramme liegen gestapelt auf einem Tisch. Ein Kind kommt nach vorne und zieht ein Bild. Sie zeigen dem Kind das Bild. Das Kind stellt die Aktivität ohne Worte dar, die anderen Kinder raten, welche Aktivität dargestellt wird.
<b>Klassenumfrage: Was magst du (nicht)?</b>	[Gruppen] Sie hängen die beiden Smileys zu der Familie. <i>Vater mag Fußball. Mutter mag Fußball nicht</i> . Sie bilden Paare und geben jedem Kind die Aktivitätenbilder und den beiden Smileys. Die Kinder befragen sich gegenseitig <i>Magst du Fußball?</i> Der Partner antwortet mit ja oder nein. Der Fragesteller legt die Aktivität zum passenden Smiley. Sie schreiben alle Aktivitäten nacheinander an die Tafel. Wenn alle fertig sind, stellen Sie die Frage <i>Wer mag Fußball?</i> Ein Kind kommt nach vorne an die Tafel und macht die richtige Anzahl Striche. Nachher schauen Sie zusammen mit den Kindern, welche Aktivität die meisten Stimmen erhalten hat.

## Personen beschreibung

[Plenum]  
Die Schüler bekommen ein A4-Blatt für die Personenbeschreibung.

Name:
Alter:
[Smiley froh]
[Smiley traurig]

Bei der Frage, was die Kinder mögen oder nicht mögen, können die Schüler schreiben, Piktogramme benutzen oder Bilder aus Zeitschriften suchen.

[Plenum]  
Wenn jeder fertig ist, werden die Beschreibungen besprochen. Sie machen zwei vor.  
*Das ist .... Sie ist ..... Sie mag.... (nicht).*

## Tipp

Sie können die Schüler auch Beschreibungen von bekannten Personen aus Zeitschriften usw. erstellen lassen.

## 7 Ich mag...

## Titel

Ich mag ...

## Funktionen

Sagen, was man selber oder jemand anders mag:  
- Ich mag ... (nicht)  
- Vater mag ... (nicht).

## Wortschatz

Siehe 6

## Vorkenntnisse

*Familie 6*  
*Tiere 6*

## Materialien

- Aktivitätenpiktogramme (siehe *Familie 6*) in A4 und klein x Anzahl Gruppen
- Thom-Piktogramme x Anzahl Gruppen
- Evt. Piktogramme Essen und Trinken und Tiere
- Smileys in A4 (froh und traurig)
- Gänsespiel x Anzahl Gruppen, Würfel und Spielsteine
- Evt. Sportzeitschriften

## Ich mag ...

[Plenum]  
Die Kinder kennen die Redewendung *Ich mag ... (nicht)* (siehe *Familie 6* und *Tiere 6*).

## Und du?

[Plenum]  
Stellen Sie die Fragen wie *Magst du schwimmen? Magst du singen?* Zeigen Sie die entsprechenden Bilder und ordnen Sie sie den Smileys zu. Das kann auch ein Kind übernehmen. Sie können auch Bilder aus *Essen und Trinken 1 + 2* benutzen.

## Komische Familie...

[Gruppen]  
Sie machen Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt die Piktogramme mit den Aktivitäten (oder *Essen und Trinken* bzw. *Tiere*) und der Thom-Familie. Die Kinder sollen sich ausdenken, was die Familie mag und nicht mag. Die Kinder sollen ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Geben Sie ein Beispiel. *Vater Thom mag - Milch*. Jede Gruppe berichtet anschließend.

**Gänsepiel** [Gruppen]  
Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe spielt das Gänsepiel. Erklären Sie das Spiel in der Muttersprache der Kinder. Verdeutlichen Sie die deutschen Begriffe *Würfeln. Wie viel? Richtig. Falsch.* Falls jemand auf ein Fragezeichen kommt, nimmt er von beiden Stapeln ein Personen- und Aktivitätenpiktogramm und bildet einen Satz: *Opa Thom mag malen.* Ist die Antwort richtig, darf er weiter. Sonst muss er warten (Spielregeln auf der CD, *Spiele*).

**Was kannst du noch mehr?** [Gruppen]  
Die Kinder können in Zeitschriften andere Aktivitäten ausschneiden und an das Spiel hinzufügen.

**Tipp** Erzählen Sie über beliebte Sportarten in Deutschland. Zeigen Sie Fotos oder Videoaufnahmen (siehe CD, Video).

## 8 Meine Mutter ist Fernfahrer

**Titel** Meine Mutter ist Fernfahrer

**Funktionen** Informieren / Fragen stellen zum Beruf der Eltern:  
- Meine Mutter ist ...  
- Was ist deine Mutter?  
Sagen, was man werden möchte:  
- Was möchtest du werden?  
- Ich möchte .... werden  
Bestätigen/verneinen:  
- Ja/nein

**Wortschatz** Die Berufe: Fahrer / Koch/ Arzt/ Feuerwehrmann / Pilot / Sänger / Polizist / Lehrer/in / Astronaut / Erfinder / Schauspieler

**Vorkenntnisse** *Familie 1+ 2*  
*Kleidung 3 +5*  
*Umgebung 3*

**Materialien** Piktogramme Berufe in A4 und klein x Anzahl Kinder

**Was möchtest du werden?** [Plenum]  
Erzählen Sie über Ihren Beruf und den Ihrer Verwandten. Wählen Sie dafür eines der Piktogramme. Dann folgt ein Gespräch über das, was die Kinder werden möchten (natürlich in ihrer Muttersprache). Die Kinder können sich einen Beruf aus den Piktogrammen auswählen, Sie wiederholen den Beruf auf Deutsch. *Fahrer.*

**Wer ist ....?** [Plenum]  
Geben Sie jedem Kind ein Bild mit dem gewählten Beruf und fragen Sie anschließend *Wer ist ... (Beruf)?* Das Kind, das den Beruf hat, antwortet *Ich.*

**Berufe** [Plenum]  
Zeigen Sie 5 Bilder und lassen Sie die Kinder einen Beruf wählen (indem Sie fragen, was Sie werden möchten). *Was möchtest du werden?* Sie wiederholen den Beruf zwei Mal auf Deutsch. *Ich möchte .... werden.*

**Meine Mutter ist ...  
Mein Vater ist ...** *Was ist dein Vater / deine Mutter?* Schreiben Sie die Berufe an die Tafel. Achtung: Es ist oft sehr schwer, die Berufe zu übersetzen. Wählen Sie daher einfache Bezeichnungen.

**Was bin ich?** Nehmen Sie ein Bild und halten Sie es vor sich. Versuchen Sie, den Beruf durch Fragen zu erraten. Beispiel: *Kann ich gut kochen?* Die Kinder antworten nur mit nein oder ja. *Bin ich ein ...?* Die Kinder antworten.

**Tipp** Zeigen Sie Fotos von Berufen aus Deutschland, bei denen man eine Uniform trägt und vergleichen Sie diese mit den Uniformen im Heimatland der Kinder. *Was ist anders und was ist gleich?*

## 9 Ich möchte später ...

**Titel** Ich möchte später ....

**Funktionen** Informieren über was man später werden möchte:  
- ich möchte ..... werden

**Wortschatz** Die Berufe (siehe *Familie 8*)  
Super, furchtbar (siehe *Kleidung 10*)

**Vorkenntnisse** *Familie 8*  
*Kleidung 10*  
*Essen und Trinken 7*

**Materialien**

- Siehe *Familie 8*
- Ihr Foto
- Text oder Kassette mit Interview
- Piktogramme Berufe x Anzahl Gruppen
- Evt. Zeitschriften (Boulevard, Jugend), Scheren, Leim, Papier

**Mein Traumberuf** [Plenum]  
Geben Sie den Kindern 5 Beruf-Piktogramme. Lesen Sie einen Text (oder spielen Sie eine Kassette), in dem Kinder erzählen, was sie später werden möchten.

*Ich bin... (Name)*  
*Ich bin ...Jahre alt (Alter)*  
*Ich wohne in ... (Land)*  
*Ich mag ... / Ich kann gut ...*  
*Ich möchte später ... werden (Beruf)*

*Was möchte ...später werden?* Die Kinder zeigen das Bild mit dem richtigen Beruf. Die Kinder brauchen die Piktogramme für eine spätere Aktivität.

**Wer ist es?** [Plenum]  
Zeigen Sie ein Foto von sich (an die Tafel heften). Ergänzen Sie zusammen mit den Kindern die Beschreibung. Achtung: Die Kinder kennen die Zahlen über 20 noch nicht (siehe *Essen und Trinken 7*)

*Ich bin... (Name)*  
*Ich bin ...Jahre alt (Alter)*  
*Ich wohne in ... (Land)*  
*Ich mag ... / Ich kann gut ...*  
*Ich bin ... (Beruf)*

**Berufe Top-5** [Gruppen]  
Die Kinder ordnen die Berufe zu einem Top-5. Jede Gruppe ordnet die Berufe von super (1) bis hin zu furchtbar (5) (siehe *Kleidung 10*). Anschließend stellen die Gruppen die Ergebnisse vor. Sie schreiben die Punkte in eine Tabelle an der Tafel. Eines der Kinder zählt anschließend die Punktezahl für die 5 Berufe.

**Berufe raten** [Plenum]  
(Siehe *Familie 8*) Sie stellen einen Beruf dar (ohne Worte), die Kinder raten den Beruf. Danach spielt eines der Kinder einen Beruf (Sie zeigen ihm vorher das entsprechende Bild).

**Tipp** [Gruppen]  
In Gruppen erstellen die Kinder eine Collage einer berühmten Person und machen dazu eine Personenbeschreibung.

## ***10 Wann haben deine Verwandten Geburtstag?***

**Titel** Wann haben deine Verwandten Geburtstag?

**Funktionen** Erzählen und Fragen stellen über Geburtstage:  
- Wann hast du Geburtstag? Wann hat ..... Geburtstag?  
- Ich habe im ..... Geburtstag  
- Mein/e ..... hat am ... Geburtstag  
Stellung nehmen:  
- Ich weiß nicht

**Wortschatz** Geburtstag / Geburtstagskalender / Geburtstagslied  
Onkel, Tante, Cousin, Cousine, Nefte, Nichte  
Die Zahlen bis 31  
Die Monate

**Vorkenntnisse** *Familie 5*  
*Kleidung 9*  
*Essen und Trinken 7*

**Materialien**

- Kalender mit den Geburtstagen
- Piktogramm Geburtstagskuchen in A4
- Arbeitsblatt Geburtstagskalender x Anzahl Kinder
- Evt. Malstifte

**Der Geburtstagskalender** [Plenum]  
Zeigen Sie den Kindern einen ausgefüllten Geburtstagskalender. *Schau, [...] hat Geburtstag im ... (Monat). Ich habe am ... (Datum) Geburtstag. Hurra! Kennt ihr ein Geburtstagslied?* (Siehe *Familie 5*)

Sie führen die Begriffe Onkel, Tante, Cousin, Cousine, Nefte und Nichte mit einem Stammbaum an der Tafel ein.

**Die Monate** [Plenum]  
Zeigen Sie auf dem großen Kalender Januar und fragen Sie *Wer hat im Januar Geburtstag? ... hat im Januar Geburtstag.* Machen Sie das auch mit den anderen Monaten.

**Roboter** [Plenum]  
Drei Kinder kommen nach vorne. Sie flüstern ihnen einen Monat ins Ohr. *Du bist ...* Erklären Sie den anderen Kindern, dass diese Kinder jetzt Roboter sind. *Wenn man ihnen einen Finger auf den Kopf legt, sagen sie ihren Namen (der Monat).* Sie versuchen es, die drei Kinder sagen ihren Namen. Jemand in der Klasse ordnet sie in die richtige (zeitliche Reihenfolge). Sie können das Spiel mit mehreren Kindern und Monaten spielen.

Sie wiederholen dieses Spiel mit den Zahlen 21 bis 31. Sie zählen zunächst vor und rufen anschließend die Roboter nach vorne.

## Die Verwandten

[Plenum]

Zeigen Sie auf dem Geburtstagskalender die Daten. *Meine Mutter hat am ... Geburtstag. Meine Schwester hat am ... Geburtstag.* Fragen Sie die Kinder, wann ihre Verwandten Geburtstag haben. Die Kinder werden wahrscheinlich mit einfachem Datum antworten (2. November) oder auch in der Muttersprache, Sie wiederholen auf Deutsch.

## Bastle deinen Geburtstagskalender

[Gruppen]

Erklären Sie den Geburtstagskalender mit den Geburtstagen von Verwandten und Freunden. Die Kinder schreiben 5 Geburtstage auf.

Name	Hat Geburtstag am

Sie gehen durch die Klasse und fragen nach den Geburtstagen. Evt. können die Kinder das Blatt anmalen.

## Kettenspiel

[Plenum]

Frage an ein Kind. *Wann hat deine (Mutter, Schwester, usw..) Geburtstag?* Das Kind antwortet und gibt die Frage mit einem anderen Verwandten weiter *Wann hat deine/n .. Geburtstag?* Ganz wichtig: Weisen Sie auf die mögliche Antwort hin *Ich weiß nicht!*

## 11 Alles Gute

### Titel

Alles Gute

### Funktionen

Jemandem etwas wünschen (mündlich, schriftlich)

- Ich wünsche dir alles Gute!
- Herzlichen Glückwunsch!
- Frohes Fest!

### Wortschatz

Neujahr, Weihnachten, Ostern

### Vorkenntnisse

*Familie 4 + 5*

### Materialien

- Feiertagskarten (Weihnachten, Neujahr)
- Geburtstagkarte (siehe *Familie 5*)
- (Kassette) Lieder (siehe CD)
- A5 weißes Papppapier (1 x Anzahl Kinder)
- Buntstifte

## Feiertage

[Plenum]

Erzählen Sie den Kindern, dass Sie eine Karte bekommen haben. Zeigen Sie die Karte und fragen Sie, ob die Kinder wissen, aus welchem Anlass (Feiertag) die Karte geschickt wurde. Die Kinder antworten in ihrer Muttersprache, Sie wiederholen auf Deutsch.

Zeigen Sie auch anderssprachige Karten, die in Deutschland üblich sind (z.B. Happy Birthday).



**Wünsche** [Plenum]  
Einige Karten mit einer deutlichen Abbildung stehen auf einem Tisch, so dass alle Kinder die Karten sehen können. Sie sagen den Wunsch, die Kinder ordnen dem Wunsch die Karte zu. *Frohe Weihnachten! Alles Gute zum Neuen Jahr! Alles Gute! Herzlichen Glückwunsch! (Happy birthday!)* Schreiben Sie die Feiertage an die Tafel!

**Lieder** [Plenum]  
Lassen Sie die Kinder einige Lieder hören und den Feiertagen zuordnen.

**Wünsche** [Plenum]  
Zeigen Sie eine der Karten und fragen Sie nach dem Wunsch.

**Eine Karte basteln** [Gruppen]  
Die Kinder basteln selbst eine Karte. Wählen Sie zusammen mit ihnen die Gelegenheit (z.B. Opas Geburtstag). Helfen Sie den Kindern bei dem Text. Beispiel:

*Lieber Opa!*

*Herzlichen Glückwunsch zu deinem Geburtstag!*

*Dein(e) .....*

## 12 Muttertag, Vatertag

**Titel** Muttertag, Vatertag

**Funktionen** Erzählen über Mutter- und Vatertag:  
- Am Vatertag mache ich / machen wir .....

- Am Muttertag bekommt Mama...
- Wir schenken ihr/ihm .....

**Wortschatz** kochen, bügeln, putzen, Fenster putzen, Betten machen

**Vorkenntnisse** *Familie 6*  
*Umgebung 11*

**Materialien**

- Piktogramme Haushaltsaktivitäten in A4 (siehe Wortschatz)
- Piktogramme Familie Thom in A4 (oder die ‚normalen‘ Personenpiktogramme (von Martin und Simone)
- Smileys (traurig/froh)
- Zeitschriften / Kataloge mit Geschenkartikeln.

**Was macht Vater / Mutter?** [Plenum]  
Sie haben einige Piktogramme an die Tafel geheftet. Sie fragen, wer in der Familie Thom was macht? Die Kinder antworten in der Muttersprache, Sie wiederholen auf Deutsch. Sie ordnen die Bilder zu.

**Muttertag / Vatertag** [Plenum]  
Sie erklären Muttertag und Vatertag in Deutschland. Dann machen die Eltern, wozu sie Lust haben. Auch Papa und Mama Thom brauchen nichts zu tun, wozu sie keine Lust haben. Es ist ein echter Feiertag. Fragen Sie: *Was macht Vater Thom nicht? Was macht Mutter Thom nicht? Und was machen sie auf jeden Fall an diesen Tagen?*

[Plenum]

Sie schreiben an die Tafel eine Einteilung des Muttertags mit den Zeiten. Sie erzählen über Mama Thom. Sie machen daraus einen schönen verrückten Tag, zum Beispiel:

*Heute ist Muttertag . Mama Thom steht um 11.00 Uhr auf.  
Die Kinder haben die Fenster geputzt.  
Sie essen um 11.00 Uhr. Dann kommen die Geschenke um 12.30 Uhr.  
Um 14.00 Uhr spielt Mama Thom Fußball.  
Um 16.00 Uhr...*

## **Geschenke**

[Gruppen]

Sie machen Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt eine Zeitschrift mit Geschenkartikeln. Die Gruppen entscheiden, was sie Mama Thom zum Muttertag schenken möchten (siehe weiter *Essen und Trinken 11*). *Wir schenken ihr...*

## **Tipp**

Muttertag ist am 2. Sonntag im Mai. Vatertag wird in Europa an unterschiedlichen Daten gefeiert.

## 1 Ich wohne in Deutschland

<b>Titel</b>	Ich wohne in Deutschland
<b>Funktionen</b>	Sagen und fragen wo man/einer wohnt (Land, Ort): <ul style="list-style-type: none"><li>- Wo wohnst du?</li><li>- Wohnst du in ...?</li><li>- Ich wohne in .....</li></ul> Begrüßen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Hallo</li><li>- Guten Tag</li></ul> Bestätigen/verneinen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ja/nein</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Die Ländernamen Deutschland, Belgien, Holland und Frankreich Die Begrüßungen Hallo und Guten Tag / Morgen (siehe <i>Farben 1</i> )
<b>Vorkenntnisse</b>	Einige Erdkunde-Kenntnisse in der Muttersprache. Evt. <i>Familie 1</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fahnenpiktogramme Deutschland, Belgien, Frankreich und Holland in A4 und klein x Anzahl Kinder</li><li>• Atlas</li><li>• Piktogramm (vorzugsweise Foto) Haus (A4)</li><li>• Piktogramme von Personen (A4) oder (vorzugsweise) Fotos von Personen</li><li>• Fanny (A4)</li></ul>
<b>In Deutschland ....</b>	[Plenum] Zeigen Sie das Bild des Hauses und ordnen Sie dem Bild die entsprechende Fahne zu. <i>Ein Haus in Deutschland</i> . Zeigen Sie auf einer Karte, wo Deutschland liegt.
<b>Ich wohne in Deutschland</b>	[Plenum] Zeigen Sie die deutsche Fahne und sagen Sie <i>Hallo, ich wohne in Deutschland</i> . Fragen Sie die Kinder, wo sie wohnen. Sie hängen die Fahne des Landes auf. <i>Wo wohnst du?</i> Sie wiederholen die Antwort auf Deutsch. <i>In ... Du wohnst in .....</i>
<b>Und wo wohnst du?</b>	[Plenum] Nehmen Sie eine Fahne und sagen Sie <i>Ich bin ...und ich wohne in in...Deutschland</i> . Sie hängen andere Fahnen auf und zeigen einige Personenbilder. <i>Hallo. Ich bin Vater Sassen. Ich wohne in Holland. Ich bin Murat, ich wohne in Frankreich. Hallo, ich bin Nicole. Ich wohne in Belgien</i> .  Rufen Sie einige Kinder nach vorne, die sich so mit einem Fähnchen vorstellen. Anschließend wählt jedes Kind ein Fähnchen. Die Kinder gehen durch die Klasse und stellen sich gegenseitig vor. Die Namen können sie selbst wählen oder den bekanntesten Namen benutzen. Sie könnten den Kindern einen deutschen (nicht folkloristischen) Namen geben, vorzugsweise die deutsche Variante des eigenen Namens.  [Plenum] Zeigen Sie auf der Karte Deutschlands ihre Heimatstadt. <i>Ich wohne in Deutschland. Ich wohne in .....</i> Zeigen Sie danach eine Karte des Heimatlandes der Kinder. Und du. <i>Wo wohnst du?</i>
<b>Und Fanny?</b>	[Plenum] Sie stellen Fanny vor (siehe <i>Farben 1</i> ), falls die Kinder sie noch nicht kennen und fragen <i>Wo wohnt Fanny?</i> Die Kinder antworten evt. in der Muttersprache, Sie wiederholen auf Deutsch.
<b>Tipp</b>	Anhand dieser Lektion können Sie die Farben (der Fahnen) aus <i>Farben 1 + 2 + 4</i> besprechen. In <i>Umgebung 7</i> gehen wir auf die anderen deutschsprachigen Länder ein.

## 2 Schau, das ist meine Schule

<b>Titel</b>	Schau, das ist meine Schule
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen über Schule: <ul style="list-style-type: none"><li>- Dort ist das Klassenzimmer</li><li>- Wo ist die Toilette?</li></ul> Angeben und fragen, wo jemand oder etwas ist: <ul style="list-style-type: none"><li>- Dort ist die Lehrerin</li><li>- Wo ist die Lehrerin?</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Schule, Klassenzimmer, Lehrerzimmer, Flur, Schulhof, Aula, Toilette, Lehrerin/ Lehrer, Kind
<b>Vorkenntnisse</b>	Die Kinder sollten wissen, wer Fanny ist
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundriss Schule (evt. für OHP) in A4 x Anzahl Kinder</li><li>• Piktogramme Lehrerin und Lehrer in A4 und klein x Anzahl Kinder</li><li>• Fanny (A4 und x Anzahl Kinder)</li><li>• Piktogramme Martin, Simone x Anzahl Kinder</li><li>• Evt. OHP</li></ul>
<b>Meine Schule</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt einen Grundriss mit den Bildern Lehrer, Lehrerin, Kinder und Fanny.

die Schule

1 das Klassenzimmer	2 die Aula		4 das Lehrerzimmer	5 der Schulhof
1 der Flur				
1 das Klassenzimmer	3 Toiletten Mädchen	4 Toiletten Jungs		

Sie zeigen den Grundriss (OHP oder an der Tafel). Sie beschreiben die Schule. *Schau, ich zeige euch meine Schule. Dort ist das Klassenzimmer. Usw.*

<b>Wo ist ... ?</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe hat den Grundriss. Sie gehen durch die Klasse und beschreiben noch einmal die Schule. Sie stellen den Kindern Fragen. <i>Wo ist ...? Zeige es mir.</i>
<b>An die richtige Stelle legen</b>	[Gruppen] Sie hängen die Personenbilder auf. <i>Dies ist ... Dies sind..</i> Auch die Gruppen haben die Bilder von Lehrer, Lehrerin, Schülern und Fanny. Sie beschreiben noch einmal die Schule und sagen, wo die Personen sich befinden. Die Gruppen versuchen, die Personen an die richtige Stelle zu legen.
<b>Wo ist der Lehrer?</b>	[Gruppen] Sie bilden Paare. A und B sitzen mit den Rücken zueinander und haben die Bilder und den Grundriss. B beschreibt, wo sich die Personen auf seinem Grundriss befinden. <i>Der Lehrer ist auf dem Schulhof. Die Kinder sind auf dem Schulhof.</i> A legt die Personen an die richtige Stelle, zusammen kontrollieren Sie das Ergebnis.

# Umgebung

## **Fanny zaubert**

[Plenum]

Sie erzählen in der Muttersprache der Kinder, dass Fanny nachts in der Schule war und alles verzaubert hat. Jeder ist jetzt irgendwo anders. *Wo ist die Lehrerin? Wo sind die Mädchen?*

## **Tipp**

Die Kinder besprechen in der Muttersprache, was sie von ihrer Schule Ihren Kindern oder Verwandten zeigen möchten. Sie machen Fotos der Personen und Räume. Wenn die Fotos fertig sind, können die Kinder die Fotos in ein Heft kleben und von Ihnen gemachte Unterschriften dazukleben. *Das ist die Lehrerin ... Das ist... ... Dort ist ...* Die Kinder können das Heft vorstellen. Evt. das Lied *Die Schule ist ein großes Haus* (siehe CD)

## **3 Wo wohnst du?**

### **Titel**

Wo wohnst du?

### **Funktionen**

Erzählen und fragen, wo man wohnt:

- Ich wohne in ...
- Wo wohnst du?
- Wohnst du in ... ?
- Ich wohne ...

Sagen was man möchte:

- Ich möchte ...

### **Wortschatz**

Haus, Wohnung, Schloss, Bauernhof, Boot, Mühle

### **Vorkenntnisse**

*Familie 1*

### **Materialien**

- Piktogramme Haus, Bauernhof, Wohnung, Boot, Mühle, Schloss in A4 und klein x Anzahl Gruppen (Sie könnten für die Gebäude auch Fotos aus Zeitschriften benutzen)
- Personenpiktogramme in A4 (Familie von Simone und Martin) und klein x Anzahl Gruppen
- Fanny (A4)
- Tabelle mit 5 Namen und Ortsnamen x Anzahl Gruppen
- Evt. Kataloge oder Zeitschriften zum Thema Wohnen
- A4 mit Buntstiften x Anzahl Gruppen

### **Wer wohnt wo?**

[Plenum]

Hängen Sie die Personenbilder auf (Piktogramme oder Fotos). Hängen Sie die Gebäudebilder auf (Piktogramme oder Fotos) und lassen Sie die Kinder in der Muttersprache raten, wo die Personen wohnen. Sie wiederholen die Antworten auf Deutsch. Fassen Sie auf Deutsch zusammen. *Sie/er wohnt in ...* Ordnen Sie die Personen den Gebäuden zu.

### **Wer gehört wohin?**

[Gruppen]

Sie bilden Kleingruppen und geben den Gruppen die Gebäudebilder. Sie wiederholen die Zusammenfassung aus der letzten Aktivität und bitten die Kinder das Gebäude zu zeigen.

### **Wer wohnt wo?**

[Gruppen]

Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt die Bilder der Personen und der Gebäude. Sie erzählen, wer wo wohnt. Die Kinder legen die Personen zum richtigen Gebäude.

# Umgebung

## Wo wohnst du?

[Plenum]

Fragen Sie die Kinder, ob sie in einem Haus oder in einer Wohnung wohnen (Bauernhof usw. nur, wenn dies eine Möglichkeit ist). Die Kinder antworten mit Ja oder Nein.

## Traumhaus

[Gruppen]

Sie bilden Kleingruppen. Die Kinder wählen ein Traumhaus, indem sie eines der Gebäudebilder wählen oder aus einem Katalog bzw. einer Zeitschrift ausschneiden. Sie erzählen zunächst, dass Sie gerne in ... wohnen möchten. *Ich möchte in .. wohnen.* Anschließend gehen Sie die durch den Raum und stellen den Kindern die Frage *Wo möchtest du wohnen?*

## Und wo wohnen sie?

[Gruppen]

Sie bilden Kleingruppen. Die Gruppen bekommen eine Tabelle mit Namen und Ortsnamen. Sie lassen evt. auf einer Kassette Kinder hören, die erzählen, wo sie wohnen. Die Gruppen verbinden den Namen mit dem Ortsnamen. Variante: Die Gruppen wählen aus einer Liste mit Ortsnamen den Wohnort Fannys. *Wo wohnt Fanny?*

Laura	Berlin
Eric	Hamburg
Martin	München
Fanny	[Ortsname der Schüler]
Sebastian	Köln

## Tipp

Die Kinder malen das Gespensterhaus von Fanny.

## 4 Die Sendung mit der Maus

### Titel

Die Sendung mit der Maus

### Funktionen

Erzählen und fragen, wo jemand/etwas ist:

- Dort ist ....
- Wo ist ...
- Ist sie/er ...?
- Sie/er ist ...

### Wortschatz

Die Präpositionen auf, unter, vor, hinter, in  
Stuhl, Tafel, Tisch

### Vorkenntnisse

*Farben 4*  
Evt. *Tiere 1 + 2*  
Evt. *Essen und Trinken 2*

### Materialien

- Stückchen Käse
- Piktogramm Maus in A4 (oder Handpuppe)

### Die Sendung mit der Maus

[Plenum]

Sie begrüßen die Kinder mit der Handpuppe (oder dem Piktogramm) der Maus. Sie halten der Maus ein Stückchen Käse vor den Mund. *Hmmm, lecker.* Sie legen das Stückchen Käse auf einen Stuhl oder Tisch und stellen die Frage *Wo ist die Maus?* Sie legen das Bild bzw. die Puppe auf den Stuhl. *Dort auf dem Stuhl.*

# Umgebung

**Wo ist die Maus?** Sie stellen den Kindern die Frage, wo die Maus ist, indem Sie das Stückchen Käse woanders hinlegen. *Auf dem Stuhl, unter dem Stuhl?* Sie lassen die Kinder in der Muttersprache antworten, Sie wiederholen die Antworten auf Deutsch. Sie verlegen das Stückchen Käse wieder und fragen *Wo ist die Maus? Dort, unter dem Stuhl.* Sie wiederholen dies mit den Präpositionen hinter und vor. Die Präposition 'in' üben Sie mit den Kindern, indem Sie die Maus das Stückchen Käse essen lassen (Sie lassen es unter der Puppe oder dem Bild verschwinden. Die Maus kann dann wieder von der Katze gegessen werden usw. (Siehe *Tiere 1 + 2*)

Sie können mit der Puppe bzw. dem Piktogramm und dem Stückchen Käse die Aktivität auch mit Gegenständen im Raum variieren (*unter dem Tisch, vor der Tafel, auf dem Stuhl, in dem Schrank*).

**Jakob sagt ...** Abschließend machen Sie ein Bewegungsspiel (siehe CD, *Spiele*). *Jakob sagt: auf dem Stuhl.*

## 5 Wo ist ...?

**Titel** Wo ist ... ?

**Funktionen** Erzählen wo jemand/etwas ist:  
- Auf dem/der ....  
- Hinter dem/der ...

**Wortschatz** Siehe *Familie 4*

**Vorkenntnisse** *Umgebung 2 + 3 + 4*

**Materialien**

- Grundriss und Personenbilder aus *Umgebung 2*
- Gebäudebilder aus *Umgebung 3*
- Fanny klein x Anzahl Gruppen

**Die Sendung mit der Maus** [Plenum]  
Sie wiederholen die Aktivität *Die Sendung mit der Maus* aus *Umgebung 4*. Sie begrüßen die Kinder also wieder mit der Handpuppe (oder dem Piktogramm) der Maus und dem Stückchen Käse. Sie hängen die Gebäudebilder aus *Umgebung 3* auf und halten das Stückchen Käse dazu. *Wo ist die Maus?* Die Kinder antworten auf Deutsch oder in ihrer Muttersprache, Sie wiederholen auf Deutsch. Die Maus kann sich in, auf, unter, vor und unter dem Gebäude befinden.

**Jakob sagt: Mach doch mit?** [Plenum]  
Spielen Sie das Spiel (siehe CD, *Spiele*) mit den Präpositionen auf, unter, vor und unter. *Jakob sagt: Vor dem Stuhl.* Spielen Sie das Spiel auch mit dem Tisch.

**Wer ist wo?** [Gruppen]  
Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe hat den Grundriss der Schule, die Personenbilder (siehe *Umgebung 2*) und Fanny. Erzählen Sie, wo sich die Personen befinden, die Gruppen legen die Personen an die richtige Stelle. Sie können die Position per Zufall bestimmen, Fanny kann natürlich überall sein, so dass alle Präpositionen geübt werden können. Sie können natürlich auch die Kinder bestimmen lassen, wo sich wer befindet.



## 6 Wer wohnt wo?

<b>Titel</b>	Wer wohnt wo?
<b>Funktionen</b>	Erzählen und fragen, wo jemand wohnt oder ist: <ul style="list-style-type: none"><li>- Wo wohnt er/sie?</li><li>- Wo ist er?</li><li>- Er/sie wohnt in ...</li><li>- Sie/er ist in ...</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Haus, Wohnung, Schloss, Bauernhof, Boot, Mühle
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Umgebung 5</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gebäude in A 4 (oder Fotos)</li><li>• Personen in A4 (oder Fotos)</li><li>• Mo Monster (A4 - siehe <i>Körper 5</i>)</li><li>• Grundriss Schule (siehe <i>Umgebung 2 + 5</i>)</li></ul>
<b>Wer / was ist das?</b>	[Plenum] Sie legen die Gebäude- und Personenbilder vor sich auf den Tisch. Die Kinder kommen nach vorne und hängen ein Personen- und Gebäudebild an die Tafel und erzählen, wer wo wohnt. Evt. wiederholen Sie auf Deutsch.
<b>Mo Monster</b>	[Plenum] Stellen Sie Fragen zu den Personen <i>Wo wohnt der Lehrer? Wo wohnt er?</i> Sie wiederholen auf Deutsch (sollten die Kinder in ihrer Muttersprache antworten. Stellen Sie Mo Monster vor! <i>Wo wohnt Mo Monster?</i>
<b>Zur Schule</b>	[Gruppen] <i>Mo Monster geht zur Schule.</i> Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe hat den Grundriss der Schule. Sie hängen den Grundriss an die Tafel. Jede Gruppe erzählt, wo sich die Personen befinden und Sie hängen die Personen an die richtige Stelle. Sie spielen, dass Sie es nicht gut verstanden haben. <i>Mo Monster im Lehrerzimmer? Will er die Lehrer essen?</i>

## 7 Die Länder

<b>Titel</b>	Die Länder
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen über den Wohnort (Land, Stadt, Dorf usw.): <ul style="list-style-type: none"><li>- Wo wohnst du?</li><li>- Ich wohne in .....</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Die Ländernamen (Belgien, Deutschland, Frankreich, Holland, Österreich, Schweiz) Die Namen von Hauptstädten
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Umgebung 3, Familie 1, Farben 1 + 2</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Atlas</li><li>• Fähnchen von Deutschland, Schweiz, Österreich und ...</li><li>• Namenskärtchen mit Städtenamen x Anzahl Gruppen und Fotos dieser Städte</li><li>• Gänsepiel x Anzahl Gruppen (Würfel, Spielsteine)</li><li>• Personenbilder</li></ul>
<b>Wo wohnt mein Bruder?</b>	[Plenum] Zeichnen Sie eine Karte der deutschsprachigen Länder an die Tafel. Erzählen Sie, wo Ihr Bruder lebt. <i>Er wohnt in ....</i> Zeichnen Sie eine Karte des Heimatlandes der Kinder. <i>Du wohnst in ...</i> Hängen (bzw. malen) Sie das Fähnchen dazu.
<b>Die Fahnen</b>	[Plenum] Mit Hilfe der Fahnen, die Sie an die Tafel heften bzw. malen, können Sie die deutschsprachigen Länder vorstellen. <i>Dies ist die Schweiz. Dies ist Österreich. Dies ist Deutschland.</i> Beschreiben Sie die Farben und fragen Sie die Kinder, welches Land zu diesen Farben gehört. Stellen Sie die Frage <i>Du wohnst in... Wo möchtest du gerne wohnen?</i> Sie wiederholen die Antworten auf Deutsch, wenn die Kinder in der Muttersprache antworten. Schreiben Sie die Länder auf. (Sollte eines der Kinder Deutschland nennen, antworten Sie <i>Ach, dort wohnt mein Bruder/Freund(in) auch</i> ).
<b>Der Wohnort</b>	[Gruppen] Sie bilden Paare. Sie zeichnen anschließend in die Karte (siehe erste Aktivität) die Stadt ein und erzählen, dass dort Ihr Bruder wohnt. <i>Er wohnt in Berlin.</i> Zeigen Sie Fotos von Berlin, Wien und Bern. <i>Berlin ist die Hauptstadt von Deutschland.</i> Ergänzen Sie die Städte mit einigen deutschen Städten aus <i>Umgebung 3</i> . Sie hängen die Personenbilder auf. Verteilen Sie einige Städtenamenskärtchen an die Paare und stellen Sie die Frage, wo die Personen wohnen. Die Kinder behalten die Kärtchen für die nächste Aktivität.
<b>Kettenspiel</b>	[Gruppen] Stellen Sie einem Kind die Frage <i>Wo wohnst du?</i> Das Kind schaut auf sein Kärtchen und antwortet. <i>Ich wohne in Köln.</i> Das Kind stellt einem anderen Kind die Frage <i>Und du, wo wohnst du?</i> Usw. Das gleiche Spiel können Sie mit Ländernamen spielen. (Siehe CD, Kettenspiel)
<b>Gänsepiel</b>	Sie bilden Kleingruppen. Das Ländergänsepiel. Sie können einige Fragen erstellen wie z.B. <i>Was ist die Hauptstadt der Schweiz. Nenne eine Stadt in Österreich. Aus welchem Land kommt</i> [eine berühmte Person/Marke]. Sie müssen beim Leseverständnis helfen.
<b>Tipp</b>	Erklären Sie, dass Deutsch nicht nur in Deutschland gesprochen wird, sondern auch in der Schweiz und Österreich. Bei der Schweiz zeichnen Sie eine Karte mit den drei Sprachgebieten. Sie können auch Fotos von bekannten Gebäuden/Produkten aus diesen Ländern zeigen, die leicht im Internet zu finden sind (siehe CD, Websites). <i>Wer weiß, in welchem Land dieses Gebäude steht.</i> Beziehen Sie auch andere Länder mit ein (vielleicht auch Herkunftsländer der Kinder).

## 8 Ich wohne in einem ....

<b>Titel</b>	Ich wohne in einem ...
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen zur Wohnsituation: <ul style="list-style-type: none"><li>- Wohnst du in einem großen/kleinen Haus?</li><li>- Ich wohne in einem ...</li><li>- Sie/er wohnt in einem ...</li></ul> Sagen was man möchte: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ich möchte ...</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Haus, Wohnung, Schloss, Bauernhof, Boot, Mühle groß, klein, arm, reich
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Farben 1 + 2 + 4</i> <i>Umgebung 6</i> Evt. <i>Körper 4 + Tiere 6</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme Riese und Zwerg (A4)</li><li>• Fotos Personen</li><li>• Piktogramme Gebäude (vorzugsweise Farbfotos von 'armen' und 'reichen' Häusern: Wohnung, Palast bzw. Schloss - A4)</li><li>• Fotos von armen und reichen Menschen, z.B. durch die Zuordnung von bestimmten Sachen (Krone, Yacht, usw.)</li></ul>
<b>Wo wohnst du?</b>	[Plenum] Sie hängen die unterschiedlichen Gebäude an die Tafel (Schloss, Haus, Wohnung, Bauernhof, Mühle, Boot). Fragen Sie die Kinder, ob sie noch wissen, wo Fanny und die anderen Personen wohnen (Lehrer/-in usw.). Fragen Sie die Kinder, ob Sie in einem Haus oder einer Wohnung wohnen (andere Gebäude wie z.B. Bauernhof kommen wahrscheinlich nicht in Frage). Die Kinder antworten mit nein oder ja. Sie zeigen ein Bild von einem Schloss und erzählen, wo Sie gerne wohnen möchten. Jedes Kind wählt sich aus den Bildern, die Sie an die Tafel geheftet haben, sein 'Traumhaus' aus. <i>Wo möchtest du gerne wohnen? In einem ...</i>
<b>Klein / groß</b>	[Plenum] Sie hängen die Piktogramme des Riesen und Zwergs auf und stellen die Frage, wo sie wohnen. <i>Wo wohnt er?</i> Die Kinder antworten evt. in der Muttersprache, Sie wiederholen auf Deutsch und verwenden die Wörter groß und klein. <i>Wo wohnt er? In einem großen Haus? Und er? In einem kleinen Haus.</i>  Variante: Häuser aus unterschiedlichen Ländern und Fotos von Personen aus unterschiedlichen Ländern. Wer wohnt möglicherweise wo? Foto einer Frau mit Krone, Foto eines Bauern, Foto eines Kapitäns usw. Fragen Sie auch, ob das Haus groß oder klein ist.
<b>Häuser, Schlösser</b>	[Plenum] Sie machen diese Aktivität mit arm und reich. Die Kinder raten, welche Leute dort wohnen. <i>Arm oder reich?</i>
<b>Richtig - falsch</b>	[Plenum] Sie spielen gegen die Klasse. Sie zeigen einige Fotos von Häusern in unterschiedlicher Größe und Farbe und legen Sie auf einen Stapel. Sie bitten ein Kind nach vorne, das ein Foto aus dem Stapel nimmt, ohne es Ihnen zu zeigen. Sie raten, was für ein Haus es ist (klein, arm). Wenn Sie richtig geraten haben, geht der Punkt an Sie, sonst an die Klasse.
<b>Das Nachhauselied</b>	Sie finden das Lied auf der CD. Vorkenntnisse sind für das Lied <i>Körper 4 + Tiere 6</i>

## 9 Zu Hause

<b>Titel</b>	Zu Hause
<b>Funktionen</b>	Erzählen oder fragen, wo jemand/etwas ist: - Wo ist .....? - Er/sie/es ist .....
<b>Wortschatz</b>	Badezimmer, Schlafzimmer, Küche, Wohnzimmer (Flur) links, rechts, durch, richtig, falsch
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Umgebung 6 – 8</i> <i>Körper 4</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramm Fanny (A4 und x Anzahl Gruppen)</li><li>• Grundriss Schloss (siehe Beispiel Schulgrundriss in <i>Umgebung 2</i>)</li><li>• Namenskärtchen der Zimmer</li></ul>
<b>Gespenstische Geschichte</b>	[Plenum] Zeichnen Sie den Grundriss von Fannys Schloss an die Tafel (nach dem Beispiel in <i>Umgebung 2</i> ). Sie unterstützen die Geschichte visuell mit dem Bild von Fanny. <i>Hier wohnt Fanny. Fanny schwebt nachts durch alle Zimmer! Durch das Badezimmer, durch das Schlafzimmer durch die Küche, durch den Flur, durch das Wohnzimmer! Und nach draußen und wieder hinein. Wo ist Fanny? Im ...</i> Lassen Sie die Schüler antworten.
<b>Richtig - falsch</b>	[Plenum] Sie spielen gegen die Kinder. Eines der Kinder kommt nach vorne und hängt Fanny in eines der Zimmer und fragt <i>Wo ist Fanny?</i> Sie stehen mit dem Rücken zur Tafel und raten. Wenn Sie richtig liegen, geht der Punkt an Sie, sonst an die Kinder. Wer als erster 5 Punkte hat, hat gewonnen. Natürlich können Sie auch 2 Gruppen bilden und gegeneinander spielen lassen. Sie legen den Grundriss auf den Tisch vor Ihnen und legen Fanny auf z.B. das Schlafzimmer.
<b>Wo ist Fanny?</b>	[Gruppen] Bilden Sie Kleingruppen und verteilen Sie die Kärtchen mit den Namen der Zimmer und einem Piktogramm von Fanny. Sie erzählen, wo Fanny ist, die Kinder ordnen Fanny dem richtigen Zimmer zu. Sie können diese Übung auch in Paaren machen. Kind A legt das kleine Gespenst auf eines der Kärtchen (Zimmer) so, dass Kind B es nicht sehen kann, und fragt <i>Wo ist Fanny?</i> Kind B versucht das Zimmer zu raten.
<b>Links, rechts</b>	Heften Sie zwei 'Türen' an die Tafel. Sie verstecken Fanny hinter eine der beiden Türen und fragen <i>Wo ist Fanny? Links oder rechts?</i> Drehen Sie sich mit dem Rücken zur Klasse und zeigen mit der linken Hand <i>Links!</i> und mit der rechten Hand <i>Rechts!</i> Dann schließen die Kinder die Augen, während Sie Fanny verstecken. <i>Wo ist Fanny? Links oder rechts? Links! Richtig / Falsch!</i>
<b>Roboter</b>	<i>Links, rechts, zurück, nach vorne!</i> Die Kinder machen einen Schritt nach vorne, zurück, nach links, nach rechts. (Siehe <i>Körper 4</i> )
<b>Tipp</b>	Bewegungsspiel. Die Kinder stehen alle, Sie stehen mit dem Rücken zu den Kindern. Die Kinder machen Ihnen nach. Hebe <i>deine rechte Hand, schau nach links</i> usw. Sie drehen sich um und geben Hinweise, ohne selbst die Bewegungen vor zu machen.  Ratespiel. Eines der Kinder kommt nach vorne. Sie zeigen ein Kärtchen miteinem der Zimmer. Das Kind stellt es dar, die anderen Kinder raten, um was für ein Zimmer es sich handelt.

# Umgebung

Die Klasse ist ein Schloss, jeder Tisch ein Zimmer. Auf den Tischen legen Sie einen Gegenstand, der mit dem Raum zusammenhängt (Löffel = Küche, Fernbedienung = Wohnzimmer, usw.) Alle Kinder kommen nach vorne, keines sitzt mehr an den Tischen. Die Geschichte ereignet sich nachts. Im Dunkeln kann man nichts erkennen, auch nicht im Schloss. Verbinden Sie einem Kind die Augen. Es soll einen Gegenstand zurückfinden mit Hilfe von Hinweisen zu dem 'Zimmer', wo sich der Gegenstand befindet.

## 10 Wo ist Opas Brille?

<b>Titel</b>	Wo ist Opas Brille?
<b>Funktionen</b>	Fragen und erzählen, wo sich etwas/jemand befindet: - Wo ist / sind ...? - Der/die/das ist / die sind in.....
<b>Wortschatz</b>	Sofa, Kühlschrank, Bett, Schrank, Lampe, Radio, Fernseher (Stuhl, Tisch)
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Umgebung 8 + 9</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme Möbel (A4)</li><li>• Grundriss Schloss</li><li>• Piktogramm Brille (A4)</li><li>• Blatt mit Grundriss Zimmer x Anzahl Kinder</li></ul>
<b>Verrücktes Haus</b>	[Plenum] Sie zeichnen den Grundriss des Schlosses an die Tafel und nummerieren die Zimmer. Sie erzählen über die Familie Thom (evt. in der Muttersprache der Kinder). <i>Komische Familie, die Thoms. Nichts steht dort, wo es hingehört.</i> Die Kinder bestimmen, wo ihrer Meinung nach die Thoms die Möbel hingestellt haben. Sie zeigen ein Bild und stellen die Frage <i>Wo steht bei den Thoms der Kühlschrank?</i> Sie wiederholen den ganzen Satz, bevor Sie das Piktogramm an die richtige Stelle hängen. <i>Der Kühlschrank steht im Schlafzimmer.</i>
<b>Richtig-falsch</b>	[Plenum] Siehe <i>Umgebung 9</i> . Dieses Mal spielen Sie das Spiel mit den Möbeln.
<b>Alles wieder ok</b>	[Plenum] Die Kinder stellen alles wieder zurück an den 'normalen' Platz.
<b>Wo ist Opas Brille?</b>	Opa Thom hat seine Brille verloren (oder Kunstgebiss). Sie zeigen den Kindern die Brille (oder das Gebiss). Ein Kind verlässt den Raum. Zusammen mit den anderen Kindern verstecken Sie die Brille und verdeutlichen, wo sie liegt. <i>Die Brille liegt unter dem Stuhl.</i> Das Kind kommt zurück und versucht zu raten wo die Brille sein könnte. <i>Auf dem Schrank?</i>
<b>Tipp</b>	Die Piktogramme der Personen, die Namenskärtchen mit den Zimmern und den Möbelpiktogrammen liegen auf dem Tisch vor Ihnen. Sie nehmen z.B. das Bild von Oma, das Kärtchen Küche und das Bild vom Kühlschrank. <i>Oma sitzt auf dem (im) Kühlschrank in der Küche.</i> Sie wiederholen dies mit noch zwei Beispielen. Dann sind die Kinder dran. Je verrückter der Satz, umso besser.  Jedes Kind hat ein Blatt mit dem Grundriss eines Zimmers, das sie selbst einrichten dürfen (malen). <i>Wohin kommt das Bett? Wohin das Sofa?</i> Sie gehen herum und stellen Fragen, was für ein Zimmer die Kinder malen, was sie hereinstellen möchten usw. Wenn das Zimmer fertig ist, können einige Kinder erzählen, wie sie das Zimmer eingerichtet haben. Sie können vielleicht auch etwas zu den Farben sagen.

## 11 Wie spät ist es?

- Titel** Wie spät ist es?
- Funktionen** Sagen und fragen, wie spät es ist und wann sich etwas ereignet:  
 - Wie spät ist es?  
 - Wann beginnt ...?  
 - Es ist ...  
 - Es beginnt um ...
- Wortschatz** Die Uhrzeiten
- Vorkenntnisse** *Familie 10*  
*Zahlen 1- 12 (Umgebung 3, Essen und Trinken 7)*
- Materialien**
- Stundenplan (evt. als Folie)
  - Evt. OHP
  - Zeichnungen Uhr x Anzahl Kinder (siehe CD)
  - Lied *Die Schule ist ein großes Haus* (siehe CD)
- Die Uhr** [Plenum]  
 Sie kommen in den Raum und stellen entsetzt fest, dass Ihre Uhr weg ist *Oh nein! Meine Uhr ist weg! Hat jemand meine Uhr gesehen? Auf meinem Tisch? Unter dem Tisch? In meiner Jacke! Wie spät ist es? Ah, es ist...!* Zeichnen Sie eine Uhr mit den Zahlen von 1 bis 12 an die Tafel und zeichnen mit den Zeigern die richtige Uhrzeit. *Es ist..!*
- Wie spät ist es?** [Plenum]  
 Jedes Kind hat eine Uhr mit vollen Stundenzeiten. Fragen Sie die Kinder, wie spät es is. Sollten die Kinder in der Muttersprache antworten, wiederholen Sie auf Deutsch. Wenn alle Uhrzeiten erwähnt wurden, spielen Sie das Kettenspiel: Ein Kind fragt das nächste Kind, wie viel Uhr es ist. Dieses antwortet und gibt die Frage weiter usw. (Siehe CD, Spiele.)
- Es ist halb ...** [Plenum]  
 Sie zeigen den Stundenplan. Sie zeichnen eine Uhr an die Tafel mit den Zeigern auf halb neun. *Es ist halb neun. Die Schule beginnt um halb neun.* Sie entfernen die Zeiger und malen die Zeiger auf 12.00 Uhr. *Es ist 12 Uhr. Martin hat Mittagspause.* Usw. Anschließend stellen Sie den Kindern die Fragen. *Wann beginnt die Schule? Wann ist die Pause?*
- |       | Montag    | Dienstag  | Mittwoch | Donnerstag | Freitag  |
|-------|-----------|-----------|----------|------------|----------|
| 8.00  | Schreiben | Rechnen   | Turnen   | Lesen      | Englisch |
| 9.30  | Pause     | Pause     | Pause    | Pause      | Pause    |
| 10.00 | Malen     | Schreiben | Singen   | Singen     | Lesen    |
| 11.00 | Pause     | Lesen     | Rechnen  | Schreiben  | Rechnen  |
| 12.00 | Rechnen   | Schluss   | Schluss  | Schluss    | Schluss  |
- Es ist Viertel vor / nach ...** [Plenum]  
 Die gleiche Aktivität wie die erste in der Reihenfolge *Es ist Viertel vor ... Es ist Viertel nach ...*

# Umgebung

**Mutti, wie spät ist es?** [Plenum]  
**Variante von Jakob sagt** Auf dem Schulhof/in der Turnhalle. Ein Kind steht auf der einen Seite, die anderen Kinder stehen auf der anderen Seite. Ziel ist es, die andere Seite so schnell wie möglich zu erreichen. Wenn das Kind sagt *Es ist ein Uhr*, dürfen die Kinder sich bewegen. Wenn es sagt *Es ist halb zehn*, dürfen die Kinder sich nicht bewegen (falls jemand sich bewegt, muss er an den Anfang zurückgehen. Sagt das Kind wieder die volle Uhrzeit, darf jeder sich wieder bewegen. Das Kind, das als erstes 'Mutter' erreicht, hat gewonnen.

**Lied Die Schule ist ein großes Haus** Sie lesen/singen das Lied vor und zeigen auf den Stundenplan (siehe CD).

## 12 Guten Morgen! Aufstehen!

**Titel** Guten Morgen! Aufstehen!

**Funktionen** Sagen und fragen, wie spät es ist und wann sich etwas am Tag ereignet:  
- Wie spät ist es?  
- Wann beginnt ...?  
- Es ist ....[Zeit] morgens/mittags/abends  
- Es beginnt um ...

**Wortschatz** Morgens, mittags, abends

**Vorkenntnisse** *Umgebung 11, Farben 6, Familie 7*

**Materialien**

- Stundenplan aus *Umgebung 11* (ohne Zeiten) in Großformat
- Stundenplan ohne Zeiten x Anzahl Kinder
- Leerer Stundenplan x Anzahl Kinder
- Uhrzeitenbingo (siehe CD, Spiele)

**Die Minuten** [Plenum]  
Sie erzählen, wann Sie aufstehen. Sie führen die Minuten ein. *Um 5 vor 7*. Sie zeichnen die Uhr an die Tafel. Erzählen Sie weiter, dass Sie z.B. um 10 vor 8 in der Schule sind. Fragen Sie (visuell unterstützt) die Kinder, wann sie aufstehen, essen, ins Bett gehen usw. Die Kinder antworten zunächst in der Muttersprache, Sie wiederholen auf Deutsch die Uhrzeiten mit den Tagesabschnitten morgens, mittags und abends.

**Bingo** [Gruppen]  
Sie bilden Vierergruppen. Jede Gruppe bekommt das Uhrzeitenbingo (siehe CD, Spiele). Die Kinder spielen zu zweit gegen einander.

**Stundenplan** [Gruppen]  
Sie bilden Kleingruppen (siehe oben). Jede Gruppe bekommt einen Stundenplan ohne die Zeiten. Die Kinder ergänzen die Uhrzeiten, Sie helfen ihnen dabei. Fragen Sie auch nach dem Lieblingsfach (siehe u.a. *Farben 6*). Danach erhalten Sie einen leeren Stundenplan und füllen ihren ‚Traum‘- Stundenplan aus.

**Schule wie ich sie mir vorstelle** [Plenum]  
Der Stundenplan wird in der ganzen Gruppe vorgestellt und besprochen. Wann beginnt die Schule? Zuerst Schreiben oder Rechnen oder etwas anderes. Sie können anschließend den Klassen-Stundenplan erstellen.

**Tipp** Memory von Uhren und Zeiten. Mit den Bildern der Uhren (siehe CD) können Sie leicht ein Memory herstellen.



# Essen und Trinken

## 1 Ich habe Durst

### Titel

Ich habe Durst

### Funktionen

Sagen, dass man Durst hat:

- Ich habe Durst

Sagen, was man möchte:

- Ich möchte ...

Etwas fragen:

- Was trinkst du?
- Möchtest du Milch?

Bestätigen/vereinigen:

- Ja, bitte
- Nein, danke

Etwas anbieten/sich bedanken:

- Bitte sehr!
- Dankeschön!

### Wortschatz

Glas, Milch, Wasser, Limonade, Orangensaft, Cola, Kakao

### Vorkenntnisse

Farben 3, Familie 1

### Materialien

- Evt. Handpuppen (Mutter/Kind)
- Piktogramme oder Packungen/Flaschen Getränke + Gläser (Piktogramme x Anzahl Gruppen)
- Piktogramme (Martin, Simone, Mutter, Vater (oder Fotos) (siehe *Kleidung 1* und *Familie 1*)
- Piktogramme Obst (siehe *Farben 3*)
- Arbeitsblatt x Anzahl Gruppen

### Mama/Papa, ich habe Durst

[Plenum]

Sie spielen den Dialog mit den beiden Piktogrammen oder mit 2 Handpuppen (siehe CD). Sie hängen die Piktogramme Getränke in der richtigen Reihenfolge auf oder stellen die entsprechenden Packungen vor den Tisch vor Ihnen.

### Gib mit bitte ein Glas ...

[Plenum]

Sie sagen *Ich habe Durst. Ich möchte Wasser. Wer gibt mir ein Glas Wasser?* Bitten Sie ein Kind, Ihnen ein Glas Wasser zu geben (echt oder so zu tun, als ob es das Getränk einschenkt. *Dankeschön. Ich habe immer noch Durst. Ich möchte ... Wer gibt mir ein Glas...?* Wiederholen Sie den Dialog einige Male und bitten Sie jeweils ein anderes Kind nach vorne.

### Wer trinkt was?

[Gruppen]

Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt 6 Piktogramme und das Arbeitsblatt. Die Gruppen legen die Piktogramme in die von Ihnen angegebene Reihenfolge (indem Sie die Piktogramme aus einem Stapel ziehen). *Vater trinkt Wasser. Martin trinkt Milch. Simone trinkt Cola. Martin trinkt Kakao. Opa trinkt Limonade. Oma trinkt Orangensaft.* Sie benutzen die Namen aus Familie 1, wiederholen die Sätze und fragen nach jedem Satz, was zusammengehört. *Was trinkt Vater?* Sie wiederholen die Antwort als ganzen Satz. *Vater trinkt Wasser.*

Name	Getränk (Piktogramme)
Vater	
Martin	
Simone	
Muhrat	
Opa	
Oma	

# Essen und Trinken

## **Getränke**

[Plenum]

Zeichnen Sie ein Glas und heften Sie darunter das Piktogramm Apfelsine. *Ein Glas Orangensaft.* Anschließend ersetzen Sie das Piktogramm durch ein anderes (Apfel). *Das ist ein Glas ....* Die Kinder ergänzen. Wiederholen Sie dies mit einem dritten Piktogramm (Trauben). Sie bitten ein Kind nach vorn und zeigen es einem der Piktogramme. Das Kind zeichnet das Obst, die anderen Kinder raten, um welchen Saft es sich handelt. Sie wiederholen auf Deutsch die ganzen Sätze. *Das ist ein Glas Orangensaft. Wer trinkt Orangensaft? Oma...*

## **Mama, ich ....**

[Plenum]

Sie wiederholen den Dialog *Mama, ich habe Durst.* Sie spielen den Dialog wie beim ersten Mal. Danach spielen Sie den Dialog zwei Mal mit einem Kind. Sie bestimmen ein Kind oder benutzen einen der Abzählverse auf der CD, Abzählverse.

## **Kettenspiel**

[Plenum]

Sie fragen die Kinder nacheinander und wiederholen jedes Mal den Namen der verschiedenen Getränke. Danach übernimmt ein Kind ihre Rolle. Wer die längste Getränkeliste aufzählen kann, ohne sich dabei zu irren, ist der Gewinner, z.B. A *Ich habe Durst, was möchtest du? B Wasser. Was möchtest du? C Ich trinke Kakao, Wasser C Ich habe Durst. Was möchtest du? D Ich trinke Cola, Kakao, Wasser.*

# Essen und Trinken

## 2 Ich habe Hunger

<b>Titel</b>	Ich habe Hunger
<b>Funktionen</b>	Sagen, was man (nicht) mag: - Ich mag .. - Ich mag keinen Käse
<b>Wortschatz</b>	Fritten (Pommes Frites), Nudeln (Spaghetti), Eis, Suppe, Käse, Fisch, Hühnchen, Kuchen
<b>Vorkenntnisse</b>	Evt. <i>Essen und Trinken 1</i> <i>Farben 6</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme Riese und Zwerg in A4</li><li>• Piktogramme Essen in A4 und klein x Anzahl Gruppen</li></ul>
<b>Riesenhunger</b>	[Plenum] Hängen Sie das Piktogramm des Riesen auf und zeichnen Sie einen großen Magen dazu (z.B. in der Form einer Sprechblase). Spielen Sie die Rolle des Riesen (siehe CD) und heften Sie die Piktogramme in die Sprechblase (auf einander). Sollten Sie bereits die erste Aktivität dieses Themas gemacht haben ( <i>Ich habe Durst</i> ), können Sie den Riesen zunächst sagen lassen, dass er Durst hat. Der Riese trinkt 2 oder 3 Getränke. Denken Sie sich einen Namen für den Riesen aus (darf auch ein Frauenname sein, z.B. Waltraud).
<b>Ich habe Hunger</b>	[Plenum] Sie legen die Piktogramme auf den Tisch vor Ihnen und sagen <i>Ich auch. Ich habe Hunger. Ich esse Fisch. Wer kann mir das geben?</i> Eines der Kinder kommt nach vorne und gibt Ihnen das entsprechende Piktogramm. Sie wiederholen es mit allen Piktogrammen.
<b>Nahrungsbingo</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Die Gruppen legen 6 Piktogramme auf den Tisch. Sie ziehen die Piktogramme eines nach dem anderen und sagen, worum es sich handelt, ohne das Bild zu zeigen. Die Gruppen drehen die Bildkarte um oder legen ein Stein oder ein Stückchen Papier drauf. Wer seine Karte als erster vollständig hat, ist der Gewinner.
<b>Kim</b>	[Plenum] Sie hängen 6 Piktogramme auf. Während einiger Sekunden beobachten die Kinder die Nahrungsmittel. Der Abzählreim wird vorgetragen. <i>1, 2, 3, ich mach' die Augen zu!</i> Sie drehen eines der Piktogramme um. Sie zählen. <i>1, 2, 3, ich esse, ich esse, ich esse! 1, 2, 3, ich mach' die Augen auf!</i> Das Kind, welches das fehlende Nahrungsmittel nennt, darf dann bei der nächsten Runde ein Nahrungsmittel wegnehmen. Sie wiederholen es mit den anderen Piktogrammen. <i>Ich esse Eis.</i> Anschließend variieren Sie diese Aktivität mit, was ich nicht esse? <i>Ich esse keine Suppe.</i>

# Essen und Trinken

## 3 Ich mag Eis

### Titel

Ich mag Eis

### Funktionen

Sagen, was man mag, und fragen:  
- Ich mag ...  
- Ich mag kein(e)(n) ...  
- Magst du ..?  
Bestätigen/verneinen:  
- Ja/Nein

### Wortschatz

Essen und Trinken 1 + 2

### Vorkenntnisse

Siehe Wortschatz

### Materialien

- Piktogramme Trinken in A4 und klein x Anzahl Gruppen
- Idem Piktogramme Essen
- Smileys froh und traurig in A4 und klein x 3 froh und 2 traurig
- Piktogramme Fanny und Vater Thom
- Kärtchen mit Vornamen (2 x 5)

### Wortschatz wiederholen

[Gruppen]  
Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe hat 6 Piktogramme (3 Essen, 3 Trinken). Sie erzählen, dass Sie einkaufen müssen (2 x Trinken, 2 x Essen). Sie haben eine Einkaufsliste und lesen vor. Die Gruppen wählen die Piktogramme. *Was steht auf meiner Einkaufskiste?* Die Kinder antworten. Sie hängen die Piktogramme auf.

### Ich mag das / Ich mag das nicht

[Plenum]  
Sie hängen die Smileys auf und erzählen, was Sie mögen und nicht mögen. *Ich mag ...* Sie hängen das Piktogramm unter das entsprechende Smiley. Sie erzählen auch, was Sie nicht mögen. *Ich mag kein Eis.*

Smiley :)	Smiley :(

### Was magst du?

[Plenum]  
Stellen Sie den Kindern die Frage und tragen Sie die Antworten in eine Tabelle an der Tafel ein (Sie können den Namen des Getränks/Gerichts schreiben oder ein Piktogramm benutzen. *Magst du ...?* Die Kinder antworten mit ja oder nein, Sie wiederholen mit der ganzen Frage. *Magst du .... Magst du kein...?*

Name	Smiley :)	Smiley :(
Luc		
Marie		
Sylvie		
Julie		
Marc		

### Magst du ... ?

[Plenum]  
Spielen Sie den Dialog zwischen Fanny und ihrem Vater, anschließend spielt ein Kind die Rolle von Fanny (siehe CD).

# Essen und Trinken

## Geschmacksspiel

[Gruppen]

Sie bilden 2 Gruppen. Jede Gruppe bekommt 5 Piktogramme Essen/Trinken, 3 Smileys froh und 2 traurig + 5 Namenskärtchen. Gruppe 1 zieht von jedem Piktogramm eins, ein Smiley und ein Namenskärtchen und liest. *Luc mag keine Nudeln.* Gruppe 2 legt die Piktogramme und die Namenskärtchen zusammen. Danach ist Gruppe 2 an die Reihe. Wenn die 5 Namen gelesen wurden, lesen die Gruppen vor. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.

## 4 Guten Appetit

### Titel

Guten Appetit

### Funktionen

Sagen/fragen, was jemand (nicht) mag:

- Was mögen Sie?
- Mögen Sie ...?
- Ich mag ...
- Ich mag keinen ...
- Hm lecker!
- Ieh, ekelhaft!

### Wortschatz

Guten Appetit!  
Lecker!  
Ieh, ekelhaft!  
Frau ... / Herr ...

### Vorkenntnisse

*Essen und Trinken 3*  
*Tiere 1 + 2 + evt. 5 + 6*

### Materialien

- Piktogramme Essen und Trinken (A4)
- Piktogramme Haustiere (A4)
- Piktogramme Simone/Martin A4 oder Fotos Kinder

### Guten Appetit!

[Plenum]

Sie hängen die Piktogramme Haustiere auf und die Nahrungspiktogramme. Besprechen Sie mit den Kindern (in ihrer Muttersprache), was die Tiere essen. Sie können die Geschichte von *Nimmersatt (Tiere 5)* variieren, die alles mag (*Äpfel, lecker!*) anderen Tieren begegnet und sie fragt, was sie gerne essen. *Guten Tag Frau Katze. Was mögen Sie (essen Sie gerne)? Mögen Sie Mäuse?* Die Katze antwortet *Mäuse? Ieh. Ekelhaft Ich mag keine Mäuse. Suppe! Ich mag Suppe! Guten Appetit, Frau Katze.* Sie fordern die Kinder auf, die Antworten der anderen Haustiere aus den Nahrungspiktogrammen zu wählen.

Wiederholen Sie die Antworten in einem ganzen Satz und fordern Sie die Kinder auf, den ganzen Satz (Frage/Antwort) zu sagen. *Guten Tag Herr Hund. Mögen Sie Nudeln?*

### Gnädigste...

[Plenum]

Zeigen Sie eine Geste und sprechen Sie den entsprechenden Satz dazu.

Grüßen = Guten Tag Frau ... / Herr...!

Winken = auf Wiedersehen!

Ein Piktogramm zeigen = Guten Appetit!

Nicken = das ist lecker!

Den Kopf schütteln = Ieh! Ekelhaft!

Sie wiederholen es einige Male. Anschließend sagen Sie nur den Satz und machen die Kinder die Geste. Dann machen Sie die Geste und sprechen die Kinder den Satz dazu!

# Essen und Trinken

Die Kinder stellen sich in 2 Reihen auf. Das erste Kind macht eine Geste, das zweite spricht den Satz dazu, usw.

## **Chez moi**

[Plenum]

1 Kunde, 1 Ober. Der Kunde hat 4 Piktogramme (2 Essen, 2 Trinken) und bestellt. Der Ober versucht es zu behalten. Sie spielen den Ober (siehe CD). Danach spielen die Kinder, allerdings mit anderen Piktogrammen.

## **Comics**

[Plenum]

Was sagen die Personen? Hängen Sie die Piktogramme/Fotos von 2 Kindern auf mit den Namen und zeichnen Sie Sprechblasen dazu. Sie schreiben in eine Sprechblase ein Fragezeichen und hängen dazu ein Piktogramm (Essen oder Trinken). Die Kinder wählen die Frage und die Antwort. Achtung. Spielen Sie das ein Mal vor mit der Begrüßung *Hallo* + Vorname und Du-Form.

## **Sketch**

Sie erzählen, dass Raupe Nimmersatt die Kinder trifft und ihnen die Frage stellt.

## **5 Ich esse lieber Fritten**

### **Titel**

Ich esse lieber Fritten

### **Funktionen**

Sagen, was man lieber isst, und fragen:

- Ich esse/trinke lieber ...
- Isst/trinkst du lieber ...?

Nach Mengen fragen:

- Wie viel trinken/essen ...?

Bestätigen/verneinen:

- Ja/nein

### **Wortschatz**

Strohalm

Die Präpositionen 'mit' und 'ohne'

### **Vorkenntnisse**

*Essen und Trinken 1-4*

Die Zahlen 1-10 (*Familie 3*)

### **Materialien**

- Faltblatt Glas x Anzahl Kinder (siehe CD)
- Gefaltetes Glas
- Piktogramme Trinken in A4
- Piktogramme Essen in A4
- Strohalm
- 4 oder 5 Personenfotos
- Evt. Smileys froh/traurig (2x) in A4

### **Ein Glas falten**

[Plenum]

Zeigen Sie das gefaltete Glas (siehe CD) und fragen Sie *Was trinke ich?* Die Kinder wählen ein Getränk. *Ich habe Durst. Ich trinke eine Cola.* Anschließend stellen Sie einem Kind die Frage, ob es Durst hat. *Und du? Hast du Durst?* Wenn das Kind bestätigt, sagen Sie, dass es noch kein Glas hat. Zeigen Sie den Kindern, wie sie das Glas falten können (auf Deutsch).

### **Was isst/trinkst du lieber?**

[Plenum]

Sprechen Sie das Kind an, das Durst hatte. Sie nennen 2 Getränke (und hängen die entsprechenden Piktogramme auf) und fragen. *Was trinkst du lieber? Cola oder Limonade?* Je nach Antwort hängen Sie ein Smiley zu dem nicht gewählten und 2 zum gewählten Getränk. Sie wiederholen die Antwort. *Du trinkst lieber ....?* Tun Sie so, als ob Sie das Glas einschenken würden. Wiederholen Sie die Aktivität mit einigen Kindern.

# Essen und Trinken

## **Ein Strohhalm?**

[Plenum]

*Wer hat Durst? Fragen Sie eines der Kinder, was es trinken möchte. Was möchtest du trinken? Trinkst du lieber mit oder ohne Strohhalm? (Unterstützen Sie dies visuell, indem Sie den Strohhalm zeigen.) Nach der Antwort des Kindes wiederholen Sie Du trinkst lieber mit einem Strohhalm?*

## **Umfrage**

[Plenum]

Sie zeichnen eine Tabelle mit 2 Spalten. Zeichnen Sie einen Strohhalm oben in der einen Spalte und einen durchgestrichenen Strohhalm in der anderen. Ein Kind zählt die Antworten. Sie machen Kleingruppen. Jede Gruppe zählt, wer lieber mit und wer lieber ohne Strohhalm trinkt. *Wie viele trinken lieber mit....?* Das Kind, das die Antworten zählt, trägt die Antworten mit Zahlen oder Strichen in die Tabelle ein. Am Ende wird zusammengezählt und zusammen wird der Schluss gezogen. ... *Kinder trinken lieber mit. Kinder trinken lieber ohne.*

## **Was trinken/essen sie lieber?**

[Plenum]

Sie hängen mehrere Bilder mit ausgeschnittenen Figuren aus Katalogen auf. Diesen Bildern ordnen Sie zusammen mit den Kindern die Piktogramme Essen und Trinken zu, indem Sie ein Bild anzeigen und fragen *Was trinkt/isst er/sie gerne?* Mindestens 2 Piktogramme zuordnen. Anschließend fragen Sie *Was isst/trinkt er/sie lieber?* Zum Getränk/Gericht 2 Smileys hängen. Diese Situationen können Sie variieren, indem Sie Bilder anbieten, worauf Gegenstände, Tiere, usw. dargestellt sind, die zu dem von den Kindern beherrschten Wortschatz gehören.



# Essen und Trinken

## 6 Obstsalat

<b>Titel</b>	Obstsalat
<b>Funktionen</b>	Rezepte (Hinweise) verstehen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Nimm ...</li><li>- Schäle ...</li><li>- Schneide .....</li><li>- Tue ...</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Zucker, Messer, Löffel, Schüssel schälen, schneiden
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Essen und Trinken 4 + 5</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bananen, Orangen, Äpfel, Birnen (siehe <i>Farben 3</i>)</li><li>• Schüssel und Löffel x Anzahl Gruppen</li><li>• 1 Schüsselchen und Löffelchen pro Kind</li><li>• Piktogramme Schneiden und Schälen in A4</li><li>• Zutaten Obstsalat fertig geschnitten</li><li>• Rezept Obstsalat (siehe CD)</li></ul>
<b>Obstsalat</b>	[Plenum] Erklären Sie, dass wir einen Obstsalat zubereiten werden (siehe CD). Besprechen Sie mit den Kindern die Zutaten (mit visueller Unterstützung durch Piktogramme oder echtes Obst).
<b>Obstsalat-Comic</b>	[Plenum] Sie zeigen und erzählen das Rezept am Beispiel der Piktogramme. Die Banane schälen. Die Banane in Stücke schneiden. Fordern Sie die Kinder auf, die nächsten Schritte zu beschreiben. Wenn die Kinder alt genug sind, können sie dies am besten in Kleingruppen selbst machen.
<b>Das Rezept</b>	[Plenum] Die Kinder wiederholen noch einmal das Rezept und schreiben es in ihrer Muttersprache auf
<b>Zubereitung</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen, jede Gruppe bekommt das geschnittene Obst und macht den Obstsalat. Sie helfen bei den weiteren Zutaten (u.a. Zucker).
<b>Guten Appetit</b>	Jedes Kind bekommt ein Schüsselchen mit dem Obstsalat. <i>Guten Appetit!</i> Sie stellen Fragen aus den vorangegangenen Aktivitäten zu diesem Thema, z.B. <i>Isst du gerne ..? Magst du .. ? Magst du keinen ..?</i>

# Essen und Trinken

## 7 Was kostet das?

### Titel

Was kostet das?

### Funktionen

Fragen, was etwas kostet, und antworten:  
- Was kostet das?  
- Wieviel kostet das?  
- Das kostet ...

### Wortschatz

Siehe Funktionen  
Die Zahlen 1 - 20

### Vorkenntnisse

*Essen und Trinken 4 +5*  
*Familie 3*

### Materialien

- Piktogramme Essen und Trinken (A4)
- Arbeitsblatt x Anzahl Kinder
- Deutsche Werbung für Spielzeug/Kindermode usw.
- Deutsche Euromünzen x Anzahl Gruppen

### Euro

[Gruppen]  
Sie bilden Kleingruppen und geben jeder Gruppe einen Satz deutsche Euromünzen. Sagen Sie, wie die Münzen heißen (*1 Cent, 2 Cent, 5 Cent, 1 Euro, usw.*) Fragen Sie, was (wieviel) z.B. ein Eis kostet (auf Deutsch mit entsprechender Geste, evt. auch in der Muttersprache) und wiederholen Sie auf Deutsch. *Ein Eis kostet ...*

### Was kostet das?

[Plenum]

[Pikto Essen/Trinken oder Name]	

Sie lesen die Namen einiger Gerichte/Getränke mit dem Preis. *Das Hühnchen kostet 5 Euro.* Die Kinder hören zu und tragen den Preis in die Tabelle ein. Anschließend fragen Sie nach dem Preis. *Was (wie viel) kostet das Hühnchen? Was kostet die Cola?* Sie wiederholen den ganzen Satz. *Das Hühnchen kostet 7 Euro.*

### Was kostet ... Euro?

Dann stellen Sie die Frage nach dem Produkt. *Was kostet ... Euro?*

### Imbiss

[Gruppen]  
Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe sucht für höchstens 10 Euro pro Person ihr Lieblingsgericht und Getränk aus. Sie fragen einige Kinder, was sie sich ausgesucht haben und was es zusammen kostet.

Sie hängen einige Piktogramme auf und lassen die Kinder den Preis erraten. Eines der Kinder kommt nach vorne und schreibt den Preis dazu.

### Zahlen 1 - 20

Siehe *Familie 10* für das Lernen der Zahlen.

### Wunschliste

[Gruppen]  
Jede Gruppe bekommt einige Kinderzeitschriften mit Werbung für Kinderprodukte (Spielzeug, Süßigkeiten, usw.) Jede Gruppe darf sich für höchstens 20 Euro ein Geburtstagsgeschenk aussuchen und ausschneiden. Sie gehen zu den Gruppen und stellen die Fragen *Was möchtest du? Möchtest du lieber ...?* Sie sammeln die Bilder ein (siehe *Essen und Trinken 8*)

### Tipp

*Familie 7*

# Essen und Trinken

## 8 Das ist teuer!

<b>Titel</b>	Das ist teuer!
<b>Funktionen</b>	Sagen, ob etwas teuer ist oder nicht: - Das ist (nicht) teuer Vergleiche anstellen: - Das ist teurer
<b>Wortschatz</b>	teuer, billig
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Essen und Trinken 1- 7, Umgebung 4</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verpackungen Essen und Trinken</li><li>• Preiskärtchen</li><li>• Werbeprospekte Kinderartikel</li><li>• Buntstifte (Rot und Blau)</li><li>• Fotos Gerichte</li><li>• Siehe <i>Essen und Trinken 7</i> (die Wunschliste: 5-8 Kopien der Bilder x Anzahl Gruppen)</li><li>• Piktogramme Essen und Trinken</li></ul>
<b>Das ist (nicht) teuer</b>	[Plenum] Die Verpackungen stehen vor Ihnen auf einem Tisch. Sie haben ein Preisschild an die Verpackungen geheftet, das die Kinder nicht sehen können (Achtung: Benutzen Sie die Zahlen, die die Kinder kennen). Nehmen Sie einen Artikel und betrachten Sie das Preisschildchen. <i>2, das ist teuer!</i> (Machen Sie mit einer Geste deutlich, was teuer heißt.) Wiederholen Sie das mit den anderen Produkten. <i>Und das? Was kostet das? 1,10, das ist nicht teuer, das ist billig!</i>  [Gruppen] Sie machen Kleingruppen und hängen die Piktogramme mit dem Preis auf. Die Kinder schreiben die Preise auf und geben mit einem roten oder blauen Punkt an (oder ein Plus- und Minus-Zeichen), ob sie meinen, ob etwas teuer ist oder nicht: Blau (+) heißt billig (nicht teuer), rot (-) heißt teuer.
<b>Ist das teuer?</b>	[Plenum] Fragen Sie die Kinder nach dem Preis der Artikel ( <i>Was kostet der .....</i> ) und fragen Sie, ob es teuer ist. Sie wiederholen den ganzen Satz. <i>Ja, das ist teuer. Nein, das ist nicht teuer, das ist billig.</i>
<b>Preise vergleichen</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Die Gruppen bekommen einige deutsche Werbeprospekte für Kinderartikel. Die Kinder vergleichen, ob die Artikel teurer oder billiger als in ihrem Land sind. Sie gehen zu den Gruppen und fragen <i>Ist das teurer als hier. Ist das billiger als hier?</i>
<b>Der richtige Preis</b>	[Gruppen] Sie bilden 3er-Gruppen (1 Leiter, 2 Spieler). Alle Spielleiter haben einige Kopien der Bilder aus der Aktivität <i>Essen und Trinken 7, Wunschliste</i> . Sie bedecken den Preis und nennen einen willkürlichen Preis, der entweder höher oder niedriger ist als der angegebene Preis, aber auch damit übereinstimmen kann (wenn der Preis höher ist als die Zahlen, die die Kinder kennen, in der Muttersprache). Die Spieler raten, ob der genannte Preis höher oder niedriger ist als der tatsächliche Preis. Wer die meisten richtig geraten hat, gewinnt.

# Essen und Trinken

## 9 Den Tisch decken

<b>Titel</b>	Den Tisch decken
<b>Funktionen</b>	Hinweise verstehen: - Stelle/lege ... neben/rechts von / auf
<b>Wortschatz</b>	Teller, Gabel, Serviette (groß, klein)
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Essen und Trinken 5 + 6</i> <i>Umgebung 4</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Glas, Suppen- und Essteller, Besteck, Serviette</li><li>• Piktogramme Essen und Trinken in A4</li><li>• 4 Gläser mit Milch, Orangensaft, Cola, Wasser mit Strohhalmen x Anzahl Kinder</li></ul>
<b>Groß – klein</b>	Siehe <i>Tiere 8</i>
<b>Den Tisch decken</b>	[Plenum] Sie bitten ein Kind nach vorne und geben Hinweise. <i>Stelle die Teller auf den Tisch. Lege die Messer links vom Teller</i> usw. Sie verbessern Fehler mit Hinweisen links, rechts, neben, klein, groß. <i>Der kleine Teller unter dem großen.</i>
<b>Richtig -falsch</b>	Anschließend nehmen Sie die Piktogramme Essen und Trinken. <i>Was gehört zur Suppe? Löffel (groß, klein), Teller (groß, klein).</i> Die Kinder antworten. Sie machen Sätze. <i>Ich esse Suppe mit einem großen Löffel.</i> Sie geben einige Beispiele, dann spielen Sie gegen die Klasse. Wenn Sie den Fehler erkennen, geht der Punkt an die Klasse, sonst an Sie. <i>Ich trinke Wasser mit einem Messer. Ich esse Nudeln mit einem kleinen Teller.</i>
<b>Kim</b>	[Plenum] Die 4 Gläser mit einem Getränk, das die Kinder kennen, stehen nummeriert auf dem Tisch vor Ihnen. Die Kinder behalten die Zahl. Machen Sie es etwas schwer, z.B. hat Cola die Nummer 8. Ein Kind kommt nach vorne, schließt die Augen, trinkt etwas aus einem der Gläser und nennt die richtige Zahl. Die Kinder trinken mit einem Strohhalm (für jedes Kind 1).
<b>Tipp</b>	Märchen <i>Tischlein deck dich</i>

# Essen und Trinken

## 10 Kommst du auch?

<b>Titel</b>	Kommst du auch?
<b>Funktionen</b>	Eine(n) Freund(in) einladen und auf Einladungen antworten: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ich lade dich ein</li><li>- Kommst du...?</li><li>- An welchem Tag?</li><li>- Um wie viel Uhr?</li><li>- Ja, ich komme</li><li>- Nein, ich komme nicht</li></ul> Sagen, dass es einem leid tut: <ul style="list-style-type: none"><li>- Es tut mir leid</li><li>- Sorry!</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Einladung
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Familie 4 + 5</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siehe <i>Familie 5</i></li><li>• Einladung A3 oder Folie</li><li>• Evt. OHP</li><li>• A5 Karten für die Einladungen x Anzahl Kinder</li><li>• Smileys froh und traurig (A4)</li></ul>
<b>Die Geburtstagskarte</b>	[Plenum] Zeigen Sie einige Karten. Besprechen Sie kurz <i>Familie 5</i> und erzählen Sie (evt. in der Muttersprache der Kinder) über den Verlauf eines deutschen Geburtstags (oder Namenstags): einladen, Einkäufe machen, Party mit Spielen.
<b>Einladung</b>	[Plenum] Sie lesen einige Sätze aus einer Einladung. Die Kinder versuchen zu hören, an welchem Tag und um welche Uhrzeit die Geburtstagsfeier ist:  <i>Kommst du am Mittwoch um 14.00 Uhr. Silvia</i> <i>Kommst du am Samstag Abend um 19.00 Uhr. Peter</i> <i>Kommst du am Donnerstag Nachmittag um 16.00 Uhr. Tom</i>
<b>Tut mir leid, ich kann nicht am ..</b>	[Plenum] Sie zeigen die Einladung auf dem OHP (oder hängen Sie als in A3-Format auf. Sie lesen vor (und unterstützen das Verständnis mit Mimik, Gesten und/oder Smileys):  <i>Hallo Jenny, ich habe am Donnerstag Geburtstag. Kommst du auch zu meiner Fete um 16.00 Uhr?</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Toll (Cool), ich komme gerne ...</i></li><li>• <i>Tut mir leid (Sorry), ich kann nicht am Donnerstag.</i></li></ul> Anschließend nennen Sie statt Jenny den Namen eines Kindes, das seine Antwort wählt.
<b>Einen Anruf</b>	[Plenum] Sie tun so, als ob Sie ein Kind anrufen würden, um es zu einem Geburtstag einzuladen. Sie benutzen obenstehende Sätze. Sie spielen es erst einmal ganz vor. Das Telefon klingelt, das Kind nimmt den Hörer ab und sagt seinen Vornamen. <i>Hallo, Jenny ...</i> Sie begrüßen und laden ein. Danach können 2 Kinder den Dialog spielen.
<b>Eine Einladung schreiben</b>	[Plenum] Jedes Kind erstellt eine Geburtstagskarte für den Geburtstag von Martin.

# Essen und Trinken

## 11 Einkäufe machen

### Titel

Einkäufe machen

### Funktionen

Informationen einholen:  
- Werbeprospekte lesen

### Wortschatz

Evt. Chips, Schokolade, Süßigkeiten

### Vorkenntnisse

*Familie 10*

### Materialien

- Werbeprospekte von Supermärkten
- Arbeitsblatt Einkaufsliste x Anzahl Gruppen
- Evt. Arbeitsblatt als Folie und OHP
- Kleber, Scheren

### Die Fete

[Gruppen]

Sie bilden Kleingruppen. Sie erzählen, dass Martin seinen Geburtstag feiert und Einkäufe gemacht werden müssen. Martin hat 10 Freunde eingeladen. Sie verteilen die Werbeprospekte und eine Einkaufsliste (Arbeitsblatt). Die Gruppen überlegen zunächst, was sie brauchen (evt. in der Muttersprache). Die Kinder können den Namen des Artikels in das Arbeitsblatt eintragen (schreiben oder ausschneiden). Sie können 25,00 ausgeben. Wer diesem Betrag am nächsten kommt, gewinnt. Sie gehen zu den Gruppen, helfen und stellen Fragen. *Was kaufen wir? Was kostet das?*

Artikel	Menge	Preis

GESAMT

### Die Einkäufe

[Gruppen]

Jede Gruppe erzählt, was auf ihrer Einkaufsliste steht und was es insgesamt kostet.

# Essen und Trinken

## 12 Obstcocktail

<b>Titel</b>	Obstcocktail
<b>Funktionen</b>	Fragen zu einem Rezept stellen und beantworten: <ul style="list-style-type: none"><li>- Wie viel brauche ich?</li><li>- Du brauchst ...</li><li>- Wir brauchen ..</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Zitruspresse
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Essen und Trinken 6 + 7</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zutaten Obstcocktail (siehe CD) und Küchengerät x 4</li><li>• Obst und Besteck</li><li>• Spültücher</li><li>• Piktogramme Obst und Besteck klein x Anzahl Gruppen</li><li>• Strohhalm x Anzahl Kinder</li></ul>
<b>Obstcocktail</b>	<p>[Plenum] Sie zeigen die Zutaten für den Cocktail (für Martins Geburtstag) und das Küchengerät, das man braucht (für 1 Person): <i>1 Orange, 1 Zitrone, 1 Teelöffel, 1 Zitruspresse, 1 kleines Glas, 1 großes Glas, 1 großer Löffel, 1 Messer, Traubensaft</i>. Sie zeigen alle Zutaten.</p> <p>[Gruppen] Sie bilden 4er-Gruppen. Jede Gruppe hat die Piktogramme + 2, die nicht dazu gehören. Die Gruppe versucht, diese zu finden und die richtigen Piktogramme auf einen Stapel zu legen.</p>
<b>Nehmen Sie ...</b>	<p>[Gruppen] Sie fragen, was wir für den Obstcocktail brauchen. Die Kinder antworten mit Hilfe der Piktogramme. Sie wiederholen die ganze Antwort. <i>Wir brauchen 1 Orange</i>.</p>
<b>Rezept</b>	<p>[Gruppen] Erklären Sie das Rezept. <i>Zunächst pressen wir die Orangen und Zitronen</i> usw. Die Kinder legen die Piktogramme in die richtige Reihenfolge.</p>
<b>Cocktails</b>	<p>[Gruppen] Die Kinder machen selbst einen Cocktail und Sie helfen ihnen dabei. Die Kinder können das Rezept variieren, aber sollten aufschreiben, wie viel sie von etwas nehmen.</p>
<b>Der beste Cocktail</b>	Abschließend werden die 4 getestet und der beste Cocktail ausgewählt. Die Gruppe erzählt die Zutaten und Mengen.



## 1 Aufstehen

<b>Titel</b>	Aufstehen
<b>Funktionen</b>	Fragen, wo etwas ist, und antworten: <ul style="list-style-type: none"><li>- Wo ist meine Hose?</li><li>- Da ist meine Hose</li></ul> Jemanden beschreiben: <ul style="list-style-type: none"><li>- Mit Brille</li><li>- Mit roter Jacke</li></ul> Bestätigen/verneinen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ja/nein</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Unterhose, Socke, Hose, Pullover, Schuhe, Pyjama, Brille
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Farben 1 + 2, Familie 1</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme Kleidung und Brille in A4 (oder echte Kleidungsstücke)</li><li>• Personenpiktogramme (Martin, Simone (Schwester) und Mutter) (oder Fotos)</li><li>• Quartette Kleidung (siehe CD) x Anzahl Gruppen</li><li>• Reim <i>Steh jetzt auf ..</i> (siehe CD)</li></ul>
<b><i>Martin sucht seine Kleidung</i></b>	[Plenum] Sie hängen die Piktogramme Kleidung auf (oder legen richtige Kleidungsstücke (bzw. Puppenkleider) auf den Tisch). Sie hängen das Bild von Martin und seiner Mutter (oder Fotos) auf. Sie spielen, dass Martin im Bett liegt und schläft und seine Mutter ihn wecken kommt. <i>Martin, aufstehen! Zieh deinen Pyjama aus und ziehe dich an! Jaaa!</i> Spielen Sie, wie Martin aufsteht und sich auszieht. Er sucht seine Kleider. <i>Wo ist meine Unterhose?</i> Er findet sie (auf dem Tisch oder als Bild). <i>Ah, da ist meine Unterhose.</i> Sie hängen das Bild unter Martin. <i>Und meine Socken? Wo sind meine Socken?</i> Sie wiederholen dies für die anderen Kleidungsstücke (Hose, Pulli, Schuhe).
<b><i>Und Simone</i></b>	[Plenum] Sie erzählen, dass Simone, Martins Schwester, auch aufstehen soll. Sie heften das Bild (bzw. Foto) an die Tafel, die Piktogramme der Kleidungsstücke liegen auf dem Tisch vor Ihnen. Sie wiederholen die letzte Aktivität, aber Simone sucht zunächst ihre Brille. Wenn Simone fragt, wo ... ist/sind, kommt ein Kind nach vorne, um das entsprechende Bild zu suchen.  Sie können diese Aktivität mit anderen Familienmitgliedern wiederholen.
<b><i>Steh jetzt auf</i></b>	Sie sprechen den Sprechreim mehrmals vors, die Kinder stimmen langsam mit ein (siehe CD).
<b><i>Quartett</i></b>	[Gruppen] Sie machen Kleingruppen. Sie erklären (falls nötig) das Spiel (siehe CD, Spiele). Sie können 2 Varianten einsetzen, mit 4 unterschiedlichen Kleidungsstücken oder mit einem Kleidungsstück in unterschiedlichen Farben. Sie spielen das Spiel zunächst einmal vor. In diesem Fall wählen wir die Variante mit den unterschiedlichen Kleidungsstücken. <i>Hast du den Pulli? Nein. Ja, bitte sehr!</i> In <i>Kleidung 3</i> spielen wir die 2. Variante.
<b><i>Der Wolf</i></b>	[Plenum] Draußen auf dem Schulhof. Ein Kind steht in der Mitte und spielt den Wolf. Die andern müssen von einer Seite zur andern, ohne vom Wolf gefressen zu werden. Sie üben die Spielsätze zunächst mit den Kindern. Bevor die Kinder zur anderen Seite gehen, fragen sie den Wolf <i>Wolf, dürfen wir hinüber?</i> Sagt der Wolf ja, überqueren alle den Raum ohne Problem. Sagt er nein, fragen die Kinder warum. Der Wolf antwortet zum Beispiel Ich brauche eine Hose. Die

Kinder, die keine Hose tragen, gehen ohne Problem hinüber, die andern achten darauf, nicht geschnappt zu werden und laufen zur andern Seite. Wird ein oder mehrere Kinder vom Wolf "gefressen", werden sie auch zu Wölfen. Gewinner ist derjenige, der nicht vom Wolf gefressen wurde.

## 2 Was ziehe ich an?

<b>Titel</b>	Was ziehe ich an?
<b>Funktionen</b>	Fragen, was man anziehen soll, und Hinweise verstehen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Was ziehe ich an?</li><li>- Deine blaue Hose</li></ul> Jemanden beschreiben und Fragen stellen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Was trägt er?</li><li>- Einen roten Pulli</li></ul> Bestätigen/verneinen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ja/nein</li></ul> Sich vergewissern (nachfragen): <ul style="list-style-type: none"><li>- Was sagst du?</li><li>- Wie bitte?</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Siehe <i>Kleidung 1</i>
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Kleidung 1</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme Kleidung in A4 (oder echt) und klein x Anzahl Kinder</li><li>• Piktogramme Martin, Simone und Mutter in A4 (oder Fotos)</li><li>• Quartette Kleidung (siehe CD) x Anzahl Gruppen</li><li>• Reim Steh jetzt auf .. (siehe CD)</li><li>• Farbstifte</li><li>• Kärtchen mit Plus- und Minuszeichen x Anzahl Paare</li></ul>
<b>Ich steh' auf</b>	[Plenum] Wiederholen Sie die Kleidungsstücke in Form des Sprechreimes (siehe <i>Kleidung 1</i> ). Sie malen einen Sonnenaufgang an die Tafel, recken und strecken sich und sprechen langsam dabei (machen Sie die passenden Gesten dazu). Der Sprechreim wird mehrmals wiederholt, die Kinder stimmen langsam mit ein.  Nun malen Sie einen Sonnenuntergang und gähnen. Dann sprechen Sie langsam (siehe CD) und stellen diese Satzteile gestisch dar. Fordern Sie die Kinder auf mitzumachen. Bei Anziehen - Ausziehen sollen die Kinder gestisch den Unterschied sehen.
<b>Der Schnellste</b>	[Plenum] Die Piktogramme liegen mitten auf dem Tisch. Jede Bildkarte ist doppelt. Sie erklären das Spiel. Bei Anziehen legt der Spieler die passende Bildkarte vor sich auf den Tisch. Bei Ausziehen legt er die gefragte Karte zurück in die Mitte. Der schnellste Spieler erhält pro richtig ausgeführter Anweisung einen Punkt. Wer als erster 5 Punkte erhält, ist Sieger. Sie können auch Fallen stellen: ein Kleidungsstück ausziehen, das man noch nicht angezogen hat.
<b>Ich ziehe an, ich ziehe aus</b>	[Paare] Sie bilden Paare. Die Paare haben die Piktogramme Kleidung und zwei Kärtchen mit Plus und Minus. Sie spielen die Mutter von Martin und geben Hinweise. Die Kinder ordnen die Plus- und Minuszeichen den Bildkärtchen zu. ( <i>Martin, zieh deine Schuhe aus</i> - Minus Schuhe).

# Kleidung

## **Martin, anziehen!**

[Gruppen]

Sie bilden Paare. Jedes Paar hat die Piktogramme Kleidung und Farbstifte. Sie wiederholen die Aktivität aus *Martin sucht ....* aus *Kleidung 1*. Statt zu suchen bittet Martin seine Mutter, was er anziehen soll. *Martin, aufstehen! Zieh dein Pyjama aus und zieh dich an! Jaaa! Ich weiß nicht, was ich anziehen soll. Was soll ich anziehen?* Seine Mutter antwortet *Deinen blauen Pulli*. Die Kinder malen das Piktogramm mit der entsprechenden Farbe an (z.B. mit einem Punkt). Sie wiederholen dies für Hose, Socken und Schuhe. Martin hat seine Mutter 2 Mal nicht verstanden. *Was sagst du? Wie bitte?*

Anschließend stellen Sie die Frage, was Martin an hat. Die Kinder beschreiben. Sie fragen nach. *Was sagst du? Wie bitte?*

## **Pantomime**

[Plenum]

Sie erklären dass Sie etwas darstellen. Die Kinder raten was. Anschließend ist eines der Kinder an die Reihe.

## **Tipp**

[Auf dem Schulhof]

*Siehe Kleidung 1, der Wolf*. Alle Kinder stehen auf einer Reihe. Sie sind der Wolf und stehen in der Mitte. Sie geben nun eine Anweisung und die Kinder sollen diese mimen: *Ich ziehe meine Socken aus*. Wer die Anweisung richtig ausführt, darf rüber. Wer sie nicht richtig ausführt, wird vom Wolf "gefressen". Sieger sind die Spieler, die nach 5 Runden nicht gefressen wurden. Ein Kind kann nun die Rolle des Wolfs übernehmen.

## **3 À la mode**

### **Titel**

À la mode

### **Funktionen**

Jemand beschreiben:

- Sie hat einen blauen Rock an

Sagen, was man möchte:

- Ich möchte

Nachfragen:

- Was sagst du?
- Wie bitte?

### **Wortschatz**

Die Kleidungsstücke Rock, T-Shirt, Jacke, Hemd, Bluse (Unterhose, Hose, Pullover, Socke, Schuhe)

Die Farben rot, blau, grün, gelb, braun, lila, schwarz, weiß

Die Zahlen von 1 bis 6

### **Vorkenntnisse**

*Farben, Kleidung 1 + 2, Körper 1*

### **Materialien**

- Piktogramme Kleidung (bunt) in A4
- Modefotos
- Quartettspiel Kleidung x Anzahl Gruppen (siehe *Kleidung 1*)
- (Kinder-)Modezeitschriften
- Scheren und Leim

### **Nummer 1 ist ...**

[Gruppen]

Sie bilden Kleingruppen. Sie heften die 'neuen' Kleidungsstücke nummeriert von 1 bis 5 an die Tafel. Sie beschreiben die Piktogramme in unterschiedlicher Reihenfolge (3, 2, 4, 1, 5), die Kinder notieren die Nummer. Anschließend fragen Sie die Gruppen, was Nummer 1, 2 usw. ist.

# Kleidung

## **Zieh deinen grünen Pulli an**

[Plenum]

Die Piktogramme Kleidung liegen vor Ihnen auf dem Tisch, das Bild von Simone hängt an der Tafel. Sie erzählen, dass Martins Schwester Simone nicht weiß, was Sie anziehen soll. Ihre Mutter sagt *Zieh den blauen Rock an und die gelbe Bluse*. Ein Kind kommt nach vorne, um die Bilder zum Bild von Simone zu hängen.

## **Auf dem Laufsteg**

[Plenum]

Sie gehen wie bei einer Modenschau vor den Kindern hin und her und beschreiben ihre Kleidung. *Heute trage ich ...* Fordern Sie ein Kind auf, vor den andern hin und herzugehen und beschreiben Sie seine Kleidung. *Hier ist Nadja. Sie trägt ...* Machen Sie diese Übung mit andern Kindern. Handelt es sich um einen Jungen, betonen Sie *Er trägt*, bei einem Mädchen betonen Sie *Sie trägt*. Bei der Modenschau zeigen Sie auf die Kleidungsstücke, die Sie beschreiben.

## **VIP**

[Gruppen]

Hängen Sie Fotos von Personen auf, die die Kinder kennen (TV, Musik). Sie beschreiben die Personen (Sie nennen auch die Farbe der Haare und der Augen). Sie beschreiben die Personen, die Kinder schreiben den Namen (bzw. die Nummer). *Sie trägt ... Wer ist es? Beispiel: Anita trägt einen grünen Pullover, ein lila Hose, blaue Socken und braune Schuhe. Wo ist Anita? Sabine trägt einen weißen Pullover, einen grünen Rock und schwarze Schuhe. Wo ist Sabine?* Wer die richtige Antwort findet, darf den Namen unter die passende Person schreiben.

## **Der letzte Schrei**

[Gruppen]

Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt eine deutsche Modezeitschrift. Die Kinder bilden eine Popgruppe und suchen Kleidung. Sie erstellen eine Liste, die nachher im [Plenum] besprochen wird.

## **4 Hier ist Claudia, sie trägt heute ...**

### **Titel**

Hier ist Claudia, sie trägt heute ...

### **Funktionen**

Jemanden beschreiben:  
- Er/sie trägt...

### **Wortschatz Vorkenntnisse**

Siehe *Kleidung 3*  
*Kleidung 3*

### **Materialien**

- Fotos von Models (A4 oder Folie), als Bild x Anzahl Gruppen
- Zeitschriften, Scheren, Leim
- Blatt A3 x Anzahl Gruppen
- Evt. OHP

## **Claudia trägt ...**

[Plenum]

Sie hängen 2 Models auf und beschreiben sie (Sie können hierfür auch sehr gut den OHP benutzen). *Heute trägt...* Anschließend kommt ein Kind nach vorne, das sich wie ein Model auf dem Laufsteg bewegen sollte. *Laura, sie trägt heute ....* Sie wiederholen dies mit 2 Jungs und 2 Mädchen.

## **Der Laufsteg**

[Gruppen]

Sie machen Kleingruppen oder Paare. Jedes Paar bekommt einige Modefotos. Die Kinder können ausschneiden und kleben wie sie möchten. Jedes Paar bereitet eine Modenschau vor. *Sie/er trägt ...* Danach kommen einige Paare nach vorn, hängen ihre Collage auf und beschreiben es wie in einer echten Modenschau!

## **Wer ist es?**

[Plenum]

Sie beschreiben ein Kind ohne dessen Namen zu nennen. Alle Kinder stehen. *Sie (oder er) trägt...* Alle Kinder, die nicht gemeint sind, setzen sich.

## 5 Zu groß, zu klein

<b>Titel</b>	Zu groß, zu klein
<b>Funktionen</b>	Sagen, dass etwas nicht passt: <ul style="list-style-type: none"><li>- Das passt</li><li>- Das ist zu groß</li><li>- Das ist zu klein</li></ul> Sagen, was man möchte: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ich möchte</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	(Zu) groß, klein, genau
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Kleidung 1-4</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme Kleidung in A4 und klein</li><li>• Evt. echte Kleidungsstücke (groß und klein)</li><li>• Piktogramme Riese und Zwerg in A4</li><li>• Evt. 2 (Hand)Puppen</li><li>• 1 Tasche</li></ul>
<b>Das ist zu groß</b>	[Plenum] Sie legen die Kleidungsstücke auf den Tisch vor Ihnen. Sie schauen sich die Kleidungsstücke an und sagen <i>Der (die, das) ist zu groß! Der (die, das) ist zu klein! Das passt genau!</i> Anstelle dieser Aktivität können Sie auch die nächste Aktivität machen.
<b>Der Riese und der Zwerg</b>	[Plenum] Der Riese und der Zwerg ziehen sich an. Sie hängen die Piktogramme Kleidung in den zwei Formaten (aber auf gleich großen Blättern) unter die Piktogramme Zwerg und Riese. <i>Der Pulli ist zu groß!</i> sagt der Zwerg. <i>Die Hose ist zu klein!</i> sagt der Riese. <i>Ah, die Hose passt genau!</i> Sie zeigen andere Kleidungsstücke und hängen diese zum Zwerg oder Riesen. Die Kinder wiederholen, was die beiden sagen. Sie wiederholen den ganzen Satz. <i>Die Schuhe sind zu klein.</i>
<b>Für wen?</b>	[Plenum] Die großen und kleinen Piktogramme liegen gestapelt auf einem Tisch vor Ihnen. Die Piktogramme Zwerg und Riese hängen noch an der Tafel; geben Sie ihnen zusammen mit den Kindern einen Namen. Sie bitten einige Kinder nach vorne, um ein Piktogramm aus dem Stapel zu ziehen, um beim Zwergen oder Riesen zu hängen. Sie fragen nach dem Warum? Die Kinder antworten in ihrer Muttersprache oder auf Deutsch, Sie wiederholen auf Deutsch. <i>Der (die, das) ist zu groß für... Der (die, das) ist zu klein ... Der (die, das) passt genau!</i>
<b>Im Geschäft</b>	[Plenum] Sie haben einige Kleidungsstücke (von Kindern und Erwachsenen) oder benutzen einfach die großen und kleinen Piktogramme. Spielen Sie einen kleinen Dialog zwischen dem Riesen und dem Zwerg in einem Kleidungsgeschäft (siehe CD). Sie fangen selbst mit beiden Rollen an, anschließend spielt ein Kind und danach zwei Kinder.
<b>Tipp</b>	<i>Familie 10</i> (Dort werden die Funktionen wiederholt und vertieft.)

## 6 Mir ist kalt

<b>Titel</b>	Mir ist kalt
<b>Funktionen</b>	Sagen, wie man sich fühlt: - Mir ist warm - Mir ist kalt Sagen, wo etwas ist: - Da ist...
<b>Wortschatz</b>	warm, kalt Jacke, Mantel, Handschuhe, Schirmmütze
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Kleidung 3 + 4</i> <i>Tiere 3</i> <i>Umgebung 5</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme Kleidung (die ‚alten‘ + Jacke, Mantel, Handschuhe, Mütze) x Anzahl Gruppen</li><li>• Piktogramme Mutter, Martin und Simone in A4</li><li>• Tierpiktogramme (Kamel, Pinguin, Giraffe, Elefant, Eisbär und einige Haustiere) in A4</li><li>• Evt. Farbkreide</li></ul>
<b>Sketch</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Jede Kleingruppe bekommt einige alte ‚Kleidungsstücke‘ (Piktogramme) und die neuen Jacke, Mantel, Handschuhe und Kappe (Schirmmütze). Die Kinder drehen die Bilder um, sobald sie das Kleidungsstück gehört haben. Sie hängen die Piktogramme von Mutter, Martin und Simone auf. <i>Mama, mir ist kalt! Zieh deine Jacke an! Wo ist meine Jacke? Im Zimmer auf dem Stuhl!</i> Dann kommt Simone ‚herein‘. <i>Mama, mir ist warm. Zieh deinen Pulli aus!</i> Sie spielen dies einige Male mit unterschiedlichen Kleidungsstücken. Danach fragen Sie die Kinder, welche Kleidungsstücke sie nicht umgedreht haben. (Um die Begriffe kalt und warm zu verdeutlichen, benutzen Sie Gesten (sich die Hände und/oder die Oberarme reiben, sich Luft zufächeln).
<b>Koffer packen</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen, jede Gruppe bekommt einen Satz der Piktogramme Kleidung. <i>Urlaub! In die Sonne oder in den Schnee?</i> Sie können dies mit einem blauen und roten Punkt (wie beim Wasserhahn) oder mit den entsprechenden Piktogrammen verdeutlichen. Lassen Sie die Kinder entscheiden, was sie mitnehmen möchten. Sie stellen den Kindern die Frage. <i>Wo fährst du hin? In die Sonne? In den Schnee? Was nimmst du mit?</i>
<b>Kamele und Eisbären</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Sie verteilen die Tierpiktogramme. Achtung: einige Tiere (Eisbär, Kamel) sind neu für die Kinder. Malen Sie eine Sonne und Schnee an die Tafel. Ordnen Sie zusammen mit den Kindern die Tiere unter das entsprechende Zeichen. Stellen Sie Fragen wie <i>Wer hat die Giraffe? Wo lebt sie? Ist es dort warm?</i>
<b>Ich sehe ...</b>	Sie spielen das bekannte Spiel mit den Kleidungsstücken und benutzen dabei die Begriffe warm und kalt, um den Kindern zu zeigen, wie nahe sie der Lösung sind.

## 7 Von wem ist das?

<b>Titel</b>	Von wem ist das?
<b>Funktionen</b>	Fragen und sagen, wem etwas (Kleidungsstücke) gehört: <ul style="list-style-type: none"><li>- Der/die/das ist von mir</li><li>- Der/die/das ist nicht von mir</li><li>- Der/die/das ist von ...</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Hut, Gürtel, Brille, Ring, Kappe, Uhr
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Kleidung 1-6</i> <i>Farben</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zubehör (Hut, Brille, Uhr)</li><li>• 1 Tasche</li><li>• Foto von Ihnen</li><li>• Piktogramme Zubehör in A4 und klein (evt.) in Farbe x Anzahl Gruppen</li><li>• Piktogramme Kleidung x Anzahl Gruppen</li><li>• Evt. Buntstifte</li></ul>
<b>Wer hat für mich ...?</b>	[Plenum] Sie hängen die Piktogramme Zubehör auf. Sie bitten einige Kinder, persönliche Gegenstände (Uhr, Kappe, usw. – keine Brille.) auf einen Tisch zu legen. Sie fügen ebenfalls einige persönliche Gegenstände (Gürtel, Hut) hinzu. Fragen Sie auch <i>Hat keiner eine ...?</i>
<b>Die ist von mir!</b>	[Plenum] Dann zeigen Sie jeden Gegenstände und sagen dabei <i>Die Uhr! Die ist von mir</i> oder <i>Die Kappe. Die ist nicht von mir</i> und ordnen Sie auf zwei unterschiedliche Haufen wieder hin.
<b>Von wem ist ...?</b>	[Plenum] Anschließend nehmen Sie einen der Gegenstände der Kinder und fragen <i>Von wem ist die Uhr? Von wem ist der Ring?</i> Sie wiederholen die Antwort auf Deutsch. <i>Die ist von ... (Vorname)</i> . Sie geben so alles zurück. Dann nehmen Sie Ihre Sachen. <i>Der/die/das ist von mir!</i>
<b>Fundsachen</b>	[Plenum] Ein Kind verlässt die Klasse. Die anderen Kinder tun ein Zubehör oder ein Kleidungsstück in eine Tasche. Das Kind kommt zurück und soll herausfinden, wem es gehört. Die Uhr ist von ... Wenn es es nicht weiß, kann es (mit Ihrer Hilfe) fragen <i>Von wem ist ...? Von mir! Die ist von mir!</i>
<b>Was nimmst du mit?</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe fährt auf eine unbewohnte Insel und hat 6 Kleidungsstücke und 6 Zubehörteile (Piktogramme). Jede Gruppe muss aus beiden Kategorien 2 auswählen. Was nehmen sie mit? Anschließend wird im Plenum berichtet.
<b>Detektive</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe hat die Piktogramme mit dem Zubehör. Sie beschreiben eine Person (ein Dieb vielleicht?). <i>Der Mann ist blond mit einer roten Kappe. Er trägt einen großen Ring und eine schwarze Brille.</i> Die Kinder legen die richtigen Piktogramme zur Seite (und malen sie in der richtigen Farbe an, wenn sie schwarz-weiß Kopien haben). Danach beschreibt eine Gruppe die Person.



## 8 Was soll ich anziehen?

<b>Titel</b>	Was soll ich anziehen?
<b>Funktionen</b>	Jemand um seine Meinung bitten: - Was ist besser? Sagen, was man wählt: - Ich nehme ...
<b>Wortschatz</b>	Siehe <i>Kleidung 7</i>
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Kleidung 7</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme (oder echt) Kleidung und Zubehör</li><li>• Belohnung x Anzahl Kinder (Süßigkeit aus Deutschland z.B.)</li><li>• Personenfotos</li><li>• Tasche</li><li>• A4 Piktogramme Vater und Sohn (Martin)</li></ul>
<b>Der Detektiv</b>	<p>[Plenum] Schreiben Sie den Namen eines Kinds auf, es hat einen kleinen Preis gewonnen. Die Kinder sollen den Gewinner ermitteln, indem sie Fragen stellen. <i>Ist es ein Junge oder ein Mädchen. Trägt es einen Pulli? Ist der Pulli blau?</i> Sie antworten mit ja oder nein (warm oder kalt). Der Preis für den Gewinner: Es darf allen Kindern etwas geben (eine kleine Belohnung).</p> <p>Variante: Die anderen Kinder sind die Detektive, sie sollen eine Person (die Sie per Zufall bestimmen, indem Sie z.B. die Kinder ein Los ziehen lassen) zurückfinden, indem sie Fragen zum Äußeren stellen.</p>
<b>Wer ist es?</b>	<p>[Plenum] Sie haben einige Personenfotos an die Tafel geheftet. Ein Kind wählt ein Foto und notiert den Namen. Die anderen sollen diese Person zurückfinden, indem sie Fragen zur Person stellen. <i>Hat sie ein rotes Kleid? Hat sie ein T-Shirt?</i></p>
<b>Was ist besser?</b>	<p>[Plenum] Vor Ihnen liegen einige Kleidungsstücke und Zubehör auf dem Tisch (siehe <i>Kleidung 7</i>, erste Aktivität). Sie fahren in Urlaub und wissen nicht, was Sie mitnehmen sollen. <i>Was ist besser? Die blaue oder die gelbe Bluse?</i> Auf diese Weise wiederholen Sie den Wortschatz. Sie tun die gewählten Sachen in eine Tasche.</p>
<b>Ich nehme .. mit</b>	<p>[Plenum] Fragen Sie die Kinder, welche Sachen in der Tasche sind. <i>Was nehme ich mit? Was ist besser?</i></p>
<b>Die Abreise</b>	<p>[Plenum] Die Piktogramme von Vater und Sohn hängen an der Tafel. Spielen Sie den Dialog zunächst vor, danach mit den Kindern (siehe CD). Nach einem ersten Mal können sich vielleicht die Kinder selber Fragen ausdenken.</p>



## 9 Im Sommer

<b>Titel</b>	Im Sommer
<b>Funktionen</b>	Fragen und sagen, wann etwas ist (Geburtstag): <ul style="list-style-type: none"><li>- Wann hast du Geburtstag?</li><li>- Wann ist das?</li><li>- Im Sommer...</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Die Jahreszeiten: Sommer, Winter, Frühling, Herbst Die Namen der Monate
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Kleidung 7 + 8</i> <i>Familie 5</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme (Fotos) Jahreszeiten (Sonne, Regen, Schlittschuh laufen, Schwimmen)</li><li>• Geburtstagskarte (+ Piktogramm Geburtstagskuchen in A4)</li><li>• Arbeitsblatt x Anzahl Schüler</li><li>• Piktogramme Kleidung in A4 (und Aktivitäten – siehe <i>Familie 7</i>)</li></ul>
<b>Monate und Jahreszeiten</b>	<p>[Plenum] Sie schreiben die Namen der 12 Monate nach Jahreszeit in 4 Gruppen an die Tafel. Sie zeigen 4 Piktogramme oder Fotos, die die Jahreszeiten darstellen können und lassen einen Schüler diese Piktogramme den 4 Monatsgruppen zuordnen. Sie erzählen, was das Kind macht. <i>Wohin kommt der Sommer? Zu den Monaten Juni, Juli, August.</i></p> <p>[Plenum] Danach nennen Sie eine Jahreszeit; die Kinder sollen einen Monat hiermit verbinden. Zeigen Sie das Piktogramm eines Ereignisses (Geburtstag), Kleidungsstückes oder einer Aktivität und fragen Sie <i>Wann trägt man...? Wann geht man ...?</i> Wiederholen Sie dabei ein paar Mal die Namen der Jahreszeiten. Die Kinder machen Vorschläge für die Zuordnung. <i>Wann hast du Geburtstag? Im Sommer, im Herbst, im Winter oder im Frühling? Wann geht man schwimmen? Im Sommer, im Herbst, im Winter oder im Frühling?</i></p>
<b>Wann hast du Geburtstag?</b>	<p>[Plenum] Sie erzählen, wann Sie selbst Geburtstag haben (zeigen Sie das entsprechende Piktogramm (siehe auch <i>Familie 5</i>). Im Winter. Danach noch einmal einige Kinder. <i>Wann hast du Geburtstag?</i></p>
<b>Umfrage</b>	<p>[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Jedes Kind hat ein Blatt mit den 4 Jahreszeiten (Namen oder Bild – siehe CD) und befragt die anderen Gruppenmitglieder, wann sie Geburtstag haben. <i>Wann hast du Geburtstag?</i> Die Kinder antworten mit der Jahreszeit (oder dem Monat). Die Kinder tragen die Namen in die Tabelle ein.</p>
<b>Wer ist der Schnellste?</b>	<p>[Plenum] Die Piktogramme Kleidung liegen mit der Vorderseite nach unten auf dem Tisch vor der Klasse. Ein Kind kommt nach vorne. Es dreht eine Karte um und fragt <i>Wann trägt man</i> (+ Name des Kleidungsstücks). Das erste Kind, das die richtige Antwort gibt, bekommt die Karte und ist jetzt an der Reihe, um eine Karte umzudrehen und die Frage zu stellen. Wer am Ende die meisten Karten besitzt, ist der Gewinner. Achtung: Bestimmte Kleidungsstücke können zu verschiedenen Jahreszeiten getragen werden. Variante: Sie können hier auch die Aktivitäten wiederholen (siehe u.a. <i>Familie 7</i>). Die Frage lautet dann <i>Wann geht man</i> [+ Aktivität].</p>

## 10 Das steht mir gut!

<b>Titel</b>	Das steht mir gut!
<b>Funktionen</b>	Seine Meinung geben, begründen und danach fragen: <ul style="list-style-type: none"><li>- (Wie) steht mir das?</li><li>- Das steht mir/dir gut</li><li>- Das steht mir/dir nicht</li><li>- Das ist zu groß/klein</li><li>- Das ist schön/furchtbar</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	(Zu) groß / klein, schön, furchtbar
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Kleidung 5 + 7 + 8</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme Kleidung und Zubehör in unterschiedlichen Formaten (und evt. Farben)</li><li>• Smileys froh und traurig (A4)</li></ul>
<b>Wie steht mir das?</b>	<p>[Plenum] Sie erklären, dass Sie verschiedene Sachen kaufen möchten und die Meinung der Kinder hören möchten. Sie können natürlich die Piktogramme benutzen.</p> <p>[Plenum] Sie sagen, was Sie machen. <i>Die Bluse. Wie steht mir das?</i> Sie spielen, dass Sie vor dem Spiegel stehen (oder wie ein Modell auf dem Laufsteg.) Die Schüler antworten mit ja oder nein (oder ich weiß nicht), Sie wiederholen den ganzen Satz. <i>Ja, das steht mir gut / Nein, das steht mir nicht.</i> Sie unterstützen das Verständnis durch die Smileys und durch Ihre Mimik. Sie ergänzen also die Formulierung <i>Ja, das steht mir. Nein, das steht mir nicht</i> auch durch Ihren Gesichtsausdruck.</p>
<b>Warum nicht?</b>	<p>[Plenum] Sie wiederholen die Aktivität mit Zubehör und fragen nach dem Grund. (siehe Kleidung 5). <i>Nein? Warum nicht? Ist es zu groß? Ist es zu klein?</i> Sie wiederholen den ganzen Satz. <i>Es ist zu groß. Es ist zu klein. Es ist schön! Es ist furchtbar!</i> Sie führen die Begriffe mit den Smileys ein.</p>
<b>Probier mal!</b>	<p>[Plenum] Sie sammeln einige Jacken (oder Kappen) der Kinder. Eines der Kinder kommt nach vorne und probiert es an. <i>Wie steht mir das?</i> Die anderen Kinder geben ihre Meinung. Zur Auswahl stehen die Sätze (die Sie evt. an der Tafel schreiben können): <i>Das steht dir gut / nicht. Das ist schön / furchtbar.</i> Sie wiederholen dies 3 Mal.</p> <p>[Plenum] Anschließend spielen Sie einen kleinen Dialog mit den Kindern (siehe CD). Sie können den Dialog an die Tafel schreiben. Sie gehen zusammen einkaufen Achtung: Die Jacke (oder Kappe) soll wirklich nicht passen.</p>

## 11 Cool

### Titel

Cool

### Funktionen

Seine Meinung geben:

- Das ist schön
- Das ist hässlich (doof)
- Das ist toll (cool)
- Das ist furchtbar
- Geht schon

### Wortschatz

Schön, hässlich, toll, cool, furchtbar  
Wählen Sie aus der Jugendsprache ein paar Ausdrücke, die Synonyme zu allgemeinen Begriffen sind und evt. auch in der Muttersprache der Kinder vorkommen

### Vorkenntnisse

*Kleidung 10*

### Materialien

- Smileys froh, traurig, neutral (A4)
- Piktogramme in A4 Vater (Mutter) und Sohn (Tochter)
- Fotos von Personen

### Cool!

[Plenum]

Sie hängen die beiden Smileys auf mit den beiden Personenpiktogrammen. Sie zeigen ein Foto einer berühmten Person, die die Kinder auf jeden Fall kennen. Sie spielen einen Dialog. Der Erwachsene gibt eine sehr negative, das Kind eine sehr positive Meinung. *Das ist schön. Nein, das ist hässlich. Nein, das ist cool! Ach nee, das ist furchtbar.* Unterstützen Sie das Verständnis durch die Smileys. Wiederholen Sie die Begriffe danach mit den beiden Smileys.

[Plenum]

Sie spielen mit der Klasse. Sie hängen ein Foto einer 'gut' gekleideten Person auf *Das ist schön? Und ihr? Das ist hässlich. Ach nee, das ist toll...* Sie haben in diesem Fall nicht das letzte Wort.

[Plenum]

Sie hängen ein Foto einer 'exzentrisch' aussehenden Person auf und fragen die Kinder nach ihrer Meinung. Wählen Sie ein Foto, das unterschiedliche Meinungen hervorrufen kann.

[Plenum]

Sie machen 2 Gruppen. Eine Gruppe hat eine positive, die andere Gruppe eine negative Meinung. Die Gruppen machen einen verbalen Schlagabtausch. Sie können evt. einige Begriffe hinzufügen (die vielleicht auch in der Muttersprache der Kinder vorkommen) und an die Tafel schreiben. Gewinner ist die Gruppe, die das letzte Wort hat; man darf denselben Ausdruck nicht mehr als dreimal benutzen.

Variante:

Die Kinder stehen in Reihen, die ersten Kinder jeder Reihe spielen und begeben sich danach ans Ende der Reihe. Einer der zwei Spieler nimmt eine Karte; der erste, der einen der Karte entsprechenden Ausdruck zitiert, gewinnt einen Punkt für seine Reihe. Die erste Reihe, die insgesamt 10 Punkte hat, gewinnt. Man darf denselben Ausdruck nicht mehr als dreimal benutzen.

Variante 2

Sie zeigen das 'neutrale' Smiley. *Geht schon!* Sie bilden 2 Gruppen. As jeder Gruppe kommt ein Kind nach vorne, dem Sie ein Smiley zeigen. Wer als erster den richtigen Ausdruck dazu sagt, verdient einen Punkt für seine Gruppe. Wer als erster x Punkte hat (abhängig von den geübten Begriffen), hat gewonnen. Die Ausdrücke dürfen nicht wiederholt werden.

## Und du?

[Gruppen]

Sie bilden Kleingruppen. Jede Gruppe schreibt 2 Sachen auf, die sie schön finden und 2, die sie nicht mögen.

## 12 Das ist Martins Pulli

### Titel

Das ist Martins Pulli

### Funktionen

Sagen und fragen, von wem etwas ist:

- Von wem ist ...
- Das ist der ... von
- Das ist sein/ihr

### Wortschatz

Kleidung und Zubehör

### Vorkenntnisse

*Kleidung 7*

### Materialien

- Piktogramme Kleidung und Zubehör in A4 und klein in unterschiedlichen Farben
- Piktogramme Martin und Simone
- 2 Schachteln (oder Kartons) (evt. große Tasche)

### Ihr / sein

[Plenum]

Die Piktogramme Kleidung und Zubehör liegen auf dem Tisch vor Ihnen (oder in einem Karton (Tasche) neben dem Tisch). Sie hängen die Piktogramme von Martin und Simone auf. Sie nehmen eines der Piktogramme vom Tisch und fragen. *Von wem ist der Ring?* Die Kinder antworten, Sie wiederholen die Antwort *Das ist der Ring von Simone. Das ist ihr Ring.* Betonen Sie ihr bzw. sein. Von einer Sache wissen Sie es (zunächst) nicht. *Von wem sind die Schuhe? Das weiß ich nicht.*

[Plenum]

Sie fahren fort und geben einem Kind ein Piktogramm (oder das echte Kleidungsstück) und fragen *Von wem ist das?* Das Kind sagt den Namen (oder Ich weiß nicht). Sie wiederholen die Antwort.

### Von wem ist ... ?

[Plenum]

Vor Ihnen liegen 2 x 5 (oder mehr) Piktogramme von Kleidung und/oder Zubehör auf dem Tisch. Sie bilden 2 Gruppen, A und B. Gruppe A wählt (ohne dass B es sieht) 4 Kleidungsstücke oder Zubehör und verteilt die an 4 Kinder, die sich woanders aufstellen. Aus Gruppe B wählt eines der Kinder ein Piktogramm aus dem anderen Stapel und fragt *Ist das seine/ihre Hose?* Dabei zeigt es auf eines der 4 Kinder der Gruppe A. Ist die Antwort richtig, geht 1 Punkt an seine Gruppe, sonst nach A.

[Plenum]

Sie machen 4er-Gruppen. Sie hängen 5 Piktogramme unter Martin und Simone. Sie lassen diese Piktogramme einige Zeit hängen, die Kinder versuchen sich zu merken, von wem was ist. Sie nehmen die Piktogramme weg und fragen *Von wem ist der Ring?* Die Gruppe, die als erste antwortet, verdient einen Punkt.

### Pantomime

[Gruppen]

Sie spielen, wie Martin und Simone sich an- und ausziehen. Die Kinder versuchen zu raten, was Sie machen. *Sie/er zieht seine Socken aus.* Sie geben 2 Beispiele vor. Anschließend bilden Sie 2 Gruppen. Aus Gruppe A kommt ein Kind nach vorne und stellt dar, die anderen Kinder von A versuchen zu erraten. Danach ist Gruppe B an der Reihe.

## 1 Ich habe einen Hund

<b>Titel</b>	Ich habe einen Hund
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen über Haustiere: <ul style="list-style-type: none"><li>- Wer hat eine Katze?</li><li>- Pierre hat eine Katze</li><li>- Ist das deine Katze?</li><li>- Ich habe einen Hund</li></ul> Bestätigen/verneinen: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ja/nein</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Hund, Katze, Kaninchen, Vogel, Pferd, Maus, Fisch Zahlen 1 – 3
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Farben 1 + 4</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tierpiktogramme in A4 (vorzugsweise auf Folie) und klein x Anzahl Kinder</li><li>• Evt. OHP</li><li>• Zwei Bälle in unterschiedlichen Farben</li></ul>
<b>Was ist das für ein Tier?</b>	[Plenum] Sie legen eine Folie mit einem Haustier auf oder heften eine Kopie an die Tafel. Sie verstecken das Bild mit einem weißen Blatt. Langsam lassen Sie das Tier zum Vorschein kommen. Die Schüler antworten in der Muttersprache, Sie wiederholen es auf Deutsch. Sie wiederholen das Spiel mit den anderen 2 Tieren.
<b>Wir gehen wie ...</b>	Die Schüler gehen im Raum umher. Sie zeigen ein anderes Tierbild als in der ersten Aktivität und sprechen (und machen vor). <i>Wir gehen wie eine...</i> Wählen Sie auf jeden Fall die Tiere Fisch und Kaninchen (die lautlich schwer zu imitieren sind). Die Schüler mimen die Tierbewegung. Die Übung wird wiederholt, indem Sie nur den Tiernamen nennen, ohne Bild.
<b>Was für ein Tier bin ich?</b>	[Plenum] Sie mimen (mit Geste oder Laut) und fragen <i>Was für ein Tier bin ich?</i> Die Schüler erraten das Tier. Ein Schüler, der die Antwort weiß, kann Ihre Rolle nachher übernehmen.
<b>Miau! Die Katze</b>	Alle stehen im Kreis. Sie halten einen Ball bereit, mimen ein Tier (den Laut oder die Geste) und sprechen den Namen. Sie geben den Ball rechts weiter und fordern den Schüler auf, ein Tier zu mimen. Der Ball geht weiter. Wird die Übung gut beherrscht, kommt ein zweiter Ball ins Spiel, der links weitergeht.
<b>Wer hat eine Katze?</b>	Sie hängen die Piktogramme Hund und Katze auf und stellen die Frage <i>Wer hat einen Hund / eine Katze?</i> Zeigen Sie dabei auf das entsprechende Bild. Sie wiederholen (... <i>hat eine Katze ... hat einen Hund</i> ).
<b>Das ist ..... hat eine Katze.</b>	[Plenum] Sie zeichnen zu den Tierbildern ein Strichmännchen. (Bei Jungen 3 Haare auf dem Kopf, bei Mädchen Zöpfe) <i>Das ist .... hat eine Katze.</i> Danach fragen Sie nach anderen Haustieren. Zeichnen Sie sie oder hängen Sie Piktogramme an die Tafel (auf der CD finden Sie eine Auswahl an Tierpiktogrammen). <i>Wer hat ein Kaninchen?</i>
<b>Wo ist Dirk?</b>	Sie heften 3 Piktogramme mit der Vorderseite an die Tafel (oder Sie legen diese umgekehrt auf den Boden). Sie stellen den Schülern die Frage: ... <i>hat einen Hund. Wo ist dein Hund? Eins, zwei oder drei?</i> Der Schüler nennt eine Zahl. <i>Ist das dein Hund? Ja! Nein, das ist eine .... Das ist dein Hund!</i> Sie wiederholen das Spiel mit 3 oder 4 von den genannten Haustieren. Es muss natürlich spannend bleiben, wechseln Sie also die Position der Piktogramme.

## **Telefonspiel**

Sie teilen die Schüler in zwei Gruppen. Die Schüler stehen hintereinander. Der erste aus jeder Reihe kommt zu Ihnen. Sie flüstern ihnen einen Satz ins Ohr ... *hat eine Katze*. Die Schüler "telefonieren" und flüstern die Botschaft ins Ohr ihres Nachbarn hinter ihnen. Das Spiel geht weiter, bis die Botschaft beim letzten Kind angekommen ist. Dieses sagt Ihnen dann den Satz. Sie entscheiden Richtig! Bei einer falschen Antwort erzählen Sie, dass aus der Katze ein .. geworden ist oder die Katze den Besitzer gewechselt hat.

## **Andere Haustiere**

Sie fragen nach anderen Haustieren. Die Kinder antworten in der Muttersprache, Sie wiederholen auf Deutsch. Zusätzliche Tierpiktogramme finden Sie auf der CD. Von selteneren Haustieren können die Kinder ein Bild suchen und mitbringen.

## 2 Was macht der Hund?

<b>Titel</b>	Was macht der Hund?
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen über Haustiere: <ul style="list-style-type: none"><li>- Wer hat eine Katze?</li><li>- Peter hat eine Katze.</li><li>- Ist das deine Katze?</li><li>- Wie heißt deine Katze?</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Hund, Katze, Kaninchen, Vogel, Pferd, Fisch, Hamster, Affe
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Tiere 1</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme von Kaninchen, Hamster und Affe in A4 (vorzugsweise als Folie)</li><li>• Tierpiktogramme klein (siehe <i>Tiere 1</i>) x Anzahl Kinder</li><li>• Kärtchen mit Tiernamen x Anzahl Kinder</li><li>• Tierlaute (siehe CD)</li><li>• Evt. OHP</li></ul>
<b>Was macht der Hund?</b>	<p>[Plenum]</p> <p>Sie legen eine Folie mit einem Tierpiktogramm auf (oder heften es an die Tafel) und verstecken das Bild mit einem weißen Blatt. Langsam lassen Sie das Tier zum Vorschein kommen. Die Schüler erraten auf Deutsch oder in der Muttersprache, um welches Tier es sich handelt. Zwei Tiere (Hamster und Affe) sind neu.</p> <p>Hängen Sie alle Tierpiktogramme nacheinander auf und stellen Sie die Fragen aus <i>Tiere 1</i>. <i>Wer hat einen Hund? Einen Affen? Keiner hat einen Affen?</i> Stellen Sie den Affen vor. <i>Er heißt Simba. Simba, der Affe.</i> Fragen Sie einige Schüler nach dem Namen ihrer Haustiere.</p>
<b>Welche Tiere hören wir?</b>	<p>[Plenum]</p> <p>Alle sitzen im Kreis. Jeder hat 5 Tierpiktogramme in der Hand. Die Schüler hören nun 3 Tierlaute (vom Band oder von Ihnen). Erkennen sie das Tier, legen sie das passende Bild auf den Boden. Gewinner ist der, der die drei richtigen Tiere abgelegt hat. Lassen Sie einige Schüler ihre Lösung erzählen. <i>Vogel, Hund, Pferd.</i></p> <p>Das Spiel wird mit Geräuschen in anderer Reihenfolge wiederholt, aber statt Karten abzulegen, werden die Tiernamen gesprochen.</p> <p>Spielvariante: Die Kinder hören 3 Tierlaute. Fordern Sie die Schüler auf, den Tiernamen zu sagen. Beim zweiten erkannten Tierlaut sollen die Kinder auch das erste Tier wiederholen (Prinzip des "Kofferpackens"). Das dritte Kind, das an der Reihe ist, sollte also 3 Tiernamen sagen. Die Piktogramme dienen als Gedächtnisstütze.</p>
<b>Wer gehört da nicht hin?</b>	<p>[Plenum]</p> <p>Sie nennen drei Tiere, die Schüler suchen den Eindringling und rufen den Namen: der Hund - die Katze - der Fisch / der Hamster - der Vogel - das Kaninchen usw.</p>
<b>Memory</b>	<p>[Gruppenarbeit]</p> <p>Die Schüler arbeiten in Partnerarbeit (siehe CD, Spiele). 7 Tiernamen und die entsprechenden Piktogramme werden umgedreht und vermischt. Beim Spielen sagen Sie laut den Namen des Tieres (Bild oder Wort)</p>
<b>Tipp</b>	Märchen: Die Bremer Stadtmusikanten

## 3 Wilde Zootiere

<b>Titel</b>	Wilde Zootiere
<b>Funktionen</b>	<p>Erzählen und Fragen stellen über Haustiere:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Wer hat eine Katze?</li><li>- Peter hat eine Katze.</li><li>- Ist das deine Katze?</li><li>- Wie heißt deine Katze?</li></ul> <p>Erzählen und Fragen stellen über Zootiere</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Das ist ein Elefant</li><li>- Was ist das für ein Tier?</li></ul> <p>Bestätigen/verneinen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ja/nein</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Elefant, Giraffe, Pinguin, Krokodil, Löwe
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Tiere 1-2</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tierpiktogramme (evt. 2 auf Folie)</li><li>• Bild Bully in A4 (vorzugsweise als Folie)</li><li>• Evt. OHP</li><li>• Buntstifte und Malblätter</li><li>• Tiermemory x Anzahl Paare (siehe CD, Spiele)</li><li>• Tierlaute (siehe CD)</li></ul>
<b>Wilde Tiere</b>	<p>[Plenum]</p> <p>Zur Einführung der neuen Tiernamen siehe <i>Tiere 1</i>. Sie legen eine Folie mit einem Zootier auf oder heften eine Kopie an die Tafel. Sie verstecken das Bild mit einem weißen Blatt. Langsam lassen Sie das Tier zum Vorschein kommen. Die Schüler antworten in der Muttersprache, Sie wiederholen es auf Deutsch. Sie wiederholen diese Aktivität mit einem anderen Tier.</p>
<b>Tierlaute</b>	<p>[Plenum]</p> <p>Die Schüler bekommen die 5 neuen Tierpiktogramme und hören auf Band oder von Ihnen 3 Zootiere. Die Schüler legen die Tiere ab, die sie erkannt haben. Gewinner ist, wer die drei richtigen Tiere abgelegt hat. Lassen Sie einige Schüler ihre Lösung in der Muttersprache erzählen. Sie wiederholen auf Deutsch <i>der Löwe, der Elefant, das Pferd</i>.</p>
<b>Tiermemory</b>	<p>[Gruppen]</p> <p>Sie teilen die Klasse in Kleingruppen von 2 bis 3 Kinder auf. Jede Gruppe bekommt ein Tiermemory: 10 Piktogramme und 10 Namenskarten (wenn die Schüler die Wörter lesen können) oder 2 x 10 Piktogramme. Die Schüler spielen das Spiel, Sie gehen herum und verbessern. <i>Ja. Das ist ein .... Nein, das ist ein ...</i></p>
<b>Bully</b>	<p>[Plenum]</p> <p>Sie heften die neuen Tierpiktogramme an die Tafel und legen die Folie mit Mo auf (oder heften sie an der Tafel). Sie zählen auf. <i>Das ist ein ...</i> Wenn Sie bei Mo angekommen sind, fragen Sie die Kinder, ob sie das Tier auch kennen? <i>Was ist das für ein Tier?</i> Erklären Sie (in der Muttersprache der Kinder), dass es ein Fabeltier aus 2 Tieren ist (Stier, Hund, usw.)</p>
<b>Der Pingfisch</b>	<p>[Plenum]</p> <p>Schreiben Sie die Fabeltiere <i>Hamsteraffe Elehund, Pingfisch, Krokopferd, Löwinchen</i> an die Tafel bzw. lesen Sie diese Namen ganz langsam. Fragen Sie die Schüler, welche 2 Tiere sie erkennen.</p>



## **Ein eigenes Fabeltier zeichnen**

[Einzel]  
Die Schüler malen ein eigenes Fabeltier. Wenn alle fertig sind, soll jeder sein Tier vorstellen und den Namen sagen. Variante: die andern Kinder geben den Namen. Sie sammeln die Zeichnungen ein.

## **4 Von Kopf bis Fuß**

### **Titel**

Von Kopf bis Fuß

### **Funktionen**

Wunsch ausdrücken:  
- Ich hätte gerne ...  
Tiere beschreiben:  
- Es ist schwarz  
Bestätigen/verneinen:  
- Ja/nein

### **Wortschatz**

*Tiere 3*

### **Vorkenntnisse**

*Tiere 3*

### **Materialien**

- Piktogramme Haustiere (A4)
- Fotos anderer Haustiere (die von den Schülern erwähnt wurden – *Tiere 1*)

### **Kannst du das auch?**

[Plenum]  
Die Schüler stehen im Kreis. Sie machen folgende Bewegung: hoch in die Luft springen. Sie zeigen auf einen Schüler und fragen *Kannst du das auch?* Das Kind antwortet mit ja (oder nein) und versucht ebenfalls so hoch wie möglich in die Luft zu springen. Sie schlagen 3 oder 4 andere Bewegungen vor, z.B.: die Zunge strecken (wie eine Katze, die sich wäscht), gehen wie ein Pinguin, den Nacken strecken wie eine Giraffe oder Grimassen schneiden (wie die Affen). Sie fordern immer einen Schüler auf, Ihnen nachzumachen. Anschließend übernimmt ein Schüler Ihre Rolle.

### **Welches Tier fehlt?**

Sie hängen 7 Piktogramme auf. Ein Schüler verlässt den Raum. Die anderen Schüler entscheiden, welches Bild entfernt wird. Alle rufen den Schüler herein. Sie fragen *Welches Tier fehlt?* Das Kind antwortet. Dieses Spiel wird mehrmals gespielt.

### **Ich hätte gerne ...**

Zunächst sagen Sie, welches Haustier Sie selber gerne hätten. *Ich hätte gerne ...* Sie fragen die Schüler, welches Haustier sie gerne hätten. Sie können für diese Aktivität möglicherweise das Arbeitsblatt in *Tiere 7* benutzen.

### **Tiere beschreiben..**

[Plenum]  
Sie hängen 7 Piktogramme auf und beschreiben die Tiere. *Ich bin schwarz, ich mache miau und esse Mäuse. Wer bin ich?* Die Schüler versuchen das Tier zu erraten.

### **Bist du eine Maus?**

[Plenum]  
Für diese Aktivität wählen Sie 7 oder 8 Kinder, die die Rolle eines Haus- oder Zootieres übernehmen. Sie flüstern ihnen die Rolle ins Ohr. *Du bist eine Maus / eine Katze / ein Hund / ...* Jeder Schüler steht hinter einem Stuhl (Korb, Käfig). Sobald jemand vorbeikommt, muss der Schüler eine passende Bewegung zu seiner Tierrolle machen. Sie "schicken" einen Schüler in den "Zoo" und erzählen: *Jetzt geht ... in den Zoo und kommt zu einem ...* Die Schüler sollen den Tiernamen erraten.

## 5 Gehen, fliegen, schwimmen, springen

<b>Titel</b>	Gehen, fliegen, schwimmen, springen										
<b>Funktionen</b>	Tiere beschreiben: <ul style="list-style-type: none"><li>- Was macht der Vogel</li><li>- Der Vogel fliegt</li><li>- Er fliegt</li></ul> Fragen stellen zu Tieren: <ul style="list-style-type: none"><li>- Hast du eine ..?</li></ul>										
<b>Wortschatz</b>	gehen, fliegen, schwimmen, springen										
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Tiere 1-2</i>										
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 4 Tierpiktogramme x Anzahl Kinder</li><li>• Tiernamenskärtchen</li><li>• Evt. Arbeitsblatt „was-macht-Tabelle“ auf Folie</li><li>• Evt. OHP</li><li>• Namenskärtchen mit den 4 Bewegungen x Anzahl Kinder</li><li>• Kleber x Anzahl Gruppen</li></ul>										
<b>Ein bisschen Gymnastik</b>	[Plenum] Alle stehen im Kreis. Sie machen Bewegungen und fordern die Schüler auf Ihnen nachzumachen. Dabei sagen Sie <i>Ich kann gehen! Ich kann fliegen! Ich kann schwimmen! Ich kann springen!</i>										
<b>Ich kann fliegen!</b>	[Plenum] Sie schreiben die Begriffe Gehen, Fliegen, Schwimmen, Springen an die Tafel (oder zeigen Piktogramme von Tieren, die diese Bewegungen machen). Sie fragen die Schüler <i>Können ihr fliegen (schwimmen, gehen, springen)?</i> Die Schüler machen die Bewegungen.										
<b>Tiernamen</b>	[Gruppen] Sie teilen die Gruppe in Kleingruppen auf. Die Gruppen bekommen 7 Tierpiktogramme. Sie ziehen aus einem Beutel/einer Kiste die Namenskärtchen. Die Kinder legen das passende Bild hin.										
<b>Die Katze geht</b>	[Plenum] Sie kontrollieren die Antworten, indem Sie die Frage stellen <i>Was macht ...?</i> Sie wiederholen die Antwort in der richtigen Form. <i>Der Vogel fliegt. Er fliegt.</i> Sie füllen zusammen mit den Kindern folgende Tabelle aus (als Folie oder an der Tafel).										
	<table border="1"><thead><tr><th><b>Tier (Bild/Name)</b></th><th><b>Was macht das Tier?</b></th></tr></thead><tbody><tr><td>der Vogel</td><td></td></tr><tr><td>der Fisch</td><td></td></tr><tr><td>der Hund</td><td></td></tr><tr><td>das Kaninchen</td><td></td></tr></tbody></table>	<b>Tier (Bild/Name)</b>	<b>Was macht das Tier?</b>	der Vogel		der Fisch		der Hund		das Kaninchen	
<b>Tier (Bild/Name)</b>	<b>Was macht das Tier?</b>										
der Vogel											
der Fisch											
der Hund											
das Kaninchen											
<b>Platzwechsel</b>	[Plenum] Alle Schüler sitzen im Kreis. Jeder Schüler erhält ein Tierbild. Sie stehen in der Mitte und sagen <i>Alle Tiere, die gehen, wechseln die Plätze!</i> Die Schüler mit diesen Piktogrammen suchen sich schnell einen neuen Platz. Auch Sie setzen sich auf einen leeren Stuhl, so dass ein Schüler übrig bleibt. Dieser Schüler soll mit Ihrer Hilfe die nächste Runde leiten. <i>Alle Tiere, die ..., wechseln die Plätze!</i>										

**Quartettspiel basteln** [Gruppen]  
Die Schüler arbeiten in Kleingruppen und erhalten Kärtchen mit den Wörtern Springen, Fliegen, Schwimmen, Gehen. Auf diese Kärtchen werden passende Tierpiktogramme aufgeklebt. Achten Sie darauf, dass Sie die gleiche Anzahl Tiere haben, die gehen, schwimmen, springen oder fliegen können. (Siehe CD, Spiele)

**Quartett spielen** Das Quartett wird gespielt. Die Karten werden gemischt. Sie spielen das Spiel vor.  
*Hast du eine Katze? Ja, nein...*

## 6 Ich heiÙe Dumbo

**Titel** Ich heiÙe Dumbo

**Funktionen** Erzählen und Fragen stellen über Tiere:  
- Ist es ...?  
- Wie heiÙt ...?  
Ausdrücken, was man mag und nicht mag:  
- Ich mag ...  
- Ich mag keine  
Bestätigen/verneinen:  
- Ja/nein  
Nach Mengen fragen:  
- Wie viel ...  
Sagen und fragen, wo jemand wohnt:  
- Wo wohnt ..  
- Er/sie wohnt in einem ...

**Wortschatz** *Tiere 1-5:* Hund, Katze, Maus, Hamster, Vogel, Fisch, Elefant, Giraffe, Pinguin, Affe, Krokodil, Löwe  
Zahlen 1 –12

**Vorkenntnisse** *Tiere 5*

**Materialien**

- Tierpiktogramme (A4)
- Smileys (traurig, froh) (A4)
- Mag- und Mag-nicht-Tabelle evt. als Folie und in A4 x Anzahl Kleingruppen
- Fotos von Haus und Zoo

**Die Seifenblase** [Plenum]  
Bei diesem Spiel geht es darum, Punkte zu sammeln. Trifft man auf die "Seifenblase", bekommt man keinen Punkt und das Spiel ist zu Ende!  
Zur Einführung spielen Sie es zunächst mit der ganzen Gruppe. 6 Tierpiktogramme liegen auf dem Boden. Ein Kind verlässt den Raum. Ein anderer Schüler wählt die Seifenblase (z.B. der Affe). Der Schüler wird hereingerufen. Er versucht, Punkte zu sammeln. Er zeigt auf ein Bild und stellt das Tier vor: *Das ist ... der Elefant/die Giraffe/ das Krokodil...* Die andern Kinder antworten mit "richtig". Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Bei *Das ist der Affe* rufen alle *Blubb Blubb Blubb*. Die Spielrunde ist zu Ende.

Variante: Die Klasse wird in kleinere Gruppen aufgeteilt. Man braucht dann für jede Gruppe 6 Piktogramme.

**Ich mag keine Katzen** [Plenum]  
Sie hängen einige Tierpiktogramme auf (Haustiere Hund, Katze, Maus, Hamster, Vogel, Fisch und Zootiere Elefant, Giraffe, Pinguin, Affe, Krokodil, Löwe). Sie ordnen

zusammen mit den Kindern die Tiere unter den Fotos oder Namen Haus und Zoo.

Hängen Sie die beiden Smilies auf und erzählen Sie *Ich mag keine Katzen! Ich mag Hunde!* Fragen Sie die Schüler *Magst du Katzen?* Die Schüler antworten mit ja oder nein. Sie wiederholen den ganzen Satz. *Ja. Ich mag ... Nein. Ich mag keine...*

[Gruppen]

Die Gruppe wird in Dreier- oder Vierergruppen aufgeteilt. Die Gruppen füllen die Tabelle aus, indem sie für jedes Tier angeben, ob sie es mögen oder nicht. Im Plenum werden dann die 5 Lieblingstiere bestimmt, indem Sie die Gruppen befragen. *Wie viele Elefanten?* Sie schreiben zu jedem Tiernamen die Anzahl Striche auf.

Tier	Mag :)	Mag keine :(
Elefant		
Krokodil		
usw.		

**Wie heißt das Tier?**

[Gruppen]

Nachdem Sie die 5 Lieblingstiere der Gruppe bestimmt haben, geben die Schüler diesen Tieren einen Namen. Geben Sie Beispiele von Tiernamen, die die Kinder kennen und zwei, die sie nicht kennen). *Dumbo, der Elefant. Schwumm, der Pinguin*

Sie gehen herum und stellen die Frage nach den Namen. *Wie heißt ...der Elefant?* und die Schüler versuchen zu antworten *Dumbo!* Sie wiederholen fragend den ganzen Satz. *Er heißt Dumbo?*

**Haus und Zoo**

[Gruppen]

Zusammen mit der Gruppe bestimmen Sie, wo welches Tier wohnt. Sie heften die Namen/Fotos von Haus und Zoo an die Tafel und schreiben darunter die Namen (bzw. die Piktogramme). *Ich heiÙe Dumbo der Elefant. Ich wohne in einem Zoo. Ich bin Pieps, die Maus. Ich wohne in einem Haus.*

**Wie heißt du?  
Wer bist du?  
Wo wohnst du?**

Jeder Schüler wählt ein Tier. Er spielt die Rolle eines Tieres (z.B. Elefant) und stellt sich vor. *Ich heiÙe Dumbo, der Elefant ...*

## 7 Besuch im Zoo

<b>Titel</b>	Besuch im Zoo
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen über Tiere: - Es hat große Ohren/lange Zähne/kleine Augen Wege beschreiben - Links, rechts
<b>Wortschatz</b>	Siehe <i>Tiere 1-6</i> und Igel, Kamel, Esel, Eisbär, Zebra, Delfin
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Tiere 1-6</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lied <i>Am Sonntag gehen ...</i> (siehe CD)</li><li>• Piktogramme bzw. Fotos Zootiere A4 und klein x Anzahl Kinder</li><li>• Anagramme (evt. als Folie)</li><li>• Wortkarten Zootiere x Anzahl Kinder</li><li>• Lageplan Zoo x Anzahl Paare (siehe CD)</li><li>• Tabelle Tierbeschreibung (Folie) x Anzahl Paare (siehe CD)</li><li>• OHP</li></ul>
<b>Wir gehen in den Zoo</b>	[Plenum] Sie singen die ersten beiden Sätze des Lieds <i>Am Sonntag geh'n wir in den Zoo iaiao!</i> (nach der Melodie "Old Mc Donald had a farm") und fordern die Schüler auf mitzusingen (siehe CD). Bei neuen Tiernamen zeigen Sie auf die Piktogramme (bzw. Fotos).
<b>Tiernamen und Bilder</b>	[Plenum] Die Hälfte der Schüler bekommt ein Tierpiktogramm, die andere Hälfte eine Wortkarte. Alle gehen durch den Raum und die Schüler mit den Namenskärtchen wiederholen leise den Tiernamen, die andern hören aufmerksam hin und versuchen, ihren Partner zu finden. Die Paare setzen sich zusammen.
<b>Breza</b>	[Gruppen] Sie legen die Folie mit den Anagrammen auf (bzw. schreiben Sie an die Tafel) – siehe CD. Die Namen der Tiere sind also verdreht und die Kinder sollen aufschreiben, welches Tier sich hinter einem Wort versteckt. Die Gruppe die die meisten Tiere findet, hat gewonnen. Die Schüler können danach selbst neue Anagramme erfinden.
<b>Ratespiel</b>	[Plenum] Sie hängen 5 Tierpiktogramme auf und beschreiben eines. Sie legen die Beschreibungstabelle (siehe CD) als Folie auf (oder verteilen sie als Kopie an die Paare). <i>Das Tier hat 4 Beine. Es hat einen langen Hals. Das Fell ist gelb und braun.</i> Die Schüler raten, um welches Tier es sich handelt. Stellen Sie sicher, dass alle Wörter klar sind. Danach beschreiben die Kinder ein Tier. Sie gehen herum und helfen.
<b>Roboterspiel</b>	Für diese Aktivität werden die Richtungen "rechts - links - geradeaus - nach hinten - nach vorne" wiederholt. (Siehe <i>Körper 4.</i> )
<b>Den Weg finden</b>	Sie lesen vor (siehe CD) und die Schüler zeichnen nach Anweisung. Alle Paare erhalten einen Lageplan, den Sie mit den Tierbildern ganz einfach erstellen können.

## 8 Erster Vergleich der Tiere

- Titel** Erster Vergleich der Tiere
- Funktionen** Vergleichen: - ... ist größer als ...
- Wortschatz** Klein (kleiner), schwer (schwerer), gefährlich (gefährlicher), selten (seltener), bedroht (bedrohter), nützlich (nützlicher)

**Vorkenntnisse** Tiere 7

- Materialien**
- Tierpiktogramme (große Tiere klein, kleine Tiere groß in A4)
  - Piktogramm Fanny (A4)
  - Tabelle zum Tiervergleich x Anzahl Gruppen (evt. als Folie)
  - OHP

**Die Maus ist größer als die Katze** [Plenum]  
 Sie erzählen, dass Fanny mal wieder alles durcheinander gezaubert hat. Die kleinen Tiere sind groß, die großen Tiere sind klein geworden. Zusammen mit den Schülern ordnen Sie die verzauberten Tiere unter groß und klein. *Nanu. Die Maus ist größer als die Katze. Das Pferd ist kleiner als der Hund.* Fordern Sie die Schüler zum Mitmachen auf, indem Sie ein Tier an die Tafel heften und die Schüler das andere Tier bestimmen.

**Wer ist schwerer...** [Plenum]  
 Sie vergleichen wiederum zwei Tiere, bei denen die offensichtliche Unterschiede im Gewicht verzaubert sind. Sie führen z.B. mit Maus und Elefant die Worte schwer und schwerer ein und stellen Vergleiche an. *Die Maus ist schwerer als der Elefant.* Die Schüler sollen mithelfen – diesmal nach dem Gewicht zu vergleichen (wobei Gewichtsunterschiede wahrscheinlich weniger offensichtlich sind als Größenunterschiede).

Anschließend das Gleiche mit dem Adjektiv gefährlich. Hier hat die Verzauberung keine Funktion, bei denen die offensichtlichen Unterschiede nicht mehr so gegeben sind. Die Kinder werden auch in ihrer Muttersprache darüber diskutieren, welche Tiere gefährlich sind. Sie nehmen Fanny von der Tafel und korrigieren. *Natürlich. Der Elefant ist schwerer als die Maus!* Sie können dann auch eine Sortierung nach nützlich und selten anschließen. Wichtig ist, dass die Schüler nach detailliert(er)en Angaben zu den Tieren forschen.

[Gruppen]  
 Sie lassen jede Gruppe zwei Tierbilder auswählen, bei denen die Unterschiede nicht allzu offensichtlich sind. Zu den Tieren sollen die Schüler Vergleiche anstellen, indem sie die Tabellen mit ja oder nein ausfüllen (für jedes Tier eine Tabelle).

Eigenschaft	Ja	Nein
klein		
dick		
bedroht		
nützlich		
gefährlich		
selten		
schwer		
stark		

Sie steuern und helfen bei Problemen, z.B. bei den Eigenschaftswörtern. Stellen Sie sinnvolle Fragen, z.B.: *Ist der Löwe gefährlicher als der Elefant?*

## 9 Gänsepiel Im Zoo

<b>Titel</b>	Gänsepiel Im Zoo
<b>Funktionen</b>	Erzählen und Fragen stellen über Tiere: <ul style="list-style-type: none"><li>- Es frisst ...</li><li>- Es wohnt</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	<i>Tiere 8</i> und Schildkröte, Igel, Schmetterling
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Tiere 8</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tierpiktogramme (Schildkröte, Igel, Schmetterling - A4)</li><li>• Spielplan + Fragekarten x Anzahl Gruppen</li><li>• Würfel und Spielsteine x Anzahl Gruppen</li></ul>
<b>Spielregeln</b>	<p>[Plenum] Sie erklären die Spielregeln in der Muttersprache der Kinder (siehe CD, Spiele). Hinweise auf Deutsch. Hängen Sie die neuen Tierpiktogramme auf und schreiben Sie den Namen dazu.</p> <p>[Gruppen] Sie teilen die Klasse in Kleingruppen auf. Jede Gruppe erhält einen Spielplan und die Fragekarten. Der Plan liegt mit den Karten in der Mitte. Die Schüler bilden Zweiergruppen, jede Gruppe wählt einen Spielstein. Dann wird gespielt. Bitte treffen Sie eine Auswahl aus den Fragen, die dem Niveau der Schüler entsprechen (siehe CD). Sie können weitere Fragen hinzufügen.</p>

## 10 Tierbücher

<b>Titel</b>	Tierbücher
<b>Funktionen</b>	Informationen zu Tierbüchern verstehen und geben: <ul style="list-style-type: none"><li>- Der Titel ist</li><li>- Auf dem Bild ist ..</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Das Buch, das Bild, die Zeichnung, der Titel, die Seite, die Rückseite
<b>Vorkenntnisse</b>	Alle Themen 1 - 8
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tierbücher x Anzahl Paare (siehe CD)</li><li>• Kärtchen mit Buchtiteln x Anzahl Paare</li><li>• Kopien von Bildern aus den Büchern (2 pro Buch)</li><li>• Kopie einiger Textstellen</li><li>• Blätter zum Schreiben</li></ul> <p>[Plenum] Bücher in die Klasse mitzubringen bedeutet, die Kultur eines anderen Landes kennenzulernen. Durch die Bilder und Texte entdecken die Schüler die Vorstellungswelt ihres Nachbarlandes und erweitern so ihr Wissensfeld. Mit Büchern zu arbeiten erlaubt auch den Schülern, die nicht gerne lesen, darin zu blättern, und vielleicht entdecken sie die Lust, damit umgehen zu wollen. So viele Bücher sollen vorhanden sein, wie Paare in der Klasse sind. Handelt es sich um eine kleine Gruppe, kann man pro Kind 2 bis 3 Bücher anbieten.</p>
<b>Buchtitel</b>	<p>[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen oder Paare. Die Bücher liegen auf einem großen Tisch und dürfen nicht in die Hand genommen werden. Die Titel sind mit einem Papier verdeckt. Jedes Paar erhält einen Buchtitel. Die Schüler gehen um den Tisch und legen ihren Titel auf das Buch, das ihrer Meinung nach dazu passt. Nachdem alle sich entschieden haben, verbessern Sie mit den Kindern.</p>
<b>Bilder</b>	<p>[Gruppen] Sie haben Bilder aus den Büchern kopiert: 2 pro Buch. Ist die Schülerzahl ungerade, sehen Sie ein Buch mit 3 Kopien vor. Jeder Schüler erhält ein Bild. Die Schüler gehen durch den Raum und versuchen, denjenigen zu finden, der ein Bild aus demselben Buch hat. Danach holen sie das entsprechende Buch. Nachdem alle ihren Partner gefunden haben, stellen alle ihr Bild vor und beschreiben es kurz. <i>Auf dem Bild ist ... Die Bilder kommen aus dem Buch ...</i></p>
<b>Textausschnitte</b>	<p>[Gruppen] Die Schüler halten ein Blatt und einen Stift bereit und stehen vor dem Tisch mit den Büchern. Sie lesen einen sprechenden, gut ausgewählten Ausschnitt aus einem der Bücher vor. (Diesen haben Sie vorher kopiert). Nach dem Lesen schreiben die Schüler den passenden Buchtitel auf, der ihrer Meinung nach am besten zum Ausschnitt passt. Sie lesen notfalls noch einige Ausschnitte vor. Sie schränken die Auswahl auf 5 Bücher ein, sonst ist es zu schwer.</p>
<b>Bücher und Titel</b>	<p>[Plenum] Sie wählen 5 Bücher aus und fordern die Schüler auf, diese gut zu beobachten: Ein Schüler verlässt den Raum, ein Buch wird entfernt. Der Schüler wird zurückgerufen. Er soll den Buchtitel des fehlenden Buches sagen. Sie drehen alle Bücher um, damit die Titel verdeckt sind. Nun fordern Sie einen Schüler auf, Ihnen das Buch mit dem Titel ... zu zeigen. Sie zeigen auf ein Buch und fordern einen Schüler auf, den Titel zu nennen. Schafft er das, darf er das Buch umdrehen, auf ein anderes Buch zeigen und einen anderen Schüler nach dem Titel fragen; schafft er es nicht, antwortet ein anderer Schüler. Sie schreiben den Titel eines Buches an die Tafel, entweder richtig</p>



oder falsch, z.B. statt "Armer Wolf" schreiben Sie "Armes Kind". Die Schüler antworten mit richtig oder falsch und sagen den richtigen Buchtitel.

## **Dialog**

[Plenum]

Dafür werden alle Bücher ausgestellt. Sie fragen nach einem möglichen Dialog zwischen einem Buchhändler und einem Kunden und schreiben die Ideen an die Tafel, zum Beispiel: *A Guten Tag! B Guten Tag! A Ich möchte ein Buch! B Was für ein Buch? A Ein Buch über Tiere. B Was für ein Tier? A Ein ...*

## **Ein Buch ausleihen**

[Einzel]

Die Schüler dürfen ein Buch für eine Woche mit nach Hause nehmen. Jeder sucht sich ein Buch aus und sollen ein Karteikärtchen ausfüllen:

Name:

Adresse:

Datum:

Titel:

Unterschrift:

## 11 Rettet die Tiere

<b>Titel</b>	Rettet die Tiere
<b>Funktionen</b>	Einen Wunsch/eine Aufforderung ausdrücken - Rettet die Tiere - Retten Sie die Tiere
<b>Wortschatz</b>	Wal Retten, schützen, erhalten, kämpfen für
<b>Vorkenntnisse</b>	Alle Themen 1 – 9
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piktogramme Delfin und Elefant (A4)</li> <li>• Plakat Rette die ...</li> <li>• Slogans Naturschutz</li> <li>• Tierzeitschriften</li> <li>• A3-Blätter x Anzahl Gruppen</li> <li>• Scheren, Leim x Anzahl Gruppen</li> </ul>
<b>Vorab</b>	Jedes Kind fertigt in drei Schritten ein Plakat zum Schutz der Delfine oder Elefanten an. Das Plakat wird folgendermaßen aufgebaut: in der Mitte das Tier, oben (über dem Bild) ein Imperativ, z.B. Rette den Delfin, links Informationen zum Tier und zur Art der Bedrohung, rechts konkrete Maßnahmen. Sinnvoll ist es hierzu möglichst viele deutschsprachige Bücher (siehe <i>Tiere 10</i> ) und Zeitschriften zum Thema bereit zu stellen (sehr hilfreich wäre auch ein kontrollierter Internetzugang).
<b>Klassengespräch</b>	[Plenum] Sie unterhalten sich in der Muttersprache der Schüler zunächst über den Delfin und den Elefanten. Gemeinsam wird überlegt, welche Bedrohungen es gibt.
<b>Schritt 1</b>	[Gruppe] Jede Gruppe hat ein Tier ausgewählt, das groß auf einen Papierbogen gemalt wird. Dieses Blatt wird auf ein noch größeres Plakat in die Mitte geklebt.
<b>Schritt 2</b>	Sie erteilen den Auftrag, möglichst viele Informationen zur Art und zur Form der Bedrohung zu sammeln. Zur Strukturierung der Informationen zu einem Tier kann leicht modifiziert der Steckbrief zum Igel dienen ( <i>Tiere 12</i> ). Den Schülern soll es erlaubt sein, die Art der Bedrohung sowohl bildlich als auch sprachlich darzustellen. So können z.B. auf dem Plakat zum Igel Autos erscheinen. Die Imperative werden vergrößert auf einem Plakat ausgehängt, die Aussprache wird geübt und es werden weitere Formulierungen ergänzt, die die Schüler selbst in Büchern oder im Internet gefunden haben.

retten	Rette!
schützen	Schütze!
erhalten	Erhalte!
kämpfen (für..)	Kämpfe!
etc.	

Die Schüler überlegen, welche der Forderungen für ihr Tier Bedeutung haben, bzw. passen und übertragen einen oder mehrere Imperativ-Sätze oben auf das Plakat. Sie helfen, ergänzen und lenken die Aufmerksamkeit auf konkrete Maßnahmen. *Was kann man tun?*

## **Schritt 3**

Möglichkeiten, die Art zu erhalten. Sie müssen hier u.a. Imperative übernehmen oder diese sogar bilden, dabei sind Hilfestellungen notwendig – auch der Schüler untereinander. Auch bei der Entschlüsselung von Maßnahmen ist Hilfe nötig. Gute Anregungen findet man im Internet (siehe CD, Websites) Die Forderungen werden rechts auf dem Plakat eingetragen und können verbildlicht dargestellt werden.

## **Präsentation**

Die Reihenfolge wird festgelegt und die Schüler stellen an der Tafel ihr Tier vor. Die Plakate werden dann im Klassenraum, besser noch in einem Flur des Schulgebäudes ausgestellt.

## 12 Der Igel

<b>Titel</b>	Der Igel
<b>Funktionen</b>	Tiere beschreiben: - Der Igel hat ...
<b>Wortschatz</b>	Die Zahlen von 1 - 30 Die Farben Die Körperteile (Auge, Ohr, Nase, Bein)
<b>Vorkenntnisse</b>	1 – 10 alle Themen
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bücher und Informationen über den Igel</li><li>• Igel-Steckbrief (CD)</li><li>• Bastel-Igel (Anleitung auf der CD)</li></ul>
<b>Bilder</b>	[Plenum] Sie beschreiben zusammen mit den Schülern in kleinen kurzen Sätzen den Igel (siehe nachfolgende Aktivität). Sie helfen dabei.
<b>Hörübung</b>	[Gruppen] Jeder Schüler erhält das Raster mit 8 Sätzen (siehe CD). In jedem Satz befinden sich 3 mögliche Antworten. Jeder soll die richtige Antwort beim Lesen heraushören und farbig umkreisen. Sie lesen die richtigen Sätze langsam vor, die Schüler arbeiten individuell. Bei der Verbesserung heften oder schreiben Sie die richtigen Antworten an die Tafel.
<b>Steckbrief</b>	[Gruppen] Die Schüler erhalten das Blatt mit dem Steckbrief (siehe CD). Mit den an der Tafel stehenden Informationen sollen die Schüler die fehlenden Angaben richtig eintragen. Es werden Gruppen von 3 - 4 Schülern gebildet. Die Angaben des Steckbriefes werden innerhalb der Gruppe verglichen, verbessert und aufgeteilt. Jede Gruppe liest ihre Angaben vor. Sie verbessern.
<b>Basteln</b>	[Gruppen] Die Schüler basteln einen Igel (Bastelanleitung auf der CD).
<b>Tipp</b>	Die Schüler suchen zu einem Tier ihrer Wahl Informationen und füllen den Steckbrief dazu aus. Jeder stellt sein Tier vor der Klasse vor.

## 1 Kopf, Schulter, Knie und Fuß

<b>Titel</b>	Kopf, Schulter, Knie und Fuß
<b>Funktionen</b>	Personen beschreiben - Die Augen... sind blau - Die Haare sind ..
<b>Wortschatz</b>	Kopf, Schulter, Knie, Fuß, Auge, Ohr, Nase, Mund, Haare Die Farben braun, blau, rot, schwarz, blond, grün Richtig, falsch
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Farben 4</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piktogramme Körperteile in A4</li><li>• Kärtchen Körpernamen (siehe CD)</li><li>• Lied <i>Kopf, Schulter...</i> (siehe CD)</li><li>• Tapetenpapier, Malstifte</li></ul>
<b>Ein bisschen Sport!</b>	[Plenum] Die Kinder stehen Ihnen gegenüber (oder im Kreis). Sie fordern die Kinder auf, alle Bewegungen nachzumachen: <i>Wir spreizen die Beine. Wir legen die Hände auf den Kopf, auf die Schultern, auf die Knie, auf die Füße, ...</i> Die Bewegungen werden mehrmals und immer schneller wiederholt. Evt. benutzen Sie die Piktogramme zur Unterstützung.
<b>Kopf, Schulter, Knie und Fuß</b>	[Plenum] Sie rufen laut das Wort des Körperteils, auf das Sie die Hände legen. Sie wiederholen das mehrmals. <i>Kopf - Schulter - Knie - Fuß - Auge - Ohr - Nase - Mund.</i> Sie fordern die Kinder auf, die Wörter nachzusprechen. Sie fragen danach einzelne Kinder: <i>Lege deine Hände auf die Knie, die Schultern, die Augen, die Ohren, ...</i>
<b>Kopf, Schulter, Knie und Fuß</b>	[[Plenum] Sie stehen vor den Kindern und singen das Lied vor (siehe CD). Dabei gebrauchen Sie die schon bekannten Bewegungen. Sie machen das Ganze vor, die Kinder schauen zu und mimen. (Bei <i>zwei Augen, zwei Ohren</i> zeigen Sie zwei Finger und die Körperteile.) Das Ganze wird mehrmals gestisch wiederholt und (auf verschiedene Weisen: schnell, langsam, leise, sehr laut, sehr hoch, sehr tief, pfeifend) gesungen. Achten Sie darauf, dass die Kinder die benannten Körperteile berühren.  Sie fordern ein Kind auf, „Lehrer“ zu sein. Sie singen das Lied leise mit, danach singt das Kind alleine. Mehrmals den „Lehrer“ wechseln.
<b>Wir beschreiben uns</b>	[Gruppen] Sie verteilen die Gruppe in Paaren. Die Kinder zeichnen füreinander den Umriss ihres Körpers auf einen großen Bogen Papier (in Lebensgröße also). Sie legen sich dafür auf den Boden. Dann malen sie diese Umrisse farblich aus, zum Beispiel braune, schwarze, blonde, rote Haare ; blaue, grüne Augen,... Die Bilder werden an die Wand gehängt.  Sie beschreiben die Bilder: <i>Der Mund von ... ist rot. Die Haare von ... sind braun. Die Augen von ... sind blau.</i> Die Kinder müssen die entsprechenden Stellen zeigen. Sie helfen, indem Sie die Bezeichnungen der Körperteile an sich selbst zeigen: Mund, Beine, Füße, ...

## ***Richtig, falsch***

Sie verteilen Namenskärtchen mit den Körperteilen. Jedes Kind spricht nun sein Wort vor und heftet es an die richtige Stelle auf dem Bild an der Wand. Beim Verbessern rufen alle *richtig* oder *falsch*. Dabei machen Sie folgende Gesten: Daumen nach oben bei richtig, Daumen nach unten bei falsch. Diese Arbeit wird mehrmals wiederholt.

## ***Jakob sagt ...***

Sie erklären das Spiel (siehe CD, Spiele). Bei Jakob sagt: *Hände auf den Kopf* müssen alle Kinder den Befehl ausführen. Bei *Hände auf den Kopf* ohne *Jakob sagt* darf keiner sich rühren. Wer sich trotzdem bewegt, scheidet aus. Sie geben verschiedene Befehle. *Jakob sagt: Hände auf die Schultern. Hände auf die Füße* usw.

## 2 Punkt, Komma, Strich

<b>Titel</b>	Punkt, Komma, Strich
<b>Funktionen</b>	Personenbeschreibungen beurteilen - Das ist richtig - Das ist falsch
<b>Wortschatz</b>	Rechts, links
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Körper 1</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lied <i>Kopf, Schulter...</i> (siehe CD)</li><li>• Reim <i>Mondgesicht</i> (siehe CD)</li><li>• Evt. Tanzmusik / Abspielgerät</li><li>• Leere Arbeitsblätter</li></ul>
<b>Ein bisschen Sport</b>	[Plenum] Sie zeigen und beschreiben folgende Übungen (wenn die Möglichkeit besteht, rhythmische Aerobic-Musik hinzufügen).  <i>Die Beine spreizen und die rechte Hand auf die linke Schulter. Eins, zwei, eins zwei.... Jetzt die linke Hand auf die rechte Schulter. Eins, zwei.... Die rechte Hand auf den linken Fuß... die linke Hand auf den rechten Fuß... (Hand-Knie/ Knie-Arm/ Kopf-Schulter/linker Fuß vor rechtem Fuß, usw.)</i>
<b>Kopf, Schulter, Knie und Fuß</b>	[Plenum] Sie wiederholen das Lied aus <i>Körper 1</i> .
<b>Mein Gesicht</b>	[Plenum] Sie haben leere Gesichter an die Tafel gezeichnet. Mehrere Kinder arbeiten zur gleichen Zeit. Vor jedes Gesicht stellen Sie ein Kind. Sie geben jedem Kind eine Kreide und verbinden ihm die Augen. Sie fordern die Kinder auf, den Mund, die Ohren, die Augen, die Nase zu zeichnen. Danach wird die Augenbinde abgenommen und das Resultat kommentiert. <i>Das ist richtig. Das ist falsch. Also ... richtig und ... falsch. ... Punkte.</i> Bei der nächsten Runde darf ein Kind Ihre Rolle übernehmen.
<b>Punkt, Punkt, Komma, Strich</b>	Sie sprechen den Reim (siehe CD) und zeichnen zur gleichen Zeit das Mondgesicht an die Tafel. Sie fordern die Kinder auf, mit Ihnen das Mondgesicht in die Luft zu zeichnen. Diese Übung wird mehrmals wiederholt und die Kinder versuchen langsam mitzusprechen.  Variante: Zuerst sprechen nur die Mädchen, dann nur die Jungen, dann die erste Reihe,..., mit braunen Haaren, mit blauen Augen,...  Sie verteilen ein leeres Arbeitsblatt. Die Kinder illustrieren das Gedicht.

## 3 Wie geht's?

<b>Titel</b>	Wie geht's?
<b>Funktionen</b>	Seine Gefühle ausdrücken: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ich bin traurig, wütend, froh, müde</li><li>- Er/sie ist traurig, wütend, froh, müde</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Froh, traurig, wütend, müde
<b>Vorkenntnisse</b>	Keine
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Smileys in A4</li><li>• Pappteller, Buntstifte x Anzahl Kinder</li><li>• Stimmungsbarometer x Anzahl Kinder (siehe CD)</li></ul>
<b>Spiegelpantomime</b>	[Plenum] Für diese Übung stehen alle in einem Kreis, damit jeder den andern sehen kann. Sie stellen pantomimisch verschiedene Gefühle dar. Sie fordern die Kinder auf, diese Körperhaltungen nachzumachen (am Ende darauf achten, dass immer ein positives Gefühl dargestellt wird). <i>Ich bin wütend. Ich bin traurig. Ich bin müde. Ich bin froh.</i>
<b>Ich bin traurig, ich bin froh</b>	[Plenum] Sie wiederholen nun die Pantomime, beschreiben aber das Gefühl. Ich bin traurig. Ich bin wütend. Die Kinder wiederholen mimisch und gestisch die Sätze.
<b>Ich bin ...</b>	[Plenum] Einer stellt pantomimisch dar, was Sie ihm ins Ohr geflüstert haben, die andern müssen es erraten.
<b>Smileys</b>	[Plenum] Sie hängen 4 Smileys auf (wütend, traurig, müde, froh) mit den Zahlen von 1 bis 4. <i>Wie geht es dir? Ich bin traurig .....</i> Die Kinder nennen die richtige Zahl. Sie fragen einige Kinder <i>Wie geht es dir?</i> Die Kinder antworten <i>Ich bin froh.</i>
<b>Masken</b>	[Gruppen] Sie verteilen die Gruppe in Zweiergruppen. Jedes Kind erhält einen Pappteller und Buntstifte, setzt sich einem Partner gegenüber. Sie geben Anweisungen <i>Male die Nase, die Ohren, die Augen, die Haare! (nicht den Mund!)</i>  Sie malen 4 Münder an die Tafel. Jedes Kind darf einen Mund wählen und malen und dann die Gesichter austauschen.  Sie stellen Fragen <i>Wie geht's [Name]?</i> Wiederholen Sie die Antwort <i>Ich bin traurig.</i> Und: <i>Wie geht's [Name]?</i> <i>Ich bin müde.</i>
<b>Wie geht es dir?</b>	Sie fragen jedes Kind nach seiner wirklichen Stimmung. <i>Wie geht es dir, Marine?</i>
<b>Mimik-Spiele</b>	[Plenum] Zwei Kinder sitzen Rücken gegen Rücken. Alle zählen bis drei. Bei drei drehen sich die beiden Kinder herum. Sie halten ein Smiley hoch. Das erste Kind macht die Mimik, das andere soll diese erraten: traurig - wütend - froh - ... Jetzt wird die Rolle getauscht. Wiederholen und ergänzen Sie die Antworten. <i>Pierre ist traurig. Er ist traurig.</i>
<b>Tipp</b>	[Gruppen] Jedes Kind bekommt die zwei Seiten des Stimmungsbarometers. Die Kinder malen die Stimmungen aus. Dann legen sie die zweite Seite hinter die erste, so dass ihre Stimmung im Kästchen dort erscheint.



## 4 Links, rechts

<b>Titel</b>	Links, rechts
<b>Funktionen</b>	Hinweise geben <ul style="list-style-type: none"><li>- Geh rechts, geh links</li><li>- Stopp</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Links, rechts, stopp, geradeaus, langsam, schnell, vor-, rückwärts
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sprechreim <i>Patschen, klatschen</i> (siehe CD)</li><li>• 2 Spielbälle</li><li>• Zettel und Schreibstifte x Anzahl Kinder</li></ul>
<b><i>Patschen, Klatschen, ...</i></b>	[Plenum] Sie stellen sich so, dass alle Kinder Sie gut sehen. Sie zeigen ihnen die Gesten zum Sprechreim und fordern die Kinder zum Nachmachen auf. Es ist wichtig, dass alle den Rhythmus respektieren. Das wird mehrmals geübt. Sie sprechen nun den Reim (siehe CD) und wiederholen die Gestik. Die Kinder machen Ihnen nach. Durch das mehrfache Wiederholen lernen die Kinder schnell den Rhythmus.
<b><i>links - stopp - rechts - stopp</i></b>	[Plenum] Sie machen es vor und gehen als Roboter durch den Raum. Dabei geben Sie laut die Richtungen an. <i>Geh links - stopp – geh rechts - stopp – dreh herum - stopp ( auch: geh vorwärts, rückwärts, geradeaus, langsam, schnell).</i>
<b><i>Roboterspiel</i></b>	[Plenum] Die Kinder bewegen sich wie Roboter durch den Raum. Sie geben die Hinweise, wie und in welche Richtung die Kinder gehen sollen. Die Hinweise erfolgen zuerst langsam, dann immer schneller. Danach kann ein Kind Ihre Rolle übernehmen.  Varianten: Die Kinder gehen mit einem Partner: der Vordermann hört auf die Hinweise, die der Hintermann gibt. Beide gehen gemeinsam durch den Raum. Nach einer Weile wird gewechselt. Die Kinder werden zu zweit aneinander gebunden: ein rechtes Bein mit einem linken. Immer zwei oder drei Gruppen gleichzeitig spielen lassen. Sie geben nun die Hinweise: rechts - links - herum - geradeaus - ...
<b><i>Ich führe dich zum Ziel</i></b>	[Plenum] Sie haben mit Kreide eine Linie auf den Boden gezogen. Am Ende ist das Ziel. Sie verbinden einem Kind die Augen und stellen es am Anfang der Linie. Durch Hinweise wird das Kind bis zum Ziel geführt. Ein Kind übernimmt Ihre Rolle. (Man kann auch Schultaschen, Stühle oder andere Gegenstände so aufstellen, dass ein Weg entsteht.)
<b><i>Ballspiel</i></b>	[Plenum] Die Kinder stehen im Kreis. Sie haben für dieses Spiel zwei unterschiedliche Bälle (Farben, Größe). Der erste Ball geht nach rechts. Die Kinder geben diesen Ball weiter und rufen <i>rechts</i> . Der Ball macht die ganze Runde, damit jedes Kind wiederholt. Dann geht der zweite Ball rund, aber nach links. Schließlich gehen beide Bälle rund und die Kinder rufen "rechts" oder "links" in dem Moment, wo sie einen der Bälle in der Hand haben. Das Spiel dauert so lange, wie die Kinder Freude daran haben.
<b><i>Vornamen</i></b>	[Plenum] Sie verteilen Zettel und Schreibstifte. Die Kinder schreiben ihren Vornamen einmal mit der rechten und einmal mit der linken Hand auf getrennte Blätter. Diese werden eingesammelt und vorgezeigt. Die Kinder erraten, ob der Name mit der rechten Hand oder mit der linken Hand geschrieben wurde.

## 5 Brüderchen, komm tanz mit mir!

<b>Titel</b>	Brüderchen, komm tanz mit mir!
<b>Funktionen</b>	Personen beschreiben: - Er hat ... Augen ... Bestätigen/verneinen: - Ja/nein
<b>Wortschatz</b>	<i>Körper 1 - 4, Farben</i>
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Körper 1 + 2, Kleidung 1</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lied <i>Brüderchen ...</i> (siehe CD)</li><li>• Namenskärtchen Körperteile (<i>Körper 1</i>) x Hälfte der Gruppe</li><li>• Piktogramme Körperteile x Hälfte der Gruppe</li><li>• Piktogramm Mo Monster in A4 und als Malblatt x Anzahl Kinder</li><li>• Piktogramm Fanny</li><li>• Malstifte</li><li>• Kleidungsstücke</li></ul>
<b>Aufwärmen</b>	[Plenum] Bei dieser Übung wird der Rhythmus der Melodie des bekannten Liedes <i>Brüderchen, komm tanz mit mir</i> durch verschiedene Bewegungsübungen einstudiert. Die Kinder stehen im Kreis. Sie klatschen, stampfen, schnalzen, patschen den Rhythmus des ersten Satzes aus dem Lied und rufen die Körperteile auf: <i>mit den Händen klatschen, mit den Fingern schnalzen, auf die Knie patschen, mit den Füßen stampfen, ...</i> Die Kinder wiederholen.
<b>Brüderchen, tanz mit mir</b>	[Plenum] Die Kinder stehen sich paarweise gegenüber. Sie singen das Lied vor mit folgenden Bewegungen zu den Zeilen: den Rhythmus mit den Händen klatschen, sich die Hände reichen 3 Schritte nach rechts, 3 Schritte nach links, sich im Kreise drehen. Die Kinder versuchen, die Bewegungen mitzutanzten. Sie fordern die Kinder zum Mitsingen auf. Brüderchen kann durch Schwesterchen ersetzt werden.
<b>Ich suche meinen Partner</b>	[Plenum] Sie haben zwei Sorten Kärtchen vorbereitet: eine Reihe Piktogramme von Körperteilen, eine andere Serie mit den Namen dieser Körperteile. Alle Spieler erhalten ein Kärtchen, müssen dann durch den Raum gehen und laut wiederholen, was auf dem Kärtchen geschrieben oder gezeichnet ist. So bilden sich nach und nach Paare. Dieses Spiel dient auch als einfaches Mittel zum Bilden von Zweiergruppen. Damit dieses Spiel interessant ist, braucht man genügend Kinder. Bei einer ungeraden Zahl spielen Sie mit.
<b>Der Wühlsack</b>	[Plenum] Sie hängen das Piktogramm von Mo Monster auf, der gute Freund von Fanny und Tom. Sie haben in einem Sack typische Kleidungsstücke oder Gegenstände vorbereitet, die an ein Körperteil erinnern. <i>Mo Monster geht heute Abend aus. Was soll er denn anziehen? Was ziehe ich an?</i> Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind nimmt ein Teil aus dem Wühlsack. Gemeinsam entscheiden die Kinder ob Mo es anzieht oder nicht. <i>Ja. Nein.</i> Steuern Sie verrückte Ideen bei. <i>Wohin gehört dieser Gegenstand? Hut-Kopf oder Knie. Und die Knieschützer-Knie oder ...</i>
<b>Monstermuseum</b>	[Gruppen-/Einzelarbeit] Sie verteilen das Malblatt und Stifte. Die Kinder malen. Sie gehen herum und fragen. <i>Welche Farbe hat der Kopf?</i> Jedes Kind malt nun sein eigenes Monster auf. Die Blätter werden eingesammelt und an die Wand geheftet. Jedes Kind beschreibt sein Monster. Wiederholung des "Brüderchen".

## 6 Rotkäppchen

<b>Titel</b>	Rotkäppchen
<b>Funktionen</b>	Gefühle beschreiben/ausdrücken - Ich habe Kopfschmerzen - Er hat Zahnschmerzen Personen beschreiben - Er hat große Augen
<b>Wortschatz</b>	Kopf-, Zahn-, Hals-, Bauchschmerzen Groß
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Körper 1</i> <i>Familie 1</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Geschichte von Rotkäppchen (siehe CD)</li><li>• Wolfspiktogramm (A4 x Anzahl Kinder)</li><li>• Schmerzpiktogramme (A4)</li><li>• Malstifte</li></ul>
<b>Aufwärmen</b>	[Plenum] Alle stehen im Kreis und machen die Übungen nach, die Sie vormachen: <i>Wir drehen mit dem Kopf. Wir heben den rechten Arm/den linken Arm/das rechte Bein/ das linke Bein. Wir gehen in die Knie, halten dabei die Arme nach vorne, ...</i>
<b>Geschichte von Rotkäppchen</b>	[Plenum] Sie erzählen mit viel Gestik die Geschichte von Rotkäppchen. Sie verharren besonders auf der Stelle, wo Rotkäppchen den Wolf im Haus der Großmutter beschreibt. (Siehe CD.)
<b>Wir malen den Wolf</b>	[Gruppen] Jedes Kind erhält ein Blatt mit dem Wolfspiktogramm zum Ausmalen der großen Ohren, Augen und Mund.
<b>Kopfschmerzen, Bauchschmerzen, ...</b>	[Plenum] Sie erzählen von der Großmutter. <i>Großmutter ist krank! Sie hat Kopfschmerzen. Sie halten sich die Hand an die Stirn und sagen Ich habe Kopfschmerzen! Sie machen dasselbe mit dem Bauch, dem Rücken, dem Zahn, dem Hals.</i>  [Plenum] Sie haben die Schmerzpiktogramme an die Tafel geheftet. Sie stellen sich davor und bitten die Kinder einen Schmerz darzustellen. Sie raten <i>Was fehlt dir. Hast du Bauchschmerzen?</i> Die Kinder antworten mit ja oder nein. Sie wiederholen im Fall von ja <i>Ich habe Bauchschmerzen.</i> Spielen Sie alle Piktogramme durch.

## 7 *Mir geht's super ... schlecht!*

<b>Titel</b>	Mir geht's super ... schlecht
<b>Funktionen</b>	Seine Gefühle ausdrücken: <ul style="list-style-type: none"><li>- Mir geht's super ...</li><li>- Ich habe Kopfschmerzen</li><li>- Mein Fuß tut weh</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Gut, schlecht, super Wehtun
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Körper 5</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Stimmungsbarometer (<i>Körper 3</i>) x Anzahl Kinder</li><li>• Smileys (A4)</li><li>• Körperumriss (<i>Körper 1</i>) auf A3</li><li>• Kärtchen Körnernamen (<i>Körper 1</i>)</li><li>• Satzkarten in A5</li><li>• Schmerzpiktogramme in A4</li><li>• Lied <i>Heute muss ich ...</i></li></ul>
<b>Das Stimmungsbarometer</b>	[Plenum] Sie hängen das Stimmungsbarometer auf. Sie zeigen Ihre Stimmung auf dem Barometer und macht die Geste Daumen hoch. <i>Mir geht's gut!</i> Sie können auch die Smileys zur Unterstützung nutzen. Nun wenden Sie sich an die Schüler. <i>Wie geht's?</i> Wenn die Kinder nicht antworten können, geben Sie gestisch einige Antworten fragend zur Wahl, die die Kinder in bereits kennen. <i>Traurig? Froh? Wütend?</i> Sie fordern die Kinder auf zu antworten und führen einige neue Worte/Ausdrücke ein ( <i>gut, super, schlecht</i> ) ein. Diese Ausdrücke werden mehrmals wiederholt.
<b>Wie geht's?</b>	[Plenum] Die neuen Ausdrücke werden geübt. Die Kinder gehen durch den Raum und sprechen sich gegenseitig an. Die Antworten werden mimisch dargestellt. <i>Wie geht's? Mir geht's super! Gut! Schlecht.</i>  [Plenum] Wiederholen Sie das Spiel mit den bekannten Ausdrücken. <i>Ich bin wütend, traurig.</i>
<b>Unser Körper</b>	[Gruppen] Für diese Arbeit wird die Klasse in zwei (oder mehrere) Gruppen aufgeteilt. Sie hängen den Körperumriss auf und erzählen, dass Fanny und ihr Bruder Tom einen Streich gespielt haben. <i>Alles Kärtchen durcheinander!</i> Die Kinder bekommen ein A3-Blatt mit dem Umriss und die Namenskärtchen und legen diese an die richtige Stelle. <i>der Arm - das Auge - der Finger - der Fuß - die Hand - das Knie - der Kopf - der Mund - die Nase - das Ohr - die Schulter.</i> Die Arbeiten werden verglichen und verbessert. <i>Ist das richtig?/falsch?</i>
<b>Aua, das tut weh!</b>	[Plenum] Sie hängen die Schmerzpiktogramme und die Satzkarten auf (siehe CD). Sie ordnen die Karten zusammen mit den Kindern den Piktogrammen zu. Die Sätze werden zunächst mimisch dargestellt und gesprochen.
<b>Wo tut es weh?</b>	[Gruppen] Die Kinder erhalten die Kärtchen und legen sie richtig auf den Umriss des Körpers. Dann werden die Ausdrücke verbessert (Position).

## ***Ich muss heut' zu Hause bleiben***

Sie singen die ersten beiden Strophen mehrmals vor und fordern die Kinder auf mitzusingen. Es gibt auch noch weitere Strophen. Man kann die Strophen von Kleingruppen oder Solisten singen lassen und den Refrain von allen. Auf die Körperteile zeigen. Auch Gesten zum Singen helfen dem Verständnis.

## **Tipp**

Weitere Strophen des Lieds *Ich muss heut'*

## 8 Ich bin krank

<b>Titel</b>	Ich bin krank
<b>Funktionen</b>	Gefühle ausdrücken <ul style="list-style-type: none"><li>- Ich bin krank</li><li>- Mein Bein tut weh</li><li>- Meine Nase läuft</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Siehe <i>Körper 1-7</i>
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Körper 7</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Stimmungsbarometer (siehe <i>Körper 7</i>)</li><li>• Lied <i>Ich muss heute ...</i></li><li>• Gedicht <i>Beim Doktor</i> (siehe CD)</li><li>• Piktogramme Körperteile x Anzahl Gruppen</li><li>• Piktogramm Arzt / Kind (Martin) in A4</li><li>• Satzkarten (siehe CD)</li><li>• Arbeitsblatt Satzkarten gemischt</li></ul>
<b>Das Stimmungsbarometer</b>	[Plenum] Auf dem Stimmungsbarometer wird die Stimmung angegeben <i>Ich bin krank</i> .
<b>Ich muss heut' zu Hause bleiben</b>	[Plenum] Wiederholung der ersten beiden Strophen von <i>Ich muss heut' zu Hause bleiben!</i>
<b>Beim Doktor</b>	[Plenum] Sie tragen das Gedicht gestisch vor (siehe CD).
<b>Was kennst du schon?</b>	[Plenum] Die Kinder sagen, was sie im Gedicht gehört und behalten haben. Diese Begriffe werden an die Tafel um den Satz <i>Ich bin krank</i> geschrieben. (z.B. der Kopf - die Nase - der Mund - der Arm - das Bein - ...) Nun werden kleine Sätze mit ... tut weh gebildet und gespielt. <i>Der Kopf /Die Nase /Der Mund /Das Bein/Der Arm ... tut weh!</i>
<b>Was tut weh?</b>	[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Sie verteilen die Piktogramme mit den 9 Körperteilen aus dem Gedicht: Hals - Kopf - Bauch - Nase - Mund - Zahn - Rücken - Arm - Bein  [Plenum] Sie schreiben die Zahlen von 1 bis 9 um das Piktogramm des Doktors an die Tafel. Das Gedicht wird vorgelesen. Sobald Kinder das Körperteil erkennen, das sie bekommen haben, gehen sie nach vorne und heften das Piktogramm auf die richtige Zahl um den Doktor.
<b>Was sagt man?</b>	[Plenum] Sie haben die Satzkarten verteilt (siehe CD). Nach weiterem Zuhören und Erkennen werden diese im richtigen Augenblick neben das passende Körperteil geheftet. Das Gedicht kann dafür ein zweites Mal vorgelesen werden.
<b>Wer sagt was?</b>	[Plenum] Sie heften die Piktogramme von Arzt und Kind an die Tafel. Die Kinder sollen zuordnen, was der Doktor sagt und was das Kind sagt. Sie lesen die Sätze gemischt vor und verdeutlichen den Inhalt durch Gestik und Mimik.

## **Was gehört zusammen?**

[Gruppen]  
Sie verteilen die Gruppe in Zweier-Gruppen. Jede Gruppe bekommt ein Blatt mit den Arzt- und Kindersätzen gemischt. Die Gruppen ordnen die Sätze zu. Die Kurzdialoge werden anschließend im Plenum vorgetragen.

## **Ich muss heut' zu Hause bleiben!**

Zwei Strophen zum Lied singen.

## **9 Mein Lieblingssport**

### **Titel**

Mein Lieblingssport

### **Funktionen**

Sagen, was man mag:  
- Ich mag ... (nicht)  
- Er/sie mag ... (nicht)  
Erzählen über Sport:  
- Er spielt Fußball  
- Sie spielt Tennis

### **Wortschatz**

*Familie 6* + Laufen, Reiten, Basketball, Tennis, Skilaufen,

### **Vorkenntnisse**

*Familie 6 + 7*

### **Materialien**

- Smileys (froh, traurig) in A4
- Piktogramme Sport in A4 oder Fotos aktiver Sportler
- Namenskärtchen Sportarten in A5
- Arbeitsblatt x Anzahl Kinder (siehe CD)

### **Die Sportarten**

[Plenum]  
Sie hängen die Sportpiktogramme auf und ordnen sie zusammen mit den Kindern den Namenskärtchen zu. Sie wiederholen die Namen der Sportarten und ergänzen Bilder von aktiven Sportlern und zugehörigen Verben (*Er spielt Fußball. Sie fährt Rad.*)

### **Mag ich nicht**

[Plenum]  
Sie zeichnen mit Hilfe von Smileys an die Tafel und ergänzen, was Sie mögen und nicht mögen. *Ich mag... / ich mag nicht ...*

### **Tabelle**

[Einzelarbeit]  
Schüler zeichnen Smileys zum Ausdruck ihrer persönlichen Einstellung hinter die Sportarten. Sie gehen durch die Klasse und fragen die Kinder, was sie mögen und was sie nicht mögen. Fordern Sie Kinder auf, die Tabelle mit ihrem Lieblingssport zu ergänzen (Siehe CD).

[Plenum]  
Sie können im Plenum die persönlichen Bögen austauschen und die Kinder sich gegenseitig vorstellen lassen (*Er mag ... nicht*)

### **Eckenspiel**

[Plenum]  
Die Kinder verteilen sich im Raum. Sie sagen *Wer Schwimmen mag, geht in die hintere Ecke links*, dann etwa: *Wer Radfahren mag, geht in die rechte Ecke vorne* usw., so dass sich die Kinder immer neu im Raum verteilen.

## 10 Wer ist wer

<b>Titel</b>	Wer ist wer?
<b>Funktionen</b>	Informationen zu Personen geben: <ul style="list-style-type: none"><li>- Das ist ...</li><li>- Er/Sie spielt ....</li></ul>
<b>Wortschatz</b>	Sportarten ( <i>Körper 9</i> )
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Körper 8</i>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• (Sport)Zeitschriften (um Material zu bekannten in Deutschland lebenden Personen zu sammeln)</li><li>• A3 Blatt x Anzahl Gruppen</li><li>• Steckbrief x Anzahl Kinder (einer als Folie)</li><li>• Scheren, Klebstoff</li><li>• Evt. OHP</li></ul>
<b>Berühmte Sportler</b>	<p>[Plenum] Sie stellen den Kinder in der Muttersprache Fragen zu bekannten Deutschen (u.a. deutschen Sportlern). Die Kinder sammeln in (Sport-)Zeitschriften Informationen zu diesen Persönlichkeiten oder Sie bringen selbst solche Informationen mit (siehe CD).</p> <p>[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen und lassen die Gruppen eine Person auswählen. Die Gruppen erstellen ein Porträt. Sie kleben ein Foto auf ein A3-Blatt, illustrieren das Bild durch möglichst viele Begriffe, eigene Zeichnungen, Informationen zur Person (Name, Sportart). Sie gehen herum, geben Hilfen und regen Ergänzungen an.</p> <p>[Plenum] Die Plakate werden aufgehängt und Sie oder die Kinder stellen Personen kurz vor, z.B. <i>Das ist ..... Er spielt Fußball.</i></p>
<b>Steckbriefe erstellen</b>	<p>[Plenum] Sie zeigen auf Folie einen teils ausgefüllten Steckbrief zu einer den Kindern bekannten Person (ohne Vor- und Nachname und mit unklarem, zerschnittenem Foto) und stellen vor. <i>Er wohnt....</i> Die Kinder erraten den Namen.</p> <p>[Gruppen] Sie bilden Kleingruppen. Die Gruppen füllen nun Steckbriefe zu der von ihnen gewählten VIP aus (Vorlage auf CD).</p> <p>Sie sammeln die fertigen Steckbriefe ein und verteilen diese neu. Die Kinder stellen nun die ihnen vorliegende Person ohne deren Namen zu nennen vor und die anderen (mindestens derjenige, der den Steckbrief erstellt hat) erraten den Namen.</p>
<b>Steckbriefpuzzle</b>	<p>[Plenum] Sie stellen Fragen zu den Detailinformationen ( z.B. <i>Wer wohnt in München?</i>) und stellt diese zu verschiedenen Personen, die Kinder antworten anhand der ihnen vorliegenden Steckbriefe.</p> <p>Die Kinder füllen nun Steckbriefe zu ihrer eigenen Person aus.</p> <p>Die Steckbriefe der Kinder werden nach den einzelnen Angaben in Streifen zerschnitten. Jeder behält nur den Abschnitt, auf dem sein Name steht. Die anderen</p>



Streifen kommen verkehrt herum auf einen Tisch in der Mitte, um den herum sich die ganze Gruppe aufstellt. Jeder zieht nun reihum Streifen und stellt die dazugehörigen Fragen (Wer ist 10 (oder ...) Jahre alt?, Wer mag Fußball?). Ein Kind, auf das die Information zutrifft, erhält den Streifen, so dass nach und nach die persönlichen Steckbriefe wieder zusammen gefügt werden. Diese werden wieder auf ein Blatt aufgeklebt und können später weiter dekoriert und mit einem Foto versehen werden.

## Tipp

Je nach dem, welche Kenntnisse bereits erworben wurden, können auch Aussagen zu z.B. Lieblingsessen oder Geschwistern eingebracht werden (in die freien Zeilen des Steckbriefes übernehmen und entsprechende Fragen ergänzen).

## **11 Mit den Füßen kann ich riechen!**

### Titel

Mit den Füßen kann ich riechen

### Funktionen

Handlungen beschreiben  
- Ich gehe mit ...  
- Er geht mit ...

### Wortschatz

Gehen, sehen, riechen, fühlen, winken, trinken, essen, singen

### Vorkenntnisse

*Körper 1*

### Materialien

- Piktogramme Körperteile in A4 und klein x Hälfte der Gruppe
- Namenskarten Körperteile in A5 klein x Hälfte der Gruppe
- Namenskarten Verben in A5
- Piktogramm Fanny in A4

### **Körperteile wiederholen**

[Plenum]  
Die Piktogramme von den Kindern den Wortkarten zuordnen lassen (siehe CD). Sie hängen die Piktogramme auf und ordnen zusammen mit den Kindern die Wortkärtchen zu. Variante: Sie verteilen die Bild- und Wortkarten. Die Kinder gehen durch den Raum und jeder sucht sich den Partner.

### **Was ich alles machen kann**

[Plenum]  
Sie stellen die Verben pantomimisch dar, nennen das Wort und befestigen es an der Tafel. Sie fordern die Kinder zum Nachmachen auf. Das Wort wird dabei rhythmisch gesprochen. Stellen Sie auch die Verben fühlen, trinken, essen und singen dar.

### **Mit den Füßen kann ich ... singen.**

[Gruppen]  
Fanny kann natürlich wiederum alles anders. Sie geben ein Beispiel. *Mit den Füßen kann ich singen.* Fordern Sie die Kinder auf, was Fanny noch mehr kann. Die Gruppen haben die Verb- und Körperteilkarten und legen sie zusammen.

### **Ach, die kann ja ..**

[Plenum]  
Lassen Sie die Gruppen erzählen, was Fanny alles kann.

### **Und ihr?**

[Plenum]  
Lassen Sie die Schüler erzählen, was sie gerne könnten.

## 12 Ich bewege mich

<b>Titel</b>	Ich bewege mich
<b>Funktionen</b>	Hinweise geben und befolgen: - Hebe das rechte Bein Handlungen beschreiben: - Er öffnet die Augen
<b>Wortschatz</b>	Schließen, heben, streicheln, berühren, beugen, sich setzen, klatschen, öffnen, kratzen
<b>Vorkenntnisse</b>	<i>Körper 3 + 4</i>
<b>Materialien</b>	• Satzkarten in A5 (siehe CD) und klein x Anzahl Kinder
<b>Körperteile - wiederholen</b>	[Plenum] Im Roboterspiel werden die Körperteile und die Begriffe rechts, links, vorne, hinten aufgefrischt.
<b>Der Riesenknoten</b>	[Plenum] Sie beginnen und sagen zu einem Kind Jan, komm zu mir und berühre mein rechtes Knie und meine linke Hand. Jan fährt fort und sagt z.B. zu einer anderen Schülerin Marita, komm zu mir und berühre meinen Kopf und meine linke Schulter. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Schüler einen Riesenknoten bilden.
<b>Ich bewege mich</b>	[Plenum] Sie hängen die Sätze vergrößert aus (siehe CD). Sie sprechen einen Satz und machen ihn vor, alle wiederholen die Bewegung. Diese Bewegungen werden mehrmals wiederholt und geübt. Danach folgt die Wiederholung im Spiel Jakob sagt (siehe CD, Spiele).
<b>Spiegelspiel</b>	[Gruppen] Sie bilden Paare. Die Satzkarten werden unter der Gruppen gleichmäßig verteilt. Die Kinder stehen sich gegenüber. Einer liest eine Karte, gibt die Anweisung z.B. <i>Hebe das rechte Bein</i> und der andere führt sie aus und umgekehrt.
<b>Mannschaftsspiel</b>	Es werden 2 Mannschaften gebildet, die sich gegenüber stehen. Die Mannschaft A gibt jeweils die Anweisung, die Schüler der Mannschaft B führen sie aus. Der erste Schüler der Mannschaft A macht eine Bewegung vor, kann aber richtig oder falsch dazu sprechen. Er sagt z.B. Ich kratze mir die Nase und er kratzt sich am rechten Auge. Macht sein Gegenüber der Mannschaft dieser Bewegung nach, gewinnt A den Punkt. Macht der Schüler B die richtige Bewegung, geht der Punkt an die Mannschaft B. A ist also dazu aufgefordert, B zu täuschen. Dann ist Mannschaft B dran.
<b>Telefonspiel</b>	Die Anweisungen liegen auf Kärtchen auf einem Haufen. Die Kinder stehen in zwei Mannschaften nebeneinander. Der 1. Spieler aus jeder Mannschaft kommt nach vorne und schaut sich den 1. Satz an. Er muss ihn nun ins Ohr des 2. Spielers flüstern, der ihn ebenfalls an seinen Hintermann weitergibt. Der letzte Spieler aus jeder Reihe muss die Anweisung ausführen, der erste spricht die Anweisung laut vor. Ist die Bewegung richtig, erhält die Mannschaft einen Punkt. Wer zuerst 10 Punkte erhält, gewinnt.