

Paul, Lisa & Co neu – eine Einführung in das Lehrwerk

Das Lehrwerk

Paul, Lisa & Co neu richtet sich an Schülerinnen und Schüler in Griechenland ab 10 Jahren. In zwei Bänden führt das Lehrwerk zur Niveaustufe A1 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens. Es bereitet dabei auf Anforderungen aller Kinder- und Jugendprüfungen der Niveaustufe vor. Zugleich behält es die Anforderungen des Κρατικό Πιστοποιητικό γλωσσομάθειας επιπέδου Α im Auge, obwohl dieses idealerweise erst mit erreichtem Niveau A2 abgelegt wird.

Für Schülerinnen und Schüler, die bereits mit 9 Jahren den Deutschunterricht beginnen, gibt es einen Starterband. Dieser gewährleistet einen altersgerechten Einstieg in die deutsche Sprache und ist gleichzeitig eine Vorbereitung auf Band 1. Er ist jedoch fakultativ; Kurse können also wahlweise mit dem Starterband oder mit Band 1 beginnen. Band 3 des Lehrwerks führt dann zu Niveaustufe A2.

Benötigte Unterrichtszeit

Jeder Band bietet Material für ein Schuljahr mit 2-3 Unterrichtseinheiten (à 45 min.) pro Woche. Der Anhang hat fakultativen Charakter. Lehrer können also je nach verfügbarer Stundenzahl entscheiden, ob sie von diesem Angebot Gebrauch machen oder den Anhang bei Zeitmangel weglassen möchten.

Passgenaue Orientierung an der Zielgruppe

Paul, Lisa & Co neu ist eigens für Schülerinnen und Schüler in Griechenland konzipiert und geschrieben. Dies zeigt sich sowohl inhaltlich als auch im Einsatz der griechischen Sprache.

Die Arbeitsanweisungen im Kursbuch sind einsprachig deutsch, im Arbeitsbuch jedoch zweisprachig, um die Möglichkeit eines selbstständigen Bearbeitens der Hausaufgaben zu garantieren. Als Metasprache bei Grammatikerklärungen u.Ä. dient ausschließlich die griechische Sprache. Zudem wird Mediation (Sprachmittlung) geübt.

Durch alle Lektionen führt eine Clique von fünf Jugendlichen, die im Zielland, also in Deutschland, leben und gemeinsam in dieselbe Klasse gehen. Die Erlebnisse der Clique bieten den kontextuellen Rahmen für alle Lektionen. Die Schüler*innen können sich mit den gleichaltrigen Jugendlichen identifizieren.

Einer der Jungen in der Clique ist Alexis. Er hat einen griechischen Vater, eine deutsche Mutter und wächst zweisprachig auf. Ab Lektion 2 des ersten Bandes erscheint dann auch Jenny, eine griechische Jugendliche, die seit kurzer Zeit in Deutschland lebt, weil ihr Vater dort arbeitet. Sie kann zu Beginn von Band 1 noch nicht Deutsch und lernt die Sprache „zusammen“ mit den Schülern.

Jenny und Alexis tauchen in Sprachmittlungssituationen auf, dienen aber auch zur kontrastiven Betrachtung neuer Strukturen und zur Einführung von Redewendungen, die für Griech*innen bei der Kommunikation in der Fremdsprache essenziell sind, z. B. *Wie heißt das auf Deutsch? / Ich habe dich nicht verstanden.*

Orientierung an Lernertypen

Paul, Lisa & Co neu berücksichtigt auch unterschiedliche Lernertypen. Das zeigt sich sowohl im Kursbuch als auch im Arbeitsbuch. Das Kursbuch bietet eine große Anzahl verschiedener Aktivitäten und Arbeitsformen. Das Übungsangebot im Arbeitsbuch ist sehr vielfältig und ermöglicht binnendifferenziertes, individualisiertes Arbeiten, da für verschiedene Lernertypen geeignete Übungen ausgesucht werden können. Beispielsweise können haptisch veranlagte Schüler*innen Grammatikübersichten mit Aufklebern selbst zusammenstellen oder mit Kartenspielen, wie z. B. Domino, Wortschatz trainieren. Visuell veranlagte Schüler*innen üben Artikel, indem sie den neuen Wortschatz in den Artikelfarben schreiben. Mehr dazu im Abschnitt Mnemotechniken (S. 9).

Fertigkeiten

Das Lehrwerk trainiert die Fertigkeiten Sprechen, Lesen, Hören, Schreiben und Mediation (Sprachmittlung).

• Sprechen

Die mündliche Kommunikation wird in *Paul, Lisa & Co neu* intensiv in handlungsorientierten Kontexten geübt. In Band 1 liegt der Schwerpunkt auf Nachsprechen und Variieren von Modelldialogen. In Band 2 schließen sich an Modelldialoge oder Lesetexte Aufgaben an, die die Schüler*innen mehr oder weniger gelenkt zu freieren Aussagen auffordern. Gelenkt werden die Aussagen dadurch, dass Fragen, eine bestimmte Grammatikstruktur oder der neu zu lernende Wortschatz oder auch eine Kombination davon vorgegeben sind und angewendet werden müssen. Innerhalb dieser Vorgaben haben die Schüler*innen jedoch die Möglichkeit, ihre Aussagen individuell zu formulieren (z.B. KB S. 21 Ü 11, KB S. 32 Ü 5, KB S. 42 Ü 14) oder den Ablauf eines Dialogs selbst zu bestimmen, z.B. KB S. 55 Ü 8.

• Lesen

In *Paul, Lisa & Co neu* kommen die Schüler*innen schon früh mit verschiedenen Lesetexten in Kontakt. Illustrationen zum Lesetext und Aufgabenstellungen, die das Leseziel – globales, selektives oder detailliertes Verstehen – sowie die Herangehensweise an die Texte vermitteln, erleichtern den Verstehensprozess. In Band 1 hatten das globale Verstehen und die selektive Informationsentnahme Vorrang. In Band 2 gibt es nun häufig Aufgaben, die vom globalen zum detaillierten Verstehen führen, z.B. KB S. 20 Ü 10, KB S. 27-28 Ü 10.

• Hören

Das Hörverstehen ist möglicherweise die komplexeste unter den Fertigkeiten. Ein ganz entscheidender Faktor beim Hören ist die Zeit. Das Auftreten und Vergehen gesprochener Sinneinheiten erfolgt in einem sehr kurzen Zeitraum und das Entschlüsseln und Speichern im Gehirn durch den Hörer muss sich fast gleichzeitig vollziehen. Dabei haben die Schüler*innen keinen Einfluss auf das Tempo wie beim Leseverstehen. Dies führt oft zur Befürchtung, dass sie etwas überhören könnten.

Fragen, die am besten vor dem Hören von den Schüler*innen gelesen werden und die jeweils Ziel und Richtung des Hörens vorgeben, gestalten den Hörprozess stressfreier. Eine andere Form das Hören zu erleichtern und die Aufmerksamkeit der Schüler*innen zu lenken, besteht darin, dass einige Hörtexte in direktem Zusammenhang mit einem vorangehenden Lesetext stehen, z.B. KB S. 48 Ü 11, KB S. 61 Ü 6, oder (teilweise auch zusätzlich) über eine Illustration der Gesprächssituation vorbereitet werden z.B. KB S. 52-53 Ü 3 und Ü 4.

• Schreiben

Das Schreiben wird schon ab der ersten Lektion in Band 1 trainiert. Über das Schreiben von Einzelwörtern oder Einzelsätzen hinaus wird von Anfang an das Verfassen von zusammenhängenden Texten geübt. Auf diese Weise werden Wortschatz und Strukturen der jeweiligen Lektion wiederholt, denn es wird zum Thema der Lektion geschrieben. In späteren Schritten werden dann auch der Aufbau von Texten, Verknüpfungstechniken und textspezifische Merkmale thematisiert. In Band 2 wird dieser Ansatz weiterverfolgt, z. B. AB S. 15 Ü 23, AB S. 53 Ü 1, S. 62 Ü18, AB S. 93-95 Ü 13-18.

Zu den obigen Fertigkeiten werden die Schüler von Anfang an auch mit Aufgabenformen vertraut gemacht, die in den Prüfungen Fit in Deutsch 1 bzw. Κρατικό Πιστοποιητικό γλωσσομάθειας επιπέδου Α eine Rolle spielen.

• Mediation

Sprachmittelnde Tätigkeiten werden im Leben der Schüler*innen im Zusammenhang mit jeder Fremdsprache immer wichtig sein, wenn sie zwischen Sprechenden der Zielsprache und solchen, die nicht Deutsch sprechen, vermitteln sollen. Dies erkennen sie sehr schnell. Daher ist ihr Interesse an sprachmittelnden Techniken groß. In *Paul, Lisa & Co neu* trifft Jenny, eine griechische Jugendliche, die gerade erst angefangen hat, Deutsch zu lernen, auf die Clique. Der zweisprachige Alexis kann in

verschiedenen Situationen zwischen Jenny und seinen Freunden vermitteln. Seine Rolle übernehmen bald die Schüler*innen selbst und üben somit die Sprachmittlung, und zwar in beide Richtungen, also vom Deutschen ins Griechische und umgekehrt. Dabei steht im Vordergrund, dass die Kommunikation nicht abbricht. Ziel ist es auf keinen Fall, wortwörtlich zu übersetzen. Es kommt darauf an, das Wichtigste einer Mitteilung mit den sprachlichen Mitteln, die man bereits beherrscht, in die andere Sprache zu übertragen. Um deutlich zu machen, dass keine genaue Übersetzung verlangt wird, sind die Äußerungen in der Ausgangssprache oft sprachlich so anspruchsvoll, dass die Schüler*innen praktisch gezwungen sind, sie in der Zielsprache einfacher und verkürzt wiederzugeben. Dies ist das Ziel des Trainings der Sprachmittlung. Es wird geübt, adressatengerecht das Wichtigste einer mündlichen oder schriftlichen Äußerung in der anderen Sprache wiederzugeben. Dies wird auch in *Paul, Lisa & Co 2 neu* in unterschiedlichen Gesprächssituationen weitergeführt.

Lerntechniken

Das Fertigkeitstraining allein genügt nicht, um eine Sprache gut zu lernen. Wichtig ist außerdem, dass die Schüler*innen lernen, Techniken anzuwenden, die ihnen den Spracherwerb erleichtern. Lerntechniken werden in *Paul, Lisa & Co neu* von den ersten Lektionen an vermittelt, jedoch nicht in Form von theoretischen Erläuterungen oder Lerntipps. Lerntechniken sind in Aufgaben verpackt und werden somit sofort angewendet und durch praktische Anwendung verinnerlicht, z. B. KB S. 6 Ü 3a und S. 7 Ü 5b.

Grammatik

10-Jährige nehmen eine Fremdsprache noch ganzheitlich auf. Ab etwa 11-12 Jahren treten die Schüler*innen jedoch in eine neue Phase ein. Sie entwickeln stärker das analytische Denken, interessieren sich für grammatische Strukturen und Regelmäßigkeiten und die Fähigkeit zum natürlichen Spracherwerb tritt zunehmend in den Hintergrund. Dieser Prozess ist langwierig, tritt bei jedem Menschen zu einem anderen Zeitpunkt ein und ist erst mit ca. 15 Jahren abgeschlossen. Daher wird Grammatik folgendermaßen vermittelt:

Im Kursbuch gibt es keine Grammatikübersichten. Mit einer Lupe als Hinweissymbol wird an geeigneten Stellen auf das Arbeitsbuch verwiesen. Dort kann Grammatik selbst entdeckt und systematisiert werden. Grammatikregeln werden auf Griechisch erarbeitet, und zwar – wo angebracht – kontrastiv. Die Lehrerin / Der Lehrer entscheidet nach Reifegrad der Schüler*innen, ob sie/er auf dieses Angebot zurückgreift oder nicht.

Im Anhang des Arbeitsbuches können sich die Schüler*innen zudem im Lauf des Schuljahres eine eigene Grammatikübersicht anlegen. Dazu werden sie an geeigneter Stelle immer wieder angeleitet.


Aufbau des Lehrwerks

Band 2 umfasst 10 Lektionen und einen Anhang. Der Anhang ist fakultativ und bietet Materialien zu den großen Festen im Jahr, Weihnachten und Ostern, sowie ein Theaterstück für eine Aufführung am Ende des Schuljahres. Die Inhalte des Anhangs sind nicht an die Progression des Lehrwerks gebunden, wiederholen aber Wortschatz und Strukturen aus Band 1 und Band 2.

Aufbau der Lektionen

Jede Lektion des Kursbuchs beginnt mit einer Einstiegsseite. Sie dient als Einstieg in das Lektionsthema und macht mit Fotos und Illustrationen neugierig auf die beginnende Lektion. Einige Lektionen beginnen mit Spielen, diese greifen Wortschatz oder Grammatik voriger Lektionen auf und dienen der Wiederholung. Im Vordergrund stehen hier der Spaß am Spiel und die Förderung von Arbeitsformen, vor allem der Gruppenarbeit, die eine Grundlage für jeden kommunikativen und handlungsorientierten Fremdsprachenunterricht bildet.

Die Vermittlung neuen Lehrstoffs beginnt auf der zweiten Seite jeder Lektion. Die Aufgaben bzw. Aktivitäten sollten immer in der vorgeschlagenen Reihenfolge bearbeitet werden, da sie aufeinander aufbauende Arbeitsschritte darstellen.

Eine Lupe im Anschluss an bestimmte Aufgaben  **AB 12** dient als Hinweis, dass an dieser Stelle ins Arbeitsbuch gewechselt werden kann. Dort wird die Grammatik selbstentdeckend erarbeitet und bewusst gemacht. Hinweise ohne Lupe auf das Arbeitsbuch **AB 13, 14** zeigen, welche Übungen zum jeweiligen Kursbuchschritt gehören und zur Festigung bzw. als Hausaufgabe eingesetzt werden können.

Auf der letzten Seite jeder Lektion befindet sich immer der Teil „Los, lies was!“ bzw. „Los, sag was!“. Hier werden noch einmal das Leseverstehen bzw. das Sprechen geübt. Inhaltlich binden diese Teile immer an den Stoff und das Thema der Lektion an.

Ausspracheschulung

Wer eine neue Sprache lernt, lernt nicht nur neue Wörter und grammatische Regeln, sondern auch eine neue Aussprache: neue Laute und neue Intonationsmuster. Um die neue Aussprache erfolgreich zu lernen, ist es vor allem wichtig, hören zu lernen.

Kinder und Jugendliche haben einen Vorteil gegenüber älteren Lernenden: Ihr Gehör ist noch nicht so stark von der Muttersprache geprägt, sie besitzen noch mehr die Fähigkeit, ihr Gehör auf das Andersartige in der Fremdsprache einzustellen und anschließend weitgehend unbefangen die fremden Laute, Wörter und Sätze nachzusprechen. Es ist meistens nicht nötig, die Entwicklung ihrer Aussprachekompetenz durch kognitive Übungsformen zu belasten. *Paul, Lisa & Co neu* stellt deshalb in das imitative Nachsprechen in den Vordergrund. Unter anderem steht den Schüler*innen im Glossar eine kostenlose MP3-Audiodatei zur Verfügung, mit deren Hilfe sie den Lernwortschatz hören und nachsprechen können.

Ein weiteres Prinzip der Ausspracheschulung betrifft die Intonation. Unter Intonation werden hier die Elemente Sprechmelodie, Akzentuierung (in Wort und Satz), Rhythmus, Tempo und Spannung sowie Gliederung durch Pausen zusammengefasst. Die Intonation trägt wesentlich zur kommunikativen Bedeutung einer Aussage bei und spielt beim Hören und Verstehen eine entscheidende Rolle. Verstöße gegen den Sprechrhythmus, gegen den Wort- und Satzakzent, falsche Sprechmelodie und Pausensetzung erschweren das Wahrnehmen, das Zuhören, das Verstehen oder machen es sogar unmöglich. Die Schulung, Intonationsmuster richtig zu erkennen und wiederzugeben, stand deshalb in *Paul, Lisa & Co neu*, Band 1 im Mittelpunkt, da die Erfahrung gezeigt hat, dass ein sehr hoher Prozentsatz der Einzellaute richtig ausgesprochen wird, wenn die Intonation stimmt. In Band 2 wird nur die Aussprache von Einzellauten verstärkt geübt, besonders natürlich der Laute, die Schüler*innen mit griechischer Muttersprache Schwierigkeiten bereiten, z.B. AB S. 120 Ü 26, 27, AB S. 108 Ü 15, 16, AB S. 37 Ü 25.

• Textsorten zur Ausspracheschulung in *Paul, Lisa & Co neu*

Dialoge

Dialoge sind in *Paul, Lisa & Co neu* ein wesentliches Mittel, um verschiedene Kommunikationssituationen zum Thema der jeweiligen Lektion zu präsentieren und Wortschatz sowie Grammatikstrukturen zu vermitteln. Auf diese Weise werden den Schüler*innen zahlreiche Modelle zur Verfügung gestellt, um sich in die deutsche Sprache einzuhören und sie nachzuahmen. Anders als in Band 1 werden in *Paul, Lisa & Co 2 neu* die Dialoge nicht nachgesprochen, sondern die Schüler*innen variieren das Modell mithilfe von Vorgaben (KB S. 17 Ü 4b) oder äußern sich gelenkt selbstständig (KB S. 8 Ü 10, KB S. 26 Ü 6). In dieser Phase ist ein intensives Korrigieren der Aussprache nicht sinnvoll, denn die Schüler*innen wollen primär ihr Interesse an der Sache vermitteln und haben in diesem Moment kein Ohr für die Korrektur. Die Korrektur sollte auf Fehler beschränkt werden, die die Verständigung beeinträchtigen. Es ist jedoch sinnvoll, von Zeit zu Zeit Dialoge auszuwählen, mit denen gezielt Aussprache geübt wird (siehe S. 6 „Hinweise zur Arbeit mit den Dialogen und Tipps zur Korrektur der Aussprache“).

Rhythmisch geprägte Texte

Rhythmisch vorgesprochene Texte übermitteln den Schüler*innen die Intonation von Wörtern und Sätzen sehr deutlich und erleichtern ihnen das Nachsprechen von Einzellauten. Außerdem werden durch die Verbindung von Wortschatz, Struktur und Aussprache mit Rhythmus und Melodie gleichzeitig mehrere Hirnbereiche aktiviert, was die Verknüpfung des Lernstoffs und die Vernetzung mit schon Bekanntem erleichtert. Diese Vernetzung bewirkt, dass sich neue Informationen im Gedächtnis einprägen und leichter abrufbar sind. Oft reicht dann das Summen der Satzmelodie oder das Klatschen des entsprechenden Rhythmus, um die so gelernte Information präsent zu machen.

Beispiele:

Gezieltes Üben von Einzellauten

H-Laut am Wortanfang

Das sind Herr Hansen und Frau Hansen.

Sie haben ein Haus.

Das Haus ist schön.

Frau Hansen ist Hausfrau,

Herr Hansen ist Hausmann.

Sie haben ein Haustier.

Das Haustier ist ein Hund.

Der Hund heißt Hotte.

Hotte hört schlecht.

Heute hört Hotte gut,

er hat Kopfhörer.

(AB S. 67 Ü 8a und b)

ö Laut

Zwölf Schildkröten lernen Französisch.

(AB S. 120 Ü 28)

langes e

Jedes Jahr im Februar gehen zehn Elefanten jeden Tag in die Bibliothek und lesen.

(AB S. 108 Ü 17)

Üben von Einzellauten und Wortschatzlernen

sch-Laut und Wortschatz „Schulsachen“

Kugelschreiber, Füller, Bleistift und Spitzer,

rein in das Mäppchen – heute schreiben wir viel.

Farbstifte, Malkasten, Pinsel und Block

rein in die Schultasche – heute haben wir Kunst.

Dazu noch Bücher und Hefte –

schwer ist die Tasche, ganz schön schwer!

(AB S. 7-8 Ü 6, 7)

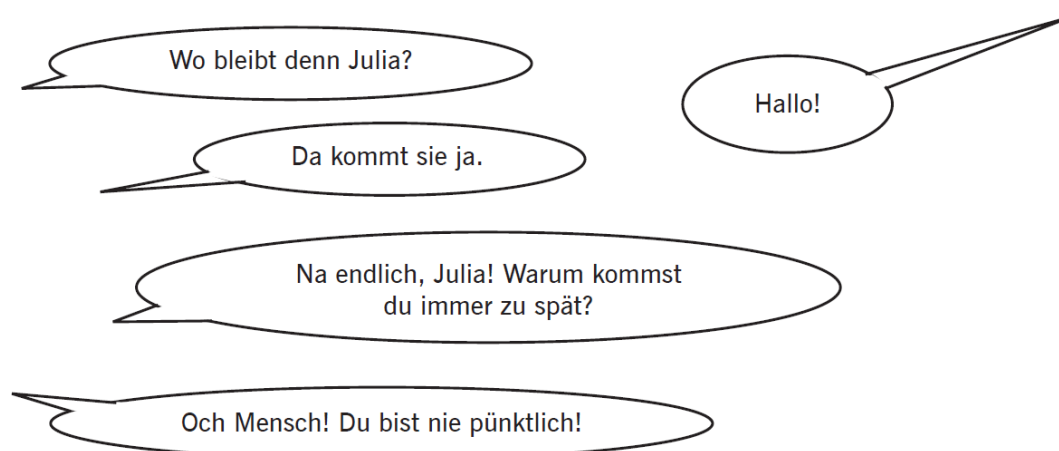
Aussprache und Grammatik

Wohin geh'n wir heute Abend?
 Fußball spielen? Hast du Lust?
 Nicht schon wieder auf den Sportplatz!
 Das ist doch der reinste Frust.
 Wohin geh'n wir heute Abend?
 T-Shirts kaufen? Hast du Lust?
 Heute will ich nicht ins Kaufhaus!
 Das ist doch der reinste Frust.
 Wohin geh'n wir heute Abend?
 Einen Film seh'n? Hast du Lust?
 Heute will ich nicht ins Kino!
 Das ist doch der reinste Frust.
 Warum bleiben wir nicht zu Hause?
 Karten spielen? Filme seh'n?
 Nein, ich will jetzt mit Maria
 ohne dich ins Kino geh'n.
 (KB S. 16 Ü 3)

Ich habe Bilder gemalt,
 du hast Musik gemacht.
 Ich habe dir zugehört.
 Wir haben Spaß gehabt.
 (AB S. 73 Ü 19a)

• **Hinweise zur Arbeit mit den Dialogen und Tipps zur Korrektur der Aussprache**

Im Folgenden soll gezeigt werden, wie man mithilfe der Dialoge Aussprache systematisch schulen kann. Hierzu ein Beispiel von KB S. 30 Ü 3: Über die Illustration erfassen die Schüler*innen die Situation, in der das Gespräch stattfindet. Anschließend hören sie das Dialog-Modell und lesen mit. Im nächsten Schritt sprechen sie die Äußerungen nach.



Achten Sie darauf, dass die Schüler*innen die Sprechmelodie, die Akzente im Satz, den Rhythmus und die Pausen des Modells genau hören und nachsprechen.

Wenn Äußerungen in Dialogen länger sind, können sich die Schüler*innen häufig weder die Intonation noch die Abfolge der Wörter merken. Lassen Sie dann die Äußerung von hinten nach vorn aufrollen, so wie in dem folgenden Beispiel aus KB S. 30 Ü 3:

Na endlich, Julia! Warum kommst du immer zu spät?

Die Schüler*innen sprechen dann in folgender Reihenfolge nach:

- *immer zu spät?*
- *Warum kommst du immer zu spät?*
- *Julia! Warum kommst du immer zu spät?*
- *Na endlich, Julia! Warum kommst du immer zu spät?*

Achten Sie ebenfalls darauf, dass die Schüler*innen die emotionale Sprechweise der einzelnen Dialogteile (genervt, beruhigend, vorwurfsvoll usw.) heraushören und imitieren.

Sprechmelodie

Im Deutschen gibt es drei verschiedene Formen für den Verlauf der Melodie am Ende einer Äußerung: steigend ↗ fallend ↘ gleichbleibend →.

Paul: *Gute Nacht* ↘. *Wann stehen wir denn morgen auf?* ↗ *Um zehn?* ↗

Alexis: *Um zehn?* ↗ *Nein* →, *wir müssen früh aufstehen* ↘, *um acht* ↘.

Paul: *Was* ↗, *schon um acht?* ↗ *Ach nein* →, *ich will ausschlafen* ↘.

steigend: ↗ In der Ja/Nein-Frage: *Um zehn?* ↗

fallend: ↘ In der Aussage: ... *ich will ausschlafen.* ↘

Ebenso in der W-Frage: *Wann stehen wir auf?* ↘ Hier gibt es jedoch Ausnahmen, die kommunikativ sehr wichtig sind. So ist beispielsweise die Sprechmelodie in der W-Frage im Dialog oben steigend, da sie nicht als sogenannte neutrale Frage gestellt wird, sondern persönlich wirken und demonstrativ Kontaktaufnahme signalisieren soll:

Wann stehen wir denn morgen auf? ↗

gleichbleibend →: vor Pausen in einer Äußerung, die noch nicht abgeschlossen ist:

Ach nein, → *ich will ausschlafen.*

Er heißt Torsten →// *und kommt aus Berlin.* ↘

Hören und sprechen die Schüler*innen die Sprechmelodie nicht wie im Modell, dann zeichnet die Lehrerin / der Lehrer mit der Hand den Melodieverlauf nach.

Akzente

Welche Wörter in einer Äußerung akzentuiert d.h. betont werden, hängt vom Kontext und der Situation ab. Es ist wichtig, dass Sprechende die Akzente richtig setzen, denn für den Hörer sind die betonten Wörter eine große Hilfe für das Verstehen der Äußerung. Beispiele:

Akzentuierung	Bedeutung
Wohin geh 'n wir heute Abend?	2 Jugendliche wollen ausgehen, neutrale Akzentuierung
Wohin geh 'n wir heute Abend ?	Das Ziel ist wichtig.
Wohin geh 'n wir heute Ä ndel?	Die Tageszeit ist wichtig.
Wohin geh 'n wir heute Abend ?	Es ist wichtig, dass es sich um „heute“ dreht und nicht um einen anderen Tag.

Hören die Schüler*innen die Akzente falsch und sprechen sie demnach falsch, dann sollte die Lehrerin / der Lehrer die betonten und unbetonten Silben durch Klopfen oder Klatschen deutlich machen. Hilfreich ist es auch, die Schüler*innen den Rhythmus einer Äußerung klopfen oder klatschen zu lassen, denn dabei werden die motorischen Fähigkeiten eingesetzt und so das Hören und Sprechen unterstützt.

- **Vom Hören zum Sprechen**

Den Übergang vom Hören / Wahrnehmen der Intonation zum Sprechen kann man den Schüler*innen erleichtern, indem man sie die Sätze zuerst summen oder brummen lässt. Das Summen oder Brummen überträgt sich auf den Körper, besonders den Brustkorb. Die Schüler*innen empfinden die Melodie und Betonung körperlich, bevor sie sich mit den Wörtern befassen müssen.

Die Technik lässt sich immer wieder – auch wenn nicht explizit in einer Arbeitsanweisung darauf hingewiesen wird – bei neuem Wortschatz oder zum Hören und Nachahmen der Intonation in Dialogen einsetzen.

Arbeit mit Dialogen

Zur Arbeit mit den Dialogen siehe auch Abschnitt Ausspracheschulung (S. 4).

- **Dialoge lesen**

Obwohl die Schüler*innen durch die Arbeit mit Band 1 nun schon Übung beim Vorlesen von Dialogen haben, empfiehlt es sich, bei schwachen Schüler*innen auch in Band 2, neue Dialoge nicht sofort von einzelnen Schüler*innen vorlesen zu lassen, denn dabei können sie sich überfordert fühlen und eventuell Angst vor Fehlern haben. So kann das Lesen zu einer unangenehmen und gefürchteten Aufgabe werden. Stattdessen sollte das Lesen zunächst im Chor geübt werden, wie folgender Vorschlag verdeutlicht:

Beim ersten Hören wird der Dialog ganz gehört, beim zweiten Hören wird er mit Pausen vorgespielt. Die Schüler*innen sprechen in jeder Pause im Chor nach.

Anschließend wird die Klasse in Gruppen geteilt. Jede Gruppe übernimmt eine Rolle im Dialog. Die Gruppen lesen den Dialog mit verteilten Rollen vor, indem jede Gruppe ihren Part im Chor spricht.

Variation:

Die Lehrerin / der Lehrer wirft einer Schülerin / einem Schüler einen Softball zu. Diese/r spricht den Satz oder die Einheit mit ihrem/seinem Banknachbarn nach. Danach wirft die Schülerin / der Schüler den Softball weiter. Wer den Softball fängt, setzt den Dialog fort usw.

- **Auswisch-Technik bei Dialogen**

Kleine Dialoge im Lehrwerk vermitteln neuen Wortschatz, neue Redemittel und Strukturen. Außerdem kann anhand der Dialoge die Aussprache trainiert werden. Deshalb bietet es sich besonders bei schwachen Schüler*innen an, solche Dialoge fast auswendig lernen zu lassen. Dabei hilft folgende Technik: Die Schüler*innen lesen den Dialog mehrmals still. In der Zwischenzeit schreibt die Lehrerin / der Lehrer den Dialog an die Tafel. Wichtig dabei ist, die Dialogzeichen ▲ ● mit abzuschreiben. Einige Wörter – etwa eins pro Äußerung – wischt die/der Lehrende aus. Dann bittet sie/er die Klasse, bei geschlossenen Büchern den Dialog im Chor laut vorzulesen und dabei die Lücken zu ergänzen.

Beim 2. Durchgang werden weitere Wörter ausgewischt. Die Klasse liest wieder im Chor vor und ergänzt dabei die fehlenden Wörter. Bei jedem weiteren Durchgang wischen die Lehrerin / der Lehrer oder ein/e Schüler/in an der Tafel weitere Wörter aus, bis am Ende nur noch die Dialogzeichen übrig sind.

An der Whiteboard kann man zum „Auswischen“ der Wörter die Abdeckfunktion bzw. den weißen oder schwarzen Marker benutzen.

- **Szenisches Darstellen**

Die szenische Umsetzung einer Textvorlage fördert die kreative Gestaltung von Inhalten sowie das Einprägen von Wörtern und Phrasen. Für den Fremdsprachenunterricht sind solche Übungssequenzen auch unter dem Aspekt wichtig, dass Handlungen, Stimmungen und Gefühle mit passender Prosodie und Körpersprache ausgedrückt werden – ein Aspekt, der sonst im Unterricht

oft zu kurz kommt. Besonders durch das Begleiten des Textes mit der Körpersprache (Gestik und Mimik) kommt es zu einem tiefergehenden Verständnis der Inhalte und Handlungen.

Beim szenischen Darstellen spielen die Schüler*innen nicht frei, sondern bewegen sich immer im Rahmen der Textvorlage. Damit das szenische Darstellen gut gelingt, sollte man Folgendes beachten:

- Man braucht genügend Platz und muss eventuell Tische und Stühle zusammenrücken.
- Die Arbeitsanweisungen müssen klar sein, d. h. jeder muss genau wissen, wen und was er spielt.
- Text und Handlung müssen vorher bekannt sein. Das Spiel ist also der Endpunkt der Bearbeitung eines Textes im Unterricht.
- Wenn man kleine Requisiten bereitstellt, wird das Spiel interessanter und realitätsnäher.
- Man sollte Hilfen einbauen, damit die Schüler*innen mit mehr Sicherheit und ohne Angst vor Versagen ihren Part spielen können. Solche Hilfen können sein:
 - a) Jede Rolle wird doppelt besetzt. Eine Schülerin / Ein Schüler spielt, jemand anders hat die Textvorlage und übernimmt die Rolle des Souffleurs, hilft also mit Stichworten aus, wenn der Spielende stecken bleibt.
 - b) Man schreibt den Beginn eines jeden Satzes auf Karten, die vor den Spielenden auf dem Boden liegen oder die jeder in der Hand hält (Spickzettel).

Lesetexte auch zum Hören

Viele der Lesetexte von *Paul, Lisa & Co neu* können auch gehört werden. Dies ist als zusätzliches Angebot zu verstehen, um den Schülerinnen und Schülern noch häufiger die Möglichkeit zu geben, etwas zu hören. Ideal ist es, die Texte zu hören und gleichzeitig mitzulesen, nachdem die Aufgaben zum Lesetext bearbeitet sind.

Mnemotechniken

Mnemotechniken sind assoziative Lern- und Merkhilfen. Es geht dabei um die Verknüpfung von bildlichen und verbalen Informationen zu mnemotischen „Bildern“, die visueller oder auditiver Art sein können und sich dem Gedächtnis besser einprägen als einzelne, unverknüpfte Informationen. Diese Fähigkeit zur Erstellung mnemotischer „Bilder“ zu entwickeln ist ein wichtiges Ziel beim Aufnehmen, Lernen und Behalten im Fremdsprachenunterricht. Daher gibt es in *Paul, Lisa & Co neu*, Band 2 zahlreiche Aufgaben und Übungen, die gezielt Mnemotechniken einsetzen, und zwar solche, die dem Alter der Schüler*innen entsprechen:

• Visualisierungstechnik

Um das Behalten und Erinnern zu fördern, werden Grammatik und Wortschatz visualisiert. Dabei spielen mit einem Lernvorgang assoziierte Farben eine große Rolle.

Farbsignale ersetzen Regelerklärungen

Im Lehrwerk werden die Nomen von Beginn an konsequent mit Genusfarben dargestellt, um visuell veranlagte Lerner*innen beim Artikellernen zu unterstützen. Die drei Genera werden durch die Farben Blau (Maskulinum), Rot (Femininum), Grün (Neutrum) und der Plural durch Orange dargestellt.

Wie in Band 1 wird auch in Band 2 neuer Wortschatz im Kursbuch in den Artikelfarben eingeführt. Beispiele: KB S. 17 Ü 4b, KB S. 47 Ü 5c. Und im Arbeitsbuch werden dieselben Farben als Gedächtnishilfe verwendet (z.B. AB S. 20 Ü 10, AB S. 63, Ü 1).

In verschiedenen Aktivitäten werden die Schüler*innen aufgefordert, selbst neuen Wortschatz zu visualisieren. Dabei soll jedes neue Wort in der jeweiligen Artikelfarbe markiert, geschrieben oder gezeichnet werden.

Beispiele:

- AB S. 38 Ü 1a und b.
- AB S. 99, Ü 25a: *Welche Wörter passen zum Thema Schule?* Ü 25b: *Schreib die Wörter ins Bild.*

Die Schüler*innen greifen hier beim Üben der Artikel auf die Farben zurück und wenden dadurch ganz bewusst die Visualisierungstechnik an.

Auch im Glossar sind die Nomen stets in den Genusfarben gedruckt.

Einordnen in Schemata

Eine weitere wichtige Technik ist das Einordnen von neuen sprachlichen Strukturen in (vorgegebene) farblich markierte Schemata. Hier kommt konsequent die Farbe Lila für das Verb zum Einsatz, ferner bestimmte Formen, z. B. eine lila Ellipse für konjugierte Verbformen und ein lila Kreis für die Verbendungen. Beispiele:

- AB S. 9 Ü 10, AB S. 35 Ü 19: *Ergänze die Verben in der Tabelle.* und AB S. 70 Ü 14b: *Ordne die unterstrichenen Verben in die Tabelle.*

Selbst erstellte Darstellungen

Gelerntes (Wörter, Wendungen, Sätze, grammatische Strukturen) wird in Bildern oder Postern von den Schüler*innen selbst dargestellt. Das führt zu verstärkten Gedächtnisspuren für die verwendeten sprachlichen Mittel. Die „inneren“ Bilder werden zu „äußeren“. Beispiele:

- KB S. 25 Ü 3: *Malt einen Menschen.*

- KB S. 39 Ü 7b: *Macht einen Geburtstagskalender eurer Klasse.*

- AB S. 64 Ü 4a: *Plan für deine Familie eine Wohnung. Kleb die Aufkleber ein.*

- KB S. 77 Ü 10: *Sammelt Fotos von eurer Stadt, eurem Dorf, eurer Insel. Macht dann eine Broschüre für deutsche Touristen.*

• **Technik des Kategorisierens**

Wortschatz und grammatische Strukturen lernen sich leichter und werden länger behalten, wenn sie geordnet und systematisiert werden. Damit werden vertraute Assoziationen wachgerufen und in Gang gesetzt. In *Paul, Lisa & Co neu* werden daher Kategorien, Sachgruppen und Zusammenhänge vorgegeben, nach denen der Lernstoff geordnet werden kann.

Ideennetze

Ideennetze werden aktiviert, wodurch die Schüler*innen gedanklich auf schon Gelerntes zurückgreifen und es mit dem neuen Stoff verbinden. Beispiele:

- KB S. 53 Ü 5a: *Lies das Plakat. Welche Wörter kennst du schon? Welche Wörter kannst du erraten?*

- AB S. 28 Ü 1: *Kleb die Aufkleber an die richtige Stelle.*

Wörter in Gruppen

Wörter werden in Gruppen geordnet, z. B. nach semantischen oder grammatischen Merkmalen. Beispiele:

- AB S. 19 Ü 7a: *Benutzt man die Orte mit in oder auf? Schreib sie ins Haus oder auf den Platz.*

- AB S. 71 Ü 15b: *Schreib die Infinitive dazu., Ü 16a: In welche Kiste kommen die Verben? Trag sie ein.*

Einordnen in grammatische Schemata

Grammatische Strukturen werden aufgrund bestimmter Merkmale in Schemata eingeordnet, z. B. werden Verben nach Endungen geordnet. Beispiele:

- AB S. 55 Ü 5: *Unterstreich die Formen von wollen, können und müssen und trag sie in die Tabellen ein.*

- AB S. 101 Ü 2b: *Ordne die Orte, Aktivitäten und Personen, zu denen Alexis fährt, in die Tabelle ein.*

• **Geschichtentechnik**

Werden Wörter, Ausdrücke und grammatische Strukturen zu einer zusammenhängenden Geschichte verknüpft, so wird das Erinnern unterstützt. Geschichten können dies, weil sie – wie auch schon kleinste Kinder durch Gute-Nacht-Geschichten wissen – eine Handlungslogik besitzen (müssen). Das verwendete sprachliche Material und seine Anordnung im Text wird also von den Schüler*innen immer wieder daraufhin überprüft, ob es der Geschichte, so wie sie sie verstanden bzw. sich ausgedacht haben, entspricht. Beispiele:

- AB S. 34 Ü 16: *Was möchte Benedikt noch? Schreib 5 Sätze wie im Beispiel.*

- AB S. 107 Ü 14a: *Schau die Bilder an.*

Hierzu gehören auch Geschichten, die mit der „persönlichen Geschichte“ der Schüler*innen zu tun haben.

- **Gestik, Sketche, Liedverse**

Was die Schüler*innen mit einem Rhythmus, einer Melodie und mit körperlichen Bewegungen, Mimik oder Gestik kombiniert lernen, bleibt im Gedächtnis besser haften. Man nennt dies auch „Lernen mit Kopf, Herz und Hand“, da auf diese Weise das Lernen nicht auf den Kopf beschränkt bleibt, sondern mit dem ganzen Körper gelernt wird. Beispiele:

- AB S. 21 Ü 12: *Lies das Elflein „Sport“. Schreib dann auch ein Elflein zu „Sport“ oder „Party“ oder „Nachmittag“.*

- KB S. 9 Ü 13: *Spielt „Lebende Sätze.“*

- KB S. 43 Ü 17a und b: *Hör zuerst Paul zu. Lies mit. und Hör nun Pauls Schwester zu. Lies mit.*

- AB S. 67 Ü 8a: *Hör zu und lies mit.*

Gruppenbildung

Die Fähigkeit der Schüler*innen miteinander zu arbeiten, kann schon durch Aktivitäten zur Gruppenbildung gefördert werden.

Meistens wird die Gruppenzusammensetzung dem Zufall überlassen. Es ist aber nicht sinnvoll, immer die Schüler*innen zusammenarbeiten zu lassen, die nebeneinander sitzen. Zwischendurch sollte man diese Gruppen durcheinanderwirbeln. Die hier vorgeschlagenen Gruppenbildungsspiele werden nicht vor jeder Gruppenarbeit gemacht, sondern bieten sich von Zeit zu Zeit an. Die dabei entstehenden Gruppen arbeiten dann über einen gewissen Zeitraum immer zusammen.

- **Von der Lehrkraft gesteuerte Gruppenbildung**

Manchmal ist es sinnvoll, die Gruppenbildung zu beeinflussen, z. B. wenn man arbeitsteilige Gruppenarbeit macht und die leistungsstarken und leistungsschwächeren Schüler*innen gleichmäßig verteilen möchte. Folgendes bietet sich an:

Ecken

Wenn man beispielsweise vier Gruppen bilden möchte, dann werden die vier Ecken des Klassenzimmers nummeriert. Dann schließen die Schüler*innen die Augen. Die Lehrkraft geht leise durch den Raum und tippt immer einer Schülerin / einem Schüler leicht auf die Schulter. Diese/r darf die Augen öffnen und die Lehrkraft zeigt ihr/ihm ein Kärtchen mit der Zahl 1, 2, 3 oder 4. Die Schülerin / der Schüler steht leise auf und stellt sich in die entsprechende Ecke. Alle Schüler*innen, die am Ende in einer Ecke stehen, bilden eine Gruppe.

- **Per Zufall bestimmte Gruppen**

Reihe

Die Schüler*innen stellen sich in eine Reihe hintereinander, und zwar nach Größe geordnet oder in alphabetischer Reihenfolge ihrer Vornamen. Gruppen entstehen durch Abzählen, und zwar entsprechend der Gruppenmitgliedsstärke. Schüler/in 1 beginnt zu zählen und sagt „1“, dann wird weitergezählt: Schüler/in 2 sagt „2“, Schüler/in 3 sagt „3“ und Schüler/in 4 sagt „4“. Dann beginnt die nächste Person in der Reihe wieder bei 1. Die Schüler*innen 1, 2, 3, 4 gehören dann in eine Gruppe. Man kann so natürlich auch Dreier-Gruppen bilden, indem man immer 1, 2, 3 abzählen lässt.

Abzählen

Die Lehrkraft zählt die Schüler*innen der Reihe nach ab, immer so viele Zahlen wie die Anzahl der Gruppen. Sind in einer Klasse 21 Schüler*innen und es sollen Dreier-Gruppen gebildet werden, dann zählt die Lehrkraft 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, denn es werden sieben Gruppen gebildet. Sind 24 Schüler*innen in der Klasse, dann zählt sie von 1 bis 8. Die Schüler*innen der gleichen Zahl bilden eine Gruppe.

Variation:

Die Lehrkraft kann Zettel mit Zahlen vorbereiten, wieder entsprechend der Anzahl der Gruppen. Die Zettel legt sie in einen Hut/Beutel. Jede Schülerin / Jeder Schüler zieht einen Zettel. Schüler*innen mit dergleichen Zahl bilden eine Gruppe.

Gummibärchen

Die Lehrkraft legt verschiedenfarbige Gummibärchen in einen undurchsichtigen Beutel oder eine Tüte. Die Anzahl der Farben entspricht der Anzahl der Gruppen, die Anzahl der Gummibärchen in jeder Farbe entspricht der Anzahl der Gruppenmitglieder. Jede Schülerin / Jeder Schüler darf sich ein Gummibärchen aus dem Beutel / der Tüte nehmen. Die Schüler*innen mit gleichfarbigen Gummibärchen bilden eine Gruppe. Die Gummibärchen dürfen nach der Gruppenbildung gegessen werden.

Wenn man keine Gummibärchen hat, eignen sich auch Smarties, die allerdings besonders im Sommer in schwitzigen Kinderhänden schnell schmelzen und Farbflecken produzieren.

Variation: Nicht so süß, aber schnell zu machen: Anstelle der Gummibärchen kann man farbige Papierstücke benutzen.

Kartenspiel

Es sollen beispielsweise 4er-Gruppen gebildet werden. Die Lehrkraft nimmt ein Kartenspiel und wählt je vier Karten mit gleicher Augenzahl aus: vier Asse, vier Könige, vier Damen etc. Die Karten werden gemischt, dann zieht jede Schülerin / jeder Schüler eine Karte. Die Schüler*innen, die Karten mit gleicher Augenzahl haben, bilden eine Gruppe.

Namenkarten

Hierzu sammelt die Lehrkraft Namen aus unterschiedlichen Themenbereichen, z. B. Comicfiguren, Schauspieler, Sänger. Sie braucht so viele Themenbereiche wie sie Gruppen bilden möchte. Zu jedem Themenbereich braucht sie so viele Namen wie die Anzahl der Gruppenmitglieder. Die Namen schreibt sie einzeln auf Zettel bzw. Karten. Jede Schülerin / Jeder Schüler zieht eine Karte mit einem Namen und sucht die anderen Mitglieder ihrer/seiner Gruppe.

Anweisungen zu Spielen

• **Kennenlern-Spiele**

Wenn Sie eine Klasse unterrichten, in der die Schüler*innen sich zu Schuljahresbeginn noch nicht kennen, dann ist es angebracht, in der 1. Stunde Kennenlern-Spiele zu spielen. Durch solche Spiele lernen sich die Schüler*innen nicht nur kennen; gleichzeitig wird eine stressfreie und vertraute Lernumgebung geschaffen, in der man Fehler machen darf und in der man Spaß daran hat, Neuem zu begegnen, Neues auszuprobieren und Unbekanntes zu entdecken. Bei diesen Spielen ist deshalb eine lockere Atmosphäre sehr wichtig, ohne dabei die Spielregeln zu verletzen. Da es auch im weiteren Verlauf im Unterricht viele Spiele geben wird, ist gerade das auch eine wichtige Erfahrung zu Beginn.

Hier ein paar Vorschläge:

Mit Softball

Die Lehrkraft hält einen Softball in der Hand und nennt ihren Namen. Sie wirft diesen einer Schülerin / einem Schüler zu, die/der ihn auffängt. Hat sie/er den Ball gefangen, nennt er ihren/seinen Namen. Dann wirft sie den Ball einer anderen Person zu usw.

In einer Folgestunde kann dieses Spiel variiert werden: Der „Ballwerfer“ wirft den Ball und nennt dabei den Namen der Schülerin / des Schülers, der/dem er den Ball zuwirft. Ist der Name richtig, wird weiter gespielt, ist er falsch, wird der Ball stumm wieder zurückgeworfen.

Wichtige Regel: Sprechen darf nur, wer Kontrolle über den Ball hat, also Werfer oder Empfänger ist.

Natürlich kann der Softball auch zum Üben neuen Stoffs eingesetzt werden, wie z. B. Zahlen, Mini-Dialogen usw.

Mit Gesten

Zu diesem Spiel stellen sich Schüler*innen und Lehrkraft zusammen in einen Kreis. Die Lehrkraft geht einen Schritt nach vorne in Richtung Kreismitte, nennt ihren Namen und macht dabei eine Bewegung. Alle Schüler*innen gehen ebenfalls einen Schritt nach vorne, sprechen den Namen nach und machen dabei auch die Bewegung nach. Dann gehen alle wieder auf ihre Ausgangspositionen zurück.

Auf diese Art und Weise stellen sich alle Schüler*innen der Reihe nach vor.

Jede Person ist also nicht nur durch ihren Namen, sondern auch durch eine bestimmte Geste zu identifizieren.

In der 2. Runde geht eine Schülerin / ein Schüler nach vorne, macht ihre/seine Geste, diesmal aber stumm. Die anderen Schüler*innen kommen ebenfalls einen Schritt nach vorne, machen die Geste nach und nennen dabei den Namen der Schülerin / des Schülers. Dann gehen sie auf die Ausgangsposition zurück. Wird der Name falsch geraten, bleibt der zu ratende Schüler stehen, macht die Geste noch einmal und nennt dabei seinen Namen. Er geht erst dann wieder zurück. Wird sein Name auf Anhieb richtig geraten, geht der Schüler auf seine Ausgangsposition zurück. Seine Nachbarin / Sein Nachbar macht weiter. Es wird solange gespielt, bis alle Namen richtig genannt werden.

Kordel ziehen

Es werden aus Kordel gleich lange Stücke geschnitten (ca. 1 m). Man braucht halb so viele Kordelstücke wie Schüler*innen in der Klasse sind. Die Lehrkraft hält die Kordelstücke in der Mitte an der Drehstelle lose zusammen, jede Schülerin / jeder Schüler nimmt jeweils ein Ende der Kordelstücke. Schüler/in 1 zieht vorsichtig an ihrem/seinem Ende und kommt dabei langsam in die Mitte. Sie/Er zieht dabei einen anderen Schüler langsam zu sich heran. In der Mitte angekommen, stellen sie sich vor und nennen laut ihren Namen. Dann gehen sie wieder zurück und eine andere Person zieht an seinem Kordelende usw.

Zipp – Zapp

Die Schüler*innen sitzen im Kreis, eine Person steht in der Mitte des Kreises. Sie zeigt auf einen Mitschüler und sagt entweder „Zipp“ oder „Zapp“. Bei Zipp muss der angesprochene Schüler seinen linken Nachbarn benennen, bei Zapp seinen rechten. Macht er einen Fehler, geht er in die Mitte.

Auf das Kommando „Zipp-Zapp“ müssen die Schüler die Plätze tauschen. Auch die Person in der Mitte darf dann versuchen, einen Platz zu finden. Der Schüler, der keinen Platz findet, geht dann in die Mitte. Allerdings ist die Regel die, dass man nicht sofort wieder „Zipp-Zapp“ sagen darf, sondern zuvor mindestens zwei andere Kommandos geben muss.

Bevor das Spiel gespielt wird, also wenn die Schüler*innen sich noch nicht mit Namen kennen, sollte eine Runde nach links und eine Runde nach rechts gemacht werden, bei der jede Schülerin /

jeder Schüler der Reihe nach ihren/seinen Namen nennt. Dabei kann auch das Kommando „Zipp“ für links bzw. „Zapp“ für rechts klar gemacht werden.

Schuhberg

Jede Person zieht ihren rechten Schuh aus. Alle Schuhe werden in die Mitte auf einen Haufen gelegt. Dann nimmt sich nacheinander jede Schülerin / jeder Schüler einen Schuh, nicht ihren/seinen eigenen, und sucht die passende Person zum Schuh. Diese nennt ihren Namen.

4 – 3 - 2

Die Schüler*innen gehen im Kreis. Nach kurzer Zeit ruft die Lehrkraft: „4“. Die Schüler*innen bilden schnell Vierergruppen und stellen sich gegenseitig vor. Dann lösen sich die Gruppen auf und die Schüler*innen gehen weiter im Kreis.

Dann ruft die Lehrkraft: „3“. Die Schüler*innen bilden Dreiergruppen und stellen sich gegenseitig vor. Dann lösen die Gruppen sich wieder auf und die Schüler*innen gehen weiter im Kreis.

Dann ruft die Lehrkraft: „2“. Die Schüler*innen stellen sich zu Paaren auf und stellen sich vor.

Das Spiel kann auch mit Musik untermalt werden.

Steh-auf-Spiel

Die Schüler*innen sitzen im Kreis und nennen ihre Namen, am besten zwei Runden lang.

Dann beginnt eine Schülerin / ein Schüler, die Namen der Reihe nach zu wiederholen. Kinder, deren Namen er vergessen hat, stehen auf. Irgendein anderes Kind beginnt nun wieder, die Namen zu nennen. Werden die Namen von den stehenden Kindern richtig genannt, dann dürfen sie sich setzen. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Schüler*innen sitzen, also richtig benannt wurden.

• **Spiele in Kurs- und Arbeitsbuch**

Pantomime

Um ein Wort oder einen Ausdruck pantomimisch darstellen zu können, muss man wissen, was das Wort bzw. der Ausdruck wirklich bedeutet. Beim Zuschauen werden sehr viele Wörter im Gedächtnis abgerufen und mit dem Vorgespielten verglichen, um festzustellen, ob es eine Übereinstimmung gibt. Hier findet also auch eine Wiederholung statt.

Tipp für die Arbeitsanweisung: Pantomime bedeutet, etwas ohne Worte darzustellen. Da Bewegungen ausdrücken sollen, was dargestellt wird, sollten die Schüler*innen diese Bewegungen langsam und deutlich ausführen und dabei konzentriert und ernst bleiben. Deshalb ist es notwendig, dass die Lehrkraft ein Beispiel vorführt.

Die Schüler*innen spielen pantomimisch vor der Klasse eine Tätigkeit vor. Die Zuschauer*innen sollen die präsentierte Tätigkeit erraten und auf Deutsch nennen. Vor dem Spiel muss festgelegt werden, ob die Schüler*innen die Tätigkeit einfach in die Klasse rufen oder ob sie sich melden sollen, wenn sie die Lösung wissen. Wer richtig geraten hat, kommt nach vorn und stellt eine andere Tätigkeit dar. Wurde falsch geraten, führt man einfach seine Pantomime noch einmal vor. Wenn die Lehrkraft das Spiel nutzen möchte, um ganz konkreten Wortschatz zu üben, kann sie jeder Schülerin / jedem Schüler, die/der nach vorn kommt, auf Deutsch ins Ohr flüstern, was sie/er pantomimisch darstellen soll.

Variation: Man kann die entsprechenden Wörter bzw. Ausdrücke auf Zettel schreiben und diese in einen Beutel o.Ä. tun. Die Schülerin / der Schüler vorn zieht dann einen Zettel und stellt pantomimisch dar, was auf dem Zettel steht.

Das Spiel kann alternativ in Partnerarbeit durchgeführt werden: Person A präsentiert, Person B rät und dann umgekehrt. So können alle Schüler*innen gleichzeitig aktiv sein.

Um dem Spiel Wettbewerbscharakter zu geben, kann die Klasse in zwei Gruppen eingeteilt werden. Abwechselnd spielt je ein Mitglied der Gruppe eine Tätigkeit vor, die von der anderen Gruppe erraten werden soll. Es gewinnt die Gruppe, die die meisten Tätigkeiten auf Anhieb erraten konnte.

Memory

Memory ist ein Kartenspiel, das in Partner- oder Gruppenarbeit (2-4 Spieler*innen) gespielt wird. Ziel ist, jeweils zwei zusammenpassende Karten zu finden, also beispielsweise eine Karte mit einem Wort und eine Karte mit einer Abbildung zu diesem Wort.

Die ausgeschnittenen Karten aus den Spielvorlagen werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Schüler/in 1 deckt zwei Karten auf und sagt, was sie/er darauf sieht. Wenn die Karten zusammenpassen, darf sie/er das Paar nehmen und zwei weitere aufdecken. Passen die Karten nicht zusammen, dreht sie/er die Karten wieder um und Schüler/in 2 spielt weiter. Gesiegt hat, wer am Ende die meisten Kartenpaare gefunden hat.

Domino

Die Schüler*innen spielen in Partnerarbeit und haben zusammen einen Satz Dominokarten. Die Karten werden verdeckt durcheinander auf den Tisch gelegt. Abwechselnd ziehen die Spieler*innen Karten, bis alle Karten verteilt sind. Schüler/in 1 beginnt und legt eine Karte offen auf den Tisch. Schüler/in 2 schaut bei ihren/seinen Karten nach, ob sie/er das passende Element zum Dranlegen hat. Wenn ja, legt sie/er die Karte an, wenn nein, ist Schüler/in 1 wieder dran und legt die passende Karte an. Die Partner spielen abwechselnd. Gewonnen hat, wer als Erste/r alle Karten abgelegt hat.

Variante: Jede Person hat einen ausgeschnittenen Satz Dominokarten. Auf ein Zeichen der Lehrkraft versuchen alle Schüler*innen, die Elemente möglichst schnell in die richtige Reihenfolge zu bringen.

Als Hausaufgabe können die Schüler*innen ihre Dominokarten dann noch einmal in der richtigen Reihenfolge ins Heft einkleben.

Lebende Sätze

Dieses Spiel eignet sich dafür, die Satzstellung bewusst zu machen und einzuüben.

Die Lehrkraft teilt die Schüler*innen in 4-er bzw. 5-er Gruppen und gibt jeder Gruppe die vier bzw. fünf Streifen, die jeweils einen Satz bilden. Die Schüler*innen lesen die Wörter auf den Wortkarten. Die Gruppen sollen nun nacheinander nach vorn kommen. Jede Person hält einen Streifen in der Hand. Die Schüler*innen sollen sich so aufstellen, dass ihre Streifen einen richtigen Satz bilden, der von der restlichen Klasse gelesen wird. Das Spiel wird mit allen angegebenen Satzteilen durchgeführt.

Kettenübung

Diese Arbeitsform kann man immer wieder einsetzen, um Wortschatz oder Strukturen einzuüben.

Die Schüler*innen können einen Kreis bilden (je nach Möglichkeit stehend oder sitzend) oder einfach nur an ihrem Platz sitzen. Wichtig ist, dass die Schüler*innen so sitzen oder stehen, dass die Reihenfolge für die Kettenübung eindeutig ist. Beispiel: Die Lehrkraft oder eine Schülerin / ein Schüler beginnt, indem sie/er einen Satz sagt, z. B.: „Ich möchte skaten.“ Die Lehrkraft oder die Schülerin / der Schüler ruft eine andere Person auf: „Und du?“ Der 2. Schüler antwortet auf die Frage, z. B. „Ich möchte Musik hören. Und du?“ So fragt immer ein Schüler den nächsten, dieser antwortet usw., bis alle einmal dran waren.

Variation: Alle Schüler*innen stehen auf (an ihren Plätzen). Die Reihenfolge wird durch das Zuwerfen eines Softballs bestimmt. Wer dran war, setzt sich. Auf diese Weise müssen alle

Schüler*innen ständig aufpassen, weil sie ja jeden Moment an die Reihe kommen können, und man hat einen guten Überblick darüber, dass wirklich alle einmal dran kommen.

Kettenspiel / Kofferpackspiel

Das Kofferpackspiel in seiner Urvariante trainiert das Gedächtnis und wird im DaF-Unterricht oft benutzt, um den Akkusativ zu üben. Man kann es aber in abgewandelter Form auch zum Wiederholen und Üben von Wortschatz einsetzen. Möchte man beispielsweise Verben bzw. Aktivitäten üben, bietet sich folgende Variante an: Schüler/in 1 sagt beispielsweise: „Ich möchte skaten. Und du?“ Der Nachbar (wenn die Schüler*innen im Kreis sitzen) oder eine andere Schülerin / ein anderer Schüler, die/der aufgerufen wird (oder dem der Softball zugeworfen wird), wiederholt die Aktivität und ergänzt eine weitere: „Ich möchte skaten und Musik hören. Und du?“ Das Spiel wird fortgesetzt, indem immer alle vorigen Aktivitäten wiederholt werden und eine eigene ergänzt wird. Wer einen Fehler macht, scheidet aus. Gewonnen hat, wer als Letzter übrig bleibt.

Man kann auch jedes Wort (bzw. Ausdruck) durch eine charakteristische Geste begleiten lassen. Das macht Spaß, hilft beim Erinnern und verankert den Wortschatz mit Bewegung.

Schnapper

Jede/r Schüler/in bastelt einen Schnapper wie in KB S. 20 Ü 10c und schreibt unter jedes der vier eingeknickten Dreiecke eine Frage zum Text. Dann spielen die Schüler*innen in Paaren. Schüler/in 1 nennt Schüler/in 2 eine Zahl. Diese/r öffnet und schließt ihren/seinen Schnapper entsprechend oft, jedes Mal in eine andere Richtung. D. h. einmal sind die Zahlen 1, 2 und 5, 6 zu sehen, beim nächsten Mal die Zahlen 3, 4 und 7, 8. Wenn Schüler/in 2 den Schnapper in der Endposition ruhen lässt, wählt Schüler/in 1 eine Ziffer, die zu sehen ist. Schüler/in 2 öffnet die Seite, sodass man die darunter versteckte Frage lesen kann. Diese Frage muss von Schüler/ in 1 beantwortet werden.

Dann wechseln sich die Spielenden ab, also Schüler/in 2 nennt eine Zahl und Schüler/in 1 öffnet und schließt den Schnapper usw.

Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Fragen der beiden Schnapper beantwortet sind.

Flaschendrehen

Eine Liste mit Fragen steht als Kopiervorlage bereit (sh. Kopiervorlagen). Die Schüler*innen sitzen im Kreis. Die erste Schülerin / Der erste Schüler erhält eine Liste und dreht die Flasche. Sie/Er wendet sich mit der ersten Frage der Liste an die Person, auf die die Flasche zeigt. Diese muss antworten. Dann erhält die Person, die gerade geantwortet hat, die Liste und dreht nun wieder die Flasche usw. Falls fehlerhaft geantwortet wird, kann die Gruppe beim Korrigieren helfen.

Variation: Die Schüler*innen bleiben an ihren Plätzen sitzen. Die Lehrkraft gibt einer Schülerin / einem Schüler die Liste. Wer die Liste hat, wendet sich an einer Mitschülerin / einem Mitschüler der eigenen Wahl. Nach der Antwort bekommt die Mitschülerin bzw. der Mitschüler die Liste usw.

Kalt – warm – heiß

Ein/e Schüler/in geht aus dem Klassenzimmer. Die Klasse wählt aus ihren/seinen Schulsachen etwas aus, z.B. ein Heft, und versteckt es. Nun kommt die Schülerin / der Schüler wieder in die Klasse und sucht diese Schulsache. Die anderen helfen, indem sie „kalt“ sagen, wenn die/der Suchende noch weit von dem Gegenstand entfernt ist, „warm“, wenn sie/er sich ihm nähert, und „heiß“, wenn sie/er schon ganz nahe am gesuchten Gegenstand ist. Wenn die/der Suchende die Schulsache gefunden und benannt hat, z.B.: „Mein Heft.“, kann jemand anders aus dem Klassenzimmer gehen, um dann zu raten, was versteckt wurde.

Stummes Telefon

Die Schüler*innen spielen das Spiel in Partnerarbeit. Schüler/in 1 denkt sich einen beliebigen deutschen Satz aus und sagt ihn stumm, d.h. es werden nur die Lippen bewegt. Kann Schüler/in 2 den Satz richtig erraten, fordert sie/er Schüler/in 1 auf, ihn zu wiederholen: „Ich verstehe dich nicht. Bitte wiederhol noch mal.“, bis er den Satz erraten hat. Dann tauschen die Schüler*innen ihre Rollen.

Tangram

Die dreieckigen Teile werden ausgeschnitten und wie ein Puzzle so zusammgelegt, dass jeweils Frage und passende Antwort aneinander gelegt werden. Wenn das Tangram richtig gelegt wurde, entsteht die Form eines bekannten Gegenstandes.

Lesespiel

Die Schüler*innen spielen in Gruppen (3-5 Personen). Jede Gruppe erhält ein Spielfeld, einen Würfel, eine Spielfigur pro Person, fünf Belohnungskärtchen pro Person, ein Strafkärtchen pro Person, ein Blatt Papier und einen Stift pro Person.

Die Strafkärtchen werden als Stapel neben das Spielfeld gelegt. Alle Schüler*innen erhalten fünf Belohnungskärtchen, ein Papier, einen Stift und eine Spielfigur. Zu Beginn setzen sie ihre Spielfigur auf ein beliebiges Feld. Gespielt wird reihum, die Spielfigur kann in beide Richtungen gesetzt werden.

Schüler/in 1 würfelt und zieht ihre/seine Figur. Schüler/in 1 stellt Schüler/in 2, die/der links neben ihm sitzt, die Frage, die auf dem Feld steht. Schüler/in 2 notiert eine Antwort verdeckt auf dem Zettel. Schüler/in 1 muss raten, welche Antwort notiert wurde. Hat Schüler/in 1 richtig geraten, bekommt sie/er von Schüler/in 2 ein Belohnungskärtchen. Hat Schüler/in 1 falsch geraten, muss Schüler/in 1 ein Kärtchen an Schüler/in 2 abgeben. Dann würfelt der/die Nächste.

Da es auf dem Spielfeld nicht Start und Ziel gibt, sollte eine bestimmte Spielzeit festgelegt werden. Wer vor Ablauf der Zeit seine Belohnungskärtchen verloren hat und erneut falsch geraten hat, aber kein Belohnungskärtchen mehr abgeben kann, bekommt ein Strafkärtchen. Dieses kann er für eine richtig vermutete Antwort wieder ablegen. Für jedes Belohnungskärtchen gibt es einen Pluspunkt, für jedes Strafkärtchen gibt es einen Minuspunkt. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte gesammelt hat.