

Allgemeine Tipps für den Klassenraum

TIPP A Schneiden, kleben, malen = Murmelzeit

Während die Kinder ausschneiden, kleben, malen, kneten o. Ä., sollten sie immer leise vor sich hin murmeln. Das Murmeln kann sich auf den Gegenstand beziehen, an dem gearbeitet wird („der Apfel, der Apfel, der Apfel ...“) oder auf die Tätigkeit („schneiden, schneiden, schneiden ...“). Sind die Kinder geübt in diesem Murmeln, kann es beliebig variiert werden:

- es werden Singular und Plural gemurmelt („der Apfel, die Äpfel ...“)
- es werden Verben und ihre Personalformen gemurmelt („laufen, ich laufe ...“)
- es werden Adjektive mit ihren Gegensätzen gemurmelt („groß – klein, ...“)
- es werden Phrasen gemurmelt („der grüne Apfel, der rote Apfel, der gelbe Apfel ...“)
- es werden Sätze gemurmelt („Das ist der Apfel./ Der Apfel ist rot./Ich schneide aus./Ich schneide den Apfel aus ...“)

TIPP B Rituale

Es ist keine Neuigkeit, dass Rituale Kindern Sicherheit geben. Aber besonders in einem Unterricht, den man zum Großteil nicht versteht, sind Rituale für Kinder essentiell. Beginnen Sie jeden Morgen mit dem gleichen Lied bzw. dem gleichen Begrüßungsritual. Ebenso sollte der Tag enden. Versuchen Sie es mit einem Abschiedslied, einem Reim oder einem Spiel. Kündigen Sie bestimmte Phasen mit bestimmten Signalen an, wie z. B. das Frühstück, indem Sie ein Frühstücksset hervorholen oder ein Bild von einem frühstückenden Kind zeigen. Dies sind nur einige Beispiele dafür, wie Sie es Kindern leichter machen können, einen für sie vollkommen neuen und schwer verständlichen Alltag zu überblicken.

TIPP C Transparenz

Die Transparenz ist ein weiterer Sicherheit gebender Aspekt. Dies kann die Transparenz über den gesamten Tagesablauf bedeuten, aber genauso die Transparenz für eine Lernsequenz. Um Transparenz herzustellen, gibt es viele Symbolkarten⁹. Mit dem

⁹ siehe z. B. Kirschner, Jens; Treu, Sabine: Orientierung ohne Worte – Bildkarten für Stundenplan und Tagesablauf, Verlag an der Ruhr: Mülheim an der Ruhr 2005

Vorstellen des Verlaufsplans lassen sich immer wiederkehrende Satz- oder Sprachmuster täglich einige Minuten gemeinsam üben. Bereits nach kurzer Zeit werden die Kinder in der Lage sein, sie selbst vorzustellen, vorausgesetzt, Sie üben sie immer mit den gleichen Sprachmustern.

TIPP D Herkunftssprache, Traditionen und Rituale aus Herkunftsländern einbeziehen

So oft wie möglich sollten Sie die Herkunftssprache der Kinder mit in die Lernsequenzen einbauen. Sie fühlen sich dadurch angenommen. Wenn die Paten versuchen, die Wörter aus den Herkunftssprachen nachzusprechen, merken sie, wie schwierig dies teilweise ist. Dadurch zollen sie den Kindern Respekt für ihre tägliche Anstrengung beim Sprachenlernen. Vermeiden Sie jedoch Äußerungen wie „Wie sagt man das in deiner Sprache?“. Das Wörtchen *dein* kann in diesem Fall exkludierend verstanden werden. Besser sind Formulierungen wie „Wie sagt ihr in der Familie dazu?“ oder „Wie sagst du das zu deiner Mutter ...?“. Gleiches gilt für die Traditionen und Rituale aus den Herkunftsländern der Kinder.

Tipps zur Warteinführung und Sicherung

TIPP 1 Nomen üben mit Artikel

Bei der Einführung von Nomen sollte IMMER der Artikel mit eingeführt werden. Auch bei Lernspielen, Übungen etc. sollten Sie immer darauf achten, dass der Artikel mitgesprochen wird. Die farbliche Genusmarkierung ist dabei eine große Hilfe.

TIPP 2 Verben üben mit Bewegungen

Wenn Verben eingeführt bzw. geübt werden, sollten sie möglichst dabei auch ‚getan‘ werden. Wenn die Kinder also z. B. das Verb *schreiben* kennenlernen, sollten sie auch mit der Hand Schreibbewegungen dazu machen. Die dazugehörige Bewegung hilft beim Abspeichern der neuen Tätigkeit.

TIPP 3 Einsatz von Hand- oder Fingerpuppen und Stofftieren

Handpuppen, Fingerpuppen oder Stofftiere eignen sich gut, um das Eis zu Beginn einer neuen Phase zu brechen, z. B. wenn Kinder und Paten sich noch fremd sind oder die Kinder in eine neue Gruppe hineinkom-

men. Das Kind spricht dann nicht selbst, sondern die Puppe bzw. das Stofftier spricht mit dem Gegenüber, was die Hemmungen zu sprechen oft herabsetzt. Besonders in kleinen Dialogen (wie denen des Erste-Hilfe-Koffers) sind Finger- oder Handpuppen und Stofftiere für beide Kommunikationspartner empfehlenswert. Ein Puppenhaus oder Kasperltheater darf dabei ebenfalls unterstützen.

TIPP 4 Requisiten

Requisiten dienen dazu, sich besser in eine Situation hineinzusetzen. Es ist sehr viel leichter sich vorzustellen, man wäre in einem Supermarkt, wenn man eine Kasse mit Geld vor sich hat und Regale mit Lebensmitteln (auch wenn sie nur aus Holz, Stoff oder Plastik sind). Ebenso verlieren Kinder Hemmungen, wenn sie sich einen Sombrero aufsetzen und sich als Mexikaner vorstellen oder ein Stethoskop umhängen, wenn sie eine Arztscene nachspielen. Weitere Tipps befinden sich auf den jeweiligen Patenkarten.

TIPP 5 Chorsprechen

Um ein neues Wort oder einen Chunk sicher abzuspeichern, muss ein Lerner es/ihn mindestens 60 bis 80-mal sprechen. Bei der Einführung eines neuen Wortes sollte die Patin das Wort also deutlich vorsehen und die Kinder sprechen es nach, möglichst gemeinsam im Chor, denn dadurch wird die Hemmschwelle, zu sprechen, geringer. Natürlich kann das Wort nicht 60-mal hintereinander geübt werden. Manchmal genügen am Anfang aber auch 5 bis 10 Wiederholungen, der Rest wird dann im Verlauf in anderen Spiel- und Übungsformen gemacht. Damit das Chorsprechen nicht langweilig wird, kann die Sprechweise variiert werden:

- langsam, schnell
- laut, leise
- in verschiedenen Tonlagen
- wie ein Baby, wie eine Hexe, wie Micky Mouse, wie Darth Vader ... (bei der Erklärung dieser Sprechweisen helfen Bilder, z. B. aus Spielzeugkatalogen)

Die Kinder sind hierbei meist sehr kreativ. Lassen Sie sie eigene Variationen erfinden.

TIPP 6 Übertreiben

Das übertriebene Sprechen oder eine Übertreibung in Gestik und Mimik, z. B. beim Einüben eines Dialogs zum Befinden, bereitet viel Spaß.

TIPP 7 Wörtertausch (angelehnt an „Let's Swap“)

Die Kinder gehen durch den Raum und murmeln dabei ein neu zu lernendes Wort. Hilfreich dabei ist eine passende Bildkarte, auf der das Wort abgebildet ist, oder eine Wortkarte, wenn das Kind bereits lesen kann. Das neue Wort wird so lange murmelnd wiederholt, bis ein akustisches Signal erklingt (Klangstab, Glöckchen, Klatschen o. Ä.). Auf dieses Zeichen hin sucht sich jedes Kind einen Partner in der Nähe. Der eine Partner spricht dem anderen sein Wort vor, dieser muss es dreimal wiederholen, anschließend werden die Rollen getauscht. Wenn beide Partner ihr neues Wort erhalten und gesprochen haben, gehen das Umhergehen und Murmeln weiter bis zum nächsten akustischen Signal.

Dieses Spiel ist auch gut geeignet, um Begrüßungen und Verabschiedungen oder Fragen nach dem Befinden, nach dem Alter, der Herkunft etc. zu üben. Dann wird während des Umhergehens nicht unbedingt gemurmelt und die akustischen Signale folgen schneller aufeinander, sodass jedes Kind möglichst viele andere begrüßt und/oder verabschiedet.¹⁰

TIPP 8 Was fehlt?

Die momentan zu lernenden Bildkarten hängen an der Tafel bzw. liegen im Kreis. Die Kinder prägen sich alle Bilder ein und schließen dann auf ein Kommando („Augen zu, bitte!“) die Augen. Die Patin nimmt ein Bild weg und bittet die Kinder dann, die Augen wieder zu öffnen („Augen auf, bitte! Was fehlt?“). Nun nennen die Kinder das fehlende Bild („Der Bleistift fehlt.“). Anschließend können die Kinder die Spielleitung übernehmen. Das Spiel funktioniert genauso gut mit realen Gegenständen.¹¹

TIPP 9 Wurfspiel

Das Spiel eignet sich gut für Mini-Dialoge in Gruppen. Das Kind, das mit Sprechen an der Reihe ist, hält einen Ball, ein Stofftier o. Ä. in der Hand. Wenn es seinen Satz oder seine Frage beendet hat, wirft es den Ball zum nächsten Spieler, der nun an der Reihe ist:

- *Kind 1:* „Wie heißt du?“ (wirft Ball)
- *Kind 2:* „Ich heiße Sam. Wie heißt du?“ (wirft Ball weiter)

¹⁰ vgl. Bäumer, Janina; Bluhm, Janina; Scholz, Rebekka: Early Bird 3/4. Neubearbeitung – Nature and Environment, Finken-Verlag GmbH: Oberursel 2011, S. 23-24

¹¹ vgl. Wilkening, Nina: 80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung, Verlag an der Ruhr: Mülheim an der Ruhr 2013, S. 71

- *Kind 3:* „Ich heiße Mira. Wie heißt du?“ (wirft Ball weiter)
- ...

Wenn das Werfen motorisch noch zu kompliziert ist oder für zu große Unruhe sorgt, kann der Ball auch gerollt werden.

TIPP 10 Wörtertelefon

Ähnlich wie beim Spiel „Stille Post“ werden hier die Wörter von einem Ende der Reihe zum anderen weitergegeben. Die Patin nennt dem Kind neben sich ein Wort (z. B. „der Bleistift“). Das Kind gibt das Wort an seinen Nachbarn weiter. So wird die Reihe fortgesetzt. Als Unterstützung kann eine Bildkarte mitgegeben werden. Das Kind am Ende nennt das Wort laut, um zu kontrollieren, ob es korrekt angekommen ist.

Komplizierter, aber auch lustiger, wird das Spiel, wenn man es im Kreis spielt und Wörter in zwei Richtungen weitergibt, die sich dann irgendwann kreuzen. Oder die Patin gibt laufend neue Wörter durch, sobald das erste Wort beim dritten oder vierten Kind angekommen ist.¹²

TIPP 11 Kinder gegen Patin

Die neu zu lernenden Bildkarten hängen an der Tafel oder liegen im Kreis. Die Patin zeigt jeweils auf eine Karte, benennt den abgebildeten Gegenstand und die Kinder wiederholen das Wort. Zeigt die Patin auf ein Bild und nennt dazu ein falsches Wort, müssen die Kinder schweigen. Wenn die Kinder richtig reagieren und schweigen, erhalten sie einen Punkt. Sprechen sie das falsche Wort nach, erhält die Patin einen Punkt. Das Spiel lässt sich wunderbar auf Satzstrukturen oder Redemuster erweitern. Zuerst werden beispielsweise nur Wörter genannt („der Ball“), später in Verbindung mit einem Adjektiv („der rote Ball“) und noch später als Satz („Der Ball ist rot“). Das Spiel eignet sich nicht in Gruppen mit hohem Konkurrenzdruck oder großen Rivalitäten, da die Kinder dann dazu neigen, sich bei einer falschen Reaktion gegenseitig anzuklagen.

TIPP 12 Fühlwörter

Die Gegenstände eines bestimmten Themenfeldes, z. B. „In der Schule“, sind zuvor eingeführt worden. In einem Säckchen befinden sich nun einige dieser Gegenstände, wie Schere, Bleistift, Lineal etc. Das Säckchen wird im Kreis herumgegeben. Jedes Kind darf einen Gegenstand erfühlen, ihn benennen und in die Kreismitte legen. Am Schluss werden die Dinge nach Artikeln sortiert und gemeinsam wiederholt.¹³

Tipps für weitere Übungen auf Wort-, Chunk- und Satzebene

TIPP 13 Schlangenkopf

Nachdem Wörter neu eingeführt und eingeschliffen wurden, kann dieses Spiel zum schnellen Erkennen und Abrufen aus dem Gedächtnis gespielt werden. Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Die Teams stellen sich jeweils hintereinander auf, sodass zwei Schlangen nebeneinander entstehen. Das erste Kind in jeder Schlange ist der Kopf. Die Patin zeigt den beiden Kindern gleichzeitig eine Bildkarte. Wer den Gegenstand darauf zuerst benennt, bekommt einen Punkt für sein Team. Nun wandert der Kopf der Schlange an deren Ende und die nächsten zwei Kinder sind an der Reihe. Günstig sind ungleich lange Schlangen, sodass die Schlangenköpfe variieren. Wenn aus der Schlange etwas vorgesagt wird, gibt es einen Punktabzug. Bei Nomen sollte immer auch der Artikel mit genannt werden. Das Spiel kann auch mit Verb- oder Adjektiv-Bildkarten sowie mit Wortkarten durchgeführt werden.

TIPP 14 Bilder schnappen

In einer Kleingruppe haben die Kinder in ihrer Mitte verschiedene Bildkarten vor sich liegen, die zunächst gemeinsam benannt werden. Jedes Kind hält in der Hand eine Fliegenklatsche. Ein Kind beginnt, indem es die Mitspieler auffordert, die Hände hochzunehmen („Hände in die Höhe, bitte!“). Dann nennt es ein Wort, das auf den Bildkarten zu sehen ist. Aber erst wenn es das Kommando („Los!“) gibt, dürfen die anderen Kinder zuschlagen. Wer mit seiner Fliegenklatsche zuerst die genannte Bildkarte trifft, ist als

¹² vgl. Detert, Julia; Rahnert, Jennifer; Reuer, Anneli; Zimmermann, Ulrike: Sprachbildung kompakt, In der Schule – Planungshilfen mit CD, Finken-Verlag GmbH: Oberursel 2013, S. 11

¹³ Wilkening, Nina: 80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung, Verlag an der Ruhr: Mülheim an der Ruhr 2013, S. 34

nächstes an der Reihe. Das Kind, das die Kommandos gibt, darf in dieser Runde nicht mitmachen.

Es gibt verschiedene Variationen zu diesem Spiel:

- Das Kind, das die Kommandos gibt, würfelt ein Wort, liest es vor und gibt dann das Kommando zum Start.¹⁴
- Das Kind beschreibt eines der Bilder (z. B. „Mein Gegenstand ist rot. Mein Gegenstand ist rund. Wir spielen damit ...“) und gibt danach das Kommando zum Klatschen.

TIPP 15 Pantomime (Spiel zum Üben von Verben)

Ein Kind sucht sich ein neu zu lernendes Verb aus, z. B. aus einer Sammlung an Bildkarten. Dann stellt es diese Tätigkeit szenisch dar. Wer das Wort als erstes errät, ist als nächstes an der Reihe. Das Spiel kann auch in Teams gespielt werden. Dabei darf in jeder Runde nur ein vorher benanntes Kind aus jedem Team raten. Das geht reihum. So wird gewährleistet, dass alle Kinder einmal drankommen können. Variante: Wenn bereits Verbkonjugationen bekannt sind, können auch konjugierte Formen genutzt werden, wie z. B. „Du schreibst“ oder „Ihr spielt“.

TIPP 16 Ich packe meinen Koffer

Dieses Spiel kennt jeder. Es ist leicht durchführbar, aber am einprägsamsten mit einem echten Koffer und realen Gegenständen. Auch Bildkarten sind möglich, denn die visuelle Unterstützung hilft beim Merken. Als Sprachmuster empfehlen wir „Ich packe meinen Koffer. Im Koffer ist ...“ („der Ball“, „die Puppe“, „das Springseil“ ...).

TIPP 17 Montagsmaler (Spiel zum Üben von Nomen)

Ein Kind malt einen Gegenstand auf. Bereits während es malt, dürfen die anderen Kinder raten, was es ist. Derjenige, der den Gegenstand errät, ist als Nächstes dran. Wie beim Pantomimespiel kann auch hier in Teams geraten werden, damit nicht immer die gleichen Kinder raten und malen.

TIPP 18 Kim-Spiel

Im Kreis liegen wenige Gegenstände in einer bestimmten Reihenfolge (möglich auch mit Bildkarten).

Die Gegenstände werden mehrmals in der richtigen Reihenfolge benannt, dann werden sie abgedeckt. Nun versuchen die Kinder gemeinsam zu konstruieren, wie die Dinge unter der Abdeckung heißen und in welcher Reihenfolge sie liegen. Zum Schluss wird durch Aufdecken kontrolliert. Für jüngere Kinder kann auch auf die Reihenfolge verzichtet werden. Für visuelle Lerner ist sie jedoch eine große Unterstützung. Je besser die Kinder das Spiel kennen, desto größer kann die Anzahl der Gegenstände werden. Dennoch hat die Merkfähigkeit irgendwann ein Ende, sodass das Spiel nicht unendlich erweiterbar ist.

TIPP 19 Du bist mein Roboter (Spiel zum Lernen der Richtungen)

Nach einem gemeinsamen Einüben der Richtungen, z. B. „rechts, links, geradeaus, stehen bleiben“, arbeiten die Kinder mit einem Partner. Ein Kind bekommt die Augen verbunden. Das andere lenkt das Kind mit den verbundenen Augen über die Kommandos (rein verbal, ohne Berührungen). Geeignet ist dieses Spiel für den Schulhof, das Außengelände oder die Turnhalle. Ziel kann es dabei sein, dass das nicht-sehende Kind mit niemandem zusammenstößt, dass es ein bestimmtes Ziel erreicht, dass es auf diesem Weg einen bestimmten Gegenstand holt o. Ä. Nach einer Weile wird getauscht. Das Spiel schafft neben dem Wortlernen auch Vertrauen untereinander. Später können die Kommandos auf die Satzebene ausgeweitet werden.

TIPP 20 Richtungswechsel

Mit diesem Spiel lassen sich spezielle Sprachstrukturen und Redemuster üben, die Nachdruck in der Stimme erfordern, wie „Stopp! Ich möchte das nicht“. Dabei stehen die Kinder in einem Kreis. Das erste dreht sich zu seinem Nachbarn, sagt den Satz mit entsprechender Betonung und Lautstärke. Dann dreht sich das zweite Kind zu seinem Nachbarn und macht es ebenso. So wird der Satz weitergegeben. Die Runde endet, wenn ein Kind den Satz nicht weitergibt. Stattdessen sagt es z. B. „Okay. Entschuldigung!“ Nun geht es rückwärts weiter.¹⁵

Zur Differenzierung kann an zwei unterschiedlichen Stellen mit zwei unterschiedlichen Aussagen gestartet werden, z. B. zusätzlich „Hör' bitte auf!“ – „In Ordnung. Ich höre auf“.

¹⁴ Praktisch dafür sind folgende Würfel: der die das – Erstlesen: 1.–4. Schuljahr – Steckwürfel einzeln, Cornelsen Verlag: Berlin 2011

¹⁵ vgl. Wilkening, Nina: Die große DaZ-Spielesammlung – Ideen zur Sprachförderung für die Sekundarstufe I, Verlag an der Ruhr: Mülheim an der Ruhr 2015, S. 91

TIPP 21 Farbensammler

Die Kinder werden in kleine Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält eine Farbe. Innerhalb einer bestimmten Zeit (z. B. 2 Minuten) sollen die Gruppenmitglieder Gegenstände ihrer Farbe in der Umgebung sammeln. Nach Ablauf der Zeit benennen die Kinder die gefundenen Gegenstände (z. B. „Das Heft ist rot, die Tasche ist rot ...“ oder, wenn sie das schon gelernt haben, „das rote Heft, die rote Tasche ...“).¹⁶

TIPP 22 Nach Artikeln bündeln

Bei Übungen zu Präpositionen eignet sich ein Bündeln des Wortmaterials nach Artikeln. Zuerst wird die Präposition mit maskulinen Nomen eingeübt, später mit femininen und zum Schluss mit neutralen Nomen.

- *maskulin*: „neben dem Spielplatz, neben dem Rathaus ...“
- *feminin*: „neben der Moschee, neben der Apotheke ...“
- *neutral*: „neben dem Einkaufszentrum, neben dem Café ...“

Das gleiche Verfahren gilt auch für Verben, die einen bestimmten Fall fordern, z. B. „geben“ > Dativ

- *maskulin*: „Ich gebe dem Jungen/dem Mann/dem Onkel ... ein Brötchen.“
- *feminin*: „Ich gebe der Frau/der Mutter/der Schwester ... ein Brötchen.“
- *neutral*: „Ich gebe dem Kind/dem Mädchen/dem Baby ... ein Brötchen.“
- Ebenso wird mit *kein/keine, mein/meine* oder *dein/deine* verfahren.

TIPP 23 Sätze von hinten aufrollen

Gemeinsam wird ein neuer Satz (z. B. „Okay, ich hole Frau Müller.“) von hinten aufgerollt und mit Chorsprechen gefestigt. Die Patin spricht vor und das Kind spricht bzw. die Kinder sprechen nach:

1. „Müller“
2. „Frau Müller“
3. „hole Frau Müller“
4. „ich hole Frau Müller“
5. „Okay, ich hole Frau Müller.“

TIPP 24 Treppensätze

Diese Übung ist praktisch der umgekehrte Weg zu TIPP 23. Der neu zu lernende Satz bzw. die neu zu lernende Frage („Entschuldigung, wie sagt man das auf Deutsch?“) wird von vorn aufgerollt und wieder durch Vor- und Nachsprechen eingeübt:

1. „Entschuldigung“
2. „Entschuldigung, wie“
3. „Entschuldigung, wie sagt“
4. „Entschuldigung, wie sagt man“
5. „Entschuldigung, wie sagt man das“
6. „Entschuldigung, wie sagt man das auf“
7. „Entschuldigung, wie sagt man das auf Deutsch?“

TIPP 25 Schnipp

Ein neuer Satz kann auch mit diesem Spiel gut geübt werden, denn es enthält zahlreiche Wiederholungen. Nachdem der Satz einige Male gemeinsam gesprochen und so gefestigt wurde, übernimmt die Patin das hauptsächliche Sprechen. Sie sagt z. B. „Ich hole dir ein Glas Wasser“. Bei jedem weiteren Nennen des Satzes lässt sie an beliebiger Stelle ein Wort weg und schnippt stattdessen mit dem Finger: „Ich (schnipp) ein Glas Wasser“ oder „Ich hole ein (schnipp) Wasser“. Die Kinder müssen an der Stelle, an der geschnippt wird, das Wort ergänzen. So lernen sie, die einzelnen Wörter in einem neuen Satz bzw. einer neuen Frage zu differenzieren.

¹⁶ vgl. ebda., S. 39