

PDF
DOWNLOAD

E-Book
komplett

Kopiervorlagen mit Lösungen



Ulla Braune

Mit Bewegung zur Sprachkompetenz

50 sportliche Bewegungsspiele zur Förderung von Schülern mit Migrationshintergrund

Band 2

Sekundarstufe 1

BRIGG
VERLAG

BRIGG
VERLAG
F.-J. Büchler KG

Stöbern Sie in unserem umfangreichen Verlagsprogramm unter

www.brigg-verlag.de

Hier finden Sie vielfältige

- **Downloads** zu wichtigen Themen
- **E-Books**
- gedruckte **Bücher**
- **Würfel**

für alle Fächer, Themen und Schulstufen.

© Brigg Verlag
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Der Brigg Verlag kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet der Brigg Verlag nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Bestellnummer: 122DL

ISBN 978-3-95660-122-4 (Druckausgabe)

www.brigg-verlag.de



Ulla Braune

Mit Bewegung zur Sprachkompetenz

50 sportliche Bewegungsspiele zur Förderung
von Schülern mit Migrationshintergrund

Band 2

Kopiervorlagen mit Lösungen

BRIGG  VERLAG

© by Brigg Verlag KG, Friedberg

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu §§ 60 a, 60 b UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung an Schulen oder in Unterrichts- und Lehrmedien (§ 60 b Abs. 3 UrhG) vervielfältigt, insbesondere kopiert oder eingescannt, verbreitet oder in ein Netzwerk eingestellt oder sonst öffentlich zugänglich gemacht oder wiedergegeben werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen.

Illustrationen: Kristina Klotz, München

Fotos: Ulla Braune

Layout/Satz: krauß-verlagsservice.de, Ederheim/Hürnheim

Inhalt

1.	Einleitung	6
1.1	Zielgruppe dieser Materialsammlung	6
1.2	Nutzen am Ende eines Schuljahres	7
1.3	Das Konzept und seine Umsetzung	8
1.3.1	Die Konzeptidee	8
1.3.2	Die Verbindung und der inhaltliche Bezug zu Band 1	9
1.3.3	Wichtige praktische Umsetzungsaspekte	11
1.3.4	Gefahrenpunkte	13
1.4	Erläuterung des allgemeinen Aufbaus der Bewegungsspiele	13
1.5	Danksagung	15
1.6	Liste verwendeter Grammatikbegriffe auf Deutsch/Latein	16
2.	Bewegungsspiele	18
2.4	Einheit 4: Pronomen (Verben, Adjektive, Nomen) (gemischte Kraft-, Schnelligkeits- und Ausdauerübungen zum Thema Berufe)	18
2.4.1	Das Personalpronomen in verschiedenen Fällen	<i>Nicht nur ich!</i> 18
2.4.2	Possessivpronomen	<i>Werkzeuge</i> 20
2.4.3	Reflexivpronomen und ihre Verben	<i>Sich anstrengen!</i> 23
2.4.4	Fragepronomen	<i>Heiße Fragen</i> 25
2.4.5	Demonstrativpronomen	<i>Busfahrt zu zweit</i> 27
2.4.6	Relativpronomen	<i>Papier, Schere, Stein</i> 29
2.5	Einheit 5: Partikel – Adverbien und Präpositionen (Verben, Adjektive, Nomen) (gemischte Kraft-, Schnelligkeits- und Ausdauerübungen zum Thema Stadt – Land – Fluss)	31
2.5.1	Adverbien der Zeit	<i>Die Zeitstraße</i> 31
2.5.2	Adverbien des Ortes	<i>Roboterspiel</i> 33
2.5.3	Adverbien der Häufigkeit/Reihenfolge	<i>Vorsicht Haie!</i> 35
2.5.4	Präpositionen mit Akkusativ	<i>Bleib im Rhythmus!</i> 37
2.5.5	Präpositionen mit Dativ	<i>Entweder oder!</i> 42
2.5.6	Wechselpräpositionen	<i>Wo oder Wohin? 2</i> 47
2.5.7	Präpositionen mit Genitiv	<i>Wir retten den Genitiv!</i> 49
2.5.8	Verben mit festen Präpositionen	<i>Hol die Präposition! 1</i> 51
2.5.9	Adjektive/Nomen mit festen Präpositionen	<i>Hol die Präposition! 2</i> 54
2.6	Einheit 6: Syntax – Verbstellung im Haupt-Nebensatz, Konjunktionen; Adverbial-, Relativ- und Infinitivsätze (Kombinierte Schnelligkeits- und Ausdauerübungen mit Bällen zum Thema Fußball)	56
2.6.1	Zweitstellung des Prädikats im Hauptsatz	<i>Sortiert euch!</i> 56
2.6.2	Wiederholung der Satzklammer	<i>Schwere Trennung?</i> 60
2.6.3	Erststellung des Verbs beim Entscheidungsfragesatz	<i>Neugierige Reporter</i> 63
2.6.4	Nebensatz 1 – Satzbaumuster im Satzgefüge mit Verbendstellung	<i>Spielpositionen</i> 66

2.6.5	Nebensatz 2 – Konjunktionen	<i>Trainerlaunen</i>	68
2.6.6	Relativsatz 1 – einfache Wortumformungen	<i>Relativ (tor)sicher!</i>	70
2.6.7	Relativsatz 2 – schwierigere Wortumformungen mit Präposition	<i>Relativ (korb)sicher!</i>	72
2.6.8	Relativsatz 3 – Satzumformungen	<i>Relativ (tor)sicher!</i>	75
2.6.9	Infinitivsatz 1 – Infinitive mit „zu“	<i>Entscheidender Elfmeter</i>	77
2.6.10	Infinitivsatz 2 – Infinitive mit „um, ohne, anstatt ... zu“	<i>Jubelfeier!</i>	79
3.	Sprachstandstests		81
3.1	Aufbau der Tests		81
3.2	Anweisungen zur Durchführung und Auswertung		81
3.3	Eingangstest A zur Ermittlung der momentanen Fähigkeiten		82
3.4	Abschlusstest B zur Ermittlung der Fortschritte		88
4.	Schriftliche und mündliche Übungen zu den einzelnen Spielen		94
4.1	Schriftliche und mündliche Übungen zu den einzelnen Spielen: M 28 – M 52		94
4.2	Ordnen und Archivieren der Wortschatz- und Spielmaterialien		144
4.3	Spezielle Übungsblätter für die weitere Sprachentwicklung		144
5.	Vernetzungsideen		146
5.1	Ausrichten eines multikulturellen Sportfests		146
5.2	Nutzen interner und externer Partner		146
5.3	Vorstellen des Konzepts bei schulischen Veranstaltungen		146
6.	Literatur und weiterführende Buchtipps		148
7.	Lösungen zu den Übungsmaterialien (M 28 – M 52)		149

1. Einleitung

Schülerinnen und Schülern mit Migrationshintergrund¹ im schulischen Alltag zu begegnen, ist eine spannende, manchmal spannungsreiche, aber meiner Meinung nach auf alle Fälle lohnend-kreative Aufgabe.

Warum?

1. Man begegnet unterschiedlichen Kulturen, religiösen Anschauungen und damit auch gesellschaftlichen Standpunkten, die im gesunden Austausch neue Blickwinkel sowohl für die eigene Person als auch für die Mitschüler eröffnen.

In diesem Sinne sollte man die **Vielfalt auch als Reichtum** verstehen, dies als Lehrkraft in eine „**Pädagogik der Vielfalt**“ münden lassen!

2. Man begegnet Schülern, die „auf dem 3. Stuhl sitzen“, weil sie die Polygamie der Orte und Kulturen spüren und manchmal leidvoll erfahren. Gerade diese Jugendlichen brauchen Pädagogen, die auf sie und ihre doppelte Verwurzelung sensibel eingehen und eine Lebenseinstellung vertreten, die besagt: „Auch anderes ist normal! – Was ist schon normal!“ Gemäß dieser Erkenntnis sollte man **vernetzende**, aber auch **kontrastive Aufgaben** kreieren, die alle Kinder berührt und **Multiperspektivität** nutzt.

3. Man begegnet einzigartigen Schülern, ganz im Sinne des klugen Spruchs von Hannah Arendt: „Jeder Mensch steht an einer Stelle in der Welt, an der noch niemand vor ihm stand.“

¹ Welche Schülerschaft ist unter diesem Begriff zusammenzufassen? Das ist ein schwieriges Unterfangen, den die Spannweite der Jugendlichen mit ausländischen Wurzeln ist hoch:

- ✧ von Schülern, die z. B. einen (Ur)Opa (also 3. oder gar 4. Generation) haben, der eine deutsche Frau geheiratet hat,
- ✧ über Schüler, die als Nachgeborene 3. Generation Eltern haben, die in den 70er-Jahren als „Gastarbeiter“ in Deutschland willkommen geheißen wurden,
- ✧ über Schüler, die beispielsweise vor 10 Jahren mit ihren Eltern aus einem anderen Land per „Greencard“ nach Deutschland gekommen sind (2. Generation)
- ✧ bis hin zu Schülern, die erst jüngst in deutschen Schulen aufgenommen wurden, weil sie mit ihren Eltern, manchmal auch nur einem Elternteil, der Oma oder gar der Schwester in Deutschland angekommen sind.

Man kann sich jedenfalls vorstellen, das damit die Palette der Sprachkenntnisse sehr bunt und vielfältig wird.

Dies gilt ganz besonders für Migranten, die Ungewöhnliches und Bemerkenswertes zu erzählen haben. Pädagogen sollten dieses Potenzial erkennen, statt häufig nur die Schwierigkeiten und ihren Stoff zu sehen.

Demgemäß sollte man auch einmal auf **starre Wissensvermittlung**, sog. „Bulemiepädagogik“, **verzichten** und das „**Rotstiftmilieu**“ **zeitweise verlassen**.

4. Man begegnet schließlich Kindern und Jugendlichen, die alle Sinne beieinander haben. Wie die meisten Heranwachsenden befinden sich auch Migranten in einer sensiblen Entwicklungsphase, in der Motivation und positive Verstärkung eine enorm wichtige Rolle spielen.

Über **Akzeptanz** und **Wertschätzung**, aber auch **vielfältiges, vernetztes Lernen** sollte der Lehrende einen Zugang finden.

Dieser verantwortungsvollen, komplexen Aufgabe müssen wir Pädagogen uns zunehmend stellen.² Greifen wir also die oft nicht ganz einfachen Herausforderungen an und entwickeln aus

Vielfalt ▶ **Reichtum**
Konkurrenz ▶ **Kooperation**
Heterogenität ▶ **Gemeinschaft,**

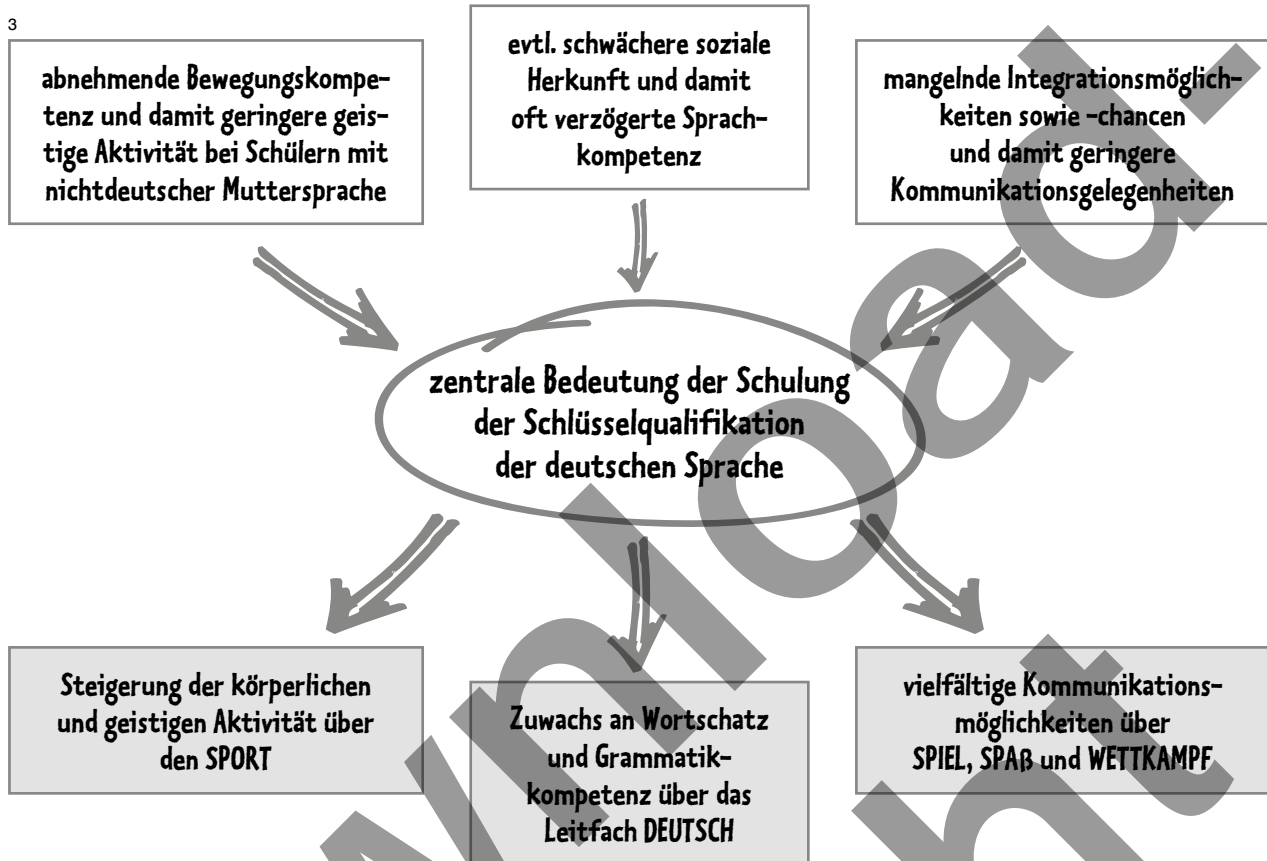
indem wir **Ansatzpunkte** und **Verknüpfungsmöglichkeiten** erkennen und geschickt nutzen. Ein ganz großer Ankerpunkt soll dabei das **vernetzende Lernen** sein, denn **Vernetzung schafft Nachhaltigkeit**.

² Die neuesten Zahlen der Bevölkerungsentwicklung Deutschlands (z.B. Statistisches Bundesamt, Bildungsbericht 2010; http://www.bildungsbericht.de/daten2010/wichtige_ergebnisse_presse2010.pdf, S. 3) liefern hierzu eindeutige Tendenzen:

- ✧ In Städten wie München, Stuttgart und Dortmund haben inzwischen mehr als die Hälfte der unter 15-Jährigen einen Migrationshintergrund.
- ✧ In Frankfurt/Main weisen mittlerweile 72 Prozent aller unter dreijährigen Kinder einen Elternteil ausländischer Herkunft auf.
- ✧ Besuchten 1970 23.331 ausländische Schüler schulische Einrichtungen, verdeutlicht die Zahl von 111.153 (Schuljahr 2009/10, alle Schularten) für den Zeitraum von 40 Jahren mehr als eine Vervierfachung ausländischer Schüler.
- ✧ Manche Gymnasien weisen in ihren Eingangsklassen einen Migrantenanteil von über 50% auf, In einigen Stadtschulen (Beispiel: Grundschule in München Neuperlach) gibt es aktuell einen Ausländeranteil von über 70%.

Wie kann nun im Bereich der Schüler mit Migrationshintergrund nachhaltig und vernetzt gelernt werden? Ein Knackpunkt, der auf alle Fälle zu einem Standbein erhoben werden muss, ist hierbei die Schulung der **Schlüsselqualifikation der deutschen Sprache**. Gleichzeitig gilt es aber,

diese so entscheidende, vieles bedingende Kompetenz auf möglichst **effektivem**, dabei **kreativem** sowie **freudvoll-motivierendem** Wege zu vermitteln – und dazu werden in diesem Konzept **Synergieeffekte** aus den Handlungsfeldern des **Sports** sowie des **Deutschunterrichts** genutzt³



Dazu soll in diesem Buch ein innovatives, schlüssiges, praxiserprobtes Konzept geliefert werden, gemäß dem Spruch: „Mens sana in corpore sana!“

1.1 Zielgruppe dieser Materialsammlung

Dieses Buch mit vielfältigen Spiel- und Übungsmaterialien ist für **alle Schulkinder mit Migrationshintergrund** geeignet, die eine weiterführende Schule besuchen. Ob die Schüler bereits in Deutschland geboren wurden (Deutsch als Zweitsprache) oder ob der/die Migrant/in erst jüngst nach Deutschland gekommen ist und jetzt aufgrund des Quereinstiegs mit vielen Deutsch-Baustellen zu kämpfen hat (Deutsch als Fremdsprache) – für beide Lernstadien ist dieses Konzept geeignet. Deshalb werden in der Wortschatzarbeit zwei Schwierigkeitsstufen berücksichtigt, die in motivierenden,

allseits bekannten Lernfeldern, etwa zum Thema „Schule“, „Essen“ oder „Fußball“, differenziert angeboten werden. Entscheidend ist, dass nicht trocken, also passiv in der Bank sitzend, gelernt werden soll, sondern stets die Bewegung/Motorik in vielfältigsten Varianten herangezogen wird, um nicht nur sportbegeisterte Jungen und Mädchen, vielmehr auch „flügelahme“ Kinder zu motivieren, zu aktivieren und zu mobilisieren. Automatisch und fast nebenbei geht es aber stets den zentralen Lernaspekt: um die Vermittlung der deutschen Sprache. Denn wenn – über verschiedene Sinneskanäle aktiviert und durch attraktive Materialien animiert – zunächst konditionelle und koordinative Fähigkeiten im Vordergrund stehen, bemerkt der Schüler nur nebenbei, dass andere, wichtigere Ziele, nämlich

³ Eine Schuleingangsuntersuchung in Berlin offenbarte 2007 den signifikanten Zusammenhang zwischen Übergewicht und türkisch-arabischem Migrationshintergrund. Gepaart war diese Fettleibigkeit mit abnehmender Bewegungskompetenz v.a. in der Grob- und Feinmotorik, aber auch mit defizitären Sprachkenntnissen (vgl. Zimmer, S. 18)

das Lernen von Wortschatz und Grammatik vernetzend mittrainiert werden.

Hierzu betonen neueste Publikationen⁴, die auf neurobiologischer Ebene die kindliche Sprachentwicklung untersucht haben, dass durch Bewegung begleiteter und mit aktiven Handlungen verknüpfter Spracherwerb einen positiven, weil vernetzten Speichereffekt im Gehirn des lernenden Schülers hervorruft. „Generell gilt, dass Bewegung direkt über die motorischen Areale im Gehirn, aber auch indirekt über Endorphine und andere Substanzen die Reifung des Gehirns fördert“⁵. Diese „Geburt“ neuer Nervenzellen und ihre wichtige Schleifenbildung geschieht nach jüngsten Forschungsergebnissen nicht nur in den ersten drei Monaten, sondern ein Leben lang. Interessanterweise stellt Martin Korte und Tobias Bonhoeffer einen interessanten Zusammenhang her, wenn sie feststellen: „Die Anzahl der Neuronen, die sich in bestehende Nervennetze integrieren konnten, war dabei größer, wenn die untersuchten Tiere lernten oder sich mehr bewegten – und es ist anzunehmen, dass es sich bei Menschen genauso verhält.“⁶

Vielleicht lässt sich – klischeehaft gesprochen – der obercoole, lässige männliche Machomigrant, der aber enorm bewegungsfreudig und sportlich ist, doch hinterm Ofen hervorlocken, wenn ihm die Klassenkameraden von ganz neuen Lernformen mit Spaß und Spiel berichten.⁷ Auf alle Fälle lernt sich vieles bei den speziell konzipierten Spielformen mit allen Sinnen, viel Freude und (E)Motion (man beachte die vielsagende Wortkombination!) leichter und nachhaltiger.

Gedacht ist dieses Buch aber auch **für engagierten Lehrkräfte und Betreuer**, die bereit sind sich auf Neues einzulassen. Er muss nicht der fachorientierter Pädagoge sein, der Sport oder Germanistik vertieft studiert hat, denn mit unseren muttersprachlichen Deutschkenntnissen können wir Erwachsene oder auch eingewiesene Schüler („Bewegungs-Tutoren“)⁸ allemal den lernenden Migranten mit Rat und Tat im Finden der richtigen Lösung zur Seite stehen. Bei gewissen wichtigen grammatikalischen Erklärungsumständen und Hintergrundinformationen hilft zudem ein Blick in den „didaktischen Kommentar“ zur

⁴ vgl. Spitzer, 2007, S. 19 ff.; Korte, M., 2010³, S. 157 ff.

⁵ Korte, M, 2010³, S. 215

⁶ Bonhoeffer, T./Gruss, P., 2011, S. 74

⁷ Leider zeigt es sich häufig bei männlichen Jugendlichen mit Migrationshintergrund, dass sie in der Schule lustlos, auch unwillig sind und Lernschwierigkeiten haben.

⁸ Bei der Erprobung des Projekts stellte dieser Punkte bei engagierten 10. – Klassschülern (vgl. Abb. 2) kein Problem dar.

jeweiligen Übung. Außerdem ermöglichen kurz gehaltene Grammatikregeln zu wichtigen Formen und – wo nötig – Lösungen schnelle Orientierung.

Somit ist jeder Erzieher befähigt, mit Schwung und Begeisterung die Konzeption zu tragen, durch ein engagiertes Vorbild und eigenes Wirken positiv voranzugehen und ein gerechtes (Schiedsrichter-)Auge auf die Sport treibenden und lernenden Kinder zu werfen.

1.2 Nutzen am Ende eines Schuljahres

Was bringt diese den Regelunterricht begleitende Konzeption der Schulfamilie – sprich Lehrern, Eltern, Mitschülern und natürlich und zuallererst dem Lernenden selbst?

Hier sind mehrere Punkte anzuführen, die alle zusammen

1. einen zentralen **inneren Kern des Jugendlichen** treffen: das eigene Wohlbefinden mit sich und seiner Umwelt durch ein „sich Bewegen“ = aktiv sein, kommunizieren, sich voranbringen und damit Verantwortung für sich übernehmen;
2. ein wichtiges **gesellschaftliches und pädagogisches Ziel** ansprechen: die Teilhabe junger Migranten am Leben durch ein „sich Bewegen“ = verändern wollen, mitwirken und mitbestimmen können, damit Verantwortung für die Welt übernehmen, in der man sich bewegt.⁹

Dies geschieht durch

- ☆ bessere Kenntnisse in der deutschen Sprache, sowohl im Grammatik- als auch im Wortschatzbereich,
- ☆ sportliche Bewegung in den abwechslungsreichen Beanspruchungsformen des Ausdauer-, Kraft- und Schnelligkeitsbereichs sowie der bedeutenden koordinativen Fähigkeiten,
- ☆ eine stabilere Gesundheit, die leistungsfähiger und -williger macht,
- ☆ alternative Spiel- und Sportformen, bei denen über Freunde, Lust und Ehrgeiz Endorphine ausgeschüttet werden,
- ☆ kreative und flexible Problemlösungsstrategien,
- ☆ höhere Denkakktivität und -kreativität,

⁹ vgl. Klafki 1996

- ✧ gezielte Kommunikations- und Diskussionsmöglichkeiten mit Mitschülern und Lehrenden,
- ✧ einen sinnvollen Wechsel zwischen Konzentration und Entspannung in der Aktivität,
- ✧ Ausgeglichenheit in einem Schulalltag, der noch viel zu sehr durch stilles Sitzen geprägt ist,
- ✧ eine sinnstiftende und Freude bringende Nachmittagsbeschäftigung mit Freunden,
- ✧ Gelegenheiten, die eigene Kultur gewinnbringend einzubringen und Freunden zu zeigen,
- ✧ eine entspanntere Begegnung mit dem Lehrer oder Mentoren und
- ✧ letztlich die evtl. fließendere Integration in unsere (Schul)Kultur.

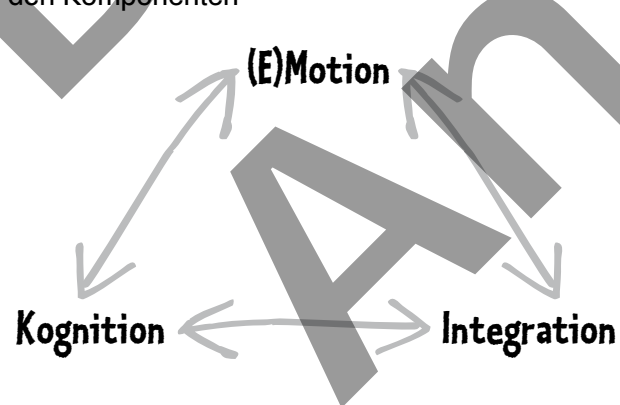
Natürlich kann dieses Programm einen Fachunterricht nicht ersetzen, schon gar nicht den Deutschunterricht als zentrales Kernfach. Seine nicht zu unterschätzende Bedeutung liegt jedoch in der begleitenden Maßnahme im oder parallel zum Kerngeschäft des Pädagogen (vgl. Möglichkeiten und Ideen unter Punkt 4).

In diesem Sinne kann das vorliegende Konzept einen essentiellen Beitrag dazu leisten, den Lernprozess eines Schülers, der Deutsch als Zweitsprache lernt, nachhaltig über pfiffige Aneignungswege zu erleichtern und dabei clever Synergieeffekte zu nutzen.

1.3 Das Konzept und seine Umsetzung

1.3.1 Die Konzeptidee

Die beiden wichtigen pädagogischen Ziele, die **Nachhaltigkeit** einerseits und die **Effektivität** andererseits, sollen durch ein spezielles Ideengeflecht (vgl. Graphik) gewährleistet werden. Zunächst ergibt sich ein Beziehungsdreieck aus den Komponenten:



Gelungene Integration findet maßgeblich über das Lernen der Sprache statt. Diese **kognitiv** gesteuerte Aneignung der **Schlüsselkompetenz Deutsch** wird im Konzept **emotional** unterstützt, indem über Sprachaufgaben in der Bewegung gelernt wird.

Dabei ist der Lernstoff so angelegt, dass sowohl eine **lineare Steigerung** der Grammatik- oder Wortschatzansprüche gegeben als auch an einigen Stellen eine **spiralenförmige Erweiterung** des Lernstoffes angedacht ist. Denn das erneute Aufgreifen einzelner Grammatikaspekte oder Wortschatzbereiche in einem grammatikalisch-semantic neuem Kontext wird den Lernprozess positiv unterstützen, nachhaltig vertiefen und festigen.

Durch eine **innere Differenzierung** des Wortschatzes in Haupt- und Realschulniveau einerseits und gymnasiales Niveau andererseits können zwei Schwierigkeitsstufen gewählt werden. Interessant ist nun das **Nutzen von Synergieeffekten**: So ergeben sich z. B. – allgemein gesehen – im Handlungsfeld der Integration durch das Zusammenwirken von emotionsgetragener Bewegung und kognitiv gesteuertem Sprachlernen gewünschte Kompetenzerweiterungen.

Kompetenzerwartungen im Synergiefeld

(E)Motion	Kognition	Integration
Ausdauer	Konzentration	Selbstvertrauen
Koordination	rhythmisiertes Vokabellernen	Körperwahrnehmung
Kraft	Wiederholungen	eigene Stärke
Spiel und Spaß	freudvolles Lernen	Kommunikation Kreativität
Schnelligkeit im Wettkampf	erweiterter Wortschatz	Teamgeist Kooperation



Den natürlichen Bewegungsdrang auch älterer Kinder (Sekundarstufe I, Unterstufe) aufgreifend, werden die motorischen Hauptbeanspruchungsformen Ausdauer, Kraft und Schnelligkeit, aber auch die wichtigen koordinativen Fähigkeiten gezielt eingesetzt, um die **Gehirndurchblutung** zunächst allgemein anzuregen. Denn ein Mensch, der sich bewegt, aktiviert nicht nur in den Muskeln den Blutkreislauf, sondern auch in bestimmten Gehirnarealen: „Bei 40 Prozent der Maximalleis-

tion bedeutet dies eine um 25 Prozent vermehrte Blutzufuhr zum Gehirn.“¹⁰ Da diese besser versorgten Bereiche v. a. in der Großhirnrinde liegen, die gleichzeitig alle Langzeiterinnerungen speichert, liegt der Schluss aus neurophysiologischer Sicht nahe, dass damit eine optimale Versorgung und Nutzung der für die **Sprache** zuständigen Areale einhergeht. Nicht zu vergessen sind nach Korte¹¹ die **Endorphine**, also körpereigene Botenstoffe für Glücks- und Hochgefühle. Zum einen treten sie mit den Nervenzellen in der Großhirnrinde in Wechselwirkung, zum anderen gehen sie mit Arealen des limbischen Systems, der Kernregion für emotionales Befinden, eine Verbindung ein.¹²

Folglich findet in sprachzentrierten Bewegungsaufgaben eine gewinnbringende Vernetzung dieser drei für des Konzept essentiellen Bereiche statt, denn Motivation und Antrieb werden in einem kommunikativen und kreativen Rahmen miteinander verbunden und angeregt. Die Schulung kognitiver, emotionaler und sozialer Kompetenzen – alles drei wichtige Schlüsselkompetenzen bei der Integration jugendlicher Migranten – findet sozusagen in einem Aufwasch statt.

1.3.2 Die Verbindung und der inhaltliche Bezug zu Band 1

Die 50 Bewegungsspiele sind in 2 Bände aufgesplittet: Band 1 umfasst 27 Spielideen, während Band 2 25 Angebote bietet. Folgende inhaltlich-didaktische Grundgedanken wurden bei der Konzeption berücksichtigt:

Im Sinne eines **systematischen Aufbaus** grundlegender **Wortschatz- und Grammatikkenntnisse** wurde bei der Konzeption weiterhin darauf geachtet, dass bekannte Lebensbereiche und Kommunikationssituationen, die für Schüler mit Migrationshintergrund wichtig sind und die Übungen auch berühren, ausgewählt wurden. Z. B. hat zum ersten Thema „Schule“ jeder Jugendlichen etwas zu sagen. In Einheit 2 geht es rund ums „Essen und die Küche“, ein Lebensbereich, der nicht nur Mädchen einbindet; denn wer von uns isst nicht gerne. Dafür dürfte die Einheit 6 evtl. mehr die männliche Fraktion motivieren, wenn sich viele Aspekte um den Fußball drehen.

Es liegt in der Komplexität der deutschen Sprache, dass dabei natürlich nur eine begrenzte, selektive Auswahl hinsichtlich der Grundgrammatik und des Grundwortschatzes vorgenommen werden konnte. So haben sich im grammatikalischen Bereich sechs Lernabschnitte herauskristallisiert, die in folgender Reihung planvoll durchlaufen werden:¹³

1. **Verbtraining:** der Dreh- und Angelpunkt jeden deutschen Satzes, vielfältig in seiner Funktion (Hilfs-, Voll- und Modalverben) und Erscheinungsform (trennbar/untrennbar, stark/schwach, eingliedrig/mehrgliedrig), untrügliches Kennwort der Zeitenbildung, die gerade im Präteritum und Perfekt viele Fallstricke für nichtdeutsche Muttersprachler zieht; zudem anregendes Schlüsselwort zum Tätigsein und zur Aktivität, aufbereitet anhand des Themengebiets „Schule“;
2. **Nomentraining:** substantielle Wortart zur Benennung von Konkreta und Abstrakta, besonders schwierig für Migranten bei der Artikelbildung (z. B. kennt die türkische oder chinesische Sprache keine Artikel, somit haben diese Schüler automatisch Schwierigkeiten damit; im Russischen ist das Nomen „Stadt“ sächlich, sodass immer wieder der Transferfehler „das große Stadt“ entsteht), der Pluralbildung sowie der Deklination (unterschiedliche Deklinationstypen); anregende Wortart für die bildhafte Erfassung verschiedenster Themen- und Sachbereiche, hier aufbereitet anhand des Themengebiets „Essen, Trinken oder Kochen“;
3. **Adjektivtraining:** Gestalt gebende und steigerungsfähige Wortart zur bildhaften Erweiterung von Nomen, eigenständiges Satzglied in modaler Bedeutung; besonders schwierig bei der Deklinationseindung, da es viele Varianten je nach vorausgehendem Wort aufweist; vielfache Stolperfalle gerade im schriftlichen Bereich durch kleine Nicklichkeiten, die ein Migrant mündlich gerne unauffällig verwischt, wenn er undeutlich spricht; anregende Wortart für die gesteigerte und Gegensätze formulierende Anschaulichkeit des Themenbereichs „Jahreszeiten und Feste“;

¹⁰ Korte 2010³, S. 214

¹¹ vgl. Korte 2010³, S. 215

¹² vgl. Zimmer, 2009⁴, S. 19, 30

¹³ Unter Gliederungspunkt 1.6 werden lateinische Grammatikbegriffe, die im weiteren Verlauf der Arbeit Verwendung finden, auf Deutsch angegeben.

4. **Pronomentraining**¹⁴: flexible und vielgestaltige Wortart, die sich z. T. je nach Deklination wandeln kann und Platzhalter für unterschiedliche Bedeutungsrichtungen ist: etwa für Nomen steht (Personalpronomen), den Besitz anzeigt (Possessivpronomen), ausdrücklich auf etwas hinweist (Demonstrativpronomen) oder rückbezüglich als Einleitungswort im Nebensatz verwendet wird (Reflexivpronomen); anregende Wortart zur flexiblen Gestaltung von Formulierungen, aufbereitet anhand des Themengebiets „Berufe“;

Es können in diesem Konzept nicht alle sieben Pronomenunterarten trainiert werden. Da z. B. das Relativpronomen beim Satzbau (Nebensätzen) eine essentielle Rolle spielt (Einheit 6), wird diese Wortart an späterer Stelle berücksichtigt.

5. **Partikeltraining**: bestehend aus den nicht flektierbaren Wortarten Adverb (Umstandswort), Präposition (Verhältniswort) und Konjunktion (Verbindungswort); anregende Wortarten für logische Beziehungen jeglicher Art, aufbereitet anhand des Themengebiets „Stadt – Land – Fluss“;

Der Schwerpunkt wird zuallererst auf die Umstandswörter gelegt, die in lokaler und temporaler Richtung erfasst werden sollen. In diesem Zusammenhang passt es gut, die Präpositionen hinzuzunehmen, die ein räumliches Verhältnis zum Ausdruck bringen. Das selektive Vorgehen kann zweifach begründet werden: Zum einen sind diese zwei Denkrichtungen leichter zu erfassen als modale bzw. kausale Umstände und damit motivierender für die Zielgruppe. Zum anderen eignen sich gerade die räumlichen Adverbien hervorragend, um die lernenden Kinder im Raum zu bewegen.

Die Konjunktionen sind nur am Rande in dieser Lerneinheit (Unterscheidung nebenordnende/unterordnende Bindewörter) von Bedeutung, da sie im nächsten Kapitel beim Satzbau eine wichtige Rolle einnehmen.

6. **Syntaxtraining**: komplexester Grammatikteil für Migranten, da neben der Kenntnis der Wortarten und Satzglieder auch sinnvolle logische Bezügen in z. T. längeren Satzkonstruktionen gesetzt werden müssen; zunächst gründend auf dem Wissen um Satzglieder, geht es dann um den Bau von mehrgliedrigen Strukturen (Satzreihe und Satzgefüge), schließlich um die korrekte und sinnstiftende Gestaltung eigener Sätze, z. T. in komplexerer Form; kreative Gestaltungsmöglichkeiten nutzend und anregend aufgrund geschickter Themenwahl aus dem sportlichen Bereich „Fußball“.

In allen Lerneinheiten soll neben dem Bewegungsaspekt auch der **kommunikative Gedanke** immer wieder eine Rolle spielen. Gerade für Schüler mit Migrationshintergrund, die evtl. erst seit Kurzem die deutsche Sprache lernen oder zu wenig Gelegenheiten im Alltag erhalten bzw. nutzen, das Deutsche mündlich anzuwenden¹⁵, müssen motivierende Sprachanlässe gefunden werden, die, beginnend beim deutlichen und exakten Aussprechen einzelner Wörter, über Teilformulierungen bis hin zu einfachen und dann komplexeren Sätzen führen. Das **laute Absprechen** und **Beraten** im Miteinander (vgl. Abbildung 1) ...



Abb.1: Schülergruppe in der wichtigen Beratungsphase (Spiel 2.6.1: Sortiert euch!)

... und das **gegenseitige Be- oder Abfragen** von Vokabeln führt die Lernenden – zusammen

¹⁴ Mehrere voneinander unabhängige wissenschaftliche Untersuchungen haben ergeben, dass in der deutschen Sprache gerade Pronomen und Partikel eine essentielle Rolle spielen. Diese sog. Strukturwörter werden mit am häufigsten in Texten verwendet, nehmen folglich in einem Ranking auffällig häufig vordere Plätze ein. So steht der Artikel „das“ an erster Stelle.

¹⁵ in vielen Familien wird zuhause, manchmal trotz jahrzehntelangen Aufenthalts in Deutschland, immer noch die Muttersprache gesprochen, auch wenn die Kinder 2. oder 3./4. Generation hier geboren sind. Hinzu kommen ungünstige Faktoren wie das Fernsehprogramm aus der Heimat oder die Separation nach außen.

mit den motivierenden Spielformen – in eine Sprecherrolle. Introvertierte Migranten können hierbei ihre **Ängste** vor Sprachlosigkeit oder Fehlern **abbauen** und vergessen. Gleichzeitig lernen sich die Schüler schnell kennen¹⁶, entwickeln gemeinsam Lösungsstrategien und freuen sich zusammen an richtig ausgesprochenen Formulierungen.

Das **Motto** „**Miteinander statt gegeneinander!**“ ist oft besonders wichtig. Als Regulativ muss der Lehrer, Erzieher oder Mentor natürlich ständig ein konzentriertes und waches Ohr auf Formulierungen haben, bei Fehlern unbedingt intervenieren und diese richtig stellen oder richtig stellen lassen. Nur dann hat der Schüler eine Chance, sich die richtige Form oder den stimmigen Akzent zu merken und beides zu verinnerlichen. Aufgepasst sei hier besonders bei den Endungen, denn die Erfahrung hat immer wieder gezeigt, dass Migranten diese z.T. gern undeutlich aussprechen, bewusst verschlucken und damit im Mündlichen häufig auch ganz gut durchkommen. Das schriftliche Bild in Klassenarbeiten sieht dann leider manchmal erschreckend anders aus. Deshalb erweist man dem Lernenden einen großen Gefallen, das Gesagte hellhörig zu verfolgen und exakt zu sein, nicht aus übergroßer Strenge oder Penibilität, sondern aus Liebe und aus dem Wissen um mögliche, später schwer zu tilgende Folgen.

Eine wichtige Leitlinie des Konzepts muss somit auch sein, dass die Schüler zu einer **Teilhabe** in unserer Gesellschaft erzogen werden¹⁷, d.h. dass sie Stärke entwickeln in der Verantwortung für sich und die Welt, in der sie sich bewegen; dass sie aktiv verändern wollen und fähig werden mitzubestimmen. Diese hohe Kompetenzerwartung gelingt dem einzelnen nur, wenn er interagiert und kommuniziert.

1.3.3 Wichtige praktische Umsetzungsaspekte

Diese die Sprach- und Sozialkompetenz fördernden Bewegungsspiele und die beigelegte Materialsammlung wurden in einem festen schulischen Rahmen über drei Schuljahre hinweg erprobt, und zwar anlässlich des durch das Kultusministerium Bayern initiierten und geförderten Projekts

¹⁶ In dieser Sammlung sind keine Kennenlernspiele aufgenommen. Es eignen sich für die 1. Gruppenstunde sehr gut bewegte Spielformen wie „Alphabetische Ordnung“ auf einer Bank oder Schnur nach Vor- und dann Nachnamen.

¹⁷ vgl. Klafki 1996

„**KommMIT**“. In der am Gymnasium Fürstenried in München zweimal pro Woche stattfindenden Nachmittagsbetreuung namens „**sport meets school**“ führten Betreuer (Lehrer, Eltern, Schüler) die unterschiedlichen Spiel- und Übungsformen bei der meist sechsköpfigen Gruppe durch und werteten diese aus.



Abb. 2: Oberstufenschüler als Betreuer der Lerngruppe

Um letztlich den Erfolg der Maßnahme evaluieren und einschätzen zu können, wurde zunächst zu Schuljahresbeginn eine **Sprachstandserhebung A** durchgeführt, die dann am Ende des Lernjahres in **Variante B** erneut eingesetzt wurde. In etwas veränderter Form¹⁸ findet sie sich in Kapitel 2.7. Es hat sich bewährt, diese Sprachstandstests zweimal im Schuljahr durchzuführen, um zunächst den aktuellen Stand und besondere Fehlergebiete der Schüler mit nichtdeutscher Muttersprache aufzudecken, später deren Lernfortschritt zu messen.

Den einzelnen Sprach-Bewegungsspielen ist häufig eine **doppelte Wortschatzliste** beigelegt, die je nach Themengebiet bestimmte Wort- oder Begriffsfelder in leichter oder schwierigerer Variante abdeckt. Hierbei kann sich naturgemäß keine flächendeckende Vokabelliste ergeben, doch dient sie der systematischen und sinnstiftenden Abhandlung der Themenfelder und soll einen gewissen Grundstamm an wichtigen Wörtern abdecken. Wiederum wird auf die **Differenzierung** geachtet, wenn die erste Wortliste (1) auf einfachem Niveau gehalten ist (Haupt- und Realschüler, Sprachanfänger), während sich die zweite Wortliste (2) an einem schwierigerem

¹⁸ Sie basieren auf einer Ausarbeitung von Frau Dr. Karin Vogt vom ISB München, wurden aber inhaltlich verändert und im Niveau angepasst.

Niveau orientiert (Gymnasium, fortgeschrittene DaZ-Schüler). Der Lehrer muss fein beobachten, welches Niveau für seine Gruppe jeweils geeignet ist, gegebenenfalls auch einmal einen Schritt zurückgehen oder durch Hinzufügen eigenen Vokabulars den Schritt nach vorne wagen.

Entscheidend ist in allen Kapiteln die **Einbindung der Bewegung in sprachliche Aktionen**. Kontraproduktiv wäre hierbei das zu lange und ausführliche Erklären der einzelnen Spielformen. Deshalb gilt es, knappe, treffende und kurze **Spielanweisungen** zu geben, um die Aktivitäten in Gang zu setzen. Aus diesem Grund wurde versucht die Übungsformen möglichst stringent und einfach zu halten.¹⁹ Danach folgen Abwechslung bringende **Varianten**, die Erweiterungsmöglichkeiten und gesteigerte Komplexität bieten.

In der Praxis hat es sich als gewinnbringend erwiesen, eine bestimmte Übungsform in der darauffolgenden Stunde noch einmal zu **wiederholen** und evtl. mittels einer Variante zu erweitern, um in der Vorstunde haften gebliebene Sprach- und Grammatikaspekte zu vertiefen und motorische Bewegungsabläufe zu verbessern oder zu festigen. Als Beispiel kann hier das Treppenspiel „Steppen“ angeführt werden, bei dem durch mehrfache (sechs Übungseinheiten) Wiederholung der entsprechenden Vokabelliste über die Zeit von drei Wochen deutliche Verbesserungen sowohl in der koordinativen Motorik als auch im Vokabellernen zu verzeichnen waren. Im Gespür des auf Nachhaltigkeit bedachten Lehrers sollte es also liegen, wie intensiv einzelne Spielformen geübt, in diesem Fall eingeschliffen werden.

Je nach den örtlichen und zeitlichen Gegebenheiten der schulischen Einrichtung oder den Räumlichkeiten vor Ort muss ein **geeigneter Lernort** gefunden werden. Als Möglichkeiten bieten sich neben der **Turnhalle** mit großem Platzangebot und einiger Materialvielfalt sicherlich auch andere Räume an. Im **Klassenzimmer** selbst kann man mit einer kleineren Lerngruppe (auch 10 – 16 Schüler) erstaunlich viele Übungen mit wenig Aufwand und hoher Effektivität durchführen, wenn man z. B. vernünftige Schüler als Helfer einsetzt. Auch unscheinbare Gegebenheiten, die in jeder Schule vor der Klassenzimmertür zu finden sind, entpuppen sich manchmal als erstaunlich praktikabel: etwa die **Treppe** oder der

¹⁹ Bei manchen komplexeren Spielformen müssen natürlich zunächst die Regeln gut und verständlich erklärt werden.

Sollten die Spiele über das angegebene Zeitmaß hinaus ausgeweitet oder Variationen eingebaut werden, wird die Zeit-Nutzen-Relation schon wieder effektiver.

Gang. Man sollte flexibel und innovativ denken, da gerade am Nachmittag viele Räumlichkeiten ökonomisch genutzt werden können.

Sowohl in Bezug auf **Ort**, **Zeit** als auch **Spielvariante** und **Material** sind dem Übungsleiter keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist es meines Erachtens, die Grundidee des Spiels auf die jeweiligen Gegebenheiten vor Ort und die Lerngruppe abzustimmen. So eignen sich einzelne Spiele auch für einen großen Klassenverband im Klassenzimmer während einer 45-Minuten-Stunde, während andere Spiele eher die Kleingruppe erfordern. Seien Sie mutig und überdenken Sie Möglichkeiten!



Abb. 3: Schüler in der Konzentrationsphase bei Hausaufgaben

In der Folgezeit der Erprobungsjahre des Projekts „sport meets school“ wurde es bald notwendig, in einem für die Nachmittagsbetreuung reservierten Zimmer einen abschließbaren Schrank aufzustellen.



Abb. 4: Schrank mit Zettelwirtschaft und verschiedenen Spielmaterialien

Denn für viele Spiele wurden anregende **Sport- und Spielmaterialien** angeschafft, außerdem benötigt man für die Mehrzahl der Sprachaufgaben häufig **Wortkärtchen** mit Begriffen, Formulierungen oder Sätzen.

1.3.4 Gefahrenpunkte

Einige Bewegungsaufgaben bringen es zwangsläufig mit sich, dass sie **Gefahrenmomente** in sich bergen. Man muss als umsichtiger Anleiter der Spiele auf solche Aspekte achten und gefährliche Quellen im Vorfeld aus dem Weg räumen. Dass man nicht alle Stolperfallen beseitigen kann (der Schüler fällt über seine eigenen Füße), liegt bei Wettkampfspielchen sprichwörtlich „im Eifer des Gefechts“. Dennoch soll verantwortungsvoll und vorausschauend trainiert werden, indem z. B. bei rhythmischen Treppensteigeübungen nicht mitten auf der Treppe oder gar auf der obersten Stufe geübt wird, sodass der Schüler tief fällt, wenn er ins Stolpern kommt. Dies wäre wirklich unbedacht und unverantwortlich gehandelt. Deshalb wird bei bestimmten Spielen auf mögliche Gefahrenpunkte in der Rubrik „**Sicherheitshinweise**“ aufmerksam gemacht – in oben angeführtem Beispiel ist dies der Hinweis: Übung auf den untersten zwei Treppenstufen durchführen. Daneben zählt stets der gesunde Menschenverstand und die Umsicht des Spielleiters, Schülern bei Laufspielen z. B. das Tragen von Flipflops zu untersagen.

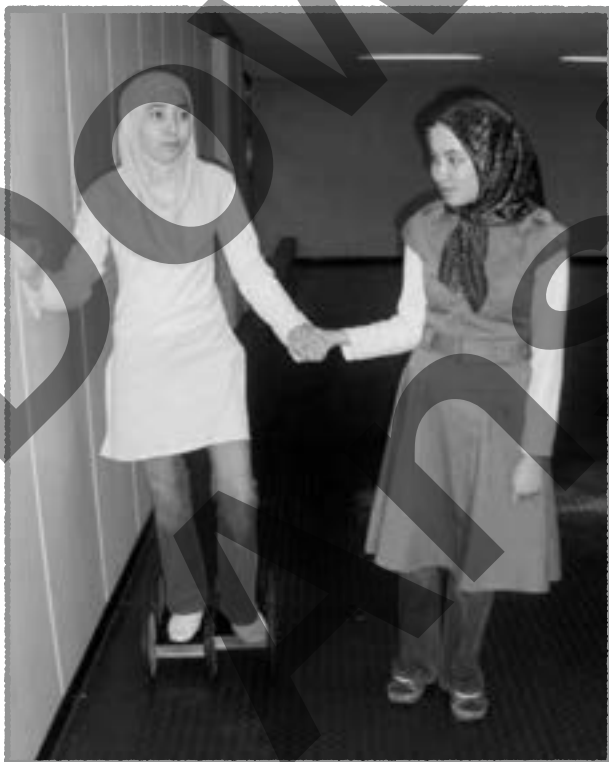


Abb. 5: Zwei afghanische Schülerinnen bei einer Pedaloübung

Es zählt die Sicherheit und Gesundheit des Schülers neben allem Spaß oder der Freude am Erproben eigener Grenzen. Aus diesem Grund ist es keine Schande, bei einer Gleichgewichtsübung auf dem Pedalo eine **Sicherheitsstellung** (Schüler, der aufmerksam beobachtet und helfend eingreift) oder **Hilfestellung** (Schülerin – siehe Abb. 5 –, die im Vorfeld bereits zugreift: etwa die Hand, den Unterarm stabilisierend hält) zu fordern.

1.4 Erläuterung des allgemeinen Aufbaus der Bewegungsspiele

Die im Anschluss folgenden Spielformen weisen ein immer gleiches **Schema der Darbietung** auf:

- ☆ Nach der fortlaufenden **Nummerierung** wird zunächst das **grammatikalische Thema** benannt. Rechts kann in derselben Zeile ein *Querverweis* (▷) auftauchen, der auf weitere Übungen zum gleichen Grammatikthema, nur in einer anderen Sequenz hinweist.
- ☆ Damit sich die Schüler leichter an den Ablauf oder die Regeln des entsprechenden Spiels erinnern können, soll möglichst jedem Spiel ein kreativer, gängiger **Name** gegeben werden. Ab und zu werden hier auf der rechten Seite *Querverweise* (▷) zu anderen Themengebieten gegeben, bei denen sich diese Spielform auch anbietet.
- ☆ Zunächst werden die **Lernziele** im Bereich Deutsch und Sport festgelegt.
- ☆ Wichtige Gesichtspunkte rund um die **Rahmenbedingungen** der Spielidee (Ort, Material, Zeit, Gruppe) werden im Anschluss aufgeführt. Dabei wird standardmäßig von einer Gruppe mit 6 Schülern ausgegangen. In der Turnhalle können die Gruppen nach Zahl und Umfang natürlich individuell angepasst werden. Hinsichtlich des Materials wurden die Varianten nicht berücksichtigt, sondern nur der Bedarf für das Standardspiel aufgelistet.
- ☆ Es folgt die **Beschreibung** der Spielform.
- ☆ Sofort im Anschluss werden – falls nötig – **Sicherheitshinweise** zu möglichen Gefahrenquellen gegeben. Sollte diese Rubrik nicht auftauchen, gelten die Maßnahmen, die der gesunde Menschenverstand vorgibt.

- ✧ Sollten sich aus der Grundidee des Spiels **Varianten** (Betonung bestimmter Aspekte: Zeit, Qualität oder Quantität, Wechsel der Bewegungsart, Wortfelder ...) ergeben, werden diese aufgelistet.
- ✧ Nicht zu allen Spielen gibt es **Bilder**, doch bei einigen Spielformen, Bewegungen oder Materialfragen wurden sie zur besseren Veranschaulichung oder als Verständnishilfe beigefügt.
- ✧ **Wortschatz**, der in zwei Niveaustufen unterteilt ist, folgt: einfach gehalten (eher Mittelschul-/Realschulniveau – 1+) sowie differenzierter ausgearbeitet (eher gymnasiales Niveau – 2*).
- ✧ Anschließend werden evtl. wichtige **didaktische Hinweise zur Grammatik** oder der **Bewegungsausführung** beigefügt.
- ✧ Sollten spezielle Formen zur Grammatik auftauchen, die in diesem Spiel von Bedeutung sind, so kann der Schüler/Betreuer in der Rubrik **wichtige Grammatikhinweise** nachsehen oder die **Tabelle(n)** (hellgelb unterlegt) vorab gemeinsam ansehen und evtl. besprechen. Ziel ist es, das Wichtigste in übersichtlicher tabellarischer Form darzustellen. Nicht alle Übersichten (z.B. 2.6.1) sind aufgrund ihrer Komplexität gedanklich sofort zu erfassen und sollten mit interessierten Schülern voroder nachbereitet werden, auch in Hinblick auf weiterführende schriftliche Übungen.
- ✧ Den Abschluss bildet eine Rubrik, die auf **mündliche wie schriftliche Übungen und Materialien** verweist, die jeweils nach dem Spielteil folgen.

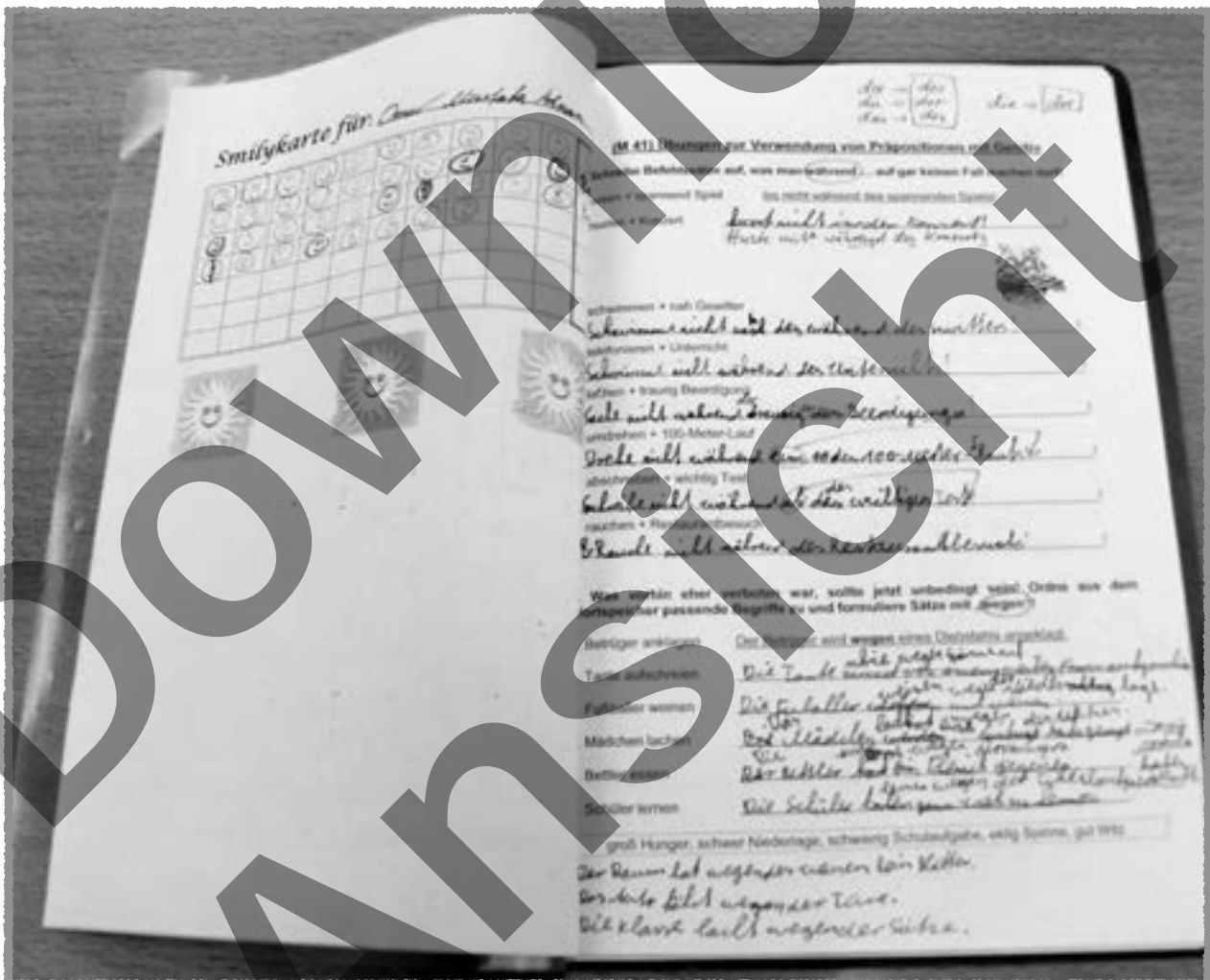


Abb. 6: Ausgefüllte Zusatzmaterialien; links ein Smilysystem zur Anerkennung für gute Mitarbeit

1.5 Danksagung

Mein spezieller Dank richtet sich zunächst an die vielen fleißige Betreuer und Helfer aus der Lehrer-, Eltern- und Schülerschaft rund um das Projekt „sport meets school“.

Außerdem danke ich im Besonderen meiner Arbeitskollegin Christine Klee für einige wertvolle Anregungen, ihr stets offenes Ohr und die Geduld Kritikpunkte zu besprechen.

Nicht zuletzt sei meinem Schuldirektor Willi Eisele gedankt, der sich bereits zu einem frühen, politisch noch nicht aktuellen Zeitpunkt schulpraktische Gedanken zur Migrantenfrage gemacht hat und mit Hartnäckigkeit und Standhaftigkeit für unsere Schule Unterrichtsstunden erringen konnte.



Abb. 7: Einige Schüler der Lerngruppe mit Frau Braune

1.6 Liste verwendeter Grammatikbegriffe auf Deutsch/Latein

In **alphabetischer Reihenfolge** sind hier zunächst die lateinischen Grammatikbegriffe aufgelistet, um in der rechten Spalte die deutschen Entsprechungen beizufügen. Im Text selbst wurden stets die lateinischen Begriffe verwendet.

Lateinische Formulierung	Deutscher Fachbegriff
Abstrakta	Namenwörter, die eine abstrakte, also nicht greifbare Bedeutung haben
Adjektiv	Eigenschafts- oder Wiewort
Adverb	Umstandswort
✧ Kausaladverb	Umstandswort des Grundes (Warum? Wieso? Weshalb?)
✧ Lokaladverbale	Umstandswort des Orts (Wo? Wohin? Woher?)
✧ Modaladverbale	Umstandswort der Art und Weise (Wie?)
✧ Temporaladverbale	Umstandswort der Zeit (Wann?)
Adverbale	Satzglied, das bestimmte Umstände angibt
✧ Kausaladverbale	Umstand des Grundes (Warum? Wieso? Weshalb?)
✧ Lokaladverbale	Umstand des Orts (Wo? Wohin? Woher?)
✧ Modaladverbale	Umstand der Art und Weise (Wie?)
✧ Temporaladverbale	Umstand der Zeit (Wann?)
Akkusativ	4. Fall (Wen oder Was?)
Antonyme	Gegenteilbegriffe
Artikel	Begleiter eines Namen- oder Hauptworts
Attribut	Satzgliedteil in verschiedenen Formen
✧ Adjektivattribut	die Wortart des Wieworts bildet einen Teil
✧ Genitivattribut	aus einem 2. Fall gebildetes Satzgliedteil
Dativ	3. Fall (Wem?)
Deklination, deklinieren	die Zeitwörter mit „ich, du er/sie/es, wir, ihr, sie/Sie“ durchformen
Futur I	Zukunft 1
Futur II	Zukunft 2
Genitiv	2. Fall (Wessen?)
Genus	Geschlecht: männlich (der)/weiblich (die)/sächlich (das)
Imperativ	Befehlsform
Kasus	Fälle
Kinästhesie	bestimmte Wahrnehmung über die Sinnesempfindungen
Komparativ	Höherstufe (1. Steigerungsstufe) beim Eigenschaftswort
Kompositum	Namenwort, das aus zwei oder mehreren Namenwörtern zusammengesetzt ist
Konjunktion	Verbindungswörter
Konkreta	Namenwörter mit gegenständlichem, greifbarem Bedeutungsinhalt
Konsonant	Mitlaut
Nomen	Namen- oder Hauptwort
Nominalisierung	aus einer anderen Wortart (Verb oder Adjektiv) gebildetes Nomen
Nominativ	1. Fall (Wer oder Was?)
Numerus	Anzahl der Personen: Einzahl/Mehrzahl

Lateinische Formulierung	Deutscher Fachbegriff
Objekt	Satzglied in Form einer Ergänzung im 2., 3. oder 4. Fall
Partikel	alle Wortarten, die sich nicht verändern (flektieren) lassen (Umstands-, Verhältnis- und Verbindungswörter)
Perfekt	2. Vergangenheit
Personalform	unterschiedliche Personen (ich, du, er/sie/es, wir, ihr, sie/Sie) voransetzen
Plural	Mehrzahl
Plusquamperfekt	3. Vergangenheit
Positiv	Grundform eines Adjektivs
Prädikat	Satzaussage
Präfix	Vorsilbe
Präposition	Verhältniswort
✧ Wechselfräpositionen	bestimmte Verhältniswörter, die sowohl den 3. als auch den 4. Fall nach sich ziehen
Präsens	Gegenwart
Präteritum	1. Vergangenheitsform
✧ schwach	regelmäßige Form mit -te
✧ stark	unregelmäßige Form mit Veränderung des Selbstlauts
Pronomen	Fürwort
✧ Demonstrativpronomen	hinweisendes Fürwort
✧ Fragepronomen	Fragefürwort
✧ Indefinitpronomen	Fürwörter mit einer unbestimmten Mengenangabe
✧ Personalpronomen	persönliches Fürwort
✧ Possessivpronomen	besitzanzeigendes Fürwort
✧ Reflexivpronomen	rückbezügliches Fürwort
✧ Relativpronomen	bezügliches Fürwort, das sich auf etwas im Vorsatz bezieht
Singular	Einzahl
Subjekt	Satzgegenstand
Suffix	Nachsilbe
Superlativ	Höchststufe (2. Steigerungsstufe) beim Eigenschaftswort
Synonym	anderes, aber bedeutungsgleiches Wort
Syntax	Satzbau
Verb	Zeit- oder Tunwort
✧ finite oder flektierte Form	gebeugte oder veränderte Form, z. B. in der Personalform stehend
✧ infinite Form	in der Grundform stehend
✧ reflexiver Gebrauch	rückbezüglicher Gebrauch mit „sich“
Tempus	Zeit, in der ein Tunwort steht
Vokal	Selbstlaut (a, e, i, o, u)

2. Bewegungsspiele

2.4 Einheit 4:

Pronomen (Verben, Adjektive und Nomen); (gemischte Kraft-, Schnelligkeits- und Ausdauerübungen zum Thema Berufe)

2.4.1 Das Personalpronomen in verschiedenen Fällen

▷ 2.2.10

Name:

NICHT NUR ICH!

▷ 2.5.2

Kompetenzen:

- ✧ Verwenden der Personalpronomen in verschiedenen Kasusformen (ohne Genitiv)
- ✧ verbesserte Gleichgewichtsfähigkeit und Beinkraft
- ✧ Steigerung der Konzentrationsfähigkeit

Rahmenbedingungen:

- ✧ Ort: Turnhalle, Lernzimmer
- ✧ Material: 3 Schwabbelkissen, 3 Pronomenwürfel (vgl. Teil 1, Abb. 8)
- ✧ Zeit: jedes Bein ca. eine Minute
- ✧ Gruppe: 3 Gruppen zu je 2 Schülern

Spielbeschreibung:

1. Durchgang: Suche dir einen Partner, der dir ein Pronomen würfelt und gleichzeitig ein Verb nennt. Dabei stehst du einbeinig auf dem kippligen Untergrund. Nenne nun das Verb im Präteritum mit dem richtigen Personalpronomen, z. B. „du“ + „rennen“ ▶ „du ranntest“. Nach 5 richtigen Antworten wechselst du das Bein, nach 10 richtigen Antworten darf dann dein Partner üben. Beim 2. Durchgang wird es schwieriger: Bevor du ein Nomen erhältst und ein Pronomen gewürfelt bekommst, springst du einbeinig auf die instabile Unterlage und musst dann das Pronomen im Akkusativ mit „sehen“ nennen, z. B. „wir“ + „im Spiegel“ ▶ „Wir sehen uns im Spiegel.“ Beim 3. Durchgang übst du den Dativ. Springe wieder auf das Kissen und verbinde das gewürfelte Pronomen mit dem Nomen zu einem Satz „ihr“ + „helfen“, z. B. „in der Küche“ ▶ „Ihr helft euch in der Küche.“

Sicherheitshinweise:

- ✧ Würfel nur im Sichtbereich werfen
- ✧ unsichere Schüler auf festerem Untergrund stehen lassen
- ✧ Barfußüben erlaubt

Varianten:

- ✧ Ball oder Gegenstand während der Übung hochwerfen und fangen
- ✧ Ball gegen eine nahe Wand werfen und fangen
- ✧ neben Präteritum auch Perfekt üben lassen



Abb. 1:

Welches Pronomen wird wohl fallen?

Wortschatz:

a) siehe Verblisten Teil 1: 2.1.1 – 2.1.11

(1)

antworten, aufpassen, aufräumen, (sich) begrüßen, bitten, bringen, eintragen, erklären, fragen, gehen, klingeln, kommen, lachen, lesen, löschen, (sich) melden, öffnen, rechnen, sagen, schließen, schreiben, unterrichten, warten, zeichnen

(2)

antworten, aufpassen, aufräumen, aufrufen, aufschlagen, aufstehen, (sich) begrüßen, beten, bitten, bringen, diskutieren, eintragen, entgegenen, erklären, erläutern, erwidern, fragen, gehen, informieren, klingeln, kommen, lachen, lesen, löschen, (sich) melden, notieren, öffnen, rechnen, sagen, schließen, schreiben, setzen, sitzen, unterrichten, warten, wischen, zeichnen

b+c:

beim Bäcker, in der Bank, auf dem Basar, auf dem Berg, im Brillengeschäft / Optiker, im Büro, im Dönerladen, am Flughafen, beim Friseur, beim Fußballspiel, im Kaufhaus, im Klassenzimmer, auf dem Marienplatz, in der Mensa / Kantine, beim Metzger, unter Palmen, in der Pause, auf dem Oktoberfest, am Schreibtisch, in der Schule, im Schwimmbad, im Spiegel, auf dem Sportplatz, auf der Toilette, in der U-Bahn, unter Wasser, im Zug

Didaktischer Kommentar:

- ✧ Wenn die Formen im Dativ und Akkusativ noch nicht bekannt sind, sollten diese vorher besprochen werden.
- ✧ Der Genitiv wird absichtlich weggelassen, da die Formen bei den Possessivpronomen mittrainiert werden.

Wichtige Grammatikhinweise:

Die Formen der Personalpronomen im Akkusativ und Dativ:

	Singular			Plural		
Personalpronomen	ich	du	er, sie, es	wir	ihr	sie, Sie
Akkusativ	mich	dich	ihn, sie, es	uns	euch	sie, Sie
Dativ	mir	dir	ihm, ihr, ihm	uns	euch	ihnen, Ihnen

Weiterführende mündliche/schriftliche Übung:

- ✧ Übungsblatt mit Einsetzübungen in den verschiedenen Fällen (M 28)

2.4.2 Possessivpronomen

Name:

WERKZEUGE

Kompetenzen:

- ✧ Verwenden der besitzanzeigenden Pronomen im Satz
- ✧ Zuordnen verschiedener Gegenstände/Werkzeuge zu Berufen
- ✧ Trainieren der aeroben Ausdauer und Schnelligkeit

Rahmenbedingungen:

- ✧ Ort: Turnhalle, Gang
- ✧ Material: 3 Blätter mit Bildern, 3 Stühle, 3 Zettel mit Berufen
- ✧ Zeit: 1 – 2 Minuten je Schüler
- ✧ Gruppe: 3 Gruppen zu je 2 Schülern

Spielbeschreibung:

Dein Partner liest dir einen Beruf vor. Du merkst ihn dir, läufst um den Stuhl, der ca. 5 Meter entfernt steht, kommst zurück und zeigst auf dem Blatt, das vor dir an der Wand hängt, auf einen Gegenstand, der zu diesem Beruf passt. Dabei sagst du z. B. folgenden Satz bei dem Wort „Ärztin“: „Hier ist ihre Spritze.“ Wenn der Satz richtig ist, bekommst du den nächsten Beruf genannt und alles beginnt von Neuem.

Wer schafft in 90 Sekunden die meisten richtigen Formulierungen?

Varianten:

- ✧ anderen Fall üben: Akkusativ „Ich **sehe** ihre Spritze.“
Dativ „Ich **helfe** ihrer Spritze.“
Genitiv „die **Größe** ihrer Spritze“
- ✧ Wechsel des Possessivpronomens und damit der Perspektive
- ✧ Laufen über gerade/ungerade Zahlenmarkierungen
- ✧ Hindernisse in der Turnhalle aufstellen

Wortschatz:

(1) und (2)

Arzt/Ärztin – Spritze, Fieberthermometer
Fußballer – Fußballschuhe
Lehrer/Lehrerin – Rotstift, Tafel
Bäcker/Bäckerin – Teig, Brötchen
Pilot/Pilotin – Cockpit, Mütze
Bauer/Bäuerin – Mistgabel, Gummistiefel
Musiker/Musikerin – Klavier, Trompete
Informatiker/Informatikerin – Computer, Maus

Koch/Köchin – Mixer, Pfanne
Sänger/Sängerin – Note, Mikrofon
Maler/Malerin – Pinsel, Farbe
Verkäufer/Verkäuferin – Kasse, Geld
Busfahrer/Busfahrerin – Steuer, Bus
Putzfrau – Besen, Schaufel
Tennisprofi – Tennisball, Tennisschläger
Optiker/Optikerin – Brille

Blatt 1:



Blatt 2:



Didaktischer Kommentar:

- ✧ Wenn die Schüler auf das richtige Symbol deuten, den Begriff aber nicht kennen, kann ihnen helfend das Wort ohne Artikel gesagt werden.
- ✧ Bei falschen Endungen muss auf einer Wiederholung bestanden werden, evtl. mit Nennen des Artikels.

Wichtige Grammatikhinweise:

Die Formen der Possessivpronomen in allen Fällen:

Wortart	Singular			Plural		
Personalpronomen	ich	du	er, sie, es	wir	ihr	sie, Sie
Possessivpronomen	mein	dein	sein, ihr, sein	unser	euer	ihr, Ihr

	Maskulinum	Femininum	Neutrum	Plural
Nominativ	mein Ball	meine Tasche	mein Auto	meine Stifte
Akkusativ	meinen Ball	meine Tasche	mein Auto	meine Stifte
Dativ	meinem Ball	meiner Tasche	meinem Auto	meinen Stiften
Genitiv	meines Balles	meiner Tasche	meines Autos	meiner Stifte

Weiterführende mündliche/schriftliche Übung:

- ✧ Einsetzübungen mit Possessivpronomen und Personalpronomen rund um Berufe (M 29)

Name:

SICH ANSTRENGEN!

Kompetenzen:

- ✧ Erkennen rückbezüglicher Verben
- ✧ Verwenden reflexiver Verben in Haupt- und Nebensatz
- ✧ Trainieren der anaeroben Ausdauer und Schnelligkeit

Rahmenbedingungen:

- ✧ Ort: Turnhalle, Gang
- ✧ Material: Wortkärtchen, je 4 × 3 farbige Bodenmarkierungen, 3 Sammelboxen
- ✧ Zeit: 5 Minuten
- ✧ Gruppe: 3 Teams zu je 2–3 Schülern

Spielbeschreibung:

Du bildest mit deinem Partner ein Zweierteam, das einer Farbe zugeordnet wird. Auf Los beginnt der erste, über seine farbigen Markierungspunkte zu hüpfen und zu den Kärtchen – ausgelegt in 10 Metern Entfernung – zu gelangen. Vorsicht, vielleicht muss eine andere Gruppe deinen Weg kreuzen! Schnell suchst du dir eine Verbkarte aus, von der du meinst, dass sie mit Reflexivpronomen gebildet wird, z. B. „**sich** freuen“. Die Hälfte der Verben besteht aber aus „faulen Eiern“! Nimm das Wort, komm über die Markierungen wieder zurück, klatsche deinen Partner ab und lege das Kärtchen in die Sammelbox. Warte, bis du wieder an der Reihe bist.

Wer sammelt in 5 Minuten die meisten richtigen Verben?

Sicherheitshinweise:



- ✧ bei Überkreuzungen rechts vor links:
den rechten Schüler zuerst passieren lassen

Varianten:

- ✧ Punkt erst geben, wenn ein kurzer Satz im Präteritum formuliert wurde



Abb. 2 und 3: Aleks und Abdul in Aktion. Die Markierungen sind einmal eng, einmal weit gelegt.

Wortschatz:

(1)

aufräumen, (sich) ärgern, (sich) bedanken, (sich) beeilen, (sich) beschweren, (sich) bewerben, bleiben, (sich) entschließen, (sich) erkälten, essen, (sich) freuen, heizen, (sich) irren, laufen, (sich) melden, niesen, reparieren, (sich) schämen, schlafen, schreiben, schwimmen, singen, sprinten, tauchen, telefonieren, trinken, (sich) verlieben, (sich) verrechnen, (sich) versprechen, (sich) wundern

(2)

addieren, aufräumen, (sich) ärgern, (sich) bedanken, (sich) beeilen, (sich) blamieren, (sich) beschweren, (sich) bewerben, bleiben, (sich) engagieren, (sich) entschließen, (sich) erkälten, essen, (sich) freuen, heizen, (sich) informieren, (sich) integrieren, (sich) irren, kassieren, kopieren, laufen, (sich) melden, musizieren, niesen, (sich) orientieren, reparieren, (sich) schämen, schlafen, schreiben, schwimmen, singen, sprinten, tapezieren, tauchen, telefonieren, trinken, (sich) verlieben, (sich) verrechnen, (sich) versprechen, (sich) wundern

Didaktischer Kommentar:

- ☆ Nicht alle hier aufgelisteten Verben werden reflexiv gebraucht. Als Tipp kann man den Schülern mitgeben, dass Verben, die Gefühle ausdrücken (z. B. „sich ärgern“), häufig reflexiv gebildet werden.
- ☆ (2): Zur Überprüfung des Verständnisses wird mit dem gebrachten Verb ein kurzer Satz im Präteritum gebildet, der mindestens 3 Satzglieder umfasst (z. B. „Wir ärgerten uns über die schlechte Note.“).

Weiterführende mündliche/schriftliche Übung:

Übungen zur Verwendung der Reflexivpronomen und zum Satzbau (M 30)

Name:

HEIßE FRAGEN

Kompetenzen:

- ✧ Erkennen und Anwenden wesentlicher Fragepronomen
- ✧ Formulieren von Frage- und Antwortsätzen
- ✧ Schulung der Konzentrationsfähigkeit und des aufmerksamen Zuhörens

Rahmenbedingungen:

- ✧ Ort: Stuhlkreis im Lernzimmer, Sitzkreis in der Turnhalle
- ✧ Material: Kärtchenstapel mit Fragepronomen, Bestrafungskärtchen, Zettel mit Lesetext
- ✧ Zeit: 10–15 Minuten
- ✧ Gruppe: alle gemeinsam mit dem Gruppenleiter

Spielbeschreibung:

Jeder von euch hört konzentriert der folgenden Geschichte zu. Denn immer, wenn im Text ein Berufsname vorkommt, musst du schnell reagieren: linke Hand – rechtes Knie, rechte Hand – linkes Knie, einmal in die Hände klatschen und aufspringen. Bist du der schnellste, erhältst du das Recht, vom in der Mitte liegenden Stapel das oberste Kärtchen zu ziehen. Jetzt musst du mit dem Fragepronomen eine Frage zum Beruf stellen, die dann ein Mitspieler beantworten soll, z. B. „Jäger“ + „Wann?“ ▶ „Wann geht der Jäger in den Wald? Er geht in der Früh in den Wald.“ oder „Jäger“ + „Wen?“ ▶ „Wen sieht der Jäger? Er sieht den/einen Hasen.“

Kann der Mitspieler keine Antwort geben, muss er später eine Liegestütze ausführen oder einen Sprint um die Gruppe durchführen (Turnhalle). Derjenige, der gerade eine Antwort formulieren musste, wird beim nächsten Mal geschont.

Varianten:

- ✧ Jedes andere Thema (Sportarten, Esswaren, Tiere ...) könnte ebenso in eine Geschichte verpackt werden.
- ✧ Es bietet sich auch an, bestimmte Wortarten in einer Geschichte erkennen zu lassen (vgl. Text M 22)

Text: (14 Berufe)

Neulich ging ich mit meiner Mutter in die Stadt, denn ich wollte mich nach einem Geburtstagsgeschenk für meine Tante Jana, die **Lehrerin** an einer Grundschule ist, umsehen. Aber was schenkt man einer bald 40-Jährigen zu einem runden Geburtstag? Zunächst gingen wir in ein Schreibwarengeschäft und fragten eine **Verkäuferin**, wo wir schöne Füller ansehen könnten. Als wir vor der Auslage standen, meinte meine Mutter: „Das sind ja Preise für **Manager**! Ein Füller kostet über 80 Euro!“ „Das ist mir zu teuer!“, rief auch ich empört, „ich bin schließlich Schülerin und keine gut verdienende **Ärztin**!“ Diese Geschenkidee war also schnell gestorben; aber vielleicht war das auch gut so, denn womit hätte meine Tante den Stift befüllt? Mit roter, schrecklicher Schülerquältinte! Also weiter zum nächsten Laden, einer Drogerie. Hier gab es tausend Artikel, die von **Chemikern** hergestellt worden waren: Lippenstift, Cremes, Parfüms oder Lidschatten. Da sollte es doch mit dem Teufel zugehen, nichts für Tante Jana zu finden. Während ich mich umschaute, entdeckte ich einen **Ladendetektiv**, der uns kritisch beobachtete. Meinte der halbe **Polizist** etwa, meine Mutter und ich würden hier etwas stehlen. „So kaufe ich hier nichts“, sagte ich laut hörbar und wir verließen beleidigt wie ausgewechselte **Fußballspieler** das Geschäft. Meine letzte Rettung war eine Buchhandlung. „Das ist nicht nur etwas für **Professoren**, sondern auch etwas für meine Tante, die wirklich gerne über alles Mögliche las.“ „Da, ein Buch über **Pferdezüchter** – wie süß“, rief ich begeistert, aber meine Mutter mahnte nur: „Du willst doch etwas für deine Tante kaufen, nicht für dich!“ Also gingen wir zur Hobbyecke, wo es Bücher über Bücher gab mit Titeln wie: „Ich werde **Hobbygärtner**!“ oder „Bilder schießen wie ein **Profifotograf**!“ „Hier sind wir richtig!“, jubelte ich. Tatsächlich, nach 5 Minuten war ich stolz wie ein **Olympiasieger** – ich hatte das richtige Buch für meine Tante gefunden. Es lautete: „Tipps für **Erzieher** ohne Rotstift und Noten!“

Fragepronomen:

Wer?	Wo?	Wann?	Wem?	Wen?	Wohin?	Wie?
Warum?	Weshalb?	Womit?	Woher?	Was?	Wessen?	
		Wovon?	Wieso?			

Didaktischer Kommentar:

- ☆ Man muss als Vorleser gut aufpassen, welcher Schüler als Erstes reagiert hat.
- ☆ Unbedingt sollte man auf die Korrektheit der Fragestellung und der Antwort achten, da auch die Fälle und Präpositionen für Endungen eine Rolle spielen.
- ☆ Wenn es für die Kinder zu schwer ist, alleine eine Frage zu formulieren, können sie auch zu zweit spielen, also einen Helfer wählen, und sich beratend unterstützen.

Weiterführende mündliche/schriftliche Übung:

Übungen zur Frage- und Antworttechnik rund um Berufe (M 31)

Merkübung zur vorgelesenen Geschichte: Einsetzen der Berufe (M 32)

Name:

BUSFAHRT ZU ZWEIT

Kompetenzen:

- ✧ Verwenden des Demonstrativpronomens am Satzanfang
- ✧ Anwenden der Genitivform
- ✧ Entspannen bei einer leichten Bewegungs- oder Laufform
- ✧ Freude an kreativer Teamarbeit

Rahmenbedingungen:

- ✧ Ort: Turnhalle, Gang, Lernzimmer
- ✧ Material: 5 Stationszettel, 3 Fahrpläne
- ✧ Zeit: je Zettel 3 Minuten
- ✧ Gruppe: 3–6 Teams zu je 2 Schülern

Spielbeschreibung:

Alle Schüler mit gleicher T-Shirt-Farbe (oder Schuhmarke,...) bilden jeweils ein Zweierteam. Ihr seid jetzt mittels Schulterfassung ein Kleinbus, der verschiedene Stationen, die im Raum verteilt sind, ansteuern muss. Euer Fahrplan wird bestimmt durch ein Kärtchen, das der Hintermann bekommt und mitträgt. Darauf stehen Nomen, die für einen bestimmten Beruf wichtig sind, z. B. „Kasse“ ► für Verkäufer. Fahrt nun auf direktem Wege zur Station, die diesen Namen trägt: Hier ist es „Verkäuferhausen“. Dort wird kurz gestoppt und der Vordermann sagt: „Dies ist die Kasse des Verkäufers!“ Dann geht die Fahrt zur nächsten Station.

Könnt ihr einen Begriff nicht zuordnen, müsst ihr die Tankstelle (= Spielleiter in der Mitte des Raumes) ansteuern. Hier bekommt ihr kein Benzin, sondern Hilfe!

Achtung: Es fährt eine Polizeistreife herum, die euch anhalten kann und den Satz hören will: Gute und umsichtige Fahrt – es geht nicht um Schnelligkeit!

Varianten:

- ✧ Wechsel der Fahrpläne
- ✧ Benutzen des Satzanfangs „Jenes ist ...“, „Das da ist ...“



Abb. 4: Aaron gibt der Busfahrerin Amelie das Stichwort.

Wortschatz:

Ärztinbach	Lehrerinnenheim	Polizeiburg	Fußballerried	Bäuerinberg
Spritze	Rotstift	Strafzettel	Stollenschuhe	Gummistiefel
Krankenliege	Notenbuch	Dienstmütze	Trikot	Kopftuch
Stethoskop	Schultasche	Uniform	Sporthose	Milcheimer
Mikroskop	Lesebrille	Handschellen	Trainingsanzug	Mistgabel
Tabletten	Tafelkreiden	Pistole	Ballnetz	Traktor
Rezeptblock	Verweiszettel	Blaulicht	Rückennummer	Schweinestall

Fahrplan 1:

Spritze ▶ Notenbuch ▶ Uniform ▶ Trainingsanzug ▶ Traktor ▶ Handschellen ▶ Krankenliege ▶ Ballnetz ▶ Schultasche ▶ Schweinestall

Fahrplan 2:

Strafzettel ▶ Trikot ▶ Milcheimer ▶ Rotstift ▶ Stethoskop ▶ Verweiszettel ▶ Tabletten ▶ Rückennummer ▶ Schweinestall ▶ Pistole

Fahrplan 3:

Gummistiefel ▶ Tafelkreiden ▶ Rezeptblock ▶ Trainingsanzug ▶ Handschellen ▶ Mistgabel ▶ Mikroskop ▶ Lesebrille ▶ Sporthose ▶ Dienstmütze

Didaktischer Kommentar:

- ☆ Da es nicht auf Schnelligkeit ankommt, sondern auf die lustige Bewegungsaufgabe, sollte darauf Wert gelegt werden, dass die Kinder an der Station auch vollständig den kurzen Satz formulieren.
- ☆ Ab und an wird kontrolliert (Polizei), ob die Schüler den Genitiv und Artikel richtig setzen.

Weiterführende mündliche/schriftliche Übung:

Einüben hinweisender Formulierungen (M 33)

Name:

PAPIER, SCHERE, STEIN

Kompetenzen:

- ✧ Verstehen des einfachen Gebrauchs und der Funktion von Relativpronomen
- ✧ Wissen um die grammatikalische Übereinstimmung zwischen Bezugswort und Relativpronomen
- ✧ Umformen eines Adjektivs in einen Relativsatz
- ✧ Erlangen größerer Sprachflexibilität durch Umformungen
- ✧ Schulung der Konzentrationsfähigkeit
- ✧ Freude am spannenden Wettkampf

Rahmenbedingungen:

- ✧ Ort: Turnhalle, Lernzimmer
- ✧ Material: Wortkärtchen
- ✧ Zeit: 8–10 Minuten
- ✧ Gruppe: 3 Teams zu je 2 Schülern

Spielbeschreibung:

Wenn du einen Partner zugelost bekommen hast, wird so lange „Papier, Schere, Stein“ (mit den Händen auf 3 x die Symbole Papier, Schere oder Stein anzeigen) gespielt, bis der Verlierer feststeht. Der Gewinner kann sich einen Punkt gutschreiben. Der Verlierer muss jetzt ein Kärtchen ziehen, auf dem ein kurzer Satz steht. Entscheidend ist das Adjektiv, das nun in den Relativsatz geholt werden soll, z. B. „Ein **großer** Hund beißt nicht.“ ▶ „Ein Hund, **der groß** ist, beißt nicht.“ Kann der Schüler den Satz nicht umformen, muss er sofort 3 Liegestützen ausführen. Sagt er ihn richtig, bekommt auch er einen Punkt.

„P,S,S“ wird so lange gespielt, bis einer der beiden zuerst 15 Punkte gesammelt hat.



Abb. 5 und 6: Die Hoffnung stirbt zuletzt!

Sätze:

(1) und (2)



Eine junge Verkäuferin sitzt an der Kasse.	Ein dynamischer Manager geht vorbei.
Ein strenger Richter sagt das Urteil.	Eine erfahrene Pilotin steuert das Flugzeug.
Eine hübsche Friseurin schneidet die Haare.	Ein schneller Postbote bringt viele Briefe.
Ein alter Fahrlehrer steuert das Auto.	Eine flinke Schneiderin näht das Kleid.
Eine kluge Millionärin sonnt sich am Strand.	Ein strenger Schiedsrichter pfeift das Spiel.
Das Restaurant bietet gutes Essen an.	Die Drogerie bietet teure Zahnbürsten an.
Die Zoohandlung erhält einen bunten Vogel.	Der Zirkus zeigt ein lustiges Kunststück.
Das Blumengeschäft verkauft junge Pflanzen.	Die Eisdiele produziert eine leckere Sorte.
Die Bäckerei backt ein gesundes Brot.	Der Obststand stellt frisches Obst aus.
Das Schuhgeschäft verkauft warme Schuhe.	Die Konditorei stellt eine süße Torte her.

Didaktischer Kommentar:

- ✧ Die Bezugswörter sind absichtlich mit dem unbestimmten Artikel versehen, damit das Relativpronomen nicht sofort ersichtlich ist, sondern über das Hinterfragen des Genus erschlossen werden muss.
- ✧ Die Sätze sind inhaltlich unterteilt und weisen das Adjektiv an verschiedenen Stellen auf:
 - Berufe: Adjektiv im 1. Teil des Satzes
 - Geschäfte: Adjektiv im 2. Teil des Satzes
- ✧ Das Relativpronomen muss immer im direkten Anschluss, also nach dem Bezugswort gesetzt werden, damit der Zusammenhang gewahrt bleibt.
- ✧ Zum besseren Merken und Umformen der Sätze sind diese relativ kurz gehalten.

Wichtige Grammatikhinweise:

Umformung eines Adjektivs in den Relativsatz:

Satz mit Adjektiv	Relativsatz
Eine kleine Katze miaut.	 Die Katze, die klein ist, miaut. Das die im Nebensatz bezieht sich auf die Katze im Hauptsatz. Es müssen 2 Kommas gesetzt werden!
Das Cafe kocht gutes Essen.	 Das Cafe kocht (das) Essen, das gut ist. Das „ das “ bezieht sich auf das Essen im Hauptsatz. Hier muss nur ein Komma stehen, weil der Nebensatz hinten steht.

Weiterführende mündliche/schriftliche Übung:

Umformungsübungen zum Relativpronomen (M 34)

2.5 Einheit 4: Partikel – Adverbien und Präpositionen (Verben, Adjektive und Nomen); (gemischte Kraft-, Schnelligkeits- und Ausdauerübungen zum Thema Stadt – Land – Fluss)

2.5.1 Adverbien der Zeit

▷ 2.1.10, 2.1.3 – 2.1.6

Name:

DIE ZEITSTRASSE

▷ 2.5.4 – 2.5.9

Kompetenzen:

- ✧ Kennen wichtiger Temporaladverbien
- ✧ Anwenden der Temporaladverbien in sinnvollen Zusammenhängen
- ✧ Einprägen einiger Präpositionen des Ortes
- ✧ Trainieren der aeroben Ausdauer
- ✧ Kommunizieren während der Teamarbeit

Rahmenbedingungen:

- ✧ Ort: Turnhalle, Gang
- ✧ Material: je 3 (rot, blau, grün) × 4 unterschiedlich farbige Bodenmarkierungen oder Reifen, 3 Stühle, 3 Sammelboxen
- ✧ Zeit: 5 Minuten
- ✧ Gruppe: 3 Teams zu je 2–3 Schülern

Spielbeschreibung:

Wenn du ein Kärtchen, die auf deinem Stuhl liegen, gezogen hast, überlegst du mit deinem Partner, zu welcher Zeitdimension das dort stehende Adverb gehört: Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft. Je nach Zuordnung musst du jetzt über die richtige Zeitstraße springen: rote Bodenmarkierung = Vergangenheitsstraße, grüne = Gegenwartsstraße oder blaue = Zukunftsstraße.

Hast du die Markierungen überwunden, nimmst du ein verdecktes Kärtchen vom Boden, läufst über die richtige Straße wieder zurück, berätst dich mit deinem Partner und nennst dem Spielleiter einen sinnvollen Satz in der richtigen Zeit, z. B. „früher“ ▶ rote Markierungen ▶ Frauenkirche, München ▶ rote Markierungen ▶ „Früher **gab** es die Frauenkirche noch nicht in München.“

Erst nachdem du die Kärtchen in die Sammelbox gelegt hast, darf dein Mitspieler das nächste Adverb ziehen. Wie viele Sätze schafft ihr bis zum Schlussignal?

Sicherheitshinweise:

- ✧ in der Zeitstraße gilt rechts vor links
- ✧ beim Spielleiter nicht drängeln

Varianten:

- ✧ Qualität zählt: Anzahl der richtigen Sätze bei 12 Versuchen
- ✧ Einfordern des Perfekts oder Plusquamperfekts bei Adverbien der Vergangenheit

Wortschatz:

- (1) *Vergangenheit:*
damals, einmal, früher, gestern, neulich, vorgestern, vorher, vorhin
- Gegenwart:*
bisher, derzeit, gerade, gleich, heute, jetzt, nun, sofort, sogleich, zurzeit
- Zukunft:*
bald, einmal, hinterher, künftig, morgen, nachher, übermorgen, später, zukünftig
- (2) *Vergangenheit:*
damals, einmal, früher, gestern, inzwischen, jahrelang, neulich, vorgestern, vorher, vorhin
- Gegenwart:*
bisher, dauernd, derzeit, gerade, gleich, heute, heutzutage, inzwischen, jährlich, (schon) jetzt, minütlich, monatlich, nun, plötzlich, sofort, sogleich, ständig, stündlich, täglich, wöchentlich, zurzeit
- Zukunft:*
bald, ewig, morgen, übermorgen, nachher, hinterher, einmal, später, spätestens, zukünftig, künftig

Ortsangaben zu Stadt und Land (in diesem Fall Angaben für München, Bayern):

Frauenkirche, Innenstadt	Olympiaturm, altes Olympiastadion
Englischer Garten, Bäume	Chinesischer Turm, Biergarten
Rathaus, Marienplatz	Allianzarena, FC Bayern München
Gymnasium Fürstenried, Bunker	U-Bahn, Schweizer Platz
Starnberger See, Ausflug	Forstenrieder Wald, Wildschweine
Innenstadt, viele Geschäfte	Supermarkt, nächste Ecke
Mittlerer Ring, Baustelle	Stachus, Wasserspiel
Hauptbahnhof, S-Bahn	Flughafen, Autobahn
Westbad, Freunde	Kino, Goethestraße
Fußballplatz, 1860 München	Bowlingbahn, Hochhaus

Didaktischer Kommentar:

- ☆ Die Schüler sollen sich kurz beraten, welche Zeitstraße sie nehmen müssen.
- ☆ Unter (2) finden sich wesentlich mehr Adverbien für die Gegenwart, denn hier wurden auch Begriffe aufgenommen, die eine Dauer oder Häufigkeit angeben.
- ☆ Der Spielleiter muss darauf achten, dass der vorgeschlagene Satz in allen Teilen – Zeitenbildung, Artikel, Präposition – auch korrekt ist. Wurde etwas falsch gesagt, darf man sich noch einmal beraten, muss sich evtl. hinten anstellen und erhält eine zweite Chance.
- ☆ (2): Bei Vergangenheit und Zukunft kann den Schülern zur Abwechslung ruhig eine andere Zeit vorgegeben werden.

Weiterführende mündliche/schriftliche Übung:

Übungen zur sinnvollen Verwendung von Zeitadverbien und Wiederholung der Verbzeiten (M 35)

2.5.2 Adverbien des Ortes

Name:

ROBOTERSPIEL

Kompetenzen:

- ✧ Benutzen wesentlicher Lokaladverbien
- ✧ Einfühlen in zwei unterschiedliche Rollen, Perspektivwechsel
- ✧ Schulung der Aufmerksamkeit (und Schnelligkeit bei zwei Robotern)
- ✧ Vertrauen zum Partner (blindes Führen)

Rahmenbedingungen:

- ✧ Ort: Turnhalle, Lernzimmer
- ✧ Material: 3 Anweisungszettel, 5 x farbige Markierungspunkte, verschiedene Geräte/ Gegenstände als Hindernisse, (Augenbinde)
- ✧ Zeit: jeweils 5 Minuten
- ✧ Gruppe: 3 Teams zu je 2 Schülern (oder 2 Teams zu je 3 Schülern)

Spielbeschreibung:

Ist dir ein Partner zugeteilt worden, müsst ihr euch einigen, wer zuerst die Rolle des Wissenschaftlers übernimmt bzw. zunächst den Roboter spielt.

Der Wissenschaftler erhält nun einen Zettel mit vielen Ortsangaben: Mithilfe dieser Lokaladverbien muss er seine neue Erfindung steuern, ihn durch richtige Kommandos in Befehlssätzen (z. B. „Steige **darüber** (über die Bank) und drehe dich dann **nach links!**“) sicher an verschiedene Orte (z. B. 5 ausgelegte rote Markierungen) steuern. Sagt er nichts, geht der Roboter automatisch immer geradeaus. Will „Dr. Einstein“ seine Maschine anhalten, muss er „Stopp“ rufen und sofort marschiert sie auf der Stelle.

Also dann mal los, führt eure Erfindung sicher zu 5 roten Markierungen. Später werden die Rollen getauscht, somit auch die Anweisungszettel.

Sicherheitshinweise:

- ✧ keine gefährlichen, zu kippligen Hindernisse einbauen

Varianten:

- ✧ Verlangsamen des Robotertempos: z. B. durch sehr mechanisches Gehen (vgl. Abb. 7–9), rückwärts Gehen
- ✧ Blindheit des Roboters durch geschlossene Augen oder eine Augenbinde
- ✧ Erhöhen des Robotertempos: z. B. durch schnelles Gehen, langsames Laufen
- ✧ Kontrolle eines Wissenschaftlers über zwei Roboter
- ✧ Erweitern des Raumes: Schulhaus, Sportplatz



Abb. 7–9: Sami, Irem und Jan im Arbeitseinsatz als Roboter mit Maske

Wortschatz:

(1) und (2)

außen / innen, da, dahinter, daneben, darauf, darin, darüber, darunter, dort, draußen, geradeaus, herein / hinein, hier, mitten, (nach) links / rechts, (nach) oben / unten, über, um ... herum, vorn / hinten, vorwärts / rückwärts

(2) evtl. Erweiterung

bäuchlings / rücklings, fort, heraus / hinaus, hinauf / hinunter, irgendwo / nirgendwo, seitlich, schräg links / rechts

Didaktischer Kommentar:

- ✧ Die Wissenschaftler dürfen kurze, knappe Kommandos in Befehlsform sagen, die aber immer ein Lokaladverb enthalten müssen.
- ✧ Wenn man zwei Roboter sprichwörtlich „am Laufen hat“, bedeutet das für den Wissenschaftler viel Aufmerksamkeit und evtl. Laufarbeit.
- ✧ Wenn ein Wissenschaftler unvernünftige Kommandos – gerade bei blindem Gehen – gibt, sollte ihm die Konzession entzogen werden.

Weiterführende mündliche/schriftliche Übung:

Einsetzübungen zu Lokaladverbien (M 36)

2.5.3 Adverbien der Häufigkeit/Reihenfolge

Name:

VORSICHT HAIE!

Kompetenzen:

- ✧ sinnvolles Zuordnen von Adverbien der Häufigkeit
- ✧ Sensibilisieren für eine abgestufte Reihenfolge
- ✧ Kommunizieren und Zusammenarbeiten im Team
- ✧ verbesserte Geschicklichkeit und aerobe Ausdauer

Rahmenbedingungen:

- ✧ Ort: Turnhalle, Gang
- ✧ Material: 2 x Wortkärtchen, 2 Stühle, je 2 x 3 große farbige Bodenmarkierungen (Bodenfliesen oder Matten), 2 Seile als Abgrenzung des Wassers
- ✧ Zeit: 10–12 Minuten
- ✧ Gruppe: 2 Teams zu je 3–4 Schülern

Spielbeschreibung:

Nachdem ihr als Team ein Kärtchen mit einem Häufigkeitsbegriff gezogen habt, müsst ihr damit gemeinsam so schnell wie möglich über ein gefährliches Gewässer. Aber Vorsicht, hier herrscht Haialarm! Keiner von euch darf mit dem Fuß ins Wasser treten, d. h. neben die Markierungen (sie liegen auf eurer Seite am Ufer) und damit auf den Boden kommen, sonst ...! Nur die Markierungen bedeuten also sicheren Boden unter den Füßen. Ihr müsst gut überlegen, wie ihr alle zusammen ans andere Ufer kommt, damit ihr dort dem gezogenen Kärtchen einen Satz sinnvoll zuordnen könnt (z. B. „immer“ ► „Zu 100 Prozent seine Hausaufgaben erledigen“). Dann müsst ihr gemeinsam wieder den Fluss überqueren, um das nächste Kärtchen zu holen, bis alle 8 Begriffe zugeordnet sind.

Sieger ist das Team, das schnell war, aber auch richtig sortiert hat, denn ein Fehler ergibt eine halbe Bahn Abzug.

Auf die Haie, fertig – schnapp!



Abb. 10: Esat (Türkei) und Alex (Russland) ordnen zu!

Wortschatz:

(1) und (2)

Adverbien	Lösungssätze
immer	Die Hausaufgaben jedes Mal erledigen.
meistens	Zu 85 Prozent ein Tor beim Elfmeter schießen.
häufig	Die Töne in einem Lied gut 70% richtig singen.
manchmal	Ab und zu den Müll zum Mülleimer bringen.
selten	Nur etwa ein Fünftel der Vokabeln wissen.
fast nie	Weniger als 10 Prozent der Schultage zu spät kommen.
einmal	Sich später nicht scheiden lassen, also nur ... heiraten.
niemals	Zu keinem Zeitpunkt den Spaß an Ferien verlieren.

Didaktischer Kommentar:

- ✧ Sollte ein Team bei der Überquerung des Gewässers schummeln, muss es ans Ausgangsufer zurück. Denn der Hai (= Spielleiter) hat zugepackt.
- ✧ Die Auswertung sollte gemeinsam mit dem Spielleiter erfolgen, der hier noch Punkte abziehen oder dazugeben kann.

Weiterführende mündliche/schriftliche Übung:

Übungen zur Reihenfolge und Fragen zur Häufigkeit (M 37)

Name:

BLEIB IM RHYTHMUS! 1

▷ 2.2.4

Kompetenzen:

- ✧ Sensibilisieren für Präpositionen mit Akkusativ
- ✧ Wiederholen und Festigen der Flexionsendungen von Adjektiven und Nomen im Akkusativ
- ✧ Schulung der Rhythmusfähigkeit
- ✧ Verbessern der lokalen Kraft, Kraftausdauer und anaeroben Ausdauer

Rahmenbedingungen:

- ✧ Ort: Treppe
- ✧ Material: Wörterliste
- ✧ Zeit: jeweils 1–2 Minuten
- ✧ Gruppe: 3 Teams zu je 2 Schülern

Spielbeschreibung:

Du kennst bereits die Übungsform „Steppen“ (vgl. Teil 1: 2.2.4). Dieses Mal liest dir dein Partner Verben aus zwei verschiedenen Listen vor, zu denen du die Präposition finden musst. Sei im Denken schnell und sage je Steppeinheit die Lösung, z. B. „halten“ ▶ „für“. Wenn du 10 richtige Zuordnungen gefunden hast, wechselst du mit deinem Partner. Danach kann die Variante a, b und c folgen.

Varianten:

- ✧ a: Hinzufügen eines Nomens, z. B. „halten“ + „Genie“ ▶ „für das/ein Genie halten“
- ✧ b: Hinzufügen eines Adjektivs + Nomens, z. B. „halten“ + „groß Genie“ ▶ „halten für das/ein große/s Genie“
- ✧ c: Formulieren eines ganzen Satzes, z. B. „Ich halte dich für ein großes Genie.“ oder „Albert Einstein hält man für das große Genie.“
- ✧ Ändern des Artikels: bestimmt zu unbestimmt (vgl. Grammatikhinweise)
- ✧ Ändern des Tempus: Präteritum oder Perfekt



Abb. 11: Tigran und Mikhael steppen immer noch!

Wortschatzlisten:

(1)

an:

denken, sich erinnern, glauben, hängen, klopfen, schicken, schreiben, vermieten, verteilen, zahlen

denken + Geburtstag, sich erinnern + Urlaub, glauben + Gott/ Allah, hängen + Leben, klopfen + Tür, schicken + Paket + Oma, schreiben + Brief + Tante, vermieten + Wohnung + Familie, verteilen + Blätter + Schüler, zahlen + Geld + Verkäufer

auf:

achten, antworten, aufpassen, beißen, sich freuen, hereinfallen, hören, hoffen, klettern, sich konzentrieren, schießen, sich verlassen

achten + Figur, antworten + Frage, aufpassen + Bruder, beißen + Stein, sich freuen + Ferien, hereinfallen + Betrüger, hören + Lehrer, hoffen + Glück, klettern + Baum, sich konzentrieren + Frage, schießen + Hase, sich verlassen + Information

für:

ausgeben, sich bedanken, belohnen, sich einsetzen, sich entschuldigen, kämpfen, sorgen, sparen, streiken, werben

ausgeben + Geld + Geschenk, sich bedanken + Vertrauen, belohnen + Fleiß, sich einsetzen + Freund, sich entschuldigen + Lüge, kämpfen + Gerechtigkeit, sorgen + Schwester, sparen + Urlaub, streiken + Recht, werben + Brasilien

gegen:

antreten, eintauschen, sich entscheiden, kämpfen, protestieren, stimmen, stoßen, verstoßen, sich verteidigen, sich wehren

antreten + Fußballteam, eintauschen + Karte, sich entscheiden + Rat, kämpfen + Angst, protestieren + Unrecht, stimmen + Kandidat, stoßen + Schrank, verstoßen + Gesetz, sich verteidigen + Angreifer, sich wehren + Lüge

über:

sich ärgern, sich aufregen, berichten, sich beschweren, erschrecken, sich freuen, jubeln, lachen, nachdenken, weinen

sich ärgern + Note, sich aufregen + Verspätung, berichten + Unfall, sich beschweren + Lärm, erschrecken + Gespenst, sich freuen + Sonne, jubeln + Tor, lachen + Witz, nachdenken + Lösung, weinen + Unglück