

Deutsch als Zweitsprache für Kinder und Jugendliche

**Materialordner mit Kopiervorlagen –
Bildkarten, Wortkarten, Übungen**

Inhalt der Konzeption und Hinweise für den Unterricht

1. Aufbau des Materialordners
2. Zielgruppen
3. Lernzielbeschreibungen
4. Übungs- und Spielhinweise

Konzeption und Hinweise für den Unterricht

1. Aufbau des Materialordners

Der Materialordner „Deutsch als Zweitsprache für Kinder und Jugendliche“ beinhaltet fünf aufeinanderfolgende Lektionen und deckt die Themenfelder der Lehrpläne ab. Die fünf Lektionen untergliedern sich in je drei Kapitel, die die Bereiche Wortschatz- und Rechtschreibtraining, Grammatik und kreativer Umgang mit der Sprache behandeln. Die drei Bereiche sind farblich gekennzeichnet:

- Grün: Wortschatz- und Rechtschreibtraining
- Gelb: Grammatik
- Rot: Kreative Schreib- und Sprechanlässe

Die Dreiteilung der Kapitel ermöglicht es der Lehrkraft differenziert zu arbeiten. So kann sich beispielsweise ein leistungsschwacher Schüler länger mit dem Wortschatz beschäftigen, während leistungsstarke Schüler bereits in den gelben bzw. roten Bereich übergehen können. Dieses **Konzept der Differenzierung** kann auf Schüler, die erst während des Jahres zur Gruppe hinzukommen, übertragen werden.

Der Materialordner bietet insgesamt ein breites Repertoire an Spielen, Übungen, Schreib- und Sprechanlässen. Bild- und Wortkarten helfen bei der Vermittlung der deutschen Sprache. Die Aufmachung der Materialsammlung als Ordner hat den großen Vorteil, dass eigens erstellte Materialien jederzeit hinzugefügt werden können.

Die fünf Lektionen werden durch ein Startkapitel „Meine ersten Deutschstunden“ und einen „Flexiblen Bereich“ eingerahmt. Das Startkapitel eignet sich für den Einstieg in die ersten Unterrichtsstunden. Die Inhalte des „Flexiblen Bereichs“ können beliebig mit den Lektionen verbunden werden, da die Themen weder an eine Grammatik noch an den Leistungsstand der Schüler gebunden sind. Darüber hinaus wird das Kapitel „Mein

Bundesland“, das im Wesentlichen das Beispiel „Bayern“ behandelt, im Anhang von einem Set von Seiten begleitet, das landeskundliches Bildmaterial für die restlichen 15 Bundesländer zur Verfügung stellt.

Die 762 Kopiervorlagen sind in der gedruckten Version **vierfarbig angelegt** und können in Schwarz-Weiß oder in Farbe kopiert werden. Falls keine Möglichkeit zum Farbkopieren besteht, können die Arbeitsblätter auch durch die Schüler koloriert werden. Darüber hinaus ist dem Materialordner eine CD-ROM mit den Kopiervorlagen als PDF beigelegt. Dort finden Sie Versionen in Schwarz-Weiß und in Farbe.

2. Zielgruppen

„Deutsch als Zweitsprache für Kinder und Jugendliche“ wurde für **Kinder ab der zweiten Klasse** ohne Deutschkenntnisse bis hinauf in die **Sekundarstufe I** entwickelt. Der Materialordner kann aber auch in der **Sekundarstufe II** eingesetzt werden. Der Ordner ist ein Angebot für sehr heterogene Lerngruppen, da die Vielfalt an Kopiervorlagen eine weite Differenzierung ermöglicht.

3. Lernzielbeschreibungen

Heidi Rösch¹ unterscheidet, wie die Lehrpläne, vier sprachliche Grundfertigkeiten: Sprechen, Hören, Lesen und Schreiben. Diese werden durch den Materialordner „Deutsch als Zweitsprache für Kinder und Jugendliche“ abgedeckt. Die vier sprachlichen Grundfertigkeiten sind durch vier Piktogramme (Ohr, Mund, Brille, Stift) gekennzeichnet.

In Anlehnung an den Lehrplan Deutsch als Zweitsprache können die folgenden Lernziele unterschieden werden, die mit dem Materialordner adressiert werden:

Affektive Lernziele

Den Schülerinnen und Schülern soll die Möglichkeit gegeben werden, ...

- ihre eigene Identität zu finden und zu festigen
- Phantasie und Kreativität zu entwickeln
- Ängste zu überwinden und neue Erfahrungen zu sammeln
- Motivation zu entwickeln
- Freude und Spaß an der Sprache zu finden
- sich mit der eigenen Kultur und fremden Kulturen auseinanderzusetzen
- zu lernen, in der Gruppe zu arbeiten
- in die Regelklasse eingegliedert zu werden

1 Prof. Dr. Heidi Rösch, Professorin für Germanistische Literaturwissenschaft und Literaturdidaktik an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe

Kognitive Lernziele

Den Schülerinnen und Schülern soll die Möglichkeit gegeben werden, ...

- Lernstrategien zu erlernen und zu beherrschen
- altes mit neuem Wissen zu verknüpfen
- spielerisch mit der Sprache umzugehen
- eigene Sätze zu konstruieren
- eigene Texte zu entwerfen und zu formulieren
- den Wortschatz zu erlernen und zu erweitern
- die sprachlichen Fertigkeiten zu verbessern
- verschiedene Textsorten kennenzulernen
- eigene Texte zu präsentieren
- selbstständig zu arbeiten
- Lesekompetenz zu erwerben und zu festigen

Motorische Lernziele

Den Schülerinnen und Schülern soll die Möglichkeit gegeben werden, ...

- das Schriftbild der deutschen Sprache zu verinnerlichen

Die Umsetzung der Lernziele erfolgt in „Deutsch als Zweitsprache für Kinder und Jugendliche“ durch verschiedene Methoden in unterschiedlichen Sozialformen. Der Materialordner ermöglicht eine offene Unterrichtsform, in der Individualisierung, Differenzierung und schülerorientiertes Lehren möglich sind. Möglich sind Einzel-, Partner- und Gruppenarbeiten. Allerdings sollte die Lehrkraft eine Kombination aus lehrerzentriertem Frontalunterricht und schülerzentriertem Unterricht schaffen.

4. Übungs- und Spielhinweise

4.1 Artikelbilder

Lernziel: Mnemotechnik für das Lernen der Artikel.

Insbesondere Kinder mit Migrationshintergrund haben ein großes Problem, den richtigen Artikel zu wählen.

Das ist auch kein Wunder. Es gibt dafür keine Regeln

in der deutschen Sprache. Deshalb müssen Mnemo-

techniken zum Einsatz kommen. Für jeden Artikel

werden deshalb „Artikelbilder“ als Lernstütze einge-

führt. Sie sollen die Lernenden bei der Wahl der richti-

gen Artikel und in ihrem Lernprozess unterstützen. Die **drei Orte (der Garten, die Schule, das Kinderzimmer)**

repräsentieren die Geschlechtergruppe (Genus).

Die Idee hinter dieser Methode ist, dass die Lernenden

den neuen Wortschatz anhand der Artikel auf den

jeweiligen Arbeitsblättern verbildlichen. Hierbei ist zu

beachten, dass auf das Arbeitsblatt „**Der Garten**“



ausschließlich Wörter mit maskulinem Artikel gezeichnet werden dürfen. Auf das Arbeitsblatt „**Die** Schule“ sollen die Schüler und Schülerinnen nur Wörter mit femininem Artikel und auf das Arbeitsblatt „**Das** Kinderzimmer“ lediglich Wörter mit sächlichem Artikel zeichnen. Beim Erstellen der jeweiligen Bilder entstehen individuelle, kreative, aber teilweise auch unrealistische Situationen, die sich in den Köpfen der Kinder einprägen sollen. Ziel dieser Methode ist es, dass sich die Schüler und Schülerinnen an ihre Bilder erinnern und den zu den Wörtern passenden Artikel abrufen können. Blankos für die drei Artikelbilder finden Sie am Ende der Konzeption.

4.2 Bild- und Wortkarten

Lernziel: Basiswissen zu Wörtern aufbauen. Die Bild- und Wortkarten dienen der Lehrkraft vor allem als **Einstiegshilfe in die Wortschatzarbeit**, da man diese übersichtlich an der Tafel oder auf dem Tisch platzieren kann. Sie richten sich exakt nach den Wortschatzlisten der einzelnen Lektionen. Zu jeder Bildkarte gibt es eine passende Wortkarte. Zusätzlich sind die Artikel auf den Wortkarten farbig gestaltet – „Blau“ steht dabei für die maskulinen Substantive, „Rot“ für die femininen und „Grün“ für Neutrum. Die Farben des jeweiligen Genus sollen eine Lernhilfe für die Schüler und Schülerinnen darstellen. Durch die Farbkennzeichnung soll gewährleistet werden, dass die Lernenden auf einen Blick das Geschlecht erkennen und somit den richtigen Artikel wählen.

4.3 Erdkundequiz

Lernziel: Schon vorhandenes Basiswissen spielerisch abrufen. „Das Erdkundequiz“ besteht aus einem Spielbrett, einem Würfel, 23 Quizkarten und vier Glückskarten. Ein Spieler beginnt das Spiel, indem er würfelt und die angegebene Augenzahl auf dem Spielfeld vorrückt. Auf dem Brett gibt es verschiedene Aktionsfelder:

„**Quiz**“: Auf diesem Feld muss ein anderer Spieler eine Quizkarte ziehen und dem Spieler, der an der Reihe ist, die Frage vorlesen. Dieser muss sie korrekt beantworten. Beantwortet er die Frage richtig, darf er ein Feld vorrücken. Ist die Antwort falsch, muss er ein Feld zurück. Nach diesem Spielzug ist der nächste Spieler dran.

„**Gehe 1 vor**“, „**Gehe 2 vor**“, „**Gehe 3 vor**“: Landet ein Spieler nach dem Würfeln auf einem dieser Felder, muss er die entsprechende Anzahl an Feldern vorgehen und danach eventuell eine Quizfrage beantworten.

„**Joker**“: Auf „Joker“-Feldern wird dem Schüler keine Aufgabe gestellt, er hat Glück gehabt.

„**1 x aussetzen**“: In der nächsten Runde einmalig nicht würfeln.

„**Gehe vor auf Grün**“, „**Gehe zurück auf Pink**“: Landet ein Spieler auf einem dieser Felder, so muss er diese Aktion ausführen und eine Quizfrage beantworten.

Zieht ein Spieler eine Glückskarte, muss er keine Frage beantworten. Er darf einfach ein Feld vorrücken! Gewonnen hat derjenige, der am schnellsten das Ziel erreicht hat.

4.4 Grammatikübersicht

Die Grammatikübersicht erklärt das Grammatikthema des jeweiligen Kapitels.

4.5 Grammatik-Baustein

Der Grammatik-Baustein fasst das jeweilige Grammatikthema des Kapitels zusammen und kann als Lernhilfe dienen. Er kann ausgeschnitten und an einer Wand mit anderen Grammatik-Bausteinen gesammelt werden.

4.6 Land – Name – Tier

Lernziel: Bereits vorhandenen Wortschatz abrufen. Das Spiel „Land – Name – Tier“ lässt sich, wie das herkömmliche Spiel „Stadt – Land – Fluss“, zum lautlosen Aufsagen des Alphabets spielen. Jeder Spieler erhält eine Tabelle und einen Stift. Ein Spieler eröffnet das Spiel, indem er lautlos, in Gedanken das Alphabet aufsagt. Ein Mitspieler sagt nach einer Weile „Stopp“. Derjenige, der an der Reihe war, das Alphabet lautlos aufzusagen, muss genau den Buchstaben laut in die Runde sagen, an dem er bei „Stopp“ angekommen war. Eine Alternative zum lautlosen Aufsagen des Alphabets ist, dass man Papierschnipsel mit den verschiedenen Buchstaben verdeckt auf den Tisch legt und ein Spieler jeweils einen Buchstaben aufdeckt. Angenommen, es wird der Buchstabe „A“ gezogen, so muss jeder Mitspieler schnellstmöglich die Tabelle mit „Land“, „Name“ und „Tier“ ausfüllen. Der Spieler, der zuerst alle Felder der Tabelle ausgefüllt hat, ruft laut „Stopp“ und im gleichen Moment müssen alle anderen Mitspieler aufhören zu schreiben. Nun werden die Ergebnisse verglichen und jeder Spieler erhält für eine richtige Antwort 10 Punkte. Am Ende werden die Punkte zusammengezählt und Sieger ist derjenige, der die höchste Punktzahl hat.

4.7 Legespiel

Lernziel: Bereits vorhandenes Basiswissen nutzen und richtig zuordnen. Vor dem Spiel werden die Legekarten verdeckt auf dem Tisch ausgelegt, gemischt und anschließend gleichmäßig auf die Spieler verteilt. Ein Spieler eröffnet das Spiel, indem er eine Legekarte aufgedeckt in die Mitte legt. Danach haben die anderen Mitspieler die Möglichkeit, reihum die passende Bild- bzw. Wortkarte an die erste Karte anzulegen. Falls ein Spieler nicht anlegen kann, ist der nächste Spieler an der Reihe. Sieger ist derjenige, der als Erster keine Legekarten mehr hat. Das Spiel kann trotzdem noch zu Ende gespielt werden.

4.8 Lesetext

Lernziel: Grammatik im Kontext sehen. Der Lesetext greift das Grammatikthema des jeweiligen Kapitels auf. So wird die zu lernende Grammatik in einen Kontext gesetzt. Die Texte sind variantenreich, authentisch, aktuell und alltagsnah. Sie nehmen auf kulturelle Vielfalt, aber auch auf die Landeskunde Rücksicht. Ihr Schwierigkeitsgrad nimmt im Verlauf der Lektionen und Kapitel zu.

4.9 Memorix

Lernziel: Vorhandenes Basiswissen spielerisch abrufen und richtig zuordnen können. Zu Beginn des Spiels werden alle Karten gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Ein Schüler oder eine Schülerin startet durch das Aufdecken zweier Karten. Ist es ein passendes Bild- und Wortkarten-Pärchen, darf der Spieler es behalten und ist so lange an der Reihe, bis er oder sie zwei nicht zusammengehörende Karten aufdeckt. Gewinner ist, wer zum Schluss die meisten Pärchen hat.

4.10 Reizwortgeschichte

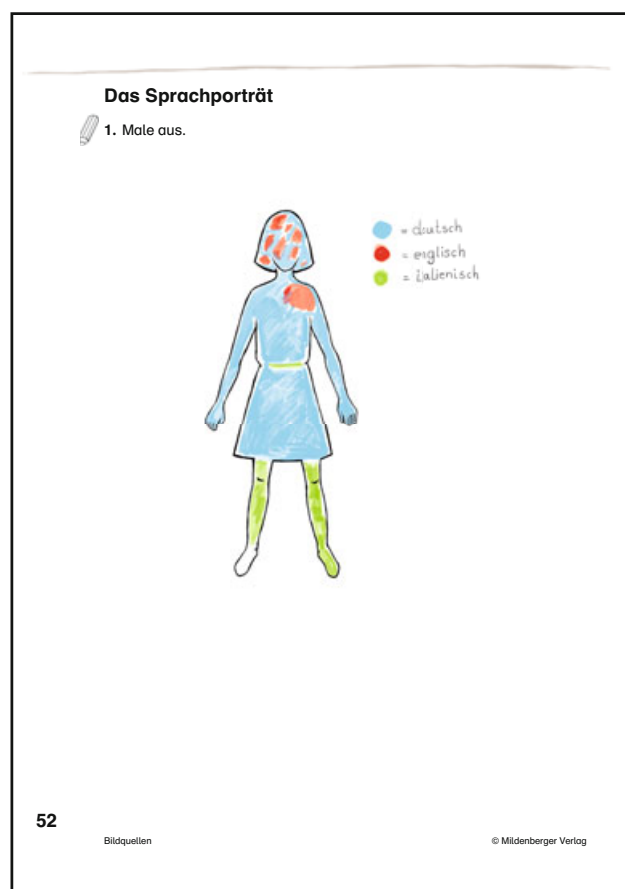
Lernziel: In korrekten, vollständigen Sätzen erzählen können. Die Reizwortgeschichte setzt sich aus Subjekt-, Prädikat- und Objektkarten zusammen. Die Aufgabe der Schüler und Schülerinnen ist es, mit den drei gezogenen Satzteilen eine kurze Geschichte zu schreiben.

4.11 Sprachporträt

Lernziel: Eine Sprachbiographie erarbeiten. Das Sprachporträt ist ein Verfahren, bei dem die Schüler und Schülerinnen ihre eigene Sprachbiographie erarbeiten sollen. Die Lernenden erhalten eine Vorlage, in die sie „ihre“ sämtlichen Sprachen hineinmalen können. Dabei sollten sie für jede Sprache eine andere Farbe benutzen und zum Schluss die Porträts beschriften.

4.12 Die Wackelsteine

Lernziel: Sätze bilden. Differenzierung: Nur Verbformen oder vollständige Sätze bilden lassen. Das „Wackelsteinspiel“ besteht aus einem Spielbrett und einem Würfel. Ein Schüler beginnt das Spiel, indem er würfelt und die Anzahl der gewürfelten Augen auf dem Spielbrett vorrückt. Gleichzeitig gibt die gewürfelte Augenzahl an, welche Aktion ausgeführt werden muss. Die Aktionen befinden sich rechts unten auf dem Spielbrett. Führt der Schüler oder die Schülerin die Aufgabe fehlerhaft aus, so muss er oder sie die gewürfelte Augenzahl wieder zurückgehen. Nach diesem Spielzug ist der nächste Spieler an der Reihe. Sieger des Spiels ist, wer zuerst das Ziel erreicht. Die Lehrkraft hat die Möglichkeit, bei diesem Spiel eine Diffe-



renzung vorzunehmen. Leistungsschwache Schüler und Schülerinnen bilden lediglich die richtige Verbform, leistungsstarke Schüler und Schülerinnen hingegen vollständige Sätze.

4.13 Was für ein Durcheinander

Lernziel: Genus der Possessivpronomen und Substantive. „Was für ein Durcheinander“ ist im Ablauf dem Zuordnungsspiel (4.17) ähnlich. Die Spieler haben die Aufgabe, Possessivpronomen und Substantive nach ihrem Genus zu ordnen.

4.14 Würfelspiel – Konjugationen

Lernziel: Verben konjugieren. Differenzierung: Nur Verbform oder vollständige Sätze bilden lassen. Das „Würfelspiel – Konjugationen“ besteht aus zwei unterschiedlichen Würfeln. Würfel 1 bestimmt das Verb, Würfel 2 gibt an, wie dieses konjugiert werden muss. Die Lernenden haben die Aufgabe, beide Würfel zu werfen und die entsprechende Verbform zu bilden. Die Lehrkraft hat die Möglichkeit eine Differenzierung vorzunehmen. Leistungsschwache Schüler und Schülerinnen bilden lediglich die richtige Verbform, leistungsstarke Schüler und Schülerinnen hingegen vollständige Sätze.

4.15 Würfelspiel W-Fragen

Lernziel: Satzbau von Frage- und Antwortsätzen. Das „Würfelspiel W-Fragen“ besteht aus einem Würfel, auf dem sechs unterschiedliche W-Fragen abgebildet sind. Der Lernende hat die Aufgabe, den Würfel zu werfen und anschließend eine Frage mit der zugehörigen Antwort zu formulieren.

4.16 Wimmelbilder

Lernziel: Einführung in ein neues Thema. Das Wimmelbild gibt der Lehrkraft die Möglichkeit, in eine neue Lektion einzuführen, da es den Lernenden einen Sprechanlass bietet. Daraus ergibt sich die Chance, dass auch Kinder mit nur geringen Deutschkenntnissen etwas zum Unterrichtsgeschehen beitragen können.

4.17 Zuordnungsspiel

Lernziel: Vorhandenes Basiswissen abrufen. Differenzierung: Einfacheres Spiel als Memorix. Das Zuordnungsspiel ist eine Variation des Memorix. Hierbei werden die Spielkarten offen aufgedeckt. Die Aufgabe der Schüler und Schülerinnen ist es, die passenden Dreierverbindungen zu finden.

Der Garten



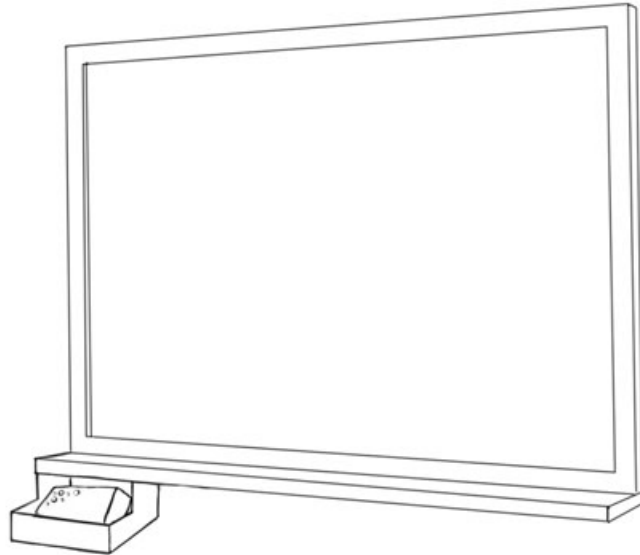
1. Male.



Die Schule



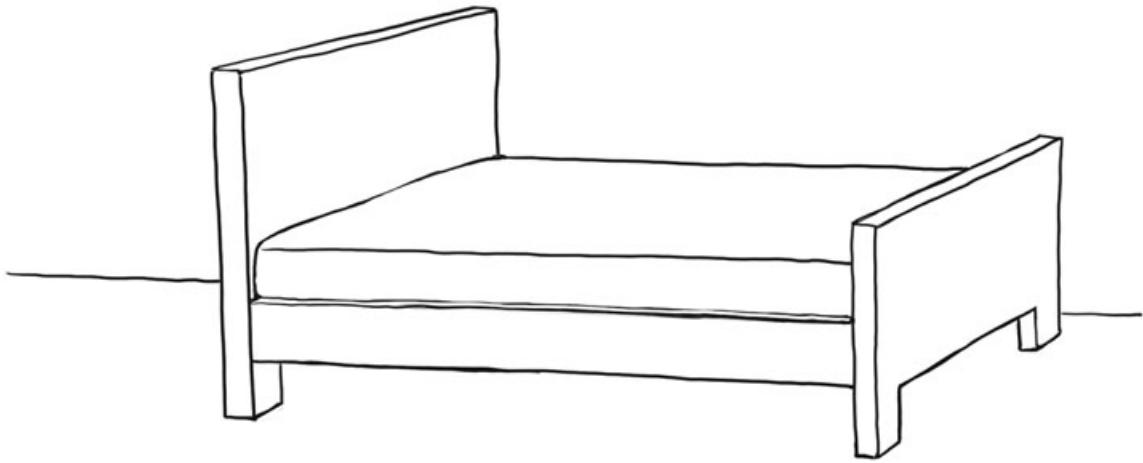
1. Male.



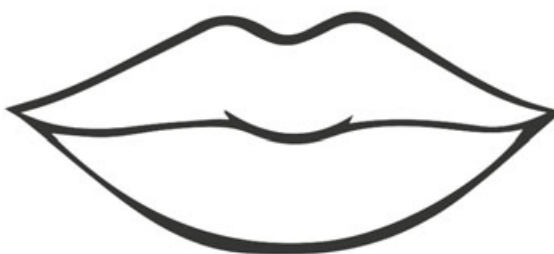
Das Kinderzimmer



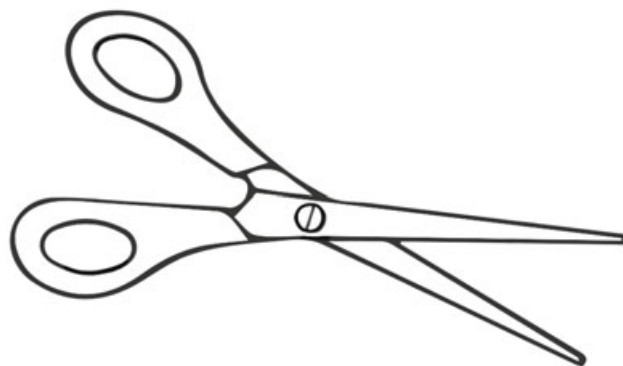
1. Male.



Wortschatz: Bildkarten



Wortschatz: Bildkarten



Wortschatz: Bildkarten

