

Ogla Swerlowa, Mirjana Klobučar

# Maximal 1 Kids

## Priručnički arak Maximal 1 Kids

u kojem su predstavljeni sljedeći dijelovi priručnika za učitelje/učiteljice Njemačkoga jezika:

- Prijedlog obrade lekcije 1.1
- Prijedlog pripreme jednog nastavnog sata lekcije 1.1
- Radni listići uz lekciju 1.1
- Predlošci za kopiranje uz lekciju 1.1
- Test uz lekciju 1.1



# Hallo, das bin ich

## Lernziele

Die kommunikativen Ziele in Starter-Modul 1 richten sich auf erste Kontakte mit der deutschen Sprache aus. Im Verlauf der drei Lektionen werden Schülerinnen und Schüler Schritt für Schritt einen positiven ersten Kontakt mit der deutschen Sprache herstellen.

In Lektion 1.1 werden die S für grundlegende phonetische Phänomene sensibilisiert: kurze und lange Vokale, Silben und Wortakzent und wichtige Laut-Buchstaben-Beziehungen. Da Anfängern kein Wortschatz zur Verfügung steht, werden Vornamen, Tiernamen und internationale Wörter als Übungswörter eingesetzt.

In Lektion 1.2 lernen die S jemanden zu begrüßen, sich vorzustellen, nach dem Befinden zu fragen und sich zu verabschieden. Im Gespräch mit Gleichaltrigen fragen sie persönliche Informationen wie Name und Alter ab und beantworten diese Fragen. Der Fragenkatalog bei der Kommunikation mit Erwachsenen beschränkt sich zunächst auf Begrüßungen und Verabschiedungen.

In Lektion 1.3 sprechen die S im Dialog mit Gleichaltrigen über Hobbys und fragen einander, was sie gern oder nicht gern tun. Die S lernen die Zahlen von 0-10. Zum Abschluss lernen die S schriftlich ein kurzes Profil zu verfassen.

## Motivationsdoppelseite

Starter-Modul 1 beginnt mit einer Doppelseite, die dazu dient das Interesse der S an den nachfolgenden Lektionen zu wecken.

Die ersten drei Lektionen bereiten die S darauf vor, selbständig über sich zu erzählen und sich vorzustellen.

Mithilfe von Fotos werden die Schüler auf die deutsche Sprache sensibilisiert.

Die rechts oben unter „Wir lernen“ aufgelisteten Lernziele geben eine klare Übersicht der Lernziele in den Lektionen.

**Vorschlag zur Didaktisierung:** Wenn möglich, projizieren Sie die Doppelseite an eine Leinwand oder eine weiße Wand im Klassenzimmer. Das Buch bleibt geschlossen. Zeigen Sie auf die Bilder und lassen Sie die S im Plenum (PL) das jeweils passende Wort zuordnen. Diskutieren Sie anschließend über die unterschiedlichen Begrüßungen auf Kroatisch.

## Landeskunde „Maximal präsentiert“

In Starter-Modul 1 haben die S schon viele Fragen kennengelernt, die sie im Spiel anwenden können. Am Ende des Starter-Moduls 1 wird den S in „Maximal präsentiert“ das Märchen „Rotkäppchen“ vorgestellt.

Die folgenden Vorschläge sollen als Anregung dienen.

### **Vorschläge zur Didaktisierung des Märchens „Rotkäppchen“:**

**Sprachfertigkeit:** Sprechen und Lesen

**Ziel:** Den Wortschatz erweitern

**Sozialform:** GA

**Material:** eine Kopie der Kopiervorlage „Rotkäppchen“ pro Gruppe, ein leeres Blatt Papier, Schere und Kleber.

Zur Einführung in das Thema, stellen Sie den S Fragen zum Märchen auf Kroatisch.

*Wie heißt das Märchen auf Kroatisch? Welche Personen kommen im Märchen vor? Wer ist gut und wer böse?*

Lösen sie dann zusammen mit den S Aufgabe 2. Teilen Sie dann die S in Gruppen auf und geben Sie den S die Anweisungen (schreiben Sie die Anweisungen auch an die Tafel):

1. Seht euch die Bilder an und schneidet sie aus.
2. Klebt die Bilder in der richtigen Reihenfolge auf ein leeres Blatt Papier auf.
3. Schneidet die Sprechblasen aus und klebt sie auf das Papier neben den passenden Bildern auf.
4. Wenn ihr damit fertig seid, lest das Märchen in der Klasse vor.
5. Spielt dann das Märchen in der Klasse vor.

Bei der letzten Aufgabe dürfen die S die Texte lesen.

## Projekt „Hobbys in meiner Klasse“

Im Projekt „Hobbys in meiner Klasse“ zum Abschluss des Starter-Moduls 1 sind die S aufgefordert, in Gruppen ein Plakat zu entwerfen. Bei einem Projektarbeiten die S selbstständig in Gruppen. Ihre Rolle als Lehrkraft beschränkt sich darauf, eine kurze Einführung des Projekts zu geben und die Zeiten für die einzelnen Arbeitsphasen zu begrenzen und auf die Einhaltung zu achten:

**Phase 1:** Gruppenbildung und Ideensammlung (Brainstorming im Unterricht)

**Phase 2:** Materialsammlung und Produktion  
Die S entscheiden im Unterricht darüber, mit welchen Mitteln sie ihre Ideen ausführen wollen, und besprechen die Arbeitsverteilung. Die Produktion selbst kann außerhalb der Schule stattfinden.

**Phase 3:** Präsentation der Ergebnisse im Unterricht  
Die Plakate werden in verschiedenen Ecken des Klassenzimmers aufgehängt. Bei jedem Plakat bleibt ein Mitglied der Gruppe als „Experte“ stehen, der die Gruppenarbeit präsentiert.

# So klingt Deutsch

Thema	erster Kontakt mit der Sprache; kurze und lange Vokale; Akzent und Betonung im Deutschen
Lernziele	Kurze und lange Vokale unterscheiden; Namen in Silben trennen; Namen buchstabieren und notieren; Tiernamen verstehen; den Wortakzent richtig setzen; ein Lied singen; Internationalismen verstehen; Sprachen vergleichen; das Alphabet lesen und sprechen können.
Wortschatz	deutsche Namen; Tiernamen; Internationalismen; das Alphabet
Phonetik	Kurze und lange Vokale; Betonung; Wortakzent; Satzmelodie; Diphthonge
Zusatzmaterialien	Arbeitsblatt 1: Das ABC Kopiervorlage 1 Test zu Lektion 1.1

## Einstieg

Die S lernen ihre Lernbegleiter kennen. Lassen Sie die S das Bild betrachten. Sie können das Bild auch an die Wand / das Whiteboard projizieren. Der Rap (Track 1) vermittelt einen ersten Eindruck vom Klang der deutschen Sprache und lädt die Kinder zum Mitmachen ein. Durch das Mitsummen schleift sich zunächst der Rhythmus ein.

Lesen Sie den Text im Chor, spielen Sie den Text mehrmals ab.

**Tipp:** Bilden Sie Gruppen mit den Namen aus dem Rap. Jede Gruppe bekommt zwei Zeilen. Die Gruppen üben ihre Zeilen ein, dann wird der Rap mit den anderen Gruppen zusammen vorgeführt.

## Erweiterung zu Aufgabe 2 im KB

a) Sprachfertigkeit: Hörverstehen (leicht). Dies ist die erste Hörverstehensaufgabe in Maximal, bei der deutsche Namen zu hören sind. Die S

müssen sich an den Klang und den Rhythmus der deutschen Sprache erst einmal gewöhnen. Geben Sie den S Zeit und spielen Sie die Hörverstehensaufgabe, wenn nötig, mehrmals vor.

Klären Sie bei Bedarf, was ein Vokal ist. Schreiben Sie die Vokale an die Tafel. Lassen Sie einige Vokale im Chor emotional sprechen, z. B. Aaa! Ooo! Iii!

b) Die S können beim Hören das Buch zumachen. Sie sollten sich nur auf das Hören konzentrieren und mit ihren Karten zeigen, ob der Vokal kurz oder lang ist. Das Sprechen der Namen erfolgt später.

## Vorschlag zu Aufgabe 4 im KB

a) Um die Namen einzuüben, zählen Sie die Namen aus 2a auf. Bei Mädchennamen stehen die Mädchen auf, bei Jungennamen die Jungen. Nach einigen Übungen kann ein S die Rolle des Ansagers übernehmen. Sie können auch Aussagen machen, z. B. „Julia ist ein

Mädchenname“, und die S entscheiden, ob die Aussage richtig oder falsch ist.

b) Die Aufgabe kann als Wettbewerb durchgeführt werden: Wer findet die Silben zuerst? (Die Namen stammen alle aus Aufgabe 1, 2 und 3).

### Vorschlag zu Aufgabe 6 im KB

Schreiben Sie die Namen Jana, Tom, Emil, Julia, Tina, Linus, Monika, Alina an die Tafel und lassen Sie sie von hinten aufbauen: A – NA – ANA – JANA.

Die S können auch Wortpyramiden bauen, indem sie die gewählten Namen buchstabenweise auf oder abbauen.

```
J A N A
  J A N
    J A
      J
```

### Vorschlag zu Aufgabe 7 im KB

Sammeln Sie die Namen, die die S nennen, an der Tafel. Das können auch Vornamen berühmter Personen sein.

Lassen Sie die S die Namen laut vorlesen und sortieren: Kurz oder lang? Junge oder Mädchen? (Achtung: Fremde Namen weichen von den deutschen Ausspracheregeln möglicherweise ab.) Die S können dazu zwei Poster erstellen: Junge / Mädchen, kurz / lang.

### Vorschlag zu Aufgabe 8 im KB

a) Die Überschrift deutet an, dass viele Tierbezeichnungen in unterschiedlichen Sprachen ähnlich sind. Nutzen Sie die Ähnlichkeiten und lassen Sie die S rätseln, welches Wort für welches Tier steht.

**Tipp:** Auch einige Tiernamen kann man von hinten oder als Wortpyramide aufbauen, z. B. E-WE-ÖWE-LÖWE.

b) Sammeln Sie ggf. ähnlich klingende Wortpaare auf Kroatisch und Deutsch an der Tafel.

(An dieser Stelle können Sie darauf hinweisen, dass Nomen im Deutschen großgeschrieben werden.)

### Vorschlag zu Aufgabe 9 im KB

a) Hier wird das Prinzip eingeführt, betonte Silben durch eine größere Schrift visuell hervorzuheben. Darauf greift das Lehrwerk bei Rhythmusstücken, Raps und Gedichten immer wieder zurück. Erklären Sie den S das Prinzip. Der Wortakzent wird zudem durch Klopfen unterstützt.

**Tipp:** Das Klopfen kann später bei der Einführung neuer Wörter immer wieder eingesetzt werden.

b) Ein Wort besteht aus Silben, eine davon ist die Akzentsilbe (betonte Silbe), die den Akzentvokal enthält.

Dieser Vokal ist besonders wichtig; vor allem die Länge (kurz oder lang) muss richtig realisiert werden. Die S wiederholen, was sie im ersten Teil gelernt haben: Ist der Akzentvokal kurz oder lang? Schreiben Sie die Wörter auf Kärtchen. Die S ziehen eine Karte, stellen sich im Klassenzimmer auf und machen die passende Bewegung – einmal hüpfen bei kurzem Vokal, ein großer Schritt bei langem Vokal.

### Vorschlag zu Aufgabe 10 im KB

Spielen Sie das Echo-Spiel. Erklären Sie den S bei Bedarf, was ein Echo ist. Üben Sie zuerst im Plenum, dann in Paaren. Am Anfang geht es darum, dass das Echo das, was der Rufende sagt oder ruft, richtig nachspricht. Spielen Sie zuerst die Rufende und die S das Echo. Nach einigen Übungen kann ein S die Rolle der Rufenden übernehmen.

Als Weiterentwicklung des Spiels können Sie zwei Kartensets mit Tiernamen erstellen: einmal in Rot (Rufer), einmal in Blau (Echo). Jeder S zieht eine Karte. Die S dürfen ihre Karten einander nicht zeigen. Auf ein Signal sagen alle Rufer ihren Tiernamen. Dann sind die Echo-Rufer dran. Die Paare sollen einander finden. Wer sich gefunden hat, vergleicht die Karten und bleibt still. Es wird so lange gespielt, bis alle Paare sich gefunden haben.

## Aufgabe 12 (das ABC)

b) Die S bekommen Karten mit Buchstaben. Wie viele (aufeinanderfolgende) Buchstaben auf einer Karte stehen, hängt von der Gruppengröße ab.

**Tipps:** Nach dem Singen können Sie die S darauf hinweisen, dass es auch einige Buchstaben mit Umlaut gibt, die unten am Abc-Band zu sehen sind: ä, ö, ü. Außerdem gibt es den Buchstaben ß. Dieser kann im ÜB geübt werden.

## Erweiterung zu Aufgabe 13 im KB

1. Finde Tiere mit „...“: Die S bilden mehrere Gruppen. Nennen Sie einen Buchstaben. Jede Gruppe versucht, innerhalb einer Minute so viele Tiernamen wie möglich zu finden, in denen dieser Buchstabe vorkommt. Wer mehr gefunden hat, bekommt einen Punkt. Z. B. Finde Tiere mit einem „F“ (Elefant, Delfin, Affe, Wolf ...).

## Alternative zu Aufgabe 14 im KB

Es ist schwieriger, einen Namen rückwärts zu buchstabieren. Wer den Namen zuerst sagt, macht weiter.

## Erweiterung zu Aufgabe 17 im KB

Beim Buchstabieren mitzuschreiben, ist eine wichtige Technik. Die S werden mit Wörtern konfrontiert, die sie noch nicht kennen, die ihnen aber vielleicht bekannt vorkommen. Es handelt sich um Internationalismen, die man in vielen Sprachen kennt und die das motivierende Gefühl vermitteln, schon etwas zu verstehen. Die S versuchen, selbst das Wort zu lesen und die Bedeutung mit dem entsprechenden Bild zu verknüpfen.

### Tipps:

1. Anschließend kann man über die Bilder sprechen: Was kennen die S? Was ist typisch für D-A-CH? Was verknüpfen sie mit Autos, Sport und D-A-CH usw.?

2. Kennen die S weitere Wörter auf Deutsch? Sammeln Sie alles, was Ihre S schon kennen und wissen. Mit diesem Wissen und mit dem Gelernten in Lektion 1 können sie das Deckblatt des Portfolios (*Ich-Buch im Aktivno na njemačkom im AB*) gestalten.

## Spieltipp zu Aufgabe 18 im KB

Das Tier-Abc gibt es auch als Buchstabenkarten mit Tieren (*Kopiervorlage 1*): Kopieren Sie die Vorlage, schneiden Sie die Karten aus. (Laminieren Sie sie, wenn es möglich ist.) Die S ziehen je eine Karte und stellen sich so schnell wie möglich nach dem ABC auf. Abhängig von der Gruppengröße können auch zwei Mannschaften (mit einem Teil der Karten) gegeneinander spielen.

Alternativen:

1. Zeigen Sie eine Karte. Die S nennen die Nachbarbuchstaben.
2. Die S ziehen je eine Karte und nennen das Tier.
3. Die S ziehen je eine Karte und nennen das Tier. Sie hüpfen oder machen einen Schritt je nachdem, ob der Akzentvokal kurz oder lang ist.
4. Die S spielen in Gruppen zu sechst. Sie bekommen fünf Buchstaben und stellen sich auf. Ein S steht falsch in der Reihe. Ein anderer S muss den Fehler finden.

## Aufgabe 21 ABC-Pantomime

Die S bilden mehrere Gruppen. Jede Gruppe schreibt Anfangsbuchstaben von Tieren auf Kärtchen. Ein S aus der gegnerischen Gruppe zieht einen Buchstaben und überlegt sich ein passendes Tier.

Dieses muss er seiner Gruppe pantomimisch darstellen. Die Gruppe rät (mit aufgeschlagenen Büchern) und findet somit den passenden Buchstaben.