

Lesen & Lernen in drei Sprachen **Trio** im Unterricht

LehrerInnenheft zu Trio 5/März 2008

**Tipps für
den Einsatz
in der Klasse.
Für ein- und
mehrsprachige
LehrerInnen!**



Sprachspielereien für viele Sprachen

Was bedeutet **LESEN** pädagogisch betrachtet überhaupt?

- Lesen beinhaltet zu einem großen Teil **Sinnentnahme bzw. Verstehen**, das auf sprachliche und außersprachliche Erfahrungen zurückgreift.
- Lesen ist erwartungsgesteuertes Probehandeln.
- Lesen stellt einen vielschichtigen kognitiven Prozess dar.

Der Weg zur „guten Leserin“ bzw. zum „guten Leser“ führt vom „Erstlesen“ zum „weiterführenden Lesen“ (lt. österreichischem Lehrplan der Volksschule, bmukk, 2003 – siehe auch www.bmukk.gv.at). Eine zeitliche oder entwicklungsbedingte Grenzziehung zwischen diesen beiden Phasen des Lesenlernens des Kindes ist nicht möglich.



Sprachspielereien für viele Sprachen

Schwerpunkt: Wortschatzerweiterung (vgl. Lehrplan für Volksschulen, Lehrplan-Zusatz „Deutsch für Schüler mit nichtdeutscher Muttersprache“, <http://www.bmukk.gv.at>, 2008)

TIER-ABC

besonders geeignet für die **Trio**-Seiten 16–17, 19–22, 24.

Das Tier-ABC sollte auch in den Muttersprachen der Kinder gespielt werden! Dabei sollen die Kinder im Sitzkreis möglichst viele Tiere aus **Trio** Nr. 5 verwenden, z. B. AFFE – BÄR – CHAMÄLEON – DACHS – KROKODIL – RATTE – SCHLANGE ...



Mögliche Abwandlungen bzw. Steigerung des Könnens:

- Obst-ABC
- Gemüse-ABC
- Speisen-ABC
- Länder-ABC
- Sprachen-ABC
- Automarken-ABC

Besonders beim Speisen-ABC wird dieses

Sprachspiel interessant, wenn neue, noch unbekannte Namen von Speisen aus unterschiedlichen Ländern genannt und kennengelernt werden.

WÖRTERKETTE

Hier geht es um viele, viele Wörter, die nur in **Trio** Nr. 5 zu finden sind. Wichtig ist, dass immer der letzte Buchstabe des vorhergehenden Wortes der erste des nächsten Wortes ist, z. B. WANDERRATTE – ELFE – EXPERIMENT – TRIO – OPER – RATATOUILLE – ...

Zur Steigerung des Könnens:

Es darf nur eine bestimmte Gruppe von Wörtern verwendet werden, z. B. nur Tiere, nur Namen von Kindern, nur Obstsorten, nur Nomen ...

ACHTUNG:

Man sollte nur Nomen im Singular verwenden (Pluralformen von Nomen enden oft mit N oder E), Verben sind ebenfalls nicht geeignet (enden im Infinitiv mit N).

UND:

Auch bei dieser Aktivität bitte die Muttersprachen der Kinder nicht vergessen!

„DOPPELT GEMOPPELT“

Hier geht es um zusammengesetzte Hauptwörter, die besonders Kindern mit anderen Erstsprachen als Deutsch Schwierigkeiten bereiten. Die Kinder sollen zusammengesetzte Hauptwörter aus **Trio** Nr. 5 suchen und notieren, sie sollen diese wie folgt aneinanderreihen und, wenn notwendig, einige weitere finden, z. B. TISCHTUCH – TUCHRAND – RANDSTEIN – STEINBRUCH – BRUCHLINIE – ...

Um das später beschriebene Spiel „STADT – LAND“ besser spielen zu können, sollte man den Kindern zuerst

„FAMILIEN GESUCHT“ – EIN SPIEL FÜR DETEKTIVE anbieten:

Bei dieser Aktivität wird der Wortschatz der Kinder sehr gezielt und geordnet erweitert. Es werden Oberbegriffe auf größere Kärtchen geschrieben, dazugehörige Nomen auf kleinere/andersfarbige Kärtchen. Nun sollen den Oberbegriffen die passenden Nomen zugeordnet werden, z. B.

- ▶ „FAMILIENNAMEN“ oder „FAMILIENMITGLIEDER“ (d. h. Umgehenlernen mit Oberbegriffen) gesucht!

- | | |
|-----------------------|--------------------------------|
| Orangensaft – Getränk | Berufe: Polizistin, Lehrer ... |
| Salat – Gemüse | Speisen: Schnitzel, Spinat ... |
| Hose – Kleidung | Obst: Apfel, Birne, Orange ... |

- ▶ „VERWANDTE“ (= Nomen zum jeweiligen Oberbegriff passend) gesucht!
 Kerze – Lampe, Sonne, Mond ...
 Nase – Auge, Hand, Bauch ...
 Salat – Fisolen, Karotten ...

Aus **Trio** Nr. 5 passen sehr gut Begriffe wie „Gefühle“ (S. 10–11) oder „Tiere“ zu dieser Aktivität.



„STADT – LAND“

Ein Spiel, das bei Kindern, aber auch bei Erwachsenen sehr beliebt ist und fast überall gespielt werden kann – hier gleich ein Beispiel:

A–Z	STADT	LAND	OBST/GEMÜSE	TIER	BERUF	ANZAHL
I	Innsbruck	Indien	---	Insekt	Ingenieur	4
B	Baden	Bulgarien	Birne	Bär	Bäcker	5
F	Florenz	Finnland	Fisole	Fuchs	Fischer	5
R	Rom	Russland	---	Ratte	---	3

Für alle, die dieses Spiel nicht kennen, hier eine kurze Spielanleitung:

Zwei oder mehrere Kinder sitzen in einer Gruppe beisammen. Ein Kind wird ausgewählt und soll die ABC-Reihe beginnend mit einem laut gesprochenen „A“ still für sich weiter aufsagen. Das rechts daneben sitzende Kind ruft nach einigen Sekunden „Halt!“.

Nun nennt das Kind, welches die ABC-Reihe still weiter aufgesagt hat, den Buchstaben, den es in diesem Moment für sich genannt hat.

Dieser Buchstabe wird in das erste Feld des Rasters (siehe oben) eingetragen. Nun soll, je nach den Überschriften jeder Spalte (auch diese sind variabel!), ein passendes Wort mit diesem Anfangsbuchstaben niedergeschrieben werden.

Das erste Kind, das in jede Spalte ein Wort geschrieben hat, ruft wieder „Halt!“. Danach muss von allen anderen SpielerInnen in jedes nicht ausgefüllte Feld von allen anderen SpielerInnen ein Strich gemacht werden. Nun vergleichen die Kinder ihre Wörter, die sie in die Spalten

hineingeschrieben haben, und schreiben in die letzte Spalte die Anzahl der richtigen Worte hinein (= gegenseitige Kontrolle!).

Wer am Ende des Spiels die meisten Wörter gewusst hat, hat gewonnen.

Dieses Sprachspiel zur Wortschatzerweiterung und -festigung kann gezielt nach einigen **Trio**-Seiten abgewandelt werden, z. B. könnten auch frühere **Trio**-Hefte miteinbezogen werden, wenn man als Überschrift einer Spalte „BUNDESLAND“ oder „LANDESHAUPTSTADT“ oder „WAHRZEICHEN“ oder „LAND“ oder „SPEISE“ ... schreibt.



„DENKSTE“

Ein sehr anschauliches Spiel – speziell für die Seiten 10–11:

5–10 Dinge oder Bilder, die mit Gefühlen zu tun haben, liegen sichtbar auf dem Boden. Die Kinder sitzen im Kreis.



1. Schritt:

- Zuerst sollen diese Dinge/Bilder einzeln genau betrachtet werden, in ALLEN Sprachen der Kinder genannt und auch beschrieben werden. Gerade diese Vokabeln sind oft nur schwer zu verstehen, da sie abstrakte Dinge bezeichnen, und bleiben häufig unverstanden, wenn wir sie in gemischtsprachigen Klassen nur in der deutschen Sprache nennen.

2. Schritt:

- Alle Kinder schließen die Augen.

3. Schritt:

- Die Lehrperson wählt 5–10 Kinder (je nach Anzahl der Dinge/Bilder) aus, tippt ihnen auf die Schulter. Jedes der ausgewählten Kinder öffnet die Augen, nimmt sich je ein Ding/Bild, schaut es nur für sich gut an und versteckt es bei sich so, dass es niemand sehen kann. Dann erst dürfen auch die anderen Kinder die Augen wieder öffnen.

4. Schritt:

- Die Kinder, die die Dinge an sich genommen haben, beginnen nun diese verborgenen Dinge/Bilder zu beschreiben. Die anderen Kinder dürfen raten, welches Gefühl da beschrieben wird. Wenn es richtig erraten wurde, wird das Ding/Bild vorgezeigt.

Mögliche Abwandlung:

- Die Dinge/Bilder auf dem Boden werden nach dem ersten Schritt mit einem Tuch zugedeckt.

2. Schritt:

- Alle Kinder schließen die Augen.

3. Schritt:

- Die Lehrkraft/ein Kind darf ein oder mehrere Dinge/Bilder entfernen. Danach wird das Tuch wieder über die verbleibenden Dinge/Bilder gelegt.

4. Schritt:

- Die Kinder öffnen wieder die Augen. Nun wird das Tuch entfernt. Die Kinder sollen nun erraten, was fehlt, und müssen das fehlende Ding/Bild oder mehrere genau beschreiben.

„GLÜCKSTOPF“

Ungefähr 30 interessante Wörter aus **Trio** Nr. 5 (egal in welcher Sprache!) werden von den Kindern (je 1 oder 2 Worte pro Kind) ausgewählt, auf eine vorbereitete Wortkarte geschrieben und in einen „Topf“ geworfen. Es dürfen durchaus manche Worte mehrmals ausgewählt werden.

Nun setzen sich Kinder in 4er-Gruppen zusammen, ein Gruppenmitglied zieht 4 Kärtchen aus dem „Glückstopf“. Mit diesen 4 gezogenen Worten soll nun eine spannende, lustige Geschichte entstehen, die durchaus einem Text aus **Trio** ähnlich sein kann.

Nach einer gewissen Zeit kann diese Geschichte gegenseitig erzählt, evtl. auch niedergeschrieben, illustriert und danach vorgelesen werden.

Steigerung:

Zwei Vierergruppen versuchen sich zuerst mündlich beide Geschichten gegenseitig zu erzählen und daraus eine gemeinsame Geschichte zu entwickeln. Nun müssen alle 8 aus dem „Glückstopf“ gezogenen Wörter vorkommen! Danach kann diese nun längere Geschichte erzählt oder niedergeschrieben werden oder beides.

Und noch etwas:

Aus allen Gruppengeschichten kann auch ein kleines Büchlein entstehen.

„STECKBRIEF“



In **Trio** Nr. 5 gibt es viele interessante Personen und Tiere zu sehen, ihre Eigenschaften und Erlebnisse zu lesen. Jedes Kind soll sich nun in ein Lebewesen aus **Trio** Nr. 5 hineinversetzen und einen Steckbrief verfassen, z. B.

„Ich heiße Remy, bin eine Ratte und Mein Freund heißt ... Er hat ein großes Problem: ...“ (siehe **Trio** Nr. 5, S. 17).

ODER

„Ich bin ein Bärenbaby und heiße Ich wurde heuer im Winter im Februar 2008 geboren. Ich habe noch zwei Geschwister, sie heißen ...“ (siehe **Trio** Nr. 5, S. 22).

Wenn jedes Kind einen Steckbrief verfasst hat, können all diese Steckbriefe auf einer „Geschichtenschnur“ mit Kluppen aufgehängt werden. So können alle Kinder alle Steckbriefe bewundern und vielleicht auch die Eltern an einem Elternabend die Arbeit ihrer Kinder mit **Trio** sehen!



Entscheidend bist DU!

Die Demokratie-Initiative der österreichischen Bundesregierung.

„Das Recht geht vom Volk aus“ – so steht es auch in der österreichischen Bundesverfassung. Aber was heißt das für den/die einzelne/n BürgerIn? Kann jedeR Gesetze beschließen? Wer muss sich daran halten? Warum braucht man überhaupt Gesetze? Sind Regeln auch Gesetze? Das sind Fragen, die uns eigentlich von klein auf beschäftigen. Warum dürfen meine FreundInnen mehr oder weniger? Wann fühlen wir uns gerecht behandelt?

Entscheidend für all diese Fragen ist, dass man nicht nur ein gutes oder weniger gutes Gefühl dabei hat, oder nicht nur darüber nachdenkt, sondern sich auch artikuliert. Die Demokratie-Initiative der österreichischen Bundesregierung kreist genau um diese Fragen. Einerseits sollen junge Menschen dazu ermuntert werden, sich über Demokratie und ihre Möglichkeiten für den/die einzelne/n BürgerIn zu informieren, andererseits wollen wir einen Platz bieten, nachzudenken, sich mitzuteilen und die eigene Meinung zur Diskussion zu stellen.

Anlass war die Absenkung des aktiven Wahlalters auf 16 Jahre. Diese Entwicklung ist nicht vollkommen neu, es gab schon vor dieser, nun österreichweiten, Regelung einzelne Bundesländer, die für die Gemeinde- und Landtagswahlen das Wahlalter gesenkt hatten. Die Erfahrungen damit sind gut: Jugendliche sind weder radikaler noch uninteressierter an Wahlen als Erwachsene.

Unter dem Motto „Entscheidend bist DU!“ wendet sich die Demokratie-Initiative, getragen vom Unterrichts- und vom Wissenschaftsministerium, direkt an die Jugendlichen. Hauptzielgruppe sind die 14- bis 20-jährigen. Die Kampagne läuft einerseits über klassische Medienarbeit (Werbung in Radio und Fernsehen, Beiträge in Zeitungen, Schulplakate und Postkarten) ab und bietet andererseits mit dem interaktiven web-Portal www.entscheidend-bist-du.at die Möglichkeit zur Diskussion – in dem Fall hauptsächlich untereinander. Der direkte Dialog mit PolitikerInnen, ForscherInnen und VertreterInnen von NGOs wird über drei eigene Formate ermöglicht: **DemokraTISCH**, **DemoLAB** und **DemoDATING** (angelehnt an speed dating). Im Ende Jänner gestarteten Wettbewerb **DemoACTION!** werden Jugendliche zwischen 12 und 20 Jahren aufgerufen, im eigenen Umfeld Aktionen zu setzen, die Österreich demokratischer machen, und diese dann zu dokumentieren. Diese Dokumentationen können eingereicht werden – die SiegerInnen bekommen Geldpreise.



Entscheidend bist DU!

Die Demokratie-Initiative läuft in dieser Form im Jahr 2008. Die Fokussierung auf die Altersgruppe rund um 16 ist natürlich nur ein Anfang. Das seit 1978 gültige Unterrichtsprinzip zur politischen Bildung gilt ja schon jetzt von der ersten bis zur letzten Schulstufe. Es ist wichtig, schon in der Volksschule auf das demokratische Miteinander hinzuwirken. Es gibt dazu im Unterricht viele Möglichkeiten, und es gibt auch schon viel Engagement, das weit über den gesetzlich vorgegebenen Rahmen hinausgeht – sei es in Klassenräten oder Aktionen, die Kinder für andere Kinder setzen.

Auch um dieses Engagement zu fördern, hat Unterrichtsministerin Claudia Schmied im Rahmen der Demokratie-Initiative den Schulprojektfonds „Demokratie lernen und leben“ ins Leben gerufen. Dieser Fonds fördert Initiativen an Schulen, die sich in vielfältiger Weise mit dem Thema Demokratie, Mitgestaltung und Mitbestimmung auseinandersetzen. Er ist für alle Schulstufen offen und bietet daher auch für die Volksschule einen idealen Rahmen, sich an der Demokratie-Initiative zu beteiligen und den Dialog untereinander zu fördern. Jedes Projekt kann mit bis zu € 1.000,- gefördert werden. Das entsprechende Anmeldeformular finden Sie unter www.entscheidend-bist-du.at unter dem Menüpunkt „Beteiligungsprojekte“. Die Betreuung der Einreichungen hat Zentrum polis übernommen (www.politik-lernen.at).

Das seit einigen Jahren laufende Projekt „Faire Schule“ hat zudem schon die Ausschreibung zum „Fairness Award 2008“ gestartet. Mit dem Fairness Award werden Projekte, die sich nachhaltig für Partnerschaftlichkeit, Fairness und Respekt an Österreichs Schulen einsetzen, und Personen, die besondere Leistungen in der Bewältigung von Konflikten, in der Förderung von Fairness, im partnerschaftlichen Umgang miteinander erbracht haben, ausgezeichnet. Nähere Informationen dazu finden Sie unter www.faireschule.at.

Eine andere Möglichkeit sich einzubringen bzw. sich auch zu informieren bieten die Aktionstage politische Bildung, die auch dieses Jahr wieder vom 23. April bis zum 9. Mai stattfinden. Der Veranstaltungskalender ist schon online und wird laufend ergänzt. (www.aktionstage.politische-bildung.at)

Im Rahmen der Demokratie-Initiative wird zudem eine österreichweite und alle Schulstufen umfassende Erhebung durchgeführt, die das Engagement für demokratisches Miteinander im täglichen schulischen Umgang, wie zum Beispiel in Klassenräten, greifbarer machen soll. Es geht u.a. darum, dass im Sinne des demokratischen Lernens Best-Practice-Modelle gefunden und zugänglich gemacht werden.



BARBARA BLÜMEL, Projektleiterin Demokratie-Initiative
barbara.bluemel@bmukk.gv.at