



EINSATZMÖGLICHKEITEN FÜR DIE WORTSCHATZ-POSTER UND -POSTKARTEN IM ANFÄNGERUNTERRICHT

Niederländisch und Deutsch – Zwei eng verwandte Sprachen

Niederländisch und Deutsch sind zwei eng verwandte Sprachen, die beide vom Westgermanischen abstammen. Da Niederländisch und Deutsch immer im Kontakt miteinander standen, ähneln viele deutsche Wörter in Form oder Bedeutung niederländischen Wörtern, zum Beispiel: *regen* – *Regen*, *dier* – *Tier*, *reis* – *Reise* usw. Es gibt auch viele Entsprechungen bei Redewendungen und Sprichwörtern, wie z.B. *aanstellen maken* und *Anstellen machen* oder *appels met peren vergelijken* und *Äpfel mit Birnen vergleichen*. Seit dem 18. Jh. kennt das Niederländische darüber hinaus viele deutsche Lehnwörter, wie: *an sich*, *Einzelgänger*, *Schadenfreude*, *überhaupt*. Auch in der Wortbildung gibt es deutliche Übereinstimmungen zu entdecken. Die Endungen *-er* und *-bar/-baar* werden im Niederländischen und im Deutschen auf die gleiche Weise gebraucht. Beispiele dafür sind: *spreker* – *Sprecher* und *bakker* – *Bäcker* oder *leesbaar* – *lesbar* und *afwasbaar* – *abwaschbar*. Das gilt auch für viele andere Endungen und Vorsilben (Hüning 2001). Schließlich unterscheidet sich auch der Satzbau im Deutschen kaum von dem im Niederländischen. Sowohl in Haupt- als auch in Nebensätzen sind oft die gleichen Konstruktionen möglich: *De man eet een appel* – *Der Mann isst einen Apfel* (Hauptsatz) und *De man, die daar staat, eet een appel* – *Der Mann, der da steht, isst einen Apfel* (Hauptsatz und Nebensatz) (van Haeringen 1956).

In der deutschen Sprache begegnen niederländische Lerner also vielen bekannten Wörtern und Sprachstrukturen, die nicht nur beim Verstehen helfen, sondern es auch besonders einfach machen, die deutsche Sprache zu erlernen. Die Wortschatz-Poster und -Postkarten sowie die dazugehörigen Aufgaben wurden vom Goethe-Institut Niederlande entwickelt, um Lernende dabei zu unterstützen, diese Dimension der deutschen Sprache zu entdecken und aktiv beim Erlernen der deutschen Sprache zu nutzen.

Mit Dank an Ortrud Brandes, Nadine Driftschröer, Rilana Gravel, Laura Pook und die Lehrerinnen vom Goethe-Institut in Rotterdam.

Hinweise

- + Die Aufgaben sind für das Sprachniveau A1-A2 geeignet. Die Spiele und Aufgaben sind nach Schwierigkeitsgrad geordnet, beginnend bei sehr leicht und dann anspruchsvoller werdend.
- + Sie können die Aufgaben mit einem oder auch mit allen drei Wortschatz-Postern (WS-Poster) oder Wortschatz-Postkarten (WS-Karten) bearbeiten.
- + Die WS-Poster und WS-Karten können Sie beim Goethe-Institut Niederlande bestellen.
- + Die Vorlagen für die einzelnen Aufgaben können Sie einzeln herunterladen unter: www.goethe.de/ins/nl/ams/lhr/mat/de13052708.htm Dort finden Sie auch Materialien für den Einsatz beim Tag der deutschen Sprache und im Unterricht für Fortgeschrittene.

Einführung

Material

- + WS-Poster; bei einer großen Gruppe ausreichend WS-Karten

Lehrkraft

- + Stellen Sie die Lernenden um das WS-Poster herum. Bei großen Gruppen können die Lernenden auch paarweise das WS-Poster als WS-Karte betrachten. Fragen Sie die Lernenden, welche Wörter sie verstehen und warum.
- + Verweisen Sie auf die Ähnlichkeiten zwischen niederländischen und deutschen Wörtern.
- + Lesen Sie die bekannten Wörter vor, die Schüler sprechen sie nach.
- + Manchmal ähneln sich die Wörter eher im Klang als in der Schreibweise. Lesen Sie darum nun die übrig gebliebenen unbekanntes Wörter vor und fragen sie die Lernenden, welche verstanden wurden. Hier können ggf. erste Ausspracheregeln erklärt werden (u=oe etc.).
- + Erklären Sie die Bedeutung der übrig gebliebenen unbekanntes Wörter.
- + Lassen Sie die Lernenden weitere (internationale) deutsche Wörter sammeln, die sie schon kennen. Helfen Sie ggf. mit Fragen wie z.B. „Wie könnte „hotel“ auf Deutsch heißen?“

Aufgabe

- + Die Lernenden nennen alle Wörter, die sie verstehen.



Wörterfangen

Material

- + ausgedrucktes und ausgeschnittenes Wörterfangen-Set; Klebestreifen

Lehrkraft

- + Kleben Sie mit Klebestreifen 15 Wörter an die Tafel, so dass sie leicht wieder abzunehmen sind.
- + Teilen Sie die Lernenden in 2 (oder 4) Gruppen, die sich vor der Tafel aufstellen. Erklären Sie die Aufgabe.
- + Nennen Sie die Wörter in willkürlicher Reihenfolge oder lesen Sie die passende Wortschatz-Geschichte vor.
- + Wenn die Lernenden ein Wort erkennen, laufen sie zur Tafel und nehmen es. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Wörter gesammelt hat.

Aufgabe

- + Sobald die Lernenden ein Wort erkennen, laufen sie zur Tafel und nehmen es mit.

Bingo

Material

- + ausreichend gleiche WS-Karten

Lehrkraft

- + Die Lernenden machen eine Tabelle mit 3 Spalten und 3 Zeilen. In jedes Kästchen schreiben sie ein Wort von der WS-Karte.
- + Nennen Sie die Wörter von der WS-Karte in willkürlicher Reihenfolge oder lesen Sie die passende Wortschatz-Geschichte vor.
- + Wenn die Lernenden ein Wort erkennen, kreuzen sie es in ihrer Tabelle an. Gewonnen hat, wer zuerst 3 aufeinanderfolgende Wörter angekreuzt hat. Das kann in der Reihe, der Spalte oder der Schräge sein.

Aufgabe

- + Die Lernenden erstellen eine Tabelle mit 3 x 3 Wörtern von der WS-Karte. Sobald die Lernenden ein von Ihnen genanntes Wort erkennen, kreuzen sie es in ihrer Tabelle an. Sie rufen „Bingo“, wenn sie 3 angekreuzte Wörter in einer Reihe, Spalte oder Schräge haben.

Tipp

- + Es ist praktisch, wenn man als Lehrkraft die genannten Wörter durchstreicht oder aufschreibt, da man sonst leicht durcheinanderkommt.

Memo

Material

- + pro Gruppe 20 leere Memo-Karten (am besten das Memo zum Selberbasteln auf weißes festes Papier ausdrucken und ausschneiden); pro Gruppe 1 WS-Karte; Filz- oder Buntstifte

Lehrkraft

- + Teilen Sie die Lernenden in 3er- oder 4er-Gruppen. Geben Sie jeder Gruppe eine WS-Karte, Stifte und 20 leere Memo-Karten. Erklären Sie die Aufgabe.
- + Die Lernenden beschriften 10 Memo-Karten mit 10 Wörtern von der WS-Karte und zeichnen auf 10 andere Memo-Karten passende Bilder.
- + Lassen Sie die Gruppen ihr Memo spielen. Gewonnen hat in jeder Gruppe, wer die meisten Wort-Bild-Paare gesammelt hat.

Aufgabe

- + Lernende erstellen ein Memo. Beim Spielen sammeln die Lernenden so viele Wort-Bild-Paare wie möglich.

Variante

- + Tauschen Sie die Memos unter den Gruppen aus. Lassen Sie die Gruppen die für sie unbekanntem Memos spielen.

Domino

Material

- + pro Gruppe 1 ausgeschnittenes Domino zum Selberbasteln (am besten auf weißes festes Papier ausdrucken); pro Gruppe 1 WS-Karte; Stifte

Lehrkraft

- + Teilen Sie die Lernenden in 3er- oder 4er-Gruppen. Geben Sie jeder Gruppe Stifte, ein Domino-Set und die dazugehörige WS-Karte. Erklären Sie die Aufgabe.
- + Lassen Sie die Lernenden mithilfe der WS-Karte zu den niederländischen Wörtern das passende deutsche Wort suchen und auf eine leere Hälfte schreiben. Achtung! Das deutsche Wort muss auf eine andere Karte geschrieben werden als seine niederländische Übersetzung, sonst funktioniert das Domino nicht.
- + Lassen Sie die Gruppen ihr Domino spielen. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst fertig ist.
- + Tauschen Sie die Domino-Sets unter den Gruppen aus, so dass jede Gruppe ein neues Domino hat. Lassen Sie die Gruppen das neue Domino spielen.

Aufgabe

- + Die Lernenden erstellen ein Domino. Beim Spielen legen die Lernenden zu jedem niederländischen Wort das passende deutsche Wort, bis die Kette fertig ist.



Standbilder

Material

- + WS-Poster

Lehrkraft

- + Teilen Sie die Lernenden in 4 Gruppen.
- + Während sich die Lernenden frei im Raum bewegen, lesen Sie einzelne Wörter vom WS-Poster in willkürlicher Reihenfolge vor. Jede Gruppe stellt die Wörter jeweils als Standbild dar, also als ‚eingefrorenes‘ pantomimisches Bild aus mehreren Personen. Pro Wort bekommt die schnellste Gruppe einen Punkt. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte hat.

Aufgabe

- + Die Gruppen stellen das genannte Wort so schnell wie möglich als Standbild dar.

Scharade/Activity

Material

- + WS-Poster an der Tafel; Wortkarten, die gefaltet in einem Korb liegen

Lehrkraft

- + Teilen Sie die Lernenden in 2 Gruppen. Erklären Sie die Aufgabe.
- + Abwechselnd kommt aus jeder Gruppe ein Lernender nach vorne, zieht ein Wort und stellt dieses mimisch und gestisch, aber ohne Worte, dar. Die Gruppen raten, welches Wort dargestellt wird, und bekommen für jedes richtige Wort einen Punkt. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Aufgabe

- + Lernende stellen das gezogene Wort mimisch und gestisch,

aber ohne Worte, dar. Die anderen Lernenden raten das dargestellte Wort.

Kreuzworträtsel

Material

- + genug WS-Karten; genug - am besten farbig - ausgedruckte Kreuzworträtsel

Lehrkraft

- + Die Lernenden arbeiten in Paaren. Geben Sie jedem Paar jeweils eine WS-Karte und das dazugehörige Kreuzworträtsel. Erklären Sie die Aufgabe.
- + Die Paare lösen mithilfe der WS-Karte das Kreuzworträtsel. Alle Antworten stehen auf der WS-Karte. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst das richtige Lösungswort gefunden hat.

Aufgabe

- + Die Lernenden lösen mithilfe der WS-Karte das Kreuzworträtsel und finden das richtige Lösungswort

Artikel-Memo

Material

- + pro Gruppe 20 leere Memo-Karten (am besten Memo-Set zum Selberbasteln auf weißes festes Papier ausdrucken und ausschneiden); pro Gruppe 1 WS-Karte, Stifte und ein Wörterbuch

Lehrkraft

- + Teilen Sie die Lernenden in 3er- oder 4er-Gruppen. Geben Sie jeder Gruppe eine WS-Karte, ein Wörterbuch, Stifte und 20 leere Memo-Karten. Erklären Sie die Aufgabe.
- + Die Lernenden beschriften 10 Memo-Karten mit 10 Nomen von der WS-Karte. Auf die anderen 10 Karten schreiben sie

die Artikel, die zu den Nomen gehören.

Wenn sie sie nicht wissen, können sie die Artikel im Wörterbuch nachschlagen.

- + Kontrollieren Sie die erstellten Memos.
- + Lassen Sie die Gruppen ihr Memo spielen. Gewonnen hat, wer die meisten richtigen Artikel-Nomen-Paare gesammelt hat.

Aufgabe

- + Lernende erstellen ein Memo. Beim Spielen sammeln die Lernenden so viele Artikel-Nomen-Paare wie möglich.

Variante

- + Tauschen Sie die Memos unter den Gruppen aus. Lassen Sie die Gruppen die für sie unbekanntes Memos spielen.



Elfchen schreiben

Material

- + WS-Poster oder WS-Karten

Lehrkraft

- + Die Lernenden arbeiten in Paaren. Jedes Paar wählt von dem WS-Poster ein Wort und schreibt dazu ein Elfchen. Ein Elfchen besteht aus 11 Wörtern in 5 Zeilen:
Zeile 1: 1 Wort (das Thema),
Zeile 2: 2 Wörter (ein Gegenstand oder Lebewesen),
Zeile 3: 3 Wörter (Was tut das Lebewesen? Was wird mit dem Gegenstand getan?),
Zeile 4: 4 Wörter (Ein Satz beginnend mit ‚ich‘),
Zeile 5: 1 Wort (Schlusswort).
Anschließend tragen die Lernenden ihre Elfchen vor.

Aufgabe

- + Die Lernenden schreiben zu zweit zu einem Wort des WS-Posters ein Elfchen.

Variante

- + Die Lernenden benutzen in ihrem Elfchen so viele Wörter von der WS-Karte wie möglich. Gewonnen hat das Paar, das am meisten Wörter sinnvoll in sein Elfchen eingebaut hat.

Geben Sie jeder Gruppe ein kleines Bilder-Set, ein Blatt, Stifte, eine WS-Karte und Klebstoff. Erklären Sie die Aufgabe.

- + Die Lernenden bringen die Bilder in die richtige Reihenfolge und kleben sie untereinander auf das Blatt. Neben die Bilder schreiben sie mithilfe der WS-Karte die Wörter, die für sie zu dem Bild gehören.
- + Erzählen Sie die Geschichte ggf. noch einmal und zeigen Sie die Bilder. Die Lernenden prüfen, ob sie die Bilder in der richtigen Reihenfolge aufgeklebt haben und die Wörter stimmen.
- + Im Plenum erzählen die Lernenden die Geschichte anhand der Bilder selbstständig nach. Dazu verwenden sie so viele deutsche Wörter und Strukturen wie möglich.

Aufgabe

- + Die Lernenden bringen die Bilder in die richtige Reihenfolge, kleben sie untereinander auf das Blatt und schreiben die neuen Wörter daneben. Sie erzählen anhand der Bilder und Wörter die Geschichte nach.

Variante

- + Nachdem die Lernenden die Geschichte 1x gehört haben, erzählen sie gemeinsam im Plenum die Geschichte nach, während Sie die Bilder hochhalten.

mit den darunter stehenden Wörtern, ohne das Wort selbst zu benutzen. Benutzt er es doch, muss eine neue Karte gezogen werden. Die Zeit läuft weiter. Die Lernenden aus Gruppe A versuchen, das beschriebene Wort in 1 Minute zu raten. Der Schiedsrichter achtet auf die Zeit und darauf, dass das oberste Wort nicht benutzt wird. Wenn nach 1 Minute Gruppe A das Wort nicht erraten hat, schnipst der Schiedsrichter mit dem Finger und Gruppe B darf mitraten. Wenn Gruppe A das Wort in weniger als einer Minute geraten hat, zieht derselbe Lernende aus Gruppe A ein weiteres Wort und beschreibt es.

- + Wenn eine Minute um ist und mindestens ein Wort geraten wurde, ist Gruppe B an der Reihe. Weiter geht es immer im Wechsel.

Für jedes geratene Wort gibt es einen Punkt. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

Aufgabe

- + Ein Lernender beschreibt das Wort, das oben auf der Karte steht mit den darunter stehenden Wörtern, ohne das zu ratende Wort selbst zu nennen. Die anderen Lernenden erraten das Wort.

Geschichten erzählen

Material

- + eine Wortschatz-Geschichte und die dazugehörigen Bilder groß ausgedruckt; pro Gruppe 1 Blatt, ein kleines Bilder-Set, eine WS-Karte, Stifte und Klebstoff

Lehrkraft

- + Erzählen Sie die Geschichte und zeigen Sie zur Verdeutlichung die großen Bilder.
- + Teilen Sie die Lernenden in 3er- oder 4er-Gruppen ein.

Tabu verkehrt

Material

- + Tabukarten; Uhr

Lehrkraft

- + Teilen Sie die Lernenden in 2 (oder 4) Gruppen und 1 (oder 2) Schiedsrichter. Jeweils 2 Gruppen (A + B) und ein Schiedsrichter spielen miteinander. Erklären Sie das Spiel.
- + Ein Lernender aus Gruppe A zieht eine Karte, ohne dass die anderen die Karte sehen. Er beschreibt das oberste Wort



Bildergeschichten erfinden

Material

- + ausreichend WS-Karten; Papier und Stifte

Lehrkraft

- + Teilen Sie die Lernenden in 3er- oder 4er-Gruppen ein und geben Sie jeder Gruppe eine WS-Karte, Papier und Stifte. Erklären Sie die Aufgabe.
- + Zuerst wählen die Lernenden in 1 Minute 5 Wörter von der WS-Karte. Mit den 5 Wörtern schreiben und zeichnen sie eine Bildergeschichte oder einen Comic. Dafür haben sie 15 Minuten Zeit. Die Lernenden sollen versuchen, die Wörter von der WS-Karte, aber auch andere Wörter, die sie schon kennen, auf Deutsch zu verwenden. Das, was sie nicht anders sagen können, dürfen sie auf Niederländisch formulieren.
- + Die Bildergeschichten bzw. Comics werden von den Lernenden vorgetragen und aufgehängt.

Aufgabe

- + Die Lernenden wählen 5 Wörter und schreiben und zeichnen dazu eine Bildergeschichte oder einen Comic. Die Lernenden tragen die Bildergeschichte / den Comic vor.

Tipp

- + Besonders einfach ist es, einen Dialog zu den Bildern zu schreiben.

Dialoge schreiben

Material

- + WS-Poster oder ausreichend WS-Karten; Papier und Stifte

Lehrkraft

- + Die Lernenden betrachten im Plenum das WS-Poster oder paarweise jeweils eine WS-Karte und suchen einen dazu passenden interessanten Titel.
- + Sie sammeln die Titel an der Tafel, wobei die Lernenden ihre Titelwahl begründen.
- + Ein Titel wird z.B. durch Handheben ausgewählt.
- + Die Lernenden nennen Assoziationen zum Titel, die an der Tafel gesammelt werden.
- + Teilen Sie die Lernenden in 3er- oder 4er-Gruppen ein.
- + Jede Gruppe darf sich 5-10 Wörter vom WS-Poster aussuchen und schreibt damit einen Dialog zu dem gewählten Titel. Die zuvor gesammelten Assoziationen helfen bei der Entwicklung des Dialogs. Jedes Gruppenmitglied übernimmt eine Rolle in dem Dialog.
- + Die Dialoge werden im Plenum vorgespielt.
- + Die Lernenden wählen den besten Dialog.

Aufgabe

- + Die Lernenden suchen Titel zum WS-Poster und wählen den besten aus. Sie wählen 5-10 Wörter von dem WS-Poster, schreiben damit zu dem gewählten Titel einen Dialog und tragen ihn dann vor.