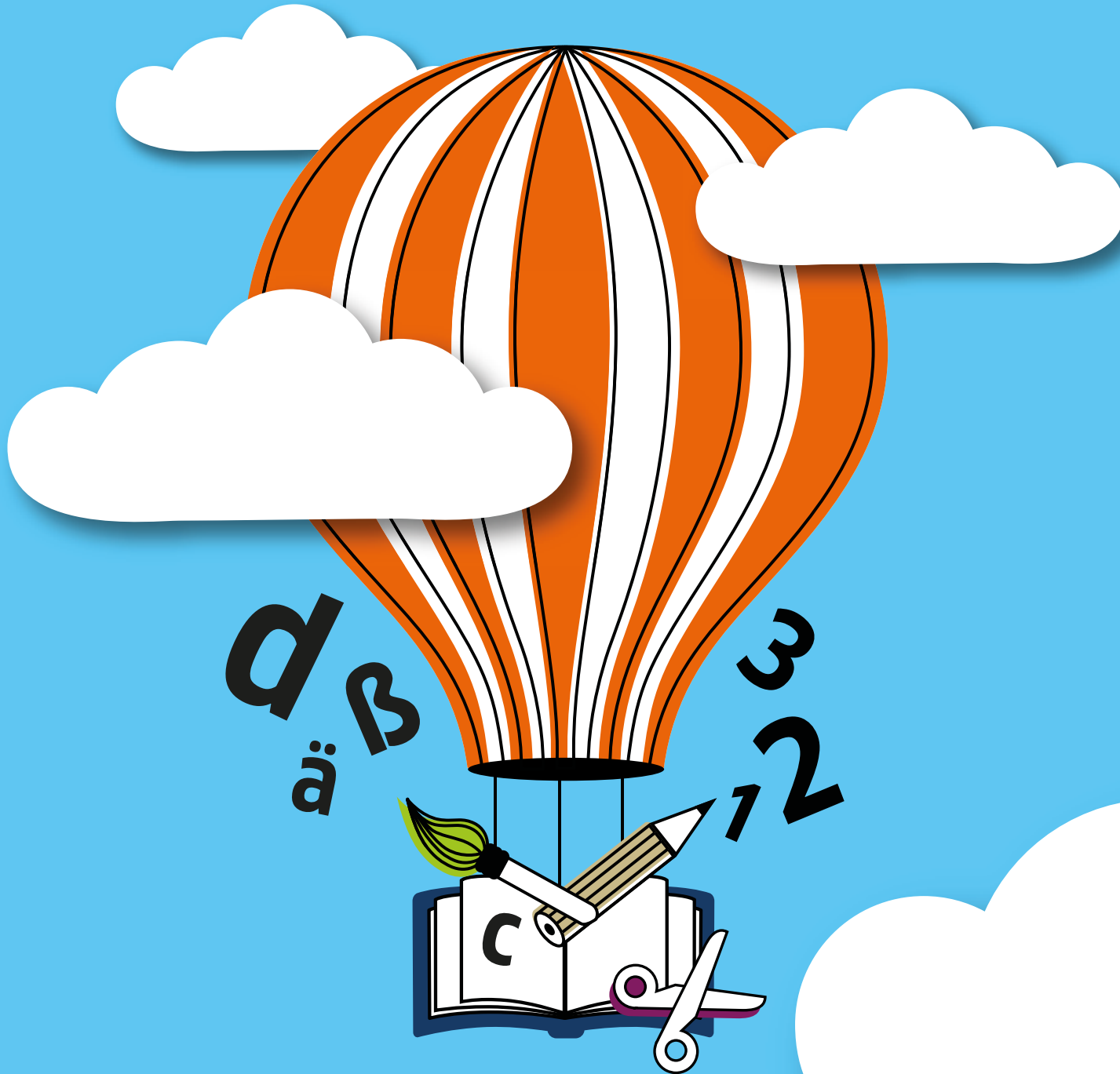




GOETHE
INSTITUT



**STEIG
I EIN!**

INHALT

1. EINLEITUNG

2. DAF-SONG „HALLO, GUTEN TAG!“

3. WIMMELBILD „WIESO, WESHALB, WARUM?“

4. SPIELE FÜR SCHNUPPER- UND MOTIVATIONSTUNDEN

5. AUSSPRACHETUTORIALS

6. ANHANG

EINLEITUNG

„Das Menschlichste, was wir haben, ist doch die Sprache – und wir haben sie, um zu sprechen.“

(Theodor Fontane, 1819 – 1898)

WOZU DIENT EINE SCHNUPPER- UND MOTIVATIONSSTUNDE?

Die vorliegende Materialsammlung wurde vom Goethe-Institut Mailand entwickelt, um Schüler*innen der 5. Klasse der Grundschule auf altersgemäße Weise mit der deutschen Sprache bekannt zu machen und für sie zu werben.

Die Materialien dienen dazu, auf spielerische und interaktive Art und Weise in die deutsche Sprache „hineinzuschnuppern“ und dabei zu entdecken, dass die deutsche Sprache gar nicht so fremd und schwierig ist, wie oft angenommen wird. Spaß und Motivation stehen also im Vordergrund, mit dem Ziel, die Neugier der Schüler*innen zu wecken, Hemmungen oder Vorurteile abzubauen und positive Assoziationen mit der deutschen Sprache zu verbinden. Das Material ist für Schüler*innen ohne oder mit geringen Vorkenntnissen konzipiert, kann aber auch zur Weiterarbeit im Unterricht genutzt werden.

WELCHE MATERIALIEN GIBT ES?

Sowohl der DaF-Song „Hallo guten Tag“ als auch das Wimmelbild widmen sich dem Thema Sport- und Freizeitaktivitäten (Kapitel 2 und 3). Dabei wird Musik als emotionale Öffnung zum Gegen-

über, als Anknüpfungspunkt und zur Kontaktaufnahme genutzt. Mit einfachen Spielen (Kapitel 4) lernen die Schüler*innen erste Wörter und Redemittel und erfahren, dass es deutsche Wörter gibt, die sie auch ohne Vorkenntnisse verstehen. Die Tutorials zur Aussprache (Kapitel 5) eignen sich besonders gut, um die wichtigsten Phänomene der deutschen Aussprache mit Musik zu üben.

WIE FÜHRE ICH EINE SCHNUPPER- ODER MOTIVATIONSSTUNDE DURCH?

Ob es sich um eine Schnupperstunde, eine Motivationsstunde oder einen Tag der offenen Tür handelt, die Aktivitäten können je nach Möglichkeit und Bedarf ausgewählt und angepasst werden. Für welchen Zweck, für welches Sprachniveau und für welche Unterrichtsform die einzelnen Aktivitäten geeignet sind, wird auf jeder der folgenden Seiten angegeben. Alle Materialquellen bzw. Verweise auf Internetseiten finden Sie im laufenden Dokument. Die Materialien sind so konzipiert, dass sie flexibel miteinander kombiniert werden können - es gibt keine feste Reihenfolge.

SO ODER SO ÄHNLICH KÖNNTE DER EINSTIEG IN EINE SCHNUPPERSTUNDE AUSSEHEN:

Du bist der Meinung, dass Deutsch eine schwierige Sprache ist? Wetten, dass du schon eine ganze Reihe von Wörtern und Redewendungen auf Deutsch kennst? Wetten, dass du schon ein

bisschen Deutsch verstehst und sogar sprechen kannst? In unserem „Schnupperkurs“ hast du jetzt die Möglichkeit, diese schöne, aber auch neue Sprache kennenzulernen. Die Entscheidung, welche Fremdsprache die Richtige für dich ist, ist nicht leicht - umso wichtiger ist es, dass du dir ein bisschen Zeit nimmst und ausprobierst, welche Sprache die Richtige für dich ist. Also, probier's mit Deutsch!

BEISPIEL UNTERRICHTSVERLAUF

Phase 1 Aufwärmen

Es empfiehlt sich, die Schnupper- oder Motivationsstunde mit einem Aufwärm- oder Einstiegsspiel rund um den DaF-Song „Hallo, guten Tag!“ (Kapitel 1) zu beginnen, damit die Schüler*innen von Anfang an aktiv sind und merken, dass Deutsch alles andere als ein „trockenes“ Fach ist. Sie können z.B. den Liedtext pantomimisch mittanzen.

Phase 2 Erste Eindrücke sammeln

Für die Weiterarbeit nach dem Aufwärmen eignen sich zwei der folgenden Bausteine besonders gut: Die Aufgaben zum DaF-Song „Hallo, guten Tag!“ (Kapitel 2)) sowie das Wimmelbild „Wieso, weshalb, warum?“ (Kapitel 3) mit vielen Informationen zur deutschen Sprache und Kultur.

Phase 3 Vertiefung

Je nach zur Verfügung stehender Zeit können weitere Bausteine aus den vorgeschlagenen Spielen (Kapitel 4) folgen. So üben und festigen die Schüler*innen die neuen Themen.

Phase 4 Ausklang

Für den Abschluss der Schnupperstunde gibt es je nach Gruppe und technischer Ausstattung verschiedene Möglichkeiten: Mit einem gemeinsamen Spiel, mit dem Film „[Il tedesco perché?](#)“ oder mit einem Aussprachevideo aus der Playlist „[Mario und die Muckemacher](#)“.

Und nun noch ein Hinweis in eigener Sache:

Diese Ausgabe ist eine überarbeitete und integrierte Version der Orientierungsmaterialien aus der Originalversion von „Steig ein“ (2010) des Goethe-Instituts Frankreich und den ergänzenden Materialien, die vom Goethe-Institut Mailand in den Jahren 2015-2022 entwickelt wurden. Wir danken den Autorinnen Iris Ellenrieder, Christina Gentzik, Anita Raffener und Alisa Tellmann für ihre wertvolle Arbeit an den Inhalten der Kapitel 1-3 und Margret Sprenger und Susanne Sternberg für die Bereitstellung der Originalausgabe als Inspirationen zu den Spielen in Kapitel 4.



IL TEDESCO
PERCHÉ?



MARIO UND DIE
MUCKEMACHER

DaF-SONG „HALLO, GUTEN TAG!“



Das Lied „Hallo Guten Tag!“ der deutschen Band „Die Muckemacher“ kann auf unterschiedliche Weise in Schnupper- und Motivationsstunden eingesetzt werden: Als Einstieg, zur Festigung und Wiederholung bereits gelernter Elemente oder als Ausklang. Im Folgenden finden Sie Übungen, die Sie direkt als fertige Aufgabenstellung zum Lied in Ihren Unterricht einbauen können sowie das Wimmelbild „Wieso, weshalb, warum?“ mit der dazugehörigen Rätselseite. Dieses können Sie über unsere Webseite als PDF herunterladen: www.goethe.de/pervo
Das Video zum Lied finden Sie unter www.goethe.de/italia/acrobati oder auf unserem YouTube-Kanal des Goethe-Instituts Italien.

Begrüßung und Verabschiedung

Aufgabe 1: *Wie oft hört ihr im Lied „Hallo, guten Tag“? Zählt mit!*

Aufgabe 2: *Tragt die folgenden Wörter in das Kreuzworträtsel ein:*
Guten Tag / Hallo / Tschüss / Auf Wiedersehen

Aufgabe 3: *Richtig oder falsch?*

„Auf Wiedersehen“ sagt man, wenn man sich begrüßt.

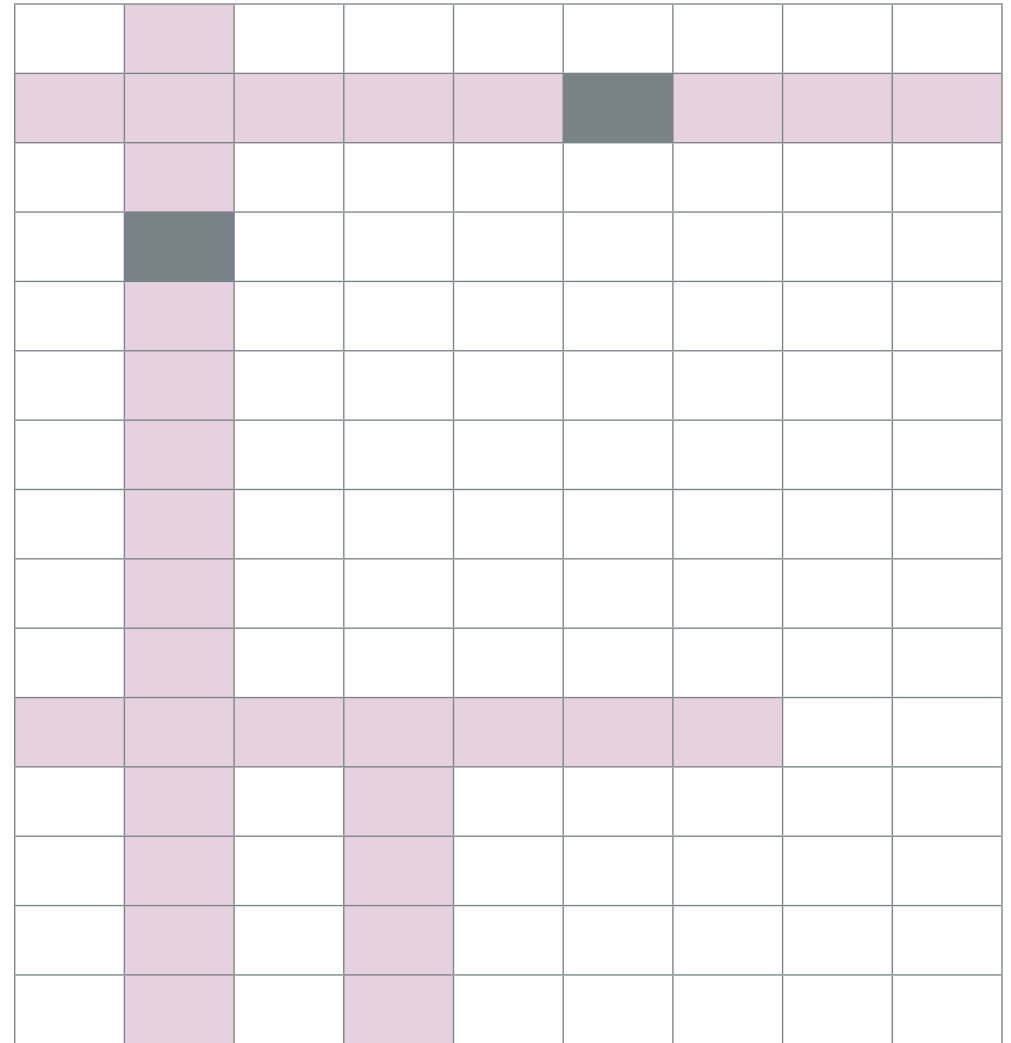
R F

„Hallo“ kann man zur Begrüßung und zur Verabschiedung sagen.

R F

„Guten Tag“ ist höflicher als „Hallo“.

R F



Wörter ableiten

Aufgabe 1: *Ihr hört das Lied – könnt ihr Wörter verstehen? Welche? (Aus dem Italienischen bzw. Englischen lassen sich z.B. folgende Wörter ableiten: Ball, Ski, Eis, surfen, Park.)*

Aufgabe 2: *Was könnten diese Wörter bedeuten?*

Ball _____ Park _____ Ski _____ surfen _____ Eis _____

Aufgabe 3: *Hört euch das Lied an und streicht auf eurem Blatt die Wörter durch, wenn ihr sie hört.*



Sportarten/Hobbies

Aufgabe 1: *Ordnet den Wörtern die richtigen Bilder zu:*

Rad fahren

Ball spielen

Ski fahren

Schwimmen

surfen

tauchen

Aufgabe 2: *Hört das Lied und streicht die Wörter durch, wenn ihr sie hört.*

Begrüßung und Verabschiedung

Aufgabe 1: Hört euch das Lied an. Welche Wörter hörst du, mit denen man sich **begrüßt** oder **verabschiedet**?

Aufgabe 2: Überlegt euch in Kleingruppen eine kurze Szene, in der ihr folgende Wörter/Sätze verwendet:

Hallo – Guten Tag – Wie geht es dir? – Schön, dich zu sehen! – Tschüss
– Auf Wiedersehen
Spielt eure Szenen in der Klasse vor.

Sport/Hobbies

Aufgabe 1: Hört euch das Lied an. Kreuzt an: Welche Sportaktivitäten hörst du im Lied?

- | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Rad fahren | <input type="checkbox"/> Ball spielen | <input type="checkbox"/> Ski fahren |
| <input type="checkbox"/> Schwimmen | <input type="checkbox"/> surfen | <input type="checkbox"/> tauchen |

Aufgabe 2: Legt gemeinsam für die Sportarten Bewegungen/Gesten fest. Hört das Lied dann noch einmal und macht die Bewegungen/Gesten an den entsprechenden Stellen.

Aufgabe 3: Schreibt eine kurze Vorstellung von euch:

Beispiel: Ich heiße... und ich fahre gerne Rad, ich spiele gerne Fußball und ich höre gerne Musik.

Aufgabe 4: Stellt euch – oder einen Klassenkameraden – auf Deutsch in der Klasse vor.

Präpositionen

Aufgabe 1: Hört euch das Lied an. Welche Landschaften hörst du im Lied? Unterstreicht sie.

Park	Strand
Berg	See
Meer	Schnee

Aufgabe 2: Ergänzt die passenden Artikel. Wenn ihr unsicher seid, schaut im Lexikon nach.

_____ Park	_____ Strand
_____ Berg	_____ See
_____ Meer	_____ Schnee

Aufgabe 3: Welche Präpositionen hört ihr im Lied? Ergänzt. Ihr könnt das Lied auch mehrmals hören.

_____ Park	_____ Meer
_____ dem Rad	_____ dem Eis
_____ dem Berg	_____ der Hand
_____ Schnee	_____ Meer

Aufgabe 4: Bildet 4er-Gruppen. Wählt einen der Sätze aus und stellt ihn pantomimisch oder als Standbild dar – die Klasse rät, welcher Satz es ist.

Wir sind im Park	Wir sind auf dem hohen Berg	Wir surfen über's Meer	Wir fahren an den Strand
---------------------	-----------------------------------	---------------------------	--------------------------------

Adjektive

Aufgabe: Ergänzt in Partnerarbeit so viele Adjektive, wie euch einfallen. Vergleicht anschließend in der Klasse.

Der Park ist schön, grün, groß_____

Der Berg ist_____

Der Schnee ist_____

Das Meer ist_____

Aufgabe: Hört euch das Lied an. Welche Adjektive hört ihr?

Aufgabe: Suche dir eine Landschaft mit deinen Lieblingsadjektiven aus.

a) Male sie! Vielleicht fallen dir beim Malen noch mehr Adjektive ein.

Dann schreibe sie einfach mit auf dein Bild.

ODER

b) Verfasse ein Elfchen zu deiner Lieblingslandschaft und gestalte das Blatt farbig.

Macht anschließend einen Klassenspaziergang und schaut euch die Bilder/Elfchen der anderen an. Lest die Elfchen laut vor.

Aufgabe: Ergänzt die Tabelle: Wie heißt das Gegenteil? Welche Adjektive fallen euch noch ein?

hoch	tief
schön	---
weiß	---
gut	---
---	---
---	---
---	---

Substantive finden

Im Deutschen werden alle Wörter groß geschrieben, die am Satzanfang stehen, aber auch alle Substantive.

Aufgabe: Unterstreicht im Liedtext alle Substantive rot.

Aufgabe: Schreibt alle Substantive dann noch einmal in alphabetischer Reihenfolge auf - und denkt an den großen Anfangsbuchstaben!

„HALLO, GUTEN TAG!“



Strophe 1

Im Park - wir sind im Park.
Mit dem Rad - wir fahren Rad.
Und dem Ball - wir spielen Ball.
Das macht Spaß,
1,2,3,4!

Refrain

Hallo, guten Tag,
wie geht es dir?
Schön, dich zu sehen,
lass uns was unternehmen!

Strophe 2

Auf dem Berg - auf dem hohen Berg.
Im Schnee - im weißen Schnee.
Mit den Ski - wir fahren Ski.
Aus der Bahn,
1,2,3,4!

Refrain

Hallo, guten Tag,
wie geht es dir?
Schön, dich zu sehen,
Lass uns was unternehmen!

Strophe 3

Hör mal her!
Wir fahren ans Meer.
An den Strand,
mit dem Eis in der Hand.
Wir wollen schwimmen - hin und her.
Wir wollen surfen - übers Meer.
Wir wollen tauchen - tief und hoch.
Jetzt geht's los,
1,2,3,4!

Refrain

Hallo, guten Tag,
wie geht es dir?
Ja, das war schön!
Und Tschüss, auf Wiedersehen!



Text und Musik von
Verena Roth
und **Florian Erlbeck**



WIMMELBILD “WIESO, WESHALB, WARUM?” in Kombination mit dem DaF-Song „Hallo, Guten Tag!“

Das Wimmelbild dient zusammen mit dem Musik-Video der Berliner Band „Die Muckemacher“ zur Lösung von acht Rätselaufgaben, die den Schüler*innen einen umfangreichen Einblick in die deutsche Sprache geben.

Das Wimmelbild können Sie mitsamt den Rätselaufgaben [hier](#) herunterladen oder online bestellen unter www.goethe.de/pervoi



BESTELLFORMULAR



WIMMELBILD

WIMMELBILD LEITFADEN FÜR LEHRKRÄFTE

Aufgabe 1

Die Schüler*innen erkennen das Wort „Wiedersehen“ als Abschiedsformel. Als Hilfestellung steht ihnen der Untertitel am Ende des Liedes zur Verfügung.

ZIELE

Die Schüler*innen erkennen das Wort „Wiedersehen“ als Abschiedsformel und das Wort „Willkommen“ als Begrüßung.
Sie übersetzen das Wort „Schloss“ in die Muttersprache.

Lösungswort: Wiedersehen

Lösungsbalken: Buchstabe „W“ der entsprechenden Farbe zuordnen

Aufgabe 2 IN MONTAGNA

Die Schüler*innen suchen den Fehler auf dem Wimmelbild. Dieser Fehler ist kein offensichtlicher Fehler, sondern bezieht sich auf eine inhaltliche Unkorrektheit.

ZIELE

Die Schüler*innen übersetzen „Tannenbaum“ - „Schneemann“ - „Braunbär“ in die Muttersprache und erkennen das Wort „Braunbär“ als Lösungswort, da die Braunbären Winterschlaf halten und somit auf einer Winterlandschaft nicht vorzufinden sind.

Lösungswort: Braunbär

Lösungsbalken: Buchstaben „B,R“ der entsprechenden Farbe zuordnen

Aufgabe 3 IN MONTAGNA

Die Schüler*innen erhalten die Aufgabe, im Video das entsprechende Adjektiv zum Wort „Berg“ zu suchen.

ZIELE

Die Schüler*innen übersetzen „hohen“, „weißen“, „schnellen“ in die Muttersprache und finden im Video das Adjektiv „hohen“.

Lösungswort: hohen

Lösungsbalken: Buchstaben „H, E“ der entsprechenden Farbe zuordnen

Aufgabe 4 IN MONTAGNA

Die Schüler*innen zählen die Vokale in den Lösungswörtern.

ZIELE

Die Schüler*innen übersetzen „Schlitten“, „Skateboard“ in die Muttersprache und zählen im Wort „Ski“ einen Vokal.

Lösungswort: Ski

Lösungsbalken: Buchstaben „I“ der entsprechenden Farbe zuordnen

Aufgabe 5 AL MARE

Die Schüler*innen lesen sich die Verben durch und übersetzen sie, eventuell mit Hilfe eines Wörterbuches oder einer Hilfestellung, welche an der Wand hängt. Anschließend suchen sie das Lösungsort entsprechend der Aufgabenstellung.

ZIELE

Die Schüler*innen übersetzen „sehen“, „schwimmen“, „schlafen“ in die Muttersprache und erkennen die Tätigkeit „schwimmen“ als die Tätigkeit, welche sich bei schönem Wetter im See oder im Meer anbietet.

Lösungswort: schwimmen

Lösungsbalken: Buchstabe „M“ der entsprechenden Farbe zuordnen

Aufgabe 6 AL PARCO

Die Schüler*innen erhalten die Aufgabe, die Übersetzung für das Wort „divertimento“ zu suchen. Das Lösungswort kommt auch im Video „Hallo, guten Tag“ vor.

ZIELE

Die Schüler*innen übersetzen „Park“, „Spaß“, „Buch“ in die Muttersprache, und erkennen „Spaß“ als Lösungswort, da dort ein Buchstabe vorkommt, welcher im italienischen Alphabet nicht vorkommt.

Lösungswort: Spaß

Lösungsbalken: Buchstabe „S“ der entsprechenden Farbe zuordnen

Aufgabe 7 AL MARE

Die Schüler*innen suchen auf dem Bild ein Spielgerät mit 4 Reifen.

ZIELE

Die Schüler*innen übersetzen „Auto“, „Schiff“, „Fahrrad“ in die Muttersprache und erkennen das Wort „Auto“ als Lösungswort, da es ein Spielgerät mit 4 Reifen ist.

Lösungswort: Auto

Lösungsbalken: Buchstaben „U,O“ der entsprechenden Farbe zuordnen

Aufgabe 8 AL PARCO

Die Schüler*innen haben die Aufgabe das Spielgerät, welches in der Szene im Park vorkommt, zu suchen.

Ein Hinweis auf das Spielgerät ist die Ähnlichkeit des Wortes in der Fremd- und Muttersprache.

ZIELE

Die Schüler*innen übersetzen „Roller“, „Trampolin“, „Ball“ in die Muttersprache und finden den Ball im Musikvideo, bzw. erkennen dies als Lösungswort, da es sowohl in der deutschen als auch in der italienischen Sprache ähnlich klingt.

Lösungswort: Ball

Lösungsbalken: Buchstaben „A,L“ der entsprechenden Farbe zuordnen.

LÖSUNGSWÖRTER

ZIELE

Die Schüler*innen übersetzen „Wieso“, „Weshalb“, „Warum“ in die Muttersprache und erkennen, dass alle drei Wörter dieselbe Bedeutung haben.

Lösungswörter Wieso? Weshalb? Warum?

Im Anschluss an das Wimmelbild und die Rätselseite - und als Antwort auf die Lösungswörter - empfiehlt es sich, mit den Schüler*innen das Video [Il tedesco perchè?](#) Darin erzählen Giulia, Valentino, Lorenzo und Matilde von der IIS Scarcerle in Padua von ihren Erfahrungen, die sie mit der deutschen Sprache gemacht haben, und warum sie sich für diese Sprache begeistern. Ihre Beweggründe sind sehr unterschiedlich und persönlich, aber der gemeinsame Nenner ist, dass sie gerne Deutsch lernen und hoffentlich nie damit aufhören werden!

Ergänzend kann nach der Schnupperstunde die Informationsbroschüre [Il tedesco. Investi sul futuro](#) verteilt werden. Sowohl das Video als auch die Broschüre sind in italienischer Sprache.



IL TEDESCO
PERCHÉ?



IL TEDESCO.
INVESTI SUL FUTURO

„HALLO, GUTEN TAG!“

1

Alla fine della canzone *Hallo, guten Tag!* la cantante si congeda con le due parole di saluto comunemente usate, cioè:
Und Tschüss, auf ...

W	I	L	L	K	O	M	M	E	N	
W	I	E	D	E	R	S	E	H	E	N
S	C	H	L	O	S	S				

2

In montagna

In quest'immagine si nasconde un errore. Sai riconoscerlo e, soprattutto, dire perché si tratta di un errore?

T	A	N	N	E	N	B	A	U	M
S	C	H	N	E	E	M	A	N	N
B	R	A	U	N	B	Ä	R		

3

Come anche nella lingua italiana gli aggettivi descrivono le cose: nella canzone si parla di "einem... Berg".

H	O	H	E	N				
W	E	I	ß	E	N			
S	C	H	N	E	L	L	E	N

4

I bambini si stanno visibilmente divertendo con la loro attrezzatura sportiva. Quale di queste attrezzature per gli sport invernali ha una sola vocale?

S	C	H	L	I	T	T	E	N	
S	K	A	T	E	B	O	A	R	D
S	K	I							

5

Al mare

Il Lago di Costanza è un bellissimo lago nel sud della Germania. Sia al lago che al mare quando il tempo è bello si può svolgere una delle seguenti attività. Quale?

S	E	H	E	N				
S	C	H	W	I	M	M	E	N
S	C	H	L	A	F	E	N	

6

Nell'immagine trovi un oggetto giocattolo con quattro ruote. Qual è?

A	U	T	O			
S	C	H	I	F	F	
F	A	H	R	R	A	D

7

Al parco

Ti piace giocare al parco con i tuoi amici? Nella lingua tedesca esiste un termine meraviglioso per il concetto di "divertimento". Il termine contiene addirittura una lettera che non esiste nell'alfabeto italiano. Questa parola la trovi anche nel video di *Hallo, guten Tag!*.

P	A	R	K
S	P	A	ß
B	U	C	H

8

Con quale dei seguenti giochi si divertono al parco nel video di *Hallo, guten Tag!*? Come puoi notare ci sono parecchie parole che in tedesco e in italiano hanno un suono simile.

R	O	L	L	E	R			
T	R	A	M	P	O	L	I	N
B	A	L	L					

SOLUZIONE:



Die Aktivitäten rund um den DaF-Song „Hallo, Guten Tag“ finden die Schüler*innen auch online als Webspiel unter [Tedesco per gioco](#). Das Webspiel bietet Übungen und Hörproben, damit sie die deutsche Sprache auch zu Hause ausprobieren können.

Wir empfehlen die Ansicht auf einem PC.



SPIELE FÜR SCHNUPPERSTUNDEN UND OPEN DAYS

Kurz, einfach und elementar - das sind die Kriterien für die Spiele auf den folgenden Seiten. Die Spiele dauern meist weniger als 15 Minuten, sind schnell und einfach vorbereitet und bringen Schüler*innen ohne Vorkenntnisse elementare Redemittel und Wortfelder näher.

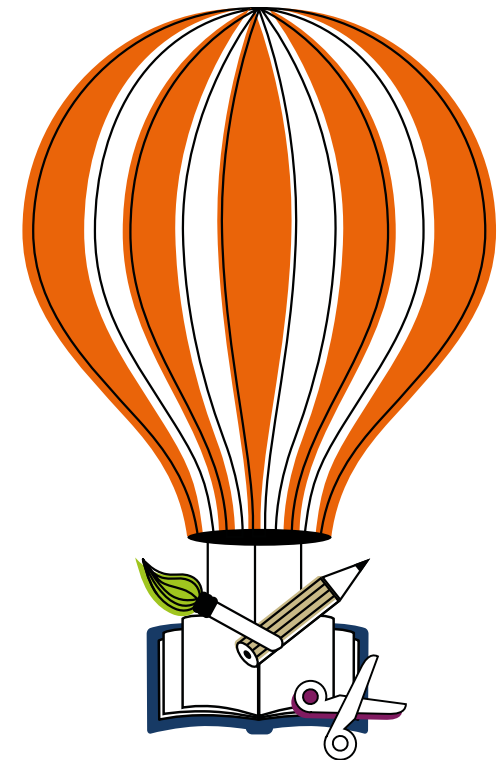
Die Schüler*innen lernen

- sich zu begrüßen und sich mit ihrem Namen vorzustellen
- ohne vorher Deutsch gelernt zu haben, die Zutaten eines Obstsalats zu verstehen
- von 1-12 zu zählen
- die wichtigsten Farben zu benennen

Die Spiele eignen sich nicht nur für Schnupperstunden oder Open Days, sondern auch als Energizer zwischendurch für Gruppen mit Vorkenntnissen, um Themen zu wiederholen und zu festigen. Darüber hinaus können sie aber auch einfach nur als Anregung dienen und nach Belieben verändert und an die jeweilige Zielgruppe angepasst werden.

HINWEIS ZUR SPRACHE WÄHREND DER STUNDE

Wie viel Deutsch in der Schnupperstunde gesprochen wird, hängt von den Vorkenntnissen der Schüler ab. Auf jeden Fall sollten alle Begriffe einmal von der Lehrkraft auf Deutsch ausgesprochen werden, ggf. ist eine Wiederholung der Begriffe durch die Schüler*innen möglich.



HALLO, ICH HEISSE...!

Guten Tag!

Ziel des Spiels

Ersten Kontakt mit Schüler*innen herstellen. Sich begrüßen, sich mit Namen vorstellen, sich verabschieden.

Geeignet als

Einstiegsaktivität, Kennenlernspiel

Dauer

abhängig von Gruppengröße, 10-15 Minuten

Material

Haftnotizzettel in der Anzahl der Schüler*innen, Liste mit deutschen Vornamen, Marionette oder Handpuppe (oder auch ein Plüschtier), weicher Ball oder zusammengeknötetes Tuch

Vorbereitung

Namensschilder vorbereiten: auf die Haftnotizzettel je einen deutschen Vornamen schreiben

Gruppengröße

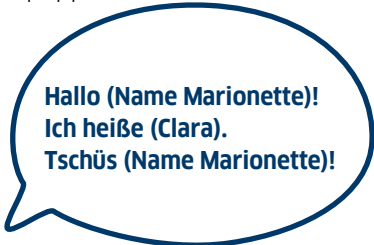
mindestens 2

Spielanleitung

- **Die Lehrkraft** begrüßt die Schüler*innen persönlich mit Handschlag und sagt: „Guten Tag!“.
- **Auftritt / Begrüßung Handpuppe:** Die Lehrkraft spricht sie mit Namen an: „Hallo (Name)!“ Die Marionette begrüßt die Schüler*innen und diese antworten: „Hallo (Name)!“
- **Die Lehrkraft** stellt sich vor: „Mein Name ist ...“ Jede*r Schüler*in erhält ein Namensschild mit dem neuen, deutschen Vornamen. Die Lehrkraft ruft alle auf, damit sich die Schüler*innen an die korrekte Aussprache des eigenen deutschen Vornamens gewöhnen.
- **Im Kreis:** Die Lehrkraft wirft einen weichen Ball zu einem/einer Schüler*in und fragt „Wie heißt du?“. Der/die Schüler*in antwortet mit dem deutschen Vornamen. Dann wirft er/sie den Ball der nächsten Person zu und fragt nach dem Namen. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis sich alle die Frage und die Antwort gemerkt haben.
- **Verabschiedung:** Die Handpuppe sagt „Tschüss Kinder“, winkt und verlässt (kurz) den Raum. Die Lehrkraft kann auf das DaF-Lied „Hallo, Guten Tag!“ verweisen, wenn es vorher besprochen wurde. Die Lehrkraft sagt „Auf Wiedersehen!“, winkt und verlässt (kurz) den Raum. Mini-Dialoge: Die Schüler*innen präsentieren einen Dialog mit der Handpuppe.
Beispiel:



Hallo!
Wie heißt du?
Tschüs (Clara)!



Hallo (Name Marionette)!
Ich heiße (Clara).
Tschüs (Name Marionette)!

ICH VERSTEHE SCHON DEUTSCH!

Obstsalat

Ziel des Spiels Internationale Wörter kennen lernen, mit „Ja“ und „Nein“ antworten

Geeignet als Wortschatzeinführung

Dauer 10 Minuten

Material Kopiervorlage „Obstsalat“ (siehe Anhang), Papier, Farbstifte, Schere, Klebstoff – falls vorhanden: Bildmaterial o. ä. mit Früchten und Gemüse ODER echtes Obst und Gemüse

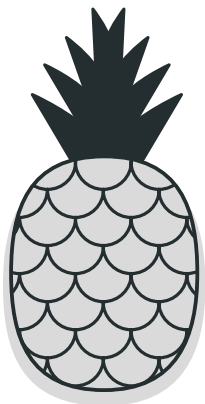
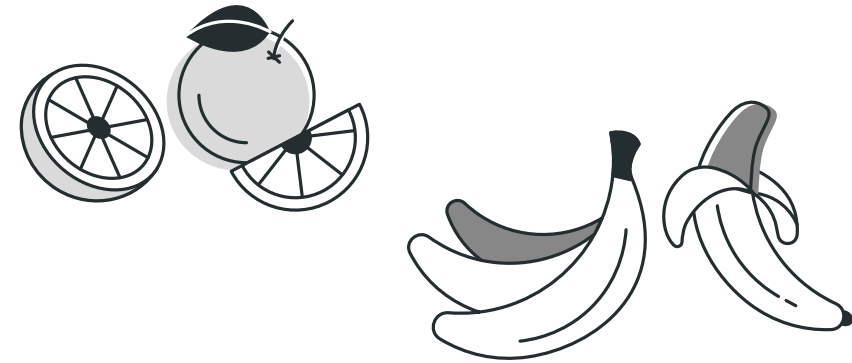
Vorbereitung -

Gruppengröße mindestens 2

Spielanleitung Die Lehrkraft erklärt, dass die Schüler*innen schon viele deutsche Wörter verstehen können, ohne jemals Deutsch gelernt zu haben. Die Lehrkraft führt die Wörter „ja“ und „nein“ ein. Dazu macht sie die typische Kopfbewegung und lässt sie von allen wiederholen. Die Lehrkraft fragt die Gruppe, ob sie Obstsalat mögen und erklärt, dass viele deutsche Kinder diesen Nachtisch mögen und ihn oft selbst zubereiten.

Die Lehrkraft bittet die Schüler*innen um Hilfe bei der Auswahl der Zutaten für den Obstsalat. Die Lehrkraft nennt sowohl Früchte als auch Gemüse und die Schüler*innen sollen mit „Ja“ oder „Nein“ antworten (eventuell verwendet die Lehrkraft Bildmaterial). Beispiel: „Bananen?“ - „Ja!“ - „Tomaten?“ - „Nein!“.

Die Lehrkraft verteilt die Kopiervorlage und bittet die Schüler*innen, die Schüssel auf ein leeres Blatt Papier zu kleben. Die Schüler*innen stellen individuell ihren eigenen Obstsalat zusammen, indem sie die ausgewählten Früchte anmalen, ausschneiden und in die Schüssel kleben. Das Gemüse wird ebenfalls ausgeschnitten, benannt und auf die Rückseite des Blattes geklebt.



ZAHLEN

Bingo - Hören und zählen - Kopfrechnen

Ziel der Spiele

Zahlen 1-12 lernen

Geeignet als

Einführung und Festigung der Zahlen von 1-12. Nach der Festigung können die Spiele als Energizer eingesetzt werden.

Dauer

10 Minuten

Material

Papier, Stift, eventuell Kärtchen, auf denen die Zahlen von 1-12 einzeln stehen (Bingo) / 2 Würfel pro Paar (Kopfrechnen).

Vorbereitung

-

Gruppengröße

mindestens 2

Spielanleitung

Einführung: Die Lehrkraft stellt die Zahlen von 1-12 vor. Tipp: Im Internet gibt es kurze und passende Videos dazu.

Bingo: Jede/r Schüler*in wählt 3 Zahlen zwischen 1-12 aus und schreibt sie in eine Reihe. Die Lehrkraft liest die Zahlen in willkürlicher Reihenfolge vor. Wenn ein/e Schüler*in eine Zahl hört, die er/sie aufgeschrieben hat, darf er/sie durchstreichen. Wer als Erstes alle 3 Zahlen durchgestrichen hat, ruft „Bingo“ und hat gewonnen.

Hören und zählen: Die ganze Gruppe zählt von 1 bis 12, aber es darf immer nur ein/e Schüler*in sprechen.

Irgendjemand beginnt und sagt „eins“, dann – ohne Absprache – sagt jemand anderes „zwei“ usw. Wenn zwei oder mehrere Personen gleichzeitig das Wort ergreifen, muss man wieder von vorne beginnen.

Kopfrechnen: Ein Würfelspiel. Die Lehrkraft schreibt folgende Formel an die Tafel: „... plus ... ist ...“. Die Gruppe findet sich in Paaren zusammen, A würfelt und sagt z.B. „drei plus vier“ und B sagt: „Ist sieben.“ Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Die Anzahl der Durchläufe kann vorher festgelegt werden und das Paar oder die Paare mit den meisten richtigen Antworten gewinnt.

ZAHLEN

Himmel und Hölle

Ziel des Spiels Zahlen 1-12 lernen

Geeignet als Einführung und Festigung der Zahlen von 1-12. Nach der Festigung kann das Spiel als Energizer eingesetzt werden

Dauer 15 Minuten

Material Papier, Stifte

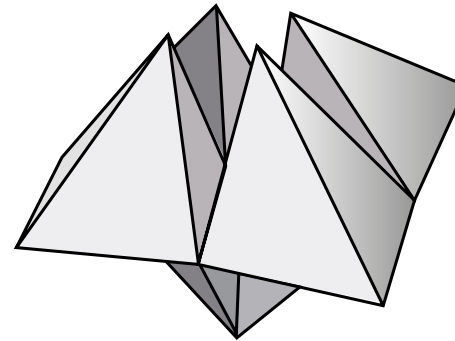
Vorbereitung -

Gruppengröße mindestens 2

Spielanleitung **Einführung** Die Lehrkraft stellt die Zahlen von 1-12 vor. Tipp: Im Internet finden sich kurze und passende Videos.

Zuerst muss man dieses Spiel basteln.

Tipp: Im Internet gibt es Anleitungsvideos für „Himmel und Hölle“ oder Beschreibungen.



Wenn das Spiel fertig gebastelt ist, schreibt man die Zahlen 1-4 auf die sichtbaren Seiten außen. Auf die sichtbaren Seiten innen schreibt man die Zahlen 5-12. Auf die verdeckten Seiten kann man kurze Sätze schreiben oder Emojis malen. Man spielt zu zweit. **A** beginnt, sagt eine Zahl zwischen 1 und 4, **B** bewegt das Spiel so oft wie vorgeben, dann sagt **A** eine Zahl zwischen 8-12, **B** bewegt das Spiel und zum Schluss nennt **A** eine der Zahlen, die er/sie sieht und der Satz auf der verdeckten Seite wird von **B** vorgelesen.

FARBEN

Der Farbenchor – Wer trägt rot?

Ziel der Spiele

Die Farben kennen lernen

Geeignet als

Wortschatzeinführung und -wiederholung. Nach der Festigung können die Spiele als Energizer eingesetzt werden

Dauer

10 Minuten

Material

Karten oder andere Objekte (Tücher, Servietten, Bälle...) in den Farben: rot, blau, gelb, grün, (orange, violett, beige, rosa)

Vorbereitung

-

Gruppengröße

mindestens 8

Spielanleitung

Einführung Die Lehrkraft zeigt den Schüler*innen die farbigen Karten (zunächst nur rot, blau, gelb und grün) und sagt dazu auf Deutsch die Farbe. Jede*r Schüler*in versucht, sich mindestens eine Farbe zu merken. Die Lehrkraft wiederholt die Farben mehrmals und zeigt dabei auf die entsprechende Farbkarte, damit sich die Schüler*innen an die Aussprache gewöhnen. Danach nennen die Schüler*innen alle Farben, die sie sich gemerkt haben. Anschließend können die restlichen Farben eingeführt werden. Zur Festigung können weitere Methoden eingesetzt werden: auf Gegenstände im Klassenzimmer zeigen, zu jeder Farbe eine Geste erfinden und zu einer kleinen Choreographie verbinden etc.

Der Farbenchor Schüler*innen in Kleingruppen aufteilen: Jede Gruppe ist Teil eines Chores. Die Lehrkraft ist der/die Dirigent*in. Jede Gruppe erhält eine Farbe (evtl. in Form einer Karte/eines Tuches/eines anderen Gegenstandes). Wenn der Dirigent auf eine Gruppe zeigt, müssen alle Gruppenmitglieder „ihre“ Farbe laut sagen oder singen. Um das „Lied“ lebendiger zu gestalten, kann eine Gruppe auch mehrmals hintereinander aufgerufen werden, z.B: „grün, blau, blau, gelb, grün, rot, rot“.

Wer trägt rot? Die Lehrkraft führt weitere Farben ein, die leicht verständlich sind (z.B. orange, violett, beige, rosa).

Die Schüler*innen betrachten im Kreis ihre Kleidungsstücke und deren Farben. Dann nennt die Lehrkraft eine Farbe und alle, die diese Farbe tragen, müssen in die Mitte des Kreises springen. Wer etwas falsch macht, muss eine Runde aussetzen (sich hinsetzen).

SINGEND DIE DEUTSCHE AUSSPRACHE ÜBEN!

Aussprachetraining (A1/A2) mit Mario Carlucci und 'Die Muckemacher' aus Berlin: Wenn Ihre Schüler*innen glauben, Deutsch sei eine unaussprechliche Sprache, dann haben sie Mario noch nicht getroffen. Mit seiner Freundlichkeit und seinem Enthusiasmus wird er für sie viele Geheimnisse der deutschen Aussprache lüften und mit Musik wird das viel leichter sein als gedacht!

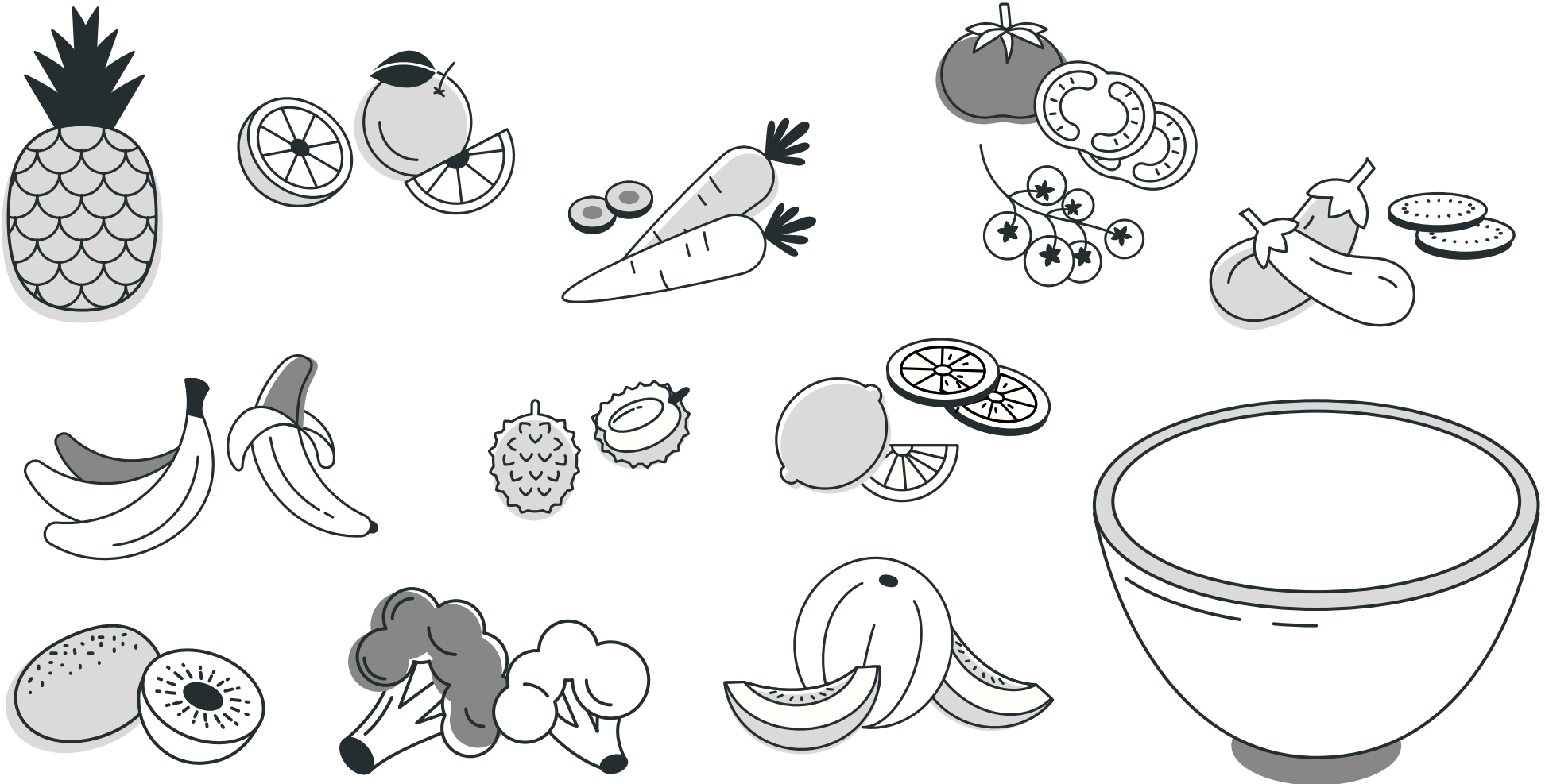
In 12 kurzen und sympathischen YouTube-Videos gibt er hilfreiche Tipps und lädt in Kombination mit den Liedern der Band "Die Muckemacher" zum Mitmachen und Mitsingen ein. Das dazugehörige didaktische Begleitmaterial und die Liedtexte finden Sie auf unserer Webseite unter www.goethe.de/italia/tutorial sowie unter jedem YouTube-Video in den Kommentaren.

www.youtube.com/@GoetheInstitutItalien



ANHANG

Schneide das Obst für deinen Obstsalat aus und klebe es in die Schüssel!



ANHANG

Wörter, die in „Hallo, Guten Tag!“ vorkommen, und dazu passende Bewegungen, um sie zu tanzen:

STROPHE 1



Ball spielen

Mit der Hand einen imaginären Ball dribbeln



Rad fahren

auf einem Bein stehen und mit dem anderen so tun als würde man die Pedale eines Fahrrads treten



Spaß haben

Arme nach oben strecken



REFRAIN

1,2,3,4

mit der Hand abzählen



Hallo

Hand schütteln



Guten Tag

imaginären Hut absetzen



Lass uns was unternehmen

sich an der Hand nehmen und weglaufen

STROPHE 2



Berg

Hand an die Stirn und nach oben schauen



Ski fahren

mit beiden Händen neben dem Körper imaginäre Skistöcke von vorne nach hinten ziehen



Aus der Bahn!

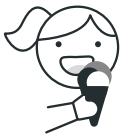
mit den Händen Platz machen, jemanden aus dem Weg winken

STROPHE 3**Hör mal her!**

Hand hinter's Ohr

**Meer**

Wellenbewegung mit dem Arm machen

**Eis essen**

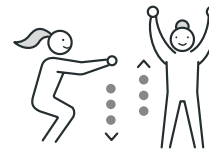
so tun, als hätte man eine Eiswaffel in der Hand und würde von dieser ablecken

**schwimmen**

mit den Armen eine Schwimmbewegung/einen Schwimmzug machen

**tauchen**

mit der einen Hand die Nase zuhalten, den anderen Arm nach oben ausstrecken

**Tief und hoch**

mit dem Arm erst nach oben, dann nach unten deuten oder in die Knie gehen und sich anschließend strecken

**Tschüss**

winken

Originalversion

„STEIGT EIN“

Projekt:

Margret Sprenger, Susanne Sternberg

Illustrationen: **Laurent Lé, CRDP Lorraine**

© Goethe-Institut Frankreich (2010)

STEIG EIN! 1

überarbeitete und erweiterte Auflage 2023

© GOETHE-INSTITUT MAILAND

Via San Paolo 10

20121 Milano

www.goethe.de/italia

Autorinnen:

Iris Ellenrieder, Christina Gentzik, Margret Sprenger, Anita Raffener, Susanne Sternberg, Alisa Tellmann

Didaktische Beratung und Lektorat:

Alisa Tellmann

Projekt und Redaktion:

Anna Maria Baldermann, Adrian Lewerken

Illustrationen Spiele (Kapitel 4): **Laurent Lé, CRDP Lorraine**

Illustrationen Wimmelbild (Kapitel 3): **Ronja Fischer** www.ronjafischer.portfolio.site

Illustrationen Webspiel (Kapitel 3): **BEBUNG** www.bebung.it

Musikalische Umsetzung:

Muckemacher www.muckemacher.de

Satz und Layout:

Studio Eikon www.studioeikon.com