** **

**Anregungen für die Gestaltung des DaZ-Unterrichts**

Zusammengestellt von Michaela Bielohuby, PH Burgenland

(S= Schüler/in; Sus=Schüler/innen)

**Bewegte Namen** Sitzkreis: S1 sagt seinen Namen und macht eine Bewegung dazu. S2 wiederholt das und zeigt selbst eine Bewegung zu seinem Namen usw. Wiederholung: L zeigt auf K, andere zeigen Bewegung und Namen.

**Buch herstellen** Zu diversen Themen Zeichnungen / ausgeschnittene Bilder auf zugeschnittene Kärtchen kleben und Wörter /Sätze dazu schreiben (lassen), zu Buch binden oder falten (Das bin ich / Tierbuch / Obst – Gemüsebuch)

**Collagen** Zu verschiedenen Themen Plakate gestalten (mit: Zeichnungen, Fotos, Bilder aus Zeitschriften, Faltarbeiten, Textilien, Gegenstände… speziell zu einer bestimmten Farbe), nach Können beschriften (Tier im Zoo / am Bauernhof / meine Lieblingsfarbe / Was ich mag oder nicht mag)

**Der stumme Tag** Sitzkreis – Sus sagen der Reihe nach die Tage der Woche. 1 Tag ist „stumm“, darf also nicht genannt werden (Montag, Dienstag, \_\_\_\_\_\_, Donnerstag, …). Wer sich irrt, gibt ein Pfand her. Variation: 2 stumme Tage / mit Zahlen.

**Diktat-Fangen** Sus gehen / laufen im Raum. Auf Signal fängt eine genannte Gruppe (nur die Mädchen / alle mit einem blauen Kleidungsstück usw.) alle anderen Sus. Wer gefangen ist, sitzt am Boden. Wenn alle sitzen, beginnt das Spiel von vorne.

**Dingsda** S beschreibt Gegenstand aus einer vorgegebenen Menge, ohne ihn zu nennen. Andere müssen ihn erraten. Variation: „Ich seh, ich seh, was du nicht siehst (und das den Begleiter „der“.

**Eckenlauf** In jeder Ecke steht eine Sus-Gruppe. Jede Gruppe hat einen Begriff zugeordnet. L ruft 2 Begriffe. 2 Gruppen tauschen Platz, etc.

**Farbwürfelpspiel** Sitzkreis. Sus würfeln mit Farbwürfel. Sus suchen farblich passenden Gegenstand und holen ihn. Wiederholt sich die Farbe, wird der vorhandene Gegenstand zurückgebracht und ein neuer geholt. Variation: Formen / Zahlen

**Gemeinsame Sätze** Sitzkreis. Sus bilden gemeinsam Sätze nach Schema (S/P/Ortserg.): S1: Der Mann S2: geht S3: auf der Straße.

**Geschichtenbuch** Jeden Tag zeichnet ein S etwas zu einem (aktuellen) Thema und beschriftet es mit Hilfe des/der L. Den anderen Sus vorstellen / vorlesen. Zu einem Buch binden. Variation: Geschichten mit Muttersprachen-L übertragen.

**Geschichtenlauf** Sitzkreis. Sus zählen bis 4 durch. L erzählt Geschichte, in der immer wieder Zahlwörter vorkommen. Sus mit betreffendem Zahlwort laufen um die Wette im Uhrzeigersinn um den Kreis bis zu ihrem Platz. Variation: 4 Wörter aus dem aktuellen Wortschatz.

**Guten-Morgen-Ritual** Täglich durchgeführtes Ritual zum Beginnen des DaZ-Unterrichts:

- Guten-Morgen-Lied / Begrüßung / nach dem Befinden fragen

- Kalender: Tag/Datum/Jahreszeit nennen

**Hör-Station** Auf einem Tonträger werden Anweisungen aufgenommen (Lotto legen / Gegenstände ordnen / Hörverständnisübungen)

Sus können selbstständig üben und mit Kontrollblatt abgleichen.

**Interview** Sus interviewen Partner mit geübtem Satzmuster (Wie heißt du? Wie alt bist du? Magst du Katzen? Isst du gerne Kartoffeln? Spielst du gerne Fußball?) und notieren die Antworten in eine vorbereitete Tabelle.

**Kimspiel** Gegenstände / Bilder zum Thema. Sus prägen sich Ggst. ein und schließen die Augen. L entfernt oder vertauscht Ggst. Sus benennen fehlende Ggst. Variation: Ggst. in einen Tastsack oder unter ein Tuch geben, auf Overhead legen usw.

**Kofferpackspiel** Sitzkreis, Ggst. /Bilder. S1 beginnt: „Ich packe in meinen Koffer ein Buch.“ S2 wiederholt und ergänzt: „Ich packe in meinen Koffer ein Buch und ein T-Shirt“, usw.

**Körperteilediktat** 2 Sus stehen sich gegenüber. L/S nennt Körperteil. Sus berühren einander gegenseitig damit (z.B. Knie an Knie, Ohr an Ohr usw.)

**Laufspiel** Bilder / Gegenstände zu Thema im Raum verteilen. L sagt Satz. Sus laufen zu passendem Bild / Ggst.

**Lebendes Memo-Spiel** 2 Sus gehen hinaus. Je 2 der andern Sus bekommen ein Wortpaar (gleiches Wort, Reim, Gegensatz, EZ-MZ usw.). Sus kommen zurück und berühren 2 Sus, worauf diese ihr Wort nennen. Haben sie 2 Sus mit dem Wortpaar gefunden, haben sie diese Runde „gewonnen“ und kommen nochmals dran.

**Mein rechter Platz i. leer** Sesselkreis. Ein Sessel zu viel. S links davon ruft: „Mein rechter, rechter Platz ist leer, da wünsche ich mir \_\_\_\_ her.“ Variation: Sus stellen am Weg ein Tier oder Gefühl dar.

**Musik-Stopp-Spiel** Musik spielt. Sus gehen durch den Raum. Musik stoppt. Sus begrüßen eine/n S: „Hallo, ich heiße… Wie geht es dir?“ Nächste Runde neue/r S. Variation: Luftballons unterschiedlicher Farben werden von den Sus im Raum bewegt. Musik stoppt: „Mein Luftballon ist rot.“ Variation: Sus bilden Gruppen nach Anzahl/Geschlecht/Farbe der Kleidung usw.

**Nanu** 4 bunte Kartons (A4) / Farbwürfel / ca. 20 kleine Bilder zu Thema. Unter jedem Karton wird ein Bild versteckt. Sus würfeln abwechselnd und müssen zu Farbe das richtige versteckte Bild benennen. Wer es weiß, darf das Bild behalten und ein neues unter den Karton geben.

**Obstsalat** Sesselkreis. Jede/r S wählt eine Obstsorte (ein Kleidungsstück, eine Farbe, …). Ein/e S in der Mitte nennt Obstsorte. Sus mit dieser Obstsorte tauschen Platz. Bei „Obstsalat“ tauschen alle Platz und S in der Mitte sucht sich auch einen Platz. Wer keinen findet, bleibt in der Mitte.

**Personen verändern** Sitzkreis. Sus schauen andere gut an. 2 Sus gehen hinaus, L verändert etwas an einigen Sus. Die beiden Sus kommen wieder herein, sagen, was anders ist.

**Pictionary** S zeichnet Begriff an Tafel, zwei Gruppen raten um die Wette.

**Robotersprache** Wörter werden in Silben zerlegt gesprochen und gegangen wir ein Roboter (Feb-ru-ar).

**Sag´s anders!** Sesselkreis. L sagt Satz und wirft Ball zu S1. S1 wiederholt Satz, wirft Ball weiter usw. Ändert ein S einen Teil im Satz, sucht sich jeder einen neuen Platz.

**Simon says** L oder S gibt Anweisungen: Simon (Murat)…sagt: Sitz auf dem Tisch! Simon (Murat)… sagt: Berühr die Tafel! Eine Anweisung ohne „Simon (Murat…) sagt“ darf nicht ausgeführt werden.

**Stille Post** Sitzkreis. L flüstert S1 Wort (Satz) ins Ohr. S1 flüstert S2 zu usw. Am Schluss soll das richtige Wort wieder beim/bei der L landen.

Variation: Buchstaben//Form/auf Rücken schreiben/malen

**Wer bin ich?** S1 werden die Augen verbunden. S2 stellt sich gegenüber auf. S1 soll durch Ertasten erraten, wer der/die S ist. „Das ist ein Mädchen/Bub. Er/sie heißt…“ Variation: S versteckt sich unter Decke. Sus raten, wer das sein könnte.

**Wie spät ist es, Herr Wolf?** S1 ist der Wolf / andere Sus stehen auf der anderen Seite des Raumes. Sus fragen im Chor: „Wie spät ist es, Herr Wolf?“ Wolf antwortet: „Es ist 5 Uhr.“ Sus dürfen 5 Schritte in seine Richtung gehen. Wenn Wolf antwortet: „Essenszeit“, müssen alle weglaufen. Wer vom Wolf gefangen wird, ist der neue Wolf.

**Wo ist…**? S versteckt einen Gegenstand in der Klasse, andere Sus raten. „Ist der Ball im Kasten?“ / „Ist der Ball unter dem Tisch?“ usw.

**Wollknäuelspiel** Sesselkreis. Sus werfen sich Wollknäuel zu, halten den Faden und sagen etwas zu einem vorgegebenen Thema (z.B. Lieblingsessen, Geschwister…). Netz entsteht. Wolle wird zurückgewickelt und die Aussage desjenigen, an den der Wollknäuel zurückgeht, wird wiederholt.

**Wörter raten** Mithilfe eines Gegenstandes, z.B. eines Stabes, stellt S1 einen Begriff dar, andere müssen raten. Variation: mit Geräusch

**Wörter rufen** 2 Sus gehen hinaus. 2 Gruppen stehen einander gegenüber. Jede Gruppe erhält ein Wort, das sie zusammen rhythmisch ruft (leise üben). Sus kommen herein, beide Gruppen rufen gleichzeitig ihr Wort. 2 Sus müssen Wörter erkennen.

**Zerschneidewörter** Lernwort wird in Raster eingetragen (jeder Laut ein Kästchen). Nachspuren. Kästchen ausschneiden. Mischen. Wieder richtig auflegen. Aufkleben. (Abschreiben).