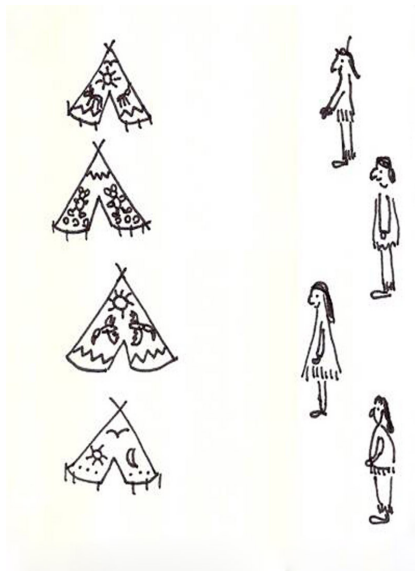

INDIANER

Tipps und Ideen um themenorientierten Lernen



Zielgruppe	Schüler von 9 bis 10 Jahren
Niveaustufe	A1-
Autorinnen	Kuszman Nóra, Némethné Gálvölgyi Mária

A kiadvány KHF/526-5/2009 engedélyszámon 2009. 02. 09. időponttól
tankönyvi engedélyt kapott
Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterv

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinova oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata. A teljes programcsomag elérhető: www.educatio.hu címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Szakmai lektor: dr. Morvai Edit

Idegen nyelvi lektor: Uwe Pohl

Alkotószerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

© Grafika: DIÓ Stúdió

Felelős szerkesztő: Burom Márton

NEM9-10/T3

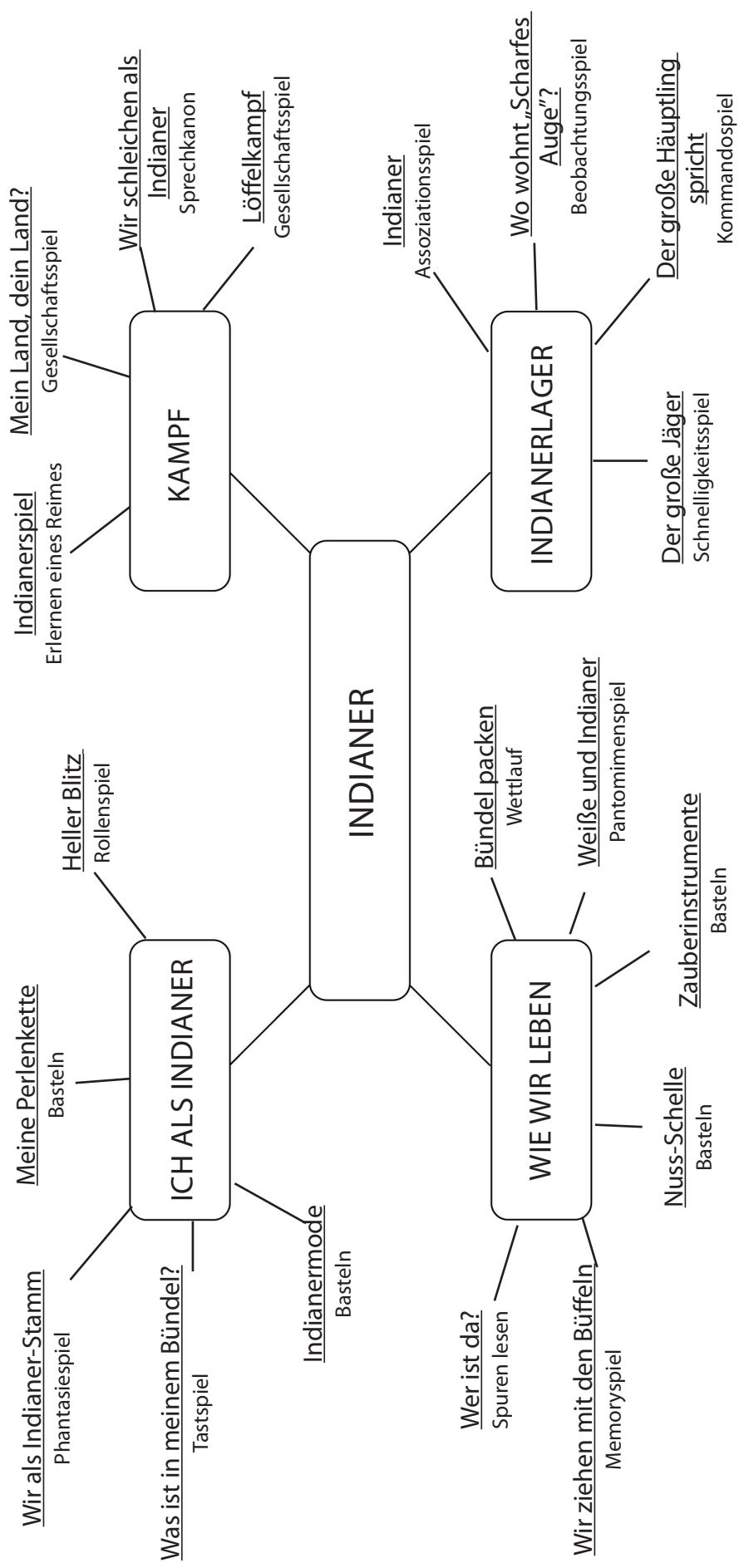
©

Szerzők: Kuzsman Nóra, Némethné Gálvölgyi Mária,
Péter Éva, Sárvári Tünde

Educatio Kht. 2008

Tömeg: 670 g
Terjedelem: 37,35 A/5 ív

A tankönyvvé nyilvánítási eljárásban közreműködő szakértők:
Tantárgy-pedagógiai szakértő: Stecklné Boldizsár Katalin
Tudományos szakmai szakértő: Krix Katalin
Technológiai szakértő: Karácsony Orsolya



NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Indianer – Assoziationspiel
ZEIT	20-25 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einführung und Übung von neuen Wörtern ■ Kreativität ■ Phantasie ■ Konzentration
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	–
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	–
SOZIALFORMEN	Kleingruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	Papier, Bleistifte, Wörterbuch, <u>Lehrerhilfe – Wörter zum Thema Indianer</u>

Beschreibung

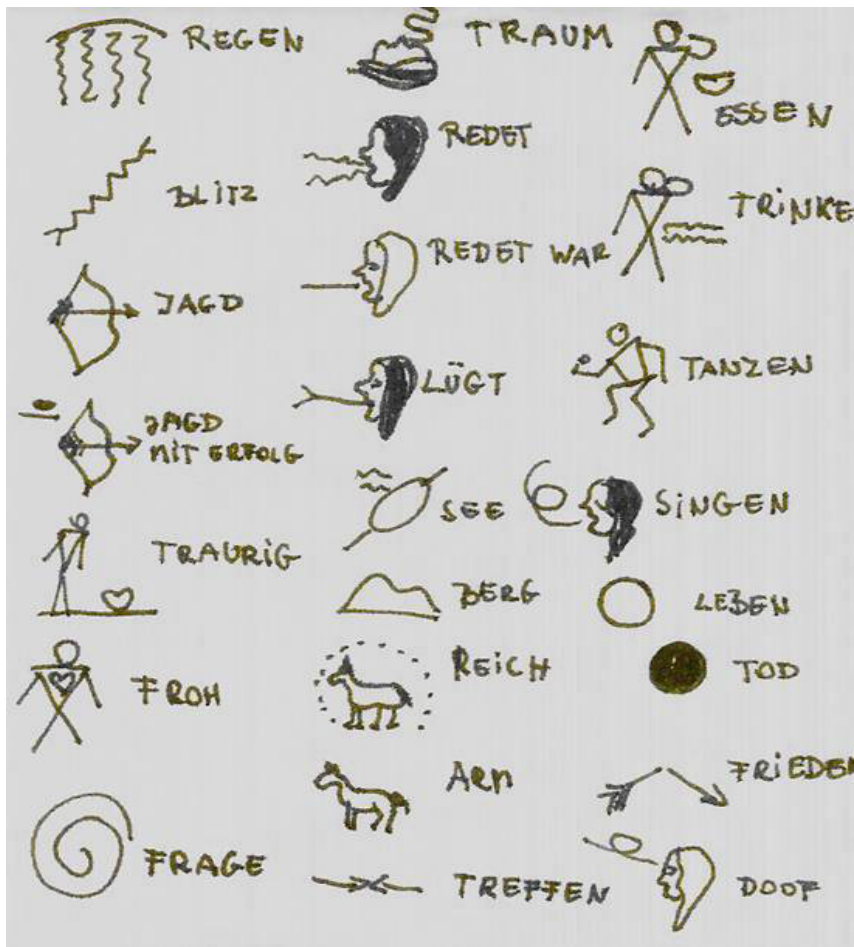
Die Klasse wird in Vierergruppen geteilt. Der L bittet die Gruppen, jeweils eine Liste zur Frage „Was fällt euch zum Thema *Indianer* ein?“ zu erstellen. Dafür wird ein A4-Blatt in der Mitte in Längsrichtung gefaltet. Auf die linke Seite kommen Zeichnungen, auf die rechte die Beschreibungen zu den Zeichnungen.

Z. B. das Bild eines Zelt das Wort: *Zelt*
das Bild eines Pfeils das Wort: *Pfeil*

Unbekannte Wörter können im Wörterbuch nachgeschlagen werden. Nach 10 Minuten werden die Blätter an der Faltnie getrennt und die Seite mit den Zeichnungen mit einer anderen Gruppe getauscht. Die Zeichnungen müssen nun von der anderen Gruppe „erkannt“ werden, und die Sch sollen zu den Zeichnungen die passenden Wörter auf das Papier schreiben. Natürlich können die unbekannt Wörter auch jetzt im Wörterbuch nachgeschlagen werden. Nach weiteren 10 Minuten werden die Ergebnisse mit dem Original verglichen. Die Gruppe gewinnt, die die meisten Bilder gezeichnet hat, und zwar so, dass diese von der anderen Gruppe erkannt und benannt werden konnten.

Während die Gruppen arbeiten, sollte der L Indianer-Musik spielen.

Lehrerhilfe – Wörter zum Thema *Indianer*



NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Der große Häuptling spricht – Kommandospiel
ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	■ Hörverstehen: Anweisungen verstehen und befolgen
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Sport
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Ausrufesätze Kenntnis verschiedener Tätigkeiten wie <i>laufen, sitzen</i> etc.
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	–

Beschreibung

Den Sch werden Befehle erteilt. Sie dürfen sie aber erst ausführen, wenn der Satz mit: *Der große Häuptling sagt ... uff* anfängt. Wird die Bewegung doch ausgeführt, ohne diesen Satzanfang gehört zu haben, muss derjenige, der zu schnell war, entweder ausscheiden oder einen Pfand abgeben.

Z. B.: Der große Häuptling sagt: *Laufen!*

Stehen!

Sitzen!

Der Häuptling sagt

Sitzen!

Hüpfen

Laufen!

Der Häuptling sagt:

Laufen!.....

Weitere Verben: *hocken, essen, liegen, trompeten, Gitarre spielen, trommeln, trinken, schlafen.*

Die Befehle können wiederholt werden.

Falls die Sch die Wörter nicht verstehen, soll der L sie mimen.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Der große Jäger – Schnelligkeitsspiel
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sprechfertigkeit ■ spielen und handeln nach Regeln ■ Sozialkompetenz
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	–
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Tiernamen kennen
SOZIALFORMEN	zwei Gruppen
MATERIALIEN, MEDIEN	Spielkarten mit Tierbildern

Beschreibung

Die Paare sitzen einander in Zweierreihen gegenüber. Die Paare bekommen eine Zahl. Der L steht am Kopf der Reihen. Er ruft eine Zahl und zeigt eine Tierkarte. Das Paar, das die Nummer besitzt, muss aufspringen und die Karte benennen. Wer zuerst die Karte benannt hatte, hat gewonnen. Der jeweiligen Gruppe gehört dann die Beute, und die Gruppe bekommt einen Punkt. Es gewinnt die Gruppe, welche die meisten Punkte hat.

Der L sagt: *Heute gehen wir auf die Jagd! Sucht euch einen Partner!*

Stellt euch paarweise in die Reihe. Ich gebe euch eine Nummer! Merkt sie euch gut, ich sage sie nur einmal. Dreht euch zueinander. In der linken Gruppe sind die Indianer, die Rechten sind die Weibchen. Wir gehen heute auf die Jagd. Ich sage eine Nummer und zeige sogleich ein Tier. Das Paar, das die Nummer hat, muss aufstehen und den Namen des Tieres nennen. Wer zuerst gerufen hat, hatte auch zuerst geschossen und damit das Tier bekommen. Seine Gruppe bekommt damit einen Punkt. Wir werden an der Tafel Striche ziehen, damit wir wissen, wer gewonnen hat.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Wo wohnt „Scharfes Auge“? – Beobachtungsspiel
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ■ Übung des Wortschatzes ■ Leseverstehen ■ Beobachtungsfähigkeit ■ Kreativität
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	–
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Farben, Muster
SOZIALFORMEN	Kleingruppen
MATERIALIEN, MEDIEN	<u>Lehrerhilfe – Zelte</u> : Zelte gemustert und dazu ihre Beschreibung, Indianer aus Papier

Beschreibung

Der L klebt Zelte mit verschiedenen Mustern (aber doch ein wenig ähnlich) an die Tafel (Lehrerhilfe – Zelte). Die Sch werden in Vierergruppen geteilt. Den Gruppen werden Indianer zugeteilt, mit der Beschreibung ihres Zeltes. (Sowohl die Indianer, die Zelte, als auch ihre Beschreibungen müssen vom L wie unten in der Beschreibung vorbereitet werden.)

Motto: Ich finde mein Zelt nicht. Ich weiß nur, es war.....

Der L sagt: Setzt euch in Vierergruppen zusammen. Ihr bekommt einen Indianer und dazu die Beschreibung seines Zeltes. An der Tafel seht ihr die Zelte. Wenn ihr das richtige Zelt gefunden habt, stellt euren Indianer daneben.

Die Sch lesen die Beschreibungen und suchen ihr Zelt.

Wenn alle Gruppen fertig sind, wird die Lösung gemeinsam kontrolliert.

Lehrerhilfe – Zelte



Beschreibungen:

- *Mein Zelt war rot, hatte unten ein Zick-Zack -Muster. Davor standen 2 Rehe. Oben waren eine riesige gelbe Sonne und ein Adler. Der Adler war braun.*
- *Mein Zelt war blau. Unten waren rote Punkte. In der Mitte waren zwei Bären. Oben war ein Zick-Zack-Muster.*
- *Mein Zelt war rot, hatte unten ein Zick-Zack-Muster. In der Mitte flogen zwei Adler. Oben stand eine gelbe Sonne.*
- *Mein Zelt war blau, hatte unten rote Punkte. In der Mitte standen der Mond und die Sonne. Oben flog ein Adler.*

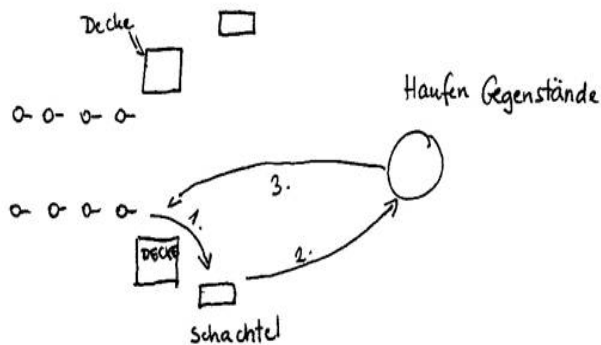
NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Bündel packen – Wettlauf
ZEIT	20 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	■ Übung und Festigung bereits bekannter Wörter
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Sport
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Kenntnis einiger Kleidungsstücke und persönlicher Gegenstände
SOZIALFORMEN	Kleingruppen von 4-6 Personen
MATERIALIEN, MEDIEN	ein großes Tuch (Bündel) je Gruppe, eine größere Menge an Kleidungsstücken und persönlichen Gegenständen (die Zahl der Gegenstände sollte von der Gruppengröße abhängen, bei 4 Sch 4 Gegenstände, bei 5 insgesamt 5 usw., so dass jeder einmal laufen kann), offene Schachteln, Zettel mit Namen der Kleidungsstücke / Gegenstände (zu jedem Kleidungsstück / Gegenstand muss ein Zettel vorhanden sein)

Beschreibung

Die Kleidungsstücke und persönlichen Gegenstände, z. B.: Schuhe, Seil, Hose, Hemd, (Spiel) Tomahawk, (Spiel)Messer, Schüssel (Topf), Holzlöffel, Ledersack, Tuch usw. werden auf einem großen Haufen bereitgelegt. In einem möglichst großen Abstand vom Haufen wird eine Schachtel hingestellt mit Wortkarten zu jedem einzelnen Gegenstand im Haufen. Jede Gruppe bekommt ein großes Tuch. Die Gruppen stehen in gleichem Abstand zum großen Haufen und zur Schachtel bereit.

Auf das Kommando Start muss der Erste jeder Gruppe zur Kärtchenschachtel losrennen. Dort zieht er eine Karte, liest sie (z. B.: Hose), rennt zum Haufen, wählt dort den Gegenstand (Hose) aus, läuft damit zurück zur seiner Gruppe und wirft den Gegenstand (Hose) auf das Tuch. Erst wenn der Gegenstand auf dem Tuch liegt, darf der Nächste losrennen usw.

Kann ein Mitspieler das gelesene Wort keinem Gegenstand zuordnen, kann er sich in seiner Gruppe Übersetzungshilfe holen.



Wenn kein Kleidungsstück / Gegenstand mehr auf dem großen Haufen bereit liegt, ist das Spiel zu Ende. Sieger ist die Gruppe, welche die meisten Kleidungsstücke / Gegenstände auf ihrem Tuch gesammelt hat.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Wer ist da? – Spuren lesen
ZEIT	15 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<input type="checkbox"/> Hörverstehen <input type="checkbox"/> Beobachtungsfähigkeit
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Sachkunde
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Kenntnis der Wörter: <i>Bär, Luchs, Wolf</i>
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	Bilder: <i>Bär, Luchs, Wolf</i> , Winterlandschaft mit Fußspuren auf Packpapier, <u>Lehrerhilfe – Winterlandschaft</u>

Beschreibung

1. Der L kommt in die Klasse, und fragt die Sch: *Wer ist ein guter Indianer? Wer kann gut Spuren lesen?*

Zuerst zeigt der L nur die Spuren, und lässt die Kinder raten. Dann bespricht er mit den Sch.n, welchem Tier welche Spur gehört. Die Bilder der Tiere werden an die Tafel über die Spur geheftet.



2. Der L heftet ein großes Bild an die Tafel (Lehrerhilfe – Winterlandschaft). Auf dem Bild ist eine Winterlandschaft mit Fußspuren zu sehen. Jetzt stellt der L den Sch.n Fragen.



- Wer ist im Busch?* – L zeigt auf die Spuren unter dem Busch.
- Wer ist in der Höhle?* – L zeigt auf die Spuren vor der Höhle.
- Wer frisst Fleisch?* – L zeigt auf den toten Hasen.
- Wer sitzt auf dem Baum?* – L zeigt auf die Spuren unter dem Baum.
- Wer spielt im Schnee?* – L zeigt auf die Spuren in der Mitte des Bildes.
- Wer läuft am Bach?* – L zeigt auf die Spuren, die den Bach entlang führen.
- Wer trinkt?...* – L zeigt auf die Spuren am Bach.

Bei jeder Frage zeigt der L den Ort, welchen er gemeint hatte. Die Sch raten und antworten:

Der Luchs. / Der Luchs ist im Busch.
Der Bär. / Der Bär ist in der Höhle usw.

Variante

Als Wiederholung empfehlen wir: Die Sch bekommen Arbeitsblätter mit einer Winterlandschaft (dasselbe Bild wie oben, nur in A4-Format). Der L diktiert dieselben Sätze wie oben. Die Sch sollten die richtigen Fußspuren auf den richtigen Platz zeichnen.

Lehrerhilfe – Winterlandschaft

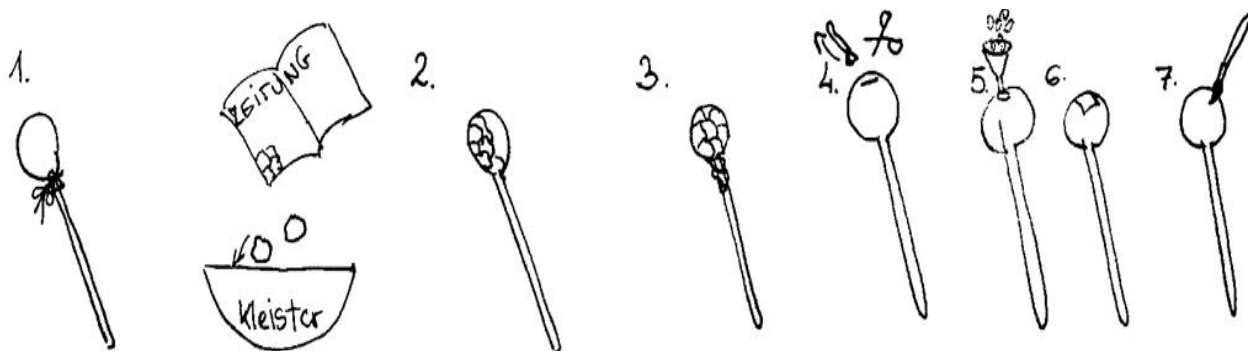


NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Zauberinstrumente – Basteln
ZEIT	45 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	■ Hörverstehen
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Musik, Kunst
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	–
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	Stock, kleiner (runder) Luftballon, Kleister, Zeitungspapier, weißes Papier, Maiskörner oder Reis, eventuell Malfarben, Klarlack

Beschreibung

Der L verteilt die Materialien unter den Sch.n. Sie besprechen die Namen der Materialien. Dann stellt sich der L vor die Klasse, gibt wie folgt Instruktionen und führt selber die Handlungen aus:

1. Wir blasen unseren Luftballon max. 10 cm auf und befestigen ihn an einem Stock
2. Wir bekleben mit in Kleister getunkten Zeitungspapierschnipseln den Luftballon, so dass der Luftballon vollständig beklebt ist
3. Wir bekleben den Luftballon mit weißem Papier (damit er besser verziert werden kann)!
4. Wenn die Papierschicht durchgetrocknet ist, schlitten wir die Kugel auf und ziehen den Luftballon heraus.
5. Wir füllen die Kugel mit Maiskörnern oder Reis.
6. Wir tunken die Papierschnipsel in den Kleister. Damit schließen wir die Öffnung.
7. Wenn die Papierschicht durchgetrocknet ist, können wir die Kugel bemalen und / oder weiter bekleben
8. Abschließend wird die Kugel vom L mit Klarlack lackiert.



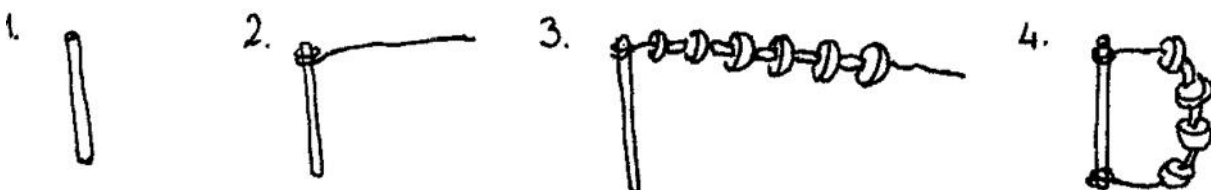
NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Nuss-Schelle – Basteln
ZEIT	20 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	■ Hörverstehen
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Musik, Kunst
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	–
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	durchbohrte Nussschalen, 20 cm Draht, Holunderzweige in 2 cm Stücken geschnitten, härtere Äste in faustbreite Stücke geschnitten

Beschreibung

Der L verteilt die Materialien unter den Sch.n. Sie besprechen die Namen der Materialien. Die Sch sollen den Draht auf die faustbreit geschnittenen Äste drehen. Dann sollen sie abwechselnd Nussschale und Holunder auf den Draht fädeln. Die Teile sollen rutschen können. Nach 6-10 Stücken sollte die andere Hälfte des Drahtes auf den Stock gewickelt werden.

*Nehmt einen größeren Stock, ein Stück Draht, 6 Nussschalen, 5 Holunderzweigstücke!
Wickelt das eine Ende des Drahtes um den Ast. Jetzt fädelt abwechselnd Nussschale und Holunderzweigstücke auf den Draht. Vorsicht! Nicht zu viele! Sie sollen rutschen können! Jetzt wickeln wir auch das andere Ende des Drahtes auf den Stock.*

Der L bastelt mit den Schn zusammen und führt die Schritte vor:



NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Weißer und Indianer – Pantomimenspiel
ZEIT	20 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<input type="checkbox"/> Sprachfertigkeit <input type="checkbox"/> Darstellungskompetenz <input type="checkbox"/> Kreativität <input type="checkbox"/> Phantasie
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Dramapädagogik
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	–
SOZIALFORMEN	in zwei Gruppen geteilte Klasse
MATERIALIEN, MEDIEN	Zettel mit Sätzen

Beschreibung

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Der L schreibt kurze Indianer-Sätze auf Papierstreifen.

Z. B.: *Die Büffel kommen. Packen wir!*

Eine Schlange ist im Baum. Sie beißt.

Drei Wölfe stehen hinter dem Busch.

Kommt schnell reiten! Die Wildpferde kommen.

Ich finde das Messer nicht. Helft mir bitte!

Die erste Gruppe zieht einen Zettel, bespricht in der Muttersprache, wie sein Inhalt am besten vorgeführt werden könnte und führt diesen auch vor. Die andere Gruppe, die Weißen, müssen versuchen das Vorgeführte zu verbalisieren. Schaffen sie es, sind sie mit der Vorführung des nächsten Zettels an der Reihe.

Die erratenen Satzstreifen werden an die Tafel geklebt.

Variation

Bei fortgeschritteneren Gruppen können die Indianer selbst Sätze formulieren und diese vorführen

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Wir ziehen mit den Büffeln – Memoryspiel
ZEIT	ca. 2-3 Minuten / Kind
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ■ Übung und Festigung bereits bekannter Wörter ■ Konzentration ■ Gedächtnistraining
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	–
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	wichtige Wörter, die mit dem Indianerleben zusammenhängen
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	Storchen- oder Schwanenfeder

Beschreibung

Der L sagt: *Die Büffel haben nichts mehr zu fressen. Sie ziehen weiter. Es ist also Zeit, dass wir aufbrechen. Wir müssen unsere Sachen packen. Jeder nimmt etwas mit.*

Die Sch sitzen im Kreis. Der L fängt mit dem Satz an: *„Wir ziehen mit den Büffeln und nehmen die Zelte mit.“* Der Nächste im Kreis wiederholt den Satz und fügt einen weiteren Gegenstand hinzu: *„Wir ziehen mit den Büffeln und nehmen die Zelte und die Pferde mit.“* usw. So wird der Satz immer länger.

Wer einen Gegenstand vergisst oder die Reihenfolge vertauscht, scheidet aus. Wer übrig bleibt, hat gewonnen und darf der Häuptling sein. Als Belohnung erhält er eine riesige Feder.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Wir als Indianer-Stamm – Phantasiespiel
ZEIT	35 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ■ Übung und Festigung des Wortschatzes ■ Einführung und Übung von neuen Wörtern ■ Fragen in einem neuen Kontext beantworten ■ Kreativität ■ Phantasie
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Kunst, Geschichte
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Kenntnis der Farbbezeichnungen Sätze: <i>Ich heiße.... Wir wohnen.... Wir können.....</i>
SOZIALFORMEN	Kleingruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	Körpermalfarben

Beschreibung

Die Sch werden in Gruppen geteilt. Sie sind jetzt ein Indianer-Stamm. Sie sollen sich aus einer vorgegebenen Liste einen Namen wählen, z. B. *Rüsselsheim-Indianer, Fuchsaugen-Indianer, Jagdadler-Indianer, Schnellfuß-Indianer, Wolfszahn-Indianer*. Natürlich können sie sich auch frei einen anderen Namen geben.

Sie sollen dann ihren Stamm charakterisieren. Dazu gibt der L auf einem Arbeitsblatt verschiedene Möglichkeiten vor:

- Wir leben: *im Wald, in der Wüste, am Fluss, am Bach, im Dorf, in den Bergen, an der See*
- Das machen wir: *jagen, sammeln, reiten, kehren, kochen, braten, sammeln*
- Wir können am besten: *jagen, reiten, zaubern, kämpfen, tanzen, kochen, essen, trinken*
- Unser Feiertag ist: *Geburtstag, Manitutag, Regentag*
- Wir bemalen uns: *rot, gelb grün, weiß, gelb.....*

Die Sch wählen aus, was sie für ihren Stamm passend finden und schreiben sich die Sätze auf. Anschließend besprechen sie, wie sie ihren Körper als Mitglied des Indianer-Stammes bemalen möchten. Sie machen einen Entwurf auf einem Papier. Dann bekommen sie vom L Körpermalfarben und sie bemalen sich gegenseitig.

Der L geht während der Arbeit in den Gruppen herum und hilft den Sch.n, wenn es nötig ist.

Wenn alle Gruppen fertig sind, setzen sich die Sch im Stuhlkreis zusammen. Sie stellen einander ihren Stamm vor: sie benennen und charakterisieren sich und zeigen einander ihre Körperbemalungen.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Was ist in meinem Bündel? – Tastspiel
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	■ Übung und Festigung bereits bekannter Wörter
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Sachkunde
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Kenntnis der Wörter, die typische Indianergegenstände bezeichnen
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	ein Bündel, vollgepackt mit allen möglichen Sachen, die in einem Indianerlager gebraucht werden, z. B. Messer, Pfeil, Bogen, Lederreste, Maiskörner, Schnur, Mokasin, Farben, Perlen, Feder, Kanu, Pferd, Amulett, Pfeife, Tabak, Schüssel, Teller, Töpfe, Holzlöffel, Kamm (kein Kunststoff!!)

Beschreibung

Die Sch sitzen im Kreis. In der Mitte auf dem Boden liegt ein Bündel vollgepackt mit allen möglichen Sachen, die in einem Indianerlager gebraucht werden. Der L sitzt auch in der Mitte und erklärt das Spiel. Die Sch werden der Reihe nach aufgefordert, zum Bündel zu kommen. Sie sollen darin herumwühlen. Wenn sie etwas ertastet haben, müssen sie es benennen und dürfen es dann herausnehmen. Haben sie es richtig erkannt, können sie es behalten. Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder Gegenstand ertastet, aus dem Bündel genommen und benannt wurde.

Variation

Es können auch Kleingruppen gegeneinander antreten. Sie sitzen einander gegenüber. In der Mitte auf dem Boden liegt eine Decke und darauf liegen Indianergegenstände. Einem Gruppenmitglied werden die Augen zugebunden. Er wird zum Haufen geführt. Ein Mitglied der Gegnergruppe kommt zu dem Haufen, und drückt dem Gegenspieler einen Gegenstand in seine Hände. Errät dieser, was er in seinen Händen hält, darf seine Gruppe den Gegenstand behalten.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Meine Perlenkette – Basteln
ZEIT	ca.15 Minuten, abhängig von der Kettenlänge und Perlengröße
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ■ Übung und Festigung bereits bekannter Wörter ■ Ästhetik ■ Feinmotorik
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Mathematik
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Kenntnis der Farben
SOZIALFORMEN	Paare
MATERIALIEN, MEDIEN	Perlen in verschiedenen Farben, Faden, Nadel (wenn nötig)

Beschreibung

Die Sch arbeiten in Paaren. Sie sitzen einander gegenüber. Sie haben Perlen vor sich liegen. Der eine Sch diktiert die Reihenfolge der Perlen und fädelt selber die benannten Perlen. Der andere fädelt seine Kette nach den Anweisungen des Partners. Nach einer Zeit werden die beiden Ketten verglichen. Dann werden die Rollen getauscht.

1. Sch: *Grün, rot, blau, blau...*

2. Sch: *Also: Grün, rot, blau, blau...*

Variation

Der Sch kann auch ein auf einem Papier vorgegebenes Muster diktieren oder eine fertige Kette als Vorlage verwenden.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Heller Blitz – Rollenspiel
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ■ Übung des Wortschatzes ■ Sprachfertigkeit ■ Phantasie ■ Körpersprache
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	–
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Kenntnis der Adjektive, Körperteile, Tiere, Wörter aus der Natur
SOZIALFORMEN	Einzelarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	eventuell Papier, Bleistift

Beschreibung

L und Sch besprechen in der Muttersprache, welche Indianernamen sie kennen. Dann werden Adjektive und Substantive, die typisch für Indianernamen sind, gesammelt und an die Tafel geschrieben,

z. B. *schnell, scharf, langsam, tapfer, hoch, lieb, schön, flink, groß, klein, Sonne, Auge, Fuß, Haare, Stimme, Fuchs, Maus, Fisch, Kopf...usw.*

Die Sch wählen sich einen Namen, der ihnen gefällt und formulieren ihn mit Hilfe des L.s. Dann stellen sie sich einander vor und kommentieren kurz, warum sie diesen Namen gewählt / „erhalten“ haben.

Z. B.: „*Schneller Wind*“: *Ich kann sehr schnell rennen. (Der Sch rennt eine Runde im Zimmer.)*

Sie sollen alle Namen-Beschreibungen mit der entsprechenden Gestik, Mimik und Bewegung begleiten.

Z. B. Scharfes Auge hebt die Hände zu seiner Stirn und starrt in die Weite.

Oder: Leichtfuß hüpfte in der Klasse locker herum...usw.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Indianermode – Basteln
ZEIT	30 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ■ Übung und Festigung bekannter Wörter ■ Sprachfertigkeit
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Kunst
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Es ist nützlich, wenn die Sch den „Indianer“-Wortschatz beherrschen. Sie können aber auch das Wörterbuch benutzen.
SOZIALFORMEN	Einzelarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	ein Foto (des Sch.s), Lederreste, Perlen, bunte Federn, Fäden

Beschreibung

Vorbereitung:

Die Sch sollen ein Passfoto mitbringen.

1. Zuerst werden die Kleidungsstücke (Hose, Rock, Bluse, Hemd, Mantel, Schuhe), Muster (Punkte, Zick-Zack, Streifen), Schmuckstücke (Perle, Kette, Gürtel, Ohrringe, Feder), Gegenstände (Messer, Pfeil, Beil) wiederholt. Dabei schauen sich L und Sch Bilder von Indianern an und beobachten, wie sich diese gekleidet haben. Die Sch kleben ihr Passfoto auf ein A4-Blatt. Dann zeichnen sie den Umriss ihres Körpers unter den Kopf. Dann werden aus Stoff und Lederresten die Indianeranzüge ausgeschnitten und auf den Körper geklebt. Der L zeigt an der Tafel die Bastelschritte.

Klebt das Foto oben auf die Unterlage! Ergänzt das Foto mit dem Körper. Schneidet die Kleidungsstücke aus Lederresten aus. Klebt die Kleidung an den Körper. Jetzt könnt ihr euch mit verschiedenen Gegenständen schmücken. Diese könnt ihr auf das Bild zeichnen.

Die fertigen Bilder werden an die Tafel geheftet. Wenn alle Bilder an der Tafel sind, heftet auch der L seins an die Tafel, und spricht:

Das bin ich! Ich habe eine gelbe Hose, eine rote Bluse und Schuhe aus Leder an. Meine Schuhe sind braun.

Jetzt kann der L geschwätzige Sch fragen: *Wer ist das?* und zeigt dabei auf ein Bild.

Der Sch kann mit dem Sprachmuster antworten, das ihm eben vom L vorgegeben wurde.

Alle Antworten sind aber willkommen. Es genügt ein „ich“ oder wenn sie einfach auf sich zeigen. Die Hauptsache ist, es entsteht eine Art Kommunikation in der Fremdsprache.

Empfehlung:

Wenn die Sch bereits ein Indianerdorf gebastelt haben, können sie zum Schluss ihre Figuren neben ihre Zelte platzieren.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Indianerspiel – Erlernen eines Reimes
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	■ Hörverstehen ■ Sprachfertigkeit
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Musik
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	–
SOZIALFORMEN	Paare
MATERIALIEN, MEDIEN	–

Beschreibung

Der L stellt sich vor die Klasse und trägt das Gedicht mit den unten beschriebenen Bewegungen vor. Die Sch machen ihm die Bewegungen nach und versuchen das Gedicht nachzusprechen. Danach bilden die Sch Paare, sitzen in zwei Reihen einander gegenüber und führen die Bewegungen rollenverteilt aus. Die Kinder, die in der linken Reihe stehen, sind die Indianer, die anderen sind die Weißen.

Indianerspiel

Das sind die Indianer – Unterarm aufrecht, Finger gestreckt, isolierte Fingerbewegungen.
und das sind die Weißen. – gegenüber, Finger- und Armstellung wie bei den Indianern.

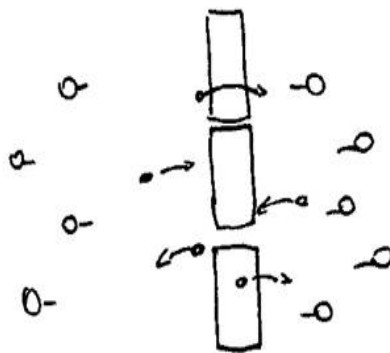
Wollen wir uns schlagen – geöffnete Hände aufeinander klatschen.
oder wollen wir uns vertragen? – Finger verschränken.

Der Reim wird solange wiederholt, bis die Sch ihn mehr oder weniger beherrschen.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Löffelkampf – Bewegungsspiel
ZEIT	20 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sprachaktivierung ■ Abstraktionsfähigkeit ■ Übung und Festigung bereits bekannter Wörter
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Kreativität, Geschicklichkeit
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Wörter, die mit <i>Gesundheit, Verletzungen, Kampf, Indianerdorf</i> in Zusammenhang stehen
SOZIALFORMEN	zwei geteilte Gruppen
MATERIALIEN, MEDIEN	1 Löffel pro Sch, Phantasie

Beschreibung

Auf kleine Papierstücke werden Zeichnungen gemalt (die mit einem Indianerlager oder einem Kampf zwischen Indianerstämmen im Zusammenhang stehen) und anschließend zerknüllt. Wenn genügend Kugeln angefertigt sind, wird das Klassenzimmer durch eine Linie in zwei Teile geteilt.



Das ist die Grenze. Nun kann der Kampf losgehen. Mit Hilfe eines Löffels werden die Papierkügelchen auf die andere Mannschaft geschossen.



INDIANER ■ KAMPF

Was gelandet ist, darf natürlich zurückgeschossen werden, solange die Wörter schön durchmischt sind. Dann wird der Kampf abgeblasen. Die Papierstücke werden von der Mannschaft aufgesammelt. Sie falten die Zettel auseinander, schauen sich die Bilder an und suchen die dazu passenden Wörter. Die Gruppen bekommen so viele Punkte, wie viele Bilder sie benennen können. Kennen sie ein Bild nicht, soll der Gegner versuchen zu raten. Können sie es erraten, bekommen sie den Punkt.

Wörter z. B.:

Verletzung, schießen, Bogen, Pfeil, Pferde, bunte Feder, Kriegsbemalung, verstecken, List, Kraft, Geschrei, Rauchzeichen, tam-tam-Trommel, gewinnen, verlieren, schreien... usw.

NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Mein Land, dein Land? – Gesellschaftsspiel
ZEIT	30 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<input type="checkbox"/> Leseverstehen <input type="checkbox"/> Sprachfertigkeit <input type="checkbox"/> Spielen und Handeln nach Regeln <input type="checkbox"/> Sozialkompetenz
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Literatur (Indianer-Bücher, -Romane)
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	Kenntnis des Indianerwortschatzes
SOZIALFORMEN	ganze Klasse in zwei Gruppen
MATERIALIEN, MEDIEN	<u>Lehrerhilfe – Landkarte</u> : eine riesige Karte an der Tafel mit einer Landschaft, aufgeteilt auf kleinere Länder; ein Aufgabenblatt je Land, rot-blaue Karton- Punkte aus der Mathestunde

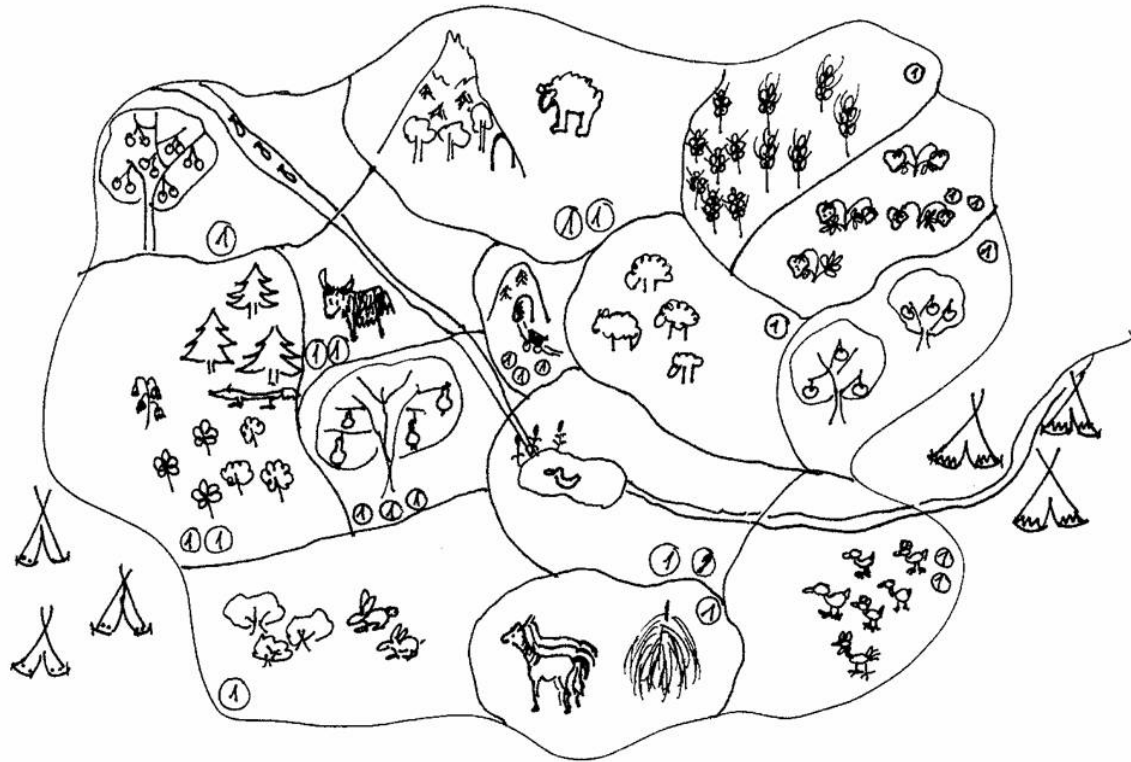
Beschreibung

An der Magnettafel ist eine wunderschöne Landschaft zu sehen (Lehrerhilfe – Landkarte), die in mehrere kleinere Länder geteilt ist. Z. B.: *Seeland, Blumenland, Büffelland, Mienenland...* Es kämpfen 2 Stämme gegeneinander: die *Blauen* und die *Roten*. Sie starten von den gegenüber liegenden Seiten. Die Mannschaften sollen so viele Länder erobern, wie sie nur können, dürfen aber nur benachbarte Länder erobern. Es gibt wertvolle und weniger wertvolle Länder. Auf jedem Land liegt (mit einem Magnet befestigt) ein abgedecktes Aufgabenblatt, das gelöst werden muss. Die wertvolleren Länder haben komplizierte, die weniger wertvollen Länder einfache Fragen. Der Wert ist mit Goldstücken in der Ecke des Landes symbolisiert. Die Mannschaft entscheidet, welches Land sie erobern wollen. Beantworten sie die Fragen richtig, können sie ihren Kartonpunkt in das Land legen. Beantworten sie die Fragen nicht oder nicht richtig, darf die andere Mannschaft die Frage beantworten. Beantworten sie die Fragen richtig, können sie ihren Kartonpunkt in das Land legen. Beantworten auch sie die Fragen nicht oder nicht richtig, kann das Land nicht erobert werden, das Land behält seine Eigenständigkeit. Nach einer „geerbten“ Frage ist wieder dieselbe Mannschaft an der Reihe. Nachdem alle Länder erobert wurden, werden die Punkte der jeweils eroberten Länder zusammengezählt. Der Stamm gewinnt, der die meisten Punkte gesammelt hat.

Beispiele

1. Benenne 5 Gegenstände, die auf der Karte abgebildet sind!
2. Was sagt ein Indianer, nachdem er gesprochen hat?
3. Welche Tiere besitzen Indianer?
4. Zeige uns, wie man ein Lasso benutzt!
5. Zeige uns, wie man ein Amulett trägt!
6. Was hat mehr Wert? Silber, Eisen oder Gold?
7. Was ist größer? Ein Bach oder ein Fluss?
8. Wozu nutzen Indianer Holz?
9. Wie viele Indianervölker kennst du?
10. Nenne 5 Tiere, die die Indianer jagen!
11. Auf welchem Kontinent leben Indianer?
12. Was essen Indianer?
13. Welche Blumen kennen die Indianer?
14. Nenne einige Baumnamen!
15. Welche Früchte pflücken die Indianer im Wald?
16. Was trinken die Indianer?
17. Welche Farbe hat die Himbeere?

Lehrerhilfe – Landkarte



NAME UND TYP DER AKTIVITÄT	Wir schleichen als Indianer – Sprechkanon
ZEIT	20 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<input type="checkbox"/> Hörverstehen <input type="checkbox"/> Sprachfertigkeit: Erlernen eines Textes, rhythmisches Sprechen
FÄCHERÜBERGREIFENDE BEZÜGE	Musik
SPRACHLICHE VORAUSSETZUNG(EN)	–
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	<u>Liedtext mit Noten – Wawaheia</u>

Beschreibung

Der L kommt in die Klasse, und spricht mit viel Gestik und Mimik den Inhalt des Kanons vor. Der Kanon wird gesprochen:

*Wir schleichen als Indianer bis wir die Cowboys sehen,
 die werden eingefangen und müssen mit uns gehen.
 Wir stellen sie in die Mitte und hüpfen mit Geschrei:
 Wawa heia...
 (Liedtext mit Noten – Wawaheia)*

Dann stellen sich die Sch in einer Reihe hinter dem L auf und marschieren im Klassenzimmer rezitierend herum.

Der Kanon soll im Rhythmus gesprochen werden. Einmal laut, einmal leise, einmal schnell, einmal langsam ... usw. Dazu kann im Zimmer auch rundherum geschlichen werden. Zum Schluss kann das Geschehen sinngemäß gespielt werden. Erst wenn die Klasse den Text wirklich gut beherrscht, sollte der L versuchen, versetzt im Kanon sprechen zu lassen (bis zu 5 Gruppen).

Liedtext mit Noten – Wawaheia

Wawa heia

