

Inhaltsverzeichnis

Botschaften übermitteln	5
Sprechende Bilder	7
Piktogramme erfinden	9
Ohne Worte	10
Körpersprache	11
Ich stelle mich vor	13
Referieren: Ich stelle eine Stadt vor	15
Meinungen äußern und begründen	17
Gründe dafür und dagegen	23
Berichten	25
Muster	26
Kurzberichte zum Stichwortzettel	27
Von Stichpunkten zum Bericht	28
Von der Erzählung zum Bericht	31
Von der Lageskizze zum Bericht	33
Unfallgeschehen aus der Sicht der Beteiligten	35
Vom Bericht zur Schilderung	37
Wir legen eine Sammlung an	39
Bilder, Skizzen, Fotostory	40
Wortschatz zum Bericht	42
Formulare	43
Praktische Darstellung	45
Briefe schreiben	45
Bastelbogen Briefumschlag	46
Briefe schreiben: Wem? Warum? Was?	47
Der Briefumschlag	51
So gestalten wir Briefe	55
Negativbeispiel	57
Aufbau von Privat- und Geschäftsbrief	58
Die Sachniederschrift	61
Verben und Fachausdrücke	62
Regeln	63
Beispiele:	
- Die Bierherstellung	65
- Wozu brauchen wir ein Skelett?	69
- Die Menschen wurden sesshaft	71
- Der Steinzeitmensch als Ackerbauer	73
- Wasser trägt Berge ab	75
- Kurz- und Weitsichtigkeit	77
- Römer und Germanen: Aus Kampf wird Handel.	79
Sachverhalte in Stichpunkten wiedergeben	81

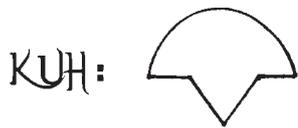
BOTSCHAFTEN ÜBERMITTELN



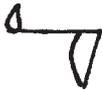
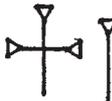
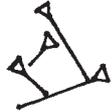
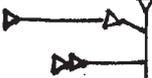
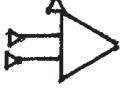
INFORMATION

VOM PIKTOGRAMM ZUR SCHRIFT

DAS VOLK DER SUMERER (IN GEBIETEN DES HEUTIGEN SYRIENS) ENTWICKELTE AB CA. 3000 V. CHR. EINE BILDERSCHRIFT. DIE SCHREIBER ZEICHNETEN EINEN GEGENSTAND ALS DARSTELLUNG EINES BEGRIFFES. MEINTEN SIE EINE KUH, DANN ZEICHNETEN SIE EINEN KÜHKOPF. ZEICHEN, DIE OFT ZU SCHREIBEN WAREN, WURDEN BALD VEREINFACHT.



DIE SUMERER WOLLTEN AUCH AUF DAUERHAFTEM MATERIAL WIE TON ODER STEIN "SCHREIBEN". SO MUSSTEN SIE DIE ZEICHEN WEITER VEREINFACHEN, DENN MIT DEM DREIECKIGEN HOLZGRIFFEL KONNTEN SIE KEINE RUNDEN FORMEN IN DEN TON BRINGEN. KEILARTIG WURDE IN DEN WEICHEN TON GEZEICHNET, DARUM NENNT MAN DIESE ZEICHEN KEILSCHRIFT.

VOGEL				
SONNE				
FUß				
OCHSE				

SCHON BALD ENTWICKELTEN DIE SUMERER ZUR BILDERSCHRIFT AUCH LAUTZEICHEN, ALSO ZEICHEN FÜR DIE GESPROCHENE SPRACHE. DAS IST JEDOCH EIN ANDERES KAPITEL.

MEHR INFORMATIONEN ZUM THEMA FINDEST DU ZUM BEISPIEL HIER: www.earlyworld.de

D Name: _____

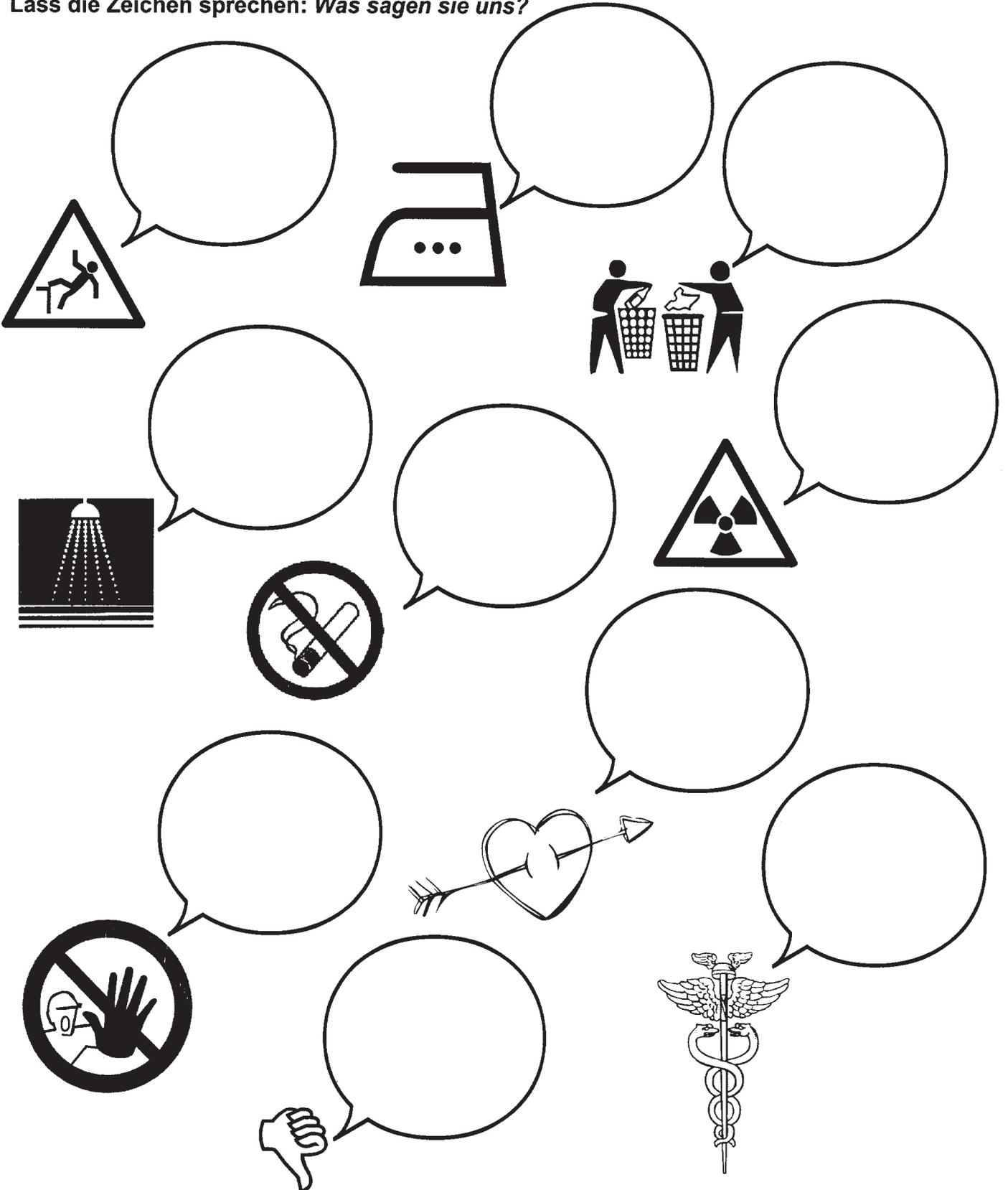
Datum: _____

Sprechende Bilder

Zeichen werden erfunden, wenn etwas ohne lange _____ mitgeteilt werden soll.

Sie sind schnell _____, gut _____ und leicht zu _____.

Lass die Zeichen sprechen: *Was sagen sie uns?*



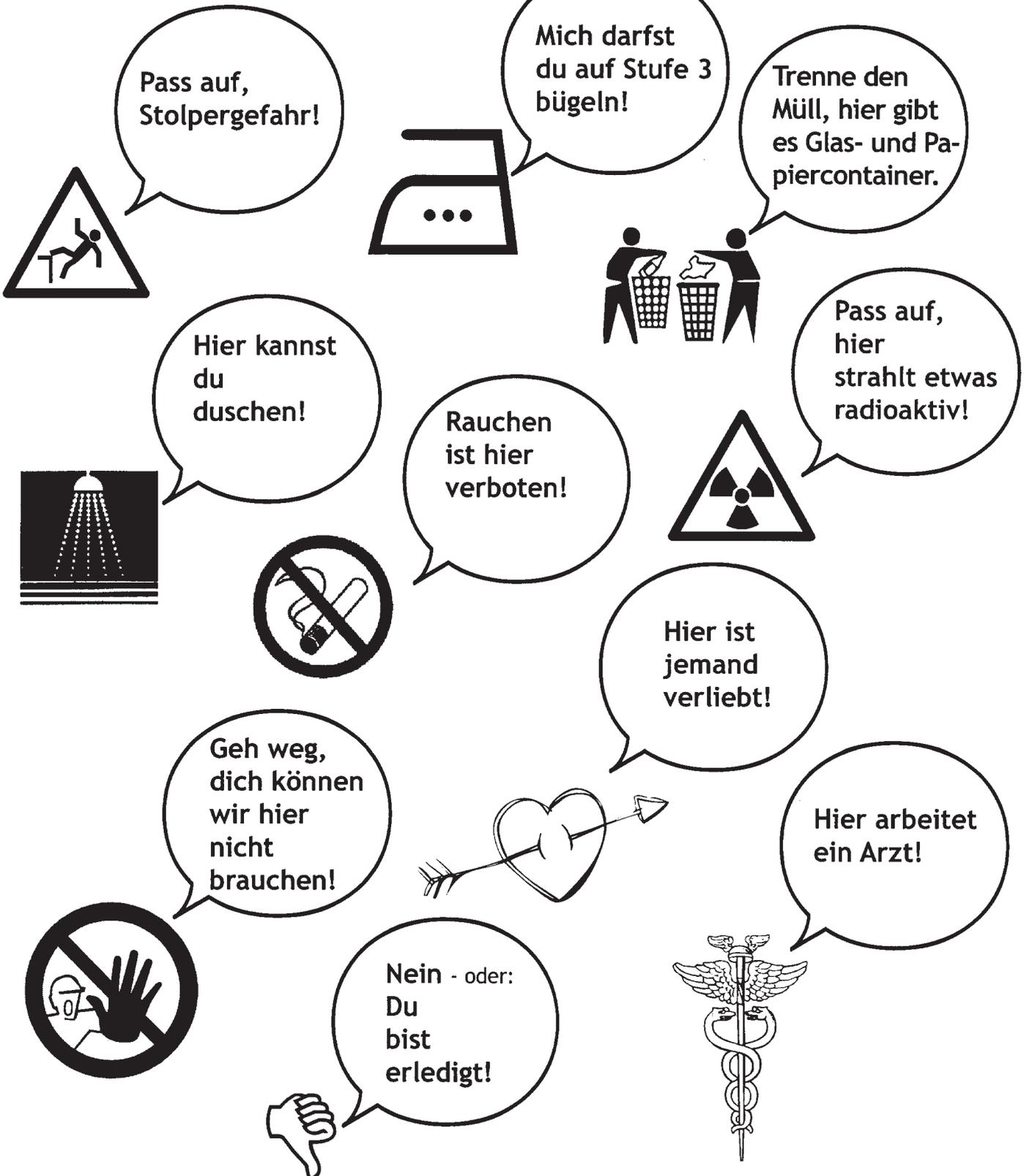
D Name: _____

Datum: _____

Sprechende Bilder

Zeichen werden erfunden, wenn etwas ohne lange Erklärungen mitgeteilt werden soll.
 Sie sind schnell erfassbar, gut verständlich und leicht zu merken.

Lass die Zeichen sprechen: *Was sagen sie uns?*



D Name: _____

Datum: _____

Piktogramme erfinden



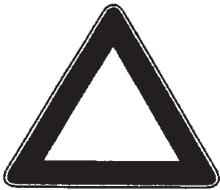
Piktogramm = sprechendes Bild: Durch vereinfachte Zeichnungen werden Informationen weitergegeben.



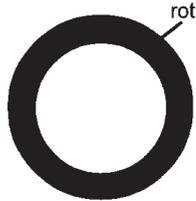
Erfinde hier selbst Zeichen und Schilder, die etwas mitteilen.

Malt zusammen ein Zeichen, das ihr im Klassenzimmer braucht, auf Plakat!

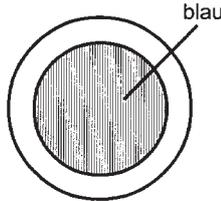
Eine Hilfe: Die vier verschiedenen Schilderformen haben verschiedene Bedeutung:



Warnung



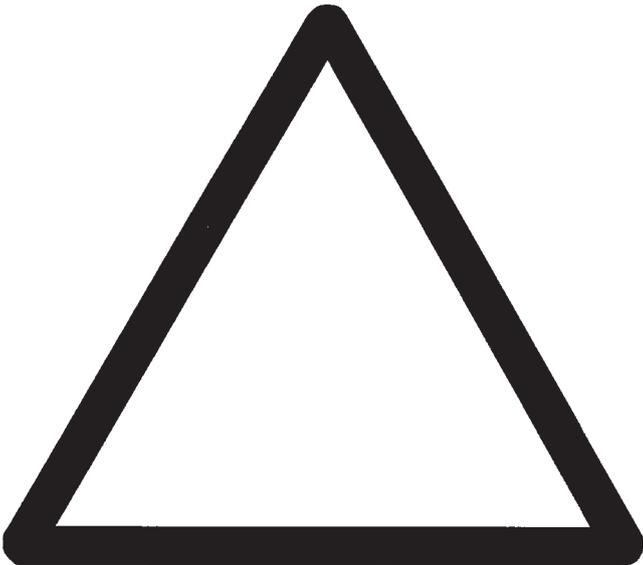
Verbot



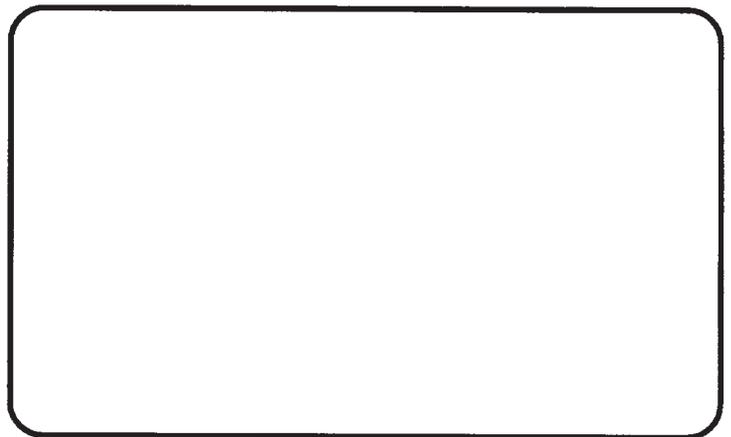
Gebot



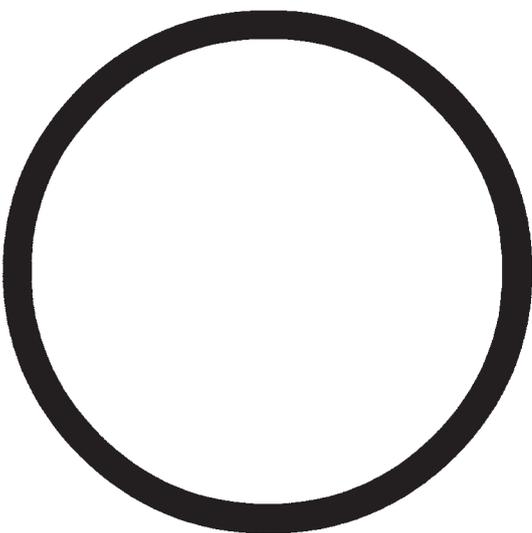
Hinweis



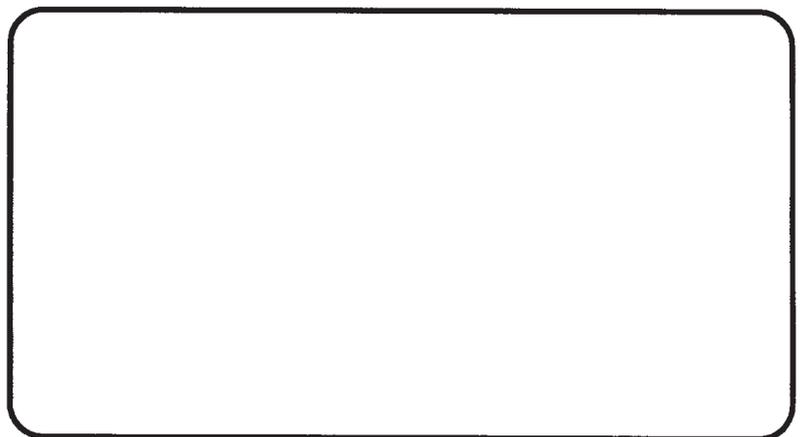
z.B. Warnung vor unserem Lehrer



z.B. Du wirst hier zur Schnecke gemacht.



z.B. Lernen verboten!



Botschaften übermitteln

OHNE WORTE

Gehörlose Menschen können sich durch **Gesten** mit ihren Armen und ihrem Gesichtsausdruck, der **Mimik**, verständigen.

Probieren wir einige einfache Sätze aus!

Schema:

Persönl. Fürwort + Verb "sein" + Adjektiv
Ich bin schlau.

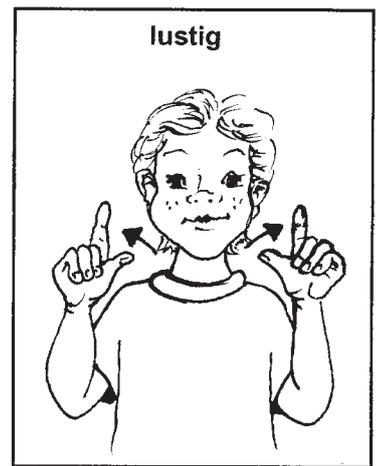
Ich bin



schön



lustig



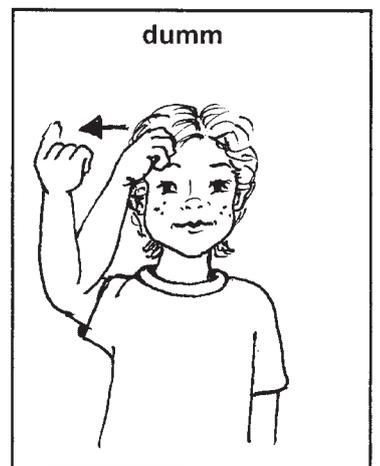
Du bist



groß



dumm



Mehr von der Gebärdensprache erfährst du z.B. hier: www.sign-lang.uni-hamburg.de/ALEX



INTERNATIONAL BEKANNT:

ILY

Das Zeichen



bedeutet:



D Name: _____

Datum: _____

Körpersprache

Schaue die Bilder an: **Was fühlt der Junge jeweils?**

Erfinde zu jedem Bild einen passenden Text. (Erzählsatz oder wörtl. Rede)











Spiele: Sprach- und Körpereinsatz

1 Unterschiedlich gehen

Die Schüler gehen auf der Spielfläche durcheinander nach Ansage: *schlendern, stolzieren, marschieren, trampeln, traben, galoppieren, eilen, rennen, hoppeln, hüpfen, kriechen, schleichen, auf Zehenspitzen, huschen, stolpern, alter Mann, Mannequin, wie ein Tier, auf den Chef zugehen...*

2 Bewegungsthemen

Schüler verteilt, Augen geschlossen. Thema angesagt, Körper in entsprechende Bewegung versetzt: *Getreidehalm im Wind, baggern, Feuer...*

3 Gesichtsausdruck

Stimmungen angesagt, langsam wird der entsprechende Gesichtsausdruck geformt: *Ärger, Wut, Interesse, Trauer, Begeisterung, Angst, Ablehnung, Anstrengung, Zahnschmerz, Mitleid, Verträumtheit, Langeweile, Grübeln, Unsicherheit...*

4 nach Nr.3: Gemeinsame Stimmung

Zum Gesichtsausdruck wird ein zugehöriger Gang, eine zugehörige Haltung gesucht; Kontaktaufnahme mit anderen; gegenseitiges Bestärken der Stimmung ohne Worte

5 Kontakt in der Bahn

Jeweils zwei "Bahnfahrer" unterhalten sich zwei Minuten lang nur mit Gesichtsausdrücken: **Abwechslungsreiche Mimik!**

6 Tonfälle

Schüler gehen durcheinander, sagen sich bei Begegnung neutralen Satz in unterschiedlicher Betonung:
z.B. **Wer zu wenig trinkt, trocknet aus.**

Tonfälle: *beleidigend, beleidigt, fragend, besorgt, gütig, verliebt, hasserfüllt, resigniert, interessiert, deprimiert, schmeichelnd, rätselnd, ahnungsvoll, belehrend, informierend, beruhigend*

7 Eigensinnig!

Mutter und Kind (je zwei Schüler) unterhalten sich mit einer Silbe (z.B. na, nu...). Ein Tonfall wird mit einem Gegenteil beantwortet.

8 Tempowechsel

Ein Schüler soll zwei Tätigkeiten zur gleichen Zeit ausführen, die eine schnell (z.B. in der Hosentasche nach Kleingeld suchen), die andere langsam (z.B. mit den Händen Frisur ordnen). Pausen einlegen!

9 Sitzen

Ein Darsteller ändert fünf Minuten lang nur Details seiner Sitzposition. Sonst tut er nichts.

10 Telefongespräch

Ein Schüler telefoniert mit einem imaginären Partner. Pausen, wenn "Partner spricht"!

11 Ansage

Wichtige Ansage an Theaterpublikum, z.B.
* Die Toiletten sind überschwemmt. Das Publikum wird gebeten, im Bedarfsfall nach draußen zu gehen.
* Die Hauptdarstellerin ist krank, leider heute keine Vorstellung. (usw.)

Jede Ansage durch vier verschiedene Personen:

- 1) Unsicherer Tontechniker, dem alles peinlich ist.
- 2) Vergesslicher Mensch
- 3) Selbstsichere Person
- 4) Gewissenhafter Mensch mit Spickzettel

12

Wie man Holz hackt

Ein Schüler erklärt genau, wie man Holz hackt. Er verwendet möglichst oft die Wörter "Beil" und "Holzscheit".

Ein zweiter Darsteller schiebt jedes Mal nach dem Wort "Beil" "Ein gefährliches Ding!" und nach dem Wort "Holzscheit" den Kommentar "muss zerhackt werden!" ein.

Der Holzhacker sollte möglichst flüssig reden und nicht aufhören, wenn der zweite Schüler seinen Beitrag einwirft.