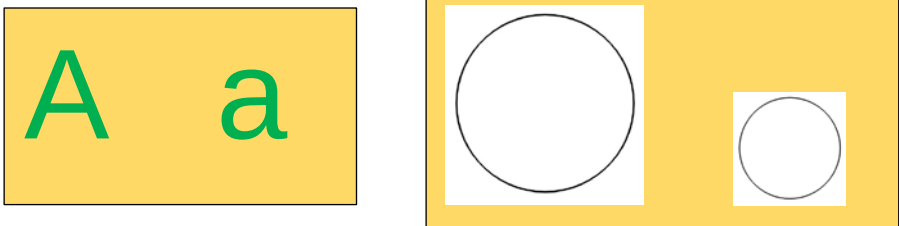




5.7 Wörter umschreiben

Unterrichts- baustein	Kurs
Inhalt	Wortschatz → Wortschatzarbeit: Über den Wortschatz reflektieren Ein themenbezogenes Wort umschreiben, ohne es selbst zu benennen.
Bezug zum Lehrplan 21	Die Schülerinnen und Schüler – können Wörter, Wendungen (z.B. in Fragen, Aussagen, Aufforderung) und Satzmuster in vertrauten Situationen passend verwenden (produktiver Wortschatz). (Sprechen, D.3.A.1, 1a)
Ziele	Neuen Wortschatz abrufen und festigen. Über Wörter zum Thema nachdenken (wie können sie beschrieben / umschrieben werden?)
Dauer	15-20 Min. (mit Unterstützung länger)
Sozialform	Halbklasse oder kleinere Gruppen
Vorgehen	– Die Lehrperson hat verschiedene themenbezogene Wörter ausgewählt, die sie in diesem Spiel einsetzen möchte. Die Wörter hat sie schriftlich vor sich. – Mögliche Wörter (konkrete Nomen): <i>Wörterfabrik, Maschine, Geld, Schmetterlingsnetz, Schmetterling, Kuss</i> – Die Lehrperson erklärt das Spiel: Einem Kind wird ein Wort ins Ohr geflüstert, dann muss es dieses Wort umschreiben, ohne das Wort selbst zu nennen. – Das Spiel wird einmal vorgezeigt – mit einem einfachen Wort, das nicht unbedingt zum Thema passen muss. Die Lehrperson umschreibt das Wort, z.B. <i>Der Hund. Es ist ein Tier, es hat vier Beine, es ist manchmal an der Leine, es kann bellen.</i> Die Kinder raten, welches Wort gemeint ist (Aufstrecken oder ein Bätzeli/Muggelstein auf den Boden ablegen, wenn man es weiss). – Nach diesem Beispiel (oder mehreren ähnlichen Beispielen) geht es um Wörter aus dem Bilderbuch „Die grosse Wörterfabrik“. – Die Lehrperson wählt ein Kind, flüstert ihm ein Wort ins Ohr und das Kind versucht – je nachdem mit Unterstützung – das Wort zu umschreiben. – Das Spiel wird mehrmals gespielt, solange die Kinder mit Konzentration dabei sind.

Unterstützung Scaffold	Beispiel für ein Scaffold 1 <i>Es ist ein:</i> Tier – Haus/Gebäude – Mensch // <i>Es ist kein:</i> Tier – Haus/Gebäude – Mensch Mögliche Symbole auf der laminierten Symbolkarte 1  2 <i>Es ist gross / klein</i> Mögliche Symbole auf der Symbolkarte 2 (2 Varianten)  3 <i>Es kann / Man kann damit</i> Mögliches Symbol auf der Symbolkarte 3 
Variante	<i>Postenlauf in drei Gruppen</i> Posten 1: Wörter umschreiben Posten 2: Sprechen ohne Worte (vgl. Unterrichtsvorschlag 2.5) Posten 3: Anzahl Wörter hören (vgl. Unterrichtsvorschlag 6.7)
Hinweise	– Das Spiel eignet sich auch gut als Abschlusspiel. – Für Kinder mit Deutsch als Zweitsprache mit wenigen Deutschkenntnissen ist diese Aufgabe sehr anspruchsvoll. Hier lohnt es sich, Umschreibungen mit der DaZ-Lehrperson vorzubereiten, so dass die Kinder solche in der ganzen Klasse einsetzen können. – Die Lehrperson und sprachgewandte Kinder können auch abstrakte Nomen oder Verben, Adjektive beschreiben. z.B. <i>Sprache, Wort, Land, Freude, ...</i> <i>einfangen, kaufen, lächeln, ...</i> <i>arm, reich, gross, klein, lieb, rot, ...</i>

	– Die Symbolkarten können – zumindest teilweise – mit den Anlautbildern der Anlauttabelle, die in der ersten Klasse verwendet wird, gestaltet werden. – Die Symbolkarten können auch von den Kindern gestaltet werden.
Material	Liste z.H. der Lehrperson mit Wörtern zum Umschreiben Scaffold-Karten (laminiert)
Quelle	Tierbilder: Buchstabentabelle aus dem Lehrmittel „Lara und ihre Freunde“ von J. Reichen. Strichmännchen: http://cartoonschule.com/kurse/lebendige-strichmaennchen-zeichnen/