

Förmlicher Täglicher „Sprache im Haus“ Lehrplan

Der folgende tägliche Lehrplan soll während der Hausgesprächszeit benutzt werden. Dieser Lehrplan...

- benötigt 10-30 Minuten pro Tag
- ist gleich gestaltet für jeden Tag...
 - Ziel: Aufbau der Sprachfähigkeit und der Gemeinschaft
 - Kreativ mit der Sprache umgehen- TPR-inspirierte Fragen benutzen, um die Aufmerksamkeit der Villager zu erregen
 - Anwendung des Wortschatzes- Schaffen eines Kontextes für neue Kentnisse; Geschichten erzählen
 - Gemeinschaft aufbauen- die Villager zu Aktivitäten anregen, die Sprache und Gruppendynamik fördern
- ergibt einen Text, der einfach gelesen werden kann (Kreativität ist auch möglich)
- wird für Häuser mit Anfänger-/Aufbau-Villagern am hilfreichsten sein
- ergibt Aktivitäten mit dem Zweck Gemeinschaft aufzubauen, die relevant für Villager jeden Sprachniveaus sind

Seitenbeispiel

<p>Tips für Hausgespräche, Tag 3 (Was ist das?)</p> <p>Ziele: Adjektive lernen, die einen selbst, andere, und Objekte beschreiben; die Namen von Objekten im Haus lernen; das Umfeld des Hauses schätzen lernen</p> <p>1. Kreativ mit der Sprache umgehen, spielen (Modell)</p> <p>1. Ja-Frage: „Ist das ein Tisch?“ 2. E/O-Frage: „Ist das ein Tisch oder eine Treppe?“ 3. Nein-Frage: „Ist das eine Treppe?“ 4. Ja-Frage: „Ist das eine Treppe?“ 5. W-Fragen: „Wer sitzt auf der Treppe?“, „Worauf sitzt sie?“</p> <p>Noch einige lustigere Beispiele: „Ist das eine tote Fliege?“, „Liegt da auf dem Bett eine Socke?“, „Ist die Socke schmutzig?“</p> <p>2. Anwendung des Wortschatzes: Die BetreuerInnen zeigen viele Gegenstände, die normalerweise im <u>Haus</u> zu finden sind. Die KTs schauen sich die Gegenstände 30 Sekunden lang an. Die BetreuerInnen decken die Gegenstände ab; der KT, der sich an die meisten Sachen erinnern kann, gewinnt. (Man soll zuerst feststellen, dass er oder sie weiß, welche Gegenstände da sind.) Das kann man auch gut in 2er Gruppen spielen. Dann flüstern die Partner miteinander (und schreiben eine Liste), und es wird ruhiger. Beispiel einer personalisierten Erzählung: Vergiss nicht diesen Fragenkreis zu verwenden!</p> <p>Aussagesatz → Ja-Frage → E/O-Frage → Nein-Frage → Ja-Frage (→ W-Frage)</p> <p>(Ina) hat 10 Sachen genannt. Ist das wirklich ein Schlafsack? Ist das ein Schlafsack oder eine Bettdecke? Ist das eine Bettdecke? Ist das ein Schlafsack? Was ist das?... Ina hat ein großes Problem... ihr Schlafsack ist schmutzig. Und ihr Schlafsack stinkt! Warum stinkt der Schlafsack?... (Ideen von der Gruppe äußern lassen)... Nein, (Hausbetreuerin) hat auf Inas Schlafsack gekotzt! Ina wirft den Schlafsack aus der Tür. Dann nimmt sie die Bettdecke von (Betreuerin). Jetzt ist Ina froh, aber (Betreuerin) ist traurig.</p> <p>Wiederhole die Erzählung sehr schnell mit E/O-Fragen und W-Fragen, ohne (Ina) vor der Gruppe zu zeigen! Ermutige eine/n tüchtig(er)e/n Kursteilnehmer, die Erzählung wiederzuerzählen!</p> <p>3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache → Gemeinschaft</p> <ul style="list-style-type: none">• Schilder überall im Haus aufhängen, die mit den Namen von Gegenständen beschriftet sind. Lass die Kinder die Schilder machen – es ist weniger Arbeit für dich, und sie lernen mehr dabei! Man kann alles mit lustigen oder sinnlosen Adjektiven beschreiben, z.B., „der egoistische Lichtschalter“.• Gemeinsam mit dem Haus eine Dienstliste schreiben (z.B.: „In der Betreuungsstunde muss man ... sein Bett machen/Staub saugen/duschen, usw.“)• Einen Sack mit verschiedenen Sachen dabei haben... die KTs raten lassen, was darin ist.• Ich sehe was, was du nicht siehst... (KTs stellen einander Ja/Nein-Fragen ... Ist es blau? Ist es auf einem Bett? Ist es Ellens?)• Das Haus in der Betreuungsstunde aufräumen... und alle komischen Sachen beschreiben• Villager 5 Adjektive wählen lassen, die sie selbst beschreiben. Adjektive auf Deutsch beibringen. Poster oder Kollagen von den Villagern und ihren Adjektiven machen.• Villager schlagen verschiedene Sachen vor, die man im Haus findet (sie müssen die deutschen Namen nennen!): arbeite diese Sachen in ein Märchen ein. Nenne während der Erzählung die Namen der Objekte in übertriebener Weise.• Besprecht mit den Villagern ihre Lieblingsorte im Haus (z.B. Ich mag mein Bett. Ich mag das Fenster im Dach.)	<p>Frage des Tages</p> <p>Ziele</p> <p>Kreativ mit der Sprache umgehen</p> <p>Spezifischer Fragenkreis, welchem zu folgen ist</p> <p>Anwendung des Wortschatzes</p> <p>Wiederverwendung des Fragenkreises</p> <p>Geschichte über einen Villager</p> <p>Kurze Wiederholung</p> <p>Gemeinschaft aufbauen <u>Benutze diese Aktivitäten, auch wenn du nicht den ganzen Lehrplan benutzt!</u></p>
--	---

Verweise bitte auf das Concordia Language Villages *Curriculum Handbook* um weitere Spiele und Aktivitäten für die Hausgesprächszeit zu finden. Verweise bitte auch auf eure „Sprache im Haus“ Gedankenblitz- Karten.

Tips für Hausgespräche, Tag 1 (Wie heisst du?)

Ziele: Begrüßungen; wie man sich und sich anderen vorstellt; Mitbewohner kennen lernen

1. Kreativ mit der Sprache umgehen (Modell)

Erfinde mit einem Stofftier od. einer selbstgebastelten Puppe in der Hand ein Hausmaskottchen und lustige Details seiner bzw. ihrer Lebensgeschichte. **Verwende dabei die IDEEN DER KURSTEILNEHMER beim Erfinden des Maskottchens! Vermeide dabei sofort mit Fragewörtern anzufangen!** Um möglichst viel verständliches Deutsch anwenden zu können, ist dieser FRAGENKREIS zu empfehlen:

Beispiel:

1. Aussagesatz (statement)

„Das ist eine Katze.“

2. Ja-Frage

„Ist das eine Katze?“

3. Entweder-Oder-Frage

„Ist das eine Kuh oder eine Katze?“

4. Nein-Frage

„Ist das eine Kuh?“

(„Nein, das ist keine Kuh!“)

5. Ja-Frage

„Ist das eine Katze?“

1. Aussagesatz

„Die Katze heisst... Wie heisst die Katze????“

(Versuche lustige Vorschläge aus der Hausgruppe zu bekommen.)

„Richtig!!! **Die Katze heisst Dumbo!**“

2. Ja-Frage

„Heisst die Katze Dumbo?“

3. E/O-Frage

„Heisst die Katze Bongo oder Dumbo?“

4. Nein-Frage

„Heisst die Katze Bongo?“

(Nein, diese Katze heisst nicht Bongo!“)

5. Ja-Frage

„Heisst die Katze Dumbo?“

(Zusammenfassung dieser Ideen:) „**Also, das ist eine Katze. Die Katze heisst Dumbo.**“

(neue Infos einbauen:)

In Waldsee wohnt Dumbo im Haus (Graz). Aber Dumbo kommt

nicht aus Graz. Dumbo kommt aus (Detroit). Er ist (100) Jahre alt....

2. Anwendung des Wortschatzes: Wiederholung, aber mit Infos von jedem Kursteilnehmer im Haus.

1. Aussagesatz:

„Das Mädchen/Der Junge heisst (Max).“

2. Ja-Frage

„Heisst (das Mädchen) (Max)?“

3. E/O-Frage

„Heisst das Mädchen Marta oder Marla?“

4. Nein-Frage

„Heisst sie Marla?“

(„Nein, sie heisst nicht Marla!“)

5. Ja-Frage

„Heisst sie Marta?“

Zusammenfassung:

Das Mädchen heisst _____. In Waldsee wohnt sie im Haus _____. Aber sie kommt nicht aus (Graz). Sie kommt aus (Northfield). Sie findet Waldsee toll! Sie ist (13) Jahre alt.

Wiederhole dann schnell die Mini-Erzählung, ohne (Max) vor der Gruppe zu zeigen, mit E/O-Fragen und W-Fragen.

3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache → Gemeinschaft

- Die Kursteilnehmer und Betreuer des Hauses werden in 2er Gruppen aufgeteilt. Jeder stellt sich gegenseitig Fragen, und jeder stellt seinen Partner der Gruppe vor.
- Benutzt das Maskottchen (oder ein weiches Objekt) für ein Namensspiel. Villager werfen das Objekt sanft einander zu und fragen sich dabei, „Wie heisst du?“ Diese Übung kann schnell oder mit mehreren Objekten wiederholt werden. Dabei soll man eine bestimmte Reihenfolge einhalten.
- Gib den Villagern Stifte und Papier, damit sie individuelle Namensschilder für ihre Betten basteln können. Fordere die Villager dazu auf, die zu ihnen passenden Adjektive und Sprüche dafür zu verwenden.
- Macht ein Poster über die Leute im Haus oder über das Maskottchen. Verwendet dabei Bilder von der Stadt, wonach euer Haus benannt ist.
- M&Ms-/Klopapierspiel: Verteilt das Klopapier. Für jedes Stück das man hat, nennt man eine Info, wie z.B. „Ich heisse Melanie. Ich habe einen Bruder. Er heisst Isaak. Ich komme aus Kassel.“

Tips für Hausgespräche, Tag 2 (Was machst du? Was tust du?)

Ziele: Fragen stellen; Geschehnisse in der Gegenwart beschreiben; die Hobbys von anderen erfahren; Aktivitäten gemeinsam planen

-Ja/Nein-Fragen	-macht das Bett
-E/O-Fragen;	-räumt (die Spielkarten) auf
-Was? Wo? Wer?	-schreibt einen Brief an
	-Kannst du bitte für mich... (deine Socken aufräumen)?
	-muss
	-schnell, langsam, gern, nicht gern

1. Kreativ mit der Sprache umgehen (Modell)

Verwende TPR (Total Physical Response) um den Wortschatz passiv einzuführen. Zum Beispiel:

„Kannst du bitte für mich hier (die Cola-Dosen) aufräumen, (Alex)?“

Stell die folgenden Fragen, während (Alex) dies macht oder mimt , :

1. Ja-Frage: „Räumt (Alex) die Cola-Dosen auf?“

2. E/O-Frage: „Räumt Alex Fanta-Dosen oder Cola-Dosen auf?“

3. Nein-Frage: „Räumt Alex Fanta-Dosen auf?“

(„Nein, er/sie räumt *keine* Fanta-Dosen auf!“)

4. Ja-Frage: „Räumt Alex Cola-Dosen auf?“

5. W-Fragen: „Wer räumt Cola-Dosen auf?“ „Was räumt er/sie auf?“

Noch einige Beispiele: „Kannst du dein Bett bitte langsam machen, (Maria)?“

„Kannst du bitte einen Brief an (Superman) schreiben?“

„Kannst du bitte zuerst aufräumen und dann dein Bett machen?“

2. Anwendung des Wortschatzes: Baue einen bedeutungsvollen Kontext um eine/n Kursteilnehmer/in auf. Um einen Freiwilligen zu finden, stelle einfach die Frage: „Wer hier möchte für mich den Superstar spielen??“ Verwende für **jeden** Satz diesen Fragenkreis:

Aussagesatz → Ja-Frage → E/O-Frage → Nein-Frage → Ja-Frage (→ W-Frage)

(Sehr viele Fragen scheinen uns zu simpel oder überflüssig zu sein, aber ein **Kind braucht** diese Wiederholungen, um die Sprache und deren Satzbau wirklich gut zu lernen!)

Zum Beispiel: **Das ist (Heike). (Heike) spielt gerne (Mühle). Überall in Waldsee spielt sie Mühle. Sie spielt Mühle im Gasthof. Sie spielt es auch im (VW-Käfer) . Aber jetzt ist (Betreuungsstunde). Heike spielt nicht Mühle. Sie möchte gerne Mühle spielen. Aber sie darf nicht. Sie muss zuerst das Bett machen. Dann muss sie aufräumen. Sie macht das Bett sehr langsam. Das macht sie nicht gerne. Dann räumt sie sehr schnell auf. Sie räumt auch für (Namen ihrer Hausbetreuerin) auf! Sie räumt sehr gerne auf! (Hausbetreuerin) ist sehr froh. Sie spielt jetzt Mühle mit Heike.**

Wiederhole die Erzählung sehr schnell mit E/O-Fragen und W-Fragen, ohne (Heike) vor der Gruppe zu zeigen! Ermutige eine/n tüchtig(er)e/n Kursteilnehmer, die Erzählung wieder zu erzählen!

3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache → Gemeinschaft

- Gemeinsam mit dem Haus alles beschriften.
- Gemeinsam mit dem Haus eine Dienstliste schreiben (z.B: „In der Betreuungsstunde muss man ... sein Bett machen/Staub saugen/duschen, usw.)
- Miteinander Lieblingshobbys, -Spiele, -und Sportarten teilen. Gemeinsam ein neues Spiel erfinden!
- Scharaden, Brettspiele, oder Frisbee spielen.
- Macht gemeinsam Pläne für eine Haus-Aktivität für den nächsten Tag.

Tips für Hausgespräche, Tag 3 (Was ist das?)

Ziele: Adjektive lernen, die einen selbst, andere, und Objekte beschreiben; die Namen der Objekte im Haus lernen; das Umfeld des Hauses schätzen lernen

1. Kreativ mit der Sprache umgehen (Modell)

1. Ja-Frage: „Ist das ein Tisch?“

2. E/O-Frage: „Ist das ein Tisch oder eine Treppe?“

3. Nein-Frage: „Ist das eine Treppe?“

(„Nein, das ist keine Treppe!“)

4. Ja-Frage: „Ist das eine Treppe?“

5. W-Fragen: „Wer sitzt auf der Treppe?“ „Worauf sitzt sie?“

Noch einige lustigere Beispiele: „Ist das eine tote Fliege?“ „Liegt da auf dem Bett eine Socke?“ „Ist die Socke schmutzig?“

2. Anwendung des Wortschatzes: Die BetreuerInnen zeigen viele Gegenstände, die normalerweise im **Haus** zu finden sind. Die KTs schauen sich die Gegenstände 30 Sekunden lang an. Die BetreuerInnen decken die Gegenstände ab; der KT, der sich an die meisten Sachen erinnern kann, gewinnt. (Man soll zuerst feststellen, dass er oder sie weiß, welche Gegenstände da sind.) Das kann man auch gut in 2er Gruppen spielen. Dann flüstern die Partner miteinander (und schreiben eine Liste), und es wird ruhiger.

Beispiel einer personalisierten Erzählung:

Vergiss nicht diesen Fragenkreis zu verwenden!

Aussagesatz → Ja-Frage → E/O-Frage → Nein-Frage → Ja-Frage (→ W-Frage)

(Ina) hat 10 Sachen genannt. Ist das wirklich ein Schlafsack? Ist das ein Schlafsack oder eine Bettdecke? Ist das eine Bettdecke? Ist das ein Schlafsack? Was ist das?...

Ina hat ein großes Problem...ihr Schlafsack ist schmutzig. Und ihr Schlafsack stinkt! Warum stinkt der Schlafsack?...(Ideen von der Gruppe äußern lassen)...Nein, (Hausbetreuerin) hat auf Inas Schlafsack gekotzt! Ina wirft den Schlafsack aus der Tür. Dann nimmt sie die Bettdecke von (Betreuerin). Jetzt ist Ina froh, aber (Betreuerin) ist traurig.

Wiederhole die Erzählung sehr schnell mit E/O-Fragen und W-Fragen, ohne (Ina) vor der Gruppe zu zeigen! Ermutige eine/n tüchtig(er)e/n Kursteilnehmer, die Erzählung wieder zu erzählen!

3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache → Gemeinschaft

- Schilder überall im Haus aufhängen, die mit den Namen von Gegenständen beschriftet sind. Lass die Kinder die Schilder machen – es ist weniger Arbeit für dich, und sie lernen mehr dabei! Man kann alles mit lustigen oder sinnlosen Adjektiven beschreiben, z.B. „der egoistische Lichtschalter“.
- Gemeinsam mit dem Haus eine Dienstliste schreiben (z.B.: „In der Betreuungsstunde muss man ... sein Bett machen/Staub saugen/duschen, usw.“)
- Einen Sack mit verschiedenen Sachen dabei haben...die KTs raten lassen, was darin ist.
- Ich sehe was, was du nicht siehst... (KTs stellen einander Ja/Nein-Fragen ... Ist es blau? Ist es auf einem Bett? Ist es Ellens?)
- Das Haus in der Betreuungsstunde aufräumen...und alle komischen Sachen beschreiben
- Villager 5 Adjektive wählen lassen, die sie selbst beschreiben. Adjektive auf Deutsch beibringen. Poster oder Kollagen von den Villagern und ihren Adjektiven machen.
- Villager schlagen verschiedene Sachen vor, die man im Haus findet (sie müssen die deutschen Namen nennen!): arbeite diese Sachen in ein Märchen ein. Nenne während der Erzählung die Namen der Objekte in übertriebener Weise.
- Besprecht mit den Villagern ihre Lieblingsorte im Haus (z.B. Ich mag mein Bett. Ich mag das Fenster im Dach.)

Tips für Hausgespräche, Tag 4 (Wohin gehst du?)

Ziele: Geographie; Wegbeschreibung; über die Stadt, nach der das Haus benannt ist, lernen; die Reisewünsche anderer erfahren

1. Kreativ mit der Sprache umgehen (Modell)

Den Tagesplan dazu verwenden, um einen persönlichen Tagesplan für alle Kinder zu schreiben (bzw. sich ihn auszudenken). Die Kleineren lernen dabei, wie man Sachen im Voraus plant – dies ist ein wichtiger Schritt in die Richtung selbst Verantwortung zu übernehmen.

1. Ja-Frage: „Geht (Hans) in der zweiten Veranstaltungsstunde ins Cafe Einbeck?“

2. E/O-Frage: „Geht er zum Fußballplatz oder ins Cafe Einbeck?“

3. Nein-Frage: „Geht er zum Fußballplatz?“

(Nein, er geht *nicht* zum Fußballplatz!)

4. Ja-Frage: „Geht er ins Cafe Einbeck?“

Noch ein Beispiel: „Wohin möchtest du reisen, (Martin)?“ (Martin: „Nach Deutschland.“)

1. Ja-Frage: „Möchte Martin nach Deutschland reisen?“

2. E/O-Frage: „Möchte er in die Schweiz oder nach Deutschland?“

3. Nein-Frage: „Möchte er in die Schweiz reisen?“

4. Ja-Frage: „Möchte er nach Deutschland reisen?“

2. Anwendung des Wortschatzes: Verwende für jeden Satz diesen Fragenkreis:

Aussagesatz → Ja-Frage → E/O-Frage → Nein-Frage → Ja-Frage (→ W-Frage)

(Hans) möchte (37) Packungen Toblerone kaufen. Er geht zuerst zur Bank. Er hebt (150) Euro von seinem Konto ab. Dann geht er in den Laden. Er kauft (Hausbetreuer) ein (Bierglas) ab. Dann geht er ins Cafe Einbeck. Hans möchte (37) Packungen Toblerone kaufen, aber es gibt nur (36) Stück davon (Toblerone). Ach, Schade! Dann geht er (zum Strand) und weint.

(Nach der ersten Erzählung) sollte der Hausbetreuer die erfundene Erzählung schnell mit E/O-Fragen und W-Fragen wiederholen, ohne (Hans) vor der Gruppe zu zeigen.,

3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache → Gemeinschaft

- Bevor die KTs irgendwo hingehen dürfen, frage ganz natürlich „Wohin gehst du?“
- Eine Landkarte von der Hausstadt (z.B. Wien in Haus Wien) anschauen. Zeige Fotos von den Sehenswürdigkeiten. Jeder KT kann als Tourist fragen, wie man irgendwohin kommt. Man kann auch dazu einen Bahnplan oder eine U-Bahnkarte zeigen.
- Im Haus ist es wichtig Vertrauen und Gruppengefühl aufzubauen. Ein Blindenspaziergang passt gut zu diesem Thema; ein KT leitet einen anderen, dessen Augen zugebunden sind. Man stellt dann die übliche Frage „Wohin gehst du?“ und darüber hinaus, „In welche Richtung gehst du?“, „Gehst du zum Marktplatz?“ usw.
- Im Kreis sitzen und abwechselnd die Frage beantworten: „Wo würdest du hinreisen, wenn du an jeden Ort der Welt reisen könntest?“ oder „Wo würdest du gerne wohnen?“
- Verkleideter Rundgang
- Schnitzeljagd
- Brettspiel ändern, damit es zum Thema passt
- StadtLandFluss: Wähle einen Buchstaben. Jeder Villager hat dann eine Minute Zeit, um so viele Städte, Länder, und Flüsse (Tiere, Pflanzen, Farben, etc.) wie möglich aufzuschreiben, die mit diesem Buchstaben beginnen.
- Lernt über die Stadt eures Hauses: macht ein traditionelles Kunsthhandwerk oder Gericht, oder lernt einen traditionellen Tanz.

Tips für Hausgespräche, Tag 5 (Wann?)

Ziele: nach der Uhrzeit fragen; Uhrzeiten nennen; den Tagesplan wiederholen; Gruppenaktivitäten für die kommende Woche gemeinsam planen; die Tagespläne, die bei anderen zu Hause gelten, kennen lernen

1. Kreativ mit der Sprache umgehen (Modell)

Verwende TPR (Total Physical Response) um den Wortschatz passiv zu wiederholen. Zum Beispiel: Zeigt mir mit den Armen 11:30 Uhr!

1. **Ja-Frage:** „Essen wir um 12:30 Uhr zu Mittag?“
2. **E/O-Frage:** „Essen wir um 11:30 Uhr oder um 12:30 Uhr?“
3. **Nein-Frage:** „Essen wir um 11:30 Uhr?“
„*Nein, wir essen nicht um 11:30 Uhr*“
4. **Ja-Frage:** „Essen wir um 12:30 Uhr zu Mittag?“
5. **W-Fragen:** „Wann essen wir zu Mittag?“ „Wo essen wir zu Mittag?“

2. Anwendung des Wortschatzes: Verwende für jeden Satz diesen Fragenkreis:

Aussagesatz → Ja-Frage → E/O-Frage → Nein-Frage → Ja-Frage (→ W-Frage)

Beispiel: **(Heike) trinkt sehr viel Red Bull. Sie trinkt jeden Morgen (137) Dosen Red Bull. Sie macht alles sehr schnell! Um (halb zwölf) spielt sie Fußball. Um 11:32 Uhr bemalt sie ihr Namensschild. Um 11:34 Uhr macht sie ihr Bett. Um 11:45 Uhr schläft sie. Um 11:47 Uhr steht sie auf. Um 11:48 Uhr fährt sie mit dem Kanu zur Grünen Welle ...**

Wiederhole die Erzählung sehr schnell, ***ohne (Heike) vor der Gruppe***, mit E/O-Fragen und W-Fragen! Ermutige eine/n tüchtig(er)e/n Kursteilnehmer, die Erzählung wieder zu erzählen!

3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache → Gemeinschaft

- Mit dem Haus dafür sorgen, dass alle eine Reservierung für das Restaurant gemacht haben
- Gesundheitssachen (besonders bei den kleineren) wiederholen: Wann putzt du dir die Zähne? Duscht du dich jetzt oder später? , bitte wasch dir die Hände, bevor du zum Gasthof gehst!
- Eine Woche ist in Waldsee schon vorbei. Die KTs kennen sich aus und wollen vielleicht etwas mehr in der nächsten Woche schaffen. Man kann einen Hauswochenplan besprechen.
- Alle versuchen so lange wie möglich ein „Kopfstand“ zu machen. Wie lange kann Wiebke auf ihrem Kopf stehen? Wer schaffte es am längsten?
- Eine Geschichte wird erzählt. Mit einem im Voraus abgemachten Wort (oder mit allen Wörtern, die mit der Zeit zu tun haben) stehen alle auf. Wenn im Haus Personen von verschiedenem Sprachniveau sind, dann kann man dies mit zwei oder drei Teams spielen. Das erste Team, das aufsteht, gewinnt einen Punkt.
- Diskutiere die Tagespläne, welchen die Villager zu Hause folgen. „Wann musst du morgens aufstehen?“, „Wann fängt die Schule an?“, „Wann musst du ins Bett?“
- Bastelt gemeinsam eine plastische Wanduhr. Manche Vorschläge: Macht ein Bild von der Hausgruppe, schneidet es aus, und klebt es auf das Ziffernblatt (auf die Uhr). Lasst die Villager die Uhr mit ihrem Waldseenamen unterschreiben. Beschriften die verschiedenen Stunden: „eins“, „zwei“, „drei“, etc. Hängt die Uhr im Haus auf, damit jeder immer weiß, wieviel Uhr es ist.

Tips für Hausgespräche, Tag 6 (Warum? Weil...)

Ziele: warum...weil... (weil, da, denn, damit, um... zu)
wollen, sollen, dürfen, können, müssen, ich möchte, du möchtest...
beschreiben können, warum wir uns und andere schätzen

1. Kreativ mit der Sprache umgehen (Modell)

Verwende das Hausmaskottchen (oder die selbst gebastelte Puppe) vom ersten Tag. Erfinde mit der Hausgruppe eine Reihe von Talenten (mit kann), Verantwortungen im Haus (mit muss), usw. Zum Beispiel:

Aussagesatz: "(Fuzzy) kann gut (jodeln)."

1. Ja-Frage: „Kann Fuzzy gut jodeln?“

2. E/O-Frage: „Kann Fuzzy gut Walzer tanzen oder jodeln?“

3. Nein-Frage: „Kann Fuzzy gut Walzer tanzen?“

„Nein, er kann nicht gut Walzer tanzen“

4. Ja-Frage: „Kann Fuzzy gut jodeln?“

5. W-Fragen: „Wer kann gut jodeln?“ „Warum kann er gut jodeln?“

Andere Möglichkeiten, um Ideen aus der Gruppe zu gewinnen:

Warum stinkt unser Badezimmer?

Warum will Fuzzy nach draußen gehen?

Warum gehst du ins Bad...? Weil ich mir die Zähne putze...

2. Anwendung des Wortschatzes: Verwende diesen Fragenkreis:

Aussagesatz → Ja-Frage → E/O-Frage → Nein-Frage → Ja-Frage (→ W-Frage)

Zum Beispiel: **Das ist (Heike).** Heike ist sehr athletisch. Sie kann alles gut machen. Sie geht jeden Morgen zum Strand, weil sie gut schwimmen kann. In der Pause fährt sie Rad. Sie kann sehr schnell Rad fahren. In der ersten Veranstaltungsstunde läuft sie nach Bemidji und zurück! Sie kann sehr schnell laufen! In der zweiten Pause läuft sie nach El Lago del Bosque, weil sie auch gut Spanisch sprechen kann....

Wiederhole die Erzählung sehr schnell, **ohne (Heike) vor der Gruppe** zu zeigen, mit E/O-Fragen und W-Fragen! Ermutige eine/n tüchtig(er)e/n Kursteilnehmer, die Erzählung wieder zu erzählen!

3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache → Gemeinschaft

- Jeder hat einen Stift und schreibt eine Frage, die mit „Warum?“ beginnt, auf einen Teil von einem Blatt Papier. Dann faltet man das Papier, damit der Satz auf der Rückseite des Papiers steht und nicht mehr zu sehen ist. Der nächste KT schreibt eine Antwort, die mit „Weil?“ beginnt. Das Papier wird wieder gefaltet und weiter gereicht. Wenn es keinen Platz mehr darauf gibt, werden alle Sätze vorgelesen. Es ist egal, ob sie zusammengehören oder nicht, z.B. Warum gehst du zum Gasthof? Weil der Elefant im Laden ist. Die KTs stellen die zwei Sätze zusammen – Ich gehe zum Gasthof, weil der Elefant im Laden ist.
- Jeder beantwortet die Frage, „Warum magst du unser Haus?“
- Jeder beantwortet die Frage, „Warum bist du froh (Annika) zu sein?“ „Ich bin froh Annika zu sein, weil ich wunderbare Freunde habe.“ Man kann diese Frage auch sehr sentimental gestalten. Ein Villager sitzt in der Mitte des Kreises und verspricht der Gruppe zu schweigen. Dann beantworten die anderen Villager die Frage „Warum bist du glücklich, dass (Annika) in unserem Haus wohnt?“ „...weil sie so nett ist...weil sie mir ihre Stifte ausleiht, etc.“
- Ideale Häuser, Villen, Städte, oder Spielplätze planen und zeichnen. Warum ist die Treppe da? Warum gibt es so viele Badezimmer?
- Warum brauche ich meine Hände und Füße? Die Umrisse der Hände und Füße werden auf farbiges Papier gezeichnet und ausgeschnitten. Darauf wird geschrieben, wofür man die Hände und Füsse braucht und was man damit macht. Eine Haus-Collage wird aus allen Händen und Füßen gemacht. Das geht besonders gut mit um...zu und damit, z.B. „Ich brauche meine Hände, damit ich essen kann...“

Tips für Hausgespräche, Tag 7 (Was hast du gemacht?)

Ziele: anderen Geschehnisse der Vergangenheit erzählen; einander besser kennen lernen durch den Austausch von Erfahrungen... **Was hast du gemacht?**
Was hast du (gegessen)? Wo warst du? Wohin bist du gegangen? Was wolltest du machen? (Den Unterschied zwischen als, wann, und wenn kennen lernen)

1. Kreativ mit der Sprache umgehen (Modell)

Verwende das Hausmaskottchen und den Tagesplan. Erfinde mit der Gruppe eine spezifische Anzahl an Sachen, die (Fuzzy) heute schon getan hat. Zum Beispiel kann man anfangen mit: "Ich weiß, dass Fuzzy heute schon 17 Sachen hier in Waldsee gemacht hat... Was hat er alles gemacht?... Hat er (Fisch) gegessen?... Ist er (ins Café Einbeck) gegangen? usw..."

Der/Die Betreuer/in kann dabei die (17) Sachen aufschreiben, damit die KT's lernen, die Satzstruktur des Perfekts zu erkennen.

Noch einige Beispiele:
Was hast du in der zweiten Veranstaltungsstunde gemacht?
Wer hatte gestern Toilettendienst ?

2. Anwendung des Wortschatzes: Verwende für jeden Satz diesen Fragenkreis:

Aussagesatz → Ja-Frage → E/O-Frage → Nein-Frage → Ja-Frage (→ W-Frage)

Zum Beispiel: **Das ist (Frank).** Frank ist sehr intelligent. Er weiß alles. Er hat in Waldsee viel gelernt. Er hat (10.732) neue Wörter gelernt!!! Er hat eine lange Wörterliste geschrieben. Doch dann war sein Kuli kaputt. Er ist zum Laden gegangen, um einen Kuli zu kaufen. Er hat einen schönen Kuli gekauft. Der Kuli hat (2.35) Euro gekostet. Dann hat er einen Liebesbrief an (Star) geschrieben. (Star) war sehr froh.

Wiederhole die erfundene Erzählung sehr schnell, ohne (Frank) vor der Gruppe zu zeigen, mit E/O-Fragen und W-Fragen! Ermutige eine/n tüchtig(er)e/n Kursteilnehmer, die Erzählung wieder zu erzählen!

3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache → Gemeinschaft

- Beantwortet die Frage: „Was war für dich das schönste am Tag? (Warum?)“ Die KT's können auch eine gute Sache und eine schlechte Sache nennen.
- Als Hausprojekt schreiben alle KT's Briefe an die Eltern auf Deutsch, in denen sie beschreiben, was sie bisher in Waldsee gemacht haben.
- Als Erweiterung früherer Kennenlernspiele beschreiben 2 KT's einander ihre Biographie. Sie sollen sich dann einander vor dem ganzen Haus vorstellen.
- Jede Person zeichnet die Umrisse eines Steins auf ein Papier und notiert darin ein positives oder negatives Erlebnis, das ihr Leben geprägt hat, z.B. „Als ich 5 war, bin ich fast ertrunken“ oder „In der 7. Klasse habe ich ein Tanzwettbewerb gewonnen“. Nachdem jede Person etwas über ihr Erlebnis erzählt hat, werden die Steine so zusammengebunden, dass ein Weg entsteht. Steine mit ähnlichen Erlebnissen können gleich nebeneinander gelegt werden. Man könnte diese Aktivität auch um mehrere Runden fortsetzen .
- Dann das Pantomimespiel „Ich bin, wie ich bin“. Man beginnt mit der Geburt so war ich als Baby“, fährt mit der Kindheit „so war ich als Kind“ und der heutigen Situation fort „so bin ich jetzt (in der Schule, beim Fußballspiel, als Tänzerin)“ und gelangt dann zur Zukunft „so werde ich (als Vater oder Mutter, als alter Mensch...) sein“.
- Jede Person schreibt sein peinlichstes Erlebnis auf einen Zettel, ohne dass die Nachbarn zuschauen können. Dann werden alle vorgelesen, und die Gruppe muss raten, wer welches erlebt hat. Mögliche andere Fragen: Was war dein spannendstes Erlebnis? Oder: Was war dein gruseligstes Erlebnis? (**Wichtig:** Erzähle den KT's, dass die Zettel vorgelesen werden!)
- Die Teilnehmer stellen sich vor, im Jahre 2025 zu leben. Sie denken an ihre „Vergangenheit“ und schreiben ihren Lebenslauf von heute bis 2025 auf. Danach wird alles diskutiert. Dabei kann man die Zukunft leicht einfügen.

Tips für Hausgespräche, Tag 8 (Warum bist du so...?)

Ziele: Etwas begründen (auch in der Vergangenheit); Gefühle äußern

1. Kreativ mit der Sprache umgehen (Modell)

Verwende wieder das Hausmaskottchen, und erfinde (mit Ja-Nein oder E-O-Fragen) Gründe dafür, warum (Fuzzy) so (krank/froh/begeistert/usw.) ist! Schreib die Ideen des Hauses auf, damit die KTs die Satzstruktur erkennen können! Häng die Liste irgendwo im Haus auf!

Gesprächsbeispiele:

“Ist (Fuzzy) krank?” (KTs: „Ja.“) „Hat er (zu viel Toblerone) gegessen“ (KTs: „Ja.“)

1. Ja-Frage: „Ist er krank, weil er zu viel Toblerone gegessen hat?“

2. E/O-Frage: „Ist er krank, weil er Brokkoli oder Toblerone gegessen hat?“

3. Nein-Frage: „Ist er krank, weil er Brokkoli gegessen hat?“

(„**Nein**, er ist nicht krank, weil er Brokkoli gegessen hat.“)

4. Ja-Frage: „Ist er krank, weil er Toblerone gegessen hat?“

5. W-Frage: „Warum ist Fuzzy krank?“

Weitere Beispiele: „Ist er krank, nur weil er viel Toblerone gegessen hat?“

“Ist Fuzzy auch nicht müde? ... “Was hat er gemacht?..Ist er 200 Kilometer geschwommen?”

2. Anwendung des Wortschatzes: Verwende für jeden Satz diesen Fragenkreis:

Aussagesatz → Ja-Frage → E/O-Frage → Nein-Frage → Ja-Frage (→ W-Frage)

Zum Beispiel: **Das ist (Heike). Heike ist sehr krank. Sie hat (43) Schüsseln Müsli gegessen! Ja, sie ist krank, weil sie (43) Schüsseln Müsli gegessen hat. Sie geht zur Krankenpflege in Heilbronn. (Name der Krankenpflege) gibt Heike die gute Milch. Heike trinkt (204) Gläser Milch. In 3,7 Minuten ist sie nicht mehr krank! Sie ist nicht mehr krank, weil sie die gute Milch getrunken hat.**

Wiederhole die Erzählung sehr schnell mit E/O-Fragen und W-Fragen, ohne (Heike) vor der Gruppe zu zeigen! Ermutige eine/n tüchtig(er)e/n Kursteilnehmer, die Erzählung wieder zu erzählen!

3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache → Gemeinschaft

- Masken machen für jedes Gefühl
- Hausfotocollage machen oder Poster basteln (Wie geht's dir heute? T-Shirt)
- Selbstbildnis: Jede Person gibt fünf mögliche Antworten auf die Frage: Wie sehe ich mich?, z.B. Es ärgert mich, wenn ich eine schlechte Note bekomme. Ich habe Angst, wenn es dunkel ist. Ich werde unruhig, wenn ich unter fremden Leuten bin. Die Antworten werden eingesammelt und neu ausgeteilt. Alle KTs lesen sie vor und versuchen zu erraten, von wem die Antwort stammt. Die KTs diskutieren ob sie sich selbst so sehen, wie andere Leute sie sehen.
- Folge (ungefähr) den Anweisungen für das „Selbstbildnis“ und gibt diesen Satz „Was machst du, wenn du dich _____ fühlst? Zum Beispiel: die Villager schreiben zwei Dinge auf, die sie machen, wenn sie sich traurig fühlen. „Wenn ich mich traurig fühle, sitze ich allein.“ Diskutiert wie Villager konstruktiv mit ihren Gefühlen umgehen können, während sie in Waldsee sind.
- Malt euch in einer Zweiergruppe gegenseitig Gefühle auf das Gesicht. Macht Fotos, beschriften sie mit Namen und Gefühlen und hängt sie im Haus auf (oder macht daraus ein „Wie geht's dir heute?“ T-Shirt). Macht diese Aktivität am Nachmittag und wascht euch die Farbe aus dem Gesicht, bevor ihr ins Bett geht!

Tips für Hausgespräche, Tag 9 (Was meinst du...? Wie oft?)

Ziele: Meinungen äußern; die Meinungen von anderen respektieren lernen;
Wiederholung der Frage „Was tust du?“; diesmal mit spezifischen
Frequenzadverbien

1. Kreativ mit der Sprache umgehen (Modell)

Verwende TPR (Total Physical Response)- Fragen, um den Wortschatz passiv einzuführen. Zum Beispiel: „Kannst du bitte für mich hier (die Cola-Dosen) aufräumen, (Alex)?“

Während (Alex) das macht oder mimt , stellt folgende Fragen:

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Ja-Frage: | „Duscht Alex einmal pro Woche?“ |
| 2. E/O-Frage: | „Duscht Alex einmal pro Woche oder jeden Tag?“ |
| 3. Nein-Frage: | „Duscht Alex jeden Tag?“
„Nein, er duscht <i>nicht</i> jeden Tag.“ |
| 4. W-Fragen: | „Warum duscht Alex nur einmal pro Woche?“ |

Wie oft duscht du dich?

Bis wann geht Karaoke?

Wie oft hast du in Waldsee...Fußball gespielt...Nutella gegessen...die Bank besucht...?

Wie oft hast du im Haus Stuttgart dein Bett gemacht?

2. Anwendung des Wortschatzes: Verwende für jeden Satz diesen Fragenkreis:

Aussagesatz → Ja-Frage → E/O-Frage → Nein-Frage → Ja-Frage (→ W-Frage)

Zum Beispiel: **Das ist (Heike). Heike spielt gerne (Mühle). Sie spielt (2) mal pro Tag Mühle. Sie spielt einmal während der Mittagsruhe und einmal während der Pause. Sie möchte öfters Mühle spielen. Sie möchte (immer) Mühle spielen. (Betreuer) meint, dass Heike zu oft Mühle spielt. (Betreuer) sagt Heike, dass sie jeden Tag während der Mittagsruhe und während der Pause schlafen muss. Heike ist sehr traurig. Sie spielt jetzt nie mehr Mühle. (Betreuer) mag glückliche Villager. (Betreuer) fragt Heike, ob sie Mühle mit ihr spielen möchte. Heike ist sehr glücklich. Jetzt spielen sie ab und zu Mühle zusammen.**

Wiederhole die Erzählung sehr schnell mit E/O-Fragen und W-Fragen! Ermutige eine/n tüchtig(er)e/n Kursteilnehmer, die Erzählung wieder zu erzählen!

3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache→ Gemeinschaft

- Eine Flasche wird herumgegeben, in der sich stark riechende Substanzen oder Gegenstände (die man manchmal im Haus schon finden kann!) befinden. Jeder muss dann raten, was es für eine Substanz oder welcher Gegenstand es ist. Ich bin der Meinung, dass es eine schmutzige Socke ist...
- Jeder KT beschreibt sein bestes Waldseerlebnis und das, was noch besser sein könnte.
- Alle KTs vergleichen die Sachen in Waldsee mit denen von zu Hause. Wie oft machst du das in Waldsee? Wie oft machst du das zu Hause?
- Eine Tabelle für das Haus machen, auf der senkrecht die Hausaktivitäten (z.B. das Bett machen, aufräumen, Toilettendienst) aufgelistet sind, und waagrecht eine Liste von Frequenzadverbien (nie, selten, manchmal, oft, sehr oft ODER nie, 1 mal in der Woche, alle zwei Tage, täglich, zweit- oder dreimal am Tag, mehr als dreimal am Tag) steht. Jeder KT schreibt für jede Aktivität, die er gemacht hat, seinen Namen in das passende Quadrat in die Tabelle .
- Diskussion über Hausthemen (z.B. die Duschen, die Toiletten, der Feueralarm). War die Wassertemperatur in der Dusche zu heiß oder zu kalt? Waren die Toiletten sauber oder schmutzig? Ist der Feueralarm zu oft losgegangen?

Tips für Hausgespräche, Tag 10 (Wiederholung)

Ziele: alles wiederholen; das beschreiben, was wir an Waldsee und aneinander schätzen; sich auf Tschüss sagen, wegfahren, und nächstes Jahr vorbereiten;

1. Kreativ mit der Sprache umgehen (Modell)

Verwende TPR (Total Physical Response)- Fragen, um den Wortschatz passiv einzuführen. Zum Beispiel: „Kannst du bitte für mich hier (die Cola-Dosen) aufräumen, (Alex)?“

Während (Alex) das macht oder mimt, stelle folgende Fragen:

1. Ja-Frage: „Räumt (Alex) die Cola-Dosen auf?“

2. E/O-Frage: „Räumt Alex Fanta-Dosen oder Cola-Dosen auf?“

3. Nein-Frage: „Räumt Alex Fanta-Dosen auf?“

(„Nein, er/sie räumt *keine* Fanta-Dosen auf!“)

4. Ja-Frage: „Räumt Alex Cola-Dosen auf?“

5. W-Fragen: „Wer räumt Cola-Dosen auf?“ „Was räumt er/sie auf?“

2. Anwendung des Wortschatzes: Verwende für jeden Satz diesen Fragenkreis:

Aussagesatz → Ja-Frage → E/O-Frage → Nein-Frage → Ja-Frage (→ W-Frage)

Zum Beispiel: **Das ist (Heike). Heike wohnt in Haus Stuttgart. Sie hat viele neue Freunde in Waldsee kennengelernt. Sie haben zusammen gewohnt, zusammen gelernt, zusammen gegessen und zusammen gespielt. Jetzt packen sie zusammen ein. Sie sind traurig, weil sie morgen wegfahren. Heike legt ihre T-shirts in ihren Koffer. Sie legt ihre Hosen in ihren Koffer. Sie legt ihre Socken in ihren Koffer. Jetzt räumt sie ihren Schrank auf. Sie hat ihren Schrank während der zwei Wochen nur zweimal aufgeräumt! Sie findet ihre Armbanduhr im Schrank. Es ist 6 Uhr! Es ist Zeit für das Bankett! Heike zieht ihre Schuhe an und rennt zum Gasthof. Haus Stuttgart ist im Gasthof. Sie sind glücklich sie zu sehen. Guten Appetit!**

Wiederhole die Erzählung sehr schnell mit E/O-Fragen und W-Fragen! Ermutige eine/n tüchtig(er)e/n Kursteilnehmer, die Erzählung wieder zu erzählen!

3. Gemeinschaft aufbauen: Villager + Kreative Anwendung der Sprache → Gemeinschaft

- Koffer packen (dieses Spiel ist besonders gut für Kleinhäuser?). Alle sitzen im Kreis. Eine Person beginnt mit einem Satz: „Ich packe meinen Koffer und lege eine (Hose) hinein.“ Die nächste Person sagt: „Ich packe meinen Koffer und lege eine (Hose) und ein (Hemd) hinein.“ Das Spiel geht weiter, bis alle Sachen im Haus eingepackt sind. ☺
- Gute Erinnerungen an Waldsee und an das Haus ansprechen. Diskutiert ob Leute nächstes Jahr wieder kommen und träumt zusammen darüber, was ihr im nächsten Sommer noch besser machen könnt!
- letztes Kennenlernspiel: Wer kann die meisten Informationen im Kopf behalten? Die Person, die sich an die meisten Tatsachen über andere KT's im Haus erinnern kann, gewinnt. Man steht auf und sagt z.B.: Das ist Sepp, er kommt aus Moose Jaw, er hat einen Hund. Sein Hund heisst Frisky, trinkt gerne Almdudler und hat den ersten Preis im österreichischen Nationalwettbewerb für Unterwasserkorbweben gewonnen. (Das kann auch ein Teamspiel sein).
- Mit 10-13 jährigen Kindern kann man „stimmt nicht“ spielen. Man erzählt eine Geschichte, was man alles in Waldsee gemacht hat. Nach jedem Satz sagt der Partner oder die ganze Gruppe „stimmt nicht“. Dann muss der Erzähler etwas im Satz ändern bis der Partner oder die Gruppe „stimmt nicht“ nicht mehr sagt. Dann erzählt er weiter, z.B.: Ich habe heute einen wilden Hund am alten Fußballplatz gesehen. Stimmt nicht. Ich habe heute einen wilden Hund auf dem Marktplatz gesehen. Stimmt nicht. Ich habe heute ein UFO in Lac du Bois gesehen. Stimmt nicht...
- Tauscht Adressen und E-mail- Adressen. Macht Gruppenfotos!