

Begleitheft zum „Platt is cool“- Material 2024



Nele Ohlsen

Begleitheft zum „Platt is cool“- Material 2024



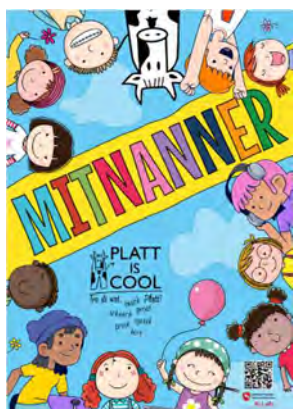
www.platt-is-cool.de

© Nele Ohlsen 2024



Inhalt

Vorwort	5
Hinweise zum Umgang mit den Materialien	5
Empfehlung zum Einsatz hinsichtlich der Klassenstufen	6
Synopse zu den Curricularen Vorgaben	8



1 Poster „Mitnanner“

Speel: „Ik seh en, den du nich süht“	10
Personenbeschreibung	11
Suchspiel	12
Sprechblasen gestalten	13
Menschenkette basteln.....	14
Eigenes Plakat gestalten.....	15
Innerer Monolog	16
Geschichte verfassen	17



2 Lernkarte: „Wöörspael“

Wörtersammlung	18
Eigenes „Wöörspael“ gestalten	19
Sprachvergleich	20
Wortarten-Spiele	21



3 Postkarten

Zahlen bis Hundert	22
Sprachvergleich	23
Analogkarte	24
Regionalvarianten	25
Karte umgestalten	26
Wat seggt de Koh?	27
Wat denkt dat Schaap?	28
Analogkarte	29
Postkarte regional	30



Inhalt



4 Buch „Lieselotte luert“

	Wöörspeel	31
	Wies mal!	32
	Wat fehlt?	33
	Stimmt dat!	34
Wortschatzarbeit	Pantomime	35
	Wörterbuch	36
	Sprachvergleich	38
Ideen zum Einsatz des Buchs im Unterricht	Ideen zum Einstieg in das Buch	39
	Vertell mal (Storytelling)	40
	Mehrsprachiges Vorlesen	41
	Lesetheater	42
	Lesebegleitheft Grundschule.....	44
Weiterführende Arbeit mit dem Buch	Escape Room	57
	Hörspiel	58
	Rollenspiel	59
	Geschichtentisch	60
	Verfilmung	61
Fächerübergreifende Ideen	<i>Sachunterricht:</i> Lapbook Bauernhof	62
	<i>Sport:</i> Spiel – Op´n Buerhoff	64
	<i>Kunst:</i> Kuhle Kunst	65
	<i>Musik:</i> Klanggeschichte Bauernhof	66

Vorwort

„Platt is cool“ lautet der Name des Projektes der Landschaftsverbände und der Regionalen Landesämter für Schule und Bildung, aus dem die Aktion „Freedag is Plattdag“/„Fräidai is Seelterdai“ entstanden ist. Mit der Aktion sollen möglichst viele Menschen in Berührung mit der plattdeutschen Sprache kommen. Jedes Jahr erscheinen zur Aktion „Freedag is Plattdag“ Postkarten, Poster und Lernkarten zu einem Thema. 2024 beschäftigen sich die Aktionsmaterialien mit den Themen „Bauernhof“, „Miteinander“ und „Wortarten“.

Das vorliegende Heft ist eine Aufgabensammlung zu den Aktionsmaterialien des Jahres 2024. Sie soll LehrerInnen, ErzieherInnen und allen anderen, die Freude am Vermitteln der plattdeutschen Sprache haben, Ideen und Anregungen zum Einsatz der Materialien liefern.

Hinweise zum Umgang mit dem Material

Die einzelnen Materialien können in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit bearbeitet werden. Sie sind auch fächerübergreifend einsetzbar. Die einzelnen Aufgaben sind verschiedenen Altersgruppen (Kindergarten, Grundschule, Sekundarstufe) zugeordnet. Diese Zuordnung ist jedoch nur ein Vorschlag und kann je nach Klassen- bzw. Gruppensituation abgeändert werden.

Die Aufgabenformate sind überwiegend auf hochdeutsch geschrieben. Zum einen, damit in ganz Niedersachsen mit dem Material gearbeitet werden kann, zum anderen, damit auch Sprachanfänger das Material nutzen können.

Wi wünscht jo veel Spaaß bi „Freedag is Plattdag“!

Empfehlung zum Einsatz hinsichtlich der Klassenstufen

Material	Inhalt	KIGA	GS	Sek I
Poster	Speel: „Ik seh en, den du nich sühst“	x	x	x
	Personenbeschreibung		x	x
	Suchspiel	x	x	x
	Sprechblasen gestalten		x	x
	Menschenkette basteln	x	x	
	Eigenes Plakat gestalten		x	x
	Innerer Monolog			x
	Geschichte verfassen		x	x
Lernkarte	Wörtersammlung		x	x
	Eigenes „Wöörspel“ gestalten		x	x
	Sprachvergleich		x	x
	Wortarten-Spiele		x	x
Postkarte	Zahlen bis Hundert		x	x
	Sprachvergleich		x	x
	Analogkarte		x	x
	Regionalvarianten		x	x
	Karte umgestalten		x	x
	Wat seggt de Koh?		x	x
	Wat denkt dat Schaap?		x	x
	Analogkarte		x	x
	Postkarte regional		x	x

Empfehlung zum Einsatz hinsichtlich der Klassenstufen

Material	Inhalt	KIGA	GS	Sek I
Buch	Wöörspeel	x	x	
	Wies mal!	x	x	
	Wat fehlt?	x	x	
	Stimmt dat!	x	x	
	Pantomime	x	x	
	Wörterbuch		x	x
	Sprachvergleich		x	x
	Ideen zum Einstieg in das Buch	x	x	x
	Vertell mal (Storytelling)	x	x	x
	Mehrsprachiges Vorlesen	x	x	
	Lesetheater		x	x
	Lesebegleitheft Grundschule		x	x
	Escape Room		x	x
	Hörspiel		x	x
	Rollenspiel	x	x	x
	Geschichten-Tisch	x	x	
	Verfilmung		x	x
	<i>Sachunterricht:</i> Lapbook Bauernhof	x	x	x
	<i>Sport:</i> Spiel – Op’n Buernhoff	x	x	
	<i>Kunst:</i> Kuhle Kunst	x	x	x
<i>Musik:</i> Klanggeschichte Bauernhof	x	x		

Synopse zu den Curricularen Vorgaben

Material	Inhalt	Kompetenzbereich
Poster	Speel: „Ik seh en, den du...“	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion
	Personenbeschreibung	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Suchspiel	Sprechen: Hörverstehen/ Audiovisuelles Verstehen
	Sprechblasen gestalten	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Menschenkette basteln	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Eigenes Plakat gestalten	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Innerer Monolog	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Geschichte verfassen	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
Lernkarte	Wörtersammlung	Sprachmittlung: Wortschatz
	Eigenes „Wöörspeel“ gestalten	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Sprachvergleich	Sprachmittlung regionale & interkulturelle Kompetenzen
	Wortarten-Spiele	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion
Postkarte	Zahlen bis Hundert	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Sprachvergleich	Sprachmittlung regionale & interkulturelle Kompetenzen
	Analogkarte	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Regionalvarianten	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion regionale & interkulturelle Kompetenzen
	Karte umgestalten	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Wat seggt de Koh?	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Wat denkt dat Schaap?	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Analogkarte	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Postkarte regional	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion regionale & interkulturelle Kompetenzen

Synopse zu den Curricularen Vorgaben

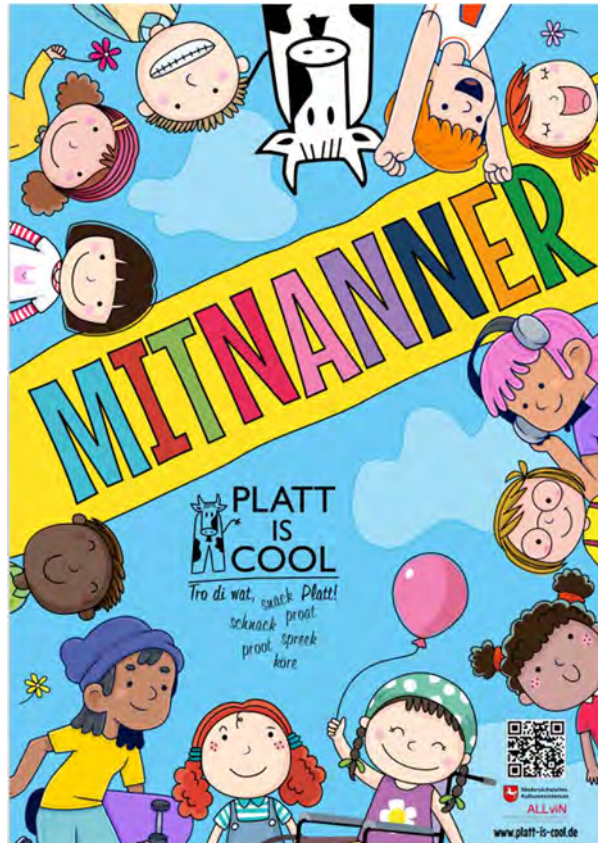
Material	Inhalt	Kompetenzbereich
Buch	Wöörspeel	Sprachmittlung: Wortschatz Sprechen: Zusammenhängendes Sprechen
	Wies mal!	Sprachmittlung: Wortschatz Sprechen: Zusammenhängendes Sprechen
	Wat fehlt?	Sprachmittlung: Wortschatz Sprechen: Zusammenhängendes Sprechen
	Stimmt dat!	Sprachmittlung: Wortschatz Sprechen: Zusammenhängendes Sprechen
	Pantomime	Sprechen: Zusammenhängendes Sprechen Sprachmittlung: Wortschatz
	Wörterbuch	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion Sprachmittlung: Wortschatz
	Sprachvergleich	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion regionale & interkulturelle Kompetenzen
	Ideen zum Einstieg in das Buch	Sprechen: Hörverstehen/ Audiovisuelles Verstehen Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion
	Vertell mal (Storytelling)	Sprechen: Hörverstehen/ Audiovisuelles Verstehen
	Mehrsprachiges Vorlesen	Sprechen: Hörverstehen/ Audiovisuelles Verstehen
	Lesetheater	Leseverstehen
	Lesebegleitheft	Leseverstehen Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Escape Room	Leseverstehen Sprachmittlung: Wortschatz
	Hörspiel	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Rollenspiel	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Geschichten-Tisch	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion
	Verfilmung	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	<i>Sachunterricht: Bauernhof</i>	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	<i>Sport: Spiel – Op’n Buerhoff</i>	Sprechen: Hörverstehen/ Audiovisuelles Verstehen
	<i>Kunst: Kuhle Kunst</i>	Sprechen: Hörverstehen/ Audiovisuelles Verstehen
<i>Musik: Klanggeschichte Bauernhof</i>	Sprechen: Hörverstehen/ Audiovisuelles Verstehen	



Speel: „Ik seh en, den du nicht sühst“

Material:

- Mitnanner-Poster



So geht dat:

- Das Poster wird in die Mitte gelegt.
- Kind 1: „Ik seh en, den du nicht sühst, un de hett n geelen Pulli“
- Kind 2: „Is dat de Deern mit de Brill?“
- Kind 1: „Ne! Mien Person hett keen Brill.“
- Kind 3: „Is dat de Deern mit de Bloom?“
- Kind 1: „Jo, de is dat!“
- Kind 3: „Ik seh en, den du nicht sühst, un de...“

- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.



Personenbeschreibung

Aufgabe: Suche dir auf dem Poster eine Person heraus und beschreibe sie auf Niederdeutsch möglichst genau.



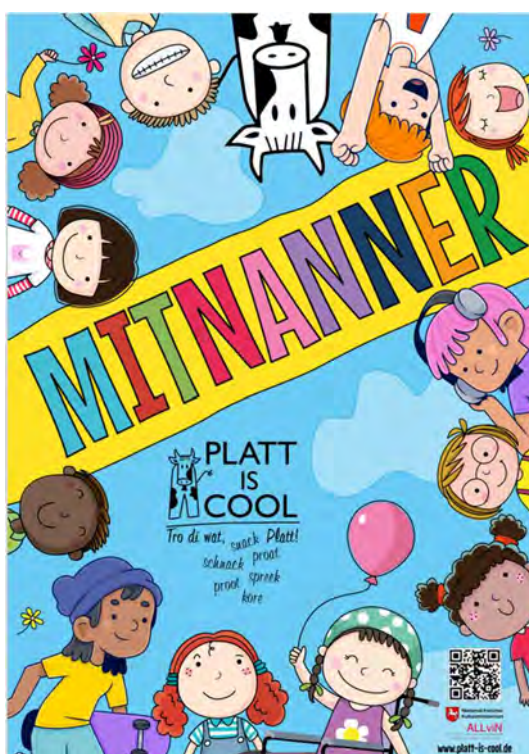
Suchspiel

Material:

- Mitnanner-Poster
- Personenbeschreibung von Seite 11

So geht dat:

- Ein Kind liest die von ihm oder ihr verfasste Personenbeschreibung vor. Die anderen Kinder versuchen zu erraten, um welche Person vom Plakat es sich handelt. Ist die Person erraten, liest das nächste Kind seine oder ihre Personenbeschreibung vor.
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.



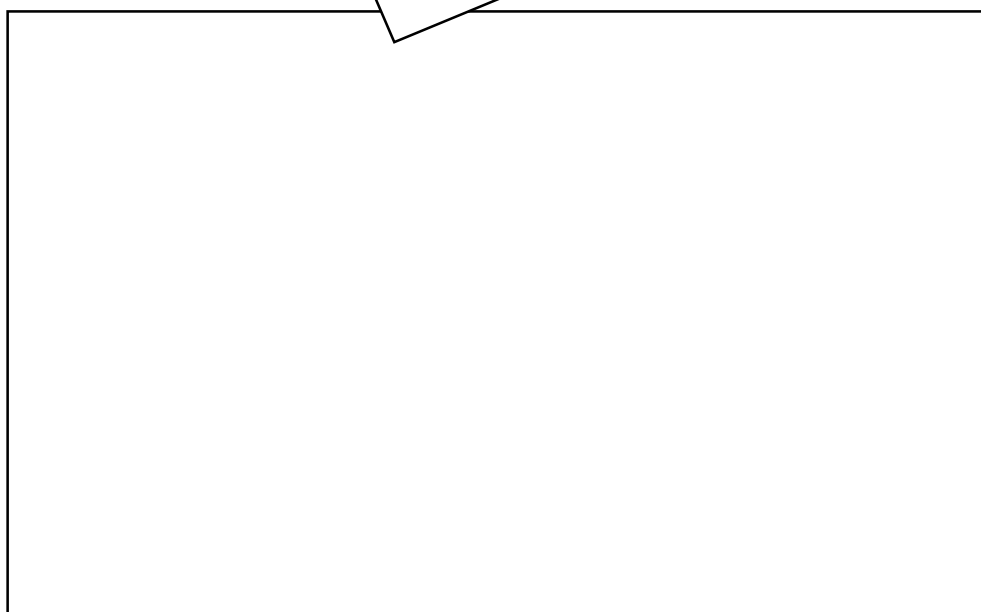
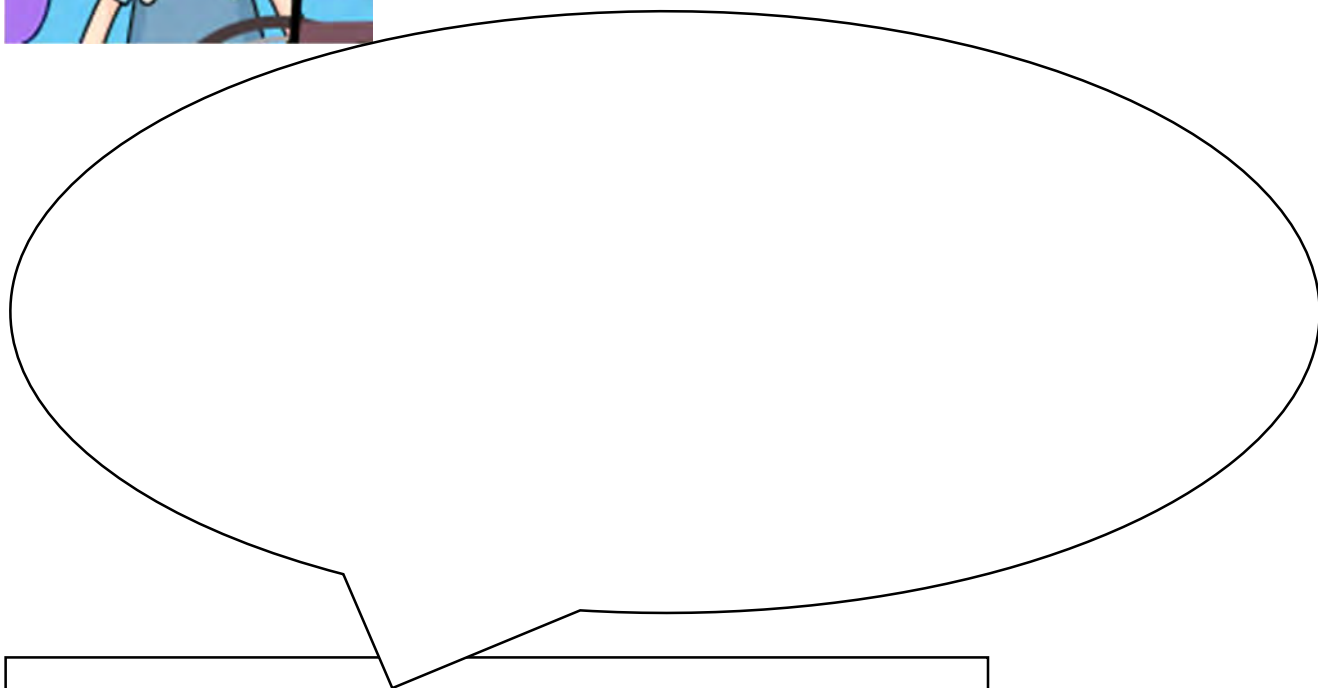


Sprechblasen gestalten

Aufgabe: Suche dir auf dem Poster eine Person heraus und überlege dir, was die Person sagen könnte.



Mitnanner geht
allns beter.





Menschenkette basteln

Aufgabe: Schneide die Personen auf dem Poster aus und bastele mit ihnen eine Menschenkette. Zeichne noch weitere Personen dazu und ergänze damit die Menschenkette. Du kannst auch noch Sprechblasen einfügen.





Eigenes Plakat gestalten

Aufgabe: Zeichne ein eigenes Plakat zum Thema „Mitnanner“.





Innerer Monolog

Aufgabe: Suche dir eine Person vom Plakat aus und schreibe auf Niederdeutsch einen inneren Monolog zu deiner Figur. Was könnte die Figur denken? Was fühlt sie gerade?

Meine Figur



Geschichte verfassen

Aufgabe: Suche dir eine Person vom Plakat aus und schreibe auf Niederdeutsch eine Geschichte über die Person.

Meine Figur



Wörtersammlung

Aufgabe: Sammle zu jedem Buchstaben des Alphabets passende Nomen, Verben und Adjektive auf Niederdeutsch.

	Nomen	Verben	Adjektive
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
I			
J			
K			
L			
M			
N			
O			
P			
Q			
R			
S			
T			
U			
W			
X			
Y			
Z			



Eigenes „Wöörspeel“ gestalten

Aufgabe: Erstelle ein eigenes Wörterspiel. Überlege dir dazu auch eigene Kategorien auf Niederdeutsch.



Sprachvergleich

Aufgabe: Wie heißen die Nomen, Verben und Adjektive, die du gefunden hast, in anderen Sprachen? Schreibe die Wörter in verschiedenen Sprachen auf. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede kannst du finden?

Nomen		
Niederdeutsch	Hochdeutsch	Englisch
Verben		
Niederdeutsch	Hochdeutsch	Englisch
Adjektive		
Niederdeutsch	Hochdeutsch	Englisch



Wortarten-Spiele

Spiel 1: Pantomime mit Verben

Ein Schüler zieht ein Verb auf Niederdeutsch und stellt es pantomimisch dar. Die anderen müssen das Verb erraten.

Spiel 2: Nomen im Raum

Ziel des Spiel ist es, möglichst viele Nomen im Raum zu finden. Die gefundenen Nomen werden auf einem Zettel auf Niederdeutsch notiert. Der Schüler mit den meisten Nomen gewinnt.

Spiel 3: De Tiet löppt...

Die Lernenden sitzen im Kreis. Der Reihe nach müssen sie im Kreis ein Verb, ein Nomen oder ein Adjektiv sagen und eine Sanduhr, eine Eieruhr oder Ähnliches weitergeben. Wer ein Wort doppelt sagt, oder bei wem die Zeit abgelaufen ist, scheidet aus. Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kann man z.B. auch die Abmachung treffen, dass alle nur Verben mit dem Anfangsbuchstaben „D“ sagen dürfen.

Spiel 4: Wörterschlange

Die Lernenden sitzen im Kreis. Es wird eine Wortart ausgewählt, z.B. Nomen. Der erste Schüler startet mit „Uul“. Der nächste Schüler muss sein Wort nun mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Worts beginnen, er sagt also z.B. „Lüüd“. Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kann man z.B. auch die Abmachung treffen, dass alle nur Nomen zum Thema „Tiere“ sagen dürfen.

Spiel 5: Fliegenklatschenspiel

Auf dem Boden liegen drei Schilder, die mit Nomen, Verb und Adjektiv beschriftet sind. Zwei oder mehr Kinder haben eine Fliegenklatsche in der Hand. Die Lehrkraft nennt ein Wort und die Schüler müssen mit der Fliegenklatsche auf die richtige Wortart schlagen.

Zahlen bis Hundert

Aufgabe: Schreibe die Zahlen bis 100 auf Niederdeutsch auf. Nutze hierzu ein Wörterbuch.

1		26		51		76	
2		27		52		77	
3		28		53		78	
4		29		54		79	
5		30		55		80	
6		31		56		81	
7		32		57		82	
8		33		58		83	
9		34		59		84	
10		35		60		85	
11		36		61		86	
12		37		62		87	
13		38		63		88	
14		39		64		89	
15		40		65		90	
16		41		66		91	
17		42		67		92	
18		43		68		93	
19		44		69		94	
20		45		70		95	
21		46		71		96	
22		47		72		97	
23		48		73		98	
24		49		74		99	
25		50		75		100	

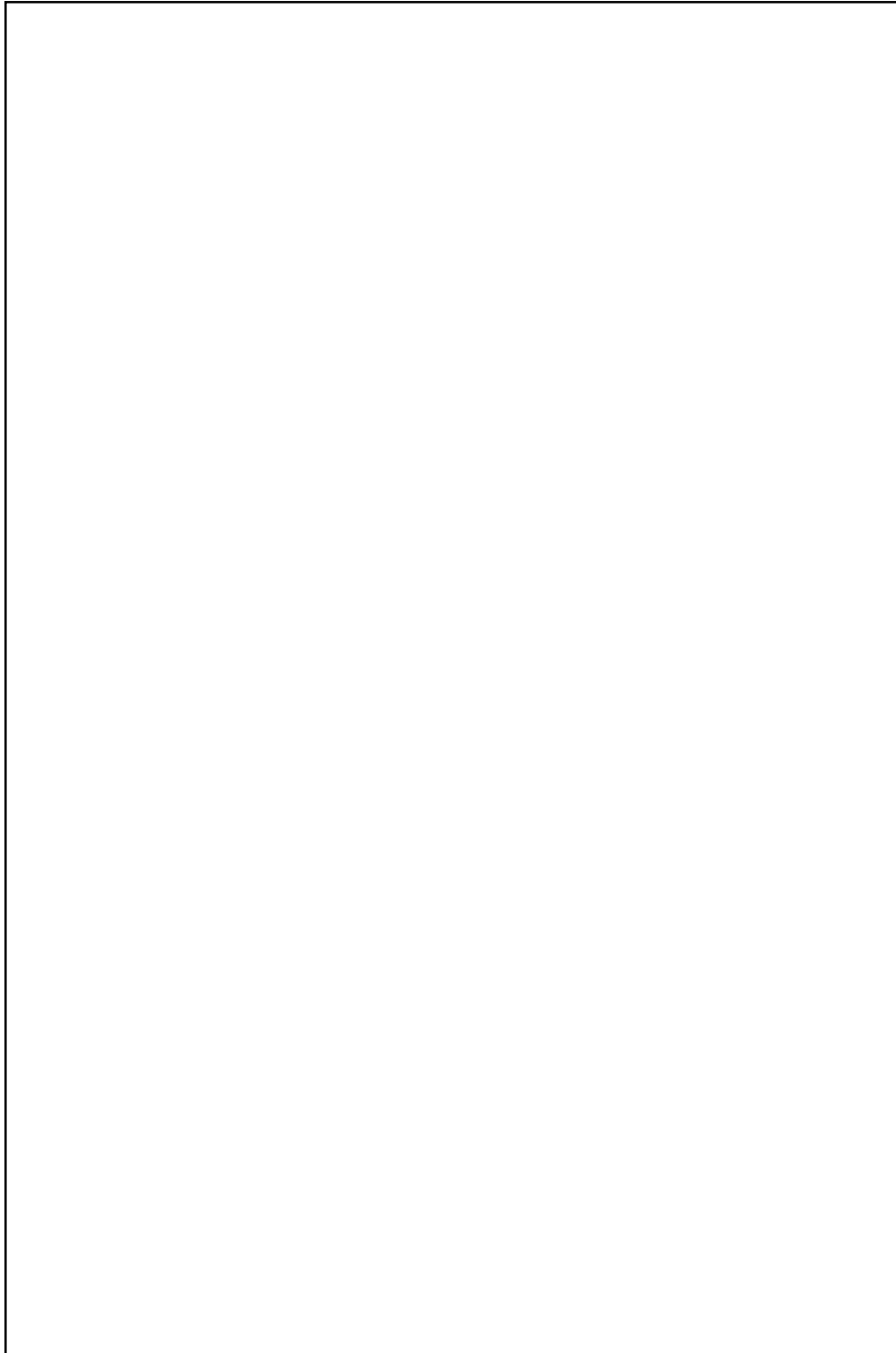
Sprachvergleich

Aufgabe: Wie heißen die Zahlen in anderen Sprachen? Schreibe die Zahlwörter in verschiedenen Sprachen auf. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede kannst du finden?

	Niederdeutsch	Hochdeutsch	Englisch	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
20				
30				
40				
50				
60				
70				
80				
90				
100				

Analogkarte

Aufgabe: Gestalte eine Karte im Stil der „Hunnert“-Postkarte mit einer anderen Zahl.



Regionalvarianten

Aufgabe: Wie heißen die Zahlen in anderen Regionen Niedersachsens? Schreibe die Zahlwörter in verschiedenen Varianten auf. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede kannst du finden?

	Nordniedersachsen	Ostfriesland	Emsland	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
20				
30				
40				
50				
60				
70				
80				
90				
100				

Karte umgestalten

Aufgabe: Gestalte eine eigene Postkarte mit der Aufschrift „Hunnert“.





Wat seggt de Koh?

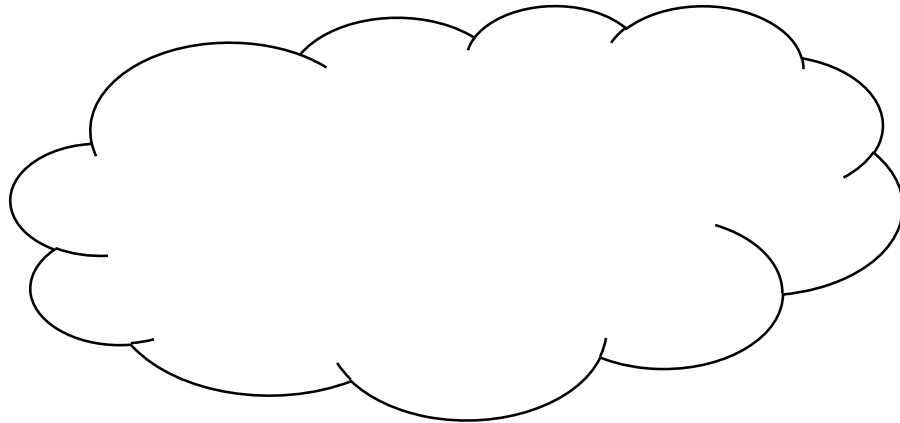
Aufgabe: Hast du eine Idee, was die Kuh noch rufen könnte? Schreibe es auf Niederdeutsch in die Sprechblase.





Wat denkt dat Schaap?

Aufgabe: Hast du eine Idee, was das Schaf denken könnte? Schreibe es auf Niederdeutsch in die Sprechblase.





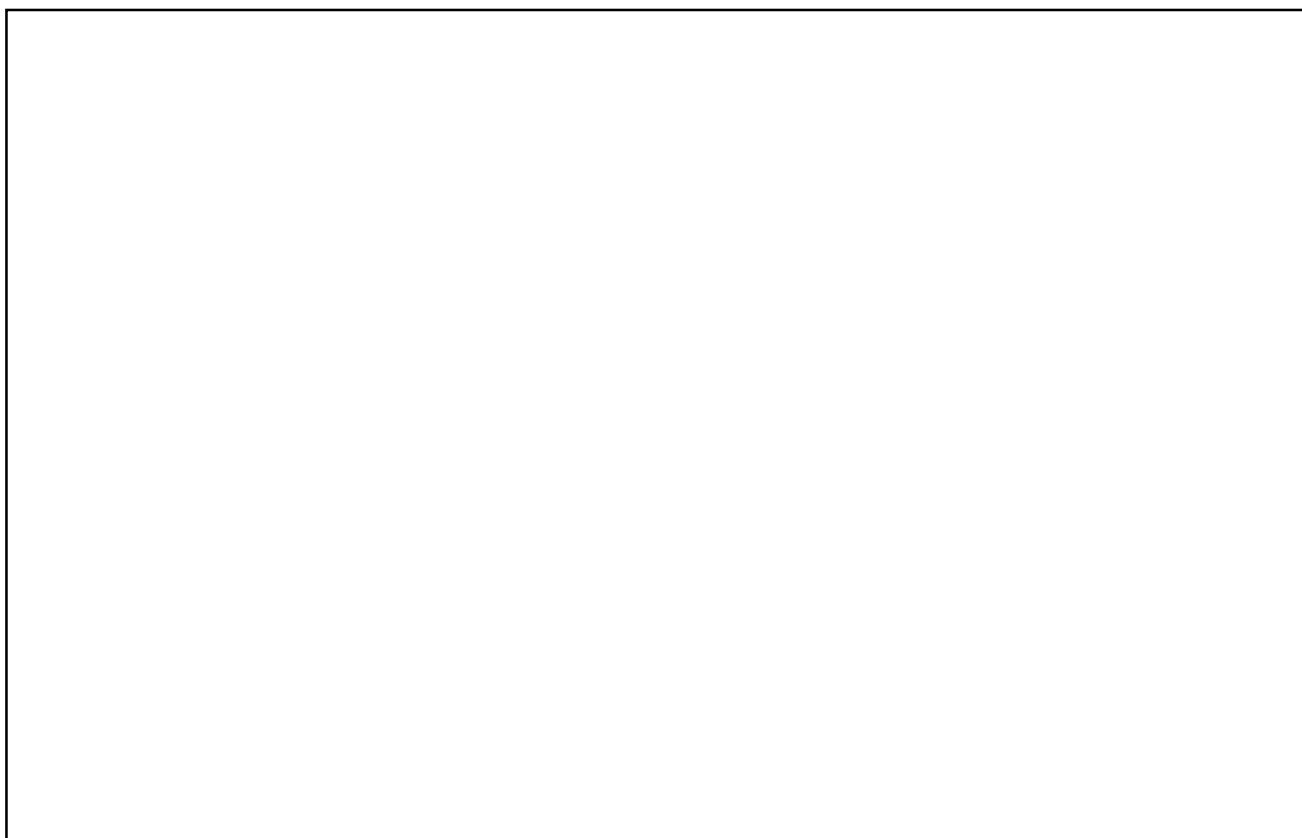
Analogkarte

Aufgabe: Gestalte eine eigene Postkarte zum Thema „Platt is cool.“



Postkarte regional

Aufgabe: Wie könnte die Karte in deiner Region aussehen? Schneide das Schaf und die Kuh aus und klebe sie auf einen Hintergrund, der zu deiner Region passt. Den Hintergrund kannst du zeichnen, ausschneiden usw. Sei kreativ!





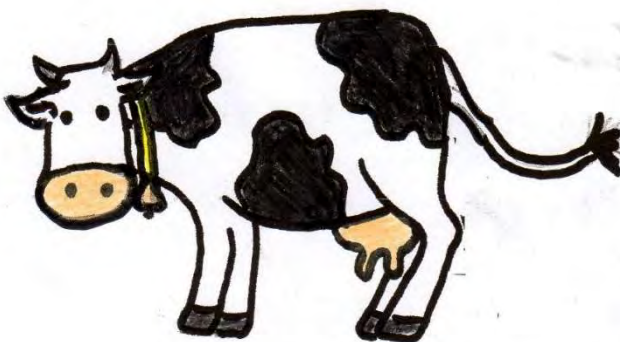
Wöörspeel

Material:

- Poster, Bildkarten oder Gegenstände zum Thema Bauernhof
- Zeigestock

So geht dat:

- Die Bildkarten oder Gegenstände werden den Kindern gezeigt und mit dem plattdeutschen Begriff benannt. Die Kinder sprechen den Begriff gemeinsam nach.
- Dann werden die Bildkarten oder Gegenstände erneut benannt, diesmal aber mit der Stimme einer Figur (z.B. General, feine Dame, Baby, Oma, Micky Maus etc.) und der entsprechenden Gestik/Mimik.
- Die Kinder dürfen nun raten, wer spricht. Haben die Kinder die Figur erraten, werden die Gegenstände oder Bildkarten erneut mit der Stimme der Figur benannt und die Kinder dürfen sie ebenfalls mit der Stimme der Figur nachsprechen.
- Es können beliebig viele Runden mit verschiedenen Figuren gespielt werden.





Wies mal!

Material:

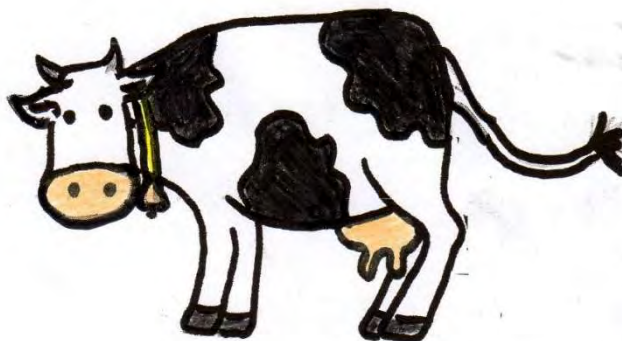
- Bildkarten oder Gegenstände zum Thema „Bauernhof“
- Zeigestock

So geht dat:

- Die Bildkarten oder Gegenstände werden an die Tafel gehängt oder auf den Boden gelegt.
- Die Lehrkraft sagt zu einem Kind: „**Wies mi mal de Koh!**“
- Das Kind übernimmt den Zeigestock und zeigt auf die Kuh.
- Dann ist das nächste Kind mit einem neuen Gegenstand an der Reihe.

Variante:

- Fortgeschrittene Kinder können den Part der Lehrkraft übernehmen und selbst auf Platt sagen, was das nächste Kind zeigen soll.





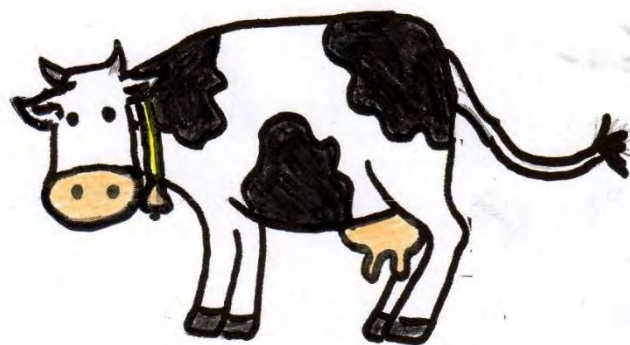
Wat fehlt?

Material:

- Bildkarten oder Gegenstände zum Thema „Bauernhof“

So geht dat:

- Die Bildkarten oder Gegenstände werden an die Tafel gehängt oder auf den Boden gelegt.
- Ein Kind verlässt den Raum. Ein anderes Kind nimmt ein Bild oder einen Gegenstand weg (z.B. die Kuh) und versteckt diesen.
- Das erste Kind kommt wieder in den Raum („Kannst rinkamen“).
- Das zweite Kind fragt nun das erste Kind: „Wat fehlt?“
- Das erste Kind antwortet „De Koh“.
- Jetzt geht das zweite Kind nach draußen und ein drittes Kind entfernt einen Gegenstand.
- Gespielt wird bis alle Kinder an der Reihe waren.





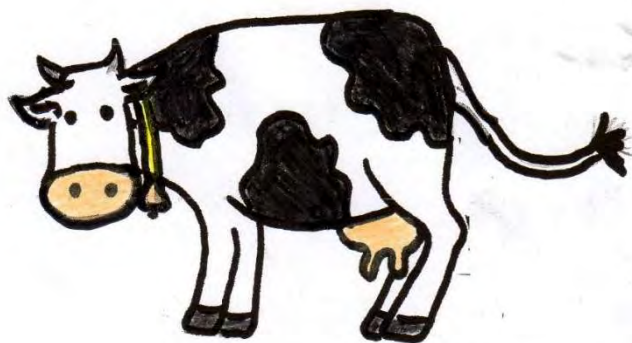
Stimmt dat?

Material:

- Bildkarten oder Gegenstände zum Thema „Bauernhof“

So geht dat:

- Die Lehrkraft sitzt mit den Kindern im Kreis, so dass alle Kinder die Lehrkraft gut sehen können.
- Die Lehrkraft hält eine Bildkarte oder einen Gegenstand hoch und benennt diesen entweder mit dem richtigen Begriff oder einem falschen Begriff, z.B. sagt sie zu einer Kuh „Swien“.
- Die Kinder kommentieren jeden Begriff, den die Lehrkraft sagt, mit „Stimmt“ oder „Stimmt nich“. Sagt die Lehrkraft einen falschen Begriff, so korrigiert ein Schüler die Lehrkraft: „Dat is en Koh.“
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.





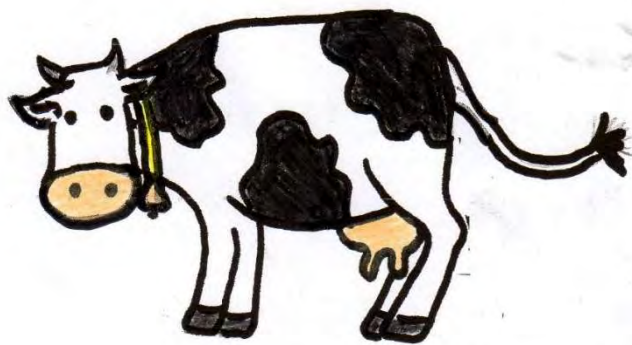
Pantomime „Keen bün ik?“

Material:

- Es wird kein Material benötigt, der Wortschatz zum Thema „Bauernhof“ sollte eingeführt sein.

So geht dat:

- Die Lehrkraft sitzt mit den Kindern im Kreis, so dass alle Kinder die Lehrkraft gut sehen können.
- Die Lehrkraft oder ein Kind machen ein Tier oder eine Tätigkeit pantomimisch vor.
- Die anderen Kinder raten, welches Tier oder welche Tätigkeit gemeint ist.
- Das Kind, dass das Tier oder die Tätigkeit erraten hat, macht ein neues Tier oder eine neue Tätigkeit vor.
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.





Wörterbuch

Aufgabe:

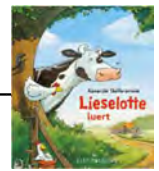
1. Bastele ein Wörterbuch zum Thema „Bauernhof“. Die Faltanleitung hilft dir.
2. Suche aus plattdeutschen Wörterbüchern passende Wörter heraus.
3. Trage die plattdeutschen Wörter in dein Wörterbuch ein.
4. Schreibe die hochdeutsche Übersetzung auf die andere Seite.

Faltanleitung:

<p>1. Schneide die Vorlage an der _____ Linie aus.</p> 	<p>5. Falte das Buch zum ZickZack und klappe es wieder auf.</p> 
<p>2. Falte das Buch einmal in der Mitte und klappe es wieder auf.</p> 	<p>6. Falte das Blatt jetzt wieder bis zu Mitte.</p> 
<p>3. Falte das Buch einmal quer und klappe es wieder auf.</p> 	<p>7. Stelle das Blatt auf, fasse die äußeren Enden an und schiebe das Blatt zu einem Stern zusammen.</p> 
<p>4. Schneide das Buch an der schwarzen Linie bis zum Punkt ein.</p> 	<p>8. Klappe mit beiden Händen das Buch zusammen.</p> 



<p>Plattdeutsch</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Hochdeutsch</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Plattdeutsch</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Hochdeutsch</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
		<p>Mein plattdeutsches Wörterbuch</p>	<p>Kleberfläche</p>



Sprachvergleich

Material:

- Bildkarten oder Gegenstände zum Thema „Bauernhof“
- Wortkarten in verschiedenen Sprachen

So geht dat:

- Lassen Sie die Kinder ein Plakat erstellen, auf dem die hochdeutschen und niederdeutschen Begriffe gegenübergestellt werden. Nutzen Sie für jede Sprache eine andere Farbe. Das Plakat kann als fachspezifische Leistung im Fach Deutsch bewertet werden.
- Besprechen Sie die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Wörtern.

Variante:

- Beziehen Sie neben dem Hochdeutschen und dem Niederdeutschen auch andere Sprachen, wie z.B. das Englische oder die Herkunftssprachen Ihrer Kinder mit in den Sprachvergleich ein.





Ideen zum Einstieg in das Buch

1) Stummer Impuls

Ein Bild oder Gegenstand wird als stiller Impuls genutzt: Die Lehrkraft legt ein Bild oder einen Gegenstand, der zur Geschichte passt, in die Mitte des Stuhlkreises. Die Lernenden äußern sich frei zu dem Bild/Gegenstand, dann leitet die Lehrkraft zur Geschichte über.

2) Titelbetrachtung

Die Lehrkraft betrachtet mit den Lernenden das Titelbild des Buches und bittet die Lernenden, sich zum Buchtitel und den Dingen auf dem Titelbild zu äußern. Es kann auch über den Inhalt des Buches spekuliert werden. Vielleicht ist das Buch oder die Reihe bereits aus dem Hochdeutschen bekannt.

3) Fantasiereise

Die Lernenden schließen die Augen und die Lehrkraft erzählt eine Geschichte passend zum Buch, z.B.:

„Stell di mal vör, du maakst en schönen Spazeergang un kummst an en groten Buernhoff vorbei. Du geihst över en grote Wisch liekut op den groten Kohstall to. Vorsichtig kiekst du um de Eck. Dor steiht en Koh, de just molken wart. De Buersfro verklort di, dat du gern tokieken kannst. Du settst op en Schemel un kiekst di dat Melken mal nip un nau an.“

4) Lied

Zum Einstig kann auch ein Lied gesungen werden, z.B. das „Derenradselleed“ von Jan Cornelius oder „Herr Pastor sien Koh“.

5) Einführung der Hauptfigur

Die Lehrkraft stellt den Lernenden anhand eines Kuscheltiers, einer Spielzeugfigur oder einer auf Pappkarton gemalten Figur die Hauptfigur der Geschichte vor. Es können auch mehrere Figuren, z.B. die Kuh Lieselotte und der Postbote vorgestellt werden.



Vertell mal (Storytelling¹)

Storytelling ist vor allem aus dem Englischunterricht bekannt. Man versteht darunter „das lebendige und ausdrucksstarke Erzählen einer Geschichte (Variation von Gestik, Mimik und Stimmführung), bei dem die Lernenden in die erzählte Geschichte „eintauchen“ und sie dadurch leichter verstehen“. Im Plattdeutschunterricht ist es hierbei von untergeordneter Bedeutung, dass die Lernenden jede Einzelheit und jedes Wort konkret verstehen, solange sie den Handlungsablauf und den Kern der Geschichte begreifen“.

Das Storytelling gliedert sich in drei Phasen:

1. Die **Pre-Telling Activities**: In dieser Phase wird die Neugier der Kinder auf die Geschichte geweckt, Spannung aufgebaut und zentrales Vokabular vorentlastet. Hier eignen sich die Spiele zu Wortschatzeinführung ab Seite 32 in diesem Heft sowie die Ideen zum Einstieg in das Buch auf S. 40.
2. Die **While-Telling Activities**: In dieser Phase wird die Geschichte im Sitz- oder Stuhlkreis erzählt und beim wiederholten Erzählen von (Sprach-) Handlungen der Lernenden begleitet. Hierzu kann der Text chorisch gesprochen werden oder auch mehrsprachig vorgelesen werden. Unterstützend können z.B. auch Pantomime oder Stabpuppen etc. eingesetzt werden.
3. Die **Post-Telling Activities**: In dieser Phase findet eine weiterführende Bearbeitung und Vertiefung kontextueller und sprachlicher Inhalte statt. Hier können z.B. Fehler durch die Lehrkraft in den Text eingebaut werden, die die Kinder finden müssen, die Geschichte kann zur Mitmachgeschichte gemacht werden, etc. Weiterführend können auch die Materialien ab S. 43 eingesetzt werden.

Eine ausführliche Darstellung zur Methode des Storytelling im Englischunterricht finden Sie unter folgendem Link auf dem Landesbildungsserver Baden-Württemberg.

¹ (vgl. <https://www.schule-bw.de/faecher-und-schularten/schularten/grundschule/faecher/englisch/storytelling/story3.html> Stand: 01.05.2024)



Mehrsprachiges Vorlesen

Das mehrsprachige Vorlesen ist ein Verfahren der Leseanimation. Der Text wird dazu so aufbereitet, dass sich beim Vorlesen Hochdeutsch und Plattdeutsch abwechseln. Das Hochdeutsche wirkt dabei als Brücke zum Plattdeutschen. Die Kombination der Sprachen erleichtert das Verständnis und trägt zu einem gesteigerten Erfolgserlebnis in der plattdeutschen Sprache bei².

Das mehrsprachige Vorlesen gliedert sich in mehrere Phasen.

Scaffolding	Sprachliche und/oder inhaltliche Vorentlastung des Textes
Vorlesen	Vorlesen auf Deutsch Zusammenfassen in der Fremdsprache Vorlesen in der Fremdsprache
Weiterführende Aktivitäten	Hörstrategien erarbeiten Anschlusskommunikation Weiterführende Aufgaben

Je nach Lerngruppe kann der Wechsel in den Sprachen auch schneller erfolgen. Gerade in der Grundschule kann ein schnellerer Wechsel und eine Wiederholung auf Hochdeutsch bzw. Plattdeutsch sinnvoll sein. Ein Beispiel für das Bilderbuch „Lieselotte lauert“ finden Sie auf S. 43.

² Weiterführendes zum Konzept des Mehrsprachigen Vorlesens finden Sie in: Kutzelmann, Sabine; Massler, Ute (Hg.) (2018): Mehrsprachige Leseförderung: Grundlagen und Konzepte. Tübingen: Narr.



Mehrsprachiges Lesetheater

Das Lesetheater ist ein Lautleseverfahren zur Steigerung der Leseflüssigkeit in Fremd- und Muttersprache. Im Zentrum steht dabei ein Lesetheaterstück, das so dramatisiert wird, dass es sowohl Erzähler- als auch Figurenrollen enthält. Das Stück wird in Szenen unterteilt, die die Schüler in Kleingruppen erarbeiten. Der Lern- und Lehrprozess gliedert sich in acht Schritte³:

1	Einführung	Theaterstück wird durch die Lehrkraft eingeführt und vorentlastet.	Plenum
2	Vorlesen durch Lehrperson	Die Lehrkraft liest einen Ausschnitt des Textes mehrsprachig vor.	Plenum
3	Lesen der Szenen und Rolleneinteilung	Die Szenen werden Gruppen zugeteilt. Die Lernenden lesen ihre Szene zunächst individuell, verschaffen sich einen Überblick über die Szene und teilen die Rollen ein.	Einzelarbeit Gruppenarbeit
4	Erarbeitung einer Inhaltsangabe	Die Lernenden lesen ihre Szene in verteilten Rollen ein zweites und drittes Mal, klären Verständnisfragen und erarbeiten eine mündliche Zusammenfassung.	Gruppenarbeit
5	Vorstellung der Szenen und Figurenrollen	Jede Arbeitsgruppe stellt ihre Szene im Klassenverband vor, so dass alle Lernenden ein übergreifendes Verständnis des Lesetheaters entwickeln können.	Plenum
6	Üben der Leserollen und gegenseitiges Feedback	Im Anschluss lesen die Lernenden ihre Szene mehrmals halblaut und geben einander ein Feedback. Beim Üben können die Lernenden auch durch Audioaufnahmen unterstützt werden.	Partnerarbeit Gruppenarbeit
7	Generalprobe und Feedback	Zum Schluss führt jede Gruppe eine Generalprobe ihrer Lesetheaterszene durch, bei der alle Rollen im Zusammenspiel geübt werden.	Gruppenarbeit
8	Aufführung	Bei der anschließenden Aufführung liest jede Arbeitsgruppe ihre Lesetheaterszene im Klassenverband vor. Aus allen Szenen ergibt sich dann ein Lesetheater.	Plenum

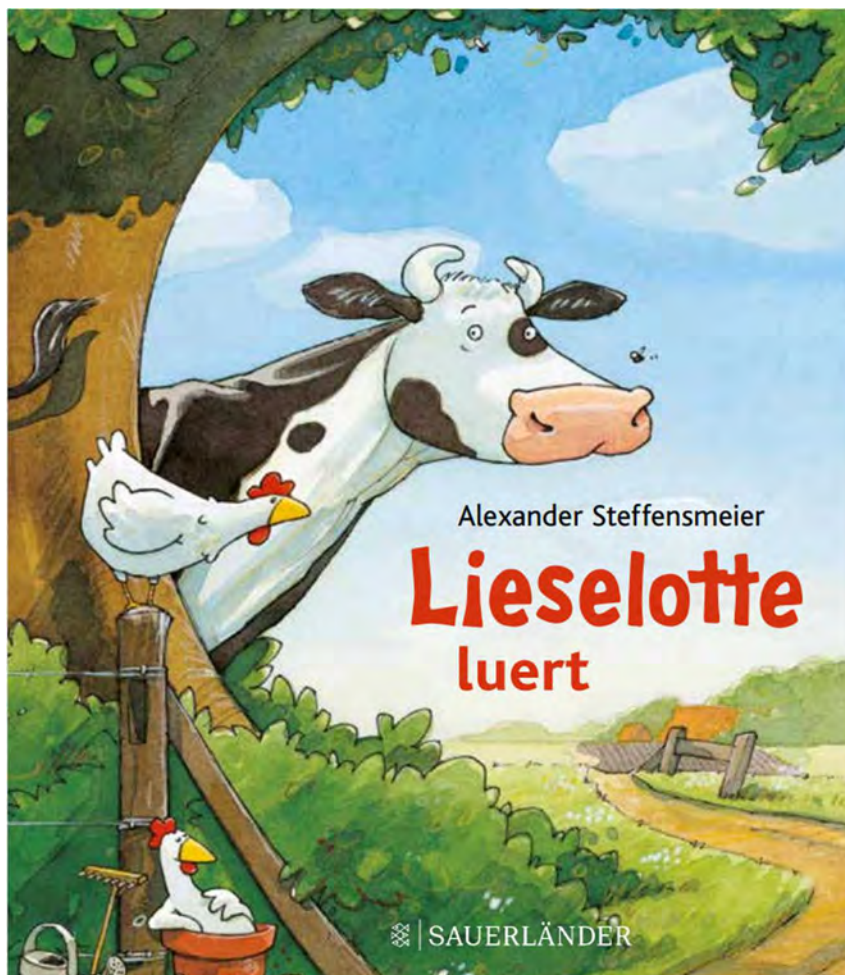
³ Weiterführendes zum Konzept des Mehrsprachigen Lesetheaters finden Sie in: Kutzlmann, Sabine; Massler, Ute (Hg.) (2018): Mehrsprachige Leseförderung: Grundlagen und Konzepte. Tübingen: Narr.

Zweisprachiger Text für Lesetheater/Vorlesen

Szene 1 S. 6-15 4 Personen	Erzähler 1	Jeden Morgen schaute die Kuh Lieselotte schon beim Melken ungeduldig auf den Hof hinaus. Es gab nämlich etwas, das Lieselotte mehr liebte, als alles andere.
	Erzähler 2	Ehr gröttstet Vergnügen weer denn de Postbüdel to verschrecken un em van den Hoff to jagen.
	Erzähler 3	Jeden Tag ging Lieselotte auf die Suche nach einem neuen Versteck.
	Erzähler 4	Wat Lieselotte überhaupt nich lieden mých, weern de Daag, wo de Postbüdel nich up den Hoff keem.
Szene 2 S. 16-19 4 Personen	Erzähler 1	Die Bäuerin hatte für Lieselottes Leidenschaft nichts übrig. Schon lange hatte sie kein heiles Paket mehr bekommen.
	Erzähler 2	Jümmers weer jichtenswat dorin Tweibroken. So kunn dat nich wietergahn.
	Erzähler 3	Und der arme Postbote hatte jede Nacht schreckliche Alpträume. Aber an diesem Morgen hatte er endlich eine Idee.
	Postbüdel	„Villicht hett de Koh mi ja leev, wenn ik ehr ok mal en Paket bringen do.“
Szene 3 S. 16-21 4 Personen	Erzähler 1	Lieselotte lauerte wie an jedem Morgen. Und Lieselotte erschreckte wie an jedem Morgen.
	Buernfro	„Bleev foorts stahn, Lieselotte! Hör up damit“...
	Erzähler 2	...rief die Bäuerin, als sie sah, dass Lieselotte den Postboten schon wieder vom Hof jagte.
	Erzähler 3	Sie sprang auf den Traktor und knatterte der Kuh hinterher.
Szene 4 S. 22-23 4 Personen	Postbüdel	„Holl up dormit! Dat Paket is doch för di, du dösige Koh!“
	Erzähler 1	Da bremste Lieselotte scharf. Ein Paket? Sie hatte noch nie ein Paket bekommen. Was da wohl drin sein mochte.
	Erzähler 2	Man dat Paket hopsde an ehr vörbi ... Un hopsde wieter ...
	Buernfro	„Nanu!“
	Erzähler 1	rief die Bäuerin erschrocken, aber da war es schon zu spät. Ganz still blieb das Paket liegen. Lieselotte und der Postbote standen entsetzt am Wegesrand.
	Postbüdel	„Dat is ja ganz platt ...“
Szene 5 S. 24-30 4 Personen	Erzähler 1	Als Lieselotte sich mit zitternden Knien wieder aufrappelte, sah das Fahrrad des Postboten irgendwie anders aus.
	Postbüdel	„Ik bün ruineert, wo schall ik denn ohn mien Rad de Post utdregen?“
	Erzähler 2	Von da an war es vorbei mit der Postboten-Jagd.
	Erzähler 1	Doch morgens beim Melken schaute Lieselotte immer noch ungeduldig auf den Hof hinaus. Sie wurde schließlich im Dorf erwartet.
	Erzähler 2	... Post austragen.



„Lieselotte luert“



Lesebegleitheft von



Jeden Morgen bi ´n Melken

Aufgabe: Im Rätsel haben sich 10 Begriffe versteckt, die zum Bild auf der Doppelseite passen. Finde die Begriffe und übersetze sie ins Hochdeutsche.

W	R	U	R	W	Z	U	I	H	O	F	F
H	K	O	H	S	K	W	O	P	S	R	R
H	S	H	T	F	J	A	S	T	A	L	L
F	R	Z	I	S	I	P	D	K	O	D	F
O	I	F	M	E	L	K	F	H	B	I	F
R	S	U	I	G	I	D	H	O	U	O	F
K	R	M	E	D	F	L	E	G	E	N	I
S	F	E	G	S	U	H	S	T	R	S	T
F	H	L	E	S	G	R	R	G	N	H	R
F	S	K	E	E	H	O	H	N	F	K	O
E	Ü	E	M	D	U	T	I	F	R	I	F
L	S	N	K	S	P	I	N	A	O	G	F

Niederdeutsch	Hochdeutsch	Niederdeutsch	Hochdeutsch

Lösung:

W	R	U	R	W	Z	U	I	H	O	F	F
H	K	O	H	S	K	W	O	P	S	R	R
H	S	H	T	F	J	A	S	T	A	L	L
F	R	Z	I	S	I	P	D	K	O	D	F
O	I	F	M	E	L	K	F	H	B	I	F
R	S	U	I	G	I	D	H	O	U	O	F
K	R	M	E	D	F	L	E	G	E	N	I
S	F	E	G	S	U	H	S	T	R	S	T
F	H	L	E	S	G	R	R	G	N	H	R
F	S	K	E	E	H	O	H	N	F	K	O
E	Ü	E	M	D	U	T	I	F	R	I	F
L	S	N	K	S	P	I	N	A	O	G	F

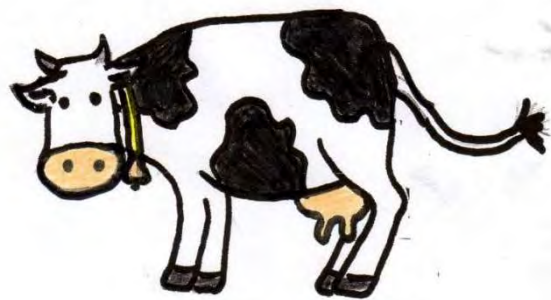


Lieselotte ehr gröttstet Vegnögen

Aufgabe: Schau dir das Wimmelbild an und kreuze den richtigen Buchstaben an. Aus den Buchstaben ergibt sich ein Lösungswort.

	stimmt	stimmt nich
Op dat Bild is Lieselotte acht mal op.	M	L
Op dat Bild sünd teihn Höhner.	N	I
De Buersfro hett en Melkkann in de Hann.	E	S
De Trecker is blau.	I	S
Dor is en Elefant op dat Bild.	E	O
Een Hohn liggt in de Dackrinn.	L	E
De Swimmring is witt un geel.	M	O
De Bux vun den Vagel is root.	T	K
Dat Swien sitt ünner in de Eck.	T	B
Lieselotte sitt op den Boom.	F	E

Lösungswort: _____





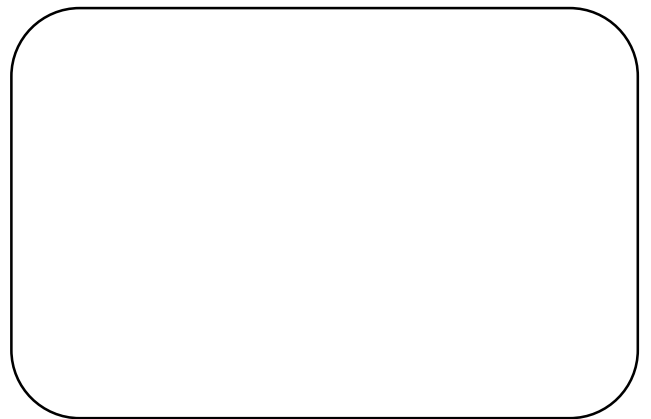
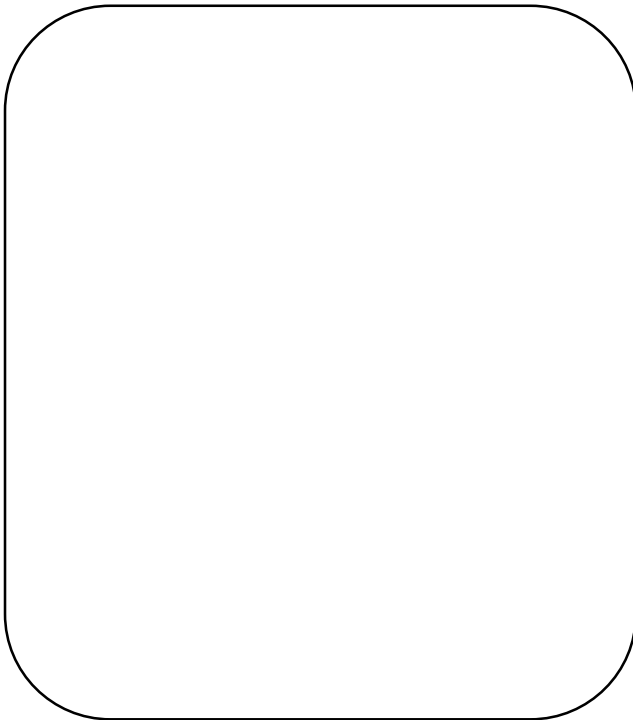
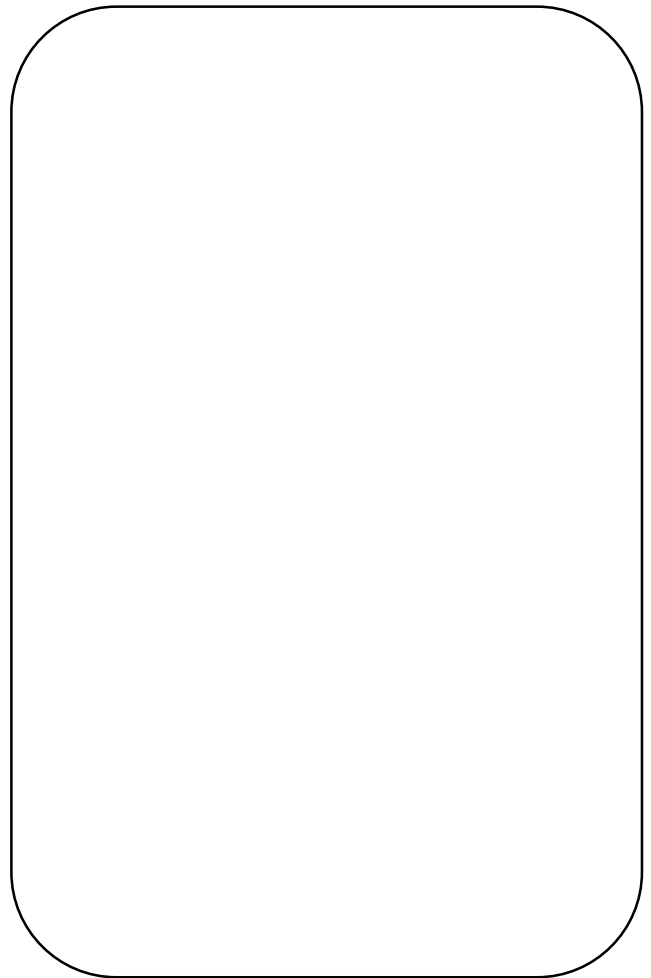
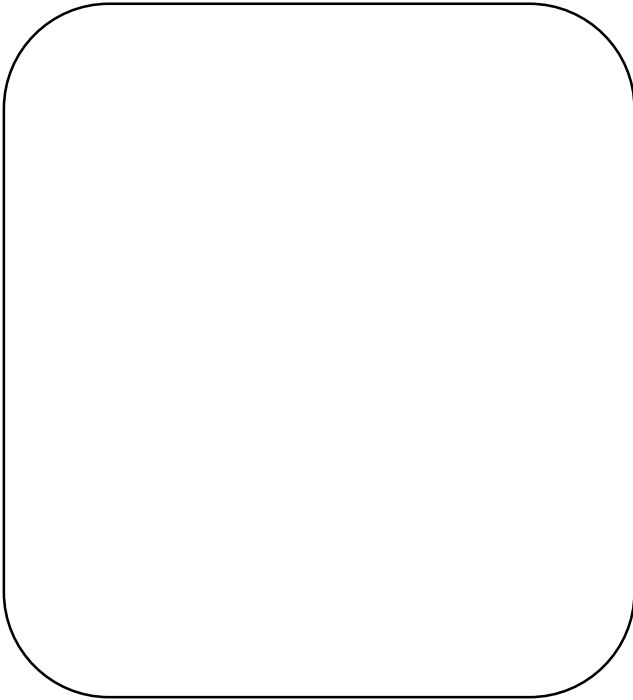
Postbündel verschrecken

Aufgabe: Lieselotte erschreckt den Briefträger. Schreibe auf Niederdeutsch auf, was der Briefträger in diesem Moment denken und fühlen könnte.



Lieselotte ehre Verstecken

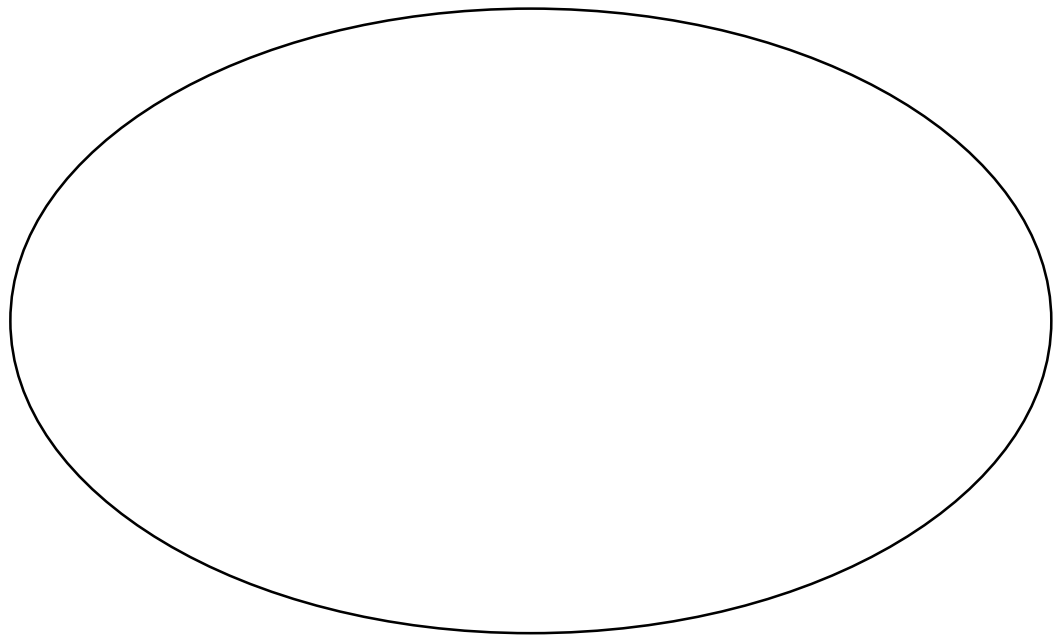
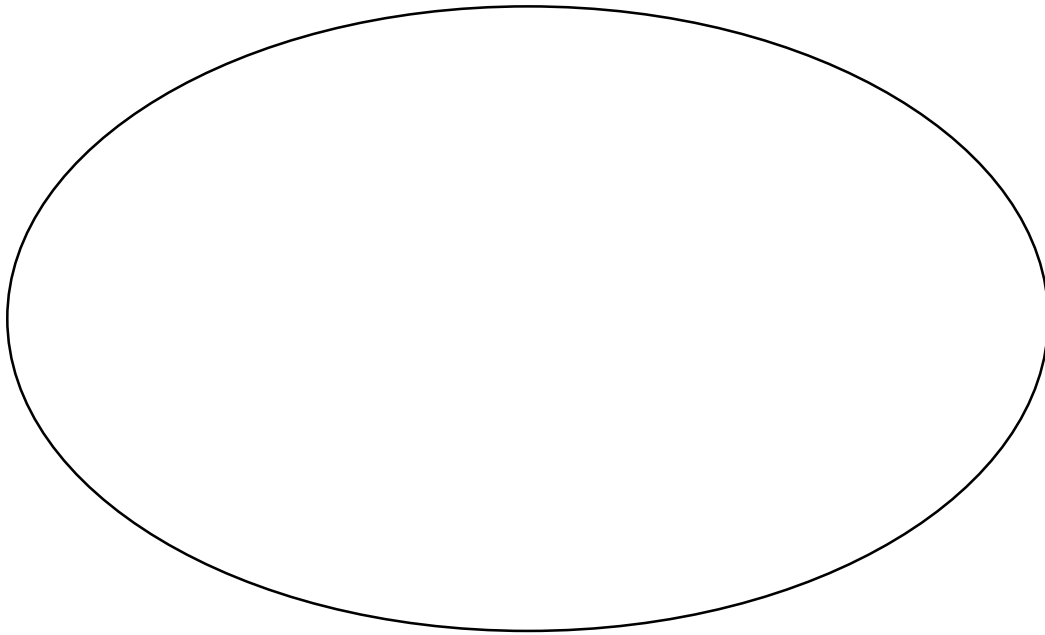
Aufgabe: Wo könnte sich Lieselotte noch verstecken? Male und schreibe auf Niederdeutsch.





Wenn de Postbüdel nich dor is...

Aufgabe: Was tut Lieselotte, wenn der Briefträger nicht kommt? Male und schreibe auf Niederdeutsch.





Allns tweibroken...

Aufgabe: Finde die richtige Antwort. Schreibe den Buchstaben hinter der richtigen Antwort in das richtige Kästchen beim Lösungswort.

1. De Buernfro harr för Lieselotte...

- a) ehr Speel nix över. (M)
- b) ehr Speel een Idee. (T)

2. Al langen harr se kien Paket mehr...

- a) kregen, dat noch ganz ween weer. (E)
- b) kregen, dat tweibroken weer.(A)

3. Jümmers weer jichtenswat...

- a) dorin verdreih. (F)
- b) dorin tweibroken. (L)

4. So kunn dat

- a) wietergahn. (A)
- b) nich wietergahn. (K)

5. Un de arm Postbüdel harr

- a) jeden Dag al gräsige Drööm. (U)
- b) jede Nacht al gräsige Drööm. (E)

6. De Postbüdel drööm...

- a) vun Lieselotte an de Kass. (N)
- b) vun Lieselotte un en Kees. (S)

Lösungswort:

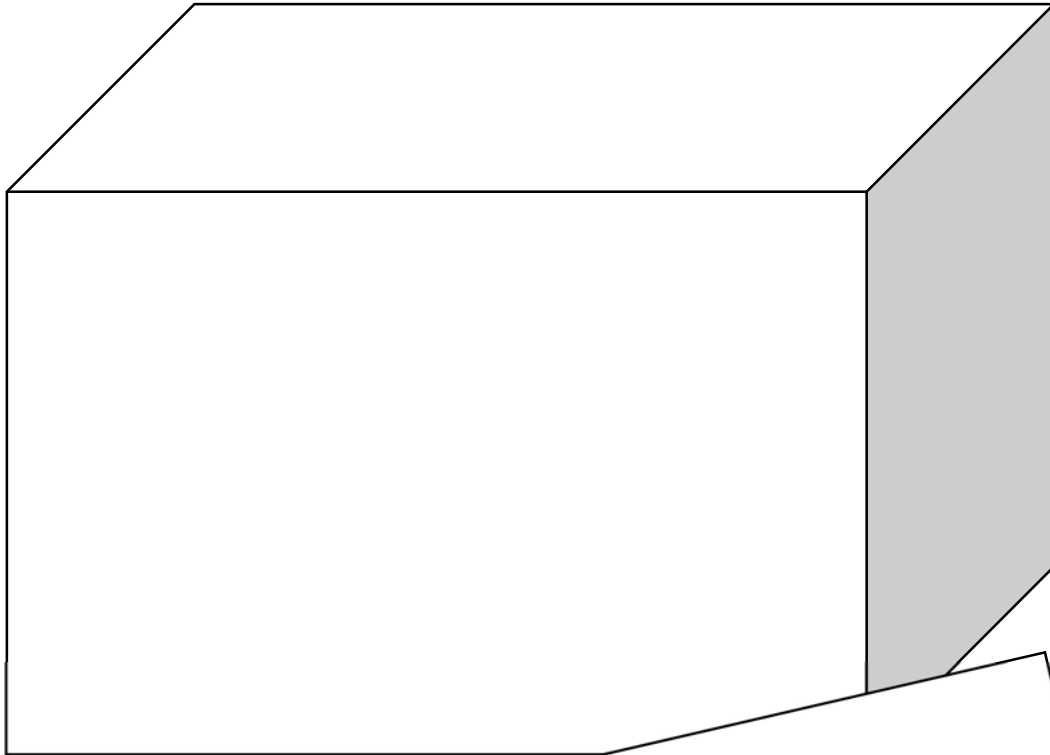
--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6



Een Paket för Lieselotte

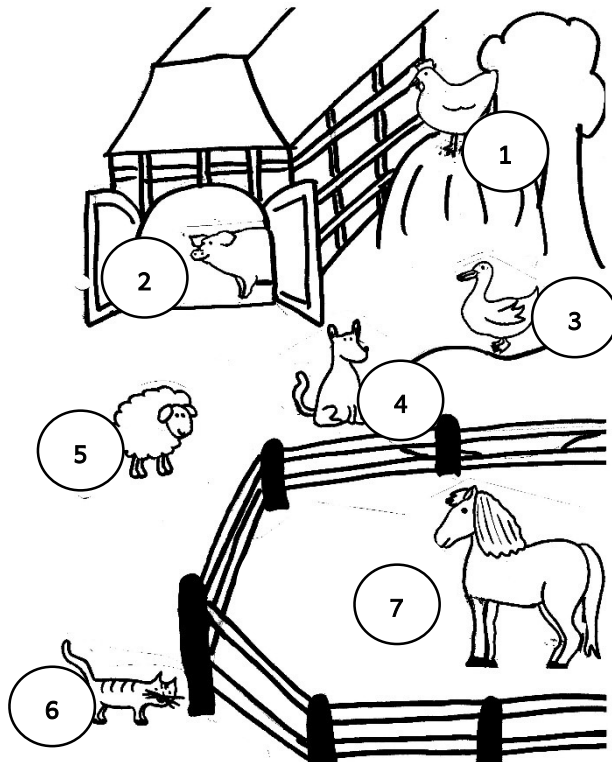
Aufgabe: Der Postbote möchte Lieselotte ein Paket schicken. Was könnte in dem Paket sein? Was schreibt der Postbote Lieselotte? Zeichne und Schreibe auf Niederdeutsch.





Bliev forts stahn, Lieselotte....

Aufgabe: Hilf der Bäuerin, Lieselotte zu finden. Beginne bei Nr. 1, den Text zu lesen. In Text 1 findest du einen Hinweis, bei welcher Nummer du weiter lesen musst. Folge immer weiter den Nummern bis du Lieselotte gefunden hast. Zeichnen deinen Weg im Bild ein.



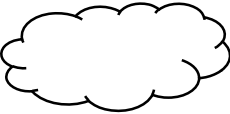
- 1 Toerst fraagt de Buernfro de Henn. „Lieselotte? De is hier vorbilopen. Fraag mal den Hund.“
- 2 „Moin, Buernfro. Du söchst bestimmt Lieselotte. Hier büst du richtig. Se söökt in ´n Stall na en Versteck för den Postbüdel. Kumm man rin.“
- 3 Hier is Lieselotte nich ween. Lees noch mal nipp und nau.
- 4 „Lieselotte, ja de hett dat ielig harrt. De is Richtung Wisch lopen. Fraag mal bi dat Perd“, seggt de Hund.
- 5 „Lieselotte, jo, de is forts to´n Swienstall lopen“, seggt dat Schaap.
- 6 Hier büst du nich richtig. Lees noch mal nipp und nau.
- 7 „Hüüüü, jo Lieselotte, de is hier vorbikamen. Frag mal dat Schaap.“



Holl up dormit

Aufgabe: Lieselotte hat ordentlich Staub aufgewirbelt. Fülle die Lücken aus und vervollständige den Text.

„Hör up dormit!“, bölkde ok de . „Dat Paket is doch för di, du dösige Koh “


Dor hett Lieselotte düchtig afbremst. En Paket? Se hett noch nie nich en  kregen. Wat mag dor woll binnen ween?

Man dat Paket  an ehr vörbi...

Und hopsde wieter...

„Nanu!“, reep de  verschraken, man dor weer dat al to laat. Ganz still bleev dat Paket “

Lieselotte un de Postbüdel stunnen verfeert an de Wegkant.

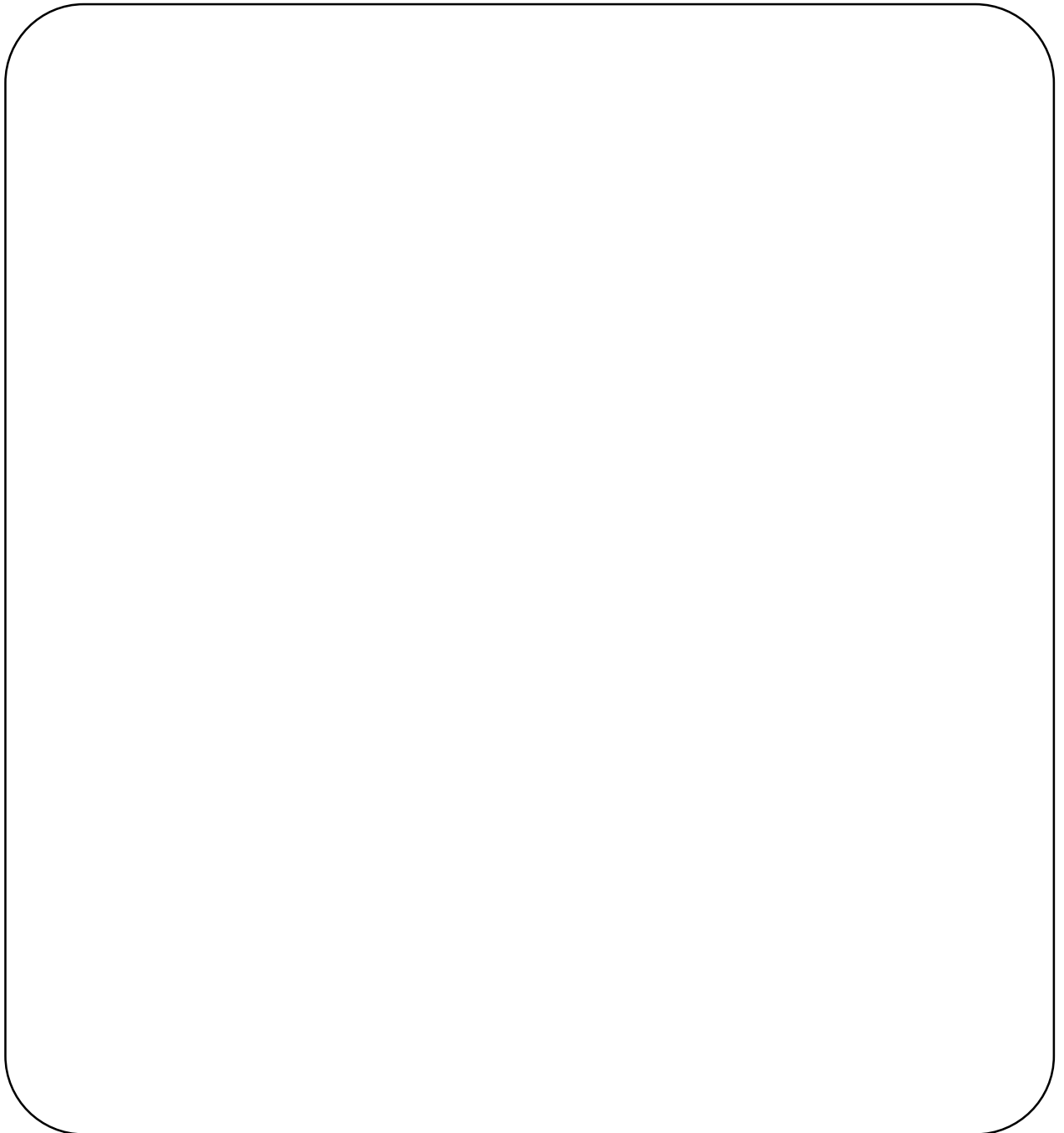
„Dat is ja ganz “, tuschelte de Postbüdel.

Opwöhlt leet sik Lieselotte torüchwarts in dat Gras plumpsen.



Dat Rad van den Postbüdel

Aufgabe: Das Fahrrad des Postboten ist kaputt. Hilf dem Postboten und male ihm ein neues Fahrrad. Beschrifte die Teile des Fahrrads auf Hochdeutsch und Niederdeutsch. Nimm ein Wörterbuch zur Hilfe.





Nu is dat vörbi mit de Postbüdel-Jagd

Aufgabe: Schreibe einen Steckbrief über Lieselotte.

Aussehen: (So süht Lieselotte ut:)

Name/Naam:

Farbe/Farv:

Tierart/Deert:

Herkunft/Wo leevt se?

Besonderheiten/Wat is besünners?



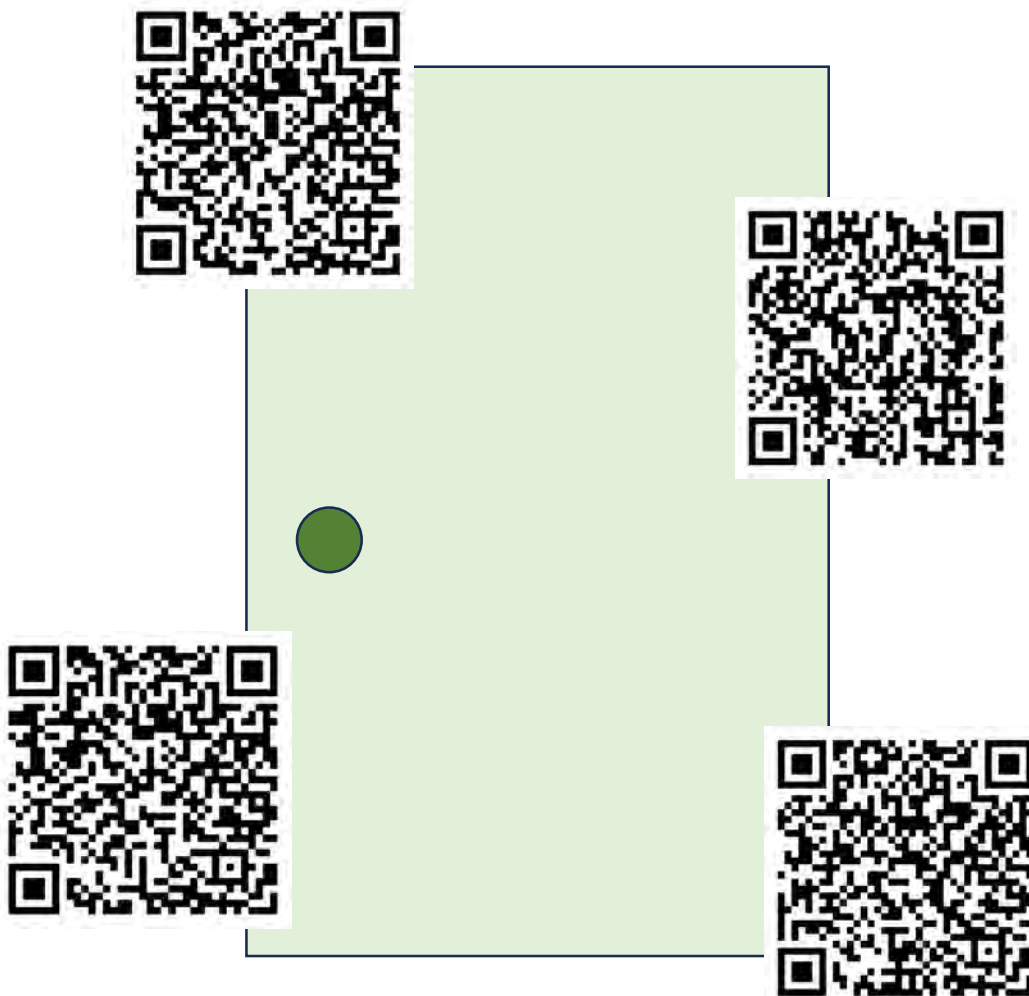
Post utdregen...

Aufgabe: Lieselotte hat eine neue Lieblingsbeschäftigung: Post austragen. Schreibe eine Geschichte auf Niederdeutsch über Lieselottes Abenteuer beim Post austragen.

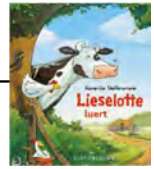


Escape Room

Aufgabe: Du bist der Postbote und bist vor Lieselotte weggelaufen. Du versteckst dich im Stall. Plötzlich fällt die Tür hinter dir zu. Löse die Rätsel hinter den QR-Codes, um aus dem Stall frei zu kommen.



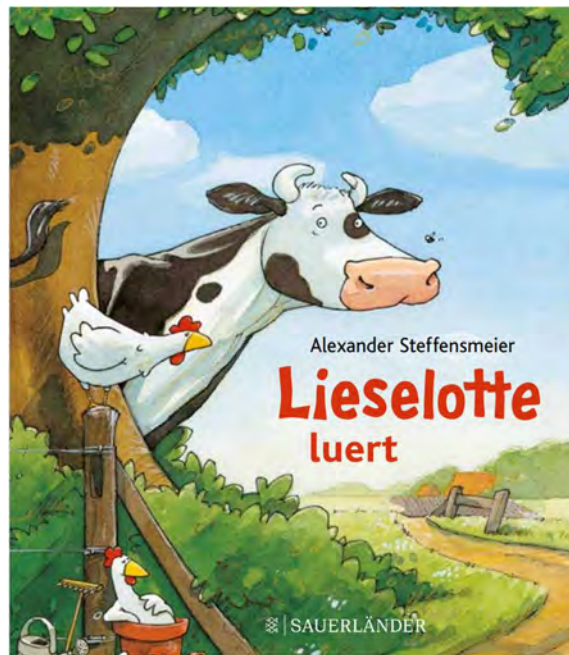
Lösungswort:



Hörspiel

Aufgabe: Erstellt ein Hörspiel zum Buch „Lieselotte luert“.

1. Überlegt euch, wer wen spricht.
2. Schreibt Dialoge und einen Text für den Erzähler.
3. Überlegt euch Hintergrundgeräusche.
4. Übt euer Hörspiel.
5. Nehmt euer Hörspiel auf.





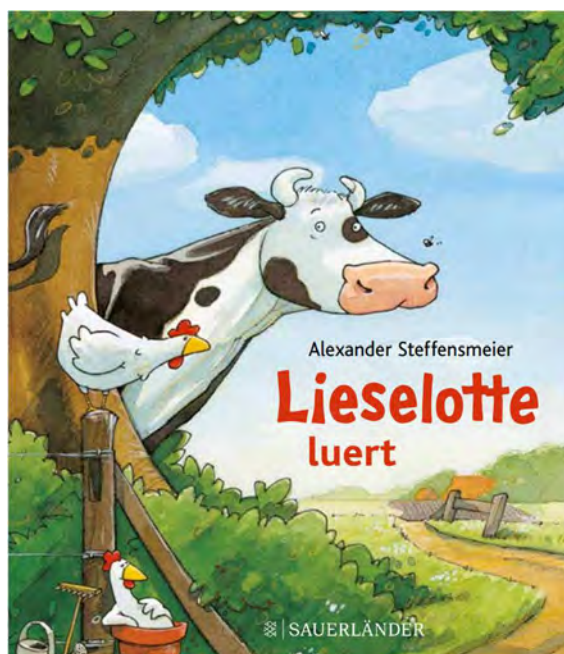
Rollenspiel

Hörspiel

Aufgabe: Erstellt ein Rollenspiel zum Buch „Lieselotte luert“.

1. Überlegt euch, wer wen spricht.
2. Schreibt Dialoge und einen Text für den Erzähler.
3. Überlegt euch Hintergrundgeräusche.
4. Übt euer Rollenspiel.
5. Nehmt euer Rollenspiel auf.

Hinweis für Kindergarten und Grundschule: Wenn die Kinder den Text noch nicht selber schreiben können, kann dieser auch von den Lehrkräften oder den Erziehern geschrieben und dann mit den Kindern eingeübt werden.





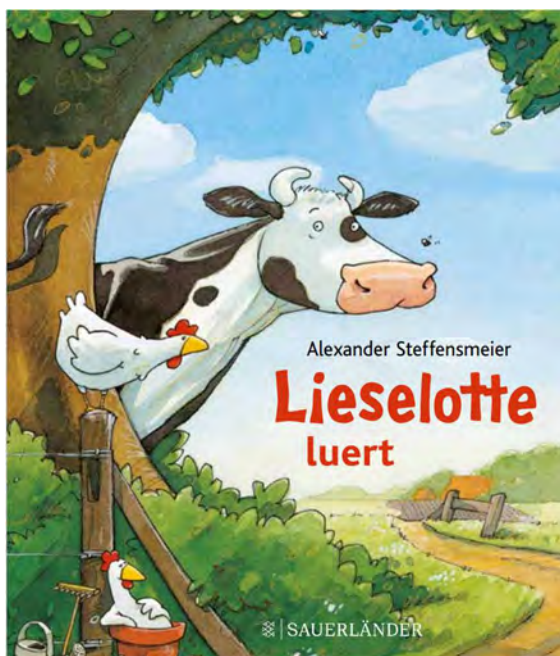
Geschichten-Tisch

Material:

- Spielzeugtiere Bauernhof, Trecker, 2 Spielzeugfiguren, kleine Bausteine (Pakete), Holzbausteine, Stroh, Geschenkpapier, kleiner Pappkarton, Geschenkband, Kunstrasen, kleiner Stall, Stroh, etc.

So geht dat:

- Ein Tisch wird aufgestellt. Die Materialien werden auf dem Tisch verteilt. An dem Tisch haben die Kinder die Möglichkeit, die Geschichte nachzuspielen, zu verändern und sich mit ihr auseinanderzusetzen. Die Lehrkraft wirkt dabei unterstützend und ggf. auch anleitend.
- Der Geschichten-Tisch kann auch zur Wortschatzeinführung genutzt werden.

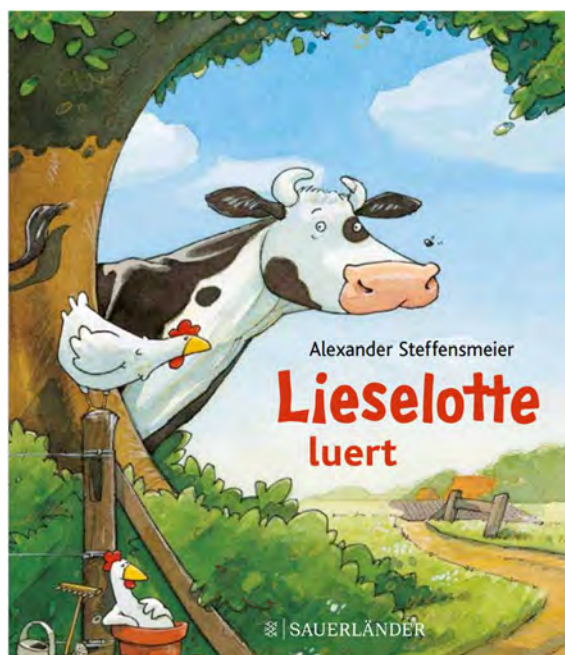




Verfilmung

Aufgabe: Erstellt einen Film zum Buch „Lieselotte luert“.

1. Überlegt euch, wer wen spricht.
2. Schreibt Dialoge und einen Text für den Erzähler.
3. Überlegt euch Hintergrundgeräusche.
4. Übt euren Film.
5. Nehmt euren Film auf.





Sachunterricht: Lapbook Bauernhoftiere

Material:

- Tonpapier oder Tonkarton für das Lapbook
- Lapbook-Vorlagen
- Klebestifte
- Scheren
- Stifte
- Plattdeutsches Wörterbuch, z.B. Plattsnack – Dat Wöörbook

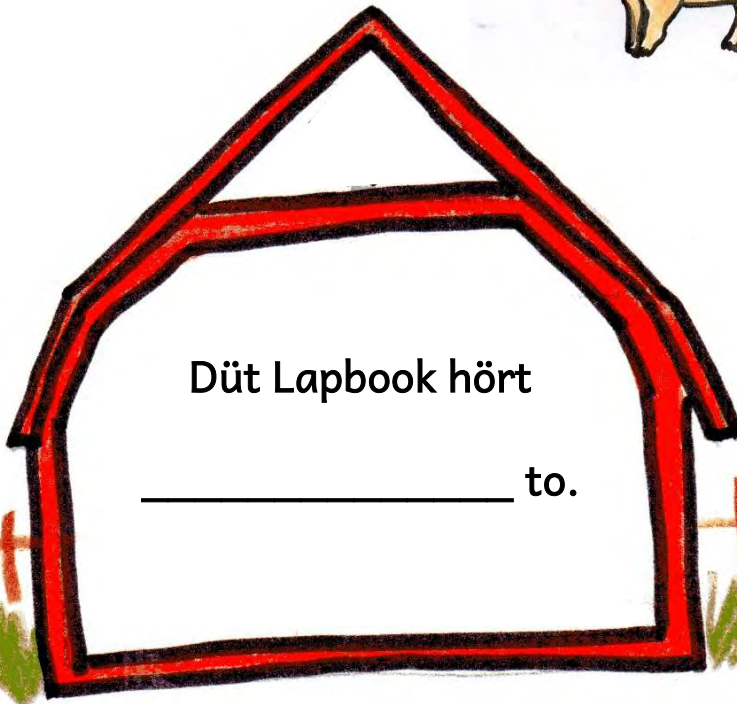
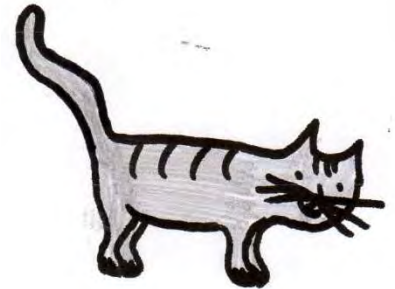
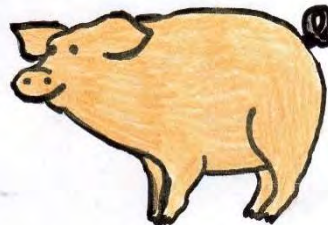
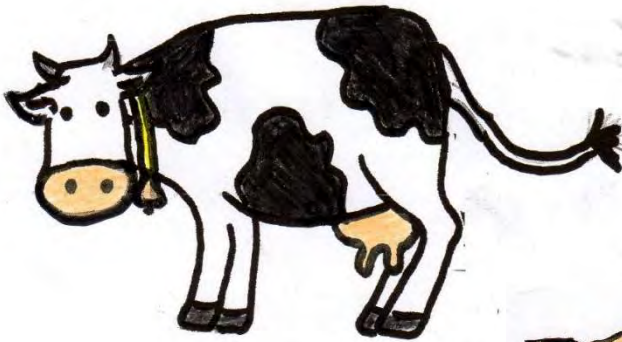
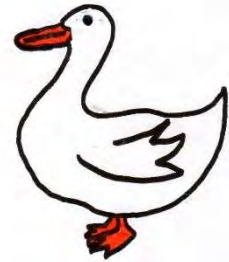
So geht dat:

- Ein Lapbook ist ein Klappbuch, das sich von den Kindern individuell gestalten lässt.
- Die Tiere werden ausgeschnitten und in das Lapbook geklebt. Je nach Alter und Leistungsstand der Kinder können die Namen der Tiere und Informationen zu den Tieren auf Plattdeutsch hinzugefügt werden.
- Je nach Klassenstufe und Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler kann das Lapbook mit den Kindern gemeinsam erarbeitet werden, oder die Kinder können nach kurzer Einführung ihr Lapbook selbstständig bearbeiten.
- Bei der Erstellung des Lapbooks kann Schritt für Schritt vorgegangen werden, oder Sie lassen die Kinder das Lapbook frei bearbeiten.
- Im Anschluss kann das Lapbook in der Klasse präsentiert werden.
- Das Lapbook kann als auch fachspezifische Leistung im Fach Deutsch bewertet werden.





Lapbook Bauernhoftiere - Vorlagen



Düt Lapbook hört

_____ to.



Sport: Spiel – Op ´n Buernhoff

Material:

- wird nicht benötigt

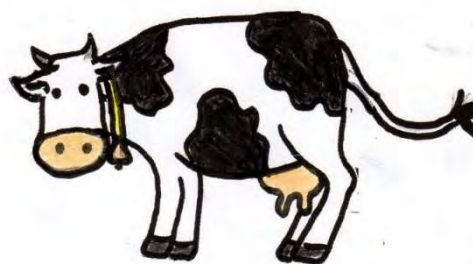
So geht dat:

- Die Kinder laufen durcheinander. Wenn ein Bauernhofwort gerufen wird, machen die Kinder die entsprechende Bewegung. Danach laufen sie weiter.

Koh:	Melkbewegungen machen
Katt:	auf allen vieren krabbeln
Swien:	sich im Schlamm wälzen (rollen)
Peerd:	durch die Halle galoppieren
Hohn:	auf die Hühnerleiter (Sprossenwand) klettern
Goos:	5 Kinder laufen hintereinander (Gänsefamilie)

Tipp:

- Das Spiel eignet sich gut für die Turnhalle oder den Pausenhof.





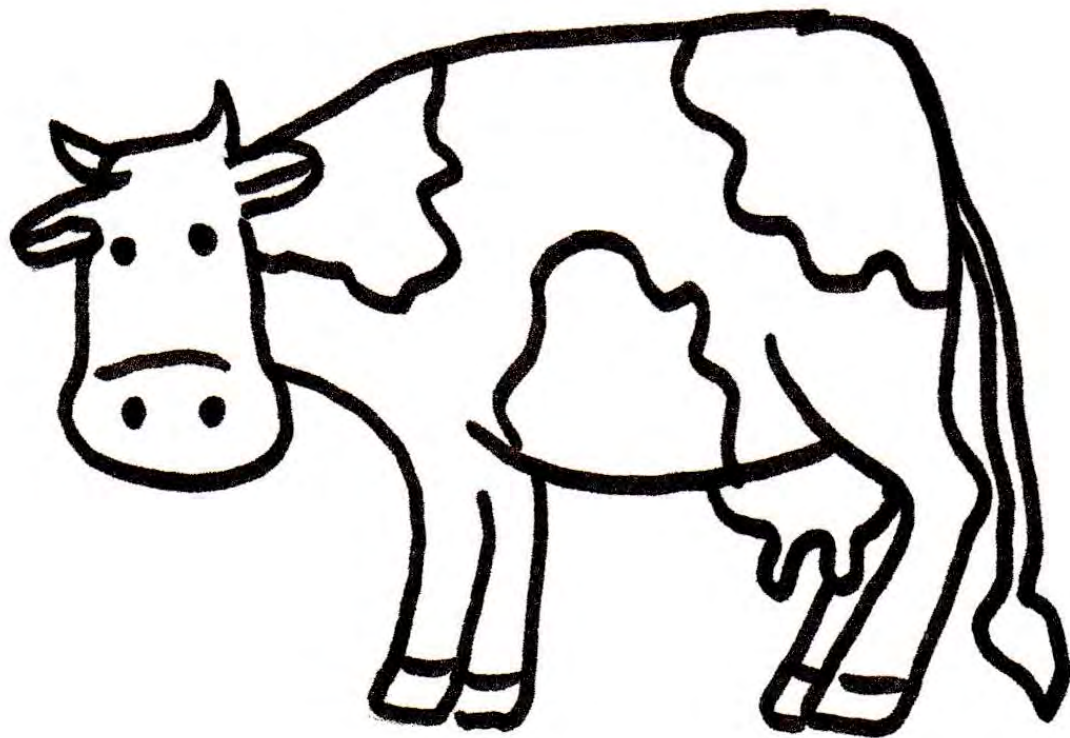
Kunst: Kuhle Kunst

Material:

- Vorlage Kuh
- verschiedene Materialien (Tonpapier, Transparentpapier)
- Buntstifte, Kreide, Tusche, etc.
- Kleber, Schere

So geht dat:

- Die Kinder gestalten ihre eigene Kuh(herde).
- Die Vorlage wird kopiert und die Schüler malen ihre Kuh oder ihre Kühe an.
- Aus den Materialien wird eine Bauernhofcollage hergestellt. Diese kann als Gruppenprojekt angefertigt werden oder für jedes Kind einzeln.
- Die Kinder kleben die fertigen Kühe auf die Collage.





Musik: Musikalischer Bauernhof

Material:

- Orff-Instrumente (Glockenspiele, Triangel, Klangstäbe, Glocken oder Schellenbänder, Rasseln, Trommeln, Regenstab)

So geht dat:

- Jedes Kind bekommt ein Instrument. Die Geschichte wird vorgelesen. Am Ende jedes Satzes spielt/spielen das Kind/die Kinder das entsprechende Instrument.

Treck de Stevels an. (Trommel 2x)

Nehm dat Foder mit. (Rassel)

Gah na buten. (Klangstäbe)

Roop de Köh. (Glocke)

Bring de Köh in den Stall. (Klangstäbe und Glocke)

Foder de Köh. (Rassel)

Melk de Köh. (Glockenspiel)

Probeer de Melk. (Regenstab)

Dat smeckt goot! (Triangel)

