

Begleitheft zum „Platt is cool“- Material 2026



Nele Ohlsen

Begleitheft zum „Platt is cool“- Material 2026



*Tro di wat, snack Platt!
schnack proat
proot spreek
köre*

www.platt-is-cool.de

© Nele Ohlsen 2026



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 „Wi hooit tosamen!“

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



2 Lernkarte: „Ik seh wat...“

Wörtersammlung	18
Speele	19
Sprachvergleich	20
Collage	21



3 Postkarten

Sprüche und Redewendungen	22
Sprachvergleich	23
Analogkarte	24
Regionalvarianten	25
Karte umgestalten	26
Wat denkt de Koh?	27
Wat denkt dat Hohn?	28
Analogkarte	29
Postkarte regional	30



Inhalt



4 Buch „En Boortsdagsfest för Lieselotte“

Wortschatzarbeit

Wöörspeel	31
Wies mal!	32
Wat fehlt?	33
Stimmt dat?	34
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.....	45

Weiterführende Arbeit mit dem Buch

Escape Room	58
Hörspiel	59
Rollenspiel	60
Geschichtentisch	61
Verfilmung	62

Fächerübergreifende Ideen

<i>Sachunterricht:</i> Lapbook Bauernhof	63
<i>Sport:</i> Spiel – Op’n Buernhoff	65
<i>Kunst:</i> Kuhle Kunst	66
<i>Musik:</i> Klanggeschichte Bauernhof	67
<i>Deutsch:</i> Sprachvergleich.....	68
<i>Werken:</i> Dekoration.....	69
<i>Kunst:</i> Eigene Hütte bauen.....	70
<i>Mathe:</i> Wochenplan.....	71
<i>Sport:</i> Gau to de Hütt.....	72
<i>Musik:</i> Tierisches Streitlied.....	73

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. 2026 beschäftigen sich die Aktionsmaterialien mit den Themen „Zusammenhalt“ und „Freundschaft“.

Das vorliegende Heft ist eine Aufgabensammlung zu den Aktionsmaterialien des Jahres 2026. Sie soll Lehrkräfte, Erzieherinnen und Erzieher 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 süht“	x	x	x
	Personenbeschreibung		x	x
	Suchspiel	x	x	x
	Sprechblasen gestalten		x	x
	Rollenspiel	x	x	x
	Eigenes Plakat gestalten		x	x
	Innerer Monolog			x
	Geschichte verfassen		x	x
Lern- karte	Wörtersammlung		x	x
	Speele	x	x	x
	Sprachvergleich		x	x
	Collage	x	x	x
Post- karte	Sprüche und Redewendungen		x	x
	Sprachvergleich		x	x
	Analogkarte		x	x
	Regionalvarianten		x	x
	Karte umgestalten		x	x
	Wat denkt de Koh?		x	x
	Wat denkt dat Hohn?		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: Lapbook Bauernhof</i>	x	x	x
	<i>Sport: Spiel – Op’n Buernhoff</i>	x	x	
	<i>Kunst: Kuhle Kunst</i>	x	x	x
	<i>Musik: Klanggeschichte Bauernhof</i>	x	x	
	<i>Deutsch: Sprachvergleich</i>		x	x
	<i>Werken: Dekoration</i>	x	x	x
	<i>Kunst: Eigene Hütte gestalten</i>		x	x
	<i>Mathe: Wochenplan</i>		x	x
	<i>Sport: Gau to de Hütt</i>	x	x	x
	<i>Musik: Tierisches Streitlied</i>	x	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
	Rollenspiel	Sprechen – Mündliche 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
Lern- karte	Wörtersammlung	Sprachmittlung: Wortschatz
	Speele	Sprechen: Hörverstehen/Audiovisuelles Verstehen
	Sprachvergleich	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Collage	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
Post- karte	Sprüche und Redewendungen	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 denkt de Koh?	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Wat denkt dat Hohn?	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
	Sachunterricht: Bauernhof	Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Sport: Spiel – Op’n Buernhoff	Sprechen: Hörverstehen/Audiovisuelles Verstehen
	Kunst: Kuhle Kunst	Sprechen: Hörverstehen/Audiovisuelles Verstehen
	Musik: Klanggeschichte Bauernhof	Sprechen: Hörverstehen /Audiovisuelles Verstehen
	Deutsch: Sprachvergleich	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Werken: Dekoration	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion
	Kunst: Eigene Hütte gestalten	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Mathe: Wochenplan	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion Schreiben – Schriftliche Interaktion und Produktion
	Sport: Gau to de Hütt	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion
	Musik: Tierisches Streitlied	Sprechen – Mündliche Interaktion und Produktion

Speel: „Ik seh en, den du nich sühst“

Material:

- Poster



So geht dat:

- Das Poster wird in die Mitte gelegt.
- Kind 1: „Ik seh en, den du nich sühst, un de hett en Bux an.“
- Kind 2: „Is dat de Deern?“
- Kind 1: „Ne! De Bux is bruun.“
- Kind 3: „Is dat de junge Mann?“
- Kind 1: „Jo, de is dat!“
- Kind 3: „Ik seh wat, dat du nich sühst, un dat...“
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.

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

[illegible]

Suchspiel

Material:

- Poster
- Personenbeschreibung von Seite 11

So geht dat:

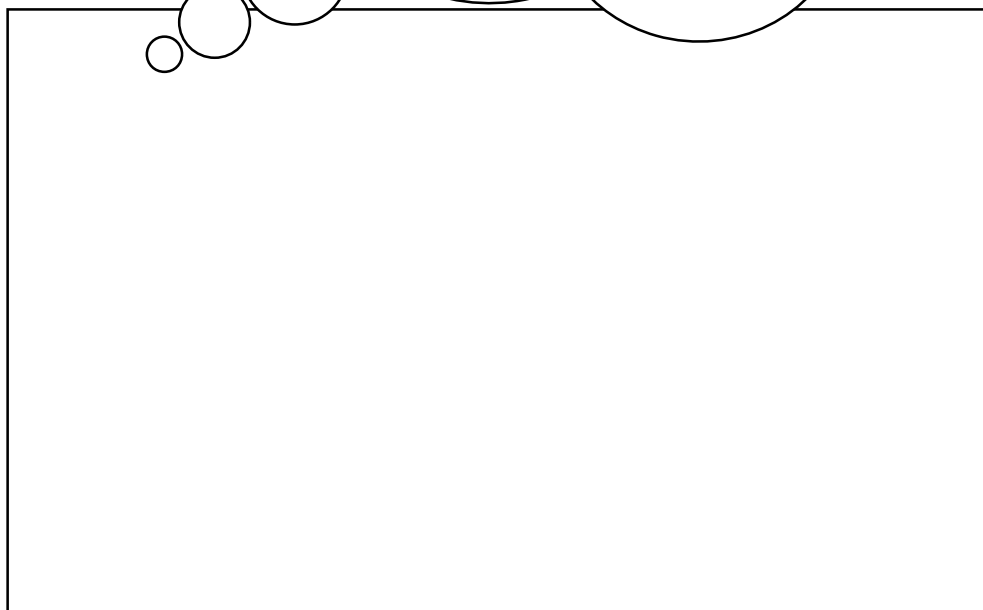
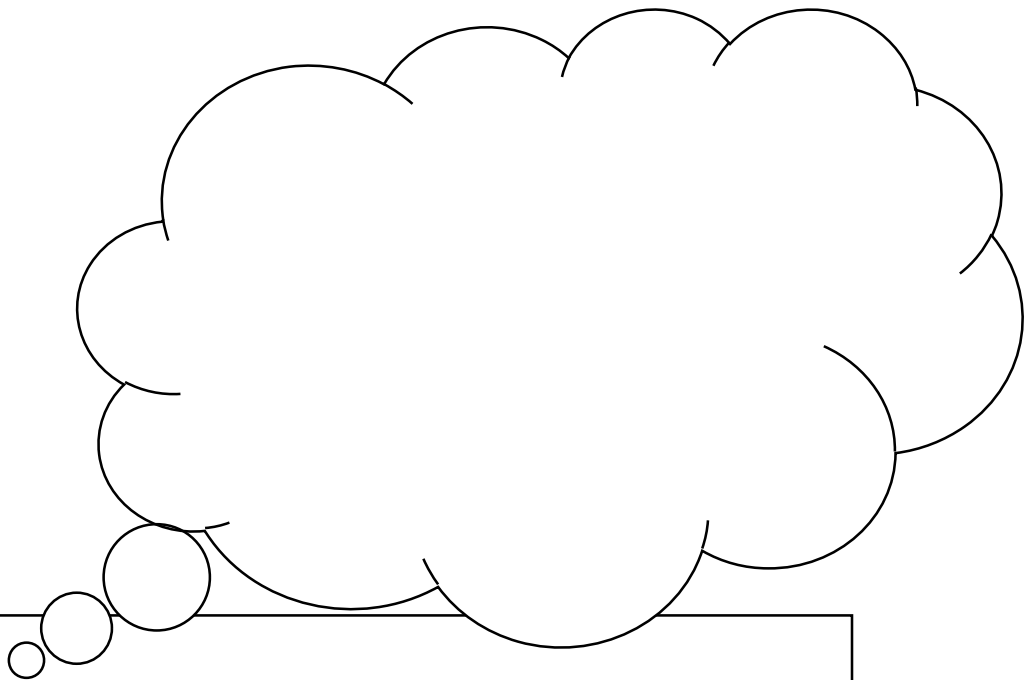
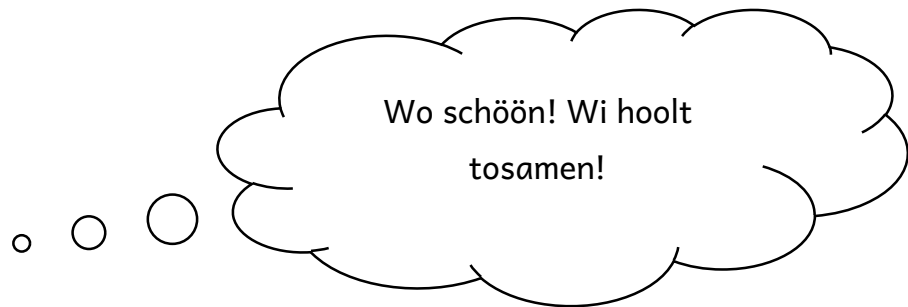
- Ein Kind liest die von ihm oder ihr verfasste Personenbeschreibung vor. Die anderen Kinder versuchen zu erraten, um welche Person vom Plakat es sich handelt. Ist die Person erraten, liest das nächste Kind eine Personenbeschreibung vor.
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.



Sprechblasen gestalten



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



Aufgabe: Überlege dir einen Dialog zwischen den beiden Personen. Spiele die Situation auf dem Poster als Rollenspiel nach.

[illegible]

Eigenes Plakat gestalten

Aufgabe: Gestalte ein eigenes Plakat zum Thema „Wi hooit tosamen!“.



Wi hooit tosamen!



Hier gifft dat
mehr Material!

www.platt-is-cool.de

Niedersächsisches
Kultusministerium

ALLviN
Arbeitsgemeinschaft der Landschaften und
Landschaftsverbände in Niedersachsen

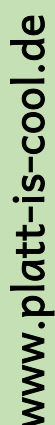
 **PLATT
IS
COOL**

Tro di wat, snack Platt!
schnack proot
proot spreek
kore

 **PLATT
IS
COOL**
Tro di wat, snack Platt!
schnack proot
proot spreek
kore



Meine Person	

[illegible]



Meine Person



Wörtersammlung

Aufgabe: Sammle zu jedem Buchstaben des Alphabets passende Wörter zum Thema „In mien Hütt“.

	In mien Hütt
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	



Speel: Ik seh wat, wat du nich sühst!

So geiht dat:



- Das Poster wird in die Mitte gelegt.
- Kind 1: „Ik seh wat, wat du nich sühst, un dat is orange.“
- Kind 2: „Is dat de Sünenschirm?“
- Kind 1: „Ne! Dor gifft dat mehr vun.“
- Kind 3: „Sünd dat de Worteln?“
- Kind 1: „Jo, de sünd dat!“
- Kind 3: „Ik seh wat, dat du nich sühst, un dat...“
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.

Sprachvergleich

Material:

- Bildkarte
- Wörterbuch

Ik seh wat, wat du nich sühst, ...

Hier gibt's das mehr Material!

... un dat is en Deert in en lütt Huus.

... un dat is en lütte Plant mit Stickels doran.

... dat is root, un dor kann man in lesen.

... dat is root, un dor sünd en Bült verschedene Saken in.

... un dat is geel-root, un dat wasst graad ut de Eer.

... un dat is rund, hett verschedene Klören un dor kann man mit spelen.

... dat hangt an en Boom, is ut Blick un dor kann man Blumen mit geten.

... dat sitt baven in den Boom un hett en rode Bost.

... dat is rund, hett twee lütte Wiesers un twee Pingels.

... un dat hangt an en Angel.

Un wat sühst du noch?

Wörterbuch:

Angel	Angel
Ball	Ball
Baum	Boom
Bild	Bild
Blatt	Blatt
Blume	Bloom
Brief	Breet
Briefkasten	Breetkasten
Buch	Book
Eimer	Ammer
Fisch	Fisch
Fotos	Fotos
Gießkanne	Geetkann
Glocke	Pingel
Harke	Hark
Hund	Hund

Kaktus	Kaktus
Katze	Katt
Kuh	Koh
Mähre	Wortel
Nest	Nest
Punkte	Punkten
Puzzle	Puzzle
Rahmen	Rahmen
Rotkeichen	Rootkeest
Schalplatte	Schalplaat
Sonnenschirm	Sönnenschirm
Strohalm	Strohmalm
Tasche	Tasch
Tasse	Tass
Taube	Dauw
Teller	Töller
Tennisball	Tennisball
Uhr	Klock
Vase	Vass
Wecker	Wecker
Zahn	Tuum

PLATT IS COOL
Tro di wat, snack Platt!
schnack proot
proot spreek
kore

Lieselotte
Illustrationen: Alexander Stoffmann, (c) Pöschel-Sauerländer GmbH

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.



Collage

Aufgabe: Was fehlt noch in der Hütte von Lieselotte? Suche in Zeitschriften und Zeitungen nach passenden Gegenständen und ergänze das Bild. Stelle deine Collage vor.



Sprüche und Redewendungen

Aufgabe: Schreibe weitere plattdeutsche Sprüche und Redewendungen auf.

Übersetze die Sprüche ins Hochdeutsche. Erkläre die Sprüche. Was bedeuten sie?

Sprüche/Redewendungen	Übersetzung	Bedeutung/Erklärung
Doon is en Ding!		

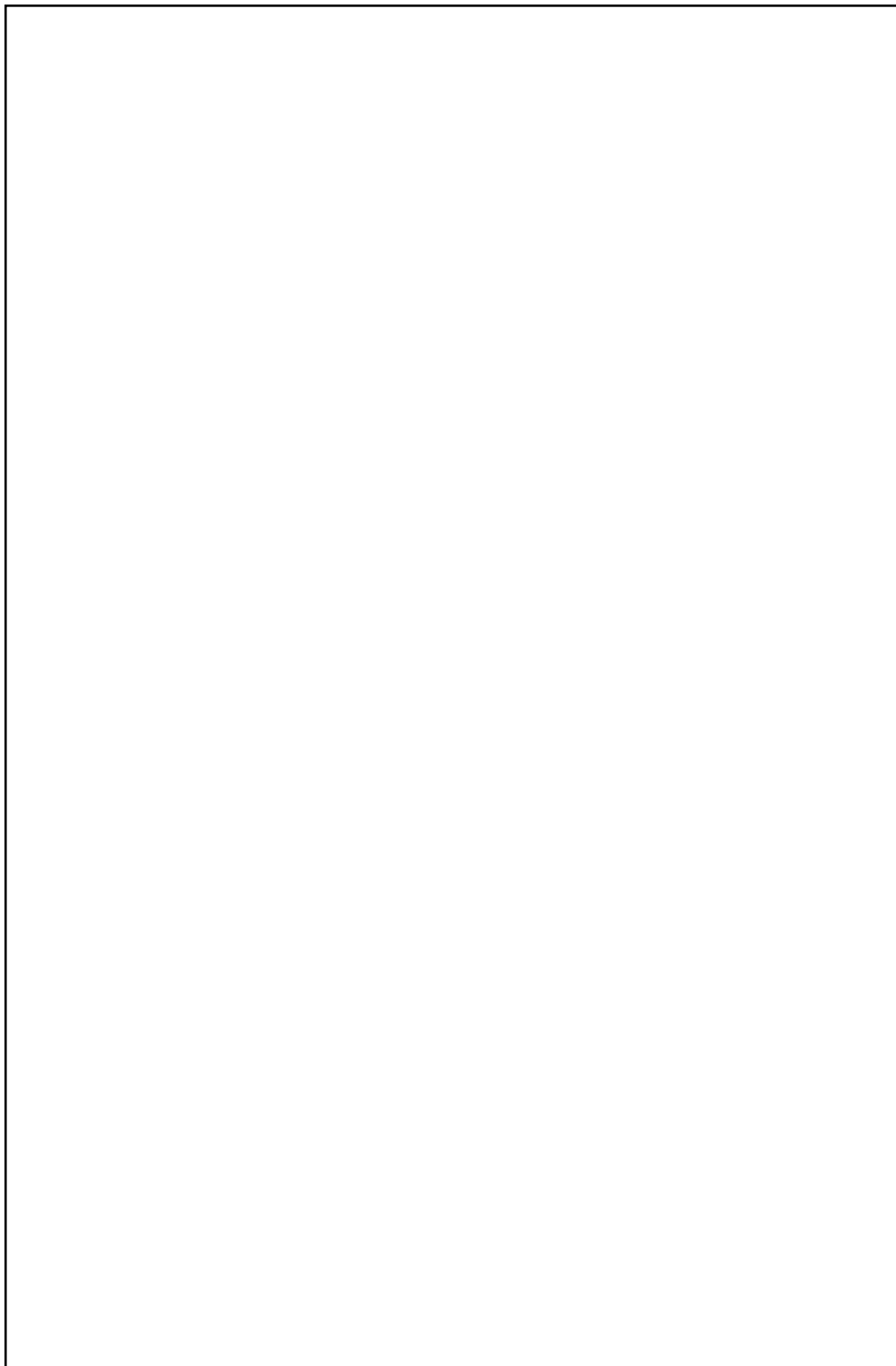
Sprachvergleich

Aufgabe: Wie heißt der Spruch in anderen Sprachen? Schreibe den Spruch in verschiedenen Sprachen auf. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede kannst du finden?

Sprache	Spruch
Niederdeutsch	Doon is en Ding!
Hochdeutsch	
Englisch	

Analogkarte

Aufgabe: Gestalte eine Karte im Stil der „Doon is en Ding“-Postkarte mit einem anderen Spruch.



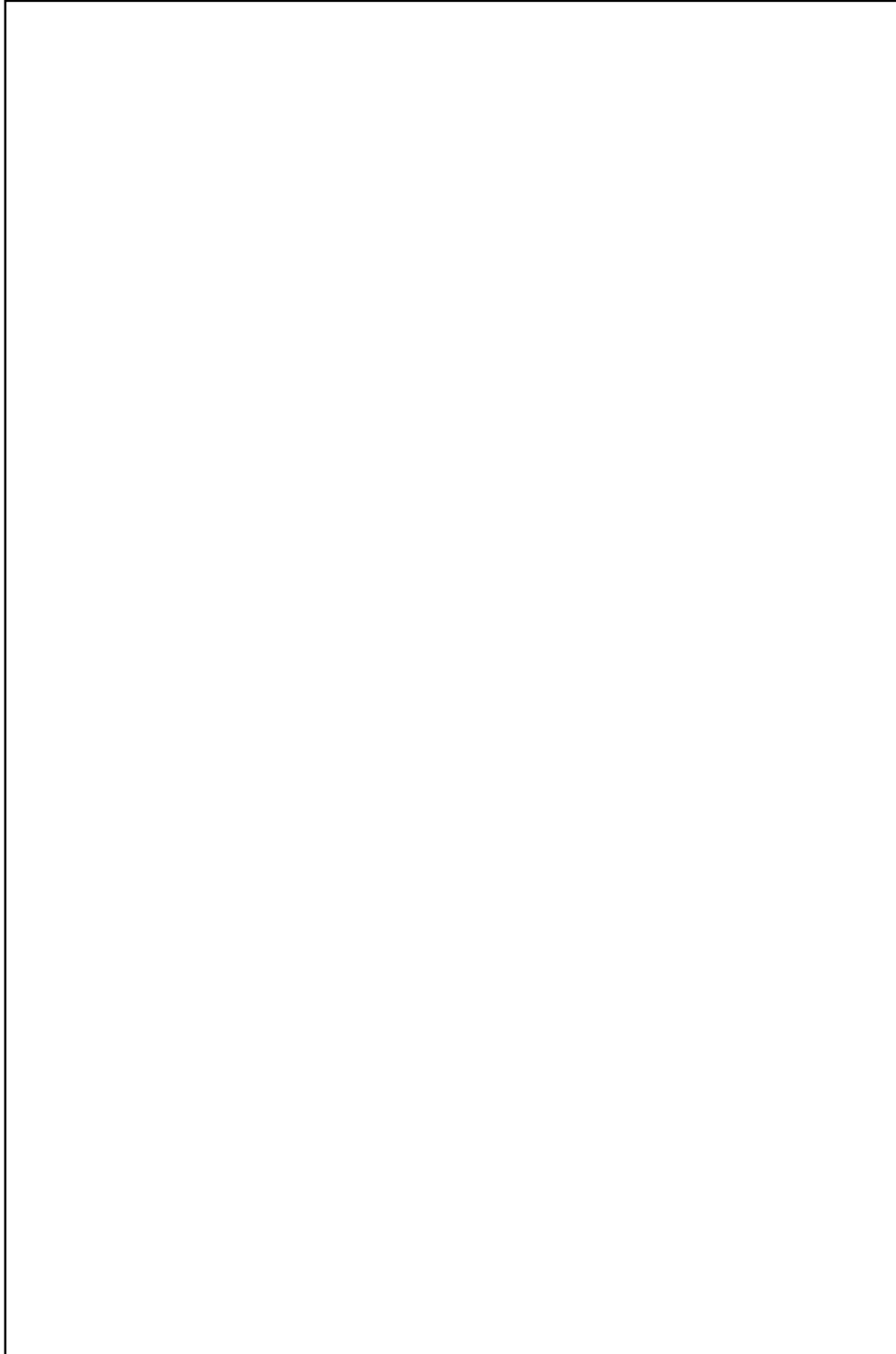
Regionalvarianten

Aufgabe: Wie heißt der Spruch in anderen Regionen Niedersachsens? Schreibe den Spruch in verschiedenen Varianten auf. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede kannst du finden?

Sprache	Spruch
Nordniedersachsen	Doon is en Ding!
Ostfriesland	

Karte umgestalten

Aufgabe: Gestalte eine eigene Postkarte mit der Aufschrift „Doon is en Ding!“.





Wat denkt de Koh?

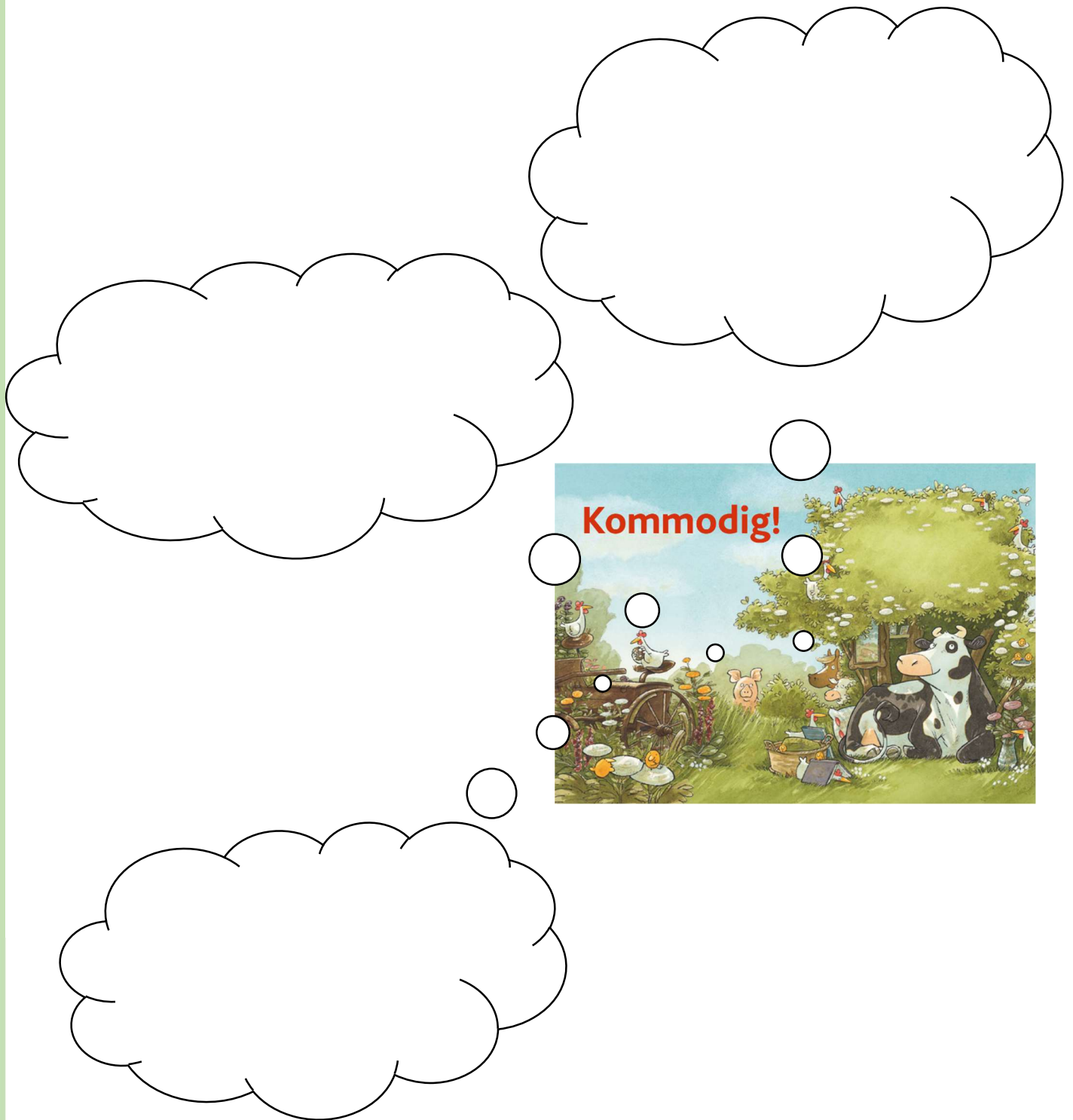
Aufgabe: Hast du eine Idee, was die Kuh denken könnte? Schreibe es auf Niederdeutsch in die Sprechblase.





Wat denkt de Deerten?

Aufgabe: Hast du eine Idee, was die anderen Tiere denken könnten? Schreibe es auf Niederdeutsch in die Sprechblasen.





Analogkarte

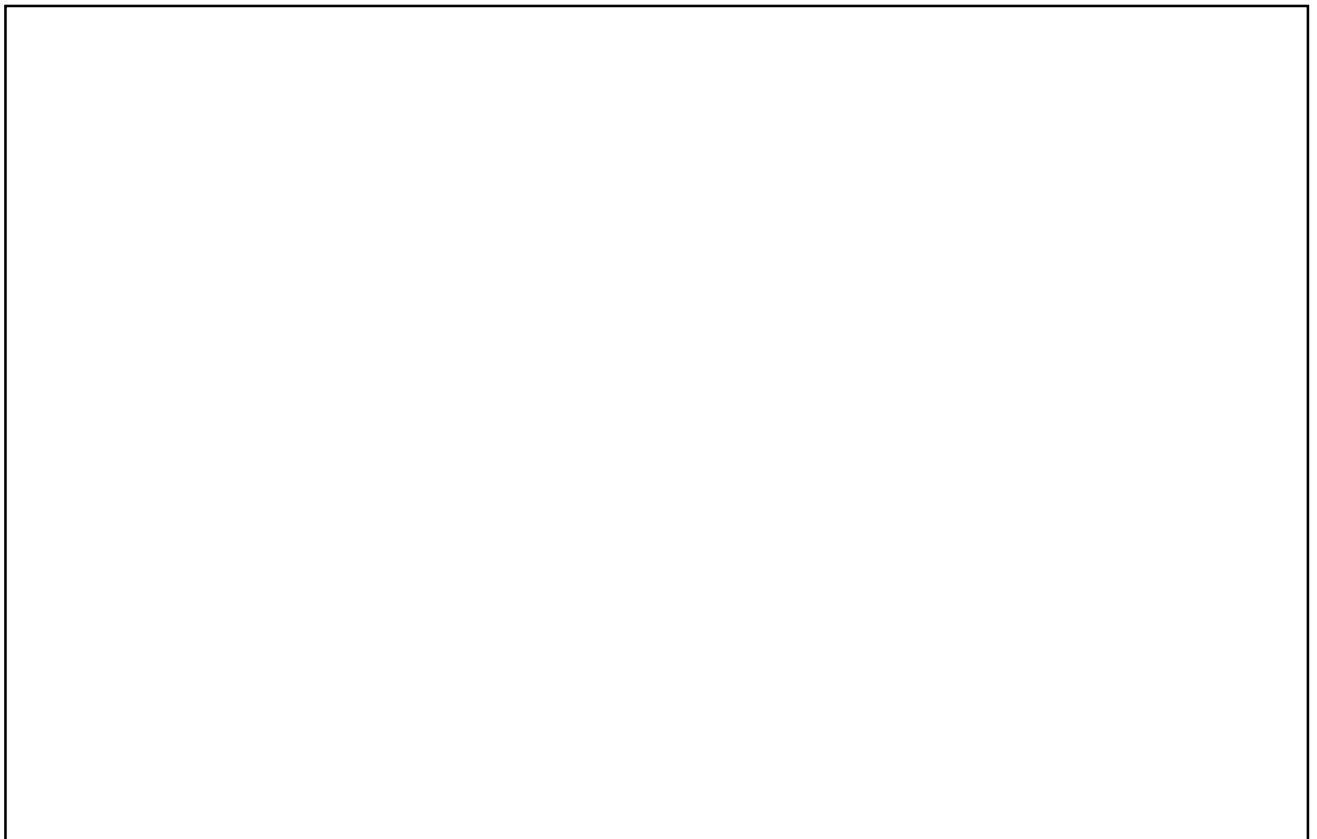
Aufgabe: Gestalte eine eigene Postkarte zum Thema „Kommodig!“





Postkarte regional

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





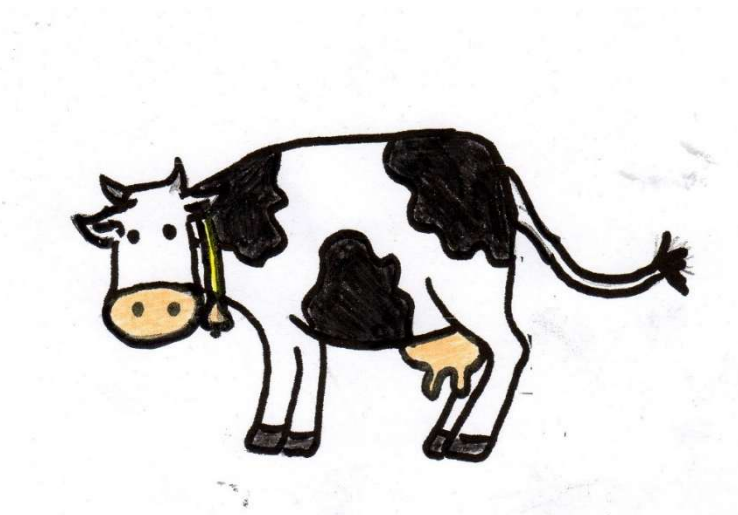
Wöörspeel

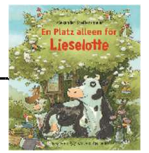
Material:

- 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:

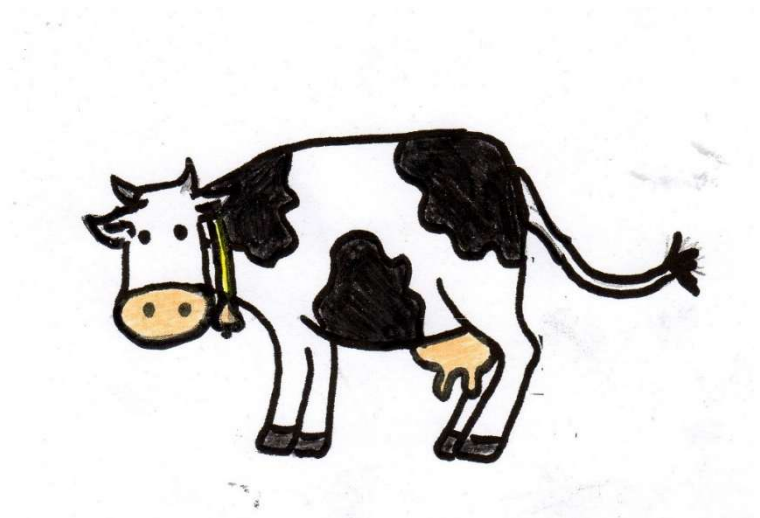
- Bildkarten oder Gegenstände zum Thema „Bauernhof“
- Zeigestock

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.





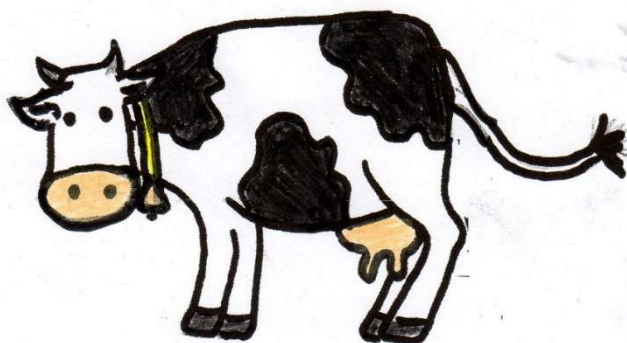
Wat fehlt?

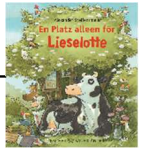
Material:

- 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.





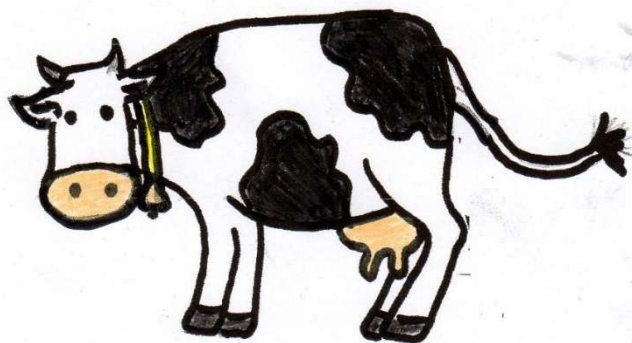
Stimmt dat?

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.





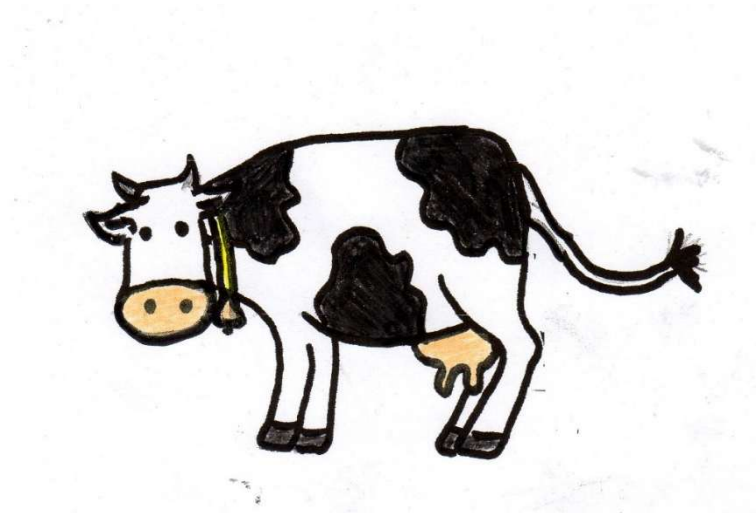
Pantomime „Keen bün ik?“

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, das das Tier oder die Tätigkeit erraten hat, macht ein neues Tier oder eine neue Tätigkeit vor.
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.



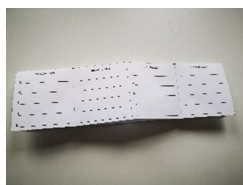
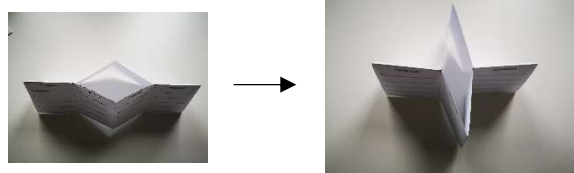


Wörterbuch

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:

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



Plattdeutsch	
Hochdeutsch	
Plattdeutsch	Mein plattdeutsches Wörterbuch
Hochdeutsch	Kleberfläche

Sprachvergleich

Material:

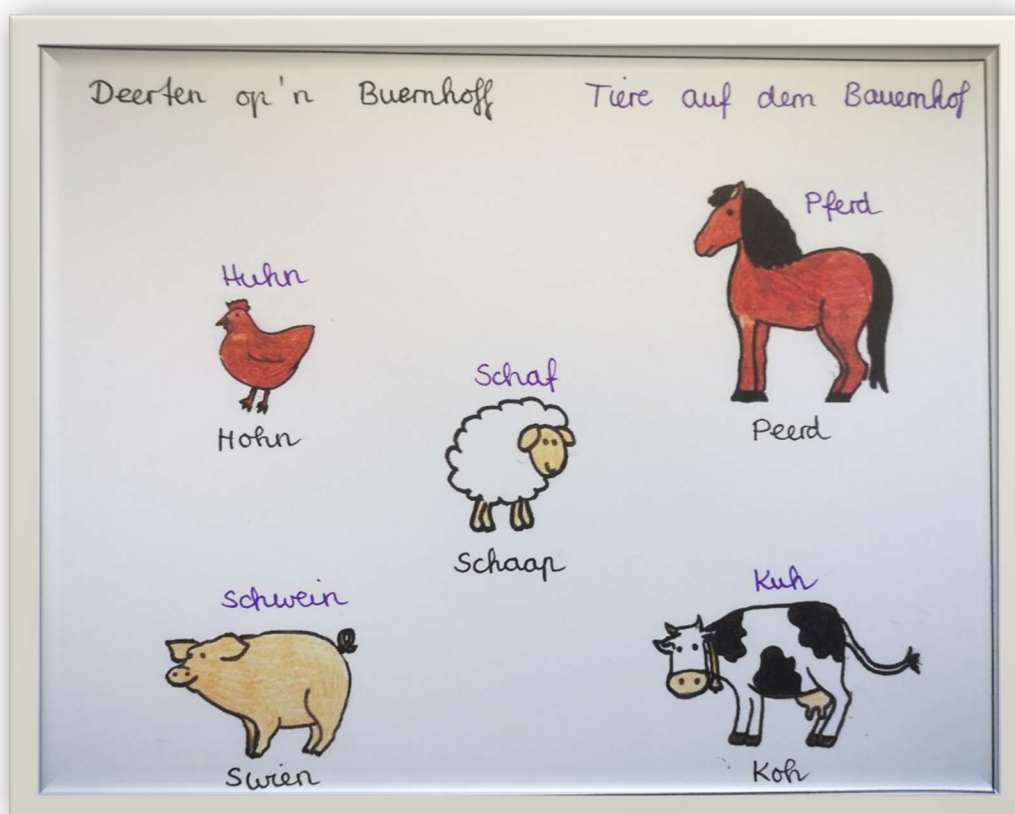
- Bildkarten oder Gegenstände zum Thema „Bauernhof“
- Wortkarten in verschiedenen Sprachen

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 verstehen²“. 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 zur Wortschatzeinführung ab Seite 31 in diesem Heft sowie die Ideen zum Einstieg in das Buch auf S. 39.
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. 45 eingesetzt werden.

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

<https://www.schule-bw.de/faecher-und-schularten/schularten/grundschule/faecher/englisch/storytelling/story3.html>

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

² (<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 bei³.

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.

³ 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 Schritte⁴:

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

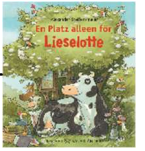
⁴ Weiterführendes zum Konzept des Mehrsprachigen Lesetheaters finden Sie in: Kutzelmann, Sabine; Massler, Ute (Hg.) (2018): Mehrsprachige Leseförderung: Grundlagen und Konzepte. Tübingen: Narr.



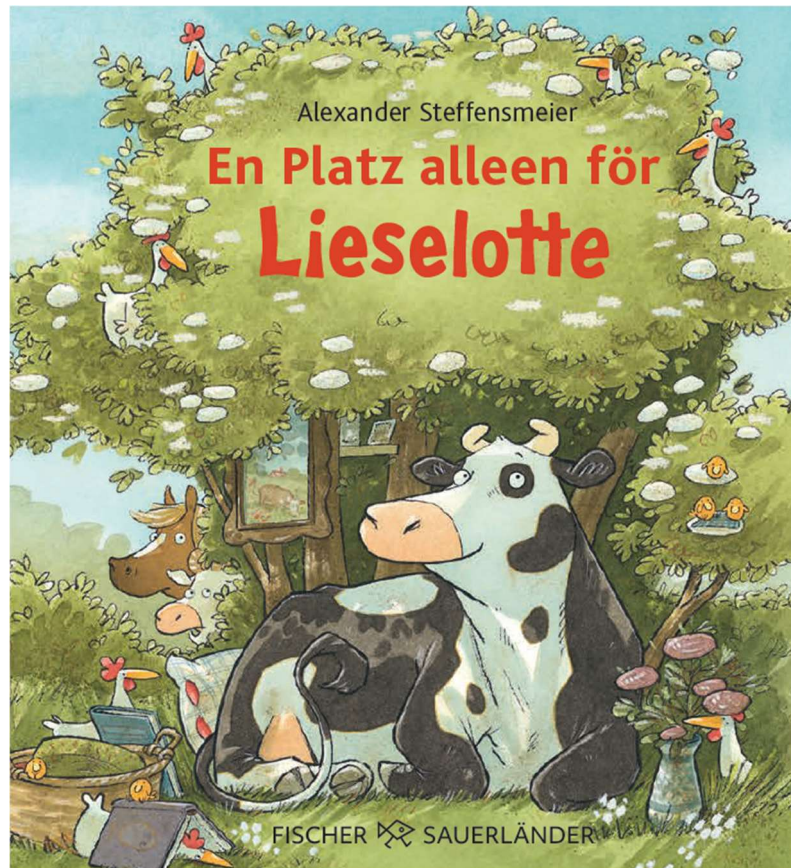
Zweisprachiger Text für Lesetheater/Vorlesen

Szene 1	Erzähler 1	Den ganzen Nachmittag stritten sich die Tiere schon, wer als Nächster mit dem neuen Hüpfball spielen durfte.
	Buersche	Nu is dat aver noog! Weest brave Deerten un verdreegt jo! Un speelt wat, dat all tosamen maken köönt. De Ball blifft nu eerst mal bi mi.
	Erzähler 2	Dann spielten sie eben Verstecken. Lieselotte lehnte sich gegen die Hauswand und begann zu zählen
	Erzähler 3	As de hele Goorn afsöcht weer, gung Lieselotte rut op de Wisch. Mal kieken, of sik ok dor een verstecken harr ...
	Erzähler 4	Nur das Pony und die Ziege konnte Lieselotte einfach nicht finden. Sie begann, sogar hinter der alten Landmaschine im hohen Gras zu suchen. Und dort entdeckte sie plötzlich etwas viel Spannenderes.
Szene 2	Erzähler 5	En wunnerboren, groten, hollen Hollerbusch!
	Erzähler 1	Der Busch wäre perfekt für eine Hütte geeignet! Eine Hütte – nur für Lieselotte! Sie konnte sich schon gut vorstellen, wie das aussehen würde.
	Erzähler 2	Natürlich dee se ok mal de anneren Deerten to sik inladen, man eerstmal muss se sik dat hier so richtig kommodig maken.
	Erzähler 3	Also lief Lieselotte zum Hof zurück, um ein paar schöne Sachen für ihre Hütte zu suchen. Vielleicht eine schicke Vase? Oder ein hübsches Gemälde?
Szene 3	Erzähler 4	Blid tüffel Lieselotte torüch na ehr Hütt. Man kort vör den Hollerbusch brems se slagoordig.
	Erzähler 1	Quietschvergnügt saßen jetzt das Pony und die Ziege unter dem Busch. Die beiden freuten sich sehr, dass sie so eine tolle Spiel- und Lesehöhle für sich entdeckt hatten. Dabei hatte Lieselotte den Busch doch zuerst gesehen!
	Erzähler 2	Un nu weer dor keen Platz mehr för ehr. Lieselotte överleeg kort, of se de beiden eenfack ut ehr Hütt schubsen schull. Letztens weer se veel starker as dat Pony un de Zeeg. Man harr de Buersche vörhen nich noch seggt, dat se braav wesen un sik verdregen schullen? Also geev Lieselotte na un gung stolt dorvun, un wull sik annerswo en noch veel schönere Hütt söken.
	Erzähler 3	Aber überall wurde sie von Erwachsenen gestört. Es half alles nichts, dachte Lieselotte, sie musste sich ihren Holunderbusch zurückerobern!
Szene 4	Erzähler 4	As Lieselotte ut dat Huus kamen dee, kemen ehr dat Pony un de Zeeg in de Mööt. De beiden harren ut ehr Stall ok en poor Saken för ehr Höhl haalt. Denn weer de Platz ünner den Busch also jüst free un woken as Eerste wedder dor weer, kunn sik dat ünner de Äst kommodig maken! Gliektiedig rennen se los.
	Erzähler 1	Und gleichzeitig bremste sie ab!
Szene 4	Erzähler 2	„Na so wat“, dachen Lieselotte un de Zeeg un dat Pony. Se harrn den Hollerbusch doch toerst sehn! Un nu hüppen dor vergnöögt de Hühner rüm un spelen Zirkustelt!

4 Personen	Erzähler 3	Aber dieses Mal hatte Lieselotte einen Plan, wie sie den Holunderbusch zurückerobern könnte. Und das Pony und die Ziege mussten ihr dabei helfen. Zunächst einmal holten sie sich ganz heimlich den Hüpfball.
	Erzähler 4	Un denn söchen se in de gote Stuuu na en besünnere Schallplaat, de besünners luut utsehn dee.
	Erzähler 1	In der Werkstatt bauten sie dann eine furchteinflößende Hühnervergraulmaschine zusammen! Lieselotte und das Pony würden die Maschine zum Holunderbusch schieben und die Ziege dabei das Grammophon bedienen. Das würde die Hühner bestimmt erschrecken und verscheuchen.
	Erzähler 2	De drie harrn so veel Spaaß mitnanner, dat se binah vergeten, wat egens ehr Plaan weer.
Szene 5 4 Personen	Erzähler 1	Jetzt aber schnell los, sonst waren die Hühner am Ende schon von selbst gegangen.
	Erzähler 2	Lieselotte keek op dat Kuddelmuddel üm ehr rüm. Dorbi harrn se sik vundaag doch verdregen schullen. Man villicht weren se ja doch keene braven Deerten. Un villicht weer ok de Hollerbusch gor keen Zirkustelt. Un ok keen Höhl. Un ok keen Hütt för Lieselotte. Sünnern ...
	Erzähler 3	... ein Schiff für wilde Piraten!
	Erzähler 4	As de Buersche kort dorop vörbikeem, muss se smuustern. Wat för brave Deerten se doch harr. Jümmers verdrogen se sik so goot mitnanner.



„En Platz allein für Lieselotte“



Lesebegleitheft von



De Deerten strieden sik

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

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

Niederdeutsch	Hochdeutsch	Niederdeutsch	Hochdeutsch

Lösung:

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

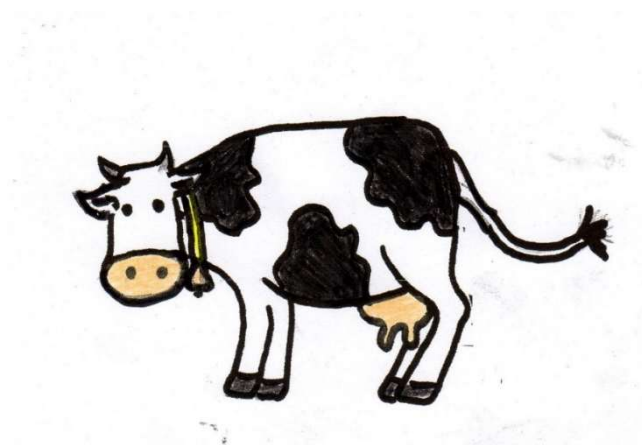


Versteken spelen

Aufgabe: Schaue dir die Bilder und den Text an. Kreuze dann die 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 Brill op'n Kopp.	E	S
De Hüppball is gröön.	I	S
Dor is en Swien op dat Bild.	E	O
De Hund sitt in Boom.	L	E
Dat is Winter.	M	O
De Deerten speelt Versteken.	T	K
Lieselotte tellt.	T	B
De Katt speelt ok mit.	F	E

Lösungswort: _____



Aufgabe: Was hat Lieselotte mit dem Holunderbusch vor? Schreibe Lieselottes Gedanken auf.

[illegible]



De Hütt

Aufgabe: Was möchte Lieselotte alles mit in ihre Hütte nehmen? Schreibe eine Liste auf Niederdeutsch. Die Lernkarte hilft dir dabei.



Lieselotte in ehr Hütt

Aufgabe: Was nimmt Lieselotte wohl noch alles mit in ihre Hütte? Male und schreibe auf Niederdeutsch.



Lieselotte is trurig...

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

1. Quietschfedel seten nur dat Pony

- a) un de Zeeg ünner den Busch? (B)
- b) un de Hund ünner den Busch? (T)

2. Dorbi harr Lieselotte den Busch

- a) doch nich sehn! (E)
- b) doch toerst sehn! (U)

3. Un nu weer dor

- a) keen Platz mehr för ehr. (S)
- b) een Platz mehr för ehr. (M)

4. De Buersche hett seggt, dat se

- a) braav wesen schüllt. (C)
- b) fünsch wesen schüllt. (L)

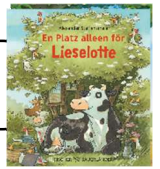
5. Also geev Lieselotte na un

- a) gung stolt dervun. (H)
- b) gung trurig dervun (E)

Lösungswort:

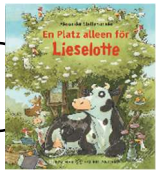
--	--	--	--	--

1 2 3 4 5



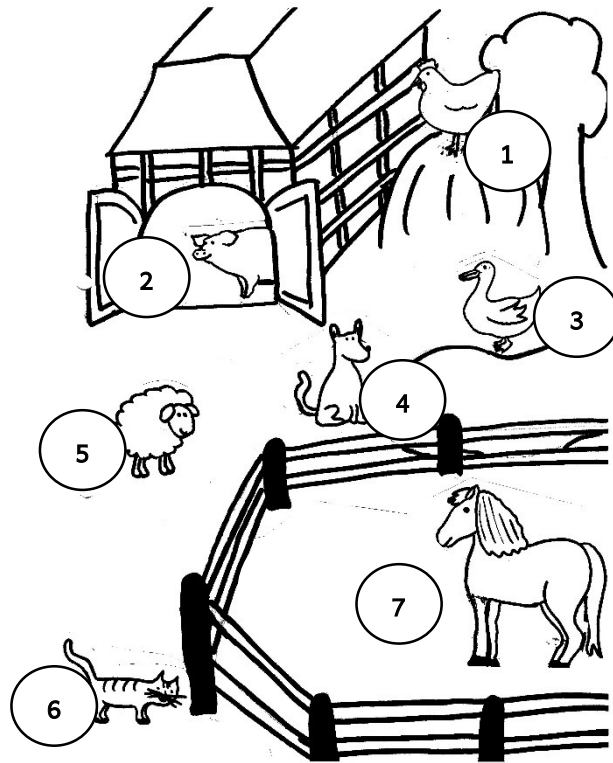
Opfallen...

Aufgabe: Wo sucht Lieselotte nach einer neuen Hütte? Zeichne und schreibe auf Niederdeutsch.



Wo kummt de Hühner so gau to de Hütt?

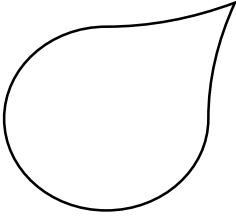
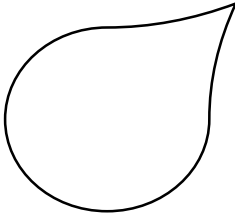
Aufgabe: Wie kommen die Hühner so schnell zur Hütte. Welche Abkürzung haben sie genommen? Beginne bei Nr. 1, den Text zu lesen. In Text 1 findest du einen Hinweis, bei welcher Nummer du weiter lesen musst. Folge immer weiter den Nummern bis du die Bäuerin gefunden hast. Zeichne deinen Weg im Bild ein.



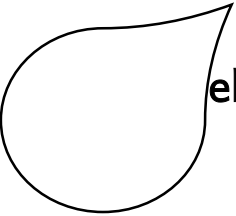
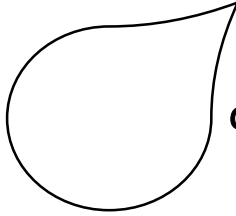
- 1 Toerst fraagt Lieselotte de Henn. „De Hühner? De sünd hier vorbeikamen. Fraag mal den Hund.“
- 2 „Moin, Lieselotte. Du söchst bestimmt de Hühner. Hier büst du richtig. Se hebbt den Weg dör den Stall nahmen.“
- 3 Hier is Lieselotte nich ween. Lees noch mal nipp und nau.
- 4 „De Hühner, ja de hebbt dat ielig harrt. De sünd Richtung Wisch lopen. Fraag mal bi dat Perd“, seggt de Hund.
- 5 „De Hühner, jo, de sünd forts to’n Swienstall lopen“, seggt dat Schaap.
- 6 Hier büst du nich richtig. Lees noch mal nipp und nau.
- 7 „Hüüüü, jo de Hühner, de sünd hier vorbeikamen. Frag mal dat Schaap.“

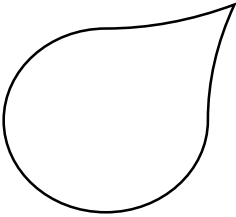
De Plan

Aufgabe: Leider hat Lieselotte Saft auf ihren Plan gekleckert. Fülle die Lücken aus und vervollständige den Text.

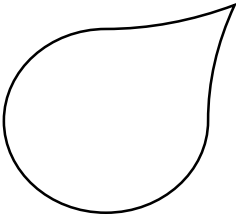
Man  harr Lieselotte en  wo se den

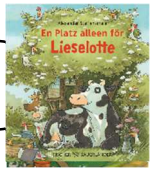
Hollerbusch wedderkriegen kunn. Un dat Pony un de Zeeg

 ehr dorbi hölpn. Toeerst  deen se sik ganz

stillkens den  halen. Un denn söchen se in de

gote Stuuu na en besünnere

de besünners  utsehn dee.



De Hühnerverguulmaschinen

Aufgabe: Lieselotte baut eine Hühnervergraulmaschine. Wie könnte diese Maschine funktionieren? Male und schreibe eine Anleitung auf Niederdeutsch.

Lieselotte keek op dat Kuddelmuddel üm ehr rüm. Dorbi harrn se sik vundaag doch verdregen schullen. Man villicht weren se ja doch keen braven Deerten ... Un villicht weer ok de Hollerbusch gor keen Zirkustelt. Un ok keen Höhl. Un ok keen Hütt för Lieselotte. Sünnern ...

This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, leaving small margins at the top and bottom. There are no vertical margin lines, text, or other markings on the page.

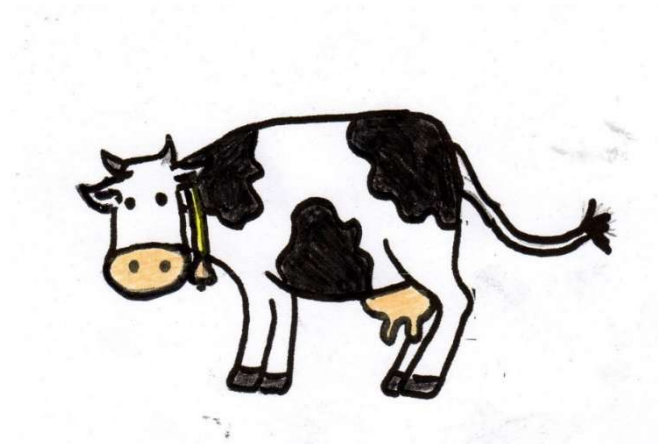


En Schipp för wilde Seerövers!

Aufgabe: Schaue dir das Bild und den Text an. Kreuze dann die richtigen Buchstaben an. Aus den Buchstaben ergibt sich ein Lösungswort.

	stimmt	stimmt nich
Op dat Bild is en Trecker op.	K	H
Op dat Bild sünd fief Höhner.	D	O
De Zeeg sit in de Wann.	L	H
De Hollerbusch is gröön.	L	F
Dor is en Swien op dat Bild.	E	E
De Buersfro drinkt Koffie.	N	R
De Hüppball is swatt.	A	B
De Buersche keem vorbi.	U	E
De Postbüdel speelt mit.	M	S
Lieselotte sitt op den Busch.	D	C
Dor is en Schipp op dat Bild.	S	H

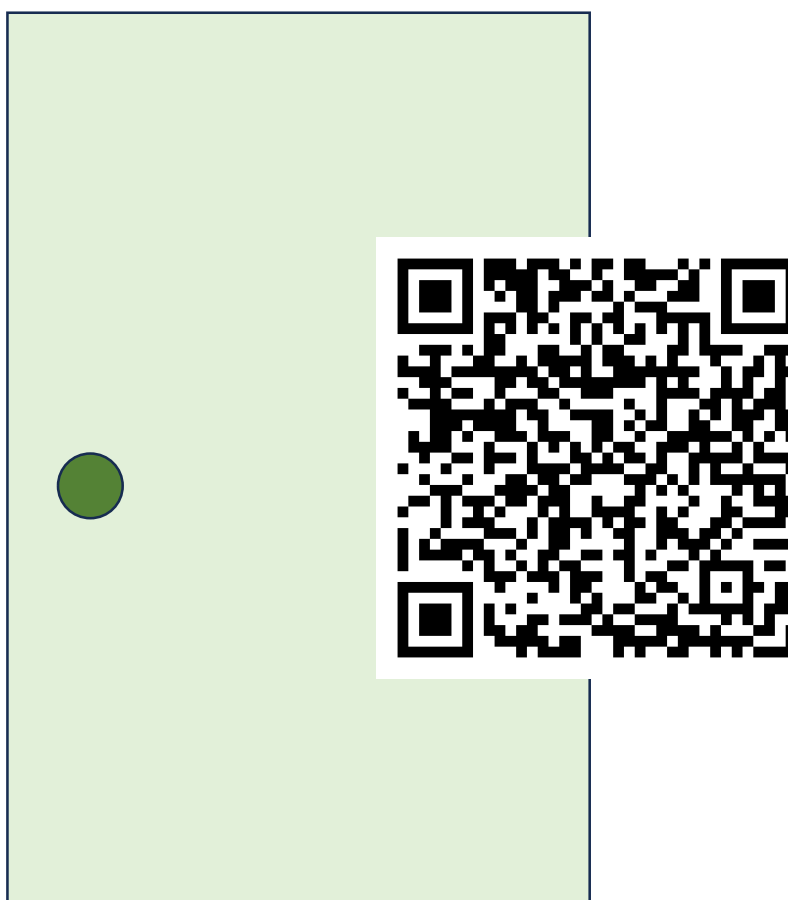
Lösungswort: _____





Escape Room

Aufgabe: Du suchst mit Lieselotte nach einer neuen Hütte. Im Stall fällt plötzlich die Tür hinter euch zu. Scanne den QR-Code und löse die Rätsel, um die Tür öffnen zu können.



Lösungswort:



Rollenspiel

Aufgabe: Erstellt ein Rollenspiel zum Buch „En Platz alleen för Lieselotte“.

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, Holzbausteine, Stroh, Geschenkpapier, kleiner Pappkarton, Geschenkband, Kunstrasen, kleiner Stall, Busch, Gegenstände für die Hütte, Schubkarre, ...

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 „En Platz alleen för Lieselotte“.

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.



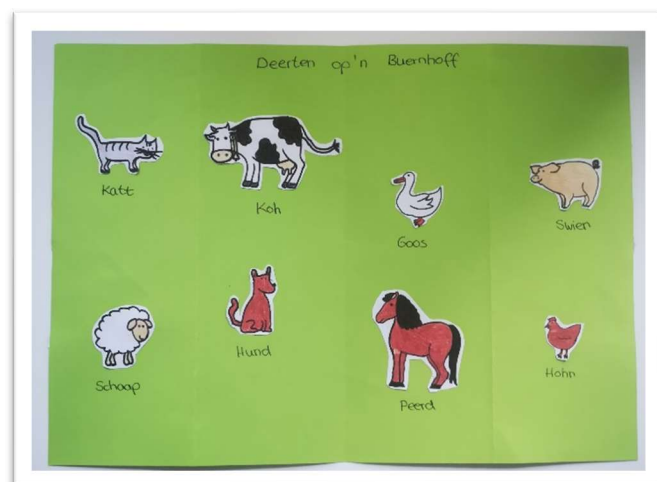
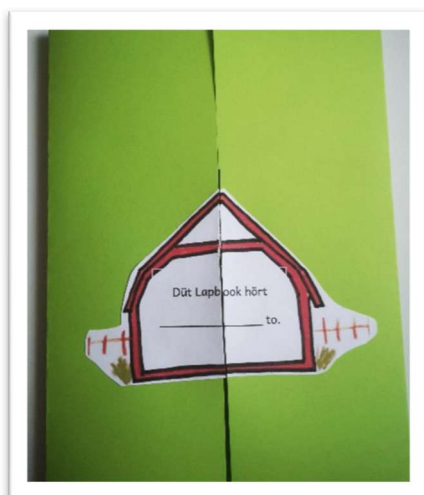
Sachunterricht: Lapbook Bauernhoftiere

Material:

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

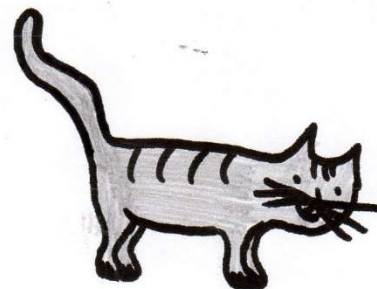
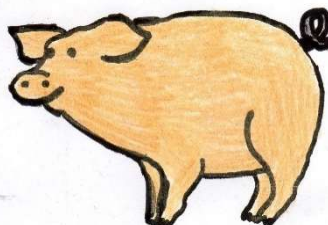
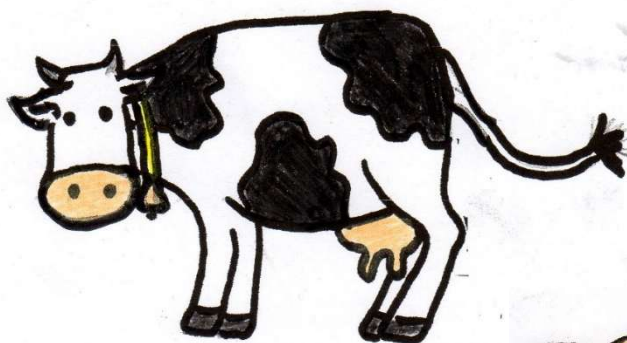
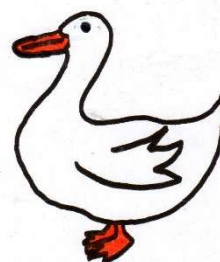
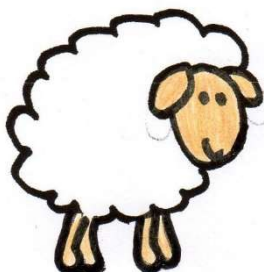
So geht dat:

- 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 auch als fachspezifische Leistung im Fach Deutsch bewertet werden.





Lapbook Bauernhoftiere - Vorlagen



Düt Lapbook höört

_____ to.



Sport: Spiel – Op ´n Buernhoff

Material:

- wird nicht benötigt

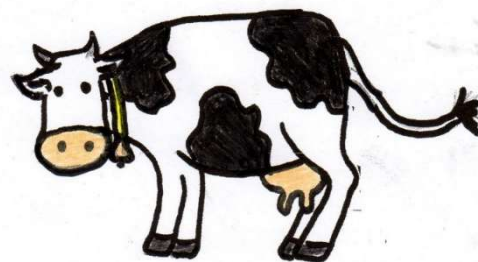
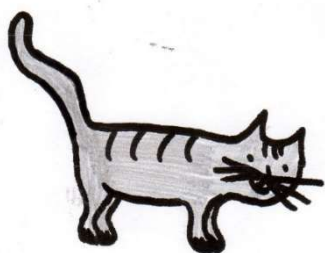
So geht dat:

- 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.





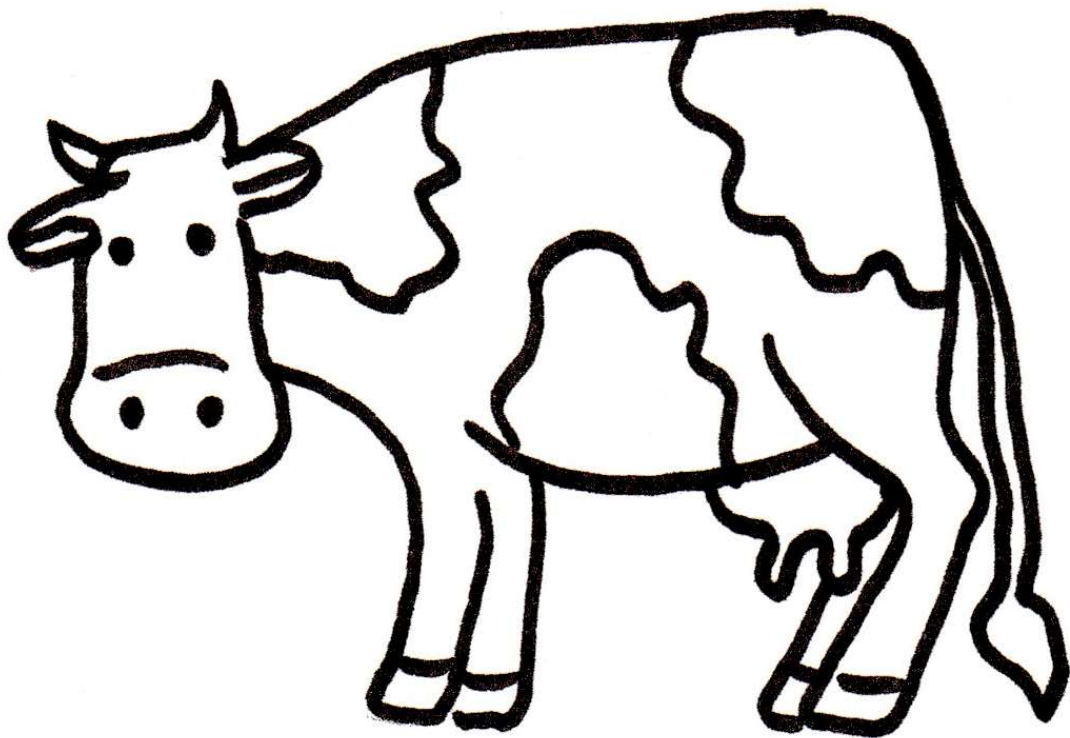
Kunst: Kuhle Kunst

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)

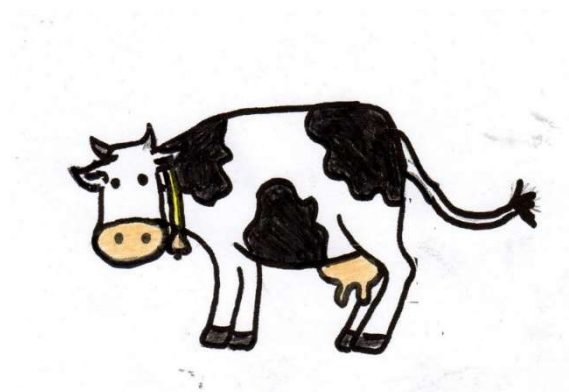
Bring de Köh in den Stall. (Klangstäbe und Glocke)

Foder de Köh. (Rassel)

Melk de Köh. (Glockenspiel)

Probeer de Melk. (Regenstab)

Dat smeckt goot! (Triangel)





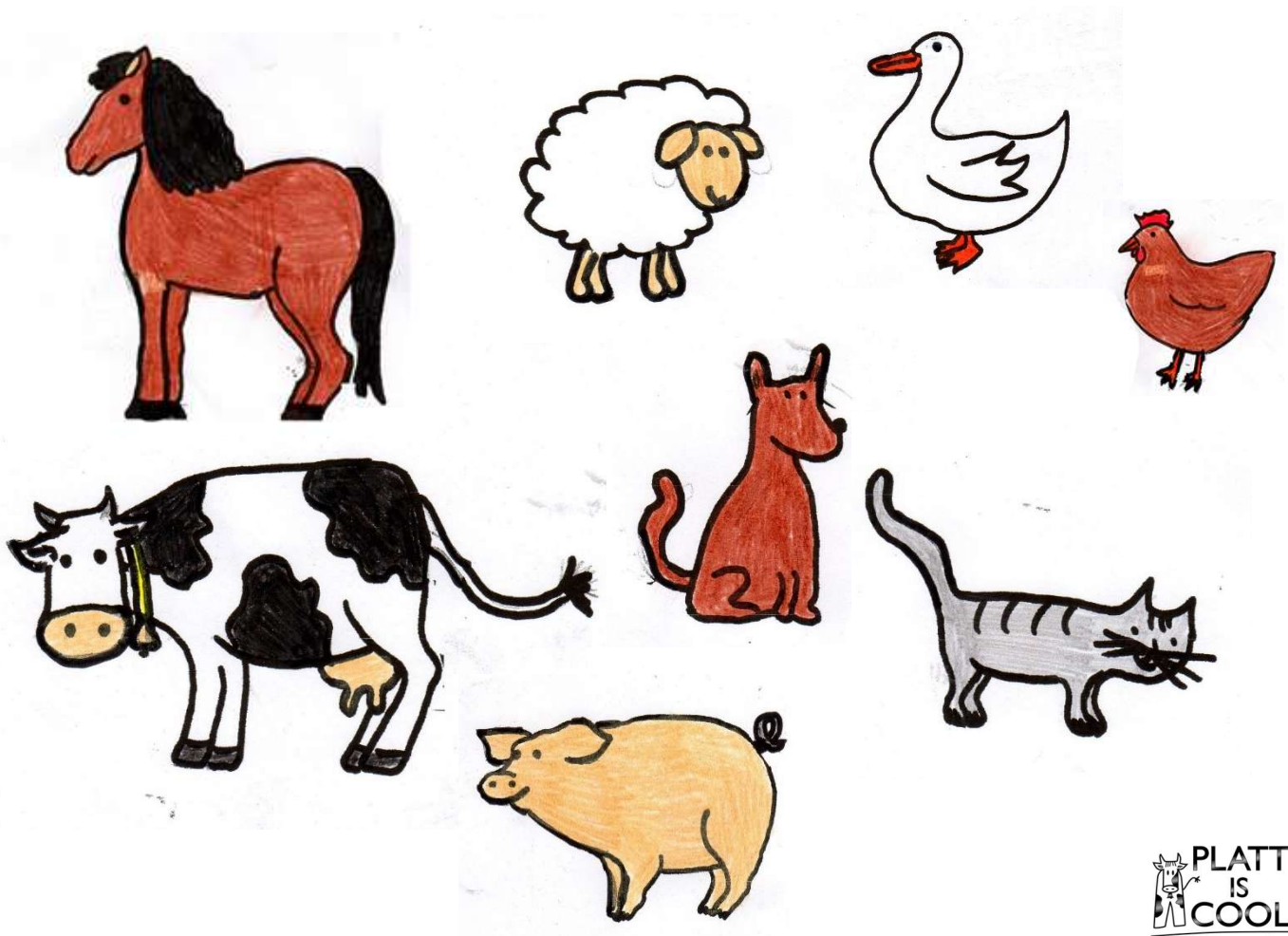
Deutsch: Sprachvergleich

Material:

- Tonpapier oder Tonkarton
- Vorlagen
- Klebestifte
- Scheren
- Stifte
- Plattdeutsches Wörterbuch,
z. B. Plattsack – Dat Wöörbook

So geht dat:

- Die Vorlagen werden ausgeschnitten und auf die Pappe geklebt. Je nach Alter und Leistungsstand der Kinder können die Namen der Tiere und Informationen zu den Tieren auf Plattdeutsch und in weiteren Sprachen hinzugefügt werden.
- Das Plakat kann auch als fachspezifische Leistung im Fach Deutsch bewertet werden.





Kunst: Dekoration für die Hütte

Material:

- Tonpapier oder Tonkarton
- Klebestifte
- Scheren
- Stifte
- Pappbecher, Tüten, etc.

So geht dat:

- Das Material wird bereitgelegt und die Kinder können selbstständig Dekoration für die Hütte von Lieselotte basteln.





Kunst: Eigene Hütte gestalten

Material:

- Tonpapier oder Tonkarton
- Klebestifte
- Scheren
- Stifte
- Pappbecher, Tüten, etc.

So geht dat:

- Das Material wird bereitgelegt und die Kinder können selbstständig eine eigene Hütte basteln.





Mathe: Wochenplan

Aufgabe: Was macht Lieselotte die Woche über in ihrer Hütte? Schreibe auf Niederdeutsch.

Montag	Dienstag	Mittwoch
Donnerstag	Freitag	Samstag
Sonntag		



Sport: Gau to de Hütt

Material:

- Sandsäckchen öder ähnliches (ca. 3-5 pro Kind), kleiner Kasten

So geht dat:

- Der kleine Kasten steht in der Mitte der Halle. Die Sandsäckchen werden in der Halle verteilt.
- Die Lehrkraft erzählt den SuS, dass Lieselotte ihre Sachen schnell zur Hütte bringen möchte.
- Die SuS helfen Lieselotte, sammeln die Sandsäckchen ein und bringen sie zu Lieselotte in den Kasten. Da Lieselottes Sachen so schwer sind, darf ein Kind immer nur ein Säckchen zur Zeit tragen.
- Das Spiel endet, wenn alle Sandsäckchen im Kasten sind.

Tipp:

- Das Spiel eignet sich auch gut für den Pausenhof.



Musik: Tierisches Streitlied

Material:

- ggf. Orff-Instrumente (Glockenspiele, Triangel, Klangstäbe, Glocken oder Schellenbänder, Rasseln, Trommeln, Regenstab) zur Begleitung

So geht dat:

- Die Tiere streiten sich. Auf die Melodie von „We will rock you“ wird mit der Stimme des jeweiligen Tieres gesungen. Die Tiere können beliebig erweitert werden. Zum Schluss können auch alle Tiere gleichzeitig singen.

Koh:	Muh, muh muh muh muh.....
Katt:	Mau, mau, mau mau....
Swien:	Grunz, grunz, grunz, grunz...
Peerd:	Hü, hü, hü, hü...
Hohn:	Gack, gack, gack, gack...
Hund:	Wuff, wuff, wuff, wuff...

