



Telefonieren: Wer bist denn du? (=01_KG)

Werner Senn

1 Textmuster

Gespräch führen (fiktional)

2 Ziele

Diese Musteraufgabe hat grundsätzlich zwei Ziele:

- Die Kinder erfinden eine Figur, die sie dann selber spielen. Sie entwickeln diese Figur mithilfe von Fragen in mehreren Etappen.
- Die Kinder erleben im Telefongespräch, wie man mithilfe von Fragen ein Gespräch führen und die andere Figur besser kennen lernen kann.

Diese Musteraufgabe fokussiert das Entwickeln von **Figuren** und wie sich diese in einem Gespräch verhalten. Figuren sind das zentrale Element von Geschichten. Sie bieten Kindern auch wichtige Möglichkeiten sich zu identifizieren, wenn sie sich in die entsprechende Rolle hinein begeben. In diesen Rollen können sie in Form eines Probehandelns spielen, d. h. ihre Wirklichkeit entsprechend gestalten und im geschützten Raum des Spiels ausprobieren, wie ihr Sprachhandeln wirkt. Sie erfahren, welche Emotionen sie damit auslösen, wie der Einsatz ihrer sprachlichen Mittel das Gespräch beeinflusst und wie andere darauf reagieren.

Das zweite Element dieser Musteraufgabe ist das Gespräch. In diesem Fall ist es das **Telefongespräch**, das sich grundsätzlich dadurch auszeichnet, dass die beiden Sprechenden nicht am selben Ort sind. Deshalb kann man diese Gesprächssituation dazu nutzen, dass die Kinder erfahren, wie wichtig es ist, dass man weiss, mit wem man spricht. Im jedem Gespräch gibt man seinen Gesprächspartnerinnen und -partnern dauernd Informationen über sich selbst. Im Telefongespräch hingegen ist dieser Informationsfluss durch die örtliche Trennung erschwert, die Informationen müssen über gezielte Fragen ermittelt werden. Deshalb bietet diese Musteraufgabe Fragen an, wie man zu diesen wichtigen Informationen kommen kann.

In beiden Elementen kommen wichtige Vorgängerfähigkeiten des Schreibens zur Anwendung, auf denen die weitere Schreibentwicklung aufbauen kann.

3 Stufe

Kindergarten

4 Aufgabe

Die Aufgabe besteht aus acht Schritten (vgl. Material A: Übersicht über den Ablauf des Telefon-Ratespiels), in denen die Kinder sich in eine Figur hineinversetzen (sich verzaubern lassen) und dann in der Rolle dieser Figur handeln und ein Telefongespräch führen. Das Telefongespräch ist grundsätzlich ein Ratespiel, in dem die Kinder einander gegenseitig Fragen stellen, um herauszufinden, wer die andere Figur ist. Im Verlauf des Gesprächs lernen sich die beiden Figuren auf diese Art besser kennen.

Deshalb bilden die angebotenen **Fragen** einen wichtigen Kern des Unterstützungsmaterials (vgl. Material B und C), das die Lehrperson den Kindern in ihren Beispielen in angemessener Form anbietet (der Vorschlag hier: Gedankenreise).

Folgendes **Material** steht zur Verfügung:

- A: Übersicht über den Ablauf des Telefon-Ratespiels
- B: Leitfragen zum Entwickeln von Figuren
- C: Redemittel und Fragen zum Telefonieren
- D: Figurenkarten

5 Das Telefon-Ratespiel

Phasen

Das Ratespiel besteht grundsätzlich aus zwei Phasen, einer Figuren-Entwicklungsphase und einer Gesprächsphase:

- Für die Entwicklungsphase der Figuren werden Fragen zu den Figuren und Impulse für die Namen angeboten. Die Lehrperson benutzt diese Angebote in ihren eigenen Beispielen oder unterstützt einzelne Kinder mit diesen Fragen oder Ideen, um den Entwicklungsprozess in Gang zu setzen.
- Für die Gesprächsphase des eigentlichen Telefongesprächs werden ebenfalls Fragen angeboten, diesmal Fragen zum Telefonieren. Diese Fragen sollen ein Gespräch über die andere Figur in Gang set-

zen. Die Fragen sind darauf ausgerichtet, Information über die andere Figur zu erhalten.

Unterstützung durch Leitfragen

Das Unterstützungsmaterial der Leitfragen wird von der Lehrperson adaptiv den Kindern angeboten, dort wo Unterstützung nötig ist (vgl. Material B und C: Leitfragen). Die Lehrperson modelliert ein Telefongespräch vor der Klasse und verwendet die Leitfragen, damit die Kinder Muster erhalten, wie sie die Fragen selbst einsetzen können. Sie werden zudem in der Gedankenreise ebenfalls eingesetzt, um deren Vorstellungsbildung anzuregen.

Diese Leitfragen können auf A4-Karten kopiert werden und/oder durch eigene Zeichnungen visualisiert werden.

Durchführung

Zur Vorbereitung stellt die Lehrperson ein spezielles Haus mit geschlossenen Läden und Türen in das Klassenzimmer. Sie thematisiert dies jedoch nicht. Im Haus befindet sich eine Puppe, z. B. eine mit einem dicken Bauch. Er wird hier Herr Kugelrund genannt. Er ist von aussen nicht sichtbar.

Für das Telefonspiel sind Telefone bereitzustellen. In der Erprobung wurden Holzstücke (z. B. Kapla) symbolisch als Handys verwendet.

Die gemeinsamen Teile zur Einführung und zur Reflexion bzw. Präsentation finden am besten im Kreis statt. Das Telefonier-Ratespiel besteht aus folgenden acht Schritten:

Schritt 1: Telefongespräch mit Herrn Kugelrund

Die Kindergartenklasse ist im Kreis versammelt. Die Lehrperson fragt die Kinder, ob ihnen das Haus ebenfalls aufgefallen sein, das seit Kurzem im Kindergarten steht.

Das folgende Beispiel eines Gesprächs soll zeigen, wie die Lehrperson die Kinder in die Geschichte einführt und dabei einerseits ein Muster für ein Telefongespräch bietet, andererseits die Kinder immer wieder auffordert, das Muster selbst zu verwenden und weitere Fragen zu stellen (kursiv gedruckt). Die Lehrperson nimmt diese Fragen auf und setzt sie im Telefongespräch ein.

„Es ist ein ganz spezielles Haus. Fenster und Türen sind immer zu. Ich weiss überhaupt nicht, wer dort wohnt. Manchmal höre ich ganz leise Geräusche. Habt ihr vielleicht etwas bemerkt? Wer wohnt wohl in diesem Haus? (Antworten der Kinder sammeln)

Was meint ihr, soll ich vielleicht einmal anrufen, um es herauszufinden?

Ich habe hier ein Telefon, ich versuche es einfach mal. Helft ihr mir beim Telefonieren?“

Die Lehrperson ruft an. Es läutet mehrmals...

„Hallo!‘ – *Oh, es ist jemand zuhause. Jemand hat geantwortet...* ‚Ja, guten Tag, wer ist am Telefon?‘ – ‚Ich bin es!‘ – *Hm, wer ist denn das?* ‚Ehm, wer ist denn ich? Wie heissen Sie denn?‘ – ‚Ich bin Herr Kugelrund‘ – *Kugelrund! So einen lustigen Namen habe ich noch nie gehört.* ‚Ah, Herr Kugelrund, guten Tag! Ich rufe Sie an aus unserem Kindergarten. Wir haben Ihr Haus entdeckt. Dürfen wir Sie etwas fragen?‘ – ‚Ja, wenn Sie schon anrufen, dann fragen halt.‘ – *Uh, jetzt müssen wir Herrn Kugelrund schnell was fragen, er scheint etwas ungeduldig zu sein.* ‚Ja, Herr Kugelrund, wie sehen Sie denn aus?‘ – ‚Ja, zuerst möchte ich aber wissen, wer mich anruft!‘ – ‚Oh Entschuldigung, in der Aufregung habe ich ganz vergessen, mich vorzustellen. Ich bin Frau XY mit meiner ganzen Kindergartenklasse, die ganz gespannt zuhört.‘ –

‚Ah so, ja, hm. Jetzt wollt ihr also wissen, wie ich aussehe. Warum wollt ihr denn das wissen?‘ – ‚Ja, weil wir Sie gern etwas näher kennen lernen möchten. Wir sind ja jetzt Nachbarn!‘ – ‚Ah so, ja, hm. Also gut, ehm, Ich habe einen ganz grossen, runden Bauch.‘ ‚Wirklich, das ist aber interessant. Aber sind sie denn ein Mensch, oder ein Tier?‘ – ‚Ich bin eigentlich ein König!‘ – *Ein König, habt ihr das gehört? Ein richtiger König wohnt in diesem Haus. Was könnten wir ihn denn jetzt fragen?*

Die Kinder können Fragen stellen. Die Lehrperson nimmt die Fragen auf und stellt sie Herrn Kugelrund. Durch die genaue Formulierung bietet sie ein Muster (vgl. Material C). Die Lehrperson kann abschliessend das Gespräch folgendermassen beenden

„Also, das war sehr nett, mit Ihnen zu sprechen. Es hat uns sehr gefreut, sie näher kennen zu lernen. Ganz herzlichen Dank. Auf Wiederhören, Herr Kugelrund.‘ – Auf Wiederhören. Vielleicht sehen wir uns ja einmal, da wir ja jetzt Nachbarn sind.““

In einer kurzen Reflexionsphase lenkt die Lehrperson die Aufmerksamkeit der Kinder auf die Fragen, die sie nun gemeinsam Herrn Kugelrund gestellt haben. Sie wiederholt diese. Dazu kann sie die Karten mit den Leitfragen verwenden (vgl. Material B: Leitfragen). Hier kann die Lehrperson zu den einzelnen Fragen auf diesen Karten auch eigene symbolische Zeichnungen hinzufügen, die für die eigene Klasse die Frage besser visualisieren. Sie legt zu jeder Grundfrage die entsprechende Karte als Gedankenstütze in die Mitte des Kreises.

Dann leitet die Lehrperson über zum Telefonspiel.

„Wir spielen nun gemeinsam ein Telefonspiel. Damit es ganz lustig wird, werden wir uns alle verzaubern. Dann wissen wir nämlich nicht, mit wem wir telefonieren, sondern müssen es erraten.

In was für eine Figur könnten wir uns verzaubern? In einen andern Menschen, in ein Tier oder in ein Fabelwesen, das es eigentlich in unserer Welt nicht gibt. Z. B. wäre ich Frau Fuchsschlau und bin eine Mücke; oder vielleicht Herr Bärenstark und Bademeister. Also, wer durch diesen Zauberreifen geht, ist verzaubert. Überlegt euch, in wen ihr euch verwandeln möchtet. Aber sagt es niemandem, wer ihr seid!

Schritt 2: Verzaubern

Die Kinder überlegen sich eine Figur. Wer keine eigene Idee hat, kann eine Figurenkarte ziehen, welche die Lehrperson dann leise vorliest. Sie schlüpfen durch den Ring und sind in ihre Figur verzaubert. Sie bewegen sich im Raum, bis ein Zeichen erklingt, dann legen sich alle auf den Boden. Eventuell kann Musik als Zeichen eingesetzt werden: Die Kinder bewegen sich zur Musik, bis alle verzaubert sind und die Musik aufhört.

Schritt 3: Gedankenreise

Sobald alle Kinder ruhig auf dem Boden liegen, fordert die Lehrperson sie auf, gut zuzuhören. Diejenige die wollen, können die Augen schliessen. Die Lehrperson beginnt eine Gedankenreise, in der sie die Kinder anleitet, sich ihre Figur ganz genau vorzustellen. Die ergänzenden Fragen in Material B können einen Leitfaden für diesen Ideenfindungsprozess der Gedankenreise bilden.

Jetzt denkt ihr an eure Figur. Ich stelle euch jetzt Fragen zu der Figur, damit ihr sie euch ganz genau vorstellen könnt.

Wer bist du? Bist du ein Mensch? Ein Tier? Ein Fabelwesen, das es gar nicht gibt?

Wie siehst du aus? Trägst du lange Haare, welche Farbe haben sie? Welche Kleider trägst du? Trägst du eine Brille? Und die Schuhe? Sind es ganz spezielle Schuhe? Wie gross bist du? [...]

Den Abschluss bildet die Aufforderung:

Wie heisst du? Welcher Name passt gut zu dir? Es kann auch ein lustiger Name sein.

Schritt 4: Zeichnen

Nach der Gedankenreise zeichnen die Kinder ihre Figur. Auch dieser Schritt dient dazu, dass die Kinder ihre Vorstellungen konkretisieren (vgl. Abb. 1).



Abb. 1: Frau Rosarot mit dem grossen Herz, gezeichnet von Swaha.

In den Erprobungsklassen setzten sich die Kinder in Gruppen zusammen, so dass sie sich beim Zeichnen miteinander über ihre Figuren austauschen konnten. Das Zeichnen dient in erster Linie dazu, die Ideen aus dem Ideenfindungsprozess zu konkretisieren. Die Lehrperson geht von Kind zu Kind und sucht das Gespräch, insbesondere bei denjenigen Kindern, die bei der Entwicklung der Figur noch Schwierigkeiten zeigen. Sie fragt nach, stellt immer wieder die spezifischen Fragen zur Person. Kinder, die bereits etwas schreiben können, beschriften ihre Zeichnung (vgl. Abb. 2).

Schritt 5: Vorspielen

Nachdem die Kinder ihre Figuren gezeichnet haben, kommt die ganze Kindergartenklasse wieder in den Kreis. Die Kinder stellen sich mit ihren Zeichnungen kurz vor. Zwei Kinder spielen den andern vor, wie sie miteinander ein Telefongespräch führen. Auf dem Boden liegen immer noch die Zettel mit den Zeichnungen.

gen zu den Leitfragen. Die Lehrperson weist darauf hin, dass dies die Fragen sind, die sie sich gegenseitig stellen können, um die andere Person besser kennen zu lernen.



Abb.2: Prinzessin Rosarot von Serena.

Die beiden Kinder erhalten je ein Telefon (Kapla-Holz) und setzen sich so hin, dass sie einander nicht sehen, z. B. sind sie durch ein Tuch getrennt oder sitzen Rücken an Rücken. Sie beginnen ein Telefongespräch. Die Lehrperson übernimmt hier auch die Aufgabe, bei Bedarf die entsprechenden Redemittel den Kindern anzubieten, z. B. zu Beginn: „Wisst ihr noch, wie man sich in einem Telefongespräch begrüsst?“ (vgl. Material C: Redemittel). Wenn das Gespräch stockt, können die andern zur Unterstützung ebenfalls Fragen vorschlagen, die die beiden einander stellen können. Die Lehrperson bietet wiederum, falls dies nötig ist, Redemittel an, wie das Gespräch beendet werden kann. „Wenn ihr das Gespräch beenden möchtet, könnt ihr sagen: ‚Herzlichen Dank für das Gespräch.‘ oder ‚Es hat mich sehr gefreut, mit dir zu telefonieren.‘ Dann könnt ihr euch verabschieden.“

Zum Abschluss zeigen die beiden den andern nochmals ihre Zeichnung, eventuell gibt es dazu noch Nachfragen.

Schritt 6: Telefon-Ratespiel

Das eigentliche Ratespiel findet dann zu zweit nach dem vorgespielten Muster statt. Je zwei Kinder telefonieren miteinander, um möglichst viel über die andere Figur herauszufinden. Dabei sollen möglichst viele Einzelheiten erfragt werden. Die Zeichnung dient immer auch als Gedankenstütze für das Gespräch. Die Fragen mit den Zeichnungen können auch auf Karten (A5) kopiert werden und den Kindern beim Telefongespräch zur Verfügung gestellt werden.

Die Lehrperson unterstützt differenzierend einzelne Kinder beim genauen Fragen.

Schritt 7: Gemeinsamer Abschluss

Der gemeinsame Abschluss findet wieder im Kreis statt. Welche Figuren sind in der Klasse? Die einzelnen Paare stellen sich dabei den andern vor. Sie erzählen jeweils, was sie beim Telefonieren über die andere Figur herausgefunden haben: Wer die andere Person ist, wie sie heisst und welche Eigenschaften sie hat. Die Lehrperson unterstützt die Kinder beim Erzählen wiederum vor allem mit den Leitfragen.

Schritt 8: Entzaubern

Die Kinder schlüpfen nach der Abschlussrunde wieder durch den Zauberreifen, um sich zurückzuverzaubern. Dieses Ritual schliesst den Bogen zum Anfang.

Differenzieren

Die Aufgabe fokussiert Spiel und Erzähllust, die Freude am Rollenspiel. Die Identifikationsprozesse sind eine wichtige Voraussetzung für jegliches Erzählen ist. Dabei kann je nach Stand der Kinder unterschiedlich vorgegangen werden:

- Das eigentliche Telefonspiel kann zu zweit durchgeführt werden (Variante 1, siehe Material A).
- Kinder, die noch wenig Erfahrung im Fantasieren haben, können mit einem Kind, das grössere Erfahrungen hat, zusammenarbeiten. Zu zweit entwickeln sie dann eine gemeinsame Figur (Variante 2, siehe Material A). Die kooperative Form bietet den Kindern dabei die Möglichkeit, gemeinsam eine Figur zu entwickeln.

- Einzelne Telefonszenen werden vor der gesamten Kindergartenklasse präsentiert (Variante 3, siehe Material A). Die Klasse versucht dabei herauszufinden, wer telefoniert. Die Zuschauerinnen und Zuschauer beschreiben anschliessend aufgrund ihrer Beobachtungen die Eigenschaften der beiden Figuren.
- Eine wesentliche Differenzierungsmöglichkeit besteht in der Begleitung der Kinder. Einzelne brauchen insbesondere beim Zeichnen, wo die Figur Form annimmt, noch grosse Aufmerksamkeit und Unterstützung durch Nachfragen mithilfe der Leitfragen. Die Kinder können sich auch gegenseitig unterstützen, wenn sie beim Zeichnen in Gruppen zusammensitzen und sich austauschen können.

6 Die Kindergartenklasse als Ort der literalen Praxis

Bereits im Kindergarten ist die Klasse ein Ort einer literalen sozialen Praxis (vgl. z. B. Dehn 2013). Die Kinder erfahren den sozialen Austausch und lernen soziale Formen dieses Austauschs.

Geschichten und Geschichtenerzählen bilden dabei den wesentlichen Baustein. Auch das Telefonspiel ist eine spezifische Form des Erzählens und Erfindens. Es ist wichtig, dass viel erzählt wird, dass die Kinder viele Geschichten hören und auch selber ihre Geschichten erzählen können. Gemeinsame Erzählrunden, klassenspezifische Rituale (z. B. ein Anfangsritual, ein Schlussritual, Kerzenlicht etc.), einen Ort, an dem die Geschichten aufbewahrt werden (z. B. eine schön eingerichtete Klassenbibliothek), einen Ort, wo sich einzelne Kinder zurückziehen können (z. B. eine bequem eingerichtete Lesecke).

Geschichten und Geschichtenerzählen gehören zum Menschsein (vgl. Straub 1998). In Geschichten und im Erzählen werden soziale Wirklichkeiten geschaffen, indem man ein Erlebnis erzählt, erhält es einen Anfang und ein Ende, eine Abfolge, und man „kriegt es auf die Reihe“. Geschichten und Erzählen sind auch zentral für die Identitätsbildung, einerseits für sich als einzelne Person, indem man beispielsweise erfährt, wie man ein Problem bewältigen kann, wie man es verarbeiten und daran reifen kann. Andererseits stiftet das Erzählen auch Identität für eine Gruppe. Erzählen unterstützt in diesem Sinn auch Gruppenbildung, fördert ein Gemeinschaftsgefühl zwischen den Erzählenden und den Zuhörer/-innen wie auch innerhalb der Zuhörerschaft. Indem immer wieder (dieselben) Geschichten erzählt werden, wird eine Gruppe gestärkt, sei es weil man Teil der erzählten Geschichte ist oder beim Erzählen dabei ist. Wer an den Geschichten teilhaben kann, gehört dazu, es bildet sich eine Gruppenkultur der gemeinsamen Geschichten.

In Geschichten werden auch Traditionen und Wissen weitervermittelt. Jemand, der etwas erfahren hat, gibt seine Erfahrung als Geschichte weiter. Erzählen ist somit eine der zentralsten und ganzheitlichsten Formen der Wissensvermittlung.

Literatur

Dehn, Mechthild (2013): *Zeit für die Schrift – Lesen und Schreiben im Anfangsunterricht*. Berlin. Cornelsen Scriptor.

Straub, Jürgen (1998): *Erzählung, Identität und historisches Bewusstsein. Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte. Erinnerung, Geschichte, Identität 1*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.

Materialien

A: Übersicht über den Ablauf des Telefon-Ratespiels

Das Telefonier-Ratespiel besteht aus folgenden 8 Schritten:

1. **Telefongespräch mit Herrn Kugelrund:** Im Kreis ruft die Lehrperson Herrn Kugelrund an. Wer ist Herr Kugelrund? Alle Kinder können Fragen stellen. Am Ende werden die Fragen mithilfe der Fragekarten zusammengefasst.
2. **Verzaubern:** Die Kinder überlegen sich eine Figur. Sie schlüpfen durch einen Reifen und werden dadurch in ihre Figur verzaubert. Sie bewegen sich im Raum bis ein Zeichen erklingt, z. B. solange die Musik spielt.
3. **Gedankenreise:** Die Kinder legen sich auf den Boden. In einer Gedankenreise entwickeln sie mithilfe der Leitfragen ihre Figur.
4. **Zeichnen:** Die Kinder zeichnen ihre Figur. Die Lehrperson fragt nach.
5. **Vorspielen:** Zwei Kinder spielen den andern im Kreis vor, wie sie miteinander telefonieren. Bei Bedarf können zur Unterstützung Fragen gestellt werden.
6. **Telefonspiel:** In Zweiergruppen telefonieren zwei Kinder miteinander, um möglichst viel über die andere Figur herauszufinden.
7. **Gemeinsamer Abschluss im Kreis:** Welche Figuren sind in der Klasse? Die beiden Kinder, die miteinander telefoniert haben, stellen sich vor. Sie erzählen, mit wem sie telefoniert haben, was sie über die andere Figur herausgefunden haben. Die Lehrperson unterstützt die Kinder mithilfe der Fragen beim Erzählen. Sie zeigen den andern nochmals ihre Zeichnungen.
8. **Entzaubern:** Die Kinder schlüpfen wieder durch den Zauberreifen, um sich zurückzuverzaubern.

Variante 2

Die Kinder spielen zu zweit eine Figur. Sie entwickeln die Figur gemeinsam, wechseln sich beim Telefonieren ab.

Variante 3

Das Telefonspiel dient als Vorbereitung, um im Kreis den andern das gemeinsame Gespräch vorzuspielen. Diese kleinen Präsentationen können dann als Theaterstücke angeschaut werden. Die Zuschauerinnen und Zuschauer versuchen möglichst viele Informationen über die Figuren herauszufinden, bspw. welche Eigenschaften die beiden Figuren haben. Sie beschreiben anschliessend die beiden Figuren mithilfe der Fragen möglichst genau. Die Telefongespräche erhalten auf diese Art eine spezielle Form der Würdigung.

B: Leitfragen zum Entwickeln von Figuren

Die Leitfragen dienen zur Vorstellungsentwicklung. Die Fragen in Klammern können bei der Gedankenreise eingesetzt werden.

Wer? (*Figuren entwickeln*)

- **Wer bist du?** (Bist du ein Mensch? Ein Tier? Ein Fabelwesen?)
- **Wie heisst du?** (Es kann auch ein lustiger Name sein.)
- **Wie siehst du aus?** (Trägst du lange Haare, welche Farbe? Welche Kleider trägst du? Trägst du eine Brille? Und die Schuhe? Sind es ganz spezielle Schuhe?)
- **Was kannst du gut?** (Bist du besonders stark, oder schnell? Oder kannst du gut klettern?)
- **Was isst du gern?** (Welches ist dein Lieblingsessen? Was isst du am Morgen früh?)
- **Hast du einen Hund oder eine Katze?** (Hast du ein Haustier? Welches ist dein Lieblingstier? Welches wäre dein Haustier?)
- **Von wo kommst du?** (Welches Land, welche Stadt, welcher Ort? Wie sieht es dort aus?)
- **Wo wohnst du?** (Wie sieht dein Haus aus? Oder wohnst du in gar keinem Haus? Wie sieht es dann dort aus?)

Fragekarten: Leitfrage 1

Als Erinnerungstütze für die Kinder kann das Icon entfernt und zu jeder Leitfrage selbst etwas Typisches gezeichnet werden.



Wer bist du?

Fragekarten: Leitfrage 2

Als Erinnerungstütze für die Kinder kann das Icon entfernt und zu jeder Leitfrage selbst etwas Typisches gezeichnet werden.



Wie heisst du?

Fragekarten: Leitfrage 3

Als Erinnerungstütze für die Kinder kann das Icon entfernt und zu jeder Leitfrage selbst etwas Typisches gezeichnet werden.



Wie siehst du aus?

Fragekarten: Leitfrage 4

Als Erinnerungstütze für die Kinder kann das Icon entfernt und zu jeder Leitfrage selbst etwas Typisches gezeichnet werden.



Was kannst du gut?

Fragekarten: Leitfrage 5

Als Erinnerungstütze für die Kinder kann das Icon entfernt und zu jeder Leitfrage selbst etwas Typisches gezeichnet werden.



Wo wohnst du?

C: Redemittel und Fragen zum Telefonieren

Redemittel und Fragen an die andere Person, um herauszufinden, wer diese ist:

Die Lehrperson bietet ausgewählte Redemittel und Fragen mündlich als Muster in ihrem Telefongespräch an.

<p>Hallo, guten Tag.</p> <p>Ich rufe an, weil ich dich kennen lernen möchte.</p>		<p>Hallo, wer ruft den an?</p> <p>Ja, guten Tag?</p> <p>Schön, ich möchte dich auch gern kennen lernen</p>
<p>Wer bist du denn?</p> <p>Wie geht es dir?</p> <p>Wie heisst du?</p> <p>Warum heisst du so?</p> <p>Wie siehst du aus?</p> <p>Was kannst du besonders gut?</p> <p>Was machst du sehr gern?</p> <p>Wo wohnst du?</p> <p>Wie alt bist du?</p>		
<p>Herzlichen Dank für das Gespräch.</p> <p>Ja, mich auch.</p> <p>Auf Wiederhören.</p>		<p>Es hat mich sehr gefreut, mit dir zu telefonieren.</p> <p>Auf Wiederhören.</p>

D: Figurenkarten

Die Lehrperson kann denjenigen Kindern, die keine eigenen Namen finden, folgende Beispiele anbieten.

Frau Riesenrot	Herr Kugelrund
Frau Supergenial	Herr Unglaublichgross
Frau Zwitscherfröhlich	Herr Bärenstark
Frau Wolkenleicht	Herr Blitzschnell
Frau Superhirn	Herr Nachtschwarz
Frau Ohneangst	Herr Unsichtbar
Frau Feigensüss	Herr Fuchsschlau