



# Vorschlag einer Unterrichtssequenz mit dem Bilderbuch „Irgendwo“ – Ideensammlung von Sprachspielen im Kontext der Bilderbuchgeschichte

Johanna Wittstadt

**Sprachliche Förderziele:** Spracharbeit auf allen Ebenen der Sprache  
**Altersstufe:** Vorschulbereich; Jahrgangsstufen 1–2

## 1 Vorschlag für eine Unterrichtssequenz mit dem Bilderbuch „Irgendwo“

### Das Bilderbuch „Irgendwo“ von Johanna Wittstadt

Bilderbücher ermöglichen einen ganzheitlichen Zugang zur Sprache. Ihr Einsatz bietet viele anregende Anlässe für Sprachlernsituationen, die Freude machen.

Das vorliegende Bilderbuch entstammt meiner Feder und ich habe es in meinem Verlag 2012 veröffentlicht. Es kann dem Kind sowohl einzeln als auch der gesamten Gruppe im Unterricht angeboten werden.

**Die Geschichte:** Sechs Tiere (Friedrich, der Frosch; Mitzi, die Maus; Konni, die Kuh; Gustav-Günther, der Grashüpfer; Karli, der Kater; Pipo, der Papagei) wohnen zusammen an einem großen Teich, haben sich aber noch nie gesehen und kennen sich nicht. Als sie eines Tages eine fürchterliche Langeweile plagt, machen sie sich unabhängig voneinander auf den Weg nach „Irgendwo“. Am „Reiseziel“ angekommen, staunen alle. Die Freude ist groß, nicht mehr allein zu sein.

Der Text ist einfach, klar strukturiert und wird mit kurzen Sätzen und wiederkehrenden Strukturen erzählt. Dies fördert die Verständlichkeit und das eigenständige Weitererzählen der Geschichte und Satzstrukturen werden evoziert. Ein sprachheilpädagogischer Schwerpunkt des Buches liegt im Bereich der Wortschatzarbeit (viele unterschiedliche Verben zur Fortbewegung) und ein weiteres Augenmerk auf dem Evozieren des Da-

tivs und der korrekten Verwendung der Präpositionen „auf, unter, neben, vor, hinter“. Der Text ist leicht lesbar, verfügt über eine einfache und überschaubare Handlung und ermöglicht den Kindern eine Identifikation mit den Tieren in der Geschichte. Dabei regen die sich wiederholenden Satzmuster die Kinder zum Mitsprechen an. Diesem Bilderbuch liegt eine Material-CD bei. Eingebettet in den situativen Kontext der Geschichte bietet sie Unterrichtsideen zum produktiven Umgang mit dem Buch. Es ist gut möglich, sich über einen längeren Zeitraum hinweg mit dem Buch zu beschäftigen, z. B. in einem *Projekt* oder mit einer *Lerntheke*. So können den Kindern vielfältige Sprachfördersituationen angeboten werden, in denen die sprachlichen Basiskompetenzen in einem spielerischen Kontext gefördert werden, beispielsweise mit Spielen zur Förderung der phonologischen Bewusstheit oder der Grammatik. Im kommunikativen Kontext können anhand von Rollenspielen mit Stabpuppen grammatikalische Zielstrukturen intensiv geübt werden. Daneben steht eine Vielzahl von Lernspielen und Arbeitsblättern für das Lesen im Anfangsunterricht der Grund- und Förderschule zur Verfügung, die ausgedrückt das Angebot der Lerntheke reichhaltig bestücken können.

Zur Geschichte habe ich ein Lied komponiert, das der bekannte Kinderliedermacher Tom Palme für diese CD produziert und mit seiner Tochter gesungen hat. Das Lied bietet die Möglichkeit, die Tierstimmen und

die Bewegungen der Tiere aus der Geschichte spielerisch zu imitieren, greift in Melodie und Rhythmus die Freude der Tiere auf und trägt sie weiter ([www.jowiverlag.de](http://www.jowiverlag.de)).

Weiterhin finden sich auf der CD Spiele und Übungen für die Förderung der Basiskompetenzen im Bereich der Wahrnehmung, wie z. B. die Auge-Hand-Koordination, die Serialität oder die Lage im Raum.

Trotz all dieser Fördermöglichkeiten sollte immer die Freude am Buch im Mittelpunkt stehen.

Auf der folgenden Seite wird zunächst eine Möglichkeit für eine Unterrichtssequenz skizziert (Tab. 1) und im Anschluss daran einige Ideen für Sprachspiele mit entsprechenden Zielstrukturen vorgestellt (Tab. 2), die sich im Kontext zur Geschichte im Buch anbieten.

## 2 Ideensammlung von Sprachspielen im Kontext der Bilderbuchgeschichte

Die in Tab. 2 aufgeführten Sprachspiele bieten sich in Einzel- und Kleingruppenförderung an, bzw. eignen sich auch gut, um eine Unterrichtsstunde einzuleiten oder abzuschließen (z. B. vor oder nach der Arbeit an der Lerntheke).



Abb. 1: Bilderbuch „Irgendwo“ von Johanna Wittstadt

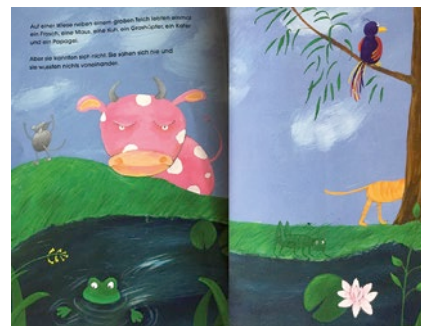




Abb. 2: Erste Seite im Bilderbuch

**Tab. 1: Vorschlag für eine Unterrichtssequenz mit dem Bilderbuch „Irgendwo“**

Inhalt	Ziel und Umsetzung
1. Wir betrachten das Bilderbuch „Irgendwo“	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kennenlernen der Geschichte</li> </ul> Lehrer (L) liest Bilderbuch vor und achtet auf Intonation, Mimik, Gestik und Sprechpausen; nichtsprechenden Kindern hilft hier die Verwendung von Gebärden (auf der CD). L fordert Kinder durch Impulse und Fragen zu sprachlichen Äußerungen heraus (dialogisches Lesen).
2. Wir spielen die Geschichte „Irgendwo“	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gehörtes im Gedächtnis behalten</li> <li>▪ Festigung des Wortschatzes</li> <li>▪ mündliche Ausdrucksfähigkeit</li> </ul> Szenisches Spiel: Die Geschichte wird mit verteilten Rollen und Verkleidungsutensilien nachgespielt.
3. Wir basteln uns Stabpuppen	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identifikation mit den Protagonisten in der Geschichte</li> </ul> Die Kinder suchen sich eine Tierfigur aus, bemalen diese und schneiden sie aus. Anschließend werden sie als Spielfiguren benutzt, um die Geschichte nachzuspielen; für Sprachspiele (Tab. 2); (Material 5,  ) usw.
4. Lerntheke	Eine <b>Auswahl</b> der Materialien von der dem Buch beiliegenden CD – die Lerntheke kann nach Belieben erweitert werden.
a) Visuelle Wahrnehmung: Schattenbilder	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Formkonstanz</li> </ul> Die Kinder finden das entsprechende Tierbild zum Schattenbild (vgl. Material 5,  ).
b) Phonologische Bewusstheit: Spiel Wörtersee	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reime finden</li> <li>▪ Wörter in Silben gliedern</li> <li>▪ Anlaute und Endlaute heraushören</li> </ul> Das Spiel wird mit einem Würfel und Spielkärtchen gespielt (Material auf der CD).
c) Sprechzeichen	Material 1 (AB 1–5) 
d) Wo haben sich die Tiere versteckt?	Material 2 (AB 6) 
e) Auditive Wahrnehmung: Male was du hörst!	Material 3 (AB 7) 
5. Wir lernen das Lied zum Bilderbuch	Noten, Text (Material 4;  ) und Melodie auf der Material-CD.

**Tab. 2: Sprachspiele**

Sprachspiele	Sprachliche Zielsetzungen
<b>Wie heißen die Tiere?</b> Maus: „Hallo Frosch! Wie heißt du?“ Frosch: „Ich heiße Friedrich.“ „Hallo Maus! Wie heißt du?“ Maus: „Ich heiße Mitzi.“	Morphologisch-syntaktische Ebene: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Verdeutlichung der <b>Verbzweitstellung</b></li> <li>▪ Bildung der <b>Frageform</b></li> <li>▪ Formulierung eines <b>Aussagesatzes</b></li> </ul>
<b>Was können die Tiere tun?</b> Kater: „Papagei, was kannst du?“ Papagei: „Ich kann fliegen.“ „Maus, was kannst du?“ Maus: „Ich kann rennen.“ „Frosch, was kannst du?“ usw.	Semantisch-lexikalische Ebene: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Merkmale und Tätigkeiten von Tieren</b></li> </ul> Morphologisch-syntaktische Ebene: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bildung der <b>Frageform</b></li> <li>▪ Formulierung eines <b>Aussagesatzes</b></li> <li>▪ <b>Verbendstellung</b></li> </ul>
<b>Versteckte Tiere</b> Jedes Kind (K) legt seine Stabpuppe irgendwohin im Raum: auf den Schrank, hinter das Regal, unter den Tisch... Frosch: „Maus, wo bist du?“ Maus: „Ich bin <b>auf der</b> Fensterbank.“ „Frosch, wo bist du?“ Frosch: „Ich bin <b>in dem/im</b> Waschbecken.“ „Kater, wo bist du?“ Kater: „Ich bin <b>unter dem</b> Tisch.“ usw.	Morphologisch-syntaktische Ebene: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bildung der <b>Frageform</b> mit dem Fragewort „<b>wo</b>“</li> <li>▪ Formulierung eines <b>Aussagesatzes</b></li> <li>▪ Übung der <b>Präpositionen mit Dativmarkierung</b> (auf dem, neben der, unter dem, rechts neben der, über der, vor dem, hinter ...)</li> </ul>
<b>Erweiterung:</b> L: „Weißt du noch, wo sich der Frosch zuerst versteckt hat?“ K: „Zuerst hat er sich im Waschbecken versteckt, dann hat er sich auf dem Schrank versteckt...“	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Training des <b>verbalen Gedächtnisspeichers</b></li> <li>▪ <b>Temporalsätze</b></li> </ul>

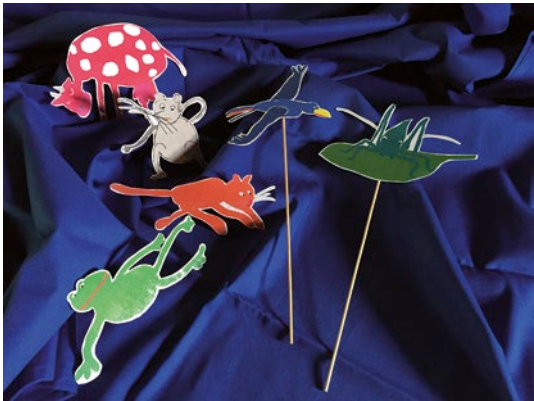
Sprachspiele	Sprachliche Zielsetzungen
<p><b>Welches Tier habe ich versteckt?</b>                      Das Spiel wird am Tisch zu zweit oder in einer Kleingruppe gespielt. Jedes Kind und auch der Lehrer/Therapeut versteckt ein Tier unter einem Tuch und eines unter dem Stuhl.                      L: „<b>Ich habe sechs Beine.</b>“                      K: „<b>Du hast den Grashüpfer.</b>“ oder „<b>Du hast Gustav-Günther.</b>“</p>	<p>Morphologisch-syntaktische Ebene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formulieren von <b>Aussagesätzen</b></li> <li>Verwendung von „haben“ als Vollverb</li> <li>Verdeutlichung der Subjekt-Verb-Kontroll-Regel, also der Kongruenz zwischen Subjekt und Verb: „Ich habe ...“ und „Du hast ...“</li> <li>Akkusativobjekt</li> </ul> <p>Semantisch-lexikalische Ebene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Aussehen</b></li> </ul>
<p><b>Neckspiel</b>                      Die Tiere necken sich gegenseitig.                      Die Maus piepst: „<b>Renn(t)</b> mir doch nach!“                      Der Papagei krächzt: „<b>Flieg(t)</b> mir doch nach!“                      Die Kuh muht: „<b>Geh(t)</b> mir doch nach!“                      Der Frosch quakt: „<b>Schwimm(t)</b> mir doch nach!“                      Der Grashüpfer ...</p> <p>Die Katze fragt den Frosch: „<b>Willst du der Maus nachrennen?</b>“                      Frosch: „Ja!“                      Gemeinsam: „<b>Wollen wir ihr nachrennen?</b>“                      („<b>Sollen wir ihr nachrennen?</b>“)</p> <p>Aus den Fragen ergeben sich Antworten:                      Frosch: „<b>Ich will hinterherrennen!</b>“                      Maus: „<b>Ich will hinterherhüpfen!</b>“</p> <p>Der Frosch fragt den Grashüpfer:                      „<b>Rennst du der Maus nach?</b>“                      Grashüpfer: „Nein!“                      Frosch: „<b>Hüpfst du ihr nach?</b>“                      Grashüpfer: „Ja!“                      Gemeinsam: „<b>Wollen wir ihr nachhüpfen?</b>“                      usw.</p>	<p>Morphologisch-syntaktische Ebene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>einfache Satzbildungen</b></li> <li><b>Imperativsätze</b></li> <li><b>Fragesätze</b></li> </ul> <p>Modal- und infinitiver Verbgebrauch in der Satzstellung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Modalsätze mit infinitiver Verbendstellung</b></li> <li><b>Subjekt-Verb-Inversion</b></li> </ul> 
<p><b>Der freche Friedrich</b>                      Die Kinder sitzen im Kreis und stellen sich schlafend. Der kleine Frosch (Stabpuppe, Faltfrosch oder Handpuppe) Friedrich will die Kinder endlich wecken und hüpf von Kind zu Kind und weckt alle auf. Dabei setzt er sich bei einem Kind vielleicht auf die Schulter, bei einem anderen Kind auf den Kopf oder auf das Knie.                      Die Kinder müssen sich die Körperstelle, auf die der Frosch gehüpft ist, merken und diese später verbalisieren.                      L: „<b>Wohin</b> ist der freche Friedrich bei dir gehüpft?“                      K: „Friedrich ist <b>auf die</b> Schulter gehüpft ...“                      „Der Frosch ist <b>auf den</b> Kopf gehüpft ...“                      „... <b>auf das</b> Knie...“ usw.                      (Wange, Daumen, Zeigefinger, Ellenbogen ...)</p>	<p>Semantisch-lexikalische Ebene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Förderung der <b>Begriffsbildung</b> und des <b>Wortschatzes</b> (Körperteile)</li> </ul> <p>Morphologisch-syntaktische Ebene:  <b>Verwendung der Präposition „auf“</b> mit der richtigen <b>Kasus- und Genusbildung</b></p>
<p><b>Richtig oder falsch?</b>                      Die Memory-Spielkarten werden gemischt und verdeckt ausgelegt. Nacheinander decken die Spieler eine Karte auf und bilden einen sinnvollen bzw. einen Quatschsatz mit richtiger Grammatik.                      „Der Frosch lebt auf dem Baum.“                      „Der Frosch hat sechs Beine.“                      „Der Frosch schwimmt im See.“                      Die Mitspieler entscheiden, ob die Aussage des Satzes richtig oder falsch ist und sagen „richtig“ oder „falsch“. Diejenigen, die den Satz richtig beurteilt haben, bekommen einen Spielpunkt.</p>	<p>Semantisch-lexikalische Ebene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tiernamen, alle Wortarten</b></li> </ul> <p>Morphologisch-syntaktische Ebene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bildung <b>grammatikalisch richtiger Aussagesätze</b> (Subjekt-Verb-Kongruenz)</li> </ul> <p>Der Frosch    lebt    auf dem Baum.  <b>Subjekt</b>    <b>Prädikat</b>    <b>adv. Bestimmung</b></p> <p>Der Frosch    hat    sechs Beine.  <b>Subjekt</b>    <b>Prädikat</b>    <b>Objekt</b></p>

Abb. 3: Stabpuppen (Material 5; ↕)

Sprachspiele	Sprachliche Zielsetzungen
<p><b>Reihengeschichten</b> Gespielt wird mit Stabpuppen oder mit den Memorykärtchen. Ein Spieler nimmt eine Stabpuppe oder deckt eine Karte auf und beginnt mit einem Satz den Anfang einer Geschichte zu erzählen. Der nächste Spieler setzt die Geschichte mit einem weiteren Satz fort. So formuliert jeder Spieler mit einem Satz die Fortsetzung der Geschichte.</p> <p>Kuh: „<b>Gestern ging ich am Teich spazieren. Plötzlich hörte ich ein Rascheln im Baum. Als ich hochblickte, erkannte ich einen bunten Vogel. Es war Pipo, der Papagei. Er schüttelte sich heftig ...</b>“ Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder Spieler eine zu Beginn festgelegte Anzahl von Fortsetzungen beigetragen hat oder wenn die Geschichte zu Ende ist. Man kann auch jeden Spieler so viel erzählen lassen, wie er möchte und die Gesamtzeit der Reihengeschichte begrenzen (z. B. drei Minuten).</p>	<p><b>Versprachlichen selbst erfundener Geschichten</b></p> <p>Semantisch-lexikalische Ebene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Merkmale und Tätigkeiten von Tieren</b></li> <li>▪ <b>Handlungsabfolgen</b></li> </ul> <p>Morphologisch-syntaktische Ebene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Formulieren von <b>Satzreihen</b> und <b>Satzgefügen</b></li> <li>▪ Verwendung der <b>Temporalbestimmungen</b> (gestern, heute, zuerst, danach ...)</li> <li>▪ Verwendung der richtigen <b>Zeitform</b></li> </ul>
<p><b>Ja-Nein-Stuhl</b> Zwei Stühle werden nebeneinandergestellt. Die Stühle werden jeweils mit „JA“ und „NEIN“ gekennzeichnet. Die Schüler spielen paarweise gegeneinander. Zunächst stellt der Lehrer die Fragen: <b>„Stimmt es, dass der Frosch fliegen kann?“</b> <b>„Stimmt es, dass der Kater klettern kann?“</b> Die Schüler setzen sich dabei schnell auf den Stuhl mit der richtigen Antwort. Nach einigen Durchgängen übernehmen die Schüler selbst die Fragestellungen dieser Art.</p>	<p><b>Festigung und Aufarbeiten des Inhaltes</b></p> <p>Komplexe Syntax:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Formulieren von <b>dass-Sätzen</b></li> </ul>

## Literatur

- Raab, D. (1987). *Lesespiele I*. Horneburg/Niederelbe: Verlag Sigrid Persen.
- Holler-Zittlau, I. (2004). *30 Spiele zur Sprachförderung für Kindergarten und Grundschule*. Horneburg/Niederelbe: Verlag Sigrid Persen.
- Gleuweit, L., & Martin, K. (2004). *Täglich 5 Minuten Sprachförderung. 1./2. Schuljahr*. Horneburg/Niederelbe: Verlag Sigrid Persen.
- Gollwitz, G. (1999). *Basiskonzepte einer sonderpädagogischen Sprachförderung in Klassen und Gruppen*. Bad Abbach: Gollwitz-Verlag.
- Bohnstedt, A., & Thüler, U. (2010). *Hören und Verstehen*. Schaffhausen: SCHUBI.
- Berg, M. (2008). *Kontextoptimierung im Unterricht. Praxisbausteine für die Förderung grammatischer Fähigkeiten*. München: Ernst Reinhardt Verlag.
- Schmidt, M. (2014). *Kontextoptimierung für Kinder von 3–6 Jahren. 85 Praxiseinheiten für die Förderung grammatischer Fähigkeiten*. (2. Aufl.). München: Ernst Reinhardt Verlag.

## Zur Autorin

Johanna Wittstadt wurde 1962 in Siebenbürgen in Rumänien geboren. 1974 zog sie mit ihrer Familie nach Deutschland und lebt heute in Unterfranken. Nach mehrjähriger Tätigkeit als Erzieherin im Kindergarten und in einer Sprachheilschule arbeitet sie seit 2008 als Sonderschullehrerin und Konrektorin an einem Sonderpädagogischen Förderzentrum mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung in Marktheidenfeld. In der Vergangenheit wurden bereits mehrere Bilderbücher von Johanna Wittstadt veröffentlicht. Sie vertreibt ihre Bücher hauptsächlich in ihrem eigenen Verlag.

## Korrespondenzadresse

info@jowi-verlag.de  
www.jowi-verlag.de



## Materialien

Material 1	Arbeitsblatt 1–5: Sprechzeichen (Koordination von Sprache und Körperbewegung, Koordination von Auge und Hand)
Material 2	Arbeitsblatt 6: Wo haben sich die Tiere versteckt? (Korrekte Verwendung der Präpositionen „auf, unter, neben, vor, hinter“)
Material 3	Arbeitsblatt 7: Lies und male das Bild fertig! (Förderung des Leseverständnisses)
Material 4	Arbeitsblatt 8: (Liednoten und Liedtext, Schulung des Gehörs und des Rhythmusgefühls)
Material 5	Stabfiguren (Vorlagen)