

Dieter Volk

Unterrichtsreihen

„Deutsch“

Lehrerbuch

mit kommentiertem Arbeitsmaterial

für

Klasse 6

Expositorische Texte

Lernzielbereich: Informieren

Unterrichtsreihe: Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung Seite: 3 – 4

Phase I: Erarbeitung eines Aufbauschemas für Spielanleitungen

Methodische Hinweise Seite: 5
Spielanleitung: Personen/ Gegenstände erraten Seite: 6 – 7
Bearbeiteter Text Seite: 8 – 9
Gliederung des Textes (Überpunkte) Seite: 10
Gliederung des Textes (ausgefüllt) Seite: 11
Mögliches Schema für Spielanleitungen Seite: 12

Phase II: Erprobung des Schemas

Methodische Hinweise Seite: 13
Gesprächstext über die Spielregeln des Stuhlspiels Seite: 14 – 15
Arbeitsblatt: Schema für Spielanleitungen Seite: 16
Arbeitsblatt (ausgefüllt) Seite: 17
Mögliches Ergebnis Seite: 18

Phase III: Übungsbeispiele

Methodische Hinweise Seite: 19 – 20
Beispiel 1: Das Jägerspiel
 Selbstgespräch eines Schülers Seite: 21 – 22
 Arbeitsblatt: Das Jägerspiel Seite: 23
 Lehrerbeispiel Seite: 24 – 25
Beispiel 2: Schnitzeljagd
 Handy-Gespräch Seite: 26 – 27
 Handy-Gespräch (ergänzt) Seite: 28 – 29
 Sammlung typischer Formulierungen Seite: 30

Phase IV: Die Klassenarbeit

Methodische Hinweise

Seite: 31

Beispiel 1: Topfklopfen

Fehlerbeispiel und Gesprächstext

Seite: 32 – 34

Beispiel 2: „Hänschen piep mal“

Fehlerbeispiel und Gesprächstext

Seite: 35 – 37

[Kommentiertes Arbeitsmaterial

Seite: 38 – 52]

Vorbemerkung

Das Verfassen und Weitergeben von Anleitungs- und Regeltexten wird hier dem Lernzielbereich „Informieren“ zugeordnet; die übermittelten Angaben dienen nämlich fast ausnahmslos dazu, den Adressaten zum Nachvollzug einer Tätigkeit zu befähigen.

Allerdings darf nicht übersehen werden, dass gerade diese Texte oft auch noch Empfehlungscharakter haben. Dadurch rücken sie deutlicher als andere Informationstexte in die Nähe appellierender Texte. Je stärker die „Empfehlungen“ werden (sie können sich u.a. in Form von Aufforderungen, Ratschlägen, Vorschriften oder Warnungen artikulieren), desto deutlicher wird der Bezug zu appellierenden Texten, so dass häufig auch von Mischformen zwischen den beiden Lernzielbereichen gesprochen werden kann.

Das Mischungsverhältnis von Information und Appell wird maßgeblich von der Art der Kommunikationssituation bestimmt, aus der heraus die Texte entstehen. Wird ohne deutlichen Bezug zu einem Adressaten eine Anleitung gegeben, geschieht dies meist in einem Text, der sich auf das Weitergeben von Informationen beschränkt; richtet sich der Text aber an bestimmte Personen oder Gruppen, nehmen Appellelemente zu (z.B.: „Wenn es draußen stürmt und schneit, wird es euch...“; „...ein beliebtes Spiel für Jung und Alt“; „...ein richtiger Familienspaß...“; „...und wenn die Kleinen allmählich müde werden, ist...“; „...werden deine Gäste sich freuen, wenn...“. „...und passt ja auf, dass...“;).

Ein solch zielgerichtetes, wirkungsvolles Eingehen auf Adressaten setzt Fähigkeiten und Fertigkeiten voraus, die in Klasse 6 meist noch nicht vorhanden bzw. noch nicht geschult sind. Es sollte den Folgeklassen daher vorbehalten bleiben, den Einbezug appellativer Elemente in Sachtexte schwerpunktmäßig zu behandeln.

Das Verfassen und das Verstehen von Spielanleitungen stellt grundsätzlich recht hohe Anforderungen an das Sprachvermögen seiner Verfasser bzw. seiner Leser, auch an das der Erwachsenen. Kinder im Grundschulalter z.B. sind keineswegs überfordert, wenn sie „Mensch ärgere dich nicht“ spielen. Ihre Spiel- und Verstehensfähigkeit haben sie allerdings selten über die Lektüre der entsprechenden Spielanleitungen erworben; meist haben Eltern oder ältere Geschwister sie mit dem Regelwerk vertraut gemacht, haben es sich mit ihnen erspielt. An die Grenzen ihrer Sprachfähigkeit geraten sie aber, wenn sie selbst das Regelwerk dieses Spiels so erklären sollen, dass andere es auch spielend anwenden können.

Auch selbst die Beschreibung eines „einfachen“ Spiels wie etwa „Hänschen piep mal“ ist auch dann, wenn auf „appellative Beigaben“ verzichtet wird, nicht ohne Anforderungen.