



Beim Bäcker, mmmh lecker!



Zielgruppe

- Kinder von 6-9 (**Seite 2**)
- Kinder von 9-12 (**Seite 3**)



Dauer

Dauer der Aktivitäten: **20 Minuten**.



Ziele

- Deutsche Brotsorten kennen lernen
- Redewendungen zum Einkaufen lernen
- Rollenspiele üben: Beim Bäcker einkaufen
- Wortschatz hören, verstehen, nachsprechen



Tools

Videokonferenz-Tool je nach Wahl bzw. Absprache mit der Institution, in der es eingesetzt wird.



Material

- **Digitales Whiteboard** oder Computer mit Internetanschluss
- **1 Overheadprojektor** oder Beamer
- **Lautsprecher**



Alice: Französin



Timo: Deutscher



Modulbegleitende Hinweise

Pädagogische Hinweise für Online-Aktivitäten mit **Ideen und Ratschlägen**. Die Online-Ressourcen können in unterschiedlichen Unterrichtskontexten in einer Kindergruppe oder einer Schulklasse eingesetzt werden. Jedes Modul besteht aus **3-4 Etappen**, die aufeinander aufbauen. Jede Etappe enthält 1-3 unterschiedliche Aktivitäten (z.B. hören, zuordnen, sich austauschen). Für jede Etappe gibt es eine Zeitangabe.



Navigation

Das Modul besteht aus einem **Menü mit 3-4 Etappen**, die eine Übersicht über Inhalt und Aufgabentypen geben. Jede Etappe enthält 1-3 Aktivitäten, die mit Piktogrammen gekennzeichnet sind. Am Ende jeder Aktivität erscheint je nach Erfolg das Feedback: „**Super!**“ oder „**Schade!**“ und die Lösung der Aufgabe. Es ist ratsam, dem **Ablauf chronologisch** zu folgen, um die didaktische Progression zu respektieren. Die Aktivitäten können so oft wie gewünscht wiederholt werden.



Unterrichtskontexte



Unterrichtskontext 1

Die Kinder führen die Aktivitäten individuell oder in der Gruppe an einer Tafel mit Videoprojektion oder an einem interaktiven Whiteboard durch. Die Animation findet in Präsenz statt.



Unterrichtskontext 2

Die Kinder führen die Aktivitäten individuell oder in Kleingruppen an einem digitalen Gerät durch (Computer, Tablet-PC, iPad). Die Animation findet online bzw. auf Distanz statt.

Die weißen Felder mit den Piktogrammen enthalten Animationshinweise für zwei unterschiedliche Unterrichtskontexte.



Ablauf der Animation



Unterrichtskontext 1

Jede Aktivität während des Verlaufs auf eine interaktive Tafel projizieren. Die **Kinder ermutigen, auf der Tafel Elemente anzuklicken**, zu verschieben oder zu bewegen; und sie so oft wie möglich **zum Wiederholen und zum Sprechen animieren**.

Etappe 1: Was gibt es beim Bäcker?



Hören

- Kinder auf Französisch fragen, wo sich Timo befindet und was man dort kaufen kann. Vergleiche mit französischer Bäckerei und unterschiedlichen Backwaren herstellen.
- **Von 1 bis 5 auf Deutsch zählen**, gemeinsam mit Handzeichen lernen. Verschiedene Backwaren zählen.
- Kinder an interaktive Tafel bitten, **Brotsorten anklicken, hören und wiederholen**.



Schieben

- Hörverstehen mit **Wortschatz Brotsorten üben**. Ton zum Bild schieben. Nach Bedarf mehrmals wiederholen.

Etappe 2: Timo kauft ein.



Schieben

- Zwei Kinder an interaktive Tafel bitten. Sie übernehmen die Rolle von Tim und Bäckerin, klicken auf die Sprechblase, **hören und wiederholen**. Verkaufsszene: Tim bestellt, Verkäuferin wiederholt, Tim bedankt sich. Dialog mehrmals mit Kindern üben.
- Der/Die Animateur*in übernimmt Rolle von Timo, **schiebt zählend alle Backwaren in die Tasche**. Auf Reaktion der Kinder korrigiert er seine Fehler.
- Kinder lösen noch einmal gemeinsam Aufgabe

Kontext 2

- Der/Die Animateur*in teilt den Bildschirm. Aktivität erklären: Kinder hören, wiederholen.
- **Kinder diktieren** Backwaren. Animateur*in **schiebt mehr in die Tasche** als Kinder diktieren.
- **Kinder reagieren**. Er korrigiert seine Aktion bis alle Kinder zustimmen. Kinder üben das **Rollenspiel** mit Redewendungen „Guten Tag. Ich möchte...“ „Verkäufer*in wiederholt. Beide verabschieden sich mit einem „Auf Wiedersehen!“.

Etappe 3: Wir singen ein Lied



Sprechen

- **Präferenzen ausdrücken**: Beispiel geben, was man mag und was man nicht mag. „Mmmh, Brötchen. Ich mag Brötchen.“
- Kinder an interaktive Tafel bitten.
- **Präferenzen ins Feld „Ich mag...?“ schieben und benennen** und mit Gestik ausdrücken.
- Kinder **befragen sich gegenseitig**: „Ich mag Brötchen. Und du?“, „Ich mag kein Brötchen. Und du?“ Deutsches Brötchen oder Brot zeigen, hineinbeißen, Grimassen ziehen.

Kontext 2

- Animateur*in teilt seinen Bildschirm, **drückt Präferenzen mit Gestik aus**: „Ich mag Brötchen. Und du?“ „Ich mag kein Körnerbrot. Und du?“ Z.B. deutsches Brötchen, Brot zeigen, hineinbeißen, Grimassen ziehen. Kleingruppen in Breakout-Räume senden, damit sie **sich untereinander befragen und austauschen**.

Etappe 4: Was kaufst du ein?



Spielen

- Aufgabe auf Französisch erklären. Zwei Kinder gehen an die Tafel, klicken auf Redemittel, hören und wiederholen, **formulieren einen Dialog mit Begrüßung, Bestellung, Verabschiedung**.
- Kleingruppen bilden. Kinder spielen Szene beim Bäcker mit geübten Redewendungen und dem Wortschatz Brotsorten. Freiwillige präsentieren **Rollenspiel**.

Kontext 2

- Bildschirm teilen, Aktivität erklären. Kinder hören, wiederholen und üben das **Rollenspiel**.
- Kleingruppen bilden, in Breakout-Räume senden. Die Gruppen üben das Rollenspiel. Abschließend alle im Plenum versammeln, freiwillige Kinder präsentieren ihre Dialoge.



Ablauf der Animation



Unterrichtskontext 1

Jede Aktivität während des Verlaufs auf eine interaktive Tafel projizieren. Die **Kinder ermutigen, auf der Tafel Elemente anzuklicken**, zu verschieben oder zu bewegen; und sie so oft wie möglich **zum Wiederholen und zum Sprechen animieren**.

Etappe 1: Was gibt es beim Bäcker?



Hören

- Kinder auf Französisch fragen, wo sich Timo befindet und was man dort kaufen kann. Vergleiche mit französischer Bäckerei und unterschiedlichen Backwaren herstellen.
- **Von 1 bis 5 auf Deutsch zählen**, gemeinsam mit Handzeichen lernen. Verschiedene Backwaren zählen.
- Kinder an interaktive Tafel bitten, **Brotsorten anklicken, hören und wiederholen**.



Schieben

- Hörverstehen mit **Wortschatz Brotsorten üben**. Ton zum Bild schieben. Nach Bedarf mehrmals wiederholen.

Etappe 2: Timo kauft ein.



Schieben

- Zwei Kinder an interaktive Tafel bitten. Sie übernehmen die Rolle von Tim und Bäckerin, klicken auf die Sprechblase, **hören und wiederholen**. Verkaufsszene: Tim bestellt, Verkäuferin wiederholt, Tim bedankt sich. Dialog mehrmals mit Kindern üben.
- Der/Die Animateur*in übernimmt Rolle von Timo, **schiebt zählend alle Backwaren in die Tasche**. Auf Reaktion der Kinder korrigiert er seine Fehler.
- Kinder lösen noch einmal gemeinsam Aufgabe



Kontext 2

- Der/Die Animateur*in teilt den Bildschirm. Aktivität erklären: Kinder hören, wiederholen.
- **Kinder diktieren** Backwaren. Animateur*in **schiebt mehr in die Tasche** als Kinder diktieren.
- **Kinder reagieren**. Er korrigiert seine Aktion bis alle Kinder zustimmen. Kinder üben das **Rollenspiel** mit Redewendungen „Guten Tag. Ich möchte...“. „Verkäufer*in wiederholt. Beide verabschieden sich mit einem „Auf Wiedersehen!“.

Etappe 3: Wir singen ein Lied



Sprechen

- **Präferenzen ausdrücken**: Beispiel geben, was man mag und was man nicht mag. „Mmmh, Brötchen. Ich mag Brötchen.“
- Kinder an interaktive Tafel bitten.
- **Präferenzen ins Feld „Ich mag...?“ schieben und benennen** und mit Gestik ausdrücken.
- Kinder **befragen sich gegenseitig**: „Ich mag Brötchen. Und du?“, „Ich mag kein Brötchen. Und du?“ Deutsches Brötchen oder Brot zeigen, hineinbeißen, Grimassen ziehen.



Kontext 2

Animateur*in teilt seinen Bildschirm, **drückt Präferenzen mit Gestik aus**: „Ich mag Brötchen. Und du?“ „Ich mag kein Körnerbrot. Und du?“ Z.B. deutsches Brötchen, Brot zeigen, hineinbeißen, Grimassen ziehen. Kleingruppen in Breakout-Räume senden, damit sie **sich untereinander befragen und austauschen**.

Etappe 4: Was kaufst du ein?



Spielen

- Aufgabe auf Französisch erklären. Zwei Kinder gehen an die Tafel, klicken auf Redemittel, hören und wiederholen, **formulieren einen Dialog mit Begrüßung, Bestellung, Verabschiedung**.
- Kleingruppen bilden. Kinder spielen Szene beim Bäcker mit geübten Redewendungen und dem Wortschatz Brotsorten. Freiwillige präsentieren **Rollenspiel**.



Kontext 2

- Bildschirm teilen, Aktivität erklären. Kinder hören, wiederholen und üben das **Rollenspiel**.
- Kleingruppen bilden, in Breakout-Räume senden. Die Gruppen üben das Rollenspiel. Abschließend alle im Plenum versammeln, freiwillige Kinder präsentieren ihre Dialoge.