



GRAMMATIK EINMAL ANDERS

**COMICS IM UNTERRICHT
KOPIERVORLAGEN & LEHRANLEITUNGEN**



**GOETHE-INSTITUT
SCHWEDEN**



GRAMMATIK EINMAL ANDERS

VORWORT

Liebe Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer,

Grammatik einmal anders im Unterricht zu präsentieren war der Grundgedanke für die Umsetzung dieses Projektes.

Das Goethe-Institut Schweden stellt Ihnen hiermit eine Materialsammlung von Kopiervorlagen und Didaktisierungsvorschlägen für die Arbeit mit deutschsprachigen Comics im Fremdsprachenunterricht zur Verfügung.

Die Unterrichtsmaterialien eignen sich insbesondere für die Arbeit mit Schülern und Schülerinnen auf den Stufen A1 und A2 des GER.

Die Materialsammlung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern ist als Anregung für die Arbeit im Unterricht mit deutschsprachigen Comics zu verstehen.

Ich bedanke mich bei allen, die zur Fertigstellung dieses Projektes beigetragen haben, im Besonderen bei allen Comiczeichnern für eine kreative und anregende Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut Schweden.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Freude in der Umsetzung.

Sybille Gentin
Expertin für Unterricht

GRAMMATIK EINMAL ANDERS

INHALT

TITELSEITE	Seite 1
VORWORT	Seite 2
INHALTSVERZEICHNIS	Seiten 3-4
01 DAS HAUS	
Didaktisierungsvorschläge: Verben, Adjektive, freies Schreiben	Seite 5
Variationsmöglichkeiten: Nebensätze mit „weil“, Adjektivkomparation, Wortschatz	Seite 5
Comic DAS HAUS	Seite 6
Arbeitsbögen 1-2	Seiten 7-8
Zeichenschablone	Seite 9
02 DIE IMBISSBUDE	
Didaktisierungsvorschlag: Verben	Seite 10
Variationsmöglichkeiten: Anrede, Anfang und Ende der Geschichte erzählen	Seite 10
Comic DIE IMBISSBUDE	Seite 11
Arbeitsbogen Gespräch	Seite 12
03 DAS KONZERT	
Didaktisierungsvorschlag: Personalpronomen	Seite 13
Comic DAS KONZERT	Seite 14
Lückentext	Seite 15
04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT	
Didaktisierungsvorschläge: Präsens, Perfekt	Seite 16
Comics 1-4	Seiten 17-20
Zeichenschablone	Seite 21
05 HABEN ODER SEIN	
Didaktisierungsvorschlag: Perfekt mit haben oder sein	Seite 22
Variationsmöglichkeit: Landeskunde	Seite 22
Comic HABEN ODER SEIN	Seite 23
Lückentext	Seite 24
06 AKKUSATIV ODER DATIV	
Didaktisierungsvorschlag: Akkusativ oder Dativ	Seite 25
Comics AKKUSATIV ODER DATIV 1-2	Seiten 26-27
Zeichenschablone	Seite 28
07 DER ALTE MANN UND DAS MEER	
Didaktisierungsvorschlag: Erzählperspektiven	Seite 29
Variationsmöglichkeiten: Nacherzählung, Wortfeld „Meer“	Seite 29
Comic DER ALTE MANN UND DAS MEER	Seite 30
Sprech-/Denkblasen DER ALTE MANN UND DAS MEER	Seite 31

GRAMMATIK EINMAL ANDERS

INHALT

08 DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE

Didaktisierungsvorschläge: Präpositionen, Farben, Adjektivdeklinaton

Seite 32

Variationsmöglichkeiten: Nacherzählung

Seite 32

Comics DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE

Seite 33

09 SAG WAS

Didaktisierungsvorschläge: Perfekt, Nacherzählung

Seite 34

Comic SAG WAS

Seite 35

10 EIN GANZ NORMALER VS. EIN GANZ VERRÜCKTER TAG

Didaktisierungsvorschläge: Zeitangaben, Präpositionen

Seite 36

Zeichenschablone

Seite 37

11 AFFENVERSENKEN

Didaktisierungsvorschlag: Präpositionen

Seite 38

Variationsmöglichkeit: Nebensätze mit „weil“

Seite 39

Comic AFFENVERSENKEN

Seite 40

Spielanleitung

Seite 41

12 FLIX-MEMORY

Didaktisierungsvorschlag: Leseverständnis

Seite 42

Variationsmöglichkeit: Fragen bilden

Seite 42

Vorlagen für das Spiel

Seiten 43-44

IMPRESSUM

Seite 45



01 DAS HAUS

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Verben, Adjektive, freies Schreiben

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGEN

Kopiervorlage Comic DAS HAUS	Seite 7
Kopiervorlagen Arbeitsbögen 1-2	Seite 7-8
Kopiervorlage Zeichenschablone	Seite 9

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

NEBENSÄTZE MIT WEIL:

Antworte auf folgende Frage: Wo möchtest du wohnen? Begründe deine Antworten.

Beispielsatz: Ich möchte im dritten Stock wohnen, weil es dort gemütlich ist.

ADJEKTIVKOMPARATION:

Bilde Sätze mit den Adjektiven von Seite 7.

Beispielsatz: Bei Herrn Lust ist es laut. Aber bei Frau Müller ist es lauter. Am lautesten ist es bei Familie Schmidtbauer.

WORTSCHATZÜBUNG:

Setze die Wörter aus der Vokabelliste (siehe unten) in die Zeichenschablone MEIN TRAUMHAUS (Seite 9) ein und beschreibe danach dein TRAUMHAUS.

VOKABELLISTE MEIN TRAUMHAUS

das Wohnzimmer, -	das Badezimmer, -
das Schlafzimmer, -	die Küche, -n
das Arbeitszimmer, -	das Kinderzimmer, -
die Toilette, -n	der Flur, -e
die Waschküche, -n	der Fahrradkeller, -
der Heizungskeller, -	der Hobbyraum, die Hobbyräume
die Gästetoilette, -n	die Abstellkammer, -n
die Kuschelecke, -n	der Dachboden, die Dachböden
das Gästezimmer, die Gästezimmer	

BESCHREIBE DEIN TRAUMHAUS. DIESE WÖRTER HELFEN DIR DABEI:

der Keller

das Erdgeschoss

das erste Stockwerk

das zweite Stockwerk

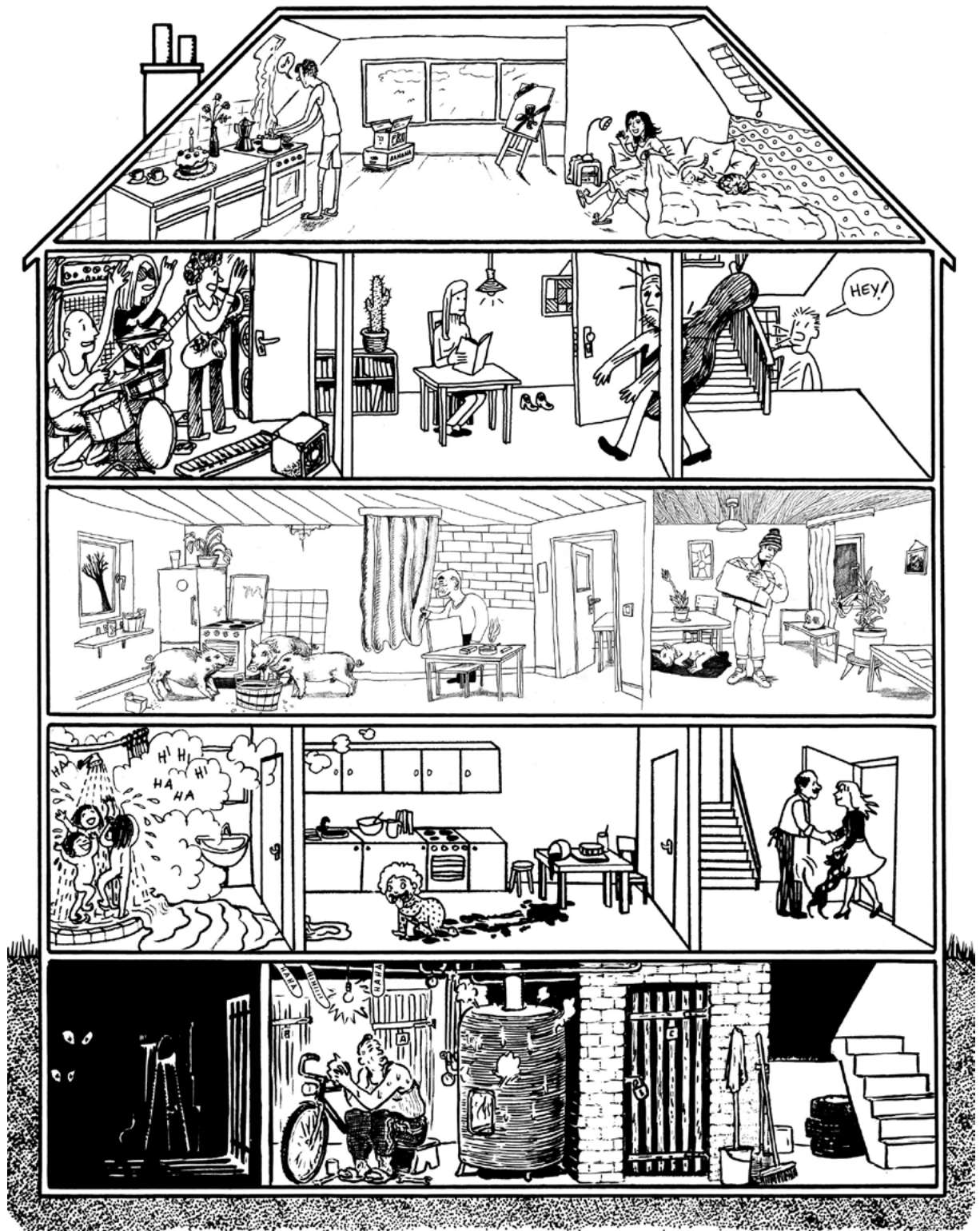
das dritte Stockwerk

.....

.....

der Dachboden

01 DAS HAUS



01 DAS HAUS

Ordne passende Wörter den Zimmern des Hauses zu.

VERBEN

anrufen hören essen kochen schlafen
spielen putzen rauchen duschen lernen trainieren
Kämpfen baden arbeiten tragen aufstehen reparieren warten
Klingeln klettern schenken trinken frühstücken
Küssen öffnen feiern malen/zeichnen hängen
weinen lachen rufen lesen winken

ADJEKTIVE

allein dunkel gestreift kaputt gefährlich stark viel
dick modern heiß leise schmutzig lang witzig groß
hässlich kalt riesig voll traurig froh hart schrecklich
reich laut weich wenig sportlich einsam
schwer tot spannend böse arm klein verrückt niedrig teuer
warm breit alt dünn giftig hübsch

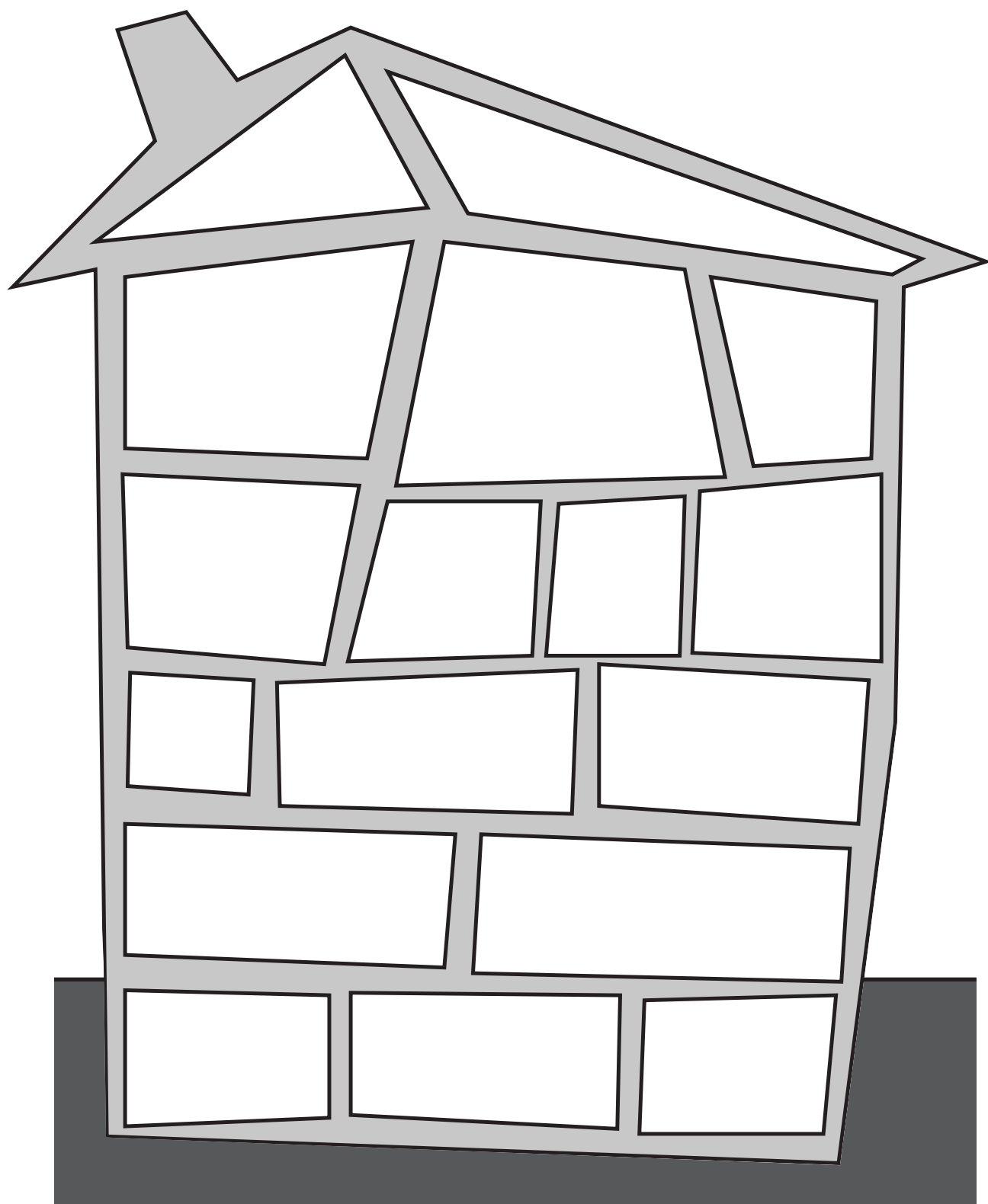
Bilde Sätze, z.B. „Herr Lust klettert.“

01 DAS HAUS

Was geschieht in den Zimmern? Was befindet sich in den Zimmern? Beschreibe.

Wie sieht dein Zimmer/Traumzimmer aus? Zeichne und beschreibe.

01 DAS HAUS



02 DIE IMBISSBUDE

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

VERBEN

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DIE IMBISSBUDE	Seite 11
Kopiervorlage Gespräch	Seite 12

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

ANREDE:

Verwandle das Gespräch in die Höflichkeitsform.

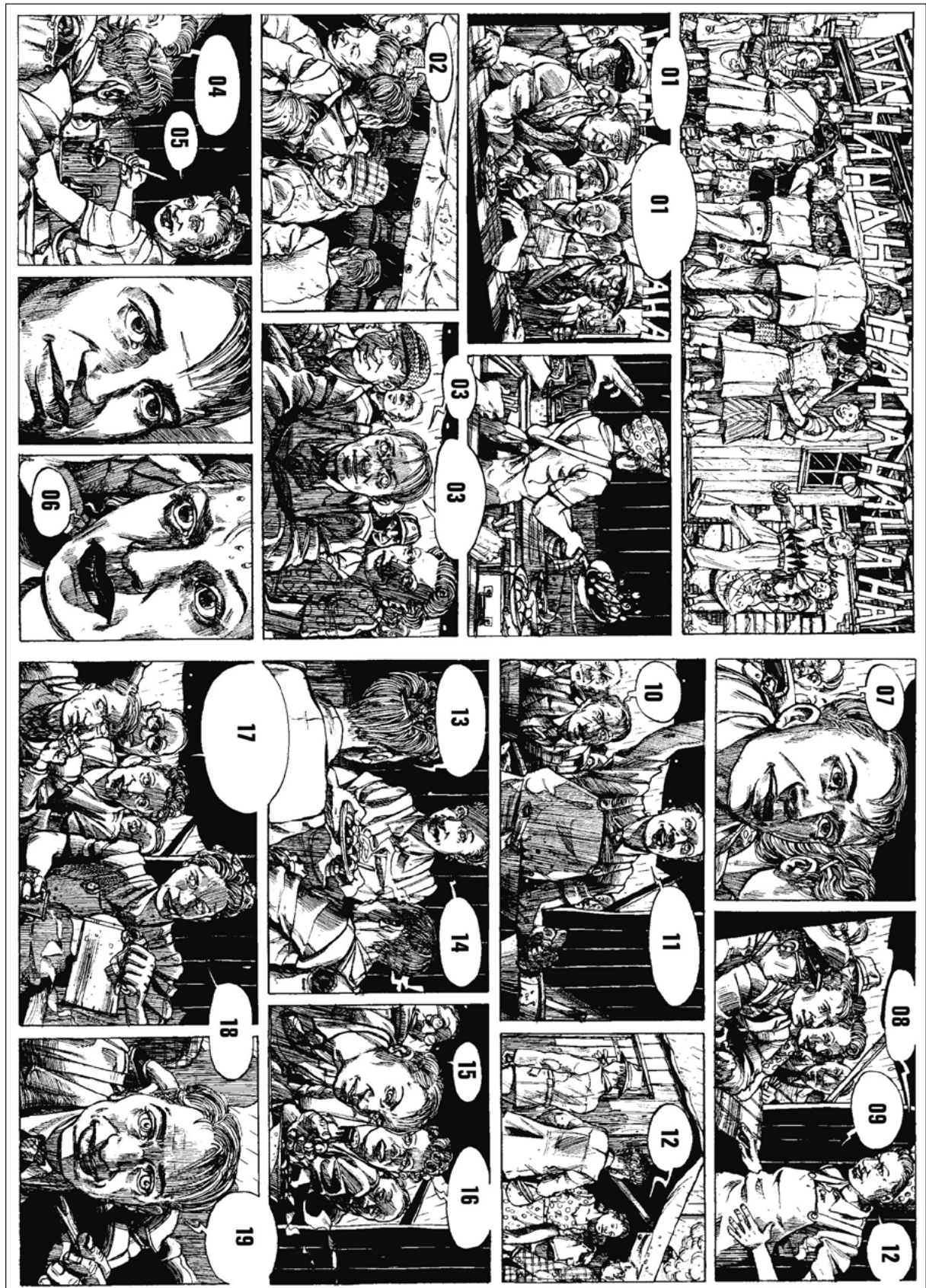
Beispiel: Geben Sie mir bitte eine Currywurst mit Ketchup.

NACHDENKEN:

So könnte die Geschichte anfangen....

So könnte die Geschichte fortsetzen....

02 DIE IMBISSBUDE



02 DIE IMBISSBUDE

Ergänze die Sprechblasen des Comics. Verwende die vorgegebenen Satzanfänge.

- 1: „Wir“
- 2: „Ich“
- 3: „Du“
- 4: „Er“
- 5: „Ihr“
- 6: „Ich“
- 7: „Der“
- 8: „Was“
- 9: „Ich“
- 10: „Du“
- 11: „Es“
- 12: „Das“
- 13: „Sie“
- 14: „Er“
- 15: „Wer“
- 16: „Die“
- 17: „Du“
- 18: „Wir“
- 19: „Ihr“
- 20: „Ich“

03 DAS KONZERT

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Personalpronomen

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DAS KONZERT	Seite 14
Kopiervorlage Lückentext	Seite 15

03 DAS KONZERT



03 DAS KONZERT

Ergänze die Personalpronomen.

BILD 01:

TOBIAS: _____ habe Karten für das Rammstein-Konzert. Gehst du auch hin?

JONAS: Nein, es war schon ausverkauft.

BILD 02:

TOBIAS: Frag doch mal Marie.

JONAS: Hat _____ noch eine Karte übrig?

TOBIAS: Ja, ihr Freund kommt nicht mit. _____ ist krank.

BILD 03:

FREMDER: Habt _____ schon gehört?

TOBIAS & JONAS: _____ sind gerade erst gekommen. Was ist denn los?

BILD 04:

FREMDER: _____ haben das Konzert abgesagt.

TOBIAS & JONAS: Scheiße. Und was machen _____ jetzt?

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Präsens, Perfekt

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlagen Comics 1-4

Seite 17-20

Kopiervorlage Zeichenschablone

Seite 21

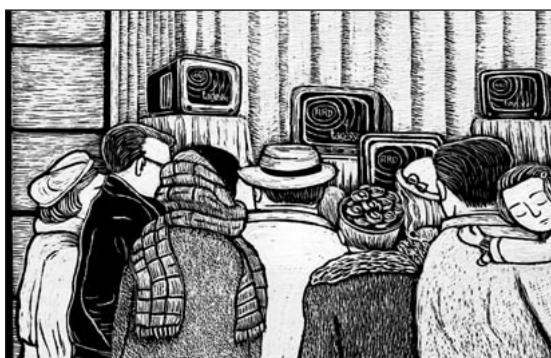
04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Was macht man heute? Zeichne und schreibe.

FRÜHER



Früher _____ man Bücher
_____. (lesen)



Früher _____ die Leute vor Schaufenstern
_____. (stehen)



Früher _____ wir Weihnachten
mit der Familie _____. (feiern)

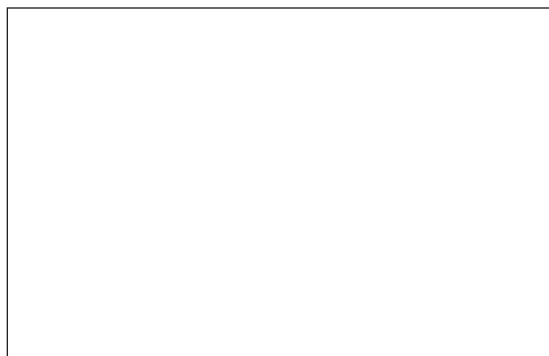
HEUTE



Heute _____



Heute _____



Heute _____

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Setze die Verben in die passende Zeitform.

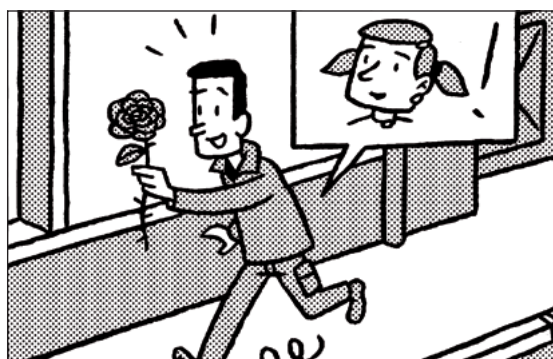
VORHIN



Vorhin _____ sie ihre Sachen
_____. [packen]



Vorhin _____ sie Zeitung
_____. [lesen]



Vorhin _____ er eine Rose
_____. [kaufen]

JETZT



Jetzt _____ [tragen]
sie die Kisten raus.



Jetzt _____ [essen]
er sie auf.



Jetzt _____ [werfen]
er sie weg.

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

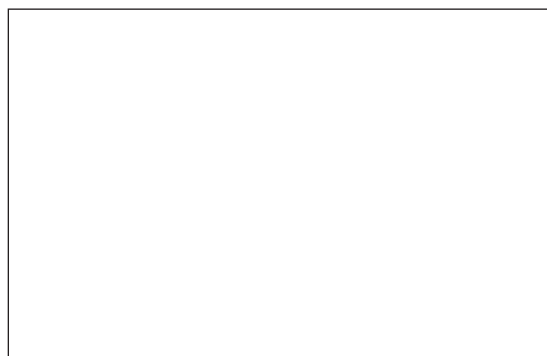
Was passiert jetzt? Setze ein, zeichne und schreibe.

VORHIN



Vorhin _____ wir an der U-Bahn
_____ . [stehen]

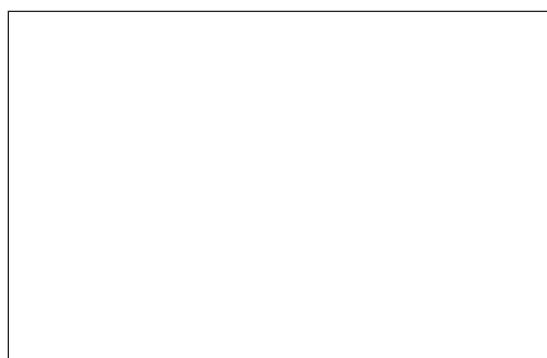
JETZT



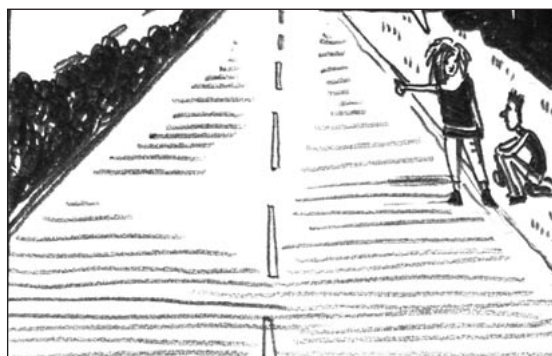
Jetzt _____



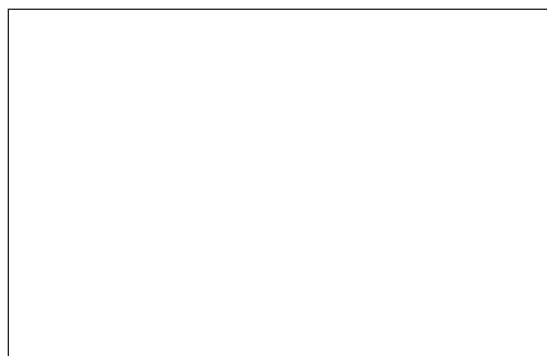
Vorhin _____ wir in eine Polizeikontrolle
_____ . [kommen]



Jetzt _____



Vorhin _____ wir an der Straße
_____ . [stehen]



Jetzt _____

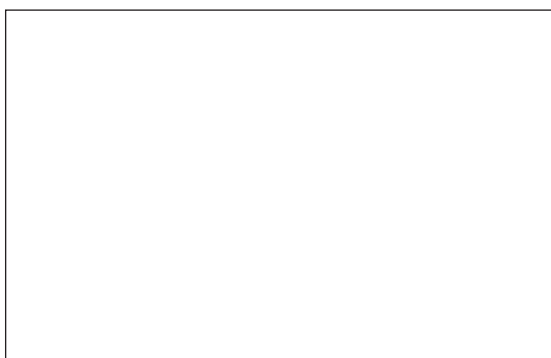
04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Was passierte zuerst? Zeichne, schreibe und ergänze.

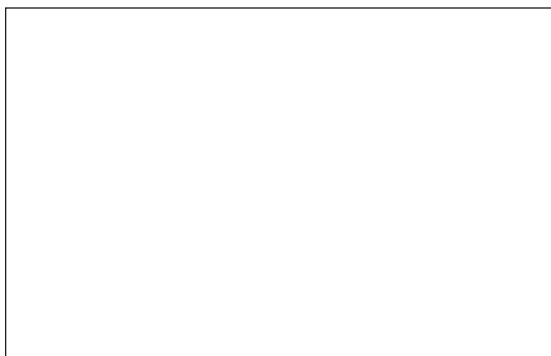
ZUERST



Zuerst _____



Zuerst _____



Zuerst _____

DANN



Dann _____ er aus der Luke

_____ . (klettern)



Dann _____ er in die Suppe

_____ . (fallen)



Dann _____ das Auto

kaputt _____ . (gehen)

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Setze die Verben in die passende Zeitform und zeichne die passenden Bilder.

FRÜHER



Früher _____ man sich Geschichten am Feuer
_____. (erzählen)

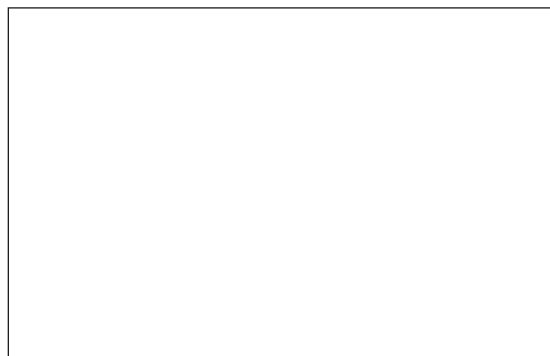


Früher _____ er mit Bauklötzen
_____. (spielen)



Früher _____ wir Briefe
_____. (schreiben)

HEUTE



Heute _____ (sehen)
wir fern.



Heute _____ (spielen)
er Klavier.



Heute _____ (schreiben)
wir SMS.

05 HABEN ODER SEIN

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Perfekt mit haben oder sein

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic HABEN ODER SEIN	Seite 23
Kopiervorlage Lückentext	Seite 24

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

LANDESKUNDE:

Suche auf der Landkarte nach dem Schwarzwald, der Donau, dem Bodensee, dem Arlberg und der Stadt Bregenz.

Denke dir eine Geschichte aus, in der der Rhein, die Zugspitze, die Eifel, der Chiemsee und Köln vorkommen.

Wie könnte deine eigene Geschichte aussehen?

05 HABEN ODER SEIN



05 HABEN ODER SEIN

Ergänze die Perfektformen.

BILD 01:

KÖTTFÄRSLIMPA: Na, was _____ du heute so gemacht?

BILD 02:

SMALHANS: Heute Morgen _____ ich um 5 Uhr aufgestanden.

Danach _____ ich durch den Schwarzwald gelaufen.

BILD 03:

Nach dem Frühstück _____ ich über die Donau gesprungen.

BILD 04:

Dann _____ ich durch den Bodensee geschwommen.

BILD 05:

Von Bregenz _____ ich schließlich auf den Arlberg gestiegen.

BILD 06:

Und du?

BILD 07:

KÖTTFÄRSLIMPA: Ich _____ bis 14 Uhr geschlafen.

BILD 08:

Nach dem Frühstück _____ ich ein Eis gegessen.

BILD 09:

Am Nachmittag _____ ich vor dem Fernseher gesessen.

BILD 10:

Und jetzt _____ ich schon fünf Minuten hier gestanden, um mir deine langweilige Geschichte anzuhören.

06 AKKUSATIV ODER DATIV

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Akkusativ oder Dativ

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlagen Comics AKKUSATIV ODER DATIV 1 - 2
Kopiervorlage Zeichenschablone

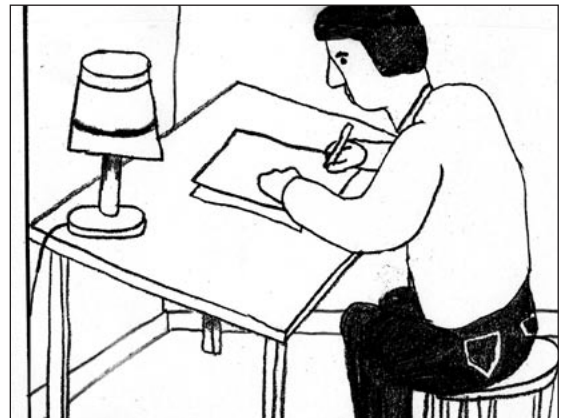
Seite 26-27
Seite 27

06 AKKUSATIV ODER DATIV?

Ergänze den passenden Artikel.



Er setzt sich an _____ Tisch.



Er sitzt an _____ Tisch.



Er springt über _____ Bach.



Er sitzt über _____ Bach.



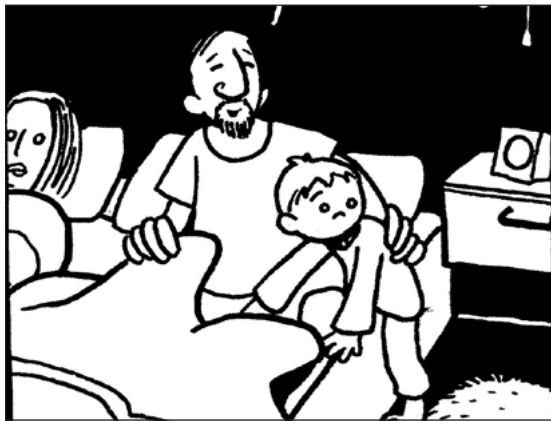
Er hängt die Uhr zwischen _____ Bildern.



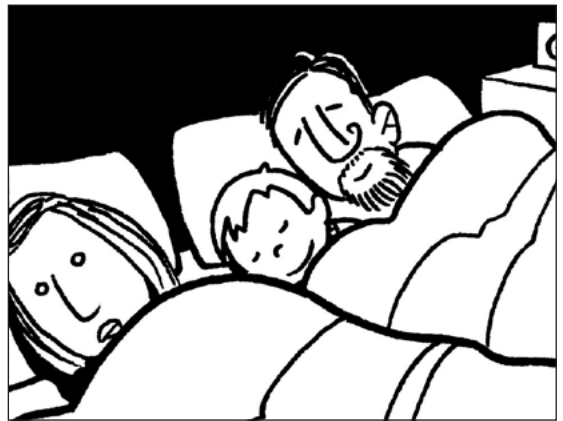
Die Uhr hängt zwischen _____ Bildern.

06 AKKUSATIV ODER DATIV?

Ergänze den passenden Artikel.



Felix krabbelt in _____ Bett.



Felix liegt in _____ Bett.



Er setzt sich neben _____ Mädchen.



Er sitzt neben _____ Mädchen.



Sie fällt auf _____ Straße.



Sie liegt auf _____ Straße.

06 AKKUSATIV ODER DATIV?

06 C DER SCHRANK, DIE TÜR, DER BAUM

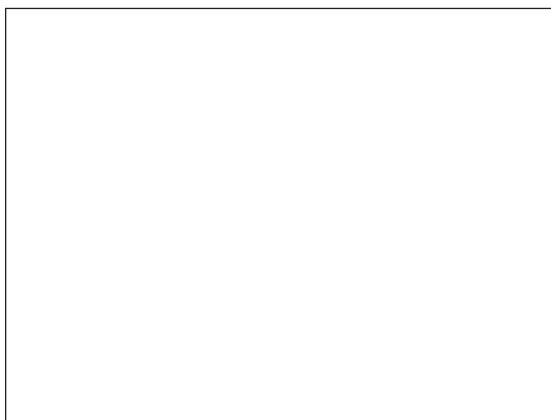
Zeichne die passenden Bilder.



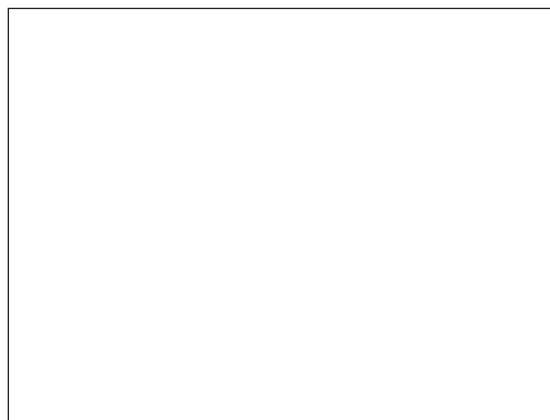
Die Maus läuft unter den Schrank.



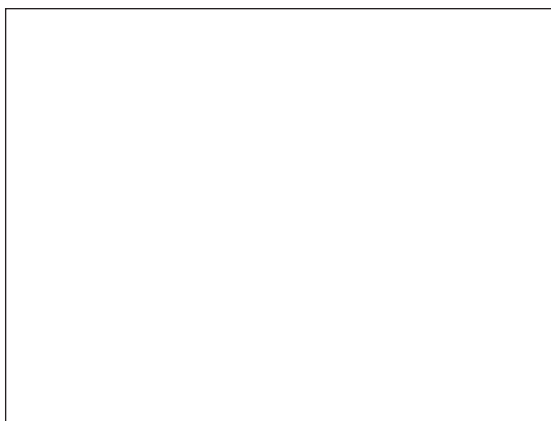
Die Maus sitzt unter dem Schrank.



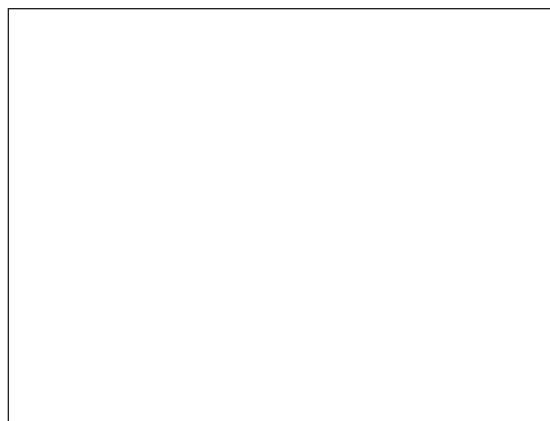
Felix stellt die Schuhe vor die Tür.



Die Schuhe stehen vor der Tür.



Der Hase läuft hinter den Baum.



Der Hase sitzt hinter dem Baum.

07 DER ALTE MANN UND DAS MEER

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Nacherzählung, Erzählperspektiven

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DER ALTE MANN UND DAS MEER Seite 30
Kopiervorlage Sprechblasen Seite 31

DIESE WÖRTER HELFEN DIR BEI DER NACHERZÄHLUNG DER GESCHICHTE:

das Meer	der Strand
die Welle	die Küste
das Segelboot	das Segel
das Schiff	der Fisch
der Hai	die Angel
der Horizont	die Pfeife
der Bart	der Stuhl
das Tau	das Skelett

eines Tages, plötzlich, auf einmal, dann, später, vorher, nachher, nach einer Stunde, am Morgen, am Abend,

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

SCENISCHE DARSTELLUNG:

Dein Text mit den Sprechblasen eignet sich auch als Grundlage für eine szenische Darstellung.

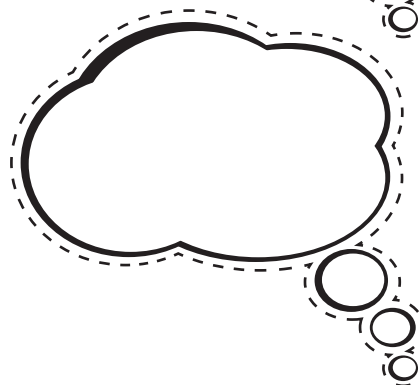
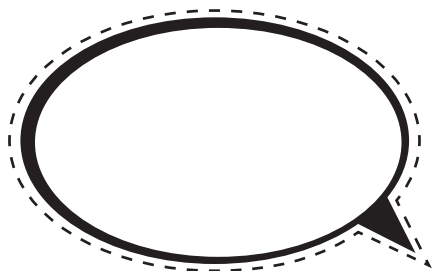
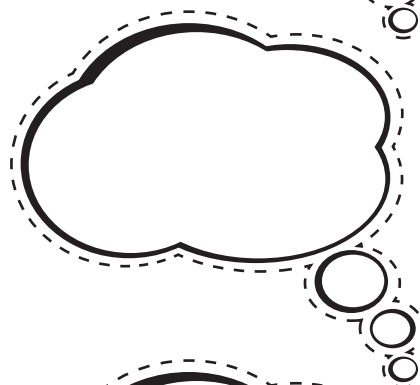
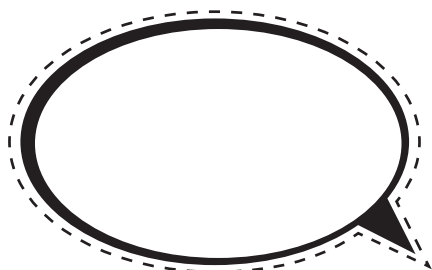
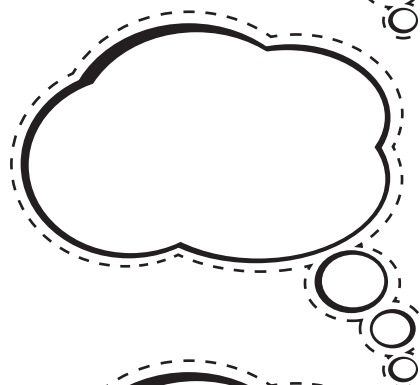
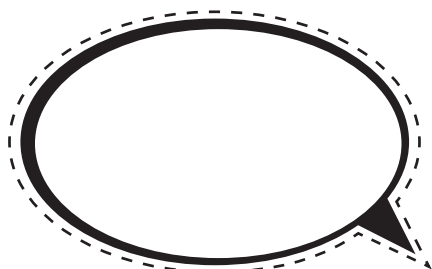
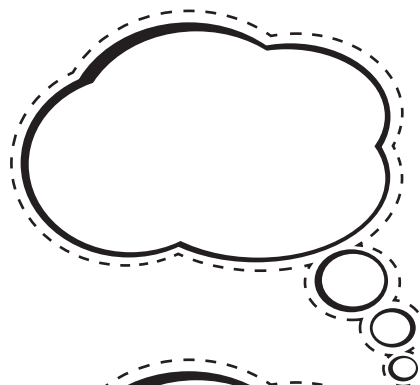
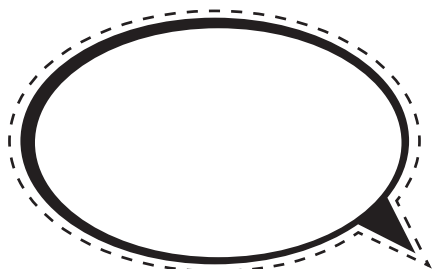
07 DER ALTE MANN UND DAS MEER

Erzähle die Geschichte des Comics nach.



07 DER ALTE MANN UND DAS MEER

Schneide die Sprechblasen / Denkblasen aus und füge die Äußerungen bzw. Gedanken des alten Mannes ein.



08 DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Nacherzählung

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE Seite 33

Folgende Wörter können dir bei der Nacherzählung behilflich sein:
eines Tages, plötzlich, auf einmal, dann, später, vorher, nachher, nach einer Stunde, am Morgen, am Abend,

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

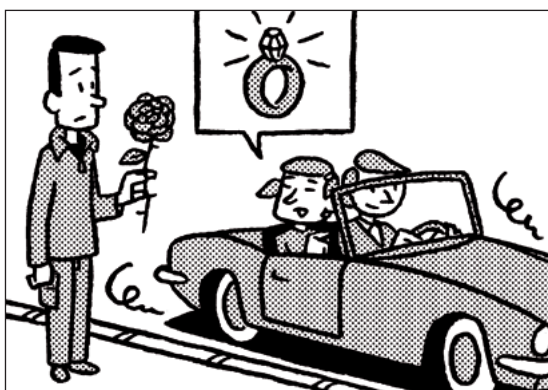
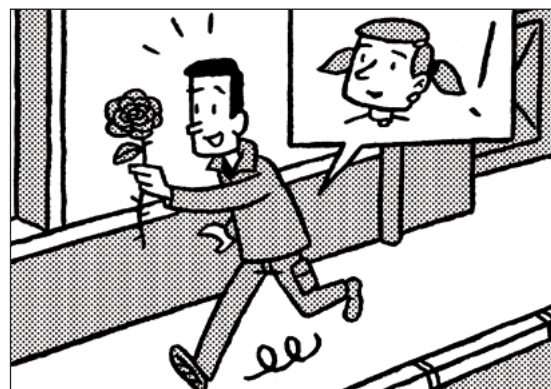
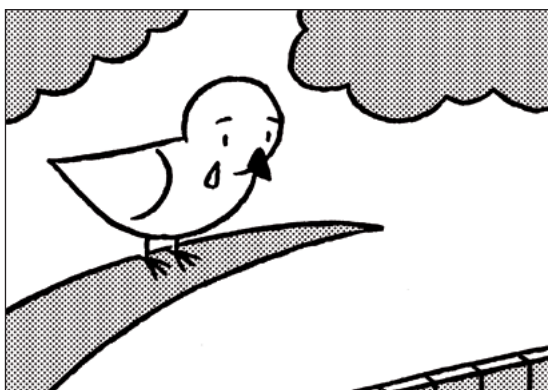
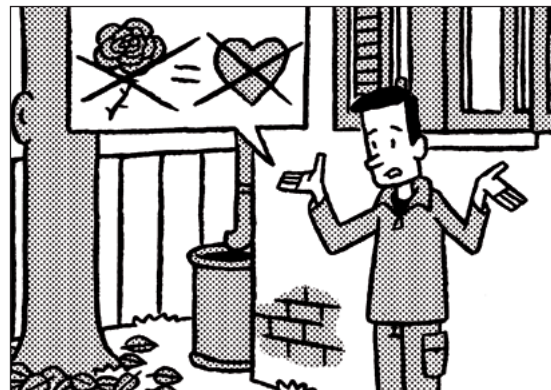
ADJEKTIVE (FARBEN):

Male ein oder zwei Bilder der Vorlage aus. Beschreibe anschließend.

Beispiel: Der gelbe Vogel sitzt auf dem braunen Ast.

08 DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE

Erzähle die Geschichte des Comics nach.



09 SAG WAS

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Nacherzählung

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic SAG WAS

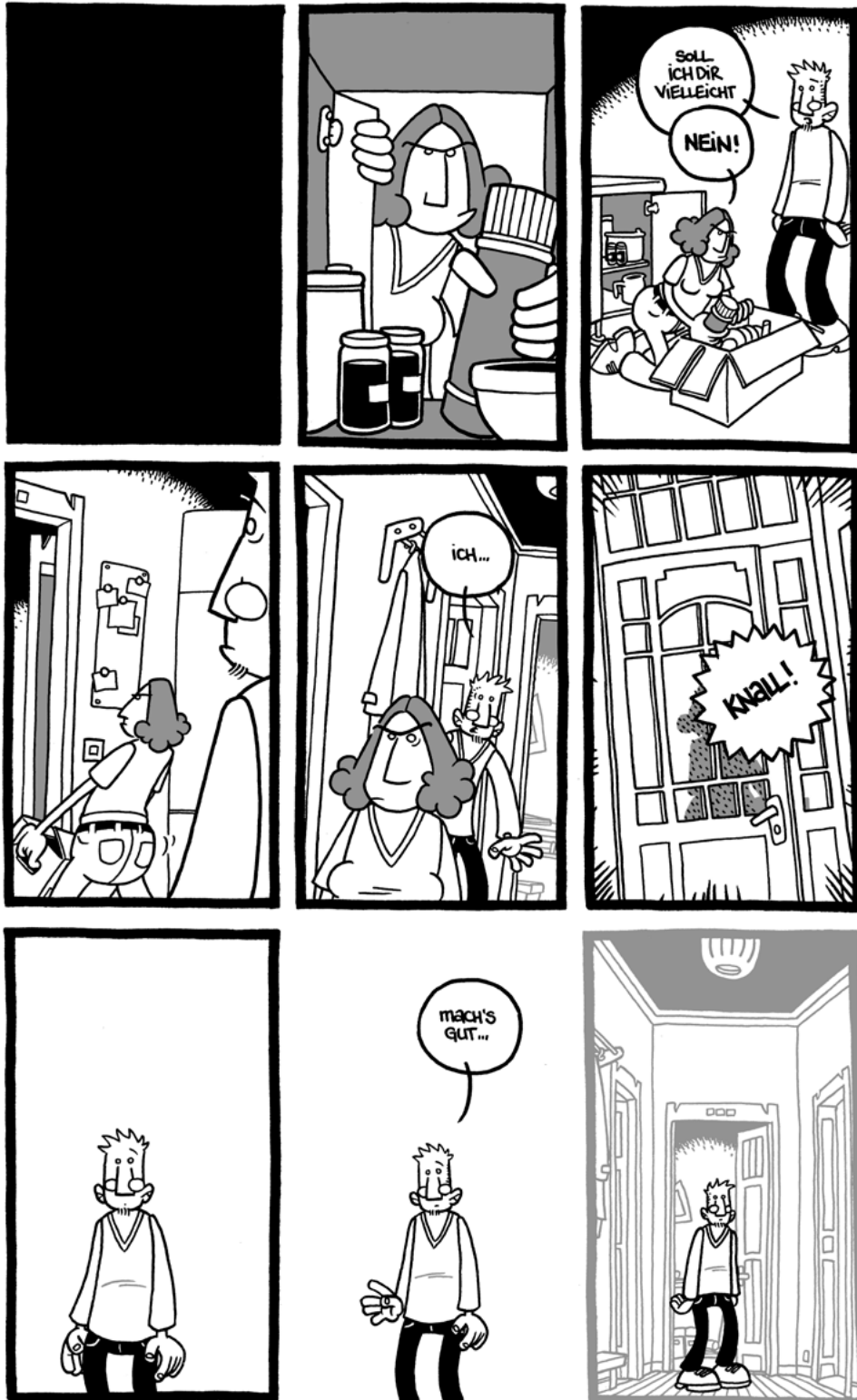
Seite 35

Diese Wörter helfen dir bei der Nacherzählung:

eines Tages, plötzlich, auf einmal, dann, später, vorher, nachher, nach einer Stunde, am Morgen, am Abend,

09 SAG WAS

Erzähle die Geschichte des Comics nach.





08 EIN GANZ NORMALER TOTAL VERRÜCKTER TAG

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Zeitangaben, Präpositionen

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Zeichenschablone EIN GANZ NORMALER, TOTAL VERRÜCKTER TAG Seite 37

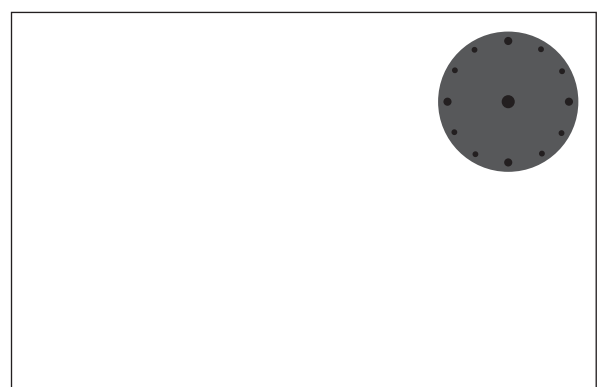
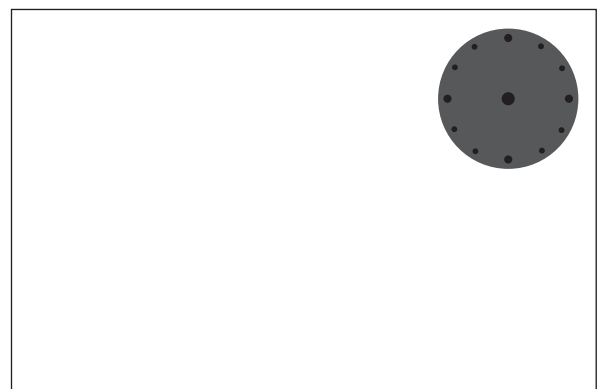
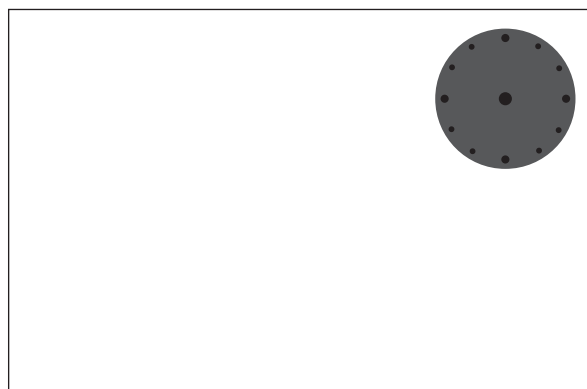
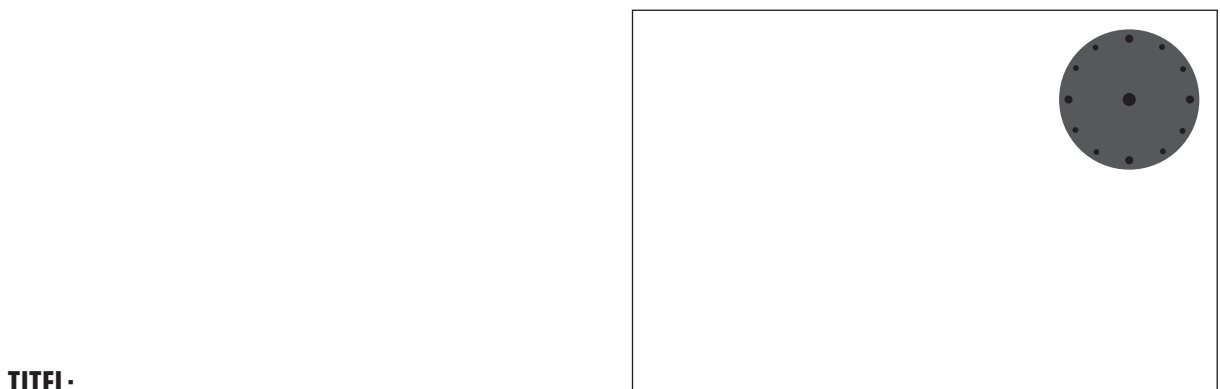
10 EIN GANZ NORMALER TOTAL VERRÜCKTER TAG

Wie sieht ein ganz normaler Tag in deinem Leben aus? Wann stehst du auf? Was machst du tagsüber?

Wann gehst du ins Bett? Oder hast du vielleicht schon einmal einen total verrückten Tag erlebt? Was ist passiert?

Zeichne und beschreibe deinen Tag in fünf Bildern und gebe deinem Comic einen Titel.

TITEL:



11 AFFEN VERSENKEN

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Präpositionen

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlagen Comic AFFEN VERSENKEN Seite 40
Kopiervorlage Spielanleitung Seite 41
Schere und Klebstoff

VARIATIONSMÖGLICHKEIT

Nebensätze mit weil (oder damit)

SPIEL 1 (BERUFE)

ZIEL DAS SPIELS:

Die Spieler wählen aus den unten angegebenen Listen fünf Berufsgruppen aus. Anschließend begründen sie ihre Wahl in der Gruppe. Das Spiel ist zu Ende, wenn sich die Gruppe auf fünf Berufe geeinigt hat.

SPIELVERLAUF:

Stelle dir vor, du musst eine längere Zeit auf einer einsamen Insel verbringen (siehe Kopiervorlage). Wen nimmst du mit?

Suche dir 5 Berufe aus der Liste aus. Begründe deine Wahl.

Beispiel: Ich nehme den Bäcker mit, weil er Brot backen kann.

BERUFE

der Bäcker, die Bäckerin
der Lehrer, die Lehrerin
der Bauer, die Bäuerin
der Psychologe, die Psychologin
der Busfahrer, die Busfahrerin
der Kellner, die Kellnerin
der Schriftsteller, die Schriftstellerin
der Reporter, die Reporterin

der Polizist, die Polizistin
der Schneider, die Schneiderin
der Arzt, die Ärztin
der Gärtner, die Gärtnerin
der Pilot, die Pilotin
der Tischler, die Tischlerin
der Schauspieler, die Schauspielerin
der Maler, die Malerin

11 AFFEN VERSENKEN

SPIEL 2 (GEGENSTÄNDE)

ZIEL DAS SPIELS:

Die Spieler wählen aus den unten angegebenen Listen fünf Gegenstände aus. Anschließend begründen sie ihre Wahl in der Gruppe. Das Spiel ist zu Ende, wenn sich die Gruppe geeinigt hat.

SPIELVERLAUF:

Stell dir vor, du kenterst und strandest auf einer einsamen Insel (siehe Kopiervorlage). Du hast nicht viel Zeit und kannst nur fünf Gegenstände aus deinem Boot mitnehmen. Wähle aus der unten angegebenen List fünf Gegenstände aus. Begründe deine Wahl.

Beispiel: Ich nehme das Schachspiel mit, weil ich viel Zeit zum Spielen habe.

GEGENSTÄNDE

der Spiegel
der Campingkocher
die Lupe
die Taschenlampe
das Schachspiel
die Säge
die Videokamera
die Regenjacke

das Messer
das Abendkleid
das Feuerzeug
das Handy
das Zelt
die Haarbürste
der Hammer
der Atlas

11 AFFEN VERSENKEN

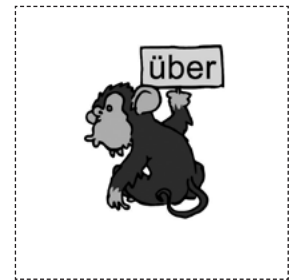
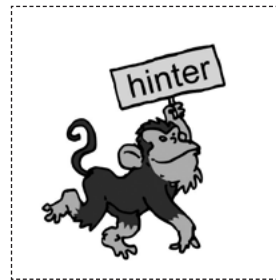
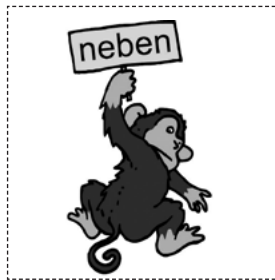
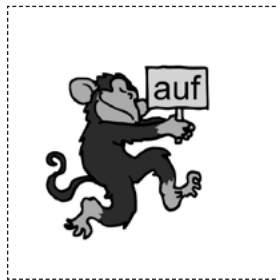


10 AFFEN VERSENKEN

SPIELREGELN:

Dieses Spiel kann in Partnerarbeit ähnlich wie „Schiffe Versenken“ gespielt werden. Beide Spieler erhalten je einen Spielplan (Insellandschaft) und je acht Affen. Jeder Affe hält ein Schild in der Hand, auf dem eine Präposition steht (auf, unter, zwischen, über, hinter, in, neben, vor). Beide Spieler verteilen verdeckt ihre achte Affen gemäß der jeweiligen Präposition (z.B. „zwischen die Palmen“, „auf der Insel“ etc.) auf dem Spielplan.

Nun beginnt das Spiel. Spieler 1 stellt Spieler 2 eine Frage zur Position der Affen (z.B. „Sitzt ein Affe auf dem Schiff?“). Spieler 2 antwortet wahrheitsgemäß mit „Ja“ oder „Nein“. Antwortet er mit „Ja“, wird der jeweilige Affe vom Spielplan entfernt und Spieler 1 fragt weiter. Lautet die Antwort „Nein“, ist Spieler 2 an der Reihe, nach den Positionen der Affen zu fragen. Sieger des Spiels ist derjenige, der zuerst alle Affen des Gegenspielers „versenkt“ hat.





11 FLIX MEMORY

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Leseverständnis

MATERIAL

Kopiervorlagen FLIX-MEMORY

Seite 43-44

VARIATIONSMÖGLICHKEIT

Bildet Fragen und beantwortet sie.

BEISPIEL: Wo liegt Felix? Er liegt im Krankenhaus.

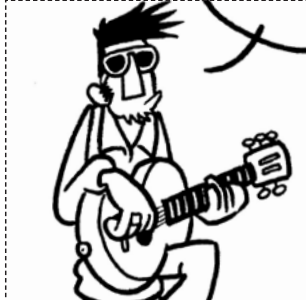
11 FLIX-MEMORY



Felix telefoniert.



Felix und Leif sitzen im Kino.



Elvis spielt Gitarre.



Felix klingelt an der Haustür.



Felix öffnet den Kühlschrank.



Felix sitzt im Klassenzimmer.



Felix fotografiert.



Felix und Esther essen.



Ein Mann spielt Frisbee.



Esther und Felix trinken Tee.

11 FLIX-MEMORY



Felix und Esther
gehen über die
Straße.



Felix fährt Fahrrad.



Felix umarmt Leif.



Felix hört Musik.



Felix liegt im
Krankenhaus.



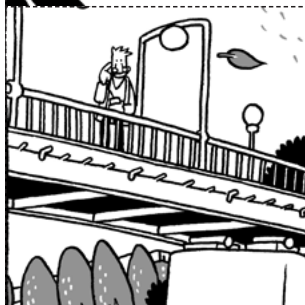
Felix schreit wütend.



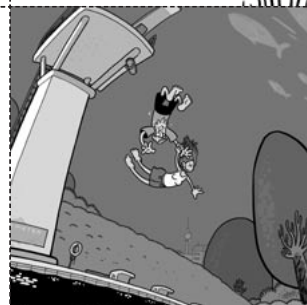
Felix liegt am Strand.



Felix und Leif laufen
durch den Park.



Felix steht auf der
Brücke.



Felix und Esther
springen ins Wasser.

IMPRESSUM:

Projektleitung und Koordination:
Sybille Gentin

Inhaltliche Konzeption und Didaktisierung:
Sybille Gentin
Barbara Ziegler
Michael Jordan
Lena Franke
Benjamin Dammers (www.benjamin-dammers.de)

Layout:
Christoph Herrmann (www.designartistik.com)

QUELLEN:

Für die Genehmigung zum Abdruck der Zeichnungen bedanken wir uns bei folgenden Künstlern und Verlagen:

01 DAS HAUS
Helmut Kaplan, 2008
Ulli Lust, 2008
Michael Jordan, 2008
Kai Pfeiffer, 2008
Edda Strobl, 2008

02 DIE IMBISSBUDE
Isabell Kreitz: „Die Entdeckung der Currywurst“ (Carlsen)
Romanvorlage von Uwe Timm

03 DAS KONZERT
Michael Jordan, 2008

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT
Line Hoven: „Liebe schaut weg“ (Reprodukt)
Flix: „Sag was.“ (Carlsen)
Ulf K.: „Hieronymus B.“, „Die Nachtigall und die Rose“ (Edition 52)
Ulli Lust: „Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens“ (electrocomics)
Mawil: „Wir können ja Freunde bleiben“ (Reprodukt)

05 HABEN ODER SEIN
Michael Jordan, 2008

06 AKKUSATIV ODER DATIV?
Michael Jordan, 2008
Sascha Hommer, 2008
Flix: „Held“ (Carlsen)
Mawil: „Wir können ja Freunde bleiben“ (Reprodukt)
Isabell Kreitz (Moga Moba Nr. 100, Seite 13, 2004)

07 DER ALTE MANN UND DAS MEER
D. Braun/E. Hemingway: „Der alte Mann und das Meer“, aus „100 Meisterwerke der Weltliteratur“ (Moga Moba Nr. 86)

08 DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE
Ulf K./O. Wilde: „Die Nachtigall und die Rose“, aus „100 Meisterwerke der Weltliteratur“ (Moga Moba Nr. 86)

09 SAG WAS
Flix: „Sag was.“ (Carlsen)

11 AFFEN VERSENKEN
Ulrich Scheel, 2008

12 FLIX-MEMORY
Flix: „Held“, „Sag was.“, „Mädchen“ (Carlsen)

Goethe-Institut Schweden
Standort Stockholm
Bryggargatan 12A
111 21 Stockholm
Tel. 0046 / 8 / 459 12 00
Fax 0046 / 089 / 459 12 15
info@stockholm.goethe.org
www.goethe.de/stockholm



**GOETHE-INSTITUT
SCHWEDEN**