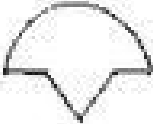


INFORMATION

VOM PIKTOGRAMM ZUR SCHRIFT




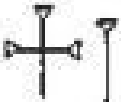







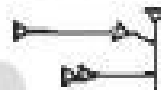




Das Volk der Sumerer (in Gebieten des heutigen Syriens) entwickelte ab ca. 3000 v. Chr. eine Bilderschrift. Die Schreiber zeichneten einen Gegenstand als Darstellung eines Begriffes. Meinten sie eine Kuh, dann zeichneten sie einen Kuhkopf. Zeichen, die oft zu schreiben waren, wurden bald vereinfacht.

KUH: 

BOGEN: 

KANAL: 

Die Sumerer wollten auch auf dauerhaftem Material wie Ton oder Stein schreiben. So mussten sie die Zeichen weitervereinfachen, denn mit dem dreieckigen Holzgriffel konnten sie keine runden Formen in den Ton bringen. Keiförmig wurde in den weichen Ton gezeichnet, darum nennt man diese Zeichen Keilschrift.

VOGEL				
SONNE				
FUSS				
OCHSE				

Schon bald entwickelten die Sumerer zur Bilderschrift auch Lautzeichen, also Zeichen für die gesprochene Sprache. Das ist jedoch ein anderes Kapitel.



D Name: _____

Datum: _____

Sprechende Bilder

Zeichen werden erfunden, wenn etwas ohne lange _____ mitgeteilt werden soll.

Sie sind schnell _____, gut _____ und leicht zu _____.

Lass die Zeichen sprechen: Was sagen sie uns?

The image contains the following icons and symbols, each with an adjacent speech bubble:

- A warning sign showing a person falling from a height.
- A stove with three burners.
- Two people carrying shopping baskets.
- A shower head with water spraying.
- A radiation warning symbol (three black triangles in a larger triangle).
- A 'no smoking' sign (a lit cigarette with a diagonal slash through it).
- A heart with an arrow passing through it.
- A 'no hand' sign (a hand with a diagonal slash through it).
- A thumbs down gesture.
- A caduceus (a staff with two snakes and wings).

D Name: _____

Datum: _____

Sprechende Bilder

Zeichen werden erfunden, wenn etwas ohne lange Erklärungen mitgeteilt werden soll.

Sie sind schnell erfassbar, gut verständlich und leicht zu merken.

Lass die Zeichen sprechen: Was sagen sie uns?

Pass auf, Stolpergefahr!

Mich darfst du auf Stufe 3 blügel!

Trenne den Müll, hier gibt es Glas- und Papiercontainer.

Hier kannst du duschen!

Rauchen ist hier verboten!

Pass auf, hier strahlt etwas radioaktiv!

Hier ist jemand verliebt!

Geh weg, dich können wir hier nicht brauchen!

Nein - oder: Du bist erledigt!

Hier arbeitet ein Arzt!

D Name: _____

Datum: _____

Piktogramme erfinden



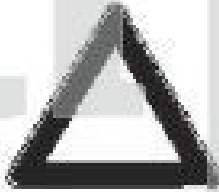
Piktogramm = sprechendes Bild: Durch vereinfachte Zeichnungen werden Informationen weitergegeben.



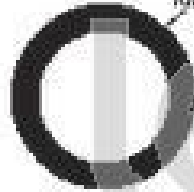
Erfinde hier selbst Zeichen und Schilder, die etwas mitteilen.

Malt zusammen ein Zeichen, das ihr im Klassenzimmer braucht, auf Plakat!

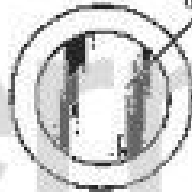
Eine Hilfe: Die vier verschiedenen Schilderformen haben verschiedene Bedeutung:



Warnung



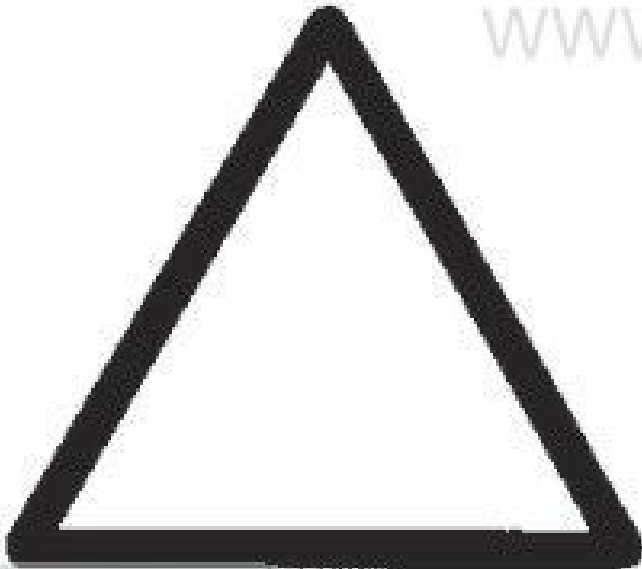
Verbot



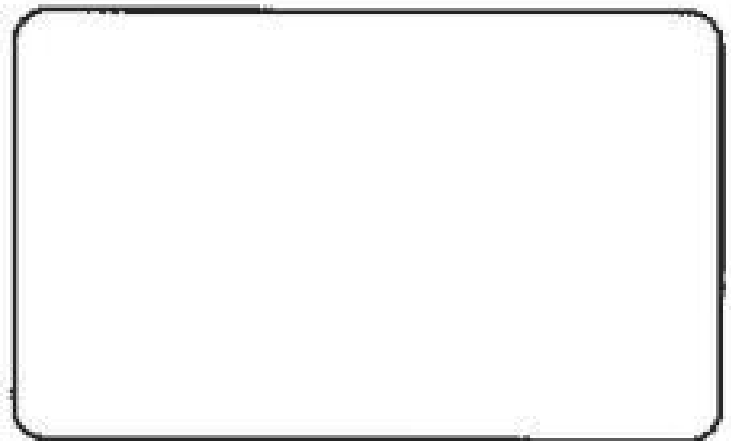
Gebot



Hinweis



z.B. Warnung vor unserem Lehrer



z.B. Du wirst hier zur Schnecke gemacht.



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Botschaften übermitteln

OHNE WÖRTE

Gehörlose Menschen können sich durch Gesten mit ihren Armen und ihrem Gesichtsausdruck, der **Minik**, verständigen.

Probieren wir einige einfache Sätze aus!

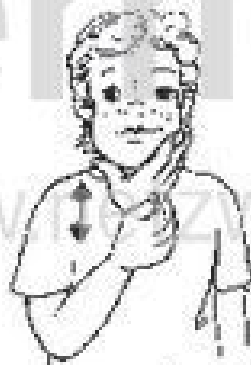
Schema:

Persönl. Fürwort + Verb "sein" + Adjektiv
Ich bin schlau.

Ich bin



schön



lustig



Du bist



groß



dumm



Mehr von der Gebärdensprache erfährst du z.B. hier: www.sgw-lang.uni-hamburg.de/LEX

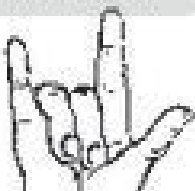


INTERNATIONAL

GERÄUCH:

ILY

Das Zeichen



bedeutet:



D Name: _____

Datum: _____

Körpersprache

Schaue die Bilder an: **Was fühlt der Junge jeweils?**

Erfinde zu jedem Bild einen passenden Text. (Erzählsatz oder wörtl. Rede)



















Spiele: Sprach- und Körpereinsatz

1

Unterschiedlich gehen

Die Schüler gehen auf der Spielfläche durcheinander nach Ansage: schlüpfen, schlüpfen, marschieren, trampeln, krähen, galoppieren, eilen, eilen, humpeln, hüpfen, kletternd, schlüpfen, auf Zehenspitzen, kletternd, kletternd, über einen Baum, über einen Berg, auf den Gipfel zugehen...

2

Bewegungsthemen

Schüler verteilt, Augen geschlossen. Thema angesagt, Körper in entsprechende Bewegung versetzt. Gedächtnis im Wind, begehrt, Fieber...

3

Gesichtsausdruck

Schwingen angesagt, langsam wird der entsprechende Gesichtsausdruck geübt: Ärger, Müd, Interesse, Trauer, Begeisterung, Angst, Ablehnung, Anstrengung, Zahnschmerz, Müdigkeit, Verärgertsein, Ungewissheit, Glück, Unsicherheit...

4

nach Nr.3: Gemeinsame Stimmung

Zum Gesprächsbeginn wird ein Zugeläufiger Gang, eine zugehörige Haltung gesetzt; Kontaktaufnahme mit anderer gegenseitiges Bestimmen der Stimmung ohne Worte

5

Kontakt in der Bahn

Jeweils zwei "Rot-Grüne" unterhalten sich zwei Minuten lang nur mit Gesichtsausdrücken: Abwechslungsreiche Mimik!

6

Tonfälle

Schüler gehen durcheinander, sagen sich bei Begegnung neutrale Satz in unterschiedlicher Betonung:
z.B. Wer zu wenig trinkt, trocknet aus.

Tonfälle: beleidigend, beleidigt, ängstlich, besorgt, gültig, verächtlich, hasserfüllt, resigniert, interessiert, deprimiert, schwachheitlich, rüde, abweisend, belehrend, informierend, beruhigend

7

Eigensinnig!

Mutter und Kind (je zwei Schüler) unterhalten sich mit einer Silbe (z.B. na, nu...). Ein Tonfall wird mit einem Gegenfall beantwortet.

8

Tempowechsel

Ein Schüler soll zwei Minuten lang mit gleicher Zeit ausführen, die eine schnell (z.B. in der Hosentasche nach Kleingeld suchen), die andere langsam (z.B. mit den Händen Freier ordnen). Pause einlegen!

9

Sitzen

Ein Darsteller ändert fünf Minuten lang nur Details seiner Sitzposition. Sonst tut er nichts.

10

Telefongespräch

Ein Schüler telefoniert mit einem imaginären Partner. Pausen, wenn "Partner spricht".

11

Ansage

Wichtige Ansage an Theatropublikum, z.B.
Die Toiletten sind überfüllt.
Das Publikum wird gebeten, im Bedarfsfall nach draußen zu gehen.
Die Hauptdarstellerin ist krank, leider heute keine Vorstellung. (usw.)

Jede Ansage durch vier verschiedene Personen:

- 1) Unsicherer Tontechniker, dem alles peinlich ist.
- 2) Vergesslicher Mensch
- 3) Selbstsichere Person
- 4) Gewissenhafter Mensch mit Spitzzettel

12

Wie man Holz hackt

Ein Schüler erklärt genau, wie man Holz hackt. Er verwendet möglichst oft die Wörter "Beil" und "Holzschnitt".

Ein zweiter Darsteller schneidet jedes Mal nach dem Wort "Beil" "Ein gefährliches Ding!" und nach dem Wort "Holzschnitt" den Kommentar "muss zerhackt werden!" ein.

Der Holzhacker sollte möglichst flüchtig reden und nicht aufhören, wenn der zweite Schüler seinen Beitrag einwirft.

D Name: _____

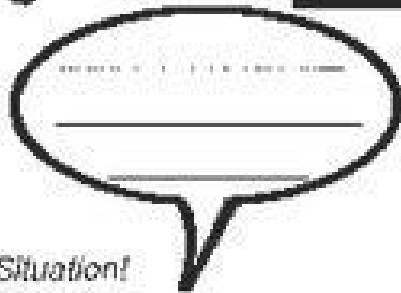
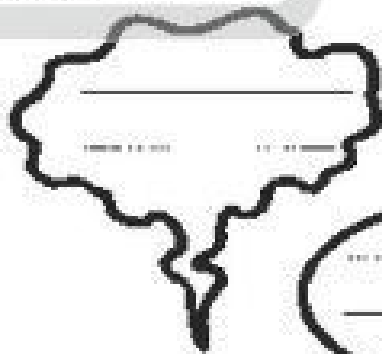
Datum: _____

Ich stelle mich vor

Ich bin umgezogen! Nun muss ich in die neue Schule gehen, in der mich niemand kennt. Meine neuen Mitschüler und die Lehrkraft haben natürlich Fragen an mich.



- 1** Welche Fragen könnten gestellt werden?



- 2** Spielt diese Situation!

- 3** Ich möchte mir von der Schule, von den Lehrern und von meinen Mitschülern ein Bild machen. Darum frage ich in der Pause meinen Banknachbarn:



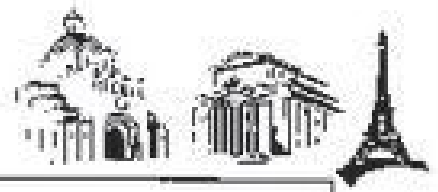
- 4** Das erzähle ich beim Vorstellen nicht. Es ist nicht notwendig bzw. geht die anderen nichts an:

D Name: _____

Datum: _____

Referieren

Ich stelle vor:



Die Stadt _____

1. Das weiß ich schon von dieser Stadt - in Stichpunkten:

2. Hier erfahre ich mehr über meine Stadt:

3. Basisinformationen:

- Wo liegt die Stadt? _____
- Wie viele Einwohner hat sie? _____
- Wie groß ist die Stadt? _____

4. Das sind die Sehenswürdigkeiten der Stadt:

Über diese referiere ich ausführlich:

5. Diese berühmten Personen lebten oder leben in der Stadt:

6. Meine Stadt produziert diese Waren:

Sie ist bekannt für diese Spezialitäten:

7. Diese besonderen Ereignisse gibt es demnächst in meiner Stadt: