

# Sprachspiel

In diesem Kapitel geht es um das Spiel mit Sprache. Mit Sprache spielen heisst mit Sprache experimentieren, Sprache erforschen und reflektieren. Kinder beginnen schon früh, mit Sprache spielerisch und experimentierend umzugehen, angefangen bei sprechrhythmischer Begleitung von Alltagsverrichtungen über Fingerspiele, Abzählverse, Reime bis hin zu Bilderbuchtexten und Kinderliedern. Im Ausprobieren und im Testen, wie Sprache wirkt, erleben sie den Umgang mit Sprache als produktiv und lustvoll. Sie bauen durch vielfältige Begegnungen mit sprachlichen Phänomenen in verschiedenen spielerischen Situationen ein differenziertes Sprachbewusstsein auf.

Sprachspiele regen den experimentellen Umgang mit Sprache an. Wörter und Sätze werden den Spielregeln entsprechend umgeformt, in einen anderen Kontext gesetzt, kreativ verändert. Die S können auf diese Weise Merkmale und Funktionsweisen sprachlicher Phänomene erfahren und erforschen, oder sie können diese aus einer eher ungewohnten Perspektive wahrnehmen. Angeregt durch verschiedene Spielarten erproben die S Eigenheiten der mündlichen und schriftlichen Kommunikation. Sie experimentieren mit Situationen des Erzählens, Sprechens und Zuhörens, sie setzen sich mit Beziehungen von Wörtern in einem Satz auseinander und beschreiben im Rahmen eines Rate-Sprachspiels Personen oder Gegenstände. Die in diesem Kapitel zusammengestellten Sprachspiele sind also keine Spiele zum Zeitvertreib, sondern sie bieten intensive und konzentrierte Sprachlernsituationen. In diesem experimentierenden Sinn ist Spielen mit Sprache auch ein schöpferischer Akt, der durch die bewusste Veränderung Einblicke in sprachliche Bereiche öffnet, die im alltäglichen Sprachgebrauch oft übersehen werden.

Auf den einzelnen Doppelseiten werden verschiedene Sprachlernbereiche angesprochen. Es bietet sich daher an, die Bearbeitung dieses Kapitels auf das Schuljahr aufzuteilen und so zur Rhythmisierung der Jahresplanung zu nutzen.

## Sprachlernziele

### Die Schülerinnen und Schüler ...

#### ... erzählen einander Geschichten.

- Sie lernen, einander genau zuzuhören und an Vorredner anzuknüpfen.
- Sie können eine erzählte Geschichte weitererzählen und ausschmücken.

#### ... lesen genau und anregend vor.

- Sie achten auf ihre deutliche Aussprache.
- Sie tragen ein Gedicht gemeinsam mit anderen vor.

#### ... gehen kreativ mit Satz- und Wortmaterial um.

- Sie bauen einen Satz in eine Geschichte ein.
- Sie bilden aus Buchstabenmaterial eines Wortes neue Wörter.

#### ... lernen, ein Bild genau zu beschreiben.

- Sie beschreiben Figuren oder Gegenstände.

## Planungsüberblick

	Sprachlernbereich	Sprachlernaspekte		
		Fertigkeit	Literarisch-ästhetische Erfahrungen	Reflexion
<i>Geschichten aus der Hand</i> SB S. 62	<b>Sprechen, Hören</b>	Spontan auf Ideen anderer reagieren und eine Geschichte mitentwickeln.	Geschichten im geselligen Kreis gemeinsam erfinden.	
<i>Wo manche Wörter wohnen</i> SB S. 63	<b>Schreiben</b>	In Wörtern neue Wörter finden. Geschichte nach Muster schreiben.		
<i>Das grosse Lalula</i> SB S. 64 AH S. 65 Audio-CD 2 Track 26–29 AB 1 KK SH 1.7	<b>Lesen, Sprechen</b>	Deutlich und wirkungsvoll vorlesen. Ein Gedicht mit der Stimme gestalten.	Am Wortklang Freude haben.	
<i>Satzwürfelspiele</i> I SB S. 65 AB 2	<b>Sprechen</b>	Einen Satz in eine selbsterfundene Geschichte einbauen.	Freude an Unsinn-Sätzen haben.	
<i>Wörter finden</i> SB S. 66–67 AB 3	<b>Schreiben</b>	Aus vorgegebenem Buchstabenmaterial Wörter finden.		
<i>Detektivspiel</i> SB S. 68–69 AB 4	<b>Sprechen, Hören</b>	Präzise formulieren.		
	<b>Schreiben</b>		Einfache Sätze schreiben.	Aussagekräftige Hauptsätze bilden.

## Zur Sache und zum Sprachlernen

Unter Sprachspiel verstehen wir den lustbetonten und experimentierenden Umgang mit Sprache, der nicht primär von äusseren Verwendungszwecken geleitet ist, der sich jedoch auch nicht in einem reinen Herumspielen erschöpft: Mit Sprache spielen heisst immer auch an Sprache arbeiten. Dadurch wird die Sprache zum Objekt vielfältiger Veränderungen und Beobachtungen. Mit

Sprachspielen können S auf kreative Weise herausfinden, was Sprache ist und was sie zu leisten vermag. Spielen mit Sprache ist häufig auch ein schöpferischer Akt, wenn durch bewusst vorgenommene Veränderungen etwas Neues entsteht. Ziel bei jedem Sprachspiel ist jedoch immer auch die Förderung eines Teilbereichs von Sprachfertigkeit. Wenn Sprachspiele (wie alle Spiele) repetitiv eingesetzt werden, kann ein Trainingseffekt entstehen.

Für diesen reflexiven und kreativen Umgang mit Sprache bieten sich unterschiedliche Spielarten an:

- Sprache verfremden, sie wieder erkennen und neue Aspekte an ihr entdecken;
- den Sinn verbergen und danach suchen;
- Sprache verrätseln und entschlüsseln.

Bei der Auswahl der Spiele wurde für diese Altersstufe darauf geachtet, dass mündliches Sprachhandeln im Vordergrund steht. Dabei sollen verschiedene Sprachspiele angeboten werden: Erzählspiel, Sprechspiel, Spiel mit Sätzen, Ratespiel zum genauen Sprechen. Sprachlernen in der Schule kommt nicht ohne Rückmeldung aus. Im Rahmen dieser Sprachspiele empfehlen wir, die Ergebnisse der S vor allem einmal zu würdigen. Eine Rückmeldung kann also primär diese Wertschätzung zum Ausdruck bringen und aufzeigen, wie das sprachliche Ergebnis wirkt, und zwar in Bezug auf die Zielsetzung: ist die Schlüssel-Geschichte zusammenhängend und verständlich? Schliessen die einzelnen Teile gut aneinander an? Dabei muss die formale Korrektheit nicht speziell betont werden.

## Hinweise zur Durchführung

Die Themenreihe «Sprachspiel» ist modulartig aufgebaut. Jede der Einzel- bzw. Doppelseiten ist unabhängig von den anderen einsetzbar. Das Angebot ist als Wahlmöglichkeit zu verstehen; wir gehen nicht davon aus, dass alle Ideen im Verlaufe des Schuljahres genutzt werden müssen.

Die einzelnen Spiele sollen über das Schuljahr verteilt eingesetzt werden und können als Auflockerung oder Zwischenstück zwischen zwei grösseren Themen eingesetzt werden. Das ist die Funktion von Spielen und so verstehen wir auch das Spielen mit Sprache.

Viele Sprachspiele können mehrmals eingesetzt werden. Damit dennoch Variationen möglich sind, bieten wir – wo dies nötig ist – unterschiedliches Material an, sodass die entsprechende Zielsetzung mehrfach mit derselben Übungsanlage angesprochen werden kann.

## 1. Geschichten aus der Hand

SB S. 62

### *Sprachbuch Seite 62: Geschichten aus der Hand*

Geschichten erzählen und Erzählungen zuzuhören, gemeinsam Geschichten weiterzuspinnen usw. ist etwas, das zur menschlichen Kultur gehört und entsprechend wichtig für die Sozialisation ist. Darauf ist bei der Durchführung zu achten.

Bei diesem Spiel steht die gesellige Erzählerfahrung im Vordergrund.

Es empfiehlt sich, mit stimmungserzeugenden Ritualen (wie z.B. Kerzenlicht, Tücher, Baumrinde, Bild eines alten Baumes, Bild einer Schlussruine ...) eine geheimnisvolle Stimmung zu schaffen und so eine Erzählumgebung zu inszenieren, die das Erfinden von Geschichten unterstützt.

Die S entwickeln in der Gruppe Fantasiegeschichten. Mit dem Spruch versetzen sich die S in eine Fantasiewelt. Durch das gemeinsame Erzählen der Geschichte wird die Fantasie angeregt und die mündliche Sprachkompetenz wirkungsvoll gefördert. Mit der Zeit ergibt sich bei den S eine Routine, die ermöglicht, dass die Geschichten vielfältiger und ideenreicher werden. Wird die Geschichte weitererzählt oder wieder erzählt, so wird sie teilweise neu erfunden, was sehr reizvoll sein kann. Die Geschichte kann so auch ausgebaut werden.

Die meisten Gruppen brauchen etwas Zeit, bis der Erzählfluss einsetzt.

Manchmal ist auch die Intervention der Lehrperson nötig, die durch Fragen oder Ideen einer Gruppe die Möglichkeit fürs Geschichtenerfinden eröffnet:

- Beim Ausdenken des Fundortes an die Ferien, den Lieblingssort im Quartier etc. denken.
- Beim Ausdenken der Geschichte an eine Figur denken, die mit dem Schlüssel / Ring etwas Besonderes erlebt.
- Wie kommt der Schlüssel / Ring an den Fundort?

Zu Beginn einen Durchgang im Klassenverband machen, vielleicht macht die Lehrperson mit ihren Ideen und dem spontanen Erfinden einer Geschichte ein Muster vor.

*Variante:* Weitere, die Fantasie anregende Gegenstände wählen: (alte / unbekannte) Werkzeuge, (alte) Kleidungsstücke, (alte / gefundene / angeschwemmte) Gegenstände

Die S können dazu angeregt werden, zur erfundenen Geschichte Bilder zu zeichnen und anhand dieser Bilder die Geschichte anderen Gruppen zu erzählen.

Damit die Geschichten nicht verloren gehen, werden sie auf Tonband aufgenommen.

<b><i>Lernziel: Die S nehmen aktiv an der Entwicklung der Geschichte teil. Die S können den Erzählfaden weiterspinnen.</i></b>	
<b>Beurteilung</b>	<b>Förderung</b>
<i>Lernziel erreicht</i> <b>[folgt]</b>	<i>Vertiefung</i> Erzählspiel mit anderen Gegenständen wiederholen.

## 2. Wo manche Wörter wohnen

SB S. 63

### ***Sprachbuch Seite 63: Wo manche Wörter wohnen***

Die S lesen das Gedicht still für sich. In der Klasse einzelne schwierige Wörter klären (Jause, Grund, Krume). Gemeinsam für das Wort *aus* weitere Wohnorte suchen. Die Lehrperson notiert die Wörter an die Wandtafel.

Die S sind nun angeregt, in weiteren Wörtern nach «Bewohnern» zu suchen (Aufgabe 2 und 3). Als Hilfe dient dabei das Wörterbuch.

Für schwächere S dient es, diese Aufgabe mit einem anderen Kind zusammen zu lösen. Gemeinsam macht das Suchen meist mehr Spass.

Der Text ist als Vorgabe gedacht, um danach selber einen Text nach diesem Muster zu schreiben.

<b><i>Lernziel: Die S finden in Wörtern Wörter und schreiben damit Geschichten oder Gedichte.</i></b>	
<b>Beurteilung</b>	<b>Förderung</b>
<i>Lernziel erreicht</i> <b>[folgt]</b>	<i>Vertiefung</i> Die «Behausungen» der Wörter ich, du ,er, sie, es wir und ihr suchen und damit Geschichten schreiben.  Selber kurze Wörter nehmen und ihre «Wohnungen» suchen, Geschichten und Gedichte schreiben.

### 3. Das grosse Lalula

SB S. 64

AH S. 65

Audio-CD 2 Track 26–29

AB 1

KK SH 1.7

#### ***Sprachbuch Seite 64: Das grosse Lalula – Ein Lesetheater***

Das Lesetheater ist ein Arrangement, bei dem eine Gruppe von S oder die ganze Klasse einen Text vorträgt und inszeniert. Dazu wird der Text in Stücke gegliedert und auf verschiedene Stimmen verteilt. Im Sprachbuch ist das Gedicht in einer Lesetheater-Partitur abgebildet. Die einzelnen Sprechteile sind mit Farben markiert, es wurde notiert, wer was spricht. Im Arbeitsheft wird in einer weiteren Spalte auch notiert, wie die jeweilige Zeile vorzutragen ist. Hier stehen Lautstärke und Betonung im Vordergrund.

Das Lesetheater zielt auf verschiedene Dimensionen von Lesekompetenz ab: Lese- und Sprechfluss, Stimmgestaltung, Kooperation und Koordination in der Gruppe, Textreflexion und deutung.

Jeder S, jede S kann sich vorerst auf die Gestaltung des eigenen, je nachdem auch sehr kurzen, Sprechstücks konzentrieren.

Danach muss eine Koordination in der Gruppe erfolgen:

- Zum einen müssen die Teilstücke passend ineinandergreifen.
- Zum anderen müssen die gewählten Stimmlagen und Ausdrucksformen zueinander passen, das heisst, es muss eine gemeinsame Inszenierung gefunden werden.

Dies stellt hohe Anforderungen an die S und braucht entsprechend Zeit zum Üben.

Das Lesetheater fördert sowohl schwache als auch starke Sprecher und Sprecherinnen.

Deshalb ist bei der Aufteilung in Sprechanteile darauf zu achten, dass es Rollen mit längeren und solche mit kürzeren Sprechanteilen gibt.

Gewisse Teile werden im Chor gesprochen. Wenn in Gruppen gearbeitet wird, kann ein Dirigent bzw. eine Dirigentin die Koordination in der Übungsphase übernehmen.

Ein Lesetheater kann mit jeder Art von Texten gestaltet werden.

Wenn S eine breite Erfahrung mit dieser Form haben, können sie die Aufteilung in Sprechrollen auch selber vornehmen (vgl. Arbeitsblatt 1). In diesem Fall empfiehlt es sich, für vier bis sechs Personen zu planen.

Das Gedicht «Das grosse Lalula» könnte einige S überfordern, wenn die Lehrperson die S nicht genau anweist bzw. ihnen keine Hilfestellungen bietet (siehe unten). Die Erprobung hat jedoch gezeigt, dass sich bereits S der 2. Klasse für dieses abstrakte Gedicht begeistern können.

#### ***Einstiegsmöglichkeit (Dauer ca. 15 Minuten):***

- Den Titel des Gedichts an die Wandtafel schreiben, die S fantasieren, was er für sie bedeutet.

– Die Lehrperson wählt ein Wort aus dem Gedicht aus und schreibt es an die Wandtafel. Fantasieren, was es bedeutet. Mit dem Wort spielen, d.h. das Wort fragend, ausrufend, ernst, erklärend sprechen, das Wort in verschiedenen Gefühlslagen aussprechen. Diese Betonungs- und Ausspracheübungen lohnen sich für die anschliessende Arbeit am Gedicht.

Die S hören das Gedicht von der Audio-CD an. In der Klasse darüber sprechen, wie es geklungen hat. Danach versuchen alle einzeln, das Gedicht zu lesen. Die Klasse wird in Gruppen zu vier bis sechs S aufgeteilt. In der Gruppe werden die einzelnen Rollen verteilt, das Gedicht üben (vgl. Arbeitsaufträge im Sprachbuch Seite 64 bzw. im Arbeitsheft Seite 65). Dazu helfen den S folgende Ausführungen der Lehrperson:

- In der Gruppe abmachen, wer was liest. Dabei soll die Gruppe berücksichtigen, dass gute Leserinnen und Leser längere Textstellen übernehmen. Alle S markieren sich ihre Stellen im Arbeitsheft.
- Alle S üben ihre Stellen gemäss der Spalte «Wie vortragen?».
- Eine Gruppe aus starken Leserinnen und Lesern kann versuchen, selbst eine Partitur zu schreiben und erhält dazu von der Lehrperson Arbeitsblatt 1. Die Gruppe soll sich dabei überlegen, was das Gedicht darstellen könnte (z.B. Zoobesuch, Turnstunde, zuhause am Mittagstisch, auf dem Spielplatz ...). Auf diesem Hintergrund aufbauend die S die Spalte «Wie vortragen?» ausfüllen lassen.
- Gemeinsam übt die Gruppe das Gedicht sprechen, bis alle sicher sind.
- Die Gruppe übt nun die Präsentation vor der Klasse oder einer anderen Gruppe und überlegt sich, wer wo steht. Eventuell stellt sie dafür eine Skizze («Vorführungsraum», Standort der einzelnen Personen) her. Das Gedicht wird nun in dieser Aufstellung geübt.

*Weiterführung:*

- Überlegen, was das Gedicht ausdrückt. Überlegungen notieren und das Gedicht übersetzen. Die S sollen sich beim Übersetzen des Gedichts an die Zeilenvorgabe sowie an die Satzzeichen halten. Inhaltlich sind sie völlig frei. Die Erprobung hat gezeigt, dass selbst die letzte Zeile jeder Strophe (Lalu lalu ...) von einigen Kindern übersetzt wurde.
- Das Gedicht und seine Übersetzung vorgetragen lassen (jeweils als Einstieg in den Vormittag / eine Deutschlektion ein oder zwei Darbietungen).
- Ein Gedicht zu einem Thema in einer Fantasiesprache schreiben und vortragen.

***Arbeitsheft Seite 65: Das grosse Lalula – Ein Lesetheater***

**[folgt]**

***Arbeitsblatt 1: Das grosse Lalula***

Das Gedicht als Partitur vorbereitet, zum Selbstauffüllen.

***Audio-CD 2 Track 26–29***

Track 26: Erste Strophe des Gedichts

Track 27: Zweite Strophe des Gedichts

Track 28: Dritte Strophe des Gedichts

Track 29: Ganzes Gedicht

**Karteikarte SH 1.7: Lesetheater**

<b>Lernziel: Die S lesen ein Gedicht gestaltend vor.</b>	
<b>Beurteilung</b>	<b>Förderung</b>
<i>Lernziel erreicht</i>	<i>Vertiefung</i>
<b>[folgt]</b>	<b>[folgt]</b>

**4. Satzwürfelspiel**

SB S. 65

AB 2

***Sprachbuch Seite 65: Satzwürfelspiel***

Die S lesen die Sätze des Spielplans und spielen anschliessend zu zweit das Spiel (Material: Würfel, Kartonplättchen). Der erwürfelte Satz wird gelesen, darüber gelacht, notiert und passend in eine Geschichte verpackt (mündlich). Danach wird von neuem gewürfelt.

***Arbeitsblatt 2: Satzwürfelspiel****Vorbereitung (z.B. an die Wandtafel notieren):*

Einzelne Spalten erklären.

1. Wurf	2. Wurf	3. Wurf	4. Wurf
Wer?	Verb	Wann/wo?	Was/wen?

Die S ergänzen den Spielplan. Anschliessend spielen sie zu zweit (z.B. zuerst auf dem einen, dann auf dem anderen Spielplan). Eventuell entstehen unsinnige Sätze, die die S stören, dann dürfen sie ihren Spielplan abändern. Das Spiel kann mehrere Male gespielt werden.

Die S merken, dass nicht alle Verben passen. Sprachstarke S können forschen, warum dies so ist.

**[Erklärung für Lehrperson folgt]**

<b>Lernziel: [folgt]</b>	
<b>Beurteilung</b>	<b>Förderung</b>
<i>Lernziel erreicht</i>	<i>Vertiefung</i>
<b>[folgt]</b>	<b>[folgt]</b>

## 5. Wörter finden

SB S. 66–67

AB 3

### ***Sprachbuch Seite 66–67: Wörter finden***

Die S betrachten das Bild im Sprachbuch. Sie reparieren die Schilder (die dazugehörigen Buchstaben finden die S jeweils vor dem Geschäft bzw. dem Glacestand am Boden) und suchen mit den Buchstaben des Gebäudenamens weitere Wörter. Anschliessend suchen sie mit den Buchstaben ihres Namens (Vor- und Nachname) nach Wörtern.

Für die S kann dabei wie folgt differenziert werden:

- Die Reihenfolge der Buchstaben ist nicht relevant. Hilfreich ist dann, die Buchstaben einzeln auf (Post-it-)Zettel zu schreiben, dann können die Buchstaben stets umgedreht werden.
- Die Reihenfolge der Buchstaben im Wort muss beibehalten werden.
- Die richtige Rechtschreibung der Wörter ist relevant / nicht relevant, d.h. Wörter müssen normgetreu / dürfen lautgetreu geschrieben werden.
- Schnelle S finden neue Wörter aus dem Namen der Mutter, des Vaters, des Schulhauses ...

### ***Arbeitsblatt 3: Wörter finden – Lösungen***

Lösungen zu den im Sprachbuch Seite 66–67 vorhandenen Gebäudenamen.

<b><i>Lernziel: Die S bilden aus einem Wort/mehreren Wörtern neue Wörter.</i></b>	
<b>Beurteilung</b>	<b>Förderung</b>
<i>Lernziel erreicht</i>	<i>Vertiefung</i>
<b>[folgt]</b>	Zwei Wörter aus der Liste auswählen und damit eine Geschichte erzählen oder schreiben.

## 6. Detektivspiel

SB S. 68–69

AB 4

### ***Sprachbuch Seite 68–69: Detektivspiel***

Es kann sinnvoll sein, ein systematisches Vorgehen bei der Beschreibung der Gegenstände oder Figuren zu vereinbaren (z.B. vom Grundsätzlichen zum Detail).

*Beispiele:*

1. Die Figur, an die ich denke, ist eine Frau. (Grobumschreibung)
  2. Sie sitzt auf einem Stuhl. (Ort)
  3. Sie sieht glücklich aus. (Detailhinweis)
1. Der Gegenstand, an den ich denke, ist lang und dünn. (Grobumschreibung)
  2. Er liegt am Boden. (Ort)
  3. Man braucht ihn meistens im Freien. (Detailhinweis)

Diese Vorgehensweise kann an einem exemplarischen Fall verdeutlicht und eventuell als Mustertext ausgehängt werden.

*Anmerkungen zum Detektivspiel:*

Punkt 2:

Die Erprobung hat gezeigt, dass die S teilweise von Anfang an Sätze mit Nebensätzen bilden. Wenn – wie in der Anleitung vorgesehen – nur einfache Hauptsätze gebildet werden sollen, muss explizit darauf hingewiesen werden. Diese Vorgabe ist sinnvoll, denn sonst können in einem Satz so viele Informationen untergebracht werden, dass das Spiel seinen Reiz verliert.

Punkt 3:

Es empfiehlt sich, den Ratenden eine Zeitlimite zu setzen. (z.B. Ein-Minuten-Sanduhr oder zehn

Finger langsam runterklappen – wenn alle unten sind, ist die Zeit abgelaufen.)

Punkt 4:

Die Anzahl der Ratesätze kann erhöht werden. Es besteht jedoch die Gefahr, dass die S die Aufmerksamkeit verlieren.

Punkt 5:

Es empfiehlt sich, zwei (oder drei) Runden zu spielen, damit die S die Möglichkeit haben, die Erfahrungen der ersten Runde zu nutzen und eventuell Tricks, die andere vorgemacht haben, selber anzuwenden.

Das Bild eignet sich auch gut, um mit den S Lage-Beschreibungen zu üben: links von ..., unterhalb von ..., halbrechts von ... usw.

#### **Arbeitsblatt 4: Detektivspiel**

Spielanleitung zum Detektivspiel.

<b>Lernziel: [folgt]</b>	
<p><b>Beurteilung</b></p> <p><i>Lernziel erreicht</i></p> <p>Wenn es der ratenden Gruppe gelingt, die beschriebenen Figuren und Personen mehrheitlich zu erkennen oder wenn sie die Beschreibung als einsichtig empfindet, ist das Lernziel erreicht.</p>	<p><b>Förderung</b></p> <p><i>Unterstützung</i></p> <p>Bei den Beschreibungen der Gegenstände oder Figuren soll die Systematik wieder bewusst gemacht werden.</p> <p><i>Vertiefung</i></p> <p>Die S erfinden ein Gespräch, das Personen auf dem Bild miteinander führen.</p> <p>Die S erzählen eine Geschichte zu einer Szene.</p>

#### **Hinweise**

- Claussen, Claus (1995): *Reihum-Geschichten: Erzählwerkstatt*. Westermann: Braunschweig
- Domenego, Hans, Ekker, Ernst, Ferra-Mikura, Vera und andere (2005): *Das Sprachbastelbuch*. G&G: Wien
- Morgenstern, Christian (1999): *Alle Galgenlieder*. Reclam: Stuttgart
- Daniel, Al (1994): *S.O.S, Planet Erde*, Band 1. Zytglogge: Bern (Wimmelbild)

**Arbeitsblätter zum Sprachbuch**

Arbeitsblatt 1a: Das grosse Lalula – Ein Lesetheater

Arbeitsblatt 1b: Das grosse Lalula – Ein Lesetheater (Aufgaben)

Arbeitsblatt 2: Satzwürfelspiel

Arbeitsblatt 3: Wörter finden – Lösungen

Arbeitsblatt 4: Detektivspiel (Spielanleitung)