



# Wir bewegen uns wie Tiere!

Ref: GER\_CLIL\_2

## Einführung



Beschreibung

In dieser Stunde lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Tiere und deren typische Bewegungen mithilfe von Bildkarten, Gestik und Bewegung kennen. Durch ein Begrüßungsspiel, ein Bewegungslied, die Einführung von Satzmustern („Ich bin ein ... / Ich ...“) sowie zwei bewegungsreiche Spiele (Tiersafari und Tierstaffel) verknüpfen die Lernenden Sprache mit körperlicher Aktivität. Die Stunde ist spielerisch, multisensorisch und stark handlungsorientiert angelegt, sodass die Schülerinnen und Schüler neue Wörter unmittelbar erleben, imitieren und im Kontext anwenden können.



Alter

6-8



Sprachbereich

Wortschatz: Tiere und Bewegungs-  
verben



Sprachniveau

A1-A2



Autor/en  
Autorin/nen

Braun



Schulfach

Sport



Dauer

45 Min



Verknüpfungen  
dem Curriculum

- **Sport (Klasse 1):** Bewegungsfertigkeiten (Laufen, Hüpfen, Springen, Kriechen) und Wahrnehmung des eigenen Körpers.
- **Sachunterricht (Tiere):** Tiere und ihre Bewegungsarten.
- **Deutsch als Zweitsprache (DaZ):** Wortschatz zu Tieren (Frosch, Hase, Schnecke, Schlange, Vogel, Gepard) und Verben (hüpfen, kriechen, fliegen, schleichen, rennen).

# Einführung



## Grundannahmen

**Bewegungsfertigkeiten wie Laufen, Hüpfen, Springen und Kriechen sind im Sportunterricht zentral und fördern die Wahrnehmung des eigenen Körpers. Die CLIL-Aktivität unterstützt gleichzeitig den Aufbau von Wortschatz zu Tieren und deren Bewegungsarten im Fach Deutsch als Zweitsprache (z. B. Frosch – hüpfen, Schlange – kriechen, Vogel – fliegen). Im Sachunterricht werden Tiere und ihre typischen Fortbewegungsweisen thematisiert. So werden Bewegungserfahrungen, sprachliche Ausdrucksfähigkeit und sachbezogenes Wissen miteinander verknüpft.**



## Ziele

### Sprachliche und kommunikative Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler können die eingeführten Tiere benennen (Frosch, Hase, Schnecke, Schlange, Vogel, Gepard).
- Sie können passende Verben zuordnen und korrekt im Satz verwenden („Ich bin ein Frosch. Ich hüpfte.“ / „Der Frosch hüpfte.“).
- Sie üben grundlegende Satzstrukturen im Präsens sowie das Sprechen in der Ich-Form.
- Sie beteiligen sich an einfachen Frage-Antwort-Sequenzen in der Reflexion.

### Inhaltliche Ziele

- Kennenlernen typischer Tierbewegungen und deren sprachliche Darstellung.
- Verbindung von Sprache und Handlung: Wörter durch Bewegung begreifen.
- Förderung der Motorik, Koordination und Beobachtungsfähigkeit.
- Entwicklung eines Verständnisses für die Charakteristika verschiedener Tiere.

### Psychologische und soziale Ziele

- Stärkung des Selbstvertrauens durch spielerische Beteiligung und körperliche Aktivität.
- Förderung der Gruppenarbeit, Zusammenarbeit und Rücksichtnahme, besonders bei der Tierstaffel und beim gemeinsamen Bewegungslernen.
- Abbau von Sprechhemmungen durch die Kombination aus Bewegung, Spaß und gemeinsamer Wiederholung.
- Entwicklung von Freude am Lernen und Steigerung der Motivation durch starke Aktivierung, Musik und Rollenübernahme („Safari-Leitung“).

## Benötigtes Equipment und Materialien



- Lied „Der Frosch, der kann gut hüpfen“:  
<https://www.youtube.com/shorts/l1vQ6lrnLy8>
- Bildkarten mit Tieren (Frosch, Hase, Katze, Schlange, Vogel)
- ggf. kleine Musikstücke mit unterschiedlichem Tempo (schnell/langsam)
- offene Fläche (Sporthalle oder Bewegungsraum)

# Einführung

## Instruktionen: Schrittweiser Ablauf der Aktivität (Vorbereitung, Durchführung, Zusammenfassung, Reflexion)

### 01 | Einstieg und Erarbeitung (20 Minuten)

#### 1. Einstieg: Begrüßungsspiel (5 Minuten)

- Die Schülerinnen und Schüler stehen im Kreis.
- Die Lehrkraft zeigt eine Tierkarte und macht die Bewegung vor: „Ich bin ein Frosch. Ich hüpf.“
- Die Schülerinnen und Schüler machen die Bewegung nach und sagen das Satzmuster mit.
- Die Schülerinnen und Schüler hören das [Frosch-Lied](#) und hüpfen

#### 2. Erarbeitung: Tierbewegungen üben (15 Minuten)

- Jedes Tier wird mit Bildkarte, Gestik und Bewegung eingeführt (Appendix 1). Die Schülerinnen und Schüler wiederholen: „Ich bin ein(e) ... Ich ...“. Nacheinander werden die folgenden Tiere und Verben eingeführt:
- Frosch → hüpfen
- Hase → hoppeln
- Schnecke → schleichen
- Schlange → kriechen
- Vogel → fliegen
- Gepard → rennen

# Einführung

## Instruktionen: Schrittweiser Ablauf der Aktivität (Vorbereitung, Durchführung, Zusammenfassung, Reflexion)

### 02 | Anwendung: Tiersafari und Tierstaffel (20 Minuten)

#### 3. Anwendung 1: Tiersafari-Spiel (10 Minuten)

- Die Turnhalle wird zur „Safari: Die Lehrkraft ruft und zeigt eine Karte: „der Frosch!“. Dann springen die Schülerinnen und Schüler wie Frösche. Dann sagen alle im Chor: „Der Frosch hüpf!“.
- Variation: Im Hintergrund läuft Musik, wenn die Musik stoppt, zeigt die Lehrkraft eine Karte → Die Schülerinnen und Schüler wechseln dann so schnell wie möglich die Bewegung.
- Dann darf immer ein Kind ein Tier mithilfe einer Wortschatzkarte zeigen und die Safari leiten.

#### Anwendung 2: Die Tierstaffel (10 Minuten)

- Die Schülerinnen und Schüler finden sich in 4er Gruppen für einen spielerischen Wettlauf zusammen.
- Die ersten Schülerinnen und Schüler laufen los, dann zeigt die Lehrkraft eine Tierkarte → alle müssen die Strecke in dieser Tierbewegung bewältigen.
- Am Ende rufen die Schülerinnen und Schüler: „Ich bin ein ...“

# Einführung

**Instruktionen: Schrittweiser Ablauf der Aktivität**  
*(Vorbereitung, Durchführung, Zusammenfassung, Reflexion)*

## 03 | Abschluss und Reflexion (5 Minuten)

### 5. Reflexion (3 Min.)

- Die Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis.
- Lehrkraft fragt: „Welches Tier war dein Lieblings-Tier?“
- Die Schülerinnen und Schüler antworten und machen die Bewegungen nach.

## Hilfreiche Tipps

01

Ziegen Sie jede Tierbewegung langsam und deutlich, bevor die Kinder mitmachen. So stellen Sie sicher, dass alle Schülerinnen und Schüler die Bewegungen verstehen und sicher ausführen können.

02

Ein Glossar kann geführt werden, das den Wortschatz (Tiere und Bewegungsverben) enthält und bei Bedarf auch Übersetzungen in andere Sprachen oder die Familiensprache bietet.

03

Geben Sie den Kindern Verantwortung und lassen Sie regelmäßig Kinder ein Tier auswählen oder eines der Spiele anleiten. Dies stärkt das Selbstbewusstsein, die Beteiligung und die soziale Kompetenz, und erhöht gleichzeitig die Motivation der Gruppe.

## Symbole



Mündliche Sprachproduktion



Schriftliche Sprachproduktion



Hörverstehen



Leseverstehen



