

# Unterrichtssequenzen zu „Translanguaging“

## Thema: Mehrsprachige Fabeln als Lapbooks<sup>1</sup>



**Deutschunterricht, Sekundarstufe 1, 5./6. Schulstufe<sup>2</sup>**  
**Insgesamt vier Unterrichtseinheiten (UE) à 45 Minuten**

## Zusammenfassung

In 4 UE erkunden die Lernenden ihr individuelles Sprachrepertoire, setzen sich mit dem Konzept Translanguaging auseinander und gestalten kreative mehrsprachige Texte. Ausgangspunkt ist die Erstellung eines eigenen „Sprachenzoo“, auf dessen Grundlage sie hybride (Sprachen-)Tiere kreieren. Aufbauend darauf verfassen sie eine mehrsprachige Fabel und präsentieren ihre Texte abschließend in Form von Lapbooks im Rahmen einer Leseausstellung.

## Allgemeines

Mit mehrsprachigen Texten sind hier sowohl Texte in mehreren Standardsprachen als auch in unterschiedlichen Dialekten, Registern, Stilen etc. gemeint. In allen Arbeitsschritten werden die Lernenden von der Lehrperson darauf hingewiesen, dass die Arbeitssprache(n) frei gewählt werden kann (können).

### 4 Einheiten:

1. Sprachenzoo
2. Hybride Tiere
3. Fabel
4. Lapbook

<sup>1</sup> Ein Lapbook ist eine kreative Präsentationsform, die zur Erarbeitung von Unterrichtsinhalten eingesetzt wird. Diese werden in einer Faltsmappe mittels verschiedener Elemente – wie Texten, Bildern oder Pop-ups – dargestellt. Siehe auch: [Lapbooks gestalten im Unterricht – Betzold Blog](#)

<sup>2</sup> Gegebenenfalls können die Unterrichtssequenzen auch für die Primarstufe 3 und 4 verwendet werden. Bei einem Einsatz in höheren Schulstufen (also ab Schulstufe 7) ist zu bedenken, dass die Darstellung der Tiere für den Sprachenzoo von den Lernenden mitunter als zu kindlich wahrgenommen wird.

# Einheit 1: Hinführung – Sprachenzoo



## Grobziele:

- Das eigene Sprachrepertoire kennenlernen und reflektieren
- Die sprachliche Vielfalt (im individuellen Alltag und in der Klasse) sichtbar machen



## Schritt 1: Anleitung und Hinführung (Plenum)

Dauer: 10 Minuten<sup>3</sup>

Im Plenum werden gemeinsam die den Lernenden bekannten Sprachen gesammelt. Diese werden an die Tafel geschrieben.

### Anmerkung

Hierbei ist es wichtig, die Lernenden auf zweierlei aufmerksam zu machen:

1. Der Begriff „Sprachen“ umfasst auch Dialekte, Register, Stile (z. B. WhatsApp-Sprache, Geheimsprache unter Freund:innen, Emoji-Kommunikation uvm.).
2. Sprachen sind nicht mit Nationen gleichzusetzen, dementsprechend geht es nicht darum, Tiere zu finden, die die Lernenden bestimmten Nationen zuordnen. Stattdessen sollen sich die Lernenden an den Eigenschaften und Charakteristika orientieren, die sie den Tieren zuschreiben.

Den Lernenden wird erklärt, dass sie in Einzelarbeit ihre eigenen Sprachenzooos zeichnen werden. Dazu werden folgende Leitfragen präsentiert:

- Überlege, wie sich jede deiner Sprachen für dich anfühlt.
- Stell dir vor, jede Sprache wäre ein Tier. Welche Tiere wären deine Sprachen?
- Wie viele Tiere wohnen in deinem Sprachenzoo?



## Schritt 2: Sprachenzoo erstellen (Einzelarbeit)

Dauer: 20 Minuten

Material: leere A3- oder A4-Blätter, Vorlagen mit Tieren zum Ausschneiden (s. Kopiervorlage 1), Stifte, Scheren, Kleber

Die Lernenden zeichnen bzw. gestalten ihren Sprachenzoo: Jedes Tier steht für eine Sprache, einen Dialekt, eine Kunstsprache, ein Sprachregister ...

→ **Legende erstellen: Was ist was? Welches Tier ist welche Sprache? Warum?**

### Anmerkung

Die Tiere können in jeder Sprache bzw. auch in mehreren Sprachen benannt werden.

<sup>3</sup> Je nach Vorwissen der Lernenden in Bezug auf Sprachen und Sprachbewusstsein kann dieser Schritt auch länger dauern.



### Schritt 3: mündlicher Austausch (Paararbeit)

Dauer: 10 Minuten

Die Lernenden stellen sich gegenseitig ihre Zoos vor. Am Ende der Vorstellung geben sie einander ein kurzes Feedback. Dafür wird folgender Satz vorgegeben (z. B. an die Tafel geschrieben):

|                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Besonders gut an deinem Zoo gefällt mir<br>*Nomen/Hauptwort*, weil ... *Verb/Tunwort* |
| oder                                                                                  |
| Besonders gut an deinem Zoo gefällt mir,<br>dass ... *Verb/Tunwort*                   |



### Schritt 4: mündlicher Abschluss (Plenum)

Dauer: 5 Minuten

Besprechung folgender Leitfragen:

- Wie fandet ihr die Aufgabe?
- Was habt ihr entdeckt?
- Was war überraschend?



Danach werden die Zoos von der Lehrperson eingesammelt und für die Zeit bis zur nächsten Stunde im Klassenzimmer aufgehängt.

## Einheit 2: Hybride (Sprachen-)Tiere



### Grobziele:

- Konzepte und Begriffe für Sprachmischungen kennenlernen (Code-Mixing und Translanguaging etc.)
- Sprachmischungen als (eigene) kreative Ressource erleben
- Imagination und Humor fördern
- KIs<sup>4</sup> als Unterstützungstools nutzen und geeignete Prompts entwickeln



### Schritt 1: Galerierundgang (Einzelarbeit)

Dauer: 5 Minuten

Die Lernenden bewegen sich frei durch das Klassenzimmer und sehen sich alle Sprachzoos an.



### Schritt 2: Hinführung Sprachgebrauch (Plenum)

Dauer: 10 Minuten

Gemeinsam werden verschiedene Formen des Sprachgebrauchs besprochen.

Die Lehrperson führt die Lernenden dabei schrittweise zu Mischformen von Sprachgebrauch.

Folgende Leitfragen können dafür genutzt werden:

- Wie leben die Tiere in eurem Zoo zusammen?
- Welche Tiere in eurem Zoo machen vieles gemeinsam?
- Welche Tiere in eurem Zoo treffen sich nie oder nur sehr selten?
- Gibt es auch Mischwesen?



Die Lehrperson erklärt, dass es normal ist, Sprachen zu mischen (normal in dem Sinn, dass alle Menschen Sprachen mischen) und dies ein Zeichen von hoher Kompetenz ist. Es zeigt, dass Menschen sich daran anpassen können, mit wem sie gerade sprechen. Menschen, die Sprachen mischen, haben also die Kompetenz, mehrere Sprachen gemeinsam zu verwenden. In der Wissenschaft werden dafür die Begriffe „Code-Mixing“ und „Translanguaging“ verwendet.

Sie betont auch, dass das Mischen von Sprachen ein Ausdruck der eigenen Identität ist und außerdem Spaß macht.



### Schritt 3: Hybride Tiere – Anleitung und Hinführung (Plenum)

Dauer: 15 Minuten

Material: Lernende benötigen ein Padlet/Laptop (falls nicht vorhanden, **springe zu: Schritt 3 alternativ** ↓)

In einem Plenargespräch erklärt die Lehrperson, dass die Lernenden nun jeweils drei Tiere aus ihren eigenen Sprachzoos auswählen, die ihnen besonders wichtig sind (auf Wunsch können es auch mehr als drei Tiere sein). Aus diesen Tieren wird in Folge mit Hilfe von KI (z. B. ChatGPT, Canva.org etc.) ein Hybridtier kreiert.

Dazu werden zunächst im Plenum Ideen für mögliche Prompts gesammelt, die die Lernenden später individuell anwenden.

Wichtig ist hierbei auch, die Lernenden darauf aufmerksam zu machen, dass durch den Einsatz von Adjektiven der Bildtypus verändert werden kann (s. Beispielbilder und Beispielprompts im Anhang).

<sup>4</sup> Beim Einsatz von KI-Anwendungen im Unterricht sind die jeweiligen Altersbeschränkungen, Datenschutzrichtlinien sowie die Nutzungs- und Lizenzbedingungen der jeweiligen Tools vorab sorgfältig zu prüfen.



#### **Schritt 4: Hybride Tiere erstellen und beschreiben (Einzelarbeit)**

Dauer: 15 Minuten

Die Lernenden erstellen mit KI-Unterstützung Bilder ihrer Hybridtiere, wählen eines aus und speichern dieses (idealerweise in einer geteilten Cloud). In Einzelarbeit füllen sie den Steckbrief (s. Kopiervorlage „Arbeitsblatt 1“) zu ihrem Tier aus (freie Sprachwahl) und geben ihm einen Namen.

##### **Anmerkung**

Der Name kann eine Zusammensetzung aus den Namen der Tiere sein, die in dem hybriden Wesen stecken, und auch verschiedene Sprachen kombinieren.



#### **Schritt 5: Kurze Vorstellung der Hybridwesen (Plenum)**

Dauer: 5 Minuten

Die Lernenden zeigen reihum ihr Hybridwesen, nennen den Namen und eine Eigenschaft aus dem Steckbrief auf Deutsch.



#### **Schritt 3 *alternativ*: Hybride Tiere – Anleitung und Hinführung (Plenum)**

Dauer: 5 Minuten

Material: Papier, Stifte, Scheren, Kleber, alte Zeitschriften, eventuell buntes Papier

In einem Plenargespräch erklärt die Lehrperson, dass die Lernenden nun jeweils drei Tiere aus ihren eigenen Sprachzoos auswählen, die ihnen besonders wichtig sind (auf Wunsch können es auch mehr als drei Tiere sein). Aus diesen Tieren wird im Anschluss ein Hybridtier gestaltet – mittels Zeichnungen, Collagen oder einer Kombination von beidem.

Dazu werden im Plenum Ideen gesammelt, wie Tiere kombiniert und gestaltet werden könnten (z. B. „ein Tier mit dem Körper eines Löwen, den Flügeln eines Papageis und dem Kopf einer Schildkröte“; evtl. auch Beispielbilder zeigen).



#### **Schritt 4: Hybride Tiere gestalten und beschreiben (Einzelarbeit)**

Dauer: 20 Minuten

Die Lernenden zeichnen und/oder basteln ihr Hybridtier. Sie können hierfür Elemente aus alten Zeitschriften oder Vorlagen ausschneiden (Collage) oder ihr Wesen frei zeichnen.

Anschließend füllen sie den Steckbrief (s. Kopiervorlage „Arbeitsblatt 1“) zu ihrem Tier aus (freie Sprachwahl) und geben ihm einen Namen.

##### **Anmerkung**

Der Name kann eine Zusammensetzung aus den Namen der Tiere sein, die in dem hybriden Wesen stecken, und auch verschiedene Sprachen kombinieren.



#### **Schritt 5: Kurze Vorstellung der Hybridwesen (Plenum)**

Dauer: 5 Minuten

Die Lernenden zeigen reihum ihr Hybridwesen, nennen den Namen und eine Eigenschaft aus dem Steckbrief auf Deutsch.

## Einheit 3: Fabel zu Hybridwesen



### Grobziele:

- Fabeln als Genre und dessen Struktur und Ziele kennenlernen
- Fabeln auf Basis der hybriden Tiere entwickeln
- Translanguaging als literarisches Ausdrucksmittel einsetzen



### Schritt 1: Einführung in das Textgenre „Fabel“ (Plenum)

Dauer: ca. 7 Minuten

Gemeinsam wird im Plenum Wissen zum Textgenre „Fabel“ gesammelt. Je nach Vorwissen ergänzt die Lehrperson die zentralen Merkmale einer Fabel, die entweder an der Tafel notiert oder über einen Beamer projiziert werden.

Eine Fabel ist eine kurze, lehrhafte Erzählung, in der meist Tiere als handelnde Figuren auftreten. Die Fabel vermittelt eine Moral. Diese steht häufig in Form eines Merksatzes am Ende der Erzählung.

#### Typische Merkmale einer Fabel sind:

- Tiere als Hauptfiguren, die wie Menschen denken und sprechen können (Personifikation)
- Konflikt oder zu lösendes Problem
- zeitlose und ortsunabhängige Handlung
- kurze, einfache Struktur (Einleitung – Konflikt – Lösung – Moral)
- der Konflikt wird in Dialogform erzählt
- belehrende Absicht (die Leser:innen sollen etwas lernen)



### Schritt 2: Brainstorming und Entwicklung der eigenen Fabel (Paar- oder Kleingruppenarbeit)

Dauer: 10 Minuten

Die Lernenden beginnen mit der Arbeit an einer eigenen Fabel. Dazu bilden sie zunächst Paare oder Kleingruppen (maximal vier Personen). Gemeinsam brainstormen sie zu ihrer eigenen Fabel, in der ihre Hybridwesen aufeinandertreffen oder gemeinsam ein Problem lösen sollen. Dazu nutzen sie das Arbeitsblatt 2 und machen Notizen zu allen Punkten außer zur Moral (dieser Punkt wird später kooperativ erarbeitet).

#### Anmerkung

Die Lernenden werden vor dem Start der Paar-/Gruppenarbeit an Code-Mixing und Translanguaging erinnert und dazu ermutigt, ihre Fabel mehrsprachig zu schreiben. Wie sie dies umsetzen, welche Regeln sie z. B. dafür anwenden, entscheiden die Lernenden selbst. Wichtig ist auch, die Lernenden darauf hinzuweisen, dass ihre Hybridtiere miteinander kommunizieren können. D. h. das Problem, das es zu lösen gilt, ist kein Kommunikationsproblem zwischen den Tieren.



### Schritt 3: Anleitung und Hinführung zur Moral (Plenum)

Dauer: 8 Minuten

Die Lehrperson erinnert daran, dass jede Fabel eine Moral vermittelt, also etwas aus der Fabel gelernt werden kann. Sie gibt Satzanfänge in verschiedenen Sprachen für die Formulierung des Merksatzes vor und erklärt die Bedeutung der Reimform. Im Plenum werden weitere Satzanfänge gesammelt.

#### Beispiele für Satzanfänge (und mögliche Reime):

- Und die Moral von der Geschicht' ...  
(wer zu oft lügt, dem glaubt man nicht)
- Und die Moral von hikayeden ...  
(wer nur betrügt, wird lange leiden).
- Und die Moral of the story ...  
(mit List kommst du vielleicht zur Glory – doch  
manchmal auch direkt zum Sorry.)
- Und die Moral de la historia ...  
(zu viel Gier bringt selten gloria)



### Schritt 4: Moral entwickeln und Fabel verschriftlichen (Paar- oder Kleingruppenarbeit)

Dauer: 15 Minuten

Die Lernenden überlegen sich die Moral ihrer Fabel und ergänzen diese auf dem Arbeitsblatt 2. Auf Basis ihrer Notizen auf dem Arbeitsblatt 2 schreiben sie ihre Fabel.



### Schritt 5: Einführung der Lapbooks (falls unbekannt) (frontal)

Dauer: 5 Minuten

Die Lehrperson erklärt, dass die Fabeln in der nächsten Einheit als Lapbooks gestaltet und präsentiert werden und zeigt Beispiele (z. B. Bilder aus dem Internet)

## Einheit 4: Lapbooks erstellen

Zur Vorbereitung auf Einheit 4 druckt die Lehrende alle hybriden Tiere aus, die die Lernenden in Einheit 3 erstellt haben, und nimmt sie in die Einheit mit.



### Grobziele:

- Lapbooks erstellen
- Leseausstellung durchführen



### Schritt 1: Erstellung der Lapbooks (Paar- oder Kleingruppenarbeit)

Dauer: 30 Minuten

Material: A4-Tonpapier in verschiedenen Farben, Kopiervorlagen für Lapbooks, Stifte, Scheren, Kleber

Die Lernenden erstellen Lapbooks zu ihren Fabeln. Diese beinhalten:

- ein Cover
- ausgewählte Punkte aus den Steckbriefen
- die Fabel in Reinform
- die Bilder der Hybridtiere
- die Moral
- ggf. Übersetzungen, Glossare, Bildwörter, eigene Zeichnungen etc.



### Schritt 2: Leseausstellung (Einzelarbeit)

Dauer: 15 Minuten

Die Lapbooks werden im Klassenraum ausgelegt. Die Lernenden bewegen sich frei im Klassenzimmer und lesen die verschiedenen Fabeln.