



Fief-Minuten-Koorten to ´n

Harvst

Platt för de Lütten – Harvst - © Nele Ohlsen

Harvstwöörspeel



Wortschatzspiel

So geht dat:

- Die Bildkarten oder Gegenstände werden den Kindern gezeigt und mit dem plattdeutschen Begriff benannt. Die Kinder sprechen den Begriff gemeinsam nach.
- Dann werden die Bildkarten oder Gegenstände erneut benannt, diesmal aber mit der Stimme einer Figur (z.B. General, feine Dame, Baby, Oma, Micky Maus etc.) und der entsprechenden Gestik/Mimik.
- Die Kinder dürfen nun raten, wer spricht. Haben die Kinder die Figur erraten, werden die Bildkarten oder Gegenstände erneut mit der Stimme der Figur benannt und die Kinder dürfen sie ebenfalls mit der Stimme der Figur nachsprechen.
- Es können beliebig viele Runden mit verschiedenen Figuren gespielt werden.

Material:

- Bildkarten oder Gegenstände zum Herbst, z.B. Apfel, Birne, Drachen, Blätter, Pflaume, Weintrauben, Baum

Wortschatz:

- Appel -Apfel, Beer-Birne, Plum-Pflaume, Wiendruven-Weintrauben, Draken-Drachen, Blatt-Blatt, Blöer-Blätter, Baum-Boom

Tip:

Weitere Wörter findet man in plattdeutschen Wörterbüchern, wie z.B. dem Sass.

Dat steiht op de Koorten

1. Keen bün ik?
2. Wies mal!
3. Wat fehlt?
4. Oogen to!
5. Stimmt dat?
6. Fleegenklatschenspeel
7. Singsnack „Mien Draken“
8. Singsnack „Appeln un Beern“
9. Mitmaakgeschichte „Draken“
10. Mitmaakgeschichte „Aarnt“
11. Speel „Blöörkuddelmuddel“
12. Speel „Krüselwind“
13. Speele mit Harvstsaken
14. Fingerspeel „Regentiet“
15. Klanggeschichte „De Wind“
16. Brettspel mal anners
17. Speel „Regen, Wolken, Sün“
18. Riesen-Memory
19. Riesen-Domino
20. Sühst du wat?

Dat is wichtig för mi:

Wies mol!



Spiel

So geht dat:

- Die Bildkarten oder Gegenstände werden an die Tafel gehängt oder auf den Boden gelegt.
- Die Lehrkraft sagt zu einem Kind: „**Wies mi mal den Appel!**“
- Das Kind übernimmt den Zeigestock und zeigt auf den Apfel.
- Dann ist das nächste Kind mit einem neuen Gegenstand an der Reihe.

Variante:

- Fortgeschrittene Kinder können den Part der Lehrkraft übernehmen und selbst auf Platt sagen, was das nächste Kind zeigen soll.

Material:

- Bildkarten oder Gegenstände zum Herbst, z.B. Apfel, Birne, Drachen, Blätter, Pflaume, Weintrauben, Baum
- Zeigestock etc.

Wortschatz:

- Appel -Apfel, Beer-Birne, Plum-Pflaume, Wiendruven-Weintrauben, Draken-Drachen, Blatt-Blatt, Blöer-Blätter, Baum-Boom

Tipp:

Weitere Wörter findet man in plattdeutschen Wörterbüchern, wie z.B. dem Sass.

Wat fehlt?



Spiel

So geht dat:

- Die Bildkarten oder Gegenstände werden an die Tafel gehängt oder auf den Boden gelegt.
- Ein Kind verlässt den Raum. Ein anderes Kind nimmt ein Bild oder einen Gegenstand weg (z.B. den Apfel) und versteckt diesen.
- Das erste Kind wird nun wieder reingeholt („**Kannst rinkamen**“).
- Das zweite Kind fragt nun das erste Kind: „**Wat fehlt?**“
- Das erste Kind antwortet „**De Appel**“.
- Jetzt geht das zweite Kind nach draußen und ein drittes Kind entfernt einen Gegenstand.
- Gespielt wird bis alle Kinder an der Reihe waren.

Material:

- Bildkarten oder Gegenstände zum Herbst, z.B. Apfel, Birne, Drachen, Blätter, Pflaume, Weintrauben, Baum

Wortschatz:

- Appel -Apfel, Beer-Birne, Plum-Pflaume, Wiendruven-Weintrauben, Draken-Drachen, Blatt-Blatt, Blöer-Blätter, Baum-Boom

Tipp:

Weitere Wörter findet man in plattdeutschen Wörterbüchern, wie z.B. dem Sass.

Dat is wichtig för mi:

Dat is wichtig för mi:

Oogen to!



Spiel

So geht dat:

- Die Kinder schließen die Augen („**Maakt mal de Oogen to**“/“**Oogen to!**)
- Die Lehrkraft legt einen Gegenstand oder eine Bildkarte in die Mitte und legt den Karton so darüber, dass die Karte/der Gegenstand nicht mehr zu sehen sind.
- Die Lehrkraft sagt: „**Oogen op**“. Die Kinder öffnen die Augen und die Lehrkraft nimmt für wenige Sekunden den Karton vom Gegenstand/der Karte.
- Die Lehrkraft fragt: „**Wat hebbt ji sehn? Wat is ünner den Karton ween?**“ Die Kinder antworten entsprechend.
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden. Zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades können auch mehrere Gegenstände/Bildkarten unter den Karton gelegt werden.

Material:

- Bildkarten oder Gegenstände zum Herbst, z.B. Apfel, Birne, Drachen, Blätter, Pflaume, Weintrauben, Baum
- Karton zum Abdecken

Wortschatz:

- Appel -Apfel, Beer-Birne, Plum-Pflaume, Wiendruven-Weintrauben, Draken-Drachen, Blatt-Blatt, Blöer-Blätter, Baum-Boom

Tipp:

Weitere Wörter findet man in plattdeutschen Wörterbüchern, wie z.B. dem Sass.

Stimmt dat?



Spiel

So geht dat:

- Die Lehrkraft sitzt mit den Kindern im Kreis, so dass alle Kinder die Lehrkraft gut sehen können.
- Die Lehrkraft hält eine Bildkarte oder einen Gegenstand hoch und benennt diesen entweder mit dem richtigen Begriff oder einem falschen Begriff, z.B. sagt sie zu einem Apfel „**Plum**“.
- Die Kinder kommentieren jeden Begriff den die Lehrkraft sagt mit „**Stimmt**“ oder „**Stimmt nich**“. Sagt die Lehrkraft einen falschen Begriff, so korrigiert ein Schüler die Lehrkraft: „**Dat is en Appel.**“
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.

Material:

- Bildkarten oder Gegenstände zum Herbst, z.B. Apfel, Birne, Drachen, Blätter, Pflaume, Weintrauben, Baum

Wortschatz:

- Appel -Apfel, Beer-Birne, Plum-Pflaume, Wiendruven-Weintrauben, Draken-Drachen, Blatt-Blatt, Blöer-Blätter, Baum-Boom

Tipp:

Weitere Wörter findet man in plattdeutschen Wörterbüchern, wie z.B. dem Sass.

Dat is wichtig för mi:

Dat is wichtig för mi:

Fliegenklatschenspeel



Spiel

So geht dat:

- Die Bildkarten werden auf den Boden gelegt.
- Drei oder vier Kinder erhalten eine Fliegenklatsche und setzen sich um die Karten herum.
- Die Lehrkraft sagt: „**Appel!**“
- Die Kinder versuchen so schnell wie möglich den Apfel mit der Fliegenklatsche zu treffen. Das Kind, das als erstes trifft, hat gewonnen und darf sitzen bleiben. Die anderen Kinder geben ihre Fliegenklatsche an ein anderes Kind weiter.
- Dann beginnt das Spiel von vorne.

Variante:

- Fortgeschrittene Kinder können den Part der Lehrkraft übernehmen und selbst auf Platt das nächste Wort sagen.

Material:

- Bildkarten zum Herbst, z.B. Apfel, Birne, Drachen, Blätter, Pflaume, Weintrauben, Baum
- Fliegenklatschen

Wortschatz:

- Appel -Apfel, Beer-Birne, Plum-Pflaume, Wiendruven-Weintrauben, Draken-Drachen, Blatt-Blatt, Blöer-Blätter, Baum-Boom

Tipp:

Weitere Wörter findet man in plattdeutschen Wörterbüchern, wie z.B. dem Sass.

Singsnack



Leed

Singsnack „Mien Draken“

Geel un root, blau un gröön,
könnt ji mienen Draken sehn?
Dor suust he af in de Wolken rin,
wo will he denn blots ganz hen?

So geht dat:

- Singsnacks sind kurze, rhythmische und eingängige Sprechgesänge (Raps)
- Bei der Einführung der Singsnacks ist es wichtig immer die verschiedenen Sinne der Kinder anzusprechen. Die Schülerinnen und Schüler sollten die Möglichkeit haben, die Singsnacks und Lieder zunächst zu hören (am besten von der Lehrkraft vorgesungen). In die Erarbeitung sollen dann immer Mimik, Gestik und Bewegung einbezogen werden.
- Oft bietet es sich an eine Zeile des Singsnacks mit einer bestimmten Bewegung zu verknüpfen.

Dat is wichtig för mi:

Dat is wichtig för mi:



Singsnack „Appeln un Beren“

Appeln un Beren

Appeln un Beren

Appeln un Beren

Möcht wi gern!

So geht dat:

- Singsnacks sind kurze, rhythmische und eingängige Sprechgesänge (Raps)
- Bei der Einführung der Singsnacks ist es wichtig immer die verschiedenen Sinne der Kinder anzusprechen. Die Schülerinnen und Schüler sollten die Möglichkeit haben, die Singsnacks und Lieder zunächst zu hören (am besten von der Lehrkraft vorgesungen). In die Erarbeitung sollen dann immer Mimik, Gestik und Bewegung einbezogen werden.
- Oft bietet es sich an eine Zeile des Singsnacks mit einer bestimmten Bewegung zu verknüpfen.



Mitmaakgeschichte: „Draken stiegen laten“

- Dat is en schönen Dag in ´n Harvst.
- De Wind weiht dull.
- Ik nehm mien Draken un gah na buten.
- Op de Wisch laat ik den Draken stiegen.
- He stiggt jümmer höger un höger in der Wulken rin.
- Ik kiek em na.
- Op eenmal ritt de Faden un mien Draken flüggt weg.
- Ik loop em na.
- Ik söök em överall.
- So een Glück. Dor is he ja.
- Nu aver gau na Huus!

Die Mitmaakgeschichten sind kurze Geschichten, bei denen die Schülerinnen und Schüler selbst aktiv durch Bewegung, Gestik und Mimik mitmachen können. Auf diese Weise wird das Hörverstehen mit konkretem Tun verknüpft.

1. Die Lehrkraft sagt einen Satz und macht eine Bewegung, Gestik und Mimik dazu. Die Kinder imitieren die Bewegung, Gestik und Mimik der Lehrerin.
2. Die Lehrkraft sagt einen Satz und macht eine Bewegung, Gestik und Mimik dazu. Die Kinder imitieren die Bewegung, Gestik und Mimik der Lehrerin und sprechen mit.
3. Die Lehrkraft macht die Bewegungen der Reihe nach vor und die Kinder sprechen die Sätze.
4. Die Lehrkraft macht die Bewegungen durcheinander vor und die Kinder sprechen die Sätze.

Dat is wichtig för mi:

Dat is wichtig för mi:



Mitmaakgeschichte „Aarnt“:

- Treck diene Handschen an.
- Nehm een Korf.
- Gah na buten.
- Hool di ene Ledder.
- Stell de Ledder an ´n Boom.
- Kledder op de Ledder rop.
- Plück de Appeln.
- Kledder de Ledder woller rünner.
- Stell de Ledder woller weg.
- Nehm den Korf.
- Probeer en Appel.
- Mhmmm, de is goot!

Die Mitmaakgeschichten sind kurze Geschichten, bei denen die Schülerinnen und Schüler selbst aktiv durch Bewegung, Gestik und Mimik mitmachen können. Auf diese Weise wird das Hörverstehen mit konkretem Tun verknüpft.

1. Die Lehrkraft sagt einen Satz und macht eine Bewegung, Gestik und Mimik dazu. Die Kinder imitieren die Bewegung, Gestik und Mimik der Lehrerin.
2. Die Lehrkraft sagt einen Satz und macht eine Bewegung, Gestik und Mimik dazu. Die Kinder imitieren die Bewegung, Gestik und Mimik der Lehrerin und sprechen mit.
3. Die Lehrkraft macht die Bewegungen der Reihe nach vor und die Kinder sprechen die Sätze.
4. Die Lehrkraft macht die Bewegungen durcheinander vor und die Kinder sprechen die Sätze.



So geht dat:

- Jedem Kind wird ein Blatt aus Tonkarton bzw. eine Farbe zugeteilt.
- Die Lehrkraft ruft nacheinander verschiedene Farben auf.
- Die Kinder, deren Farbe genannt wurde, stehen auf und wechseln den Platz.
- Ruft die Lehrkraft „Blöörkuddelmuddel“, dann wechseln alle Kinder den Platz.

Variante:

- Fortgeschrittene Kinder können den Part der Lehrkraft übernehmen und selbst auf Platt das nächste Wort sagen.

Material:

- Zur Unterstützung bei kleinen Kindern können farbige Blätter eingesetzt werden, z.B. aus Tonkarton

Wortschatz:

- geel-gelb, gröön-grün, bruun-braun, root-rot, orange-orange, Blöörkuddelmuddel-Blätterdurcheinander

Tipp:

Weitere Wörter findet man in plattdeutschen Wörterbüchern, wie z.B. dem Sass.

Dat is wichtig för mi:

Dat is wichtig för mi:

Krüsselwind



Spiel

So geht dat:

- Auf dem Boden liegen Blätter in verschiedenen Farben, z. B. aus Tonkarton etc.
- Die Lehrkraft benennt ein Körperteil und würfelt eine Farbe.
 - „Linker Foot op root.“
 - „Rechter Foot op geel.“
 - „Linke Hand op gröön.“
 - „Rechte Hand op bruun.“
- Die Kinder folgen alle den Anweisungen. Sie können sich aussuchen, auf welchem Blatt sie ihre Körperteile platzieren.
- Wer umkippt, scheidet aus.
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.

Material:

- Blätter in verschiedenen Farben, z.B. aus Tonkarton
- Farbwürfel

Wortschatz:

geel-gelb, gröön-grün, bruun-braun, root-rot, orange-orange, Hand-Hand, Foot-Fuß

Tipp:

Weitere Wörter findet man in plattdeutschen Wörterbüchern, wie z.B. dem Sass.

Speele mit Harvstsaken



Spiel

So geht dat:

- Eine beliebige Zahlenkarte wird auf den Boden gelegt. Die Kinder müssen die entsprechende Anzahl Kastanien, Bucheckern, Blätter, etc. danebenlegen.

Redewendungen:

- Wat is dat för ene Tall?
- Wo veele Kastangen must du henleggen?
- Tell noch mal na!
- Goot maakt!
- Nu de nächste Tall!

Material:

- Zahlenkarten, Herbstmaterialien (Kastanien, Blätter, Eicheln etc.)

Wortschatz:

- Blatt-Blatt, Blöer-Blätter, Baum-Boom, Ecker(n) – Eicheln(n), Kastang(en), Kastanie(n), Book(en)-Buchecker(n), een-eins, twee-zwei, dree-drei, veer-vier, fief-fünf, soss/sös-sechs, söven-sieben, acht, negen-neun, teihn-zehn

Tipp:

Weitere Wörter findet man in plattdeutschen Wörterbüchern, wie z.B. dem Sass.

Dat is wichtig för mi:

Dat is wichtig för mi:

Regentiet



Fingerspiel

So geht dat:

Dat dröppelt	<i>(Ein Finger trommelt leise)</i>
dat regent	<i>(Mehrere Finger trommeln etwas lauter)</i>
dat schütt	<i>(Alle Finger trommeln sehr laut)</i>
dat dunnert	<i>(Fäuste trommeln auf dem Tisch)</i>
dat blitzt	<i>(Mit den Fingern Blitze in die Luft malen)</i>
doch denn kummt woller de Sünn	<i>(Beide Hände formen eine Sonne)</i>
und en Regenbogen streckt sik von Heven na ünnen	<i>(Die Hände formen einen Regenbogen)</i>

Material:

Finger

Wortschatz:

- dröppelt-tropft, schütt-schüttet, dunnert-donnert, Sünn-Sonne, Heven-Himmel, ünnen-unten

De Wind



Klanggeschichte

So geht dat:

- In Sommer hett de Wind meisttiet nich so veel to doon.
(Trommel, langsames drehen)
- Doch wenn dat Harvst ward, denn ward de Wind munter.
(Trommel, schnelles drehen)
- He suust dör de Bööm, dat de Blöör nur so inne Luft tanzen.
(Glissando Glockenspiel)
- He rüttelt an ´ne Twiegen, dat de Appeln nur so rünner plumst.
(Klangstäbe)
- He loot de Draken in de Luft stiegen. (Glissando Glockenspiel
aufwärts)
- De Kinner freut sik und röppt: „Juhuu!“

Material:

- Trommeln, Glockenspiele, Klangstäbe

Wortschatz:

- Harvst-Herbst, Bööm-Bäume, Twiegen-Zweige, Appeln-Äpfel; Draken-Drachen, Kinner-Kinder

Dat is wichtig för mi:

Dat is wichtig för mi:

Brettspeel mal anners



Spiel

So geht dat:

- Mit den Untersetzern wird ein großes Spielfeld mit normalen Feldern und ggf. Ereignisfeldern (andere Farbe) gelegt.
- Die Kinder sind die Spielfiguren.
- Es wird gewürfelt und die Kinder bewegen sich entsprechend der Würfelanzahl und zählen dabei laut mit.
- Spielt man mit Ereignisfeldern, so wird eine Bildkarte hochgehalten sobald ein Kind auf ein Ereignisfeld kommt. Benennt das Kind die Karte richtig, darf es zwei Felder vor.
- Gewonnen hat das Kind, das zuerst am vereinbarten Ziel angekommen ist.

Material:

- Schaumstoffwürfel, Karten für das Spielfeld (z.B. Untersetzer, Teppichfliesen, etc. in mehreren Farben), Bildkarten oder Herbstgegenstände

Redemittel:

- Du büst an de Reeg!
- Wo veele Feller dröffst du wieter lopen?
- Wat hest du wörpelt?
- Wat sühst du op düsse Koort?
- Tell mal!

Regen, Wolken, Sün



Spiel

So geht dat:

Die Kinder laufen durcheinander. Wenn ein Wetterwort gerufen wird, machen die Kinder die entsprechende Bewegung. Danach laufen sie weiter.

Regen:	mit den Händen einen Regenschirm machen
Wolken:	drei Kinder fassen sich an den Händen
Sün:	auf den Rücken legen
Wind:	sich auf der Stelle drehen
Blitz:	stehen bleiben und einfrieren
Dunner:	Ohren zuhalten
Nevel:	Hände vor die Augen halten

Material:

- wird nicht benötigt

Redemittel:

- Nu kummt Regen!
- Nu schient de Sün!
- Nu sünd veele Wolken an ´n Himmel!
- Nu kummt Wind op!
- Op eenmal blitzt dat!
- Op eenmal duntert dat!
- Nu treckt Nevel op!

Tipp:

Das Spiel eignet sich auch gut für die Turnhalle oder den Pausenhof.

Dat is wichtig för mi:

Dat is wichtig för mi:

Riesen-Memory



Spiel

So geht dat:

- Es werden wie beim normalen Memory immer zwei Karten aufgedeckt.
- Dabei werden die Begriffe laut gesprochen, entweder von der ganzen Gruppe oder dem einzelnen Kind.
- Hat ein Kind zwei gleiche Karten gefunden, behält es diese und ist noch einmal an der Reihe.
- Gewonnen hat das Kind/die Gruppe mit den meisten Karten.

- **Redewendungen:**
- Du büst an de Reeg!
- Du dröffst noch mal!
- Du kannst de Koorten nehmen.
- Nu kaamt Max!
- Dat sünd nich de sülbigen Koorten. Schaad!

Material:

- Memorykarten

Wortschatz:

- Plum-Pflaume, Appel-Apfel, Beer-Birne, Wiendruuven-Weintrauben, Draken-Drachen, Blatt-Blatt, Sünn-Sonne, Regen-Regen, Wulken-Wolken

Riesen-Domino



Speel

So geht dat:

- Es werden alle Karten an die Kinder verteilt (je nach Gruppengröße ggf. zwei Kinder oder mehr pro Karte)
- Das Kind mit der Startkarte beginnt. Es liest den Begriff laut vor.
- Die Begriffe werden von der ganzen Gruppe wiederholt.
- Das Kind mit der passenden Karte legt die Karte an und liest das neue Wort vor.
- Der Begriff wird wiederholt und das nächste Kind legt seine Karte an.
- So wird weitergespielt bis das letzte Kind die letzte Karte anlegen kann.

Material:

- Dominokarten

Wortschatz:

- Plum-Pflaume, Appel-Apfel, Beer-Birne, Wiendruuven-Weintrauben, Draken-Drachen, Blatt-Blatt, Sünn-Sonne, Regen-Regen, Wulken-Wolken

Dat is wichtig för mi:

Dat is wichtig för mi:



So geht dat:

- Die Bildkarten werden in der Mitte verteilt.
- Kind: „Sühst du wat?“
- Lehrkraft: Jo!
- Kind: „Wo is denn dat?“
- Lehrkraft: „Dat is lütt und root“
- Kind: „Is dat de Appel?“
- Lehrkraft: „Jo, dat is de Appel.“
oder „Ne, dat is nich de Appel.“
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.

Variante:

- Fortgeschrittene Kinder können den Part der Lehrkraft übernehmen und selbst auf Platt sagen, was das nächste Kind zeigen soll.

Material:

- Bildkarten oder Gegenstände zum Herbst, z.B. Apfel, Birne, Drachen, Blätter, Pflaume, Weintrauben, Baum

Wortschatz:

- Appel -Apfel, Beer-Birne, Plum-Pflaume, Wiendruven-Weintrauben, Draken-Drachen, Blatt-Blatt, Blöer-Blätter, Baum-Boom witt-weiß, swatt-schwarz, geel-gelb, gröön-grün, bruun-braun, blau, root-rot, gries-grau, rosa, orange, lütt-klein

Tipp:

Weitere Wörter findet man in plattdeutschen Wörterbüchern, wie z.B. dem Sass.

