

## **Orientierungshilfe**

**A 1 – A 10** ABC: Spielen mit Buchstaben, Wortaufbau üben, Wörter ersetzen, Silben vertauschen ...

**B 1 – B 10** Bühne frei! Darstellen, Vorführen, Sich-Präsentieren mit verbalen und nonverbalen Mitteln

**C 1 – C 10** Club der Ratefüchse: Raten und Rätseln, Sprachknobeleyen aller Art

**D 1 – D 10** Deutsch und deutlich: Sich klar ausdrücken, einander verstehen, Missverständnisse durchschauen

**E 1 – E 10** Einblicke in die Grammatik: Das Bewusstsein für Sprachstrukturen fördern

**F 1 – F 10** Freche Sprüche: Satz- und Wortverdreher; Schnabelwetzer, Klang und Reim

**G 1 – G 10** Geschichten erfinden: Fabulieren und Formulieren

**H 1 – H 10** Hinter die Wörter schauen: Hintergründige Wortbedeutungen, Bedeutungswechsel

**I 1 – I 10** Im Leseland: Lesespiele

**K 1 – K 10** Konkrete Poesie: Buchstaben, Wörter und Sätze werden zu Bildern und Grafiken