

# Anleitung für eine Ausbilderausbildung



## „Willkommen in Graphoville“

Sein Deutsch anders verbessern

*Das kostenlose interaktive Lernprogramm  
mit zahlreichen druckbaren Sequenzen*

*Autoren: Dominique Sadri-Faure  
Erny Plein*

*Illustratorin:  
Übersetzer:*

*Catherine Beaumont  
Andrée Müller-Bragard  
Joseph Müller*

## **Fachliche Ausbildung für einen optimalen Gebrauch des pädagogischen Lernprogramms „Willkommen in Graphoville“**

### ***Praktische Anwendung...***

#### **Zielsetzungen dieses Ausbildungsmoduls :**

Den Lehrpersonen und Ausbildern ermöglichen die deutsche Fassung des Lernprogramms „Willkommen in Graphoville“ auf optimale Weise mit den Lernenden zu benutzen, um das Verständnis und die Ausdrucksweise in Deutsch zu verbessern.

#### **Angesprochen sind:**

- Lehrpersonen, die mit Jugendlichen ab 11 Jahren zusammen arbeiten;
- Ausbilder, die mit Jugendlichen in der Berufsausbildung arbeiten;
- Ausbilder, die mit Erwachsenen arbeiten
- Autodidaktische Jugendliche und Erwachsene

**Ausbildungsdauer:** ein halber Tag (4 Stunden) mit einer Pause von 20 Minuten inklusive

**Teilnehmerzahl:** 6 bis 15 Personen

#### **Vorzusehendes Material:**

##### **Für den Ausbilder:**

- Ein Computer mit dem gespeicherten Lernprogramm, das von der Webseite Euro-Cordiale heruntergeladen worden ist.
- Ein Videoprojektor
- Die Gebrauchsanleitung, die von der Webseite Euro-Cordiale heruntergeladen und ausgedruckt worden ist
- Ein Ordner, in dem sich die Sammlung der ausgedruckten Sketche befindet
- Eine Mappe für jeden Teilnehmer mit folgenden Dokumenten:

##### **Für jeden Teilnehmer:**

- Dokument 1: Das Zweifeln meiden
- Dokument 2: Beispiel eines Sketches zum Ausdrucken
- Dokument 3: Die verschiedenen Teile des Lernprogramms
- Dokument 4: Tabelle der 50 Sequenzen mit ihren Schwierigkeiten
- Dokument 5: Die Galerie der Personen
- Dokument 6: In einer Sequenz navigieren
- Dokument 7: Berufsbeschreibung
- Dokument 8: Die Liste der Berufe
- Dokument 9: Die Sammlung der Sketche zum Ausdrucken
- Dokument 10: Vergleichende Tabelle der 50 Schwierigkeiten in den 3 Fassungen
- Dokument 11: Weitere kostenlose praktische Lernmittel seitens der Autoren von Willkommen in Graphoville
- Dokument 12: Bewertung der Ausbildung – Bergauf!

## Angeratener Arbeitsplan für die Ausbildung

	Titel	Seite	Dauer
<b>1</b>	<b>Pädagogisches Grundwissen</b>	<b>4</b>	1 St.
1.1	<i>Willkommen in Graphoville</i> in einigen ansprechenden Worten	4	
1.2	Den Teilnehmern Sequenz 1 zeigen	4	
1.3	Wie ist dieses Lernprogramm entstanden?	5	
1.4	Eine pädagogische Herausforderung: niemals zwei unterschiedliche Elemente, die sich ähneln, zusammenbringen, dies führt zu Verwechslungen! Dokument 1: Das Zweifeln meiden	5	
1.5	Eine Pädagogik der „Selbst-Entdeckung“	6	
1.6	Eine Pädagogik der „Erleichterung“ Dokument 2: Beispiel eines Sketches zum Ausdrucken	7	
<b>2</b>	<b>Beschreibung des Lernprogramms</b>	<b>9</b>	45 Min.
2.1	Die verschiedenen Teile des Lernprogramms Dokument 3: Die verschiedenen Teile des Lernprogramms	9	
2.2	Sequenzen, Rechtschreibungsschwierigkeiten und Personen Dokument 4: Tabelle der 50 Sequenzen mit ihren Schwierigkeiten	11	
2.3	Wie soll man die Personen mit ihren Abenteuern in der Stadt begleiten? Den Teilnehmern den Stadtplan mit den verschiedenen Vierteln zeigen	11	
2.4	Die Galerie der Personen Dokument 5: die Galerie der Personen	13	
2.5	Eine Sequenz näher betrachten Den Teilnehmern Sequenz 3 zeigen Dokument 6: In einer Sequenz navigieren	14	
2.6	Der Anfangstest	15	45 Min.
2.7	Die Abschlusstests	16	
2.8	Die Berufe Den Teilnehmern mindestens einen Beruf aus der Liste zeigen Dokument 7 : Die Beschreibung der Berufe und Dokument 8 : Die Liste der Berufe	17	
2.9	Die Sammlung der Sketche zum Ausdrucken aus „ <i>Willkommen in Graphoville</i> “ Dokument 9: Die Sammlung der Sketche zum Ausdrucken	18	
<b>3</b>	<b>Gebrauchshilfen</b>	<b>20</b>	30 Min.
3.1	„ <i>Willkommen in Graphoville</i> “ in der Gruppe benutzen	20	
3.2	Mögliche Erweiterungen des Lernprogramms	20	
3.3	Folgende Dokumente aushändigen: <i>pädagogische Broschüre, Gebrauchshilfe, Anfangstest (Papierfassung zur Zeit nur in Französisch)</i> , <i>pädagogische Broschüre für die Sketche zum Ausdrucken (zur Zeit nur in Französisch)</i> , <i>Anleitung für eine Ausbilder Ausbildung</i> , indem die Teilnehmer die notwendigen Fragen über das Lernprogramm stellen	22	15 - 20 Min.
3.4	Entdeckung der Berufe und Berufsorientierung ( <i>fakultativ</i> )	22	Fakultativ 10 Min.
<b>4</b>	<b>Weitere Lernmittel der gleichen Autoren</b>	<b>24</b>	
4.1	Die zwei anderen Fassungen von „ <i>Willkommen in Graphoville</i> “ in den Sprachen Französisch und Englisch kann man zeigen, falls Französisch- und Englischsprachige anwesend sind. Dokument 10: Vergleichende Tabelle der 50 Schwierigkeiten in den drei Fassungen	24	Fakultativ 10-15 Min.
4.2	Lernmittel von denselben Autoren wie „ <i>Willkommen in Graphoville</i> “ Dokument 11: Weitere kostenlose praktische Lernmittel seitens der Autoren von <i>Willkommen in Graphoville</i>	26	
<b>5</b>	<b>Bewertung des vorgestellten Lernprogramms und der Ausbildung</b> Dokument 12: Bewertung der Ausbildung	26- 43	10 Min.

# 1. Pädagogisches Grundwissen

## 1.1 Willkommen in Graphoville in einigen Worten

Sein **Deutsch mit Spaß** verbessern: Das ist die Herausforderung, die die Autoren gewollt haben, indem sie die 50 geläufigsten Schwierigkeiten der deutschen Sprache mittels einer Geschichte präsentieren, in der viele Personen **humorvolle und spannende Abenteuer** erleben.

Es ist in der Tat eine vollständige "Geschichte", die sich in 50 unabhängigen Sequenzen entfaltet. Jede von ihnen ist einer Person, dem „Helden“ dieser Sequenz, gewidmet. Es handelt sich um aufsehenerregende Ereignisse, unerklärliche Diebstähle, Dreharbeiten eines Films, ein großes Fernsehquiz. Man begegnet beispielsweise den Geistern im Schloss Bellevue, einem monströsen Wesen, das am helllichten Tag im Wald spukt, Prominenten, zwielichtigen Gestalten, einem Kommissar, der einen Fall untersucht und einem jungen Reporter, der in der ganzen Stadt auf der Jagd nach aufsehenerregenden Ereignissen ist.

*Willkommen in Graphoville* ist ein interaktives Lernprogramm, das Sie sich kostenlos von der Webseite der Vereinigung der Autoren (Euro Cordiale) herunterladen können. Dieses Lernprogramm bietet Ihnen 169 druckbare Sketche, falls Sie nicht über einen Computer verfügen.

„*Bienvenue à Graphoville*“ in Französisch, ist die Originalfassung des Lernprogramms. Diese Fassung gibt den Lernenden die Möglichkeit ihre Rechtschreibung und ihre Ausdrucksweise zu verbessern. Die englische Fassung „*Welcome to Graphoville*“ und die deutsche Fassung „*Willkommen in Graphoville*“ geben den Lernenden die Möglichkeit ihr **Hörverständnis**, ihre **Kenntnisse** und ihre **Ausdrucksweise** in beiden Sprachen zu **verbessern** und dies nach 3 oder 4 Jahren Schulerfahrung.

## 1.2 Mit Hilfe des Videoprojektors die Sequenz 1 zeigen: Leo Glückspilz zeigt die Schwierigkeiten des Akkusativs

Ankündigung der Projektion: Diese Sequenz bezieht sich auf eine unvermeidliche Sprachschwierigkeit und zwar den Akkusativ. Es ist eine der längsten Sequenzen, denn sie stellt viele Personen vor (22 von 50), die Sie später in anderen Sequenzen wieder treffen werden.

Klicken Sie erst auf die Seite „Stadplan“, dann links oben auf die 1. So gelangen Sie in die erste Sequenz und entdecken dort den ersten Hinweis, um die Schwierigkeit zu lösen. (Wen begrüßen Sie? / Was nehmen Sie?)

Beim gesamten Hinweistext angekommen, kann man auf die Zeichnung des Druckers klicken (unten rechts) um den Text auszudrucken. Wenn Sie weiter auf die Lupe klicken, können Sie genauer hinschauen. Die Schwierigkeit erscheint in Farbe und erlaubt es den Lernenden, diese dann zu lösen, indem sie den Weg dorthin selber entdecken. Wenn Sie auf den Schlüssel klicken, erhalten Sie weitergehende Hilfen in Bezug auf die Schwierigkeit.

Klicken Sie jetzt bitte unten auf das Notizbuch. Hier können die Lernenden, das was sie dank der Hinweise („Lupe“) und der „Hilfe“ verstanden haben, eintragen, sowie Ihre eigenen Bemerkungen und Regeln festhalten. Das, was sie sich aufgeschrieben haben, erscheint dann am Ende der Sequenz, so dass sie sich dies ausdrucken können. (Zeichnung des Druckers unten rechts). Somit haben die Lernenden persönliche Angaben zur Grammatik und zu den 50 Schwierigkeiten, die sie aus den Hinweisen, und Hilfen entdeckt haben. Um dieses Fenster zu schließen, klicken Sie nochmals auf das Notizbuch.

Klicken Sie zweimal auf den linken Pfeil um zurückzukommen und fahren Sie dann mit dem rechten Pfeil fort!

Der Ausbilder. hält sich nicht zu lange mit den Übungen auf, er lässt die Stimmen verschiedener Personen hören, dazu braucht man nur auf die eingerahmten Namen der Personen zu klicken. (links auf dem Bildschirm).

Und so geht es bis zum Ende der Sequenz 1 weiter. Als weiterer Tipp könnte man die Titel der Hinweise raten lassen, die in den Dialogen vorgestellt werden.

Bevor der Ausbilder mit anderen Sequenzen zum Lernprogramm zurückkommt, wird er erklären, wieso die Autoren zu ungewohnten pädagogischen Methoden greifen. Für den folgenden Teil, der sich auf die pädagogische Herausforderung bezieht, wird der Ausbilder die Sequenz 1 auf dem Bildschirm lassen, um Beispiele zu geben.

### **1.3 Wie ist dieses Lernprogramm entstanden?**

Man kann sich die Frage stellen, warum dieses komplexe Lernprogramm zum kostenlosen Herunterladen aus dem Internet angeboten wird.

Dazu kann der Ausbilder einige Erläuterungen über das Gesamtkonzept weitergeben, die sich wie folgt zusammenfassen lassen:

Nachdem die Autoren eine Projektkandidatur bei der Europäischen Kommission eingereicht hatten, wurden sie ausgewählt und finanziell unterstützt, um dieses Lernprogramm zu realisieren. „*Willkommen in Graphoville*“ kann über Internet von der Webseite der Vereinigung der Autoren [www.euro-cordiale.lu](http://www.euro-cordiale.lu) kostenlos heruntergeladen werden.

Die Autoren haben mit mehreren Mitarbeitern aus verschiedenen europäischen Ländern gearbeitet, um dieses Lernprogramm in drei Sprachen anzubieten (Frankreich, Luxemburg, Großbritannien (Nordirland), Belgien, Deutschland, Österreich, Bulgarien)

### **1.4 Eine pädagogische Herausforderung: niemals zwei unterschiedliche Elemente, die sich ähneln, zusammenbringen, dies führt zu Verwechslungen !**

#### **Dokument 1 : Das Zweifeln meiden**

Viele von uns haben während der Ausbildung Deutsch gelernt. Die Klassenräume waren oft überfüllt und wir hatten nicht viel Gelegenheit Deutsch zu sprechen. Unsere Kenntnisse sind also nicht über das Schuldeutschniveau hinausgekommen. Jeder Fehler wurde bestraft. Was das Schriftliche betrifft, so handelte es sich hauptsächlich um Grammatik und Übersetzungen.

Im Deutschen wird man lange Zeit, vielleicht sogar immer, „-ch-“ und „-sch-“ oder „-ss-“ und „-ß-“ oder „-i-“, „-ie-“ und „-ih-“ oder „-ig-“ und „-ich“, verwechseln. Diese Laute werden uns meistens gleichzeitig beigebracht, um sie angeblich dann besser auseinanderhalten zu können... Es gibt aber im Deutschen keinen Text, in dem wir nicht auf eines dieser Elemente stoßen. Und wieder werden wir von Zweifeln geplagt.

Studien über die Gehirnfunktion ermöglichen es systematisch festzustellen, dass die Verwirrung, die aus der Gegenüberstellung von 2 unterschiedlichen Elementen, die sich ähneln, im Langzeitgedächtnis gespeichert wird. Hier einige Beispiele:

- in der Aussprache (ch – sch: Kirche - Kirsche)
- vom Sinn her (gleich lautende Wörter: Stil - Stiel)
- vom Gebrauch her (der Gebrauch von Zeitformen)
- oder ganz allgemein (rechts-links, Vorderseite-Rückseite, waagrecht – senkrecht)

Es ist schwierig diese Verwechslungen umzukehren, denn sie sind tief in unserem Gehirn verankert.

Im Hinblick auf die deutsche Sprache trägt der Vergleich oder die Assoziation von „-ch-“, „sch“ zur Verwechslung durch Analogie bei. Wenn diese Elemente nicht gemeinsam erklärt worden wären, wäre in der Folge die Verwechslungsgefahr viel geringer.

Was soll man also tun um das Zweifeln erst gar nicht aufkommen zu lassen? Sie werden es schon erraten haben! Also niemals Wörter mit ähnlicher Aussprache gemeinsam lernen. Und der beste Weg ist, erst gar nicht damit anzufangen, aber das hängt nicht von den Kindern in der Schule ab.....also wie soll man dem abhelfen?

Stellen Sie sicher, dass jede Schwierigkeit so eingeprägt ist, dass ihre Verwendung im Gedächtnis verankert wird, und das unabhängig davon, ob unsere bevorzugte Lernmethode visuell, akustisch oder kinästhetisch ist.

In *Willkommen in Graphoville* werden die Inhalte auf diese Art und Weise angeboten.

Jede Schwierigkeit wird von einer typischen Person verkörpert, die in der kleinen Stadt Graphoville lebt. Insgesamt sind es 50 Schwierigkeiten, das heißt 50 Personen. Hier sind einige Beispiele.

Rudi Rasant ist Reporter bei der Zeitung von Graphoville.

In all seinen Interviews und Berichten werden Hauptsätze mit Nebensätzen gebraucht, da es nämlich in dieser Sequenz um Nebensätze geht.

Herr Knauserich ist ein Geizkragen, der seine Zeit damit verbringt sein Geld zu zählen. Er zählt auch die Zeit, die vergeht, denn Zeit ist Geld!

Werner Wehdorn, der Bahnhofsvorsteher, soll den Dreh eines Films am Bahnhof von Graphoville organisieren, nicht ohne Vorkommnisse, Fragen und Aufrufe!

## **1.5 Eine Pädagogik der Selbst-Entdeckung**

Wahrscheinlich haben Sie in Ihrem Leben schon folgende verblüffende Erfahrung gemacht. In der Schule oder im Alltag hat man versucht Ihnen etwas beizubringen. Man hat Ihnen gezeigt und erklärt, was zu tun ist. Vielleicht hat man es sogar ein zweites Mal gezeigt (in genau der gleichen Weise) und nochmals erläutert (in der gleichen Art und Weise natürlich)... und Sie haben es nicht geschafft. Waren Sie also nicht im Stande diese Aufgabe zu machen? Nein. Es ist nur, dass die Erklärung, die Sie bekommen haben, oder die Art es zu machen, Sie nicht „angesprochen“ haben.

So hört man manchmal jemanden sagen: „Das ist Chinesisch für mich!“ Und zu einem anderen Zeitpunkt können Sie bei der gleichen Sache eine Erleuchtung haben. Plötzlich finden Sie heraus, wie Sie es auf Ihre eigene Art tun können, mit Ihrer eigenen Art die Dinge zu sehen und zu tun. Sie entwickeln Ihre Strategie, die für andere unverständlich sein kann: „Das ist Chinesisch für mich!“ Und Sie haben die Erfahrung gemacht, dass Sie selber die beste Lösung entdeckt haben: Vielleicht ist es sogar der einzige Weg in diesem Falle weiterzukommen, zumindest für Sie. Daher werden Sie nie vergessen, was Sie selber entdeckt haben.



## 1.6 Eine Pädagogik der Erleichterung

### Einführung

Die Methoden, die unter dem Vorwand von mehr Klarheit, in ein- und demselben Kapitel zwei Elemente gegenüberstellen, riskieren Verwirrung durch Analogie (oder Ähnlichkeit) zu schaffen. Sie bringen in Wirklichkeit mehr Komplikationen als Erleichterungen und sind auf jeden Fall das Gegenteil einer Erleichterung für den Lernenden.

Die Pädagogik, für die wir immer plädieren, und die wir in all unseren Lehrmitteln zum Üben anbieten, ist eine Pädagogik, die das Lernen erleichtern soll. Wir sind zu tiefst davon überzeugt, dass man nicht durch Schmerzen und Schwierigkeiten lernt. Man sollte so oft wie möglich nach erleichternden Lernmöglichkeiten suchen, um dem Lernenden das Lernen so einfach wie möglich zu machen und gilt für egal welches Gebiet. Auch bei Leuten, die kaum noch Lust am Lernen haben, hat man so mehr Aussicht auf Erfolg.

Die Prinzipien, die wir uns bei der erleichternden Pädagogik vor Augen halten, sind weder zahlreich noch kompliziert. Sie können folgendermaßen zusammengefasst werden:

### Auf das Wesentliche reduzieren

Wir haben alle schon mal ein Dokument in den Händen gehabt, das uns regelrecht mit Informationen erdrückt hat, und bei dem wir Schwierigkeiten hatten herauszufinden, worum es überhaupt ging. Ebenso findet man manchmal bei Übungen mehrere Objekte, die nicht unbedingt klar hervorgehen, was eine Quelle der Verwirrung sein kann.

Für *Willkommen in Graphoville*, ist das Ziel jeder Sequenz immer einzigartig. Die Methoden, die in einer Lerneinheit zwei Schwierigkeiten gegenüberstellen geben sich zwei schlecht definierte Objekte (die häufig auch noch schlecht definiert sind) und nicht nur eins. Wenn also das Hauptmotiv darin besteht, diese zwei Schwierigkeiten nicht zu verwechseln, so ist es verfehlt.

### Das zu Lernende in einen Kontext setzen.

Wie oft mussten wir in der Schule Übungen ohne jeden Zusammenhang machen? Zum Beispiel: Vervollständigen Sie die Sätze, in dem Sie die angegebenen Verben im Präteritum schreiben. Dann folgt eine Reihe Sätze, die überhaupt keinen Zusammenhang untereinander hatten. Sie fallen sozusagen vom Himmel! Bestünde ein Zusammenhang, würde er es erlauben, die Phantasie anzusprechen und den behandelten Punkt im Gedächtnis festzuhalten. Die Übung wäre ganz einfach anziehender, was niemals zu vernachlässigen ist. So verkörpert ein Historiker das Präteritum, da er sich beim Erzählen der Geschichte der Schlossherren von Bellevue im Wesentlichen in dieser Zeit ausdrückt.

### Alle möglichen Mittel einsetzen

Natürlich bietet Multimedia hierzu die meisten Möglichkeiten. Für eher visuelle Menschen gibt es Text und Illustrationen. Für eher auditive Menschen gibt es Stimmen, Musik und Geräusche. Und für kinestetische Menschen gibt es Bewegung, den Kontext und das Szenario. Bei multimedia Lernmitteln können diese drei Ausdrucksmöglichkeiten gemeinsam eingesetzt werden.

### Sich auf nur einen fremden Begriff beschränken

Wenn man einen fremden Begriff erforscht, ist das in Ordnung. Zwei fremde Begriffe gleichzeitig, das ist einer zuviel. Damit macht man die Dinge unnötigerweise komplex und fördert die Verwirrung.

Ebenso wäre es sinnlos, irgendetwas zu erklären, in dem man Begriffe oder Referenzen verwendet, die dem Lernenden nicht bekannt wären.

## **Attraktive Medien präsentieren**

Hat man wirklich Achtung vor einem Lernenden, wenn man ihm ein Übungsblatt übergibt, das aus Fotokopien von Fotokopien von Fotokopien stammt, wo die Illustrationen - wenn es denn solche gibt - eher großen Tintenklecksen ähneln und der Text kreuz und quer liegt, der Papierrand zerfetzt ist, wo die Buchstaben sich in schwarzen unlesbaren Spuren verlieren? Nein! Ohne in Betracht zu ziehen, dass man sich erniedrigt fühlt, wenn man solch einen Fetzen empfängt! Erleichtern, das heißt auch, Freude bereiten. Ein sauberes, schön illustriertes, Übungsblatt zu übergeben, bedeutet, dass man suggeriert Freude bei der Erledigung der Übungen zu haben.

Auch sollte die Klarheit der Präsentation nicht vernachlässigt werden, eine Übung pro Seite (oder pro Bildschirm) wird immer als leichter und verständlicher erachtet, als wenn die Seite oder der Bildschirm mehrere enthält.

Und denken Sie auch an die Musterlösung, wenn es eine gibt. Es ist immer leichter, sich in einer Musterlösung zurechtzufinden, wenn diese genau so gestaltet ist wie die Übung.

Nehmen wir als Beispiel die Sammlung der druckbaren Sketche, für diejenigen, die keinen Computer haben

**Die Sammelmappe zeigen und rundgehen lassen**

**Die Teilnehmer beziehen sich auf das Dokument 2: Beispiel eines druckbaren Sketches**

Hier ist alles so ausgerichtet, um das Verständnis und die Klarheit zu erleichtern:

- Eine klare Seitengestaltung mit dem Titel und der Schwierigkeit der Sequenz
- Ein Sketch pro Seite
- Zahlreiche Illustrationen erleichtern das Verständnis in den drei Sprachen, die das Ganze attraktiv gestalten und zu Gesprächen führt über die Personen und verschiedenen Situationen.

Denken wir auch daran, auf die eine oder andere Art das Interesse zu wecken, indem wir den Akzent auf den praktischen Nutzen der Übung setzen und klar aufzeigen, wozu die Übung befähigen kann. Alle Übungen in „*Willkommen in Graphoville*“ sind klar und deutlich, nicht mehr als eine Übung pro Bildschirm.

## **Keine Fallen stellen**

Wenn wir auf Fallen zu sprechen kommen, bei *Graphoville* besteht in egal welcher Sprachfassung keine Gefahr in eine Falle zu tappen. Aber ja, setzen wir alles dran, um zu vermeiden, dass sich der Lernende mit einer schwierigen oder sogar gefährlichen Situation auseinandersetzen muss. Eine Situation, wo er in eine Falle stolpern kann, wo er scheitern kann, oder wo er sich minderwertig ja sogar lächerlich fühlt. Das kann schlimmer sein als eine Bewertung von 0 Punkten.

## **Die Fehler nicht zeigen**

Unter dem Vorwand, das Beobachten zu üben, hat man Übungen mit eingebauten Fehlern geschaffen. Der Lernende soll diese Fehler finden und verbessern. Bei einer solchen Übung besteht ein reelles Risiko, dass der Lernende sich falsch geschriebene Wörter als richtig einprägt. Glücklicherweise kommen solche Übungen heute seltener vor. Das ist also kein erleichterndes Mittel, ganz im Gegenteil. Es ist besser, das Schreiben von fehlerhaften Worten an der Tafel zu vermeiden. Dieses Prinzip wird systematisch angewendet bei *Graphoville*. Schreibt man ein fehlerhaftes Wort in eine Lücke, so verschwindet es sofort vom Bildschirm. Der Lernende hat keine Gelegenheit sich dieses fehlerhafte Wort einzuprägen.



## 2. Beschreibung des Lernprogramms

### 2.1 Die verschiedenen Teile des Lernprogramms

Obwohl diese Geschichte in 50 Sequenzen unterteilt ist, kann man, unabhängig von der Reihenfolge, mit jeder Sequenz beginnen und die Reihenfolge beliebig gestalten.

**Ist es notwendig alle 50 Sequenzen durchzuarbeiten und alle 50 Personen kennenzulernen?**

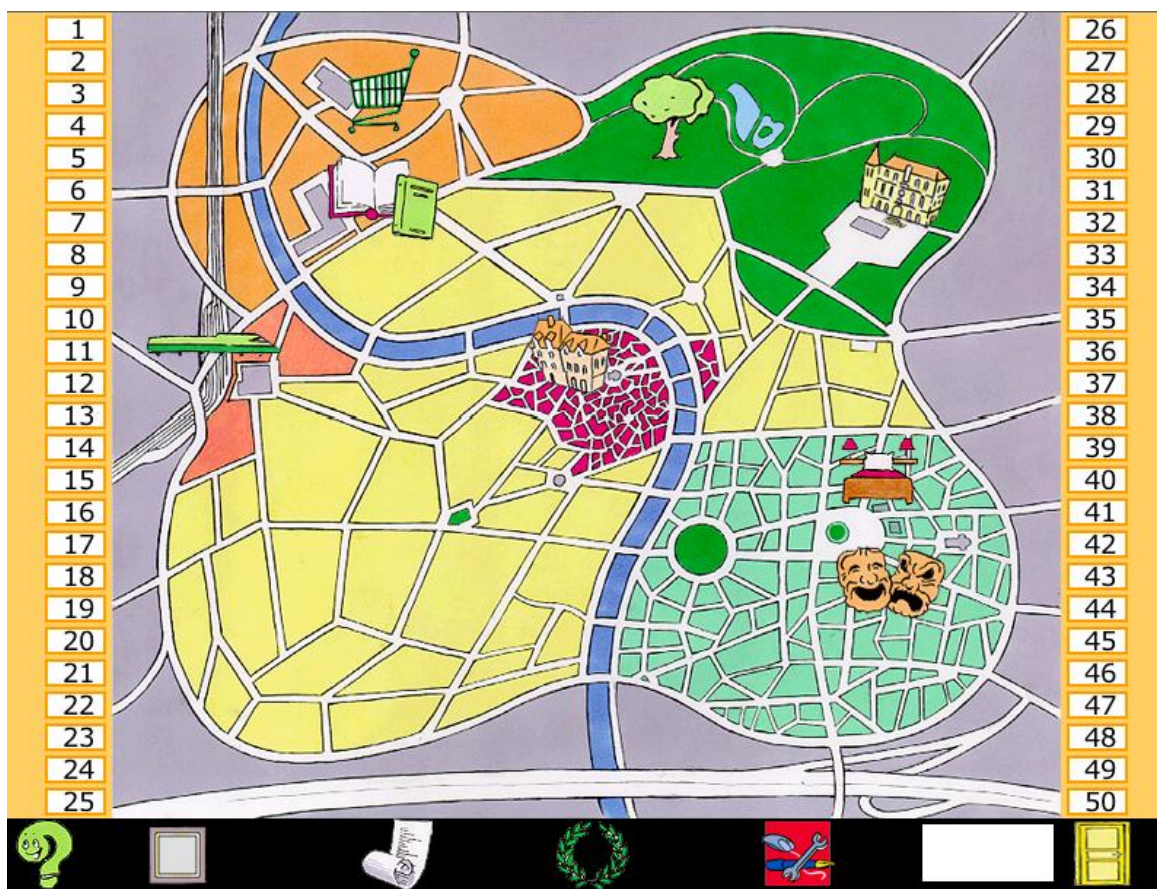
Zum Vergnügen, kann man es selbstverständlich tun! Aber um seine Rechtschreibung und seine Art zu schreiben zu verbessern, ist es nicht unbedingt notwendig. Es hängt vor allem von den Kenntnissen ab, über die man bereits zu Beginn verfügt... Es gibt mehrere Möglichkeiten zu wählen, wo man anfangen will und welchen Weg man geht:

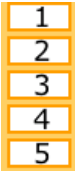
Von der Sequenz 1 ausgehend kann man mit dem Rückwärtspfeil auf die Liste der Schwierigkeiten zurückkommen und ohne lange hier zu verbleiben, dann wieder auf den Mini-Stadtplan klicken.

Von diesem Bildschirm ausgehend, können dann die verschiedenen Logos beschrieben werden:

**2.1 Mit Hilfe des Videoprojektors den Stadtplan sowie die Bedeutung der Logos zeigen!**

Die Teilnehmer beziehen sich auf das Dokument 3.

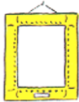




- die Zahlen links und rechts vom Stadtplan verweisen auf die 50 Lernsequenzen. Kennt man die Nummer der sequenz, die man bearbeiten möchte, so kann man auf die Nummer klicken und so in die Sequenz gelangen.



- Der Anfangstest gibt uns die Möglichkeit, unser Wissen zu überprüfen und uns innerhalb der 50 Charaktere diejenigen auszuwählen, die unsere Wissenslücken behandeln.



Wenn wir den Anfangstest machen, erscheint für jeden Fehler, den wir machen, der Kopf der Person, die diese Schwierigkeit behandelt. Am Ende des Tests haben wir eine Galerie von Porträts, wobei jede dieser Personen uns dazu einlädt, an ihren Abenteuern teilzunehmen und unser Deutsch gezielt zu verbessern.

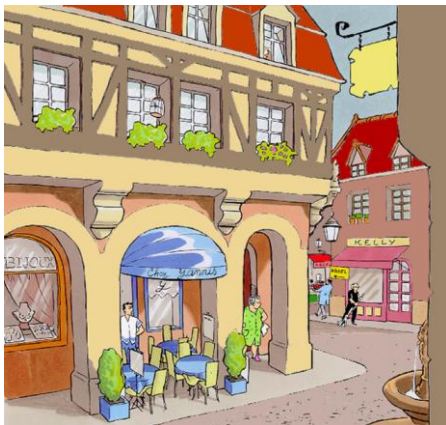


- Aus einer Liste, auf der die Schwierigkeiten der deutschen Sprache nach Themen gegliedert sind, können wir die Sequenzen entnehmen, die uns dabei helfen unsere Sprachkenntnisse zu verbessern. Es liegt an uns zu entscheiden, ob wir an den Abenteuern dieser oder jener Person in der Stadt teilnehmen.

- Wir können auch eine Überprüfung aller 50 Schwierigkeiten der deutschen Sprache machen. In diesem Fall nehmen wir an den Abenteuern der 50 Charaktere teil.



- Dank dem Stadtplan können wir auch in die verschiedenen Viertel der Stadt navigieren und dabei zufällig die Personen treffen. Oder man findet eine von ihnen besonders sympathisch und beschließt ihr in alle Sequenzen zu folgen, in denen sie erscheint.



Mit einem Klick auf dem Plan öffnet sich ein weiteres Fenster mit dem Viertel, das wir angeklickt haben. So können wir die Personen dieses Viertels kennenlernen. Diese erscheinen, wenn man mit der Maus über einige Bereiche des Bildes fährt. Hier ist das Altstadtviertel und wir können Yannis am Eingang seines Restaurants sehen, Isolde Igel vor dem Gebäude, von dem sie die Hausmeisterin ist, Phil Osof, den Straßenkehrer und Abdel, den Lebensmittelhändler, der gerade in sein Geschäft zurückkehrt.



- Die Abschlusstests erlauben es festzustellen, ob man Lernfortschritte gemacht hat. Für jede Sequenz gibt es einen Abschlusstest. Die Tests sind gruppiert nach den grammatikalischen Schwierigkeiten.

## 2.2 Sequenzen, Rechtschreibungsschwierigkeiten und Personen

Der Ausbilder klickt auf **die Liste der Schwierigkeiten** (unten auf dem Bildschirm) um folgende Details auf den Bildschirm zu bringen:

- Die Nummer der Sequenz
- Der Titel der Sequenz oft vom Namen der Person begleitet
- Die entsprechenden Schwierigkeiten

Zur gleichen Zeit können die Teilnehmer das **Dokument 4 lesen: Die Liste der 50 Schwierigkeiten**. Dieses Dokument gibt in einer kurzen Beschreibung eine zusätzliche Erklärung über die Sequenz und die Person. Der Ausbilder kann den Teilnehmern erklären, dass die Autoren wegen praktischer Verwendung die Liste in drei Stufen je nach Schwierigkeitsgrad eingeteilt haben z.B. Anfangstest, Abschlusstests.

## 2.3 Wie soll man die Personen mit ihren Abenteuern in der Stadt begleiten?

Der Ausbilder klickt dann wieder auf den Stadtplan, um die Personen in ihrem Umfeld in der Stadt vorzustellen. In der Sequenz 1 haben die Teilnehmer beinahe schon die Hälfte der Personen getroffen, die sie dann später wiedersehen.

Eine kurze Beschreibung des Stadtplans kann auf den Rundgang vorbereiten.

Im Zentrum: **Die Altstadt** mit ihren kurvenreichen Sträßchen, ihren kleinen Läden und alten Häusern.

Unten rechts: **Das Theaterviertel** mit seinem Hotel, wo die Stars absteigen.

Oben rechts: **Der Park von Graphoville** sowie **das Schloss Bellevue**, das man nicht besuchen kann, da es von den Eigentümern bewohnt wird und... dabei noch dieses Gespensterpaar...

Links oben: **das Universitätsviertel** und die **Supermärkte**, unter anderem MASTOC.

Mitte links: **Der Bahnhof von Graphoville**, wo nachts eine unvergessliche Filmszene gedreht wird.

Nun können die Teilnehmer mit der Stadtbesichtigung und der Bekanntmachung der Personen anfangen, indem sie auf die Mitte des Stadtplans auf **Altstadt** klicken. Um die Namen der Personen erscheinen zu lassen, braucht man nur mit der Maus auf die Personen zu gleiten, die man dann auch in den verschiedenen Vierteln der Stadt trifft.

Im Schmuckladen sieht man den Juwelier, **Herrn Juwel**, der sich später mit der Expertise eines im Hotel gestohlenen Objekts beschäftigen wird. An den Fenstern im ersten Stock erscheinen mehrere Personen (von links nach rechts), hier sehen wir zuerst **Gerda Traatsch**, das Klatschweib des Viertels, die ihrem Mann alles erzählt, was auf der Straße los ist. Die Katze, **Pummel**, ist auch stets dabei und verliert nichts aus den Augen, zumals nicht, was die Wellensittiche der Nachbarin und Hellseherin, **Frau Zita Futuro**, betrifft. Diese ärgert sich über die Wutausbrüche ihres Nachbarn **Herrn Drill**, der seine Umgebung militärisch beherrscht. Ganz oben beobachtet **Franz Knauserich**, der alte Geizhals, das Kommen und gehen der Vorbeigehenden, wenn er nicht gerade damit beschäftigt ist, sein Geld zu zählen und selbstverständlich unter den ironischen Blicken seines Hausrabens, **Koko**. Im Erdgeschoss bereitet **Yannis Idreos** seine Terrasse vor, um die ersten Kunden des Tages in seinem griechischen Restaurant zu empfangen. Ganz in der Nähe wohnt **Isolde Igel**, die Hausmeisterin, die ständig mit Haarwicklern und mit dem Putzlappen in der Hand herumläuft. Rechts auf dem Bild sieht man **Abdel**, den Lebensmittelhändler, der den Kunden die Ware frei Haus liefert während sein Bruder auf den Laden aufpasst. **Phil Osof** kehrt die Straße und philosophiert dabei. **Nelly** wartet vor ihrer Modeboutique auf die Kundschaft.

Wenn man auf die Personen klickt, öffnet sich die entsprechende Sequenz sofort.

Der Ausbilder kann z. B. auf **Abdel**, den Lebensmittelhändler klicken und dort die Schwierigkeit mit den Demonstrativpronomen entdecken.

Um Weiteres zu entdecken, muss man immer wieder auf den Plan der Altstadt zurückkehren.

Wenn man mit dem linken Pfeil zurückkehrt, kann man sich z.B. **das Theaterviertel** aussuchen, wo gerade in der Öffentlichkeit das große Fernsehquiz "Geld wie Heu" mit dem Präsentator **Leo Glückspilz** aufgenommen wird. In diesem Theater werden auch Filmszenen des wichtigen Films über Graphoville mit dem bekannten Regisseur, **Herbert Bully**, gedreht. Dieser Film soll sein Meisterwerk werden, deshalb mischt er hier mit eleganter Leichtigkeit Theater, Zirkus, Gefühl und noch vieles mehr... Somit residieren weltberühmte Stars und Künstler im **Theaterhotel**. Aber **Susi Stibitz**, die gelegentliche Hoteldiebin, überrascht sie und erscheint dort auch kurz, um den Hotelgästen manche Wertsachen zu entwenden... So kommt **Inspektor Polombo** dazu eine Untersuchung im Theaterhotel zu führen.

Im Gebäude links neben dem Theater treffen wir **Sissi**, die charmante Blumenverkäuferin, sowie **Denis**, den Pizzalieferer und zwei andere Personen, die dort frühstücken: **Jennifer Kleinholz**, die ehemalige Miss Graphoville, die auf eine kleine Rolle im Film hofft und **Rudi Rasant**, Reporter bei der Lokalzeitung, der mehr über die Diebstähle im Hotel und Theater erfahren möchte und, der vor allem ein Interview mit Inspektor Kolombo führen möchte.

Auf dem nächsten Bildschirm erscheint dieses Viertel von Graphoville bei Nacht. Unter den Dächern des Theaters arbeitet **Paula Kraft** vor den Auftritten an den Kostümen der Künstler und hilft ihnen später während der Vorstellung beim Umkleiden. Die berühmte Sängerin **Carmina Verdi** (eine Etage tiefer) singt die Arie „die Königin der Nacht“. Nebenan hält sich **Ernst** bereit, um im Problemfall zu intervenieren, während dessen bereiten sich die Clowns hinter den Kulissen auf ihre akrobatische Nummer vor. Im Erdgeschoss proben **Arabella**, die Zauberin und **Musidora**, die Schlangenbeschwörerin, ihre Nummer zum letzten Mal vor dem Auftritt und schauen nach, ob sie nichts vergessen haben. Zur gleichen Zeit flieht **Susi Stibitz** mit ihrer Beute über die Dächer. In ihrer großen Tasche befinden sich, unter anderem, die Bühnenkleider der berühmten Sängerin, die von einem reichen Gauner bestellt wurden (Wer ist diese Person?). Während dessen ruhen sich die Schauspielerinnen **Helena Lampenfieber** und ihr Partner **Paul Hübsch** in ihrem Zimmer aus, indem **Herbert Bully** seine Telefongespräche führt.

Der Ausbilder klickt zweimal zurück, um den Stadtplan wieder auf dem Bildschirm zu haben, er wird den Teilnehmern nun **das Schloss Bellevue** zeigen.

Auf dem ersten Bildschirm, der den **Schlosspark** zeigt, kann man sich den Handelsvertreter **Siggi Schnäppchen** am Steuer seines Lieferwagens vorstellen sowie **Hugo**, den Schlossgärtner, der gerade eine Pause verdient hat und seine Werkzeuge für einen Augenblick verlässt. Der nächste Bildschirm bringt uns vor die Schlossfassade. **Archibald, der Graf von Bellevue**, schaut mit Genugtuung, dass **Herr Schnäppchen** sich entfernt, während seine Schwester **Adelaïde** von Bellevue sich um ihre Rosen ohne Dornen kümmert. **Nanni** und ihr Bruder **Juppi**, die turbulenten Neffen, die ihre Ferien auf dem Schloss verbringen, sind zur Kaffeepause gerufen worden und haben ihren Ball im Park liegen lassen. Der nächste Bildschirm zeigt den Teilnehmern eine andere Sicht des Gebäudes mit **Justine**, die sich ganz oben um den Haushalt kümmert und unten **Rosemarie Dorn**, die Gouvernante, die in den Sommerferien damit beauftragt wurde, den Neffen die Lektionen wiederholen zu lassen, ihnen zusätzliche Übungen zu geben und so die Erziehung der kleinen Neffen heranzutreiben, dies ist jedoch mit viel Arbeit verbunden!

Der nächste Bildschirm führt uns in die tiefe Nacht, in der **Simon**, der entfernte Cousin der Gräfin, die ihn für einige Zeit im Schloss aufgenommen hat, seine Romane schreibt und zwar nicht weit entfernt von dem mittelalterlichen Geister- und Giftmischerpaar **Clemenz, dem Scheußlichen** und seiner Gemahlin **Radegunde**, die schon immer ihre Zeit damit verbrachten zu streiten und die es weiterhin bis in alle Ewigkeit tun werden.

Der Ausbilder klickt nun dreimal zurück bis zum Stadtplan und zeigt den Teilnehmern nun **das Universitätsviertel**, genau wie **Evelyn Eilig**, die Briefträgerin, die dorthin radelt. Beim Weiterklicken öffnen sich die Türen der Fakultät: Man lässt die Maus auf dem untersten Rand der Türen gleiten und kommt dann nach oben: Hier erscheint **Professor Scholle**, berühmter Zoologe, Spezialist für Wasserfauna, dann sein Assistent **Herr Matjes** (oberer Rand der Tür), (unterer Rand der nächsten



Tür), dann folgt **Professor Manipovitsch**, Genetiker, der im Schutz der Dunkelheit ein monströses Wesen geschaffen hat (oberer Rand der Tüt), das sich im Wald, im Theater und in den kleinen dunklen Straßen umhertreibt. Wir treffen auch den Professor **Arno Dazumal**, Historiker und Reporter am Kulturradiosender, Spezialist des Mittelalters und... der Gespenster und hier arbeitet auch **Frau Karla Kurvenreich**, die sympatische und gutmütige Professorin für Statistik.

Indem Sie auf den Plan zurückkommen, kommen Sie am **Supermarkt Mastoc** vorbei, wo **Ayse**, Kassiererin, und **Cora Wella** sich mit einer enttäuschten Kundin über die Schnäppchen unterhalten.

Kommen Sie wieder zum Stadtplan zurück, dort rechts von der Universität müssen Sie unbedingt den schönen **Wald** von Graphoville betreten, um dort die kleine Fee **Alizia** oder auch den Holzhacker, **Heinz Sponholz**, zu treffen, letzterer hat sich mit Schrecken enfernt, da er glaubt einen Riesenaffen mit vier Armen und einer Zange am Schwanz gesehen zu haben, der auch noch darüber hinaus mit seinem Handy telefonierte! ... Es sei denn, dass dieses scheußliche Wesen das Resultat eines genetischen Experiments wäre, und zwar im Laboratorium des Professors, das ganz in der Nähe liegt?... Vielleicht treffen wir auch **Merlin**, den Zauberer, der sich bestimmt ganz in der Nähe in den Bäumen versteckt...

Wenn Sie wieder zum Stadtplan zurückkehren, entdecken Sie links in der Mitte **den Bahnhof von Graphoville**. Klicken Sie auf den Bahnsteig 1. In der Nacht ist alles ruhig... Wie lange noch?

## 2.4 Die Galerie der Personen

Der Ausbilder verweist auf **Dokument 5: Die Galerie der Personen**

Die Teilnehmer versuchen dann einige Personen zurückzufinden, die sie vorher kennen gelernt haben.



## 2.5 Eine Sequenz näher betrachten

Kommen Sie auf den Stadtplan zurück und begeben Sie sich wieder in **die Altstadt** und klicken Sie dort auf Abdel! Von dort aus kann man die verschiedenen Mittel finden, um durch die Sequenz zu navigieren und dabei die pädagogischen Zielsetzungen, die alle Sequenzen aufweisen, besser verstehen zu können.

Die Teilnehmer werden gebeten sich auf das **Dokument 6 zu beziehen: In einer Sequenz navigieren**.

Der Ausbilder kann dabei an einige Elemente erinnern, die in dem pädagogischen Teil gegeben wurden, insbesondere, dass ein Lernprogramm den Lernenden viele Möglichkeiten bietet, ob sie jetzt auditiv, visuell oder kinästhetisch sind. Jede Sequenz beginnt mit einem kurzem Musikstück, das der Sequenz entspricht und deren Schwierigkeit unterstreicht. Der Lebensmittelhändler, Abdel, ist Marokkaner, er ist es gewohnt seinen Laden schon früh am Morgen zu öffnen und erst spät am Abend zu schließen, auch an Feiertagen. Dabei hören wir orientalische Musik, die die Schwierigkeit, die Person und die Situation unterstreicht.

Die visuellen Lernenden werden sich vor allem sein Benehmen und den Rahmen, in dem er sich bewegt, merken. Die auditiven Lernenden werden sich keine Mühe geben müssen sich die Musik zu merken sowie die Stimme der Person mit auffallendem Akzent. Die kinästhetischen Lernenden werden sich vor allem an die Situation der Person erinnern, dadurch dass dies oder jenes Produkt mittels Demonstrativpronomen angezeigt wird.

Es ist also wichtig für die Autoren, dass der Lernende beim Schreiben eines Textes den Kontext mit einer Person von Graphoville in Verbindung bringt.

Der Ausbilder zeigt den ersten Teil der Sequenz und weist daraufhin, dass die Wörter mit Schwierigkeiten fett gedruckt sind, damit die Lernenden sich diese besonders merken. Am Ende angekommen, haben sie dann den gesamten Text vor Augen, der als **Hinweis** dienen wird.

En cliquant sur la **loupe**, on arrive à la **piste** qui met davantage en valeur les mots correspondant à la difficulté. Dans certaines séquences, on trouve plusieurs couleurs pour parler davantage à l'intuition et à la déduction des apprenants et leur faire découvrir par eux-mêmes des solutions à la difficulté.

Wenn Sie auf die **Lupe** klicken, kommen Sie zur **Piste/Fährte**, die die Schwierigkeit in Farbe hervorhebt. So können die Lernenden durch Intuition und Deduktion selbst die Lösungen zu den Schwierigkeiten finden.

Nun hat der Lernende die Lösung gefunden und kann sich diese in sein Notizbuch aufschreiben (unten auf dem Bildschirm). (Er kann z.B. Folgendes schreiben: diese Packung, jene Packung)... Am Ende der Sequenz kann er, die in seinem Notizbuch eingetragene Lösungen, ausdrucken (Drucker unten auf dem Bildschirm).

Wenn Sie auf den **Schlüssel** klicken, gibt die Hilfe Ihnen eine Anregung zum Gebrauch der Schwierigkeit ohne jegliche grammatikalische Erklärung zu geben, genau sowie das Erlernen der Muttersprache. Es geschieht also ganz intuitiv...

Um zur Übung nach dem Hinweis zu gelangen, klicken Sie zweimal zurück.

In der **Übung 1** haben die Autoren besonders auf Folgendes geachtet: den Kontext und den Sinn, das Verständnis einer Situation, die sich in verschiedenen Kontexten wiederholt. Es handelt sich nicht darum "dies" und "jenes" in den Lückentext einzutragen, sondern sinnvolle Worte, die zu dem Kontext passen. Am Ende wird dem Lernenden ein Lob ausgesprochen.



Dass die Erläuterungen zu den Übungen nicht sofort erscheinen, ist gewollt, um beim Lernenden immer wieder die Selbst-Entdeckung zu fördern. Die Arbeit ist hier eigentlich ganz klar, aber beim Anklicken auf SOS ist die Erläuterung zu den Übungen noch deutlicher.

In den Übungen wird die erzählte Geschichte vervollständigt, das macht diese um so interessanter.

In den Hinweisen sind die Schwierigkeiten fett gedruckt und in den Pisten (Lupe) erscheinen sie in Farbe. Der Schlüssel wiederholt die Sätze mit den Schwierigkeiten in Farbe und optisch strukturierter.

Die Übung 2 fordert nur die Konzentration des Lernenden auf die Schwierigkeit, die dort vorgegeben wird. Wie in fast allen Übungen wird die Geschichte weiter erzählt oder bleibt die Spannung erhalten, da der Lernende mehr erfahren möchte. Am Ende der Übung spricht Abdel dem Lernenden ein Lob aus.

Der Bildschirm nach der Übung 2 stellt das persönliche Notizheft vor mit den eventuellen Notizen, die ausgedruckt werden können.

Unten auf dem Bildschirm sieht man die Zeichnung eines Buches. Es handelt sich um die Rubrik "**Zur Vertiefung**", die es den Lernenden ermöglicht mehr Informationen über die Schwierigkeit zu erhalten. Diese Zeichnung erscheint jedoch nicht nach jeder Sequenz.

## 2.6 Der Anfangstest

Der Anfangstest besteht aus einem illustrierten Lückentext, in 5 Teilen, der die Personen und die Geschichten aus Graphoville vorstellt. Die 50 Schwierigkeiten des Lernprogramms kommen selbstverständlich in diesem Text vor. Der Test erlaubt es die Sequenzen der Software zu bestimmen, die zur Lösung der Schwierigkeiten beitragen werden.

**Wenn** Sie den **Test** machen, erscheint bei einem Fehler eine Person in einem Rahmen. Es ist die Person, die diese Schwierigkeit behandelt. Gleichzeitig wird dieses Porträt in der Galerie der Charaktere abgespeichert. Klickt man dort auf das Porträt, so stellt die Person sich vor und lädt Sie dazu ein, sie bei ihren Abenteuern zu begleiten.

Jede Person übt auch einen Beruf aus, über den sie Ihnen im Teil „Entdeckung der Berufe“ erzählt.

Hier sehen Sie die Bildfläche des sechsten Satzes des Anfangstests.



Wenn Sie die falschen Worte gewählt haben, erscheinen die Porträts der Personen, bei denen diese vier Schwierigkeiten auftreten. Und jeder von ihnen sagt einen kurzen Satz.

Wir werden sie daher nacheinander in einem Rahmen erscheinen sehen.



„Die Zukunft“  
Jennifer  
Sequenz 48



„Die Großschreibung“  
Die Clowns  
Sequenz 37



„Die Relativsätze“  
Ayse  
Sequenz 30



„Die zusammengesetzten Nomen“  
Hugo Holunder  
Sequenz 25

## 2.7 Die Abschlusstests

Die Abschlusstests ermöglichen es Ihnen Bilanz zu ziehen über die Schwierigkeiten, die Sie nun beherrschen und über jene die Sie wiederholen müssen. Die Evaluierung besteht aus 50 Mini-Lückentexten, jeder von ihnen entspricht einer Sequenz von Graphoville und ihrer Schwierigkeit. Die Mini-Lückentexte beziehen sich alle auf die Geschichte, die sich in Graphoville abspielt und liefern weitere Elemente, die oft einen Hauch von Humor haben. Hier sind einige Beispiele für diese Mini-Texte:

**Abschlusstest: Dativ "Fräulein Dorn"**




- Ihnen
- der Nichte
- im Schloss
- mir
- meinem Verein
- dem Neffen

Sehr geehrter Herr Knauserich,

Ich verbringe den ganzen Sommer  Bellevue. Ich gebe  und  der Gräfin Privatunterricht. Da Sie beschlossen haben sich  für deutsche Rechtschreibung und Sprachpflege anzuschließen, möchte ich  danken, dass Sie sich bereit erklärt haben,  kostenlos bei der Buchführung zu helfen. Ich weiß, dass Sie sparsam und vorsichtig sind, dazu gratuliere ich , ich habe also volles Vertrauen zu .

**Abschlusstest: Trennbare Verben "Isolde Igel und Fräulein Kuschel"**



- mitbringen
- herausnehmen
- aufrufen
- auffallen
- herschauen
- hinlegen
- aufstehen
- herausziehen
- auftreten
- vorsichgehen

Sie mal , Fräulein Kuschel! Die Zauberin  einen Kandidaten aus dem Publikum . Ein junger Mann  und wird bald auf der Bühne ! Haben Sie Ihre Brille nicht ? Dann werde ich Ihnen sagen, was da geschieht! Die Zauberin  eine Karte aus ihrer Tasche  und gibt sie dem jungen Mann. Er  sie unter den ersten Hut  aber die Zauberin  sie aus dem zweiten Hut . Ist Ihnen etwas besonderes ? Nein, mir auch nicht! Aber das ist Magie!

**Abschlusstest: Negation "Heinz Sponholz"**



- **Niemand**
- **keine**
- **nicht**
- **niemanden**

Heinz Sponholz ist im Wald und ruht sich etwas aus. Hat er da  etwas gehört?  
 Gibt's da  Geräusche? Er sieht  War da  eine Stimme?  
 Er ruft: "Ist denn  da?". Er bekommt  Antwort. Und dann diese schreckliche  
 Gestalt, die er auf der Baumkrone gesehen hat! Ist das  ein riesiger Affe? Im Wald von  
 Graphoville? Hat  von einem Affen gehört, der aus dem Zoo entkommen ist?  
 Er kann es  ausstehen, wenn man ihn auf den Arm nimmt.

Es ist wichtig, dass der Ausbilder den Teilnehmern Folgendes mitteilt:

Die Webseite von Euro-Cordiale informiert Sie regelmäßig über Neuheiten, Hinzugefügtes und Verbesserungen. Die Autoren raten Ihnen also dazu die Lernmittel, die Euro-Cordiale geschaffen hat, zu speichern [www.euro-cordiale.lu](http://www.euro-cordiale.lu)

## 2.8 Die Berufe




Die Personen können auch ihren Beruf vorstellen, wenn Sie sie darum bitten ... (selbstverständlich auch gesprochen)

Insgesamt gibt es 50 Personen, die die sprachlichen Schwierigkeiten verkörpern. Aber sie werden von anderen Menschen umgeben, die auch am Leben von Graphoville teilnehmen.

Wir finden auf diese Weise 100 Personen, die einen Beruf ausüben oder ausgeübt haben. Da es interessant ist die Berufe im Rahmen einer Entdeckung der Berufe kennenzulernen, erzählen uns unsere Charaktere auf sympathische und humorvolle Art über ihren Beruf.

Die Personen vertrauen uns an, warum sie diesen Beruf gewählt haben, welche menschliche Qualitäten erforderlich sind, die Ausbildung die dafür benötigt wird und worin ihre Arbeit besteht.

Der Ausbilder klickt dann auf  und sucht in der Liste der Berufe diejenigen, die er zeigen möchte.

Wenn in der Klasse Lernende mit niedrigerem Niveau sind, ist es besser einen Beruf zu wählen, den die Lernenden möglicherweise ausüben möchten z.B. Kassiererin, denn sie haben schonmal die erste Kundin, Gerda Traatsch, das Klatschweib, getroffen sowie den zweiten Kunden, Herrn Knauserich, den Geiszhals, und dann kann man auch Ayse, eine neue Person, finden, die natürlich ihre eigene Sequenz hat (30 Ayse, Kasse N°3)

Wenn der Ausbilder die Kassiererin wählt, können die Teilnehmer sich auf das **Dokument 7** und das **Dokument 8** beziehen: die Beschreibung der Berufe + die Liste der Berufe.

Es folgt eine Liste von verwandten Berufen.

Diese „verwandten“ Berufe betreffen entweder das gleiche Thema (Tiere, Bau, Unterhaltung, Automobil...) oder die gleiche Branche (Verkauf, Pflegeberufe, Dienstleistungen, Bildung...)

Die Diplome und das Schulniveau werden hier nicht angesprochen, wohl aber die Liste der verwandten Berufe mit verschiedenem Studienniveau

Professor Scholle beispielsweise ist Zoologe. Ein Jugendlicher kann sich durchaus sehr für Tiere interessieren, aber nicht die notwendigen Qualifikationen haben, um Zoologe zu werden.

Die verwandten Berufe die Sie hier finden, können Sie auf weitere Ideen bringen, für Berufe mit Tieren, z. B. **Züchter – Reitlehrer – Stallbursche – Tierarzt – Tierarzthelfer – Imker –Hundeführer – Blindenhundausbilder – Hundefrisör – Ethologe – Tierpfleger – Tierdresser...**

Die Namen der männlichen und weiblichen Berufe entsprechen den Personen, die sie ausüben.

Der 3.Bildschirm stellt für jeden Beruf ein Lexikon vor, der die meist benutzten Wörter, die an einem Beruf gebunden sind (24 Wörter) ohne jedoch den Berufsjargon einzuvernehmen sondern gebräuchlichen Wortschatz.

Derjenige, der es wünscht, findet nach dieser Liste eine Übung, die ihm hilft sich die Rechtschreibung dieser Wörter zu merken. Dazu helfen ihnen Mini-Texte, die Teil der Geschichte sind.

Ein erster Text umfasst viele dieser Wörter, der folgende Text ist ein Lückentext. Der Lernende muss also besonders auf die unterstrichenen Wörter achten. Der Bildschirm 4 schlägt dem Lernenden vor, die Übung mit dem Wortschatz der Liste auszufüllen. Bei den fehlenden Wörtern wird jeweils der erste Buchstabe angegeben, das ist sehr hilfreich. Der Lernende kann jedoch, so oft er es möchte, zum Text oder zur Wortschatzliste zurück.

Was den Kontext betrifft, kann der Lernende bei den Berufen die Geschichte und die Abenteuer der Personen verfolgen. Z.B. Olga, die Assistentin von Dr.Manipovitsch, erlaubt sich ihm einen Brief zu schreiben über den Werdegang seiner Forschungen, da der Genetiker zur Zeit abwesend ist... Die Antwort von Dr.Manipovitsch findet man im Beruf des Genetikers wieder.

Folgendes ist **interessant zu wissen** :

Ein Lernmittel von Graphoville abgeleitet, das ausschließlich die Entdeckung von Berufen und Berufsorientierungen betrifft, steht zur Verfügung: « 100 Berufe lebendig in Szene gesetzt ». Es wurde von denselben Autoren geschaffen und wiederholt die Sequenzen über die Berufe des Lernprogramms. Es gibt eine Multimedia-Fassung aber auch eine Papierfassung in französischer, englischer und deutscher Sprache. Diese können Sie von der Webseite [www.euro-cordiale.lu](http://www.euro-cordiale.lu) herunterladen.

## **2.9 Sammlung „Sketche zum Ausdrucken“ aus *Willkommen in Graphoville*.**

Der Ausbilder teilt den Lernenden das **Dokument 9** aus: **Sammlung der Sketche zum Ausdrucken**.

Unsere neue Kollektion „druckbare Sketche“ präsentiert über 150 Sketche und kurze Texte (Mini-Texte), die reichlich illustriert sind, um die „Selbst-Entdeckung“ zu fördern. Diese Sketche und Mini-Texte sind abgeleitet von:

- *Bienvenue à Graphoville* um die Rechtschreibung und den Ausdruck in Französisch zu verbessern,
- *Welcome to Graphoville* zur Verbesserung der Englischkenntnisse
- *Willkommen in Graphoville* um die Kenntnisse der deutschen Sprache als Fremdsprache zu verbessern.

Wir wurden gebeten, die Sketche und Mini-Texte vom multimedia Lernprogramm in eine Papierfassung umzuwandeln, um Leuten, die keinen Zugang zu einem Computer haben, das Lernprogramm zugänglich zu machen, und um den Einsatz im Unterricht auch ohne Computer zu ermöglichen. Deshalb haben wir die Texte mit vielen Zeichnungen aus der Software übernommen und die repräsentativsten Dialoge ausgewählt. Jeder Sketch hat einen Titel bekommen. Das Layout wurde so gestaltet, dass man sie sowohl farbig als auch schwarz weiß ausdrucken kann.

Etwa die Hälfte der ursprünglichen Sketche sind in den multimedia Fassungen als Unterstützung gedacht um die Schwierigkeiten zu erforschen und diese mit Hilfe der Hinweise, „Lupen“ und „Hilfen“ zu überwinden. Die andere Hälfte sind in den multimedia Fassungen als Übungen programmiert, meistens Lückentexte. Zur Realisierung der Sammlung „Sketche zum Ausdrucken“, entschieden wir uns, die Lückentexte als Text ohne Lücken zu präsentieren, um sie so als Sketch verwenden zu können. Die Numerierung der Sequenzen entspricht genau derjenigen des multimedia Programms, was es erleichtert parallel auf einem Computer und auf Papier zu arbeiten.

Für die französischen Sketche gibt es auch einen spezifischen Eingangstest für die Papierversion. Er ermöglicht es die Schwierigkeiten auszusuchen, an denen gearbeitet werden soll.

Eine pädagogische Broschüre auf Französisch schlägt mögliche Anwendungen mit zahlreichen Beispielen vor. Die Sammlung der Sketche in drei Sprachen und die pädagogische Broschüre (derzeit nur in Französisch) stehen zum kostenlosen Download auf der Webseite non Euro Cordiale: [www.euro-cordiale.lu/graphoville-DE](http://www.euro-cordiale.lu/graphoville-DE).



### **3. Anwendungshinweise für Lehrer und Ausbilder**

**Der Ausbilder kann sich auf folgende Auszüge aus der pädagogischen Broschüre beziehen, um Benutzungsanregungen zu entnehmen und sie zu den eigenen hinzuzufügen.**

#### **3.1 Wie wird *Willkommen in Graphoville* in der Gruppe eingesetzt?**

Ja, *Willkommen in Graphoville* wurde konzipiert um autodidaktisch eingesetzt zu werden, das heißt ohne auf einen Lehrer zurückzugreifen, es kann auch mit hervorragenden Ergebnissen in einer Gruppe verwendet werden, ob es sich um Lernende in Erstausbildung, in einer Lehre oder in der Erwachsenen Weiterbildung handelt.

##### **- *Willkommen in Graphoville* in einem individuellen Training einsetzen**

Das Lernprogramm eignet sich hervorragend für ein individuelles Training in der Gruppe. Denn in einer Klasse findet man viele Lernende, die unterschiedliche Probleme bei der Rechtschreibung und Grammatik haben. Daneben gibt es auch Rechtschreib- und Grammatikprobleme, (gibt muss weg) die den meisten Lernenden Schwierigkeiten bereiten.

Wie bei jedem Multimedia-Produkt sollte idealerweise ein Computer pro Person zur Verfügung stehen. Ein Computerraum ist daher erforderlich. Jeder kann dann den Anfangstest machen und so seine eigenen Probleme identifizieren. Danach kann er im eigenen Tempo an den entsprechenden Sequenzen arbeiten.

##### **- *Willkommen in Graphoville* in einer Training Gruppe einsetzen**

Wenn keine geeignete Computerinstallation verfügbar ist, gibt es eine Möglichkeit das Problem zu umgehen. Der Ausbilder wird dann den Test mit einem Videoprojektor zeigen, um die Stimme der Software zu verwenden oder den Text selbst diktieren. Jeder Teilnehmer wird dann seine Schwierigkeiten überprüfen und danach wird der Ausbilder zusammen mit der Gruppe an den Schwierigkeiten arbeiten, die allen gemeinsam sind.

Jede Sequenz wird dann mit Hilfe des Videoprojektors, die Anregungen zur Entdeckung durch die Hinweise und Hilfen sowie Antworten zu den Übungen gemacht, die der Reihe nach von den Teilnehmern gegeben werden.

#### **3.2 Mögliche Erweiterungen der Software**

Das Training in der Gruppe mit *Willkommen in Graphoville* hat Vorteile, vor allem durch die Möglichkeit die Software zu erweitern. Hier sind einige Möglichkeiten die Software zu erweitern und wir sind davon überzeugt, dass die Lehrer selbst viele weitere finden werden.

##### **- Interpretation von Dialogen**

Die Dialoge, die im Lernprogramm geschrieben und auch gesprochen sind, können von den Teilnehmern interpretiert werden. Dies kann interessante Diskussionen ankurbeln. Sie können auch den Anstoß zu einer Improvisation sein. Diese Improvisation kann entweder frei von jeden Zwängen sein. Sie kann aber auch Zwänge enthalten, wie z.B. die Sprachschwierigkeit, die geübt wird, möglichst häufig zu gebrauchen.



## **- Erstellen von Dialogen mit oder ohne Interpretation**

\* Die Lernenden können mit Hilfe einer Einleitung oder eines Textanfanges, Personen aus *"Willkommen in Graphoville"* spielen. Die Spielregel lautet: Die Personen sollen in ihrem Text, die (einmal die zuviel) Schwierigkeiten, für die sie zuständig sind, so oft wie möglich verwenden. Solche Sketche, die von den Lernenden ausgearbeitet wurden, sollten falls nur irgendwie möglich auch aufgeführt werden. Hier finden Sie einige Beispiele von Mini-Szenarien, die für neue Dialoge verwendet werden können.

- Drill geht mit seinem Hund Brutus in der Zeisiggasse spazieren. Kaum dreht sein Herrchen ihm den Rücken, macht sich Brutus daran in einem Mülleimer zu wühlen. Rosemarie Dorn erscheint und beanstandet, dass der Hund so schlecht erzogen worden ist. Herr Drill antwortet in der Befehlsform und Rosemarie Dorn setzt ihre Beschimpfungen fort, indem sie möglichst oft den Dativ gebraucht.

- Dem Reporter Rudi Rasant gelingt es ein Interview mit Kong Kong zu bekommen, aber von seinem Schöpfer und Meister Dr. Manipovitsch begleitet

- Siggi Schnäppchen versucht den Schriftsteller, Simon, für die Kunst des Verkaufens zu interessieren.

- Arno Dazumal, der prominente Historiker, erzählt Professor Scholle, dass er das Kostüm der Königin der Nacht in seinem Schrank an der Universität gefunden hat.

- Abdel, der Kaufmann, spricht mit Yannis über eine gemeinsame, aber nicht ganz alltägliche Kundin: Helena Lampenfieber.

- Der Herr Graf erklärt seiner Schwester, Gräfin Adelheid von Bellevue, dass er vorhat, ihren geliebten Rosengarten abzutragen, um darauf einen Tennisplatz zu errichten.

\* Ein langer Sketch, der gemeinsam geschrieben wird, soll die größtmögliche Anzahl an Charakteren (und die Schwierigkeiten, die sie repräsentieren) vereinigen. Die Teilnehmer könnten den Sketch auch vorspielen, um den mündlichen Ausdruck zu üben. Es können mehrere Szenen sein.

\* Eine Übung in der Art eines Fernsehquiz, kann von den Teilnehmern erstellt werden, wo ähnlich wie in Sequenz 1 (den Personen, die die Schwierigkeiten repräsentieren, Fragen gestellt werden.)

## **- Erstellung von Sequenzen für andere Sprachprobleme**

Selbst wenn viele Sprachprobleme im Lernprogramm behandelt werden, ist die Liste der Schwierigkeiten nicht vollständig. Es könnten Themen zur Schaffung von neuen Sequenzen, mit anderen Personen gefunden werden, die man dann in die Geschichte einfließen lassen könnte.

Dazu einige Beispiele

- Die Personen aus dem Viertel, gesehen aus der Perspektive der Katze Pummel, in einen Dialog mit dem Hund Brutus (mit einem Sprachproblem, das nicht im Lernprogramm vorkommt.)

- Nanni lässt sich von Isolde Igel, die freimütig und nicht besonders schüchtern ist, „gute Manieren“ beibringen!

- Sabrina, Kassiererin bei Mastoc, bedient alle möglichen anderen Personen aus dem Lernprogramm an der Kasse (Rosemarie Dorn, Carmina Verdi, Susi Stibitz, Denis, Herr Knauserich, Rudi Rasant, usw.).

- Um andere Sprachprobleme zu verkörpern, kann man auch die Personen aus dem Teil „Entdeckung der Berufe“ auswählen, denen noch keine Schwierigkeit zugeordnet wurde.

### **3.3 Die zur Verfügung gestellten Dokumente: Die pädagogische Broschüre, die Gebrauchsanleitung, der ausdruckbare Anfangstest, die pädagogische Broschüre für die Sketche zum Ausdrucken, die pädagogische Anleitung für die Ausbilderausbildung, und die möglichen Teilnehmerfragen**

Der Ausbilder soll die Dokumente für Willkommen in Graphoville, die sich auf der Webseite von Euro-Cordiale befinden, speichern und ausdrucken und sie den Lernenden austeilen:

- Die Pädagogische Broschüre für Willkommen Graphoville
- Die Gebrauchsanleitung
- Die Anleitung für die Ausbilderausbildung

Während die Lernenden die Dokumente konsultieren, können sie Fragen stellen über diese Dokumente und das, was sie in der Ausbildung gelernt haben.

### **3.4 Entdeckung der Berufe und Berufsorientierung.**

Dieser fakultative Teil kann sehr nützlich sein bevor der Lernende z.B. ein Praktikum absolviert oder um eine Berufsorientierung zu finden.

#### **Ein Lehrmittel, das sich dazu eignet, Berufe zu beschreiben**

Die Idee, zusätzlich zum Lernprogramm in drei Sprachfassungen eine Reihe von Berufsbeschreibungen anzubieten, stammt zuerst einmal aus der vielfältigen Personengalerie. Jeder der 50 Personen übt einen Beruf aus. Hier wird ihnen die Möglichkeit geboten, sie über ihre Berufserfahrungen sprechen zu lassen. In einer zweiten Phase wurden 20 weitere Personen hinzugefügt, die alle familiäre oder berufliche Beziehungen zu den ersten 50 Personen haben. Daraus ergibt sich schon eine große Auswahl an Berufen, alltägliche oder außergewöhnlichere. In einer dritten Phase wurden weitere 30 Personen erfunden, die über ihre Berufserfahrungen berichten. Diese Personen kommen nicht in den Geschichten von Graphoville vor. Die Tatsache, dass man hier auch ganz besondere Berufe - sogar sehr seltene - findet, zeigt dass junge Menschen beruflich durchaus die traditionellen Pfade verlassen können und in speziellen Bereichen eine Arbeit finden können (z.B. Showbusiness, Kunst, Welt des Zirkus, Forschung ...)

Im Gegensatz zu stereotypen Berufsbeschreibungen, die zum Beispiel im Internet über Berufe gefunden werden können, möchte der Teil "Berufe entdecken" Jugendliche durch das konkrete Beispiel eines Menschen sensibilisieren. Eine Person, die ihren Beruf gerne ausübt und Informationen, über Dinge gibt, die sie selbst erlebt hat, ohne aber die Nachteile und Einschränkungen, die der Job mit sich bringt zu vernachlässigen.

#### **Die jungen Leute und die Berufe**

Unabhängig von der Höhe ihres Bildungsniveaus haben Jugendliche während ihrer Schulzeit wenig Ahnung und Informationen über die verschiedenen Berufe, sie nehmen sie kaum wahr. Und dies obschon sie viele Orte besuchen, wo sie Leute bei ihrer Arbeit sehen können. Aber ihre Aufmerksamkeit richtet sich nur sehr selten auf das Verhalten anderer Menschen am Arbeitsplatz und auf die Aufgaben, die diese erledigen müssen. Sie scheinen noch keine Verbindung zwischen dem was sie im Alltag sehen und einem bestimmten Beruf herzustellen.

Wenn man sie dazu befragt, stellt man fest, dass sie nicht gewöhnt sind ihre Umgebung zu beobachten oder sich selbst Fragen zu den Berufen zu stellen, über ihre Vorteile, Nachteile, ihre menschlichen Aspekte und die Arbeitsbedingungen. Dreißig einwöchige Seminare, die in Luxemburg mit 14-Jährigen durchgeführt wurden, haben dieses Manko ans Tageslicht gebracht. Am ersten Tag haben sie folgende Aufgabe bekommen. „Heute Nachmittag werdet ihr alle Menschen, die ihr bei der Arbeit seht beobachten und uns morgen sagen welche Berufe euch gefallen haben und welche nicht.“ Sie hatten also den ganzen Nachmittag und den ganzen Abend Zeit ihre Beobachtungen zu machen. Es gab in jedem Seminar einige Schüler, die antworteten: "Nun ja,... ich habe niemandem bei der Arbeit gesehen! Sie sind mit dem Bus zur Schule gekommen und hatten also auf jeden Fall den Busfahrer gesehen! Mit Sicherheit hatten sie auch andere Menschen bei der Arbeit gesehen: Arbeiter auf Baustellen, Lieranten, LKW-Fahrer, Bedienungspersonal usw. Sie konnten keine Verbindung zwischen dem Alltag und den Berufen der Leute herstellen!

Gewiss, die meisten jungen Menschen kennen einige Berufe, sehr oft die gleichen, die zu Stereotypen geworden sind, wie zum Beispiel Mechaniker, Friseur, Verkäufer, Lehrer, Rechtsanwalt, Arzt.

Allerdings sind die Bemühungen von Bildungseinrichtungen um junge Menschen beim Kennenlernen von Berufen zu unterstützen, zu selten.

Es ist daher besonders wünschenswert, jungen Menschen Kenntnisse über Berufe in einem anderen Schulfach zu vermitteln. Zum Beispiel im Sprachunterricht mit *Willkommen in Graphoville*.

Das Einsetzen von *Graphoville* im Sprachunterricht hat gezeigt, dass die Berufssequenzen die Schüler interessieren und sich gut dafür eignen, tiefgehende Diskussionen über Berufe zu führen. Jeder kann mit seinen Beobachtungen und Kenntnissen zur Diskussion beitragen. Diese Informationen haben sie meistens von Personen, die ihnen nahe stehen. Eine Vielfalt von auch noch so kleinen individuellen Erfahrungen, kann zu einer Vertiefung der bearbeiteten Berufssequenzen beitragen.

## **Die Berufsberatung als Schulprogramm!**

Die Experten der beruflichen und sozialen Eingliederung stellen immer wieder fest, dass eine erfolgreiche Eingliederung viel von einer guten vorhergehenden Berufsorientierung abhängt.

Der Teil „Berufe entdecken“ kann Teil eines solchen Orientierungsprozesses sein. Es wird dem Schüler ermöglicht die wichtigsten Merkmale von 100 Berufen durch die Begegnung mit den Personen, die sie verkörpern kennenzulernen. Gleichzeitig kann er seine Sprachkompetenzen verbessern. Hilfe zur Berufsorientierung muss nicht abgekoppelt sein vom Training in einer bestimmten Sprache, sondern kann dort sogar einen zentralen Platz einnehmen.

Allerdings gibt es eine Hoffnung, dass sich das ändert... In der Tat, an der Universität Mainz, in Deutschland, arbeiten Forscher an einer Kombination von beruflicher Orientierung und Sprachenlernen. Ein Kurs mit dem Namen „Berufliche Orientierung und Fremdsprachenlernen“ wird angeboten. Im Juni 2004 hat die deutsche Partei SPD von NRW Verbesserung der Berufsorientierung in den Schulen gefordert, insbesondere ihre Integration in akademische Fächer anstatt sie getrennt zu behandeln.

In diesem Zusammenhang sind die drei Sprachfassungen von *Graphoville* besonders willkommen!

## 4. Weitere Lernmittel seitens derselben Autoren

### 4.1 Die zwei anderen Fassungen von „*Willkommen in Graphoville*“

Zuerst haben wir die französische Fassung ausgearbeitet, mit besonderem Augenmerk auf die Verbesserung der Rechtschreibung. Diese Fassung beinhaltet jedoch auch Sequenzen, die in Französisch als Fremdsprache verwendet werden können, vor allem in Hinblick auf die Struktur der Sprache mit dem „Konjunktiv, dem Konditional, der indirekten Rede und auch dem Passiv. Die Numerierung von 1 bis 50 und die Unterteilung in drei Schwierigkeitsstufen markieren einen Fortschritt in der Komplexität der Schwierigkeit. Die Schwierigkeiten der letzten Sequenzen kommen im Sprachgebrauch weniger häufig vor.

Die englische Fassung, die danach erstellt wurde, ist eine Anpassung der französischen Fassung, bei der die wichtigsten Schwierigkeiten der englischen Sprache erfasst werden, mit denen die Personen, die Englisch als Fremdsprache lernen, zu tun haben. Es ist die gleiche Geschichte, die Dialoge sind denen der Originalfassung sehr ähnlich, nur die Schwierigkeit ist natürlich unterschiedlich. Von Muttersprachlern aus verschiedenen Regionen des Königreiches gesprochen, kann *Welcome to Graphoville* dabei helfen ein „stockendes“ Englisch, das auf Schulniveau geblieben ist, zu verbessern. Die Numerierung der Sequenzen bleibt die gleiche wie in der französischen Fassung. Sie gibt aber keinen Hinweis auf den Schwierigkeitsgrad der Sequenz.

Die deutsche Fassung *Willkommen in Graphoville* ist die dritte Fassung des Lernprogramms. Was die Geschichte betrifft, so handelt es sich um eine originalgetreue Anpassung des französischen Modells. Die Sequenzen sind unterschiedlichen Themen zugeordnet. Die Numerierung der Sequenzen von 1 bis 50 spielt für den Benutzer kaum eine Rolle.

### Praktische Seite

Die Tabelle auf der nächsten Seite ermöglicht es die behandelten Schwierigkeiten der einzelnen Sequenzen zu vergleichen.

Wenn eine der drei Sprachen die Muttersprache oder eine Sprache ist, die man sehr gut beherrscht, so kann es praktisch und erleichternd sein eine Sequenz zuerst in dieser Sprache zu bearbeiten. Danach geht man zu der Sprache über, die man erlernen oder verbessern will. Man kennt dann den Kontext und den Inhalt der Sequenz. Man weiß was die Personen sagen werden, denn im Allgemeinen unterscheiden sich die Dialoge der drei Fassungen nur minimal.

Auch der umgekehrte Fall kann sinnvoll sein.

Bearbeitet man eine Sequenz in der Sprache, die man am wenigsten beherrscht, so ist man gezwungen zu interpretieren und die Bedeutung von unbekannten Wörtern durch den Kontext zu erraten. Anschließend in die gleiche Sequenz in einer bekannten Sprache zu wechseln, ermöglicht es, seine Annahmen zu überprüfen.

### Tonaufnahmen

Schon in der ursprünglichen französischen Fassung gab es Akzente aus unterschiedlichen Gegenden. Zum Beispiel, Ginette Latoile hat einen Akzent aus Marseille, Abdel hat einen marrokanischen Akzent und La Modérata einen rumänischen.

In der englischen Fassung wurden viele Aufnahmen von Personen aus verschiedenen Teilen des Vereinigten Königreichs, einschließlich Nordirland, gemacht.

In der **deutschen Fassung**, werden Sie Personen finden, die eine Satzmelodie haben, die typisch für verschiedene Regionen und Länder ist. Die Tonaufnahmen wurden in Deutschland,

Österreich, Luxemburg und der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens gemacht. Außer in der Sequenz Austrizismen ist kein Dialekt vertreten.

#### **4.2 Lernmittel von denselben Autoren wie „Willkommen in Graphoville“**

*Fakultativ: Der Ausbilder kann den Lernenden zum **Dokument 11** zurückschicken*

Immer noch, im Rahmen der europäischen Projekte Leonardo da Vinci und Comenius, haben die Autoren und Adaptatoren in den letzten 15 Jahren zahlreiche Lernmittel geschaffen, wovon viele sich an Jugendliche und Erwachsene mit schwachem Niveau oder sogar “Illettrierte” wenden wollen.

### **5. Bewertung der vorgestellten pädagogischen Anleitungen und der Ausbildung**

Der Ausbilder fragt die Lernenden sich auf **Dokument 12** zu stützen, sich zu dem Lernprogramm zu äußern und sich in den Illustrationen von Catherine Beaumont die auszusuchen, mit der sie sich identifizieren könnten und ihre Gefühle zum Ausdruck bringen könnten.

Jeder bezeichnet die ausgesuchte Person und begründet diese Wahl.

Die Teilnehmer können auch mehrere Personen aussuchen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Dokumente für die Teilnehmer

### **An die Teilnehmer zu verteilende Dokumente**

Entweder gruppiert oder jeweils die Dokumente, die behandelt werden

## Dokument 1: Das Zweifeln meiden



Was soll man also tun um das Zweifeln erst gar nicht aufkommen zu lassen? Sie werden es schon erraten haben! Also niemals Wörter mit ähnlicher Aussprache gemeinsam lernen. Und der beste Weg ist, erst gar nicht damit anzufangen, aber das hängt nicht von den Kindern in der Schule ab.....also wie soll man dem abhelfen?

Stellen Sie sicher, dass jede Schwierigkeit so eingeprägt ist, dass ihre Verwendung im Gedächtnis verankert wird, und das unabhängig davon, ob unsere bevorzugte Lernmethode visuell, akustisch oder kinästhetisch ist.

In *Willkommen in Graphoville* werden die Inhalte auf diese Art und Weise angeboten.

### Raffinesse...

Jede Schwierigkeit wird von einer typischen Person verkörpert, die in der kleinen Stadt Graphoville lebt. Insgesamt sind es 50 Schwierigkeiten, das heißt 50 Personen. Hier sind einige Beispiele.

Rudi Rasant ist Reporter bei der Zeitung von Graphoville.

In all seinen Interviews und Berichten werden Hauptsätze mit Nebensätzen gebraucht, da es nämlich in dieser Sequenz um Nebensätze geht.



Herr Knauserich ist ein Geizkragen, der seine Zeit damit verbringt sein Geld zu zählen. Er zählt auch die Zeit, die vergeht, denn Zeit ist Geld!

Werner Wehdorn, der Bahnhofsvorsteher, soll den Dreh eines Films am Bahnhof von Graphoville organisieren, nicht ohne Vorkommnisse, Fragen und Aufrufe!





## Dokument 2: Beispiel eines Sketches zum Ausdrucken

### Willkommen in Graphoville – Sketche zum Ausdrucken

Sequenz 1 - Sketch 1/10

Akkusativ

Leo präsentiert... : *Viel Glück, Herr Knauserich!*



Leo: Und jetzt direkt aus Graphoville! Leo Glückspilz stellt Ihnen **das Spiel** „Geld wie Heu“ vor. Ich begrüße **unseren ersten Kandidaten**. Es handelt sich um **Herrn Knauserich** aus Graphoville. Mein Herr, **wählen** Sie bitte **ein Thema** für Ihre erste Frage!

Knauserich: Welches Thema **bringt** am meisten **Geld**?

Leo: Wie bitte?

Knauserich: Ich möchte wissen, welches Thema mir am **meisten Geld einbringt**?

Leo: Alle Themen **bringen die gleiche Summe ein**.

Knauserich: Wieviel **Geld bekomme** ich bei einer richtigen Antwort?

Leo: Bei „Geld wie Heu“ **bekommen** Sie für jede richtige Antwort **1000 Euro**. Also, welches **Thema wählen** Sie?



Knauserich: Ich **wähle das Thema** „Wirtschaft“.

Leo: **Ihre Antwort überrascht** mich nicht. Also, nun ist es so weit... Ich **bitte Herrn Knauserich** aus Graphoville **folgende Frage** zu **beantworten**. Auf einem Fernseher, der **457 Euro kostet**, **bekommt** man **einen außergewöhnlichen Rabatt** von 15%. Herr Knauserich, **welchen Gewinn macht** man jetzt beim Kauf dieses Fernsehers? Zehn Sekunden!



Knauserich: Koko, ich **konzentriere** mich auf **die Frage**...

Leo: **Jawohl!!!** Herr Knauserich hat **soeben 1000 Euro gewonnen!**

Knauserich: Kann ich **mein Geld verlieren**, wenn ich weiter mache?

Leo: Ja! Beim Weitermachen **setzen** Sie Ihre **1000 Euro** aufs Spiel.

Knauserich: Nein, nein! Dann werde ich **das Spiel nicht fortsetzen**. Vielen Dank!

Leo: Vielen Dank fürs Mitmachen Herr Knauserich.

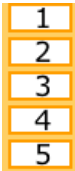
Ich werde Ihnen jetzt **den nächsten Kandidaten** von „Geld wie Heu“ **vorstellen**.



## Dokument 3: Die verschiedenen Teile des Lernprogramms

Obwohl diese Geschichte in 50 Sequenzen unterteilt ist, kann man, unabhängig von der Reihenfolge, mit jeder Sequenz beginnen und die Reihenfolge beliebig gestalten.

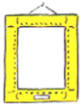
### Ist es notwendig alle 50 Sequenzen durchzuarbeiten und alle 50 Personen kennenzulernen?



- Zum Vergnügen, kann man es selbstverständlich tun! Aber um seine Rechtschreibung und seine Art zu schreiben zu verbessern, ist es nicht unbedingt notwendig. Es hängt vor allem von den Kenntnissen ab, über die man bereits zu Beginn verfügt... Es gibt mehrere Möglichkeiten zu wählen, wo man anfangen will und welchen Weg man geht:



- Der Anfangstest gibt uns die Möglichkeit, unser Wissen zu überprüfen und uns innerhalb der 50 Charaktere diejenigen auszuwählen, die unsere Wissenslücken behandeln.



Wenn wir den Anfangstest machen, erscheint für jeden Fehler, den wir machen, der Kopf der Person, die diese Schwierigkeit behandelt. Am Ende des Tests haben wir eine Galerie von Porträts, wobei jede dieser Personen uns dazu einlädt, an ihren Abenteuern teilzunehmen und unser Deutsch gezielt zu verbessern.



- Aus einer Liste, auf der die Schwierigkeiten der deutschen Sprache nach Themen gegliedert sind, können wir die Sequenzen entnehmen, die uns dabei helfen unsere Sprachkenntnisse zu verbessern. Es liegt an uns zu entscheiden, ob wir an den Abenteuern dieser oder jener Person in der Stadt teilnehmen.

- Wir können auch eine Überprüfung aller 50 Schwierigkeiten der deutschen Sprache machen. In diesem Fall nehmen wir an den Abenteuern der 50 Charaktere teil.



- Dank dem Stadtplan können wir auch in die verschiedenen Viertel der Stadt navigieren und dabei zufällig die Personen treffen. Oder man findet eine von ihnen besonders sympathisch und beschließt ihr in alle Sequenzen zu folgen, in denen sie erscheint.



Mit einem Klick auf dem Plan öffnet sich ein weiteres Fenster mit dem Viertel, das wir angeklickt haben. So können wir die Personen dieses Viertels kennenlernen. Diese erscheinen, wenn man mit der Maus über einige Bereiche des Bildes fährt. Hier ist das Altstadtviertel und wir können Yannis am Eingang seines Restaurants sehen, Isolde Igel vor dem Gebäude, von dem sie die Hausmeisterin ist, Phil Osof, den Straßenkehrer und Abdel, den Lebensmittelhändler, der gerade in sein Geschäft zurückkehrt.



- Die Abschlusstests erlauben es festzustellen, ob man Lernfortschritte gemacht hat. Für jede Sequenz gibt es einen Abschlusstest. Die Tests sind gruppiert nach den grammatikalischen Schwierigkeiten.

## Dokument 4: Tabelle der 50 Sequenzen mit ihren Schwierigkeiten

4. Sequenzen, Schwierigkeiten und Personen			
N°	Titel der Sequenzen	Behandelte Schwierigkeit	Personen und Situationen
<b>VERBEN</b>			
16	<i>Dieses Notizbuch, ist das Ihres?</i>	Präsens	Corinna, die Rezeptionistin
31	<i>Wer hat Angst vor Drill?</i>	Imperativ	Herr Drill, Oberfeldwebel im Ruhestand
6	<i>Die Chronik von Arno Dazumal</i>	Präteritum	Arno Dazumal, Historiker an der Universität von Graphoville
12	<i>Kommissar Polombo leitet die Untersuchung</i>	Bildung des Perfekts	Kommissar Polombo ermittelt in einer Reihe von Diebstählen
48	<i>Jennifers Casting</i>	Futur	Hat Miss Graphoville Aussichten?
35	<i>Simon</i>	Konditional und Konjunktiv	Der Romanautor ist verliebt
14	<i>Arthurs Katze</i>	Modalverben	Die Katze und ihre Bedienung
2	<i>Die Fische des Professors Scholle</i>	Reflexivverben	Professor Scholles Fischesammlung
22	<i>Arabellas Zauberkünste</i>	Trennbare Verben	Arabella zaubert mit ihrem Zauberstab
34	<i>Unterhaltung im verwunschenen Schloss</i>	Untrennbare Verben	Ein Gespensterpaar erinnert sich!
46	<i>Die Kreatur</i>	Passiv	Kong Kong, die Kreatur des Doktor Manipovitsch
<b>DEKLINATION</b>			
20	<i>Siggi Schnäppchen</i>	Nominativ	Siggi Schnäppchen, der Handelsvertreter
1	<i>Leo präsentiert...</i>	Akkusativ	Leo Glückspils moderiert die Sendung „Geld wie Heu“
38	<i>Fräulein Dorn</i>	Dativ	Die Gouvernante verschafft sich Gehör.
27	<i>Susi</i>	Genitiv	Susi bei Auftragsdiebstählen
28	<i>„Das Fenster zur Straße.“</i>	Präpositionen mit Akkusativ	Gerda und Arthur Traatsch
32	<i>Evelyn Postleitzahl</i>	Präpositionen mit Dativ	Evelyn, die Briefträgerin bei der Verteilung der Post (nicht ohne Überraschungen)
8	<i>Wo ist denn Ernst?</i>	Wechselpräpositionen (Akkusativ- oder Dativ)	Ernst bei den Dreharbeiten
36	<i>Dr. Manipovitschs Experimente</i>	Präpositionen mit Genitiv	Ein Genetiker macht sonderbare Forschungen
21	<i>Die Güter des Herrn Grafen</i>	Possessivpronomen	Ein Reporter besucht das Schloss des Grafen
3	<i>In Abdels Lebensmittelgeschäft</i>	Demonstrativpronomen	Abdel gibt Auskunft zu den Waren
11	<i>Carmina</i>	Adjektive	Carmina Verdi, die extravagante Sängerin
17	<i>Was gibt es Neues im Labor?</i>	Steigerung der Adjektive	Herr Matjes berichtet über das Labor.
13	<i>Das Ding</i>	Genus der Nomen	Denis, der Pizzalieferer, singt.
<b>SATZSTRUKTUR</b>			
10	<i>Liebe Helena ...</i>	Subjekt-Verb-Inversion	Erinnerungen der Schauspielerin mit ihrem Filmpartner
18	<i>Der Bahnhofsvorsteher tritt auf</i>	Fragezeichen, Punkte, Ausrufezeichen und Auslassung	Dreharbeiten am Bahnhof von Graphoville (mit Überraschungen)
19	<i>Justine und der Durchzug</i>	Anführungszeichen, Klammern und Gedankenstriche	Justine, die Durchzug nicht ausstehen kann, hört nicht auf damit Türen und Fenstern zu schließen
5	<i>Paul Hübsch...</i>	Stellung der Pronomen im Satz	Ein bekannter aber unbequemer Schauspieler
39	<i>Die Gräfin und ihre Rosen ohne Dornen</i>	Gebrauch des Infinitivs mit zu	Die Gräfin züchtet Rosen.
41	<i>Heinz Sponholz</i>	Negation	Der Holzfäller macht ungewöhnliche Begegnungen
44	<i>Nannis Launen</i>	Negation, weder...noch	Nanni ist mit nichts einverstanden.
50	<i>Rudi Rasant</i>	Nebensätze	Rudi Rasant sucht sensationelle Reportagen.

<b>RECHTSCHREIBUNG</b>			
37	<i>Die Clowns</i>	Großschreibung	Sie verbringen ihre Zeit damit sich zu streiten!
15	<i>Paula und die Theatergarderobe</i>	Plural	Wird alles fertig sein für die Dreharbeiten?
26	<i>Musidora und ihre schönen Schlangen</i>	Umlaute	Diese Nummer wird gefallen!
45	<i>Phil Osof, der Straßenkehrer!</i>	ß	Der gelehrte Straßenfeger
33	<i>Der verzauberte Zauberer</i>	Konsonantenverdoppelung	Verzauberte ganz menschlich...
40	<i>Herr Knauserich, der alte Geizhals</i>	Nummern, Datum und Zeitangabe	Herr Knauserich zählt sein Geld.
9	<i>Im Supermarkt Mastoc</i>	Wörter mit –sch	Schnäppchen im Supermarkt !
23	<i>„Frau Kurvenreich!“ Hilfe!</i>	Wörter mit „ch“	Frau Kurvenreich hilft ihren Studenten in Statistik.
49	<i>Der Schatz aus der Zeisiggasse</i>	Wörter mit –ig am Wortende	Expertise von Juwelen!
25	<i>Hugo und der Haussperling</i>	Zusammengesetzte Nomen	Hugo der Gärtner singt...
24	<i>Alizia, die geheimnisvolle Fee</i>	Zusammengesetzte Adjektive	Alizia, eine erstaunliche Fee!
<b>PRONOMEN / SONSTIGES</b>			
4	<i>Zita Futuro</i>	Pronomen	Zita Futuro, Hellseherin, sagt die Zukunft voraus.
42	<i>Sissi...</i>	Höflichkeitsformen	Sissi, die verträumte Floristin, begegnet ihrem Traummann!
29	<i>“Nelly und ihre Kunden</i>	Fragewörter	Welches ist Ihre Kleidergröße?
30	<i>“Ayse, Kasse Nr. 3”</i>	Relativpronomen	Eine schwierige Kundin!
43	<i>Yannis Restaurant</i>	Verben mit Präpositionalobjekten	Yannis in seinem griechischen Restaurant
47	<i>Isolde Igel</i>	Verben mit Präpositionen	Die Hausmeisterin und ihre Nachbarn!
7	<i>Herbert Bully dreht einen Film</i>	Austrizismen	Die Anforderungen eines Filmregisseurs!

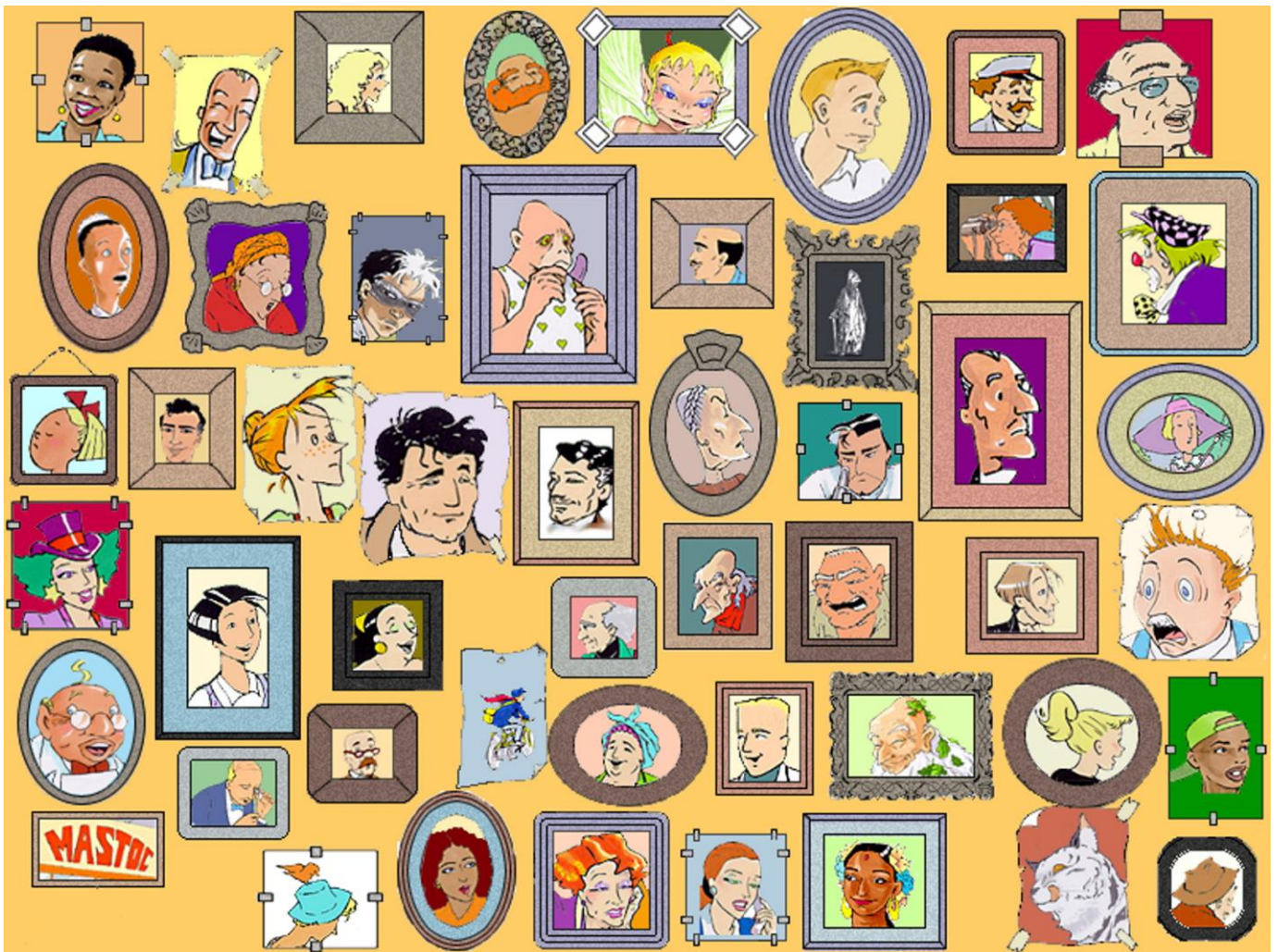


## Dokument 5: die Galerie der Personen

Das interaktive Lernprogramm *Willkommen in Graphoville* ist eine Geschichte, die sich in einer kleinen Stadt abspielt, mit Ereignissen des alltäglichen Lebens und mit spannenden Abenteuern.

Es ist in der Tat eine vollständige "Geschichte" die sich in 50 unabhängigen Sequenzen entfaltet. Jede von ihnen ist einer Person, dem „Helden“ dieser Sequenz, gewidmet. Es handelt sich um aufsehenerregende Ereignisse, unerklärliche Diebstähle, Dreharbeiten eines Films, ein großes Fernsehquiz. Man begegnet beispielsweise den Geistern im Schloss Bellevue, einem monströsen Wesen, das am helllichten Tag im Wald spukt, Prominenten, zwielichtigen Gestalten, einem Kommissar, der einen Fall untersucht und einem jungen Reporter, der in der ganzen Stadt auf der Jagd nach aufsehenerregenden Ereignissen ist.

### Die Galerie der Personen





Die Personen sind so vielfältig wie originell – um sie nicht durcheinanderzubringen, selbstverständlich!


Versuchen Sie in der Galerie der Personen diejenigen ausfindig zu machen, die auf den folgenden Seiten beschrieben sind!


## Dokument 6: In einer Sequenz navigieren


Die Regeln und der Sprachgebrauch werden angeraten durch :


- \* die Hinweise : das Fettgedruckte hebt die Schwierigkeit hervor
- \* die Lupe  die Schwierigkeit erscheint in Farbe und fördert die Intuition des Lernenden.
- \* die Schlüssel  helfen den Lernenden die Regeln selber zu entdecken.


Es liegt am Lernenden zu entdecken, wie er am Besten Fehler vermeidet und seine schriftliche und mündliche Ausdrucksweise verbessert.


Das was der Lernende entdeckt, kann er in seinem persönlichen Notizbuch aufschreiben  und dann ausdrucken.

Auf diese Art und Weise kann er sich nach und nach seine eigene, ganz persönliche Grammatik erstellen und diese auch ausdrucken 

- Die Übungen enthalten keine Fallen. Sie sind einfach und beziehen sich immer nur auf die geübte Schwierigkeit, häufig mit einer Prise Humor als Zugabe. Die Anleitung zur Übung wird nur dann auf dem Bildschirm angezeigt, wenn Sie auf das SOS Zeichen  auf dem Bildschirm klicken. Der Benutzer soll ermutigt werden, für sich selbst herauszufinden, was zu tun ist.

Wir haben die Umgangssprache vorgezogen und in den Hinweisen, „Lupen“ und „Hilfen“ kommen möglichst wenige Ausnahmen vor. Dennoch für diejenigen, die mehr über die deutsche Sprache erfahren möchten, gibt es in den meisten Sequenzen einen Teil „zur Vertiefung“ 

- Die **Abschlusstests**  ermöglichen es die erzielten Fortschritte zu messen: im Falle eines Fehlers, erscheint die Figur, die der Schwierigkeit entspricht (man kann sie hören, damit erneut durch die visuelle und auditive Verbindung Automatismen ausgelöst werden) Es ist in der Regel ausreichend, die Figur zu sehen und zu hören um die Verwirrung aufzulösen. Das ist das Ziel des Spiels!

Der Teil „**Entdeckung der Berufe**“  ermöglicht es sich auf angenehme und abwechslungsreiche Art über 100 sehr unterschiedliche Berufe zu informieren. Das dazugehörige Vokabular kann durch einfache Übungen trainiert werden. Sie ermöglichen es auch noch weitere Teile der Geschichte kennenzulernen.



## Dokument 7 : Die Beschreibung der Berufe



Insgesamt gibt es 50 Figuren, die die sprachlichen Schwierigkeiten verkörpern. Aber sie werden von anderen Charakteren umgeben, die auch am Leben von Graphoville teilnehmen.

Wir finden auf diese Weise 100 Personen, die einen Beruf ausüben oder ausgeübt haben. Da es interessant ist die Berufe im Rahmen einer Entdeckung der Berufe kennenzulernen, erzählen uns unsere Charaktere auf sympathische und humorvolle Art über ihren Beruf. Hier ist Nelly, Geschäftsführerin eines Bekleidungsgeschäftes, die eine treue Kundin und Nachbarin, Zita Futura, die scharfsinnige Wahrsagerin, bedient.



Die Charaktere vertrauen uns an, warum sie diesen Beruf gewählt haben, welche menschliche Qualitäten erforderlich sind, die Ausbildung die dafür benötigt wird und worin ihre Arbeit besteht. Es folgt eine Liste von verwandten Berufen.



Diese „verwandten“ Berufe betreffen entweder das gleiche Thema (Tiere, Bau, Unterhaltung, Automobil...) oder die gleiche Branche (Verkauf, Pflegeberufe, Dienstleistungen, Bildung...) Professor Scholle beispielsweise ist Zoologe. Ein Jugendlicher kann sich durchaus sehr für Tiere interessieren, aber nicht die notwendigen Qualifikationen haben, um Zoologe zu werden.

Die verwandten Berufe die Sie hier finden, können Sie auf weitere Ideen bringen, für Berufe mit Tieren, z. B. Züchter – Reitlehrer – Stallbursche – Tierarzt – Tierarzthelfer – Imker –Hundeführer – Blindenhundausbilder – Hundefrisör – Ethologe – Tierpfleger – Tierdresser...

Ein Glossar der wichtigsten Wörter für jeden Beruf wird dann vorgeschlagen, und es folgen Übungen. Hier kann man die Rechtschreibung dieser Wörter üben. Es sind Lückentexte, die Bestandteil der Geschichte sind.



der Obstbaum	das Gießen	der Ast
die Beetumrandung	der Baum	die Astschere
der Pflanzenschnitt	der Dünger	die Grünfläche
das Laub	die Blume	das Gras
der Strauch	das Beet	der Park
der Spaten	der Rasen	das Jäten
die Topfpflanze	die Harke	das Gewächshaus
die Komposterde	der Stiel	das Rasenmähen

Arbeitet man im Teil Entdeckung der Berufe so verfolgt man gleichzeitig die Geschichten und Abenteuer der Einwohner Graphovilles. Wer könnte also der Autor dieses geheimnisvollen Briefes sein, den die Briefträgerin Dr. Manipovitsch an diesem Morgen brachte?





**Hier sind als Beispiel zwei Auszüge aus Berufsbeschreibungen. Man kann leicht feststellen, dass sie Teil der Geschichte von Graphoville sind:**

Die Charaktere können auch ihren Beruf vorstellen, wenn Sie sie darum bitten ... (selbstverständlich auch gesprochen)

Zum Beispiel **Paula**,  
die Kostümbildnerin des Theaters...



*Hier mit dem Grafen von Bellevue  
ein großer Bewunderer ihrer Arbeit*

Fassen Sie nicht meine Kostüme an, Hoheit, bitte! Sie sind sehr empfindlich! Selbst der kleinste Fleck bedeutet schon eine Katastrophe. Ja, ich bin Kostümschneiderin, ich entwerfe und stelle Kostüme für Filme, Fernsehfilme, Theaterstücke, Opern und Musicals her. Ob ich für meinen Beruf Fingerfertigkeit, benötige? Aber sicher doch! Man muss das Schneidern, das Zuschneiden und das Zusammennähen sehr gut beherrschen.

Ja, sicherlich braucht man Geschmack, Ideen und man muss wissen, wie historische Kostüme aussehen. Aber vor allem muss man, sehr sorgfältig arbeiten. Ebenfalls darf man die Künstler nicht vergessen, welche die Kostüme einmal tragen werden. Vor allem aber braucht man Geduld! Nähen, auftrennen, noch einmal machen! Stimmt doch, Frau Verdi, nicht wahr!

Oder auch **Ayse**:

Sie haben ja Recht Frau Traatsch, im Augenblick ist es ruhig. Um diese Zeit ist nie viel los. Ich werde die Kasse gleich schließen und anfangen Artikel zu etikettieren und in die Regale einzuräumen. Mit Dienstschluss der Büros beginnt dann der große Ansturm. Wissen Sie, dann erledige ich 30 Kunden in einer Stunde. Mit den Strichcodes auf den Artikeln soll ich weniger arbeiten. Das glauben Sie wirklich, Frau Traatsch!? Die erleichtern die Arbeit, das stimmt, aber der Rhythmus wird immer schneller! Tja, daran haben Sie nicht gedacht. Ich scanne durchschnittlich 25 Artikel in einer Minute ein. Ich muss mich rentieren, anderenfalls...

Sie fragen mich, ob ich bei diesem Tempo Fehler mache? Klar, kommt das vor. Nach der Arbeit, muss ich überprüfen, ob es keine Differenz gibt zwischen dem, was ich eingescannt habe, und dem was ich in der Kasse habe.

Ich arbeite Vollzeit, aber viele Kassiererinnen haben einen Teilzeitjob. Man muss abkömmlich sein, wegen der Gleitzeit und der Rotation. Hier im Supermarkt Mastoc haben wir von 9-22 Uhr geöffnet. Dazu noch an allen Samstagen und Sonntagmorgens und an einigen Feiertagen. Hier bitte, Ihr Wechselgeld, Frau Traatsch. Sie finden, dass ich gut organisiert bin? Danke für's Kompliment. Ja, eine Kassiererin muss das sein, aber sie muss auch systematisch und konzentriert arbeiten, auch wenn eine Kundin sie ablenkt und mit ihr plaudert.... Und wachsam, im Umgang mit Kreditkarten, die sie mit der Liste der gestohlenen Karten vergleichen muss. Und...liebenswürdig, ja, selbst im Umgang mit schwierigen Kundinnen!

Aber ich hoffe, dass ich bald eine Beförderung erhalte und erste Kassiererin werde. Allerdings, Frau Traatsch, Montag ist Feiertag. Aber ich werde wieder hinter der Kasse sitzen. Bis Montag also!



## Dokument 8 : Die Liste der Berufe

### Liste der Berufe und Personen

Berufe	Personen
Schauspieler:in	Helena Lampenfieber
Oberfeldwebel	Drill
Fernsehmoderator	Leo Glückspils
Straßenkehrer	Phil Osof
Juwelier	Hr. Juwel
Biologe	Olga
Metzger:in	Fr. Sponholz
Sticker:in	Frl. Kuschel
Holzfäller	Heinz Sponholz
Kassiererin	Ayse
Opernsänger:in	Carmina Verdi
Bahnhofsvorsteher	Werner Wehdorn
Zirkusartist	Plem und Zozo
Friseur:in	Cora Wella
Zugschaffner	Hr. Knipser
Kostümschneider:in	Paula
Koch - Pizzafahrer	Denis
Tänzer:in	Susi Stibitz
Bühnenbildner:in	Nathalie
Hoteldirektor	Andreas Meister
Double und Synchronsprecher	Paul Hübsch
Tierdresseur:in	Musidora
Verwalter	Hr. Knauserich
Elektriker	Viktor

<b>Berufe</b>	<b>Charaktere</b>
Hausangestellte	Justine
Einrahmer	Daniel
Lebensmittelhändler	Abdel
Kosmetikerin	Tamara Wehdorn
Briefträgerin	Evelyn Eilig
Floristin	Sissi
Hausmeisterin	Isolde Igel
Genetiker, Forscher	Dr. Igor Manipovitsch
Geschäftsführerin und Verkäuferin	Nelly
Grafikerin	Vanessa Federspiel
Fremdenführerin	Maria
Historiker	Arno Dazumal
Hausmeister	Ernst
Messehostess	Fr. Juwel
Flugbegleiterin	Fr. Glückspilz
Krankenschwester	Dorothea Drill
Grundschullehrerin	Rosemarie Dorn
Landschaftsgärtner	Hugo Holunder
Kriminalinspektor	Inspektor Polombo
Zauberin	Arabella
Röntgenassistentin	Sabrina
Fotomodell	Jennifer
Mechaniker	Johannes Drill
Mediaplaner	Julian
Optiker	Arthur Guckuck
Logopädin	Sonja Scholle
Konditor	Erich
Anstreicher	Fred Igel
Fotograf	Anna
Sportlehrer	Alexander Drill
Regisseur	Herbert Bully
Empfangsdame	Corinna
Chefredakteurin	Sophia Federspiel
Reporter	Rudi Rasant
Handelsvertreter	Siggi Schnäppchen
Gastwirt	Yannis Ydreos
Sekretärin	Gerda Traatsch
Kellnerin	Patrizia Osof
Statistikerin	Fr. Karla Kurvenreich
Laborantin	Hr. Matjes
Wahrsagerin	Zita Futura
Webmaster – Romanschriftsteller	Simon
Zoologe	Prof. Scholle

## Dokument 9: Die Sammlung der Sketche zum Ausdrucken

### Willkommen in Graphoville – Sketche zum Ausdrucken

Sequenz 15 - Sketch 1/4

Der Plural

#### Paula und die Theatergarderobe: Die Launen der Diva



Paula: *Liebe Frau Carmina, selbstverständlich werde ich Ihnen zwei wunderschöne neue **Kleider** für Ihre nächsten **Theatervorstellungen** anfertigen. Sie können sich voll und ganz auf mich verlassen.*

Carmina: *Oh, meine liebe Paula, welch eine Freude! Haben Sie schon **Ideen**, wie meine **Garderoben** aussehen sollen?*

Paula: *Aber natürlich! Ich war gestern auf dem Dachboden um mir ein paar **Gewänder** anzusehen. Dort stehen nämlich alte **Truhen** mit verschiedenen **Sachen**. Wissen Sie, was ich dort gefunden habe? Schauen Sie nur diese kostbaren Brüsseler **Spitzen**. Damit werde ich die **Kleider** verzieren. Ich nähe sie an die **Ränder** am Halsausschnitt an. Und dann entdeckte ich auch noch diese wunderschönen **Tücher**. Gefallen sie Ihnen?*



Carmina: *Paula, ich bin begeistert. Sie sind ein Genie! Aber letztendlich möchte ich auf jeden Fall blaue **Kleider**!*



## Dokument 10: Vergleichende Tabelle der 50 Schwierigkeiten in den drei Fassungen

	FRANCAIS	ENGLISH	DEUTSCH
N°	Difficultés	Difficulties	Schwierigkeiten
1	Le présent de l'indicatif	Present simple.	Akkusativ
2	Quand écrire "se"	Use of 'to get'.	Reflexivverben
3	Quand écrire "ce"	This, that, what, which.	Demonstrativpronomen
4	Le futur simple de l'indicatif	Future (present progressive, going to, will).	Pronomen
5	Les principaux mots invariables	Adverbs of time, frequency (often, sometimes, etc.)	Stellung der Pronomen im Satz
6	L'imparfait de l'indicatif	Used to do (= imperfect).	Präteritum
7	Quand écrire "es"	Americanisms.	Austrizismen
8	Quand écrire "est"	Contracted forms of 'be' and 'have'.	Wechselpräpositionen (Akkusativ oder Dativ)
9	Quand écrire "et"	Too, enough, with word order.	Wörter mit –sch
10	L'accord du participe passé avec l'auxiliaire "être"	Past simple.	Subjekt-Verb-Inversion
11	Les accords simples (noms et adjectifs)	Much, many, (a) few, (a) little, a lot (countables, uncountables).	Adjektive
12	Les participes passés usuels	For.	Bildung des Perfekts
13	Le participe passé terminé par "-é"	Phrasal verbs.	Genus der Nomen
14	L'infinitif terminé par "-er"	Present perfect.	Modalverben
15	Quand écrire "tout", "toute", "tous", "toutes"	Irregular verbs, past participles.	Plural
16	Quand écrire "c'est"	Indefinite article.	Präsens
17	Quand écrire "s'est"	Comparatives, superlatives.	Steigerung der Adjektive
18	Quand employer les points d'interrogation, les points, les points d'exclamation et les points de suspension	Punctuation signs, Question tags.	Fragezeichen, Punkte, Ausrufezeichen und Auslassung
19	Quand employer les guillemets, les parenthèses et les tirets	Inverted commas, brackets, dashes.	Anführungszeichen, Klammern und Gedankenstrich
20	Quand écrire "ces"	Every/ each, everyone/ where, etc.	Nominativ
21	Quand écrire "ses"	Possession : his, her/s, our/s, your/s, my, mine.	Possessivpronomen
22	L'accord du participe passé conjugué avec « avoir »	All contracted forms.	Trennbare Verben
23	Quand écrire "on ..." et "on n'..."	Since.	Wörter mit „ch“
24	Quand écrire "-aux" à la fin des noms et des adjectives	Prepositions + (verb)-ing.	Zusammengesetzte Adjektive

	<b>FRANCAIS</b>	<b>ENGLISH</b>	<b>DEUTSCH</b>
	<b>Difficultés</b>	<b>Difficulties</b>	<b>Schwierigkeiten</b>
25	Quand écrire "-eaux"	Spelling changes (or not) with word endings (-ing, -es, etc.)	Zusammengesetzte Nomen
26	«-s-» ou «-ss-» ?	Question tags.	Umlaute
27	Les accords systématiques (noms, adjectifs, participes passés, irrégularités usuelles)	Possessives.	Genitiv
28	Les adjectifs terminés par "-ant"	Present progressive.	Präpositionen mit Akkusativ
29	Quand écrire "quelle"	Questions (with or without question words).	Fragewörter
30	Quand écrire "qu'elle"	Relative clauses.	Relativpronomen
31	L'impératif	Imperative, infinitive clauses (I want you to ...) + commands.	Imperativ
32	Quand écrire "leur"	Definite article.	Präpositionen mit Dativ
33	Quand écrire "leurs"	Wish (I wish I could, I wish you wouldn't, hadn't, etc).	Konsonantenverdoppelung
34	Les verbes terminés par « -ant »	There is a man standing...	Untrennbare Verben
35	Le conditionnel	Conditional.	Konditional und Konjunktiv
36	Les adverbes terminés par "-ment"	Adverbs.	Präpositionen mit Genitiv
37	Les doubles lettres	When to double the final consonant.	Großschreibung
38	Le subjonctif (temps présent et temps passé uniquement)	Modal Verbs.	Dativ
39	La négation suivie d'un mot au pluriel	Polite requests (May I, Would you, I would like etc.)	Gebrauch des Infinitivs mit zu
40	Quand "vingt" et "cent" prennent-ils un "-s" ?	Numbers, cardinal and ordinal, time.	Nummern, Datum und Zeitangabe
41	Les mots usuels commençant par « h »	Some, any, no...	Negation
42	Quand écrire "si"	So (so big, so I'll have to go)	Höflichkeitsformen
43	Quand écrire "s'y"	Be, get used to doing.	Verben mit Präpositionalobjekten
44	Quand écrire "ni"	Neither, nor.	Negation, weder...noch
45	Quand écrire "n'y"	Ago (+ past simple).	ß
46	La voix dite "passive"	Passive voice.	Passiv
47	Quand écrire "d'en"	While, during.	Verben mit Präpositionen
48	Quand écrire "s'en"	Most (of), Some (of), all (of), etc.	Futur
49	Quand écrire "c'en"	One, ones ( a real one, which ones?)	Wörter mit -ig am Wortende
50	Le style indirect	Indirect speech.	Nebensätze



## Dokument 11: Weitere kostenlose praktische Lernmittel seitens der Autoren von *Willkommen in Graphoville*

Hier folgt eine Tabelle der Lernmittel geschaffen von den Autoren von Willkommen in Graphoville (Euro-Cordiale) auf Basis der gleichen pädagogischen Methoden.

Lernmittel	Die in den verschiedenen Lernmitteln gebrauchten Sprachen	In der Muttersprache gebraucht	In einer Fremdsprache gebraucht
<b>900 entraînements à la Communication Professionnelle</b>  <b>900 Übungen zur Kommunikation im Beruf</b>	Französisch Englisch Deutsch Bulgarisch	3 Schwierigkeitsgrade. Die Basisübungen können zur Arbeit mit illetristischen Personen gebraucht werden. Die schwierigeren Übungen dienen der Stufe BTS	Es hängt von den Stufen ab. 2 Jahre Sprachtraining sind hier die Bedingung.
<b>Bienvenue à Graphoville</b> <b>Willkommen in Graphoville</b> ermöglicht es das Hörverständnis und die Ausdrucksweise zu verbessern	Französisch Englisch Deutsch	Jugendliche und Erwachsene mit Schwierigkeiten im Hören, Verstehen, Sprechen und Schreiben.	Übungen zum Verständnis und zur Anwendung der Sprache (nach 3 oder 4 Jahren Schulerfahrung).
<b>100 métiers racontés par leurs acteurs</b>  <b>100 Berufe lebendig in Szene gesetzt</b>	Französisch Englisch Deutsch	Lehrpersonen, Ausbilder und Begleiter in der Berufsorientierung für alle ab 12 Jahre	Übungen zum Verständnis und zur Anwendung der Sprache (nach 2 Jahren Schulerfahrung)
<b>Restaurant Venezia</b> <b>Restaurant Venezia</b> Lernprogramm um besser lesen, schreiben und sich verständigen zu können.	Französisch Englisch Deutsch Bulgarisch Portugiesisch Luxemburgisch	Für Illetristische Personen und für Jugendliche mit Schwierigkeiten	Nach einem oder zwei Jahren Schulerfahrung
<b>Savoir trouver</b> <b>Gewusst wie</b> Lernprogramm mit 400 Übungen zum „Logischen Denken“	Französisch Englisch Deutsch Bulgarisch	Für alle, auch für illetristischen Personen	Die Lernenden müssen dazu fähig sein die Sprache zu verstehen und sich mündlich auszudrücken
<b>Chercher, Trouver, Utiliser...</b> <b>Pädagogische Suchmaschine</b> <b>Suchen? Finden! Nutzen...</b> Ermöglicht es die gewünschten Übungen unter den Lernmitteln von Euro-Cordiale zu finden	Französisch Englisch Deutsch Bulgarisch	Lehrpersonen, Ausbilder und Begleiter für alle	Lehrpersonen, Ausbilder, Begleiter für alle

Die Webseite [www.euro-cordiale.lu](http://www.euro-cordiale.lu) informiert Sie regelmäßig über Neuheiten, Hinzugefügtes und Verbesserungen. Die Autoren raten Ihnen also dazu die Lernmittel, die Euro-Cordiale geschaffen hat von dieser Webseite herunterzuladen, da andere Webseiten nicht auf den neuesten Stand gebracht werden!



## Dokument 12: Bewertung der Ausbildung

