

Lehrhandreichung Sprechmelodie



☞ Vorbereitung und Hinweise

- Unter den Überschriften steht immer, welche Arbeitsblätter und Spiele verwendet werden. Denken Sie daran, diese zu kopieren und ggf. auszuschneiden (Kartenspiele und kleine Arbeitsblätter).
- Sie können natürlich immer Übungen auslassen, verändern oder durch eigene ersetzen. Die Spiele (Memory usw.) müssen nicht bis zu Ende gespielt werden.
- Es ist völlig okay und kann durchaus sinnvoll sein, bei Anweisungen und Erklärungen auch die L1 der Lernenden (also Koreanisch oder Japanisch) zu verwenden.

**Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie uns über das Formular
auf der DeKoJa-Homepage Ihr Feedback geben würden.**

<https://phonetikdekoja.wordpress.com>



Erklären sie bitte zuerst, worum es geht.

Es geht um die Sprechmelodie, also um die Tonhöhe der Stimme beim Sprechen, vor allem am Ende von Sätzen aber auch bei Aufzählungen und Parataxen (also Sätzen, die mit Komma, „und“, „oder“ oder „aber“) verbunden sind.

1 Input (Eintauchen, Regeln finden)

☞ Arbeitsblatt: „01 Input - Sprechmelodie (Kopiervorlage)“. Ein A4-Blatt für vier Lernende.

☞ Lernziel ist die Bewusstmachung des phonetischen Themas durch Hören. Die Lernenden sollen zuerst darüber nachdenken, welche Arten von Sprechmelodien es gibt. Dann ihre Funktion erkennen.

Aufgabe 1. Hören und Eintauchen

- Spielen Sie ☰ Audiofile „01 Input - Sprechmelodie (Audio)“ vor.
([Hier klicken](#) oder QR)
(☞ Hinweis: Teilen Sie das Arbeitsblatt noch nicht aus.)
- Doz. (DozentIn): „Welche Arten von Satzmelodie hören Sie? Wie würden Sie sie beschreiben?“
 - Lösung: Klären Sie im Plenum und schreiben Sie an die Tafel:
 - ❖ fallend, steigend, weiterweisend (oder gleichbleibend)
 - ❖ Man kann sie durch Pfeile ↘, ↗ und → darstellen.



Aufgabe 2. Pfeile einzeichnen lassen

- Teilen Sie jetzt das ☰ Arbeitsblatt: „01 Input - Sprechmelodie (Kopiervorlage)“ aus und spielen Sie noch einmal den ☰ Audiofile vor (oder lesen Sie selbst vor).
- Doz.: „Bitte zeichnen Sie Pfeile in die Lücken ein. Steigt die Sprechmelodie, fällt sie oder bleibt sie gleich?“

☞ Hinweis: Der Schwarze Teil reicht eigentlich aus. Der graue Teil ist Zusatzmaterial, falls viel Zeit ist.

Schwimmst du gern?↗ Karl spielt Tennis.↘ Komm, gehen wir ins Kino.↘
Spielst du gut Tennis?↗ Ich gehe morgen einkaufen,→ Tennis spielen,→ es-
sen→ und tanzen.↘ Wir hören oft Musik.↘ Und was machst du gern?↗
Wie oft gehst du einkaufen?↘ Wie oft triffst du Freunde?↗ Ich singe nicht gut.↘
Ich schwimme.↘ Heinz und Willi machen oft Musik.↘ Spielen Sie Tennis?↗
Gehen Sie einkaufen.↘ Willi geht ins Kino,→ Toni spielt Tennis→ und An-
na liest ein Buch.↘ Gehen Sie einkaufen?↗ Was liest du da?↗ Machen Sie
Sport.↘ Tanzt du auch nicht gern?↗ Ich tanze oft,→ singe sehr oft,→
und mache auch manchmal Musik.↘ Und du? ↗ Gehst du oft ins Kino?↗
Was hörst du gern?↘

- Überprüfen des Ergebnisses
 - Doz.: „Vergleichen Sie mit Ihrem Nachbarn.“
 - Überprüfen Sie ggf. noch einmal im Plenum. Sie können z.B. die Sätze vorlesen und dabei die Sprechmelodie mit Handbewegungen visualisieren.

Aufgabe 3. Sprechmelodie und Interpunktions

- Doz.: „Setzen Sie jetzt Komma, Punkt oder Fragezeichen in die Lücken hinter den Phrasen.“
- Überprüfen des Ergebnisses
 - Doz.: „Vergleichen Sie mit Ihrem Nachbarn.“
 - Überprüfen Sie ggf. noch einmal im Plenum. Sie können z.B. die Sätze vorlesen und die Satzzeichen mitlesen.

Aufgabe 4. Funktionen der Satzmelodien

- Doz.: „Überlegen Sie sich, welche Funktion die verschiedenen Sprechmelodien haben. Welche Melodie wird bei welcher Art von Sätzen verwendet?“
- Sammeln Sie die Antworten im Plenum und schreiben Sie sie ggf. an die Tafel.
 - Lösung:
 - ❖ ↘ Aussage, W-Frage (Frage mit Fragewort), Aufzählung
 - ❖ ↗ ja/nein-Frage, W-Frage
 - ❖ → Aufzählung, Parataxe

2 Reproduktive Übungen: Memory (神経衰弱 shinkei suijaku)

◊ Lernziel: Sie Lernenden sollen die Sprechmelodie automatisieren.

▣ Spiel: „02 Memory – Sprechmelodie“ (Spielkarten und Beipackzettel auf S. 3)

1. Vorbereitende Aktivitäten:

- a) Teilen Sie die Memorykarten (S. 1 – 2, zerschnitten) und die Kopie mit den kleinen Karten (Beipackzettel, unzerschnitten) aus. Die Lernenden sollen die Karten einander zuordnen. Die Lernenden können anhand der kleinen Kopie (S. 3) überprüfen, ob sie die Karten richtig zugeordnet haben. Während des Zuordnens sollen die Lernenden die Sätze immer vorlesen und dabei auf die Sprechmelodie achten. Fordern Sie die Lernenden auf, zu fragen, falls sie die Bedeutung der Sätze auf den Karten nicht verstehen.
- b) Üben Sie die Aussprache noch einmal im Plenum. Verwenden sie  Audiofile „02 Memory - Sprechmelodie (Audio)“ oder lesen sie die Karten hier selbst vor und lassen Sie nachsprechen. ([Hier klicken](#) oder QR-Code)



Schwimmst du gern? ↗	Ja, ich schwimme sehr gern. ↘	Wer spielt Tennis? ↗ (Wer spielt Tennis? ↗)	Karl spielt Tennis. ↘
Willi geht ins Kino, → Toni spielt Tennis → und Anna liest ein Buch. ↘	Komm, gehen wir ins Kino. ↘	Nein, nicht ins Kino, → lieber ins Theater! ↘
Gehen Sie oft einkaufen? ↗	Nein, ich gehe nicht oft einkaufen. ↘	Ich gehe morgen ein- kaufen, → Tennis spielen, →	essen → und tanzen. ↘

- **Memory spielen:**

- **Tipp:** Sammeln Sie zuerst die Beipackzettel ein, damit die Studierenden nach dem Inhalt entscheiden, welche Karten zusammenpassen.
- Ein Spieler dreht zwei Karten um. Wenn die Karten zusammenpassen, liest er die Frage vor und der Nachbar zur Rechten liest die Antwort vor.
- Wenn die Karten nicht zusammenpassen, machen die Lernenden Folgendes:
 - ❖ Bei einer Karte, auf der eine Frage steht, fragt der Spieler den Nachbarn zur Rechten. Der muss auf die Frage frei antworten.
 - ❖ Bei einer Karte, auf der eine Antwort steht, stellt der Spieler dem Nachbarn die Frage, die zu der Antwort auf der Karte passt. Der Nachbar liest die Antwort vor.

☞ Hinweise:

- Beobachten Sie die Studierenden und achten Sie darauf, dass sie die Karten immer laut vorlesen und versuchen, den Kontrastakzent zu realisieren.
- Es empfiehlt sich, vor Spielbeginn zu sagen, dass die Lernenden während des Spiels kein Japanisch, bzw. Koreanisch reden sollen.

3 Produktive Übungen Brettspiel

■ Arbeitsblatt: „03 Brettspiel – Sprechmelodie“

◊ Lernziel: Die Lernenden sollen das Vokabular (Freizeittätigkeiten und Adverbien) festigen indem sie produktiv Fragen und Antworten bilden. Dabei sollen Sie auch auf die Sprechmelodie achten. Hierzu ist es nötig, dass die Sätze einigermaßen fließend ausgesprochen werden.

☞ Hinweis: 2 bis 3 Spieler sind optimal. Je weniger Spieler es sind, desto mehr Gelegenheit hat jeder einzelne, zu sprechen.

Spielanleitung:

Jeder Spieler setzt eine Münze, einen Radiergummi oder sonst einen kleinen Gegenstand auf das Start-Feld. Spielerin 1 würfelt und geht so viele Felder, wie der Würfel anzeigt. Mit den Vokabeln auf dem Feld, auf dem sie landet, formuliert sie eine Frage an den Nachbarn zu ihrer Rechten. Dieser muss auf die Frage Antworten. Es können Ja/Nein-Fragen oder W-Fragen gestellt werden. Die Lernenden sollen außerdem die Adverbien auf der Kopie mit dem Brettspiel verwenden.

☞ Hinweise:

- Zur Vorentlastung können Sie die Lernenden ein oder zwei Fragen und Antworten in Partnerarbeit schriftlich formulieren und dann an die Tafel schreiben lassen. Diese Beispielsätze können Sie dann durch Vor- und Nachsprechen üben. (☞ Genügend Kreide bzw. Whiteboardmarker mitnehmen.)
- Bitten Sie die Lernenden gegebenenfalls, die Kurzdialoge (Frage und Antwort) immer zwei bis drei Mal zu wiederholen, bis sie in der Lage sind, sie einigermaßen fließend und mit der richtigen Sprechmelodie auszusprechen.

4 Produktive Übungen: Stempelrally

■ Arbeitsblatt: „04 Stempelrally – Sprechmelodie“ (Ein A4-Blatt für zwei Lernende)

◊ Lernziel: Die Lernenden sollen lernen, auch in einer kommunikativen Situation, in der sie spontan Sätze bilden und sich auf Inhalt und Form konzentrieren müssen, auf die Sprechmelodie zu achten.

- Schreiben sie ggf. diese Redemittel zur Vorentlastung an die Tafel:
 - *gern – nicht so gern*
 - *gut – nicht so gut*
 - *oft – manchmal – selten – nie*
- Falls nötig können Sie auch ein paar Fragen und Antworten an der Tafel sammeln und dann durch Vor- und Nachsprechen noch einmal üben.

Regeln, Spielverlauf

- Die Lernenden denken sich Fragen dazu aus, was sie gern oder nicht gern, oft oder selten tun. Dann schreiben Sie den Inhalt der Sätze als Stichpunkte in das Formular: z.B. „Fußball spielen, gern“. Daraufhin gehen sie mit dem Arbeitsblatt im Klassenraum herum und fragen möglichst viele andere. Dabei müssen sie aus den Stichpunkten jedes Mal eine Frage formulieren, z.B. „Spielst du gern Fußball?“ (Es sind natürlich auch negative Fragen erlaubt: „Spielst du auch nicht gern Fußball“ → „Doch“ oder „Nein“)
 - Wenn die Frage mit „Ja“ beantwortet wird, macht diejenige, die gefragt hat, ein Häkchen (✓) in ein Kästchen hinter der Frage.
- Ziel ist es möglichst viele andere Lernende zu finden, die mit „Ja“ antworten.
- Geben Sie ungefähr alle 2 Minuten das Zeichen, die Partner zu wechseln.

☞ Hinweis: Je nach Zeit und Niveau können natürlich auch weniger Fragen formuliert werden.

☞ Tipp: Man kann auch andere Themen nehmen, die bereits im Unterricht behandelt wurden.

Redemittel, Vokabular

Tätigkeiten Freizeit	Adverbien, Negation, Fragewörter
schwimmen	(sehr) gern - nicht (so) gern
singen	oft – manchmal – selten – nie
lesen	(sehr) gut – nicht so gut
tanzen	
mit Freunden essen gehen	Was
Tennis spielen	Wer
Fußball spielen	Wie oft
Sport machen	Was für (Musik, Sport, Bücher, Filme)
ins Kino gehen	...
einkaufen gehen	
Musik hören	
Musik machen	
...	