



Kommunikationsformen erkunden

2 Materialpaket

 **Zielgruppe:**
Grundschule, Mittelschule

 **Zeitrahmen::**
90 Minuten



Einführung

Mit den Aktivitäten in diesem Materialpaket soll die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler für die verschiedenen Formen der Kommunikation und des Ausdrucks – einschließlich der Formen, die nicht mündlich sind – geschult werden. Denn Sprache bedeutet eben nicht nur mit gesprochenen Worten zu kommunizieren, sondern sich auf vielen verschiedenen Wegen zu verständigen: So ist es etwa auch möglich durch Kleidung, Gesten, Farben oder die Art, wie man andere Menschen anspricht, zu kommunizieren.

Aktivitäten

5

- **Kommunikationsformen in unserem Umfeld**
- **Mimik & Gestik – überall gleich?**
- **Tierlaute in aller Welt**
- **Comicsprache Werkstatt**
- **Fingerzählen international**

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- wissen, dass es neben der menschlichen Sprache auch andere Formen der Kommunikation gibt (K 3.1).
- kennen Beispiele der menschlichen nonverbalen Kommunikation wie Zeichensprache, Brailleschrift und Gestik (K 3.1.2).

Die aufgelisteten Kompetenzen sind Teil des vom Europarat entwickelten „**Referenzrahmen für plurale Ansätze zu Sprachen und Kulturen**“ (REPA), der eine Reihe von Ressourcen (Einstellungen, Wissen und Fähigkeiten) aufzeigt, die im Klassenzimmer aktiviert werden können, um die Entwicklung mehrsprachiger und plurikultureller Kompetenzen zu fördern. Die Ressourcen sind in drei Gruppen unterteilt, geordnet nach den Buchstaben „A“ (Einstellungen und Haltungen), „K“ (deklaratives Wissen) und „S“ (prozedurales Wissen). Alle in diesem Unterrichtspaket enthaltenen Kompetenzen wurden angelehnt an die deutsche Übersetzung des REPA durch das *European Centre for Modern Languages* formuliert, während die französische Originalversion [unter diesem Link](#) verfügbar ist. Wann immer der Begriff „Kompetenzen“ auftaucht, wird daher auf den REPA verwiesen.

Hinweise

Ziel der Aktivitäten ist es, den Schülerinnen und Schülern einen ersten Eindruck von der Vielfalt der Kommunikationsformen in ihrer Umgebung, aber auch in der Welt zu vermitteln, ohne dabei die Mehrdeutigkeit und den Ursprung von Missverständnissen in zwischenmenschlichen und interkulturellen Kommunikationssituationen zu vernachlässigen.

Für die gesamten Aktivitäten des Materialpaketes sollten etwa 90 Minuten eingeplant werden. Wenn die Aktivitäten als Stationenlernen durchgeführt werden, gilt der für die einzelnen Aktivitäten angegebene Zeitrahmen als Referenz.

Legende für Kopiervorlagen



Arbeitsblatt:
für die Klasse



Lösung:
für die Lehrperson



Material:
zur Vertiefung und weiteren Beschäftigung mit den Themen der einzelnen Aktivitäten

Kommunikationsformen in unserem Umfeld

Diese Aktivität dient als umfassende Einführung des Themas und zielt darauf ab, die Klasse für die Existenz anderer Formen der **Kommunikation** als der verbalen Sprache zu sensibilisieren. Die Flashcards sollen die Aufmerksamkeit auf sprachliche und nonverbale Ausdrucksformen lenken.

Der Begriff „**Kommunikation**“ stammt aus dem lateinischen *communis* was so viel bedeutet wie „Mitteilung“. Man versteht darunter den Austausch und die Übertragung von Informationen von Seiten eines oder mehrerer Individuen an ein anderes Individuum bzw. an eine Gruppe von Individuen.

Es gibt verschiedene Formen der Kommunikation: **verbale**, **nonverbale** und **paraverbale**. In verbalen Sprachen werden Wörter – schriftlich oder mündlich – verwendet, um zu kommunizieren. Die nonverbale Kommunikation nutzt hingegen nicht-schriftliche und nicht-mündliche Formen, wie zum Beispiel Bilder, Gesten, Mimik und Symbole. Die paraverbale Kommunikation bezieht sich auf den Tonfall, den Rhythmus, die Geschwindigkeit und die Lautstärke der Stimme, also auf alle Elemente, die die Interpretation der Botschaft beeinflussen können. Kommunikation manifestiert sich so auf verschiedenen Arten und Weisen, wobei ungefähr zwei Drittel der menschlichen Kommunikation aus nonverbalen Handlungen bestehen.

Hinsichtlich der **deutschen Gebärdensprache (DGS)** besteht kein Konsens darüber, ob sie verbal oder nonverbal ist. Zwar wird sie – im Allgemeinen – als nonverbale Kommunikation betrachtet, da sie den visuell-textuellen Kanal zur Kommunikation nutzt. Der Unterschied liegt jedoch im Begriff „verbal“, da die verbale Kommunikation auf der Verwendung von Wörtern sowohl in schriftlicher als auch in mündlicher Form beruht, um Nachrichten zu übermitteln. Da DGS eine Sprache mit einem eigenen grammatischen System ist, könnte sie als verbale Kommunikation betrachtet werden. Darüber hinaus existiert seit den späten 1980er Jahren mit der Glossentranskription eine Technik zur Verschriftlichung von Gebäuden bei Gebärdensprachen (u.a. der DGS).

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- wissen, dass es neben der menschlichen Sprache auch andere Formen der Kommunikation gibt (K 3.1).
- kennen Beispiele der menschlichen nonverbalen Kommunikation wie Zeichensprache, Brailleschrift und Gestik (K 3.1.2).

Zeitrahmen

30 Minuten

Kopiervorlagen



[Flashcards](#)



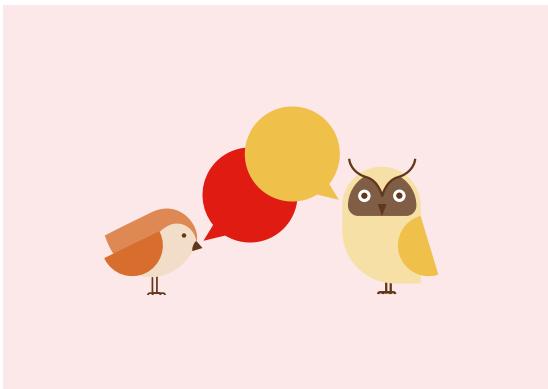
[Erklärungen zu den Flashcards](#)



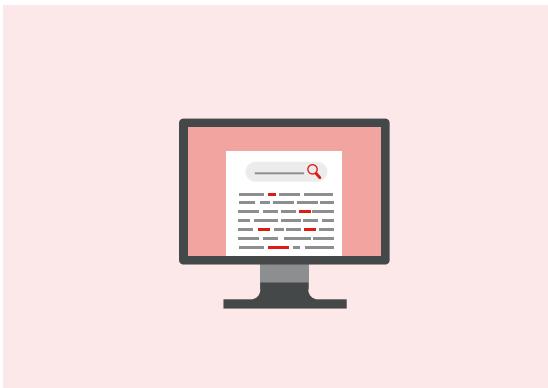
[Detektivarbeit: Kommunikationsformen in meiner Umgebung](#)

Ablauf

- 1 Hinführung:** Was bedeutet kommunizieren? Wie kommuniziert man? Welche Arten der Kommunikation gibt es? Die Ideen der Schülerinnen und Schüler werden zur Sicherung des Vorwissens im Rahmen eines Brainstormings, Mindmaps oder Clusters gesammelt und notiert.
 - 2 Erarbeitung:** Die Lehrkraft übergibt den Schülerinnen und Schüler die **Flashcards**, auf denen sich Bilder, Begriffe und Beschreibungen der verschiedenen Kommunikationsformen befinden. Das Ziel ist es, die zusammenpassenden Trios der Flashcards zu finden. Ein Beispiel für ein Trio ist das Bild mit dem Vogel und der Eule, der Begriff „Tiersprache“ (Name der Kommunikationsform) und ihre Beschreibung. Die Ergebnisse können mit den Lösungen der Flashcards ergänzt und vertiefend erläutert werden (siehe [Erklärungen zu den Flashcards](#)).
 - 3 Vertiefung:** Die Schülerinnen und Schüler werden zu „Kommunikationsdetektiven“, weil sie die Aufgabe haben (eventuell in Form einer Hausaufgabe), ihre Umgebung eine gewisse Zeit lang zu beobachten und möglichst viele Kommunikationsformen zu finden. In diesem Zusammenhang ist es ratsam, sie zu bitten, die Art und Weise, wie Menschen verbal und nonverbal kommunizieren, zu beobachten. Es ist auch wichtig darauf zu achten, ob und wann Missverständnisse auftreten. Die Beobachtungen können in einem Tagebuch oder mit Hilfe des Arbeitsblatts „[Detektivarbeit: Kommunikationsformen in meiner Umgebung](#)“ dokumentiert werden.
 - 4 Abschluss:** Zurück in der Klasse werden die Beobachtungen und gewonnenen Kenntnisse vorgestellt und im Plenum diskutiert.
-



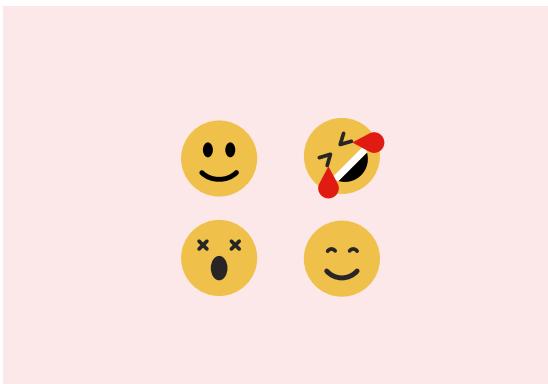
TIERSPRACHE



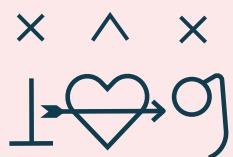
PROGRAMMIESPRACHE



EMOTICONS



EMOJIS



PASIGRAFIE



GEBÄRDENSPRACHE

2 1 3 9
6 5

ZIFFERN UND
ZAHLENSPRACHE



ONOMATOPOESIE



Sprache, die verwendet wird, um Informationen über die eigene Art zu übermitteln, das Revier zu markieren oder Hinweise auf Nahrungsquellen weiterzugeben. Jede Art hat ihre eigene Sprache, aber auch Mimik und Gestik spielen im Tierreich eine wichtige Rolle.

Die ersten Emoticons erschienen bereits am 30. März 1881, in einem Satiremagazin namens „Puck“. Der erste Smiley wurde 1963 vom Werbegrafiker Harvey Ball entworfen. Heutzutage werden Emoticons hauptsächlich zur Kommunikation in Chatrooms, auf WhatsApp, Instagram usw. verwendet. In Japan werden Emoticons frontal gelesen (^_~), während es bei uns ;-) heißen würde.

Eine künstliche Sprache, die nur schriftlich existiert und auf Ziffern, Bild- oder Schriftzeichen basiert. Ein Beispiel hierfür ist die von der Logik chinesischer Schriftzeichen inspirierte Zeichensprache Bliss. Die hier dargestellten Symbole bedeuten „Wir lieben Sprachen“.

Im Allgemeinen gehören Ziffern zum normalen Sprachinventar, um Zahlen zu schreiben. Allerdings gibt es auch Kunstsprachen, die ausschließlich aus Ziffern bestehen, wie beispielsweise Timerio. Darüber hinaus können Zahlen je nach Herkunfts kultur unterschiedliche Bedeutungen tragen, wie (Un-)Glückszahlen oder Jahrestage.

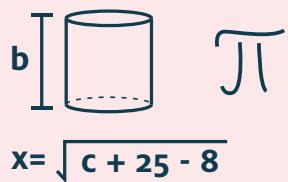
Sprache, die es Menschen ermöglicht, mit Computern zu „kommunizieren“. Während jemand ein Programm schreibt, wird es vom PC selbst gelesen, verstanden und umgesetzt. Eine der bekanntesten gegenwärtigen Programmiersprachen ist Python, die 1991 von dem Informatiker Guido van Rossum entwickelt wurde.

Kleine Farbsymbole, die zur Kommunikation einer Emotion, eines Symbols oder eines Konzepts verwendet werden. Der Begriff kommt vom japanischen 絵文字 und setzt sich aus „e“ (Bild) und „moji“ (Zeichen, Buchstabe) zusammen.

Sprache, die zur Kommunikation mit gehörlosen Menschen durch Handzeichen, Gesichtsausdrücke oder Körperbewegungen verwendet wird. Die Deutsche Gebärdensprache (DGS) wurde 2002 offiziell als eigene Sprache anerkannt.

Der Begriff bedeutet „Namenschöpfung“. Dieser Ausdruck imitiert einen bestimmten Klang und wird in Comics häufig verwendet, um Geräusche wie Knarren, Zischen und Lärm wiederzugeben.




$$x = \sqrt{c + 25 - 8}$$

FORMELSPRACHE



NOTENSPRACHE



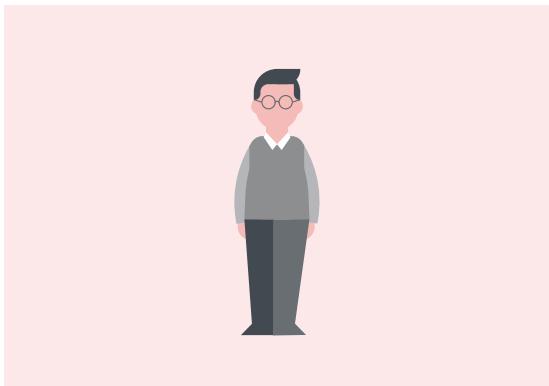
KÖRPERSPRACHE



GESTIK



MIMIK



KLEIDUNG



BLUMENSPRACHE



**SYMBOLE UND
PIKTOGRAMME**



Noch bis ins 5. Jh. v. Chr. verwendeten griechische Mathematiker Wörter, um mathematische Berechnungen darzustellen. Später ging man dazu über, Abkürzungen zu verwenden. Aber erst um 1200 revolutionierte Leonardo Fibonacci die Mathematik, indem er arabische Ziffern in Europa einföhrte und für seine Rechnungen sogenannte „Variablen“ nutzte ($a = \text{Pferd}$ frisst $b = \text{Heu}$ $c = \text{in Tagen}$). Erst im 16. Jh. wurde die Verwendung von Buchstaben in Formeln von François Viète eingeführt.

Ab dem 4. Jh. n. Chr. begannen Mönche, Musikkompositionen zu verschriftlichen und zu sammeln. Um 1030 entwickelte Guido d'Arezzo das Tetragrammaton – ein System der musikalischen Notation, das es ermöglicht, Melodien zu lesen und zu spielen. Das System, das wir heute als „Notenschrift“ kennen und verwenden, das Pentagramm, wurde von Ugolino Urbevetano aus Forlì eingeführt.

Sprache, die mehr als die Hälfte unserer täglichen Kommunikation ausmacht und in den meisten Fällen unbewusst verwendet wird. Während wir sprechen, finden viele Formen der nonverbalen Kommunikation statt. Beispiele hierfür sind Lächeln oder Augenkontakt.

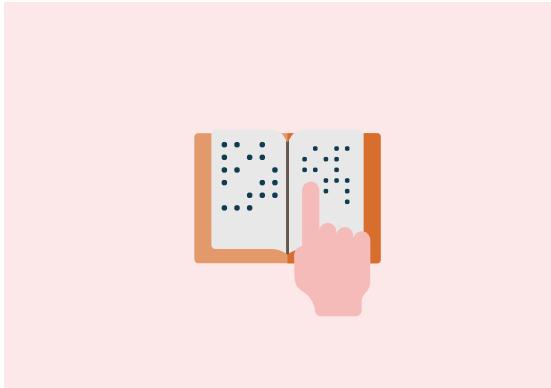
Wenn wir sprechen, bewegen wir oft unsere Arme und Hände und unsere Gesten können je nach (kulturellem) Kontext unterschiedlich interpretiert werden: zum Beispiel kann in manchen Ländern ein Kopfnicken „Nein“ bedeuten.

Jeder Gesichtsausdruck kann Gefühle und Reaktionen zeigen und dadurch viel über Menschen verraten. Jedoch wird sie manchmal auch bewusst eingesetzt und kann daher auch bestimmte Emotionen überdecken oder vortäuschen. Daher kommt das Sprichwort „Gute Miene zum bösen Spiel machen“.

Neben der Arbeitskleidung gibt es auch andere Arten von Kleidung, mit der wir bestimmte Gefühle oder Denkweisen ausdrücken können. Darüber hinaus herrscht ein gewisser sozialer Druck: Wer sich „nicht konform“ kleidet, wird schnell verspottet oder sogar ausgegrenzt.

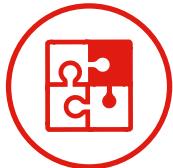
Ein nonverbales Kommunikationsmittel, das Gefühle, Wünsche, Bitten oder Beschwerden auf symbolische Weise ausdrückt. Bereits in den ägyptischen Hieroglyphen gibt es Hinweise auf Blumensymbole, auch einige chinesische Schriftzeichen verweisen auf diese Sprache.

Schon im antiken Griechenland bedeutete *Symbolon* „Erkennungszeichen“. Durch ein Symbol wird ein Inhalt mit einem „Schriftbild“ dargestellt, das nur eine Interpretation zulässt. Aus diesem Grund sollte das Symbol so neutral und leicht verständlich wie möglich sein, um für alle Menschen verständlich zu sein (wie etwa Verkehrszeichen und ein Notausgangsschild oder ein Zeichen, das zeigt, dass eine Verpackung recycelbar ist).



BRAILLESCHRIFT

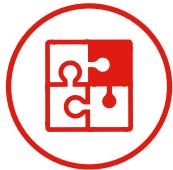
Eine weltweit verbreitete Lesemethode für sehbeeinträchtigte und blinde Menschen, bei der eine Tafel mit Symbolen verwendet wird. Im Jahr 1821 entwickelte Louis Braille den Braille-Code, der diesen Menschen das Lesen und Schreiben ermöglicht. Er testete verschiedene Methoden, bis er die am besten geeignete fand: Sechs Punkte in Kombination. So wird zum Beispiel „Ciao“ in Brailleschrift geschrieben:

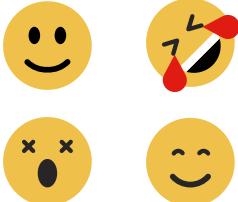
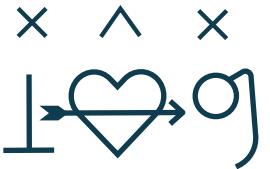
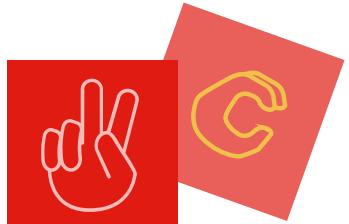


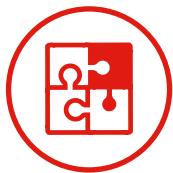
Erklärungen zu den Flashcards

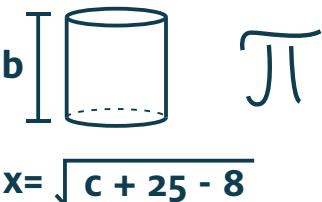
Die Erläuterungen in der folgenden Tabelle weichen geringfügig von den Texten auf den Flashcards ab, da sie teilweise Zusatzinformationen enthalten, die von Interesse sein könnten.

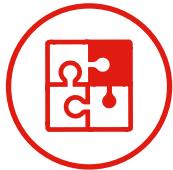
Flashcard	Kommunikationsform	Beschreibung
	TIERSPRACHE	Auch Tiere kommunizieren untereinander, um zum Beispiel Informationen über ihre Art zu vermitteln, ihr Revier abzugrenzen oder Hinweise auf Nahrungsquellen weiterzugeben. Jede Tierart hat ihre eigene Sprache: So benutzen Vögel und Frösche – beispielsweise in der Paarungszeit oder zur Verteidigung ihres Reviers – Laute wie das uns allen bekannte Zwitschern im Garten oder das Quaken im Teich. Aber auch Mimik und Gestik spielen im Tierreich eine große Rolle: So stellt der Wolf sein Fell auf und fletscht die Zähne, um seine Aggression auszudrücken. Bienen benutzen sogar einen speziellen Tanz, um ihre Artgenossen auf Nahrungsquellen aufmerksam zu machen.
	PROGRAMMERSPRACHE	Eine Programmiersprache ermöglicht es dem Menschen, mit dem Computer zu „kommunizieren“ Während jemand ein Programm schreibt, wird es vom PC selbst gelesen, verstanden und umgesetzt. Eine der bekanntesten gegenwärtigen Programmiersprachen ist Python, die 1991 von dem Informatiker Guido van Rossum entwickelt wurde.
:-) ;-)	EMOTICONS	Die ersten Emoticons erschienen bereits am 1881, in einem Satiremagazin namens „Puck“. Der erste Smiley wurde 1963 vom Werbegrafiker Harvey Ball entworfen. Heutzutage werden Emoticons hauptsächlich zur Kommunikation in Chatrooms, auf WhatsApp, Instagram usw. verwendet. In Japan werden Emoticons frontal gelesen (^_~), während es bei uns ;-) heißen würde.



	EMOJIS	<p>Kleine Farbsymbole, die zur Kommunikation einer Emotion, eines Symbols oder eines Konzepts verwendet werden. Der Begriff kommt vom japanischen 絵文字 und setzt sich aus „e“ (Bild) und „moji“ (Zeichen, Buchstabe) zusammen.</p>
	PASIGRAPHIE	<p>Als Pasigraphy wird eine Plansprache bezeichnet, welche auf Piktogrammen basiert und lediglich schriftlich existiert. Sie besteht aus Ziffern, Bild- oder Schriftzeichen und funktioniert unter der Voraussetzung, dass alle darstellenden Begriffe strikt voneinander getrennt sind. Ein Beispiel für Pasigraphy ist die Symbolsprache Bliss, die sich an der Logik chinesischer Schriftzeichen orientiert. Die hier dargestellten Symbole bedeuten „Wir lieben Sprachen“.</p>
	GEBÄRDENSPRACHE	<p>Gebärdensprache dient der Kommunikation mit gehörlosen Menschen durch Handzeichen, Mimik oder Körperbewegungen. DGS (Deutsche Gebärdensprache) wurde 2002 offiziell als eigene Sprache anerkannt. Darüber hinaus gibt es weitere Gebärdensprachen wie ASL (American Sign Language), BSL (British Sign Language) oder LSF (Langue des signes française).</p>
	ZIFFERN UND ZAHLENSPRACHE	<p>Generell gehören Ziffern zum üblichen Inventar von Sprachen, um Zahlen zu schreiben. Es gibt aber auch Kunstsprachen, die gänzlich aus Ziffern bestehen, wie beispielsweise Timerio, das 1921 vom Berliner Architekten Tiemer entwickelt wurde. Charakteristisch für diese Sprache ist, dass eine Nummer je für ein sprachliches Konzept steht – so steht die Kombination 1-80-17 z.B. für „Ich liebe dich“.</p>



	ONOMATOPOESIE (COMICSsprache)	<p>Onomatopoesie stammt aus dem Griechischen und bedeutet „Lautmalerei“. Ein Onomatopoetikon ist ein lautmalendes Wort, das bestimmte Laute imitieren soll, meist Naturlaute aus dem Tierreich. Diese Wörter gibt es in jeder Sprache – je nach Lautsystem der Sprache werden sie unterschiedlich geschrieben: So heißt der Kuckuck auf Französisch <i>coucou</i>, auf Italienisch <i>cucù</i>, auf Kurdisch <i>pepûk</i>, auf Ungarisch <i>kakukk</i> und auf Schwedisch <i>gök</i>. Diese lautmalenden Ausdrücke werden oft in Comics benutzt, um Geräusche auszudrücken, z. B. knarr, zisch und klapper, die sonst nur mit einer Umschreibung ausgedrückt werden könnten.</p>
	FORMELSPRACHE	<p>Bis zum 5. Jh. v. Chr. wurden von griechischen Mathematikern noch ganze Wörter benutzt, um mathematische Aufgaben darzustellen und zu lösen. Dies war nicht nur umständlich und zeitaufwendig, sondern auch unpräzise. Daher ging man dazu über, Abkürzungen in der Mathematik zu benutzen. Um 1200 revolutionierte Leonardo Fibonacci die Mathematik, indem er die arabischen Ziffern in Europa einführte und für seine Berechnungen Variablen nutzte (a= Pferd frisst b= Heu c= in Tagen). Erst im 16. Jh. wurde die Verwendung von Buchstaben in Formeln von François Viète eingeführt.</p>
	NOTENSCHRIFT	<p>Im 4. Jahrhundert n. Chr. begannen Mönche, Musik zu verschriftlichen und zu sammeln. Um 1030 entwickelte Guido d'Arezzo das Tetragrammaton, ein System der musikalischen Notation, das es ermöglichte, Melodien zu lesen und zu spielen. Das System, das wir heute als „Notenschrift“ kennen und verwenden, das Pentagramm, wurde hingegen von Ugolino Urbevetano da Forlì eingeführt.</p>



KÖRPERSPRACHE (MIMIK UND GESTIK)

Wir drücken uns zu weit mehr als 50 Prozent durch nonverbale Kommunikation – in Form von Körpersprache – aus. Diese Kommunikation geschieht häufig unbewusst. Viele Formen nonverbaler Kommunikation laufen in Verbindung mit dem Sprechen ab (zum Beispiel Lächeln oder Augenkontakt).

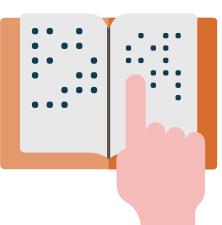
Sprechen wird auch oft durch Bewegungen von Armen oder Fingern begleitet und Gestik ist in verschiedenen kulturellen Kontexten unterschiedlich interpretierbar: Ein Kopfnicken kann zum Beispiel in osteuropäischen Ländern „Nein“ bedeuten.

Auch die Mimik verrät uns viel über Menschen, jeder Gesichtsausdruck kann Gefühle und Reaktionen zeigen. Jedoch wird Mimik auch oft bewusst eingesetzt und kann so auch Gefühle vortäuschen. Daher stammt auch die Redewendung „gute Miene zum bösen Spiel machen“.

KLEIDUNG

Auch die Art sich zu kleiden sagt eine Menge über die Persönlichkeit einer Person aus. So gibt es neben Berufskleidung, die schnell über die Tätigkeit eines Menschen informiert, auch Kleidung, mit der wir bestimmte Gefühle ausdrücken können. Die Kleidung kann auch verraten, wer jemand sein möchte; Modemarken verkaufen neben dem Kleidungsstück auch ein Lebensgefühl. Zudem herrscht ein gewisser gesellschaftlicher Druck: Wer sich „falsch“ anzieht, wird schnell belächelt oder sogar ausgegrenzt. Zudem kann Kleidung auch ein politisches Statement sein und so zum Beispiel als Protest fungieren.



	BLUMENSPRACHE	<p>Die sogenannte Blumensprache ist ein Mittel zur nonverbalen Kommunikation; sie soll Gefühle, Wünsche, Bitten oder Beschwerden symbolisch ausdrücken. Bereits in ägyptischen Hieroglyphen gibt es Hinweise auf Blumensymbole, auch alte chinesische Schriftzeichen lehnen sich an Blumenformen an. In der zwischenmenschlichen Kommunikation kommt es auch heute noch darauf an, welche Blumen man wem schenkt, wie man die Blumen hält und an welcher Stelle am Anzug oder am Kleid man Blumen trägt.</p>
	SYMBOLE UND PIKTOGRAMME	<p><i>Symbolon</i> bedeutete schon im Altgriechischen „Erkennungszeichen“ und das Verb <i>symbállan</i> heißt „zusammenfügen“. Mit einem Symbol wird ein Inhalt als ein „geschriebenes Bild“ dargestellt, das keine anderen Deutungen zulässt. Damit alle es verstehen, muss es so neutral wie möglich sein und leicht zugängliche Informationen enthalten (wie zum Beispiel ein Ausrufezeichen als Hinweis auf eine Gefahr, ein Notausgangsschild mit einer zur Tür rennenden Figur oder ein Zeichen, das angibt, dass ein Produkt recycelbar ist).</p>
	BRAILLESCHRIFT	<p>Die Brailleschrift ist eine Schreib- und Lesemethode für sehbeeinträchtigte und blinde Menschen, bei der eine Tafel mit Symbolen verwendet wird. Sie ist weltweit verbreitet. Im Jahr 1821 entwickelte Louis Braille den Braille-Code, der diesen Personen das Lesen und Schreiben ermöglicht. Er testete verschiedene Methoden und Kombinationen, bis er die am besten geeignete fand: sechs Punkte in Kombination. So wird zum Beispiel „Ciao“ in Brailleschrift mit ⠼⠼⠼⠼⠼⠼ geschrieben.</p>



Detective work: Communication forms in my environment

Beispiel	Fundstelle	Bedeutung	Fachwort	Fragen

Mimik & Gestik – überall gleich?

Diese Aktivität eignet sich für eine spielerische und vertiefende Auseinandersetzung mit vertrauten nonverbalen Ausdrucksformen, die weitaus mehr kommunizieren als die gesprochene Sprache (Studien zufolge machen sie je nach Kommunikationssituation einen Anteil von 50 bis 90 Prozent aus). Dabei soll den Schülern und Schülerinnen auch Gelegenheit gegeben werden, zu reflektieren, welche Gesten und Mimik universale Ausdrücke sind – und welche eben nicht. So können Handzeichen, die in unserem Kulturkreis harmlose, alltägliche Gesten sind, in anderen kulturellen Kontexten eine ganz andere, manchmal sogar beleidigende Bedeutung haben.

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- wissen, dass es neben der menschlichen Sprache auch andere Formen der Kommunikation gibt (K 3.1).
- kennen Beispiele der menschlichen nonverbalen Kommunikation wie Zeichensprache, Brailleschrift und Gestik (K 3.1.2).

Zeitrahmen

30 Minuten

Kopiervorlagen



Memory



Leere Karten



Mimik, Gestik und ihre Bedeutung

Ablauf

- 1 Hinführung:** Die Aktivität kann entweder mit der ganzen Klasse oder als Gruppenarbeit durchgeführt werden, die folgende Beschreibung ist für die Arbeit in Gruppen adaptiert. Wie die vorherige bietet auch diese Aktivität unzählige Einstiegsmöglichkeiten, die hier beschriebene stellt lediglich ein Beispiel dar. Die Lehrperson begrüßt die Klasse zu Beginn der Unterrichtseinheit mit den üblichen Worten, achtet jedoch darauf, möglichst wenig Mimik und Gestik einzusetzen. Im Anschluss an diesen Impuls wird die Begrüßung mit nonverbaler Kommunikation wiederholt und die Wirkung der ersten Begrüßung diskutiert. Was sagt man, ohne zu sprechen? Und wie viel kommuniziert man mit Mimik und Gestik?
- 2 Erarbeitung:** Die Schülerinnen und Schüler finden die entsprechenden Bedeutungen zu den Karten und spielen das Memory so lange, bis alle Formen von Mimik und Gestik korrekt zugeordnet sind. Es sollte darauf hingewiesen werden, dass manchen Bedeutungen mehrere Bilder zugeordnet sind, da es international verschiedene Gesten gibt. Im Memory sind deutsche und italienische Gesten vorhanden, es können jedoch weitere Gesten im Vorfeld von der Lehrkraft hinzugefügt werden. Außerdem können die Schülerinnen und Schüler auf den leeren Karten weitere Gesten aus anderen Sprachen zeichnen, die ihnen bekannt sind.
- 3 Vertiefung:** Mit Hilfe des Arbeitsblattes „Mimik, Gestik und ihre Bedeutung“ sollen die im regionalen kulturellen Kontext geläufigen Bedeutungen der dargestellten Formen von Mimik und Gestik erarbeitet werden (als Lösung kann die Kopierzettel für das Memory verwendet werden). Anschließend soll in der Klasse diskutiert werden, welche weiteren Bedeutungen die Schülerinnen und Schüler sich für die auf den Karten abgebildeten Gesten und Mimik im internationalen Kontext vorstellen können, alternativ kann dies online recherchiert werden
- 4 Abschluss:** Ohne die Gespräche mitzuhören, beobachten sich die Schülerinnen und Schüler eine Zeit lang gegenseitig, um zu sehen, welche Mimik und Gestik sie beispielsweise in der Pause verwenden. Im Plenum können dann die Beobachtungen ausgetauscht und diskutiert werden.

Hinweise

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Diskussion über mögliche Mehrfachbedeutungen von Gesten sachlich geführt wird. Bestimmte beleidigende Bedeutungen sollten erklärt werden – mit dem Hinweis, dass sie im Umgang mit anderen Menschen nicht verwendet werden sollten.



Memory

Schneidet die folgenden Karten aus und ordnet sie ihrer jeweiligen Bedeutung zu.



Abbildung 1

SUPER!



Abbildung 2



Abbildung 3

PEACE!



Abbildung 4

**HILFE, WAS MACHE ICH
JETZT?!**



Abbildung 5

ICH HABE EINE IDEE!



Abbildung 6

ICH HABE ANGST



Abbildung 7

ICH RUFE DICH AN!



Abbildung 8

WAS WILLST DU?

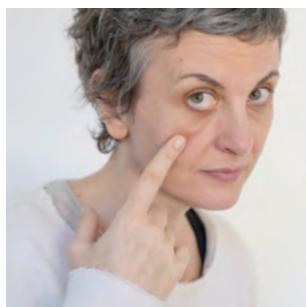


Abbildung 9

**ACHTUNG!
(SARKASMUS)**



Abbildung 10

KOMM SOFORT HER!



Abbildung 11

SCHAU WIE STARK ICH BIN!



Abbildung 12

**KANNST DU DAS
WIEDERHOLEN?**



Abbildung 13

RUHE BITTE!



Abbildung 14

**ICH MUSS MICH
KONZENTRIEREN**



Abbildung 15

**WAS FÜR EINE
ÜBERRASCHUNG!**



Abbildung 16

MIR PLATZT DER KOPF!

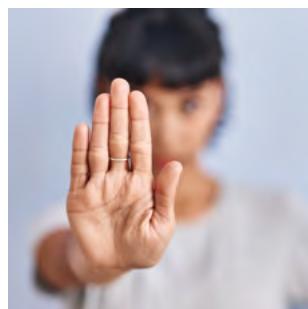


Abbildung 17

STOP!



Abbildung 18

GIB FÜNF!

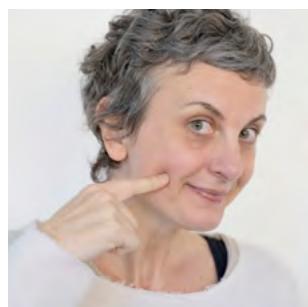


Abbildung 19

WIE LECKER!



Abbildung 20



Abbildung 21

VIEL GLÜCK!



Abbildung 22

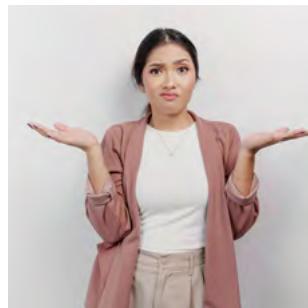


Abbildung 23

KEINE AHNUNG!



Leere Karten



Mimik, Gestik und ihre Bedeutung

Diese Geste bedeutet bei uns	... bedeutet anderswo
 		
		
		
		
		
		

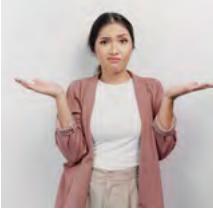


Diese Geste bedeutet bei uns	... bedeutet anderswo
		
		
		
		
		
		



Diese Geste bedeutet bei uns	... bedeutet anderswo
		
		
		
		
		
		



Diese Geste bedeutet bei uns	... bedeutet anderswo
 		
		

Tierlaute in aller Welt

Diese Aktivität widmet sich einer vertiefenden Auseinandersetzung mit Sprachenvielfalt in Bezug auf Tiersprachen, die ebenfalls eine Kommunikationsform darstellen. Sie soll verdeutlichen, dass je nach Sprachgemeinschaft Tierlaute unterschiedlich zum Ausdruck gebracht werden, wenn man sie lautmalerisch verschriftlicht. Beispielsweise wird das Bellen eines Hundes nicht weltweit mit „Wau“ oder „Wuff“ wiedergegeben, sondern beispielsweise auch mit „Gav“ oder „Wan“. Die Aktivität ist vom [Projekt des Künstlers James Chapman](#) inspiriert und widmet sich Tierstimmen in unterschiedlichen Sprachen der Welt.

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler wissen, dass es neben der menschlichen Sprache auch andere Formen der Kommunikation gibt (K 3.1).

Zeitrahmen

30 Minuten

Kopiervorlagen

-  Wie machen die Tiere in ...? ([Informationsblätter](#))
-  Wie machen die Tiere in ...? ([Arbeitsblatt](#))
-  Wie machen die Tiere in ...? ([Lösungen](#))

Ablauf

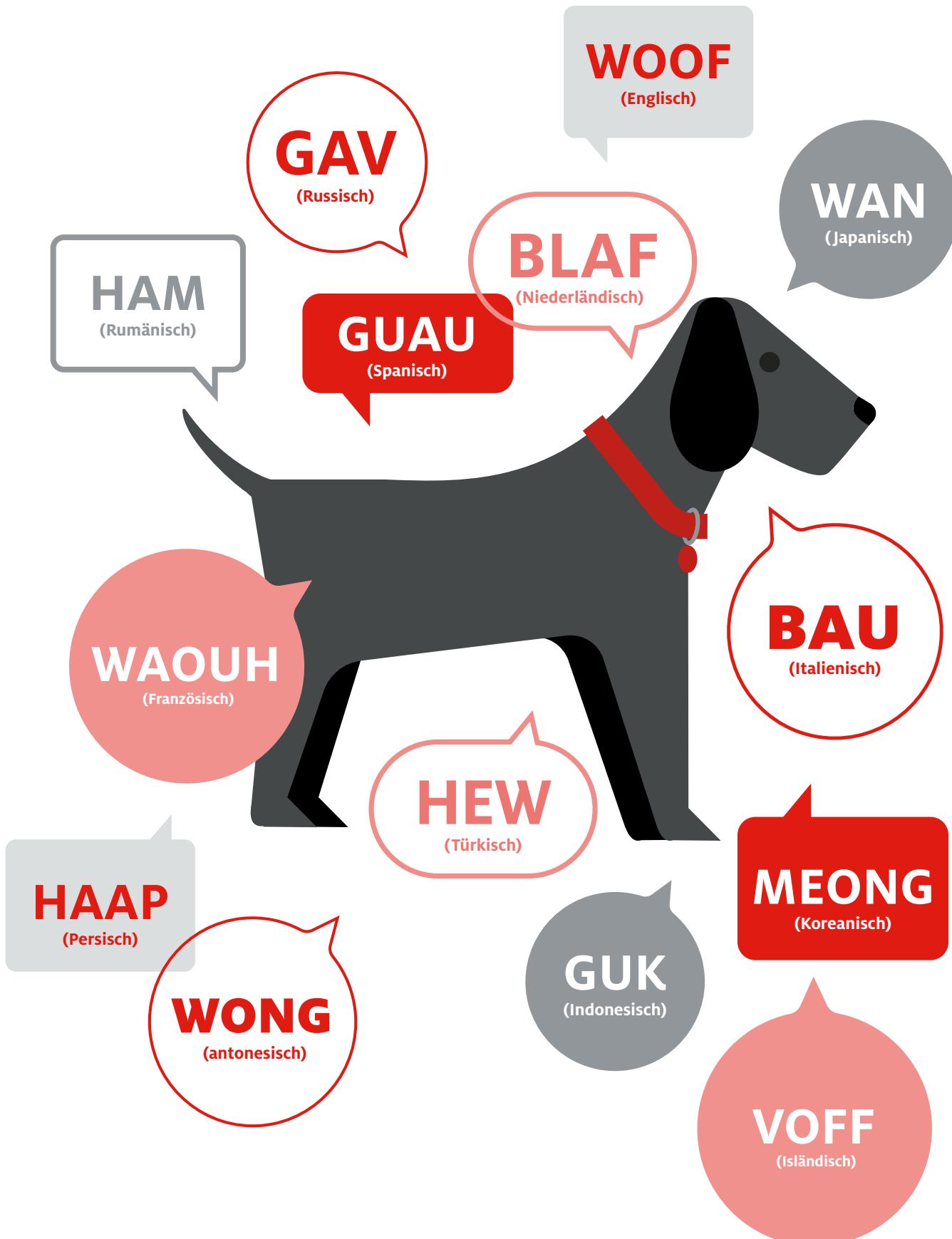
- 1 Hinführung:** Die folgende Beschreibung bezieht sich auf eine Durchführung mit der gesamten Klasse im Plenum, die Aktivität kann aber auch in Gruppen durchgeführt werden. Der Einstieg kann so gestaltet werden, dass die Schülerinnen und Schüler gefragt werden, welche Tierlaute (in welchen Sprachen) sie kennen. Gemeinsam kann an der Tafel eine Sammlung der Laute angelegt werden.
- 2 Erarbeitung:** Mit dem **Arbeitsblatt** und den dazugehörigen **Informationsblättern** erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler, wie die Laute der zuvor benannten Tiere in verschiedenen sprachlichen Kontexten wiedergegeben werden. Da das Arbeitsblatt über drei Seiten geht, kann es sowohl in Einzelarbeit als auch arbeitsteilig erarbeitet werden. Entweder bearbeitet jedes Kind alle drei Seiten oder je drei Kinder arbeiten in Kleingruppen, wobei ein Kind jeweils eine Seite bearbeitet.
- 3 Vertiefung:** Die Ergebnisse werden im Plenum verglichen und diskutiert.
- 4 Abschluss:** Wenn es die Unterrichtseinheit zeitlich und organisatorisch erlaubt, können auch kurze Gedichte, in denen die benannten Tiere und ihre internationalen Laute vorkommen, geschrieben werden.

Varianten

Die Erarbeitung und die Vertiefung können arbeitsteilig in Kleingruppen erfolgen. Der Abschluss kann auch unter Einbezug eines Videos oder Liedes zu internationalen Tierlauten gestaltet werden.



Bellen wie ein Hund in 14 Sprachen



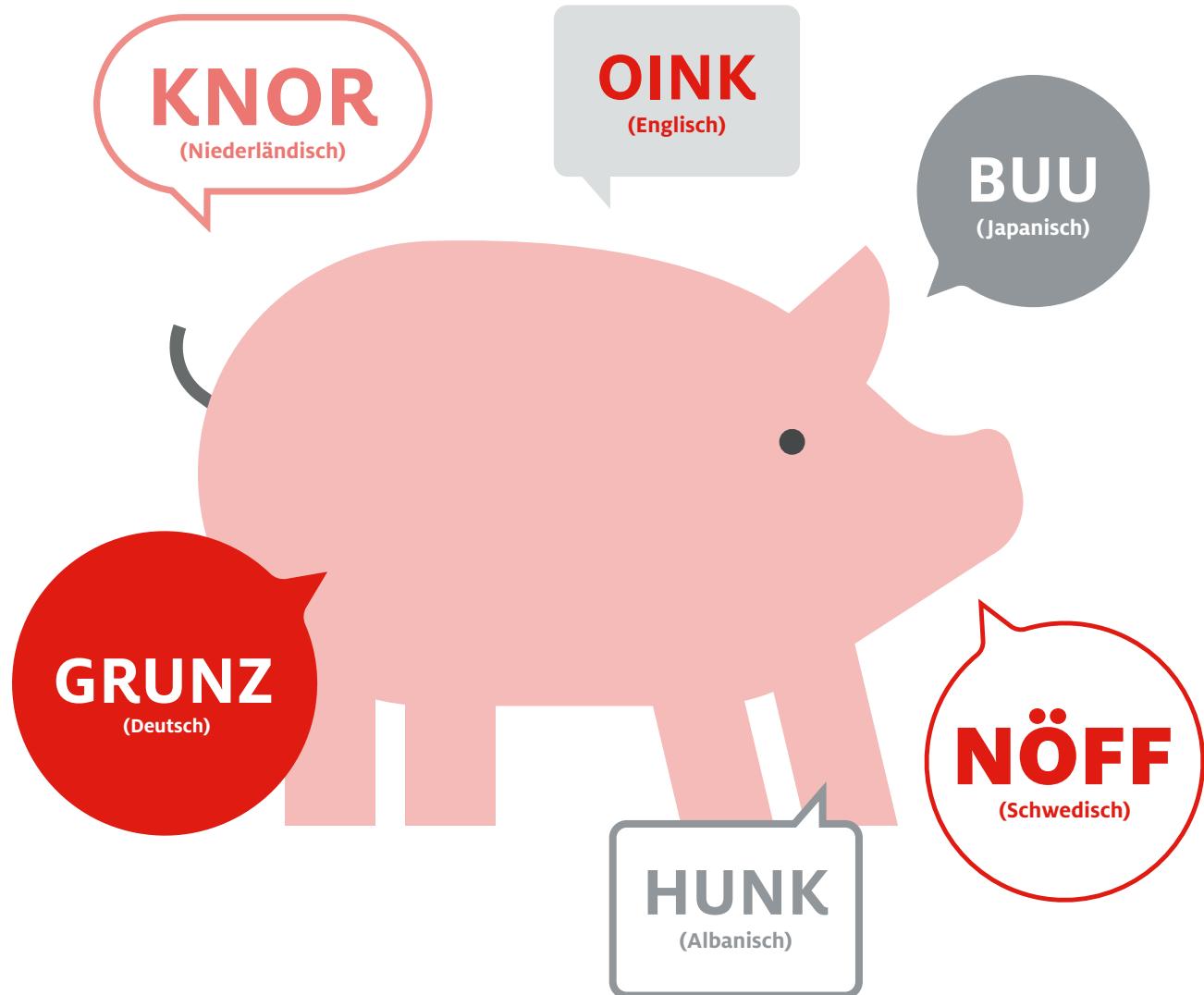


Die meisten Sprachen sind sich einig über die Geräusche, die Katzen machen





Internationale Schweinchen





Klingen wie eine Ente



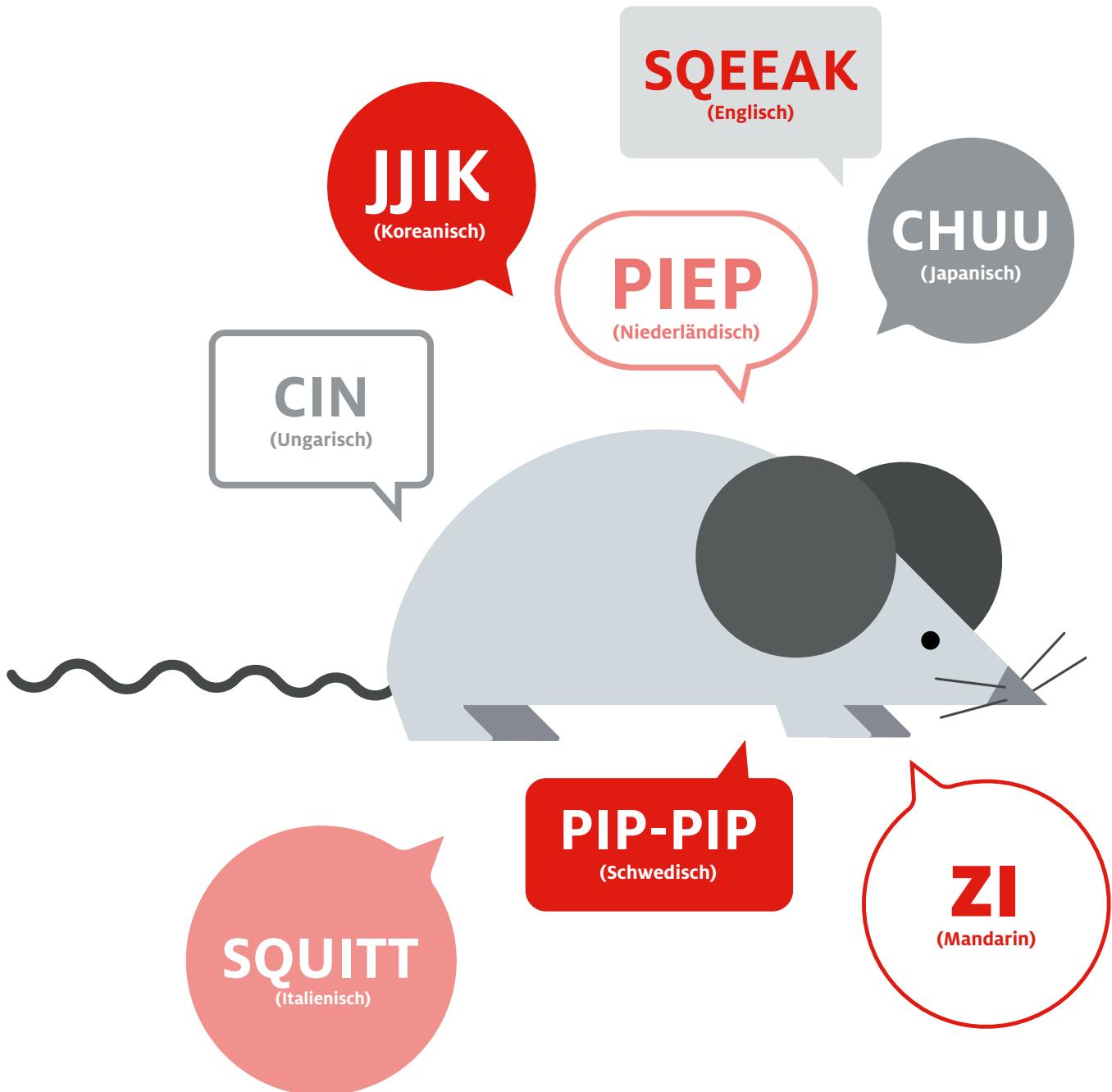


Wiehern wie ein Pferd





„Mäusisch“ klingt in jeder Sprache liebenswert



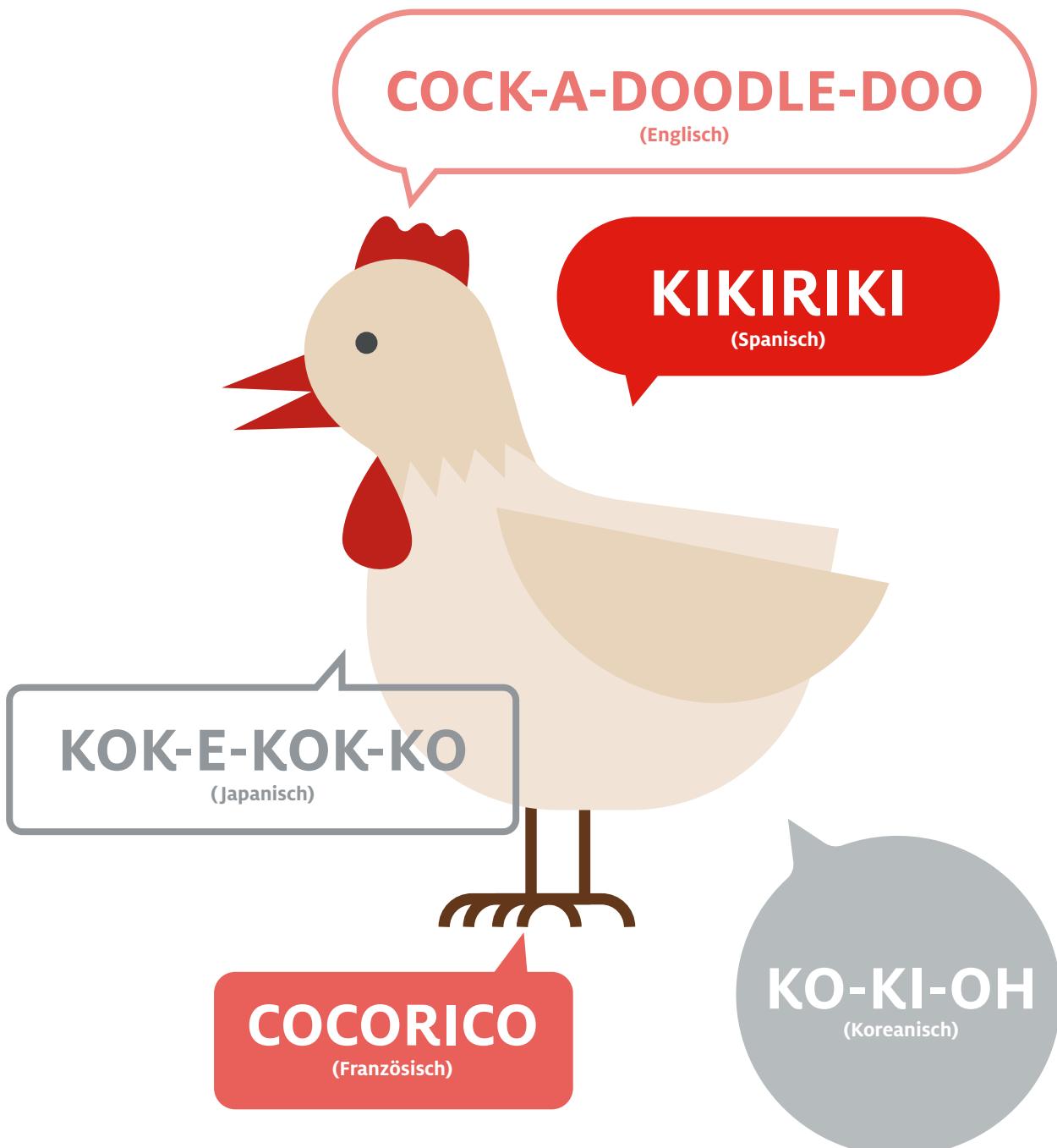


Wie hört sich eine Biene an?





Wie Hähne sprechen





Quaken wie ein Frosch in zehn Sprachen

**CRA
CRA**
(Italienisch)

RIBBIT
(Englisch)

BREKEKE
(Ungarisch)

KWAAK
(Deutsch)

**GUO
GUO**
(Chinesisch)

**KUM
KUM**
(Polnisch)

GAE-GOL
(Koreanisch)

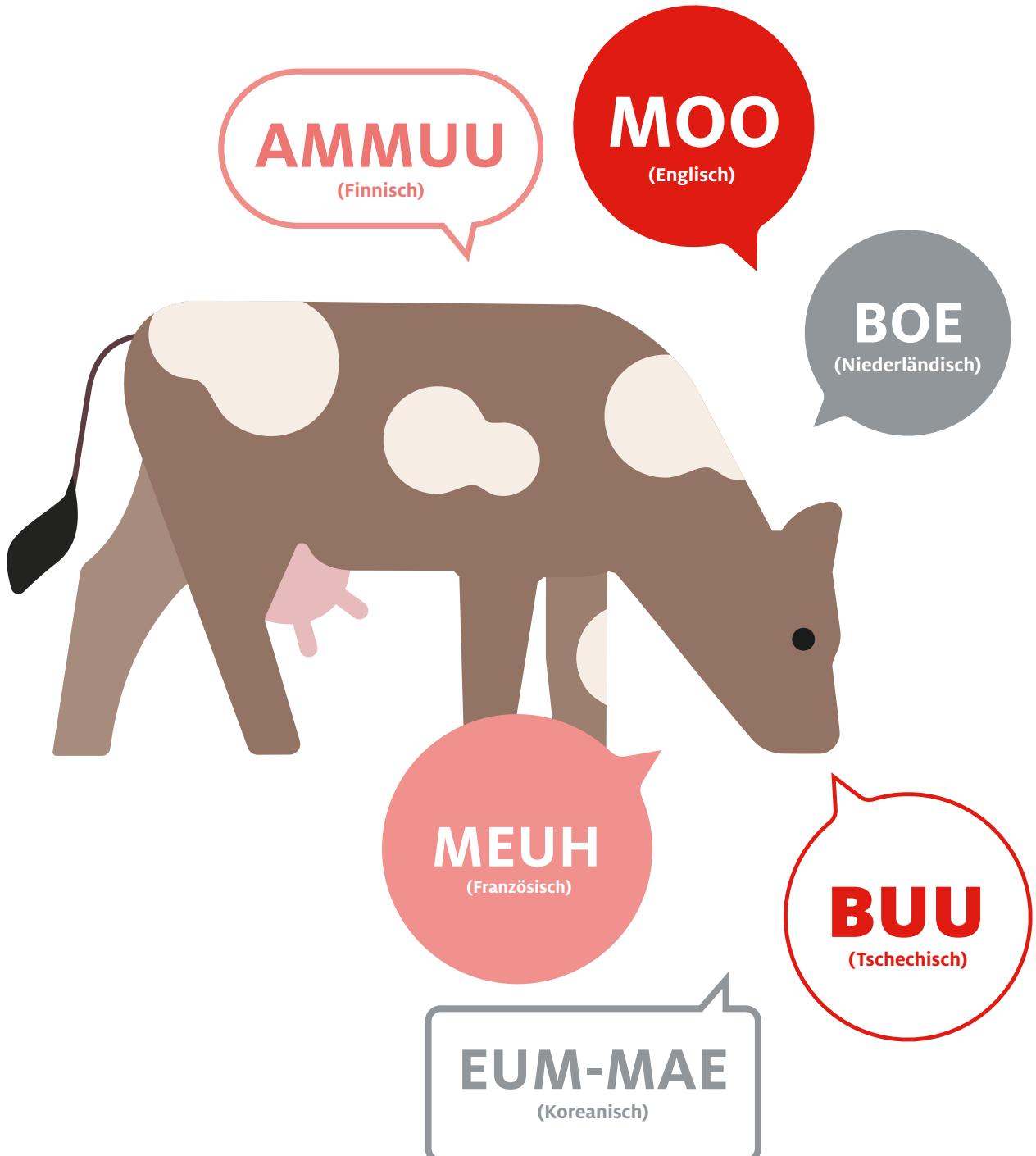
**OP
OP**
(Thailändisch)

VRACK
(Türkisch)

KEROKERO
(Japanisch)

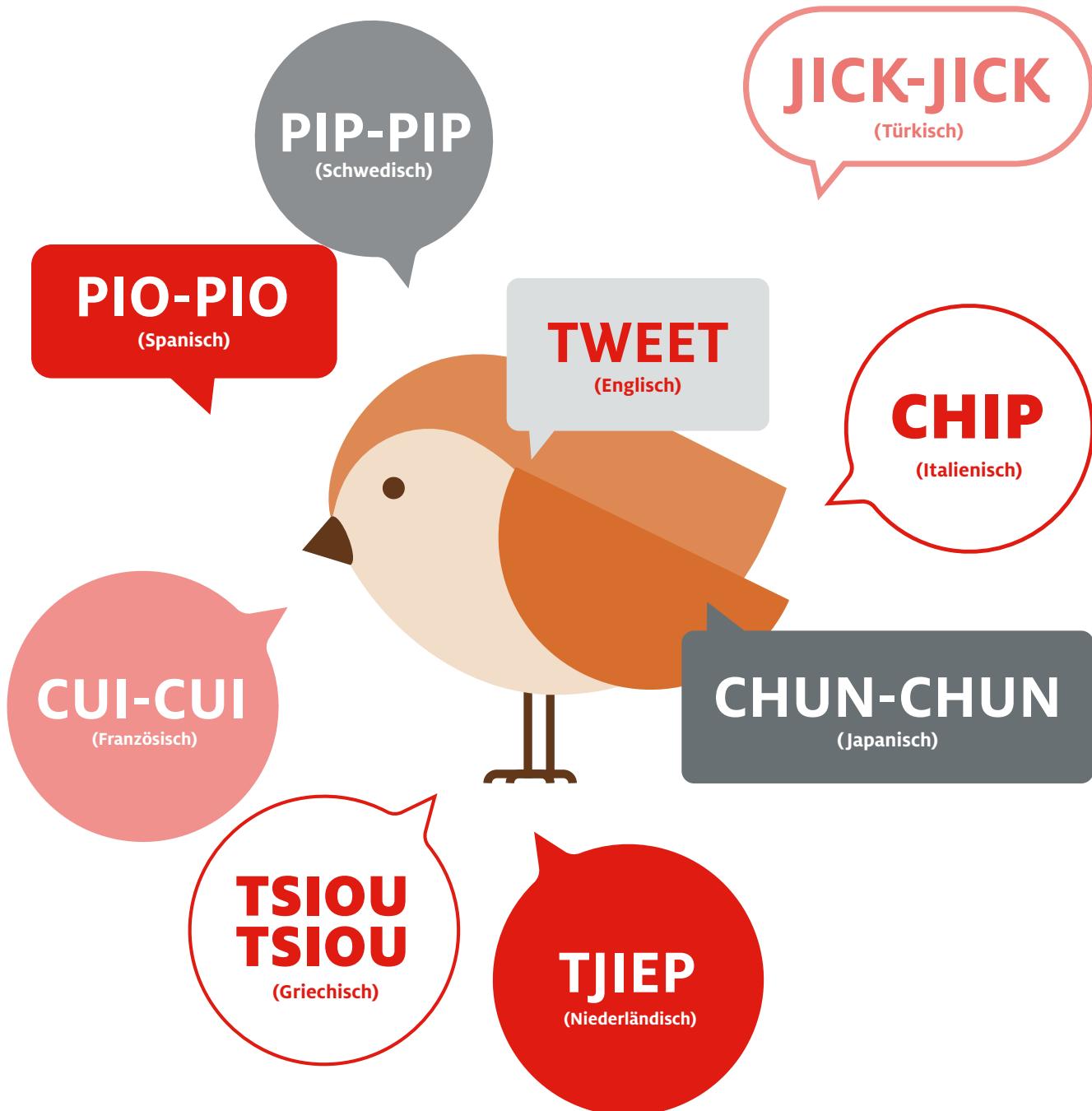


Kuhsprachen





Vogelklänge in neun Sprachen





Wie machen die Tiere in ...?

Welches Tier macht was in welcher Sprache?	Tierlaut	Andere Beispiele
Der Hund	bellt	auf Englisch:	Woof!	Bau! (Italienisch) Guau! (Spanisch)
		auf Koreanisch:		
Die Katze	miaut		Myau!	Miau! (Französisch) Nyau! (Portugiesisch)
		auf Japanisch:		
Die Ente	grunzt	auf Albanisch:		Quack! (Englisch) Quaque! (Spanisch)
		auf Niederländisch:	Knor!	
			Coin!	Quac! (Deutsch) Quaque! (Niederländisch)
		auf Estnisch:		



Wie machen die Tiere in ...?

Welches Tier macht was in welcher Sprache?	(Tierlaut)	Andere Beispiele
	quakt	auf Chinesisch:	Brekeke!	
	wiehert	auf Dänisch:	Vrinsk!	Nyihaha!
Die Biene		auf Türkisch:	Sum!	
	kräht	auf Französisch:	Cock-a-doodle-doo!	



Wie machen die Tiere in ...?

Welches Tier macht was in welcher Sprache?	(Tierlaut)	Andere Beispiele
Die Kuh	muht	auf Finnisch:		
		auf Koreanisch:		
Der Frosch	zwitschert		Kum Kum!	
		auf Thailändisch:		
Die Maus	zwitschert		Tsioutsiou!	
		auf Spanisch:		
		auf Italienisch:	Squitt!	
		auf Chinesisch:		



Wie machen die Tiere in ...?

Lösungen

Der Löwe brüllt.

Il leone ruggisce.

Der Elefant trötet.

L'elefante barrisce.

Der Hund bellt.

Il cane abbaia.

Der Vogel singt.

L'uccellino canta.

Die Katze miaut.

Il gatto miagola.

Der Bär brummt.

L'orso bruisce.

Die Maus piepst.

Il topo squittisce.

Die Biene summt.

L'ape ronza.

Der Frosch quakt.

La rana gracchia.

Das Schaf blökt.

La pecora bela.

Die Ziege meckert.

La capra bela.

Das Pferd wiehert.

Il cavallo nitrisce.

Das Schwein grunzt.

Il maiale grugnisce.

Das Huhn gackert.

La gallina chioccia.

Der Esel schreit.

L'asino raglia.

Der Hahn kräht.

Il gallo canta.

Die Ente schnattert.

L'anatra starnazza.

Und wie macht die Kuh?

E la mucca come fa?

Schreib' auch was dazu

Scrivi qualcosa anche tu!

Comicsprache-Werkstatt

Die Aktivität kombiniert auf kreative Weise sowohl gesprochene als auch schriftliche Ausdrucksformen und stellt das bereits zuvor behandelte Konzept der Lautmalerei vor. Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass es je nach sprachlichem bzw. kulturellem Kontext verschiedene Darstellungsformen von Lauten gibt (**Onomatopoesie**) und daher eine solche Darstellung je nach Wahrnehmung und Interpretation unterschiedlich sein kann. Außerdem wird das Wissen darüber erweitert, wie Aussagen in Comics durch unterschiedliche Lautworte verändert werden können.

Der Begriff **Onomatopoesie** leitet sich vom griechischen ὄνοματοποιία (*Onomatopoeia*) ab, was von ὄνοματοποιέω kommt. Dieses Wort ist wiederum in zwei Teile unterteilt: ὄνομα -τος (*poiéō*), „Name“, und π (ónoma), „tun“. Dieser Begriff bezeichnet die geschriebenen Wörter, die einen Ton oder ein Geräusch „benennen“. Beispielsweise weist die Onomatopoesie „Splash“ darauf hin, dass etwas ins Wasser fällt, während „wau wau“ das Bellen eines Hundes ausdrückt. Auch wenn sie sich auf denselben Laut beziehen, sind Onomatopoetika nicht für alle Sprachen gleich, da nicht alle Sprachen die gleichen Laute haben. Während auf Deutsch das Bellen eines Hundes zum Beispiel „wau wau“ heißt, ist es auf Italienisch „bau bau“.

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler wissen, dass es neben der menschlichen Sprache auch andere Formen der Kommunikation gibt (K 3.1).

Zeitrahmen

15 – 30 Minuten

Kopiervorlagen



Comicsprache (**Bildkarten**)

Zusätzliches Material

Smartboard oder Laptop mit Beamer und Tafel

Ablauf

- 1 Hinführung:** Wie die vorherigen Aktivitäten kann auch diese entweder in Gruppen oder mit der ganzen Klasse durchgeführt werden, beschrieben wird sie im Folgenden für die Durchführung im Plenum. Da es sich um ein Thema handelt, mit dem die Schülerinnen und Schüler wahrscheinlich bereits vertraut sind, kann eingestiegen werden, indem an der Tafel gemeinsam „typische“ Lautmalereien aus Comics gesammelt werden. Im Anschluss kann zur Diskussion gestellt werden, ob die Lernenden glauben, dass diese Ausdrücke weltweit gültig sind oder ob sie von dem kulturellen und sprachlichen Kontext abhängen, in dem sie verwendet werden. Die folgenden beiden Phasen können arbeitsteilig in Zweier- oder Kleingruppenarbeit durchgeführt werden.
- 2 Erarbeitung:** Die Schülerinnen und Schüler geben den von der Lehrkraft ausgehändigten „stummen“ Comics eine Geräuschkulisse, indem sie neben das Bild die Lautwörter schreiben, die ihrer Meinung nach die dargestellte Handlung am besten versprachlichen. Zur Erleichterung sollten die **beiden Bilder mit einer Auswahl von Lautmalereien** zur Verfügung gestellt werden.
- 3 Vertiefung:** Die Ergebnisse werden im Plenum verglichen. Danach können fakultativ weitere Beispiele online recherchiert und diskutiert werden; es können auch Comics in anderen Sprachen zur Ansicht in die Klasse mitgebracht und damit Vergleiche durchgeführt werden.
- 4 Abschluss:** Am Ende kann diskutiert werden, wie sich die Verwendung der Lautwörter aus anderen Sprachgemeinschaften im Alltag (zum Beispiel in Kurznachrichten oder in Chats) auf die Kommunikation auswirken würde.



Bildkarten Comicsprache



Abbildung 24

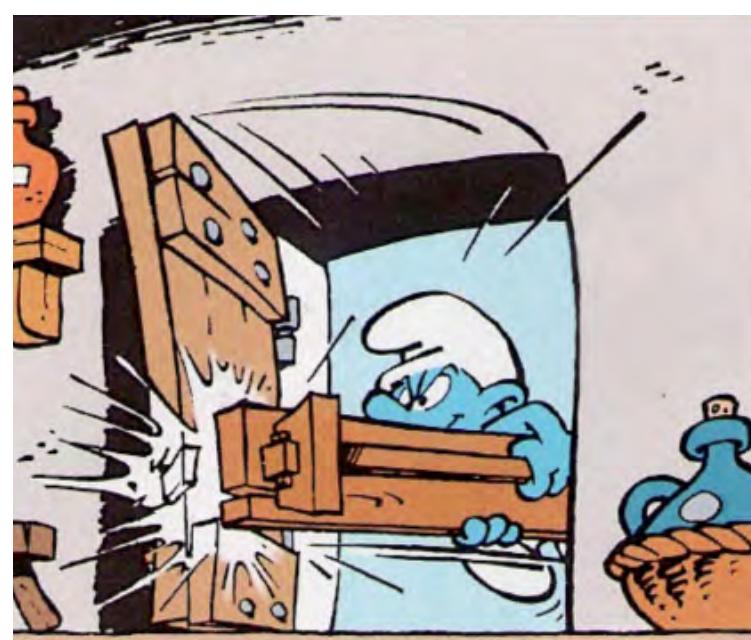


Abbildung 25



Abbildung 26



Abbildung 27



Abbildung 28



Abbildung 29

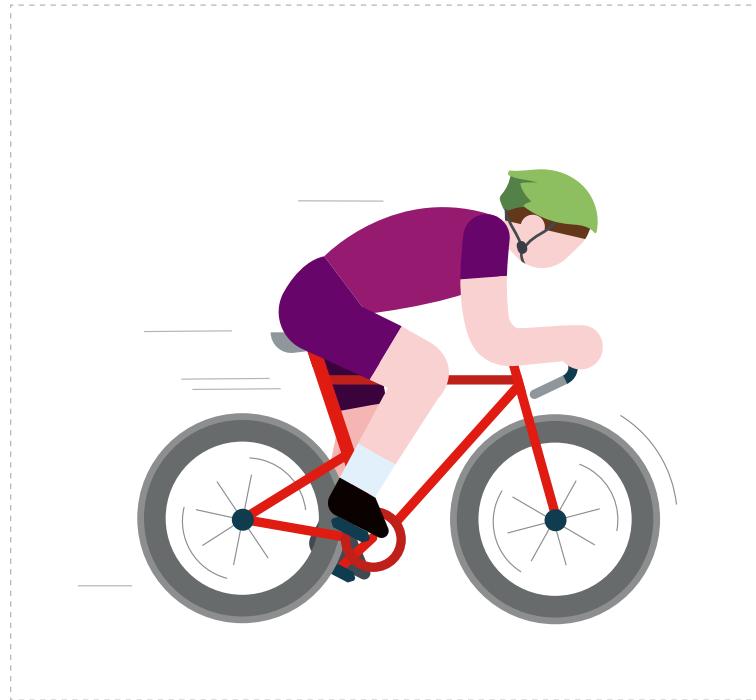


Abbildung 30

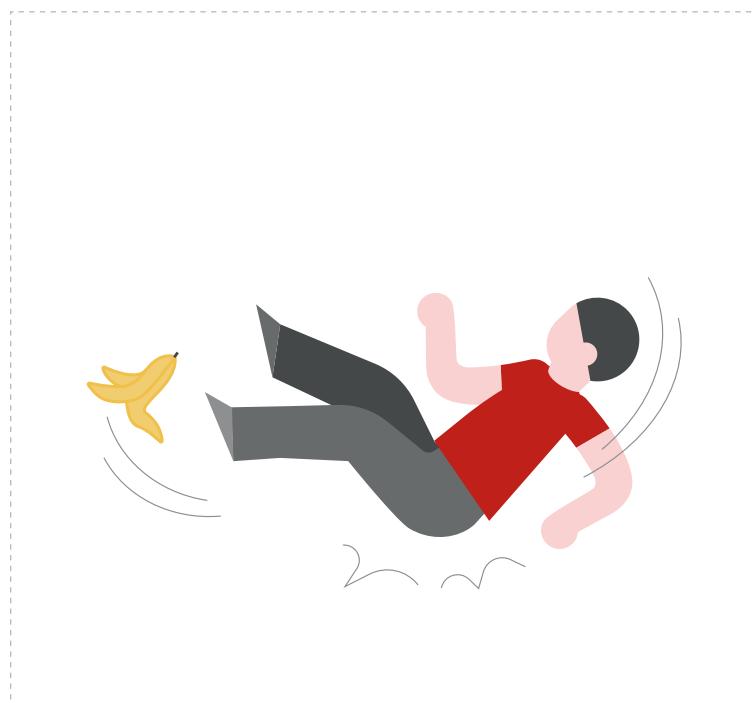


Abbildung 31

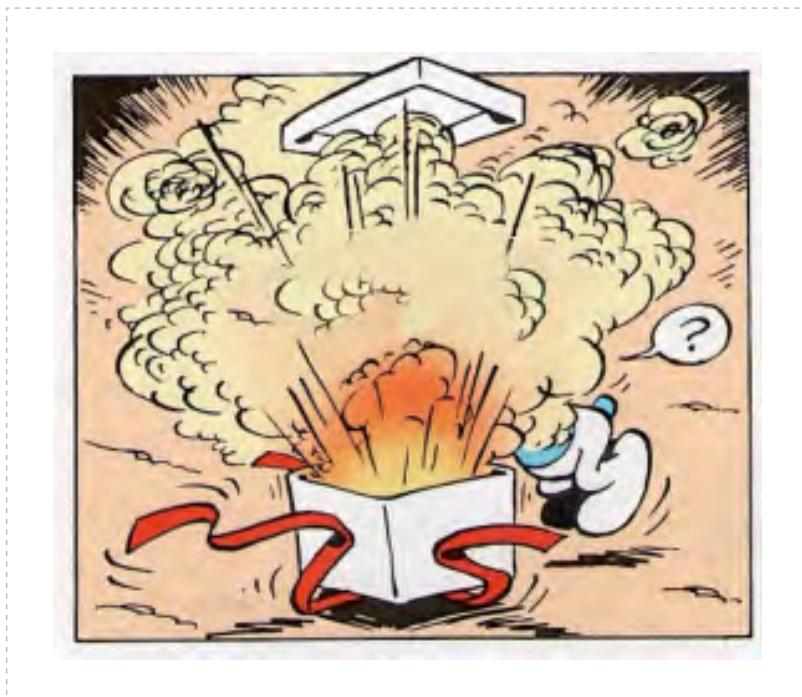


Abbildung 32



Abbildung 33

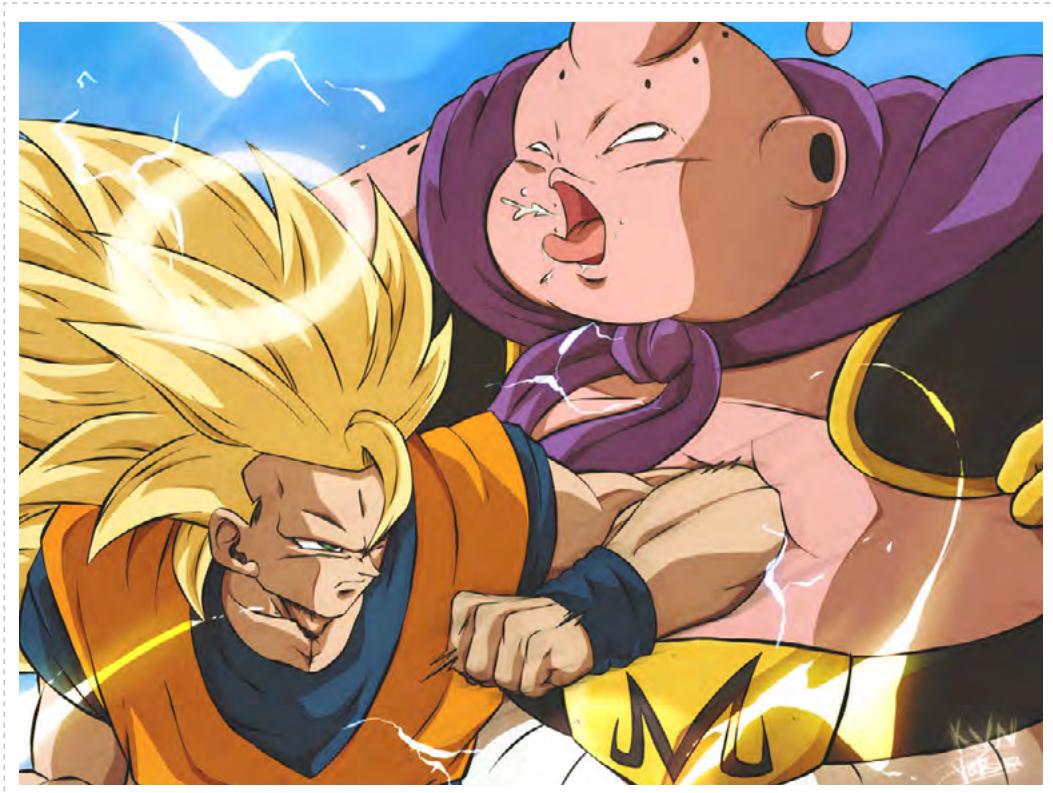


Abbildung 34

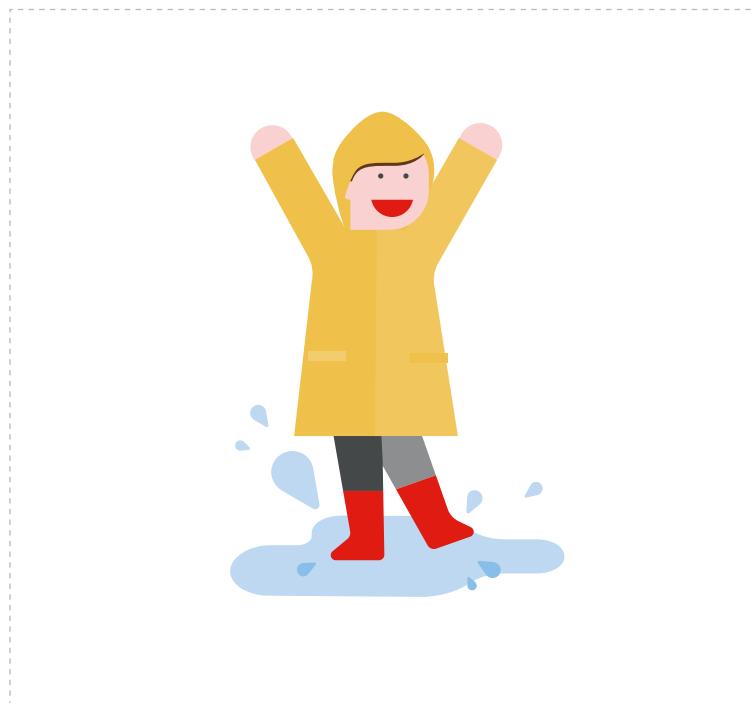


Abbildung 35



Abbildung 36



Abbildung 37

Fingerzählen international

Bei dieser Aktivität sollen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Arten des Zählens mit den Fingern kennenlernen. Dabei sollen sie erkennen, dass die als „üblich“ empfundene Art, bis zehn zu zählen, nicht international verbreitet ist. Viele Sprach- und Kulturräume besitzen zudem ein Zwanziger-Zählsystem und können durch bestimmte Bewegungen der Finger und Hände weitere Zahlenräume darstellen. Die Aktivitäten beziehen die Schülerinnen und Schüler aktiv (motorisch) mit ein und motivieren sie zum interkulturellen Entdecken. Vorgestellt werden Zählweisen aus dem chinesischen und japanischen Sprachraum sowie von den Massai in Tansania.

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler wissen, dass es neben der menschlichen Sprache auch andere Formen der Kommunikation gibt (K 3.1).

Zeitrahmen

30 Minuten

Kopiervorlagen

-  Auf Chinesisch von 1-10 zählen ([Arbeitsblatt](#))
-  Auf Chinesisch von 1-10 zählen ([Lösung](#))
-  Auf Chinesisch von 1-10 zählen ([Karten](#))
-  Fingerzählen auf Japanisch ([Arbeitsblatt](#))
-  Fingerzählen auf Japanisch ([Lösung](#))
-  Bei den Massai zählen ([Arbeitsblatt](#))
-  Bei den Massai zählen ([Lösung](#))

Zusätzliches Material

- Smartboard oder Laptop mit Beamer und Tafel
 - Fingerzählen auf Japanisch Video, verfügbar unter:
https://youtu.be/Ox_zw3ziNBY?si=DOCAaylgYhShizEh [0:57]
 - Fingerzählen Massai Video, verfügbar unter:
<https://www.youtube.com/watch?v=CwDONDnLRTQ> [2:07]
-

Ablauf

1 Hinführung: Wie die vorangegangenen Aktivitäten kann diese Aktivität sowohl mit der gesamten Klasse als auch in Gruppen durchgeführt werden. Zum Einstieg wird die Klasse gefragt, wie viele und welche Arten des Zählens mit den Fingern es gibt und wie sie selbst normalerweise bis zehn zählen (eine Person kann es zeigen). Möglicherweise können die Schülerinnen und Schüler auch Zählweisen aus anderen ihnen bekannten Sprachen zeigen.

Als Aktivierung können die **Karten** (Auf Chinesisch von 1-10 zählen) genutzt werden:
Die Lehrkraft teilt die Bögen aus, die Karten werden ausgeschnitten und in Zweier- oder Kleingruppen versuchen die Schülerinnen und Schüler, die dort mit den Fingern angezeigten Zahlen in die richtige Reihenfolge zu bringen.

2 Erarbeitung: Es folgt eine kleine Einführung in die Zählweisen, die Gegenstand der Aktivität sind: Die chinesische, die japanische und die Zählweise der Massai in Tansania. Mit Hilfe der Videos und Unterrichtsblätter entdecken die Schülerinnen und Schüler, wie in China, Japan und beim Volk der Massai in Tansania mit den Fingern gezählt wird. Im Anschluss können die Karten aus der Phase zuvor ggf. in der Reihenfolge korrigiert und die richtigen Zahlen auf die Karten geschrieben werden.

3 Abschluss: Die Ergebnisse werden im Plenum verglichen. Wenn möglich wird eine Diskussion angeregt, indem die Zählweisen der Schülerinnen und Schüler mit denen in den Videos verglichen werden.

Hinweise

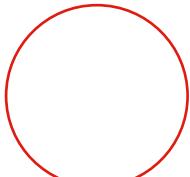
Zur Vertiefung des Themas kann, evtl. in Kooperation mit der Mathematiklehrkraft, untersucht werden, wie unterschiedlich die Grundrechenarten oder das Rechnen mit den Fingern je nach Sprach- und Kulturraum gehandhabt werden.



Auf Chinesisch von 1 bis 10 zählen



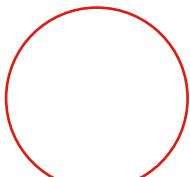
èr
二



sì
四



qī
七



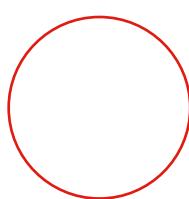
jiǔ
九



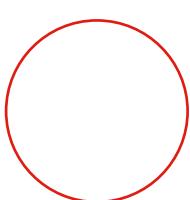
yī
一



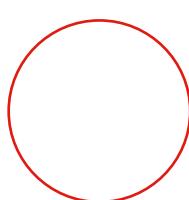
sān
三



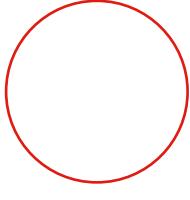
liù
六



shí
十



bā
八



wǔ
五





Auf Chinesisch von 1 bis 10 zählen

Lösung



èr
二

2



bā
八

8



qī
七

7



sì
四

4



yī
一

1



jiǔ
九

9



liù
六

6



sān
三

3



wǔ
五

5



shí
十

10



Auf Chinesisch von 1 bis 10 zählen

Karten

	yī 一		èr 二
	sān 三		sì 四
	wǔ 五		liù 六
	qī 七		bā 八
	jiǔ 九		shí 十



Fingerzählen auf Japanisch

https://youtu.be/Ox_zw3ziNBY?si=DOCAaylgYhShiZEh¹

Schau dir an, wie man auf Japanisch mit den Fingern zählt und versuche es selbst! Was fällt dir leicht oder schwer? Warum?



1. Was ist das Problem bei dieser Art des Fingerzählens?

2. Wie wurde das Problem gelöst?

1 Das Video enthält einige Sätze auf Italienisch. Es ist jedoch auch ohne Sprachkenntnisse problemlos für die Durchführung der Aktivität nutzbar.

Bei den Massai zählen

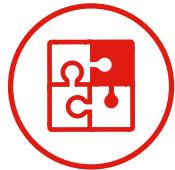
<https://www.youtube.com/watch?v=CwDONDnLRTQ>

Schau dir an, wie man bei den Massai mit den Fingern zählt und versuche es selbst! Was fällt dir leicht, was schwer? Warum?



1. Was ist das Besondere daran, wie die Massai mit den Fingern zählen?

2. Bis zu welcher Zahl zählt der Mann im Video?



Fingerzählen auf Japanisch

Lösung

Schau dir an, wie man auf Japanisch mit den Fingern zählt und versuche es selbst! Was fällt dir leicht oder schwer? Warum?



Abbildung 39

1. Was ist das Problem bei dieser Art des Fingerzählens?

Das Problem ist, dass die Zahlen 2 und 8 auf die gleiche Art gezeigt werden, genauso wie die Zahlen 3 und 7 usw. Deshalb können diese Zahlen leicht miteinander verwechselt werden.

2. Wie wurde das Problem gelöst?

Um anderen Menschen Zahlen zu zeigen, verwenden die Menschen in Japan eine andere Methode: Beginnend mit dem Zeigefinger zählen sie bis zur Zahl 5 mit einer Hand und zählen von dort an weiter mit der anderen Hand. Um die Zahl 10 anzuzeigen, werden beide Hände gezeigt.

Bei den Massai zählen

Lösung

Schau dir an, wie man bei den Massai mit den Fingern zählt und versuche es selbst! Was fällt dir leicht, was schwer? Warum?



Abbildung 40

1. Was ist das Besondere daran, wie die Massai mit den Fingern zählen?

Sie zählen nur mit einer Hand!

2. Bis zu welcher Zahl zählt der Mann im Video?

Zwanzig

Literaturverzeichnis:

ALLGEMEINE LITERATUR

European Centre for Modern Languages (Hg.). 2012. REPA-Kompetenzrahmen auf Deutsch: CARAP. Descriptors of resources/Descripteurs de resources/ Deskriptoren von Ressourcen. Digital verfügbar unter: <https://carap.ecml.at/Portals/11/documents/CARAP-documents/CA-RAP-table-of-descriptors-3-languages-3-Januar-2015.docx> (letzter Zugriff: 22.04.2025).

Stangl, Werner. 2011. Kommunikation. [wernerstangl]s arbeitsblätter. In: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/KOMMUNIKATION> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Aktivität 1: Kommunikationsformen der Umgebung

Accademia 09. 29.01.2024. *La comunicazione verbale e non verbale: caratteristiche e differenze*. In: <https://www.accademia09.it/comunicazione-verbale-e-non-verbale-caratteristiche-e-differenze-2/> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Aktion Mensch: Deutsche Gebärdensprache (DGS) und Fingeralphabet.
In: <https://www.aktion-mensch.de/dafuer-stehen-wir/was-ist-inklusion/deutsche-gebaerdensprache> (letzter Zugriff: 04.11.2024).

Castoldi, Giorgio/Porto, Ivonne. 2012. *Tecniche di comunicazione per gli Istituti Professionali indirizzati ai Servizi commerciali*. Milano: Hoepli.

Centro Internazionale del Libro Parlato “Adriano Sernagiotto”. *Il Braille: Approfondimento*. In: <https://www.libroparlato.org/il-braille-approfondimento/> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Colozza, Valentina. 03.04.2018. *La lingua dei segni non è solo per persone sordi. Può essere usata con buoni risultati anche per aiutare chi per altre ragioni non riesce a parlare*. ilPOST. In: <https://www.ilpost.it/2018/04/03/lingua-dei-segni-non-solo-per-persone-sorde/> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Cosenza, Giovanna. *Comunicazione efficace*. In: <https://sba.unibo.it/it/allegati/allegati-per-servizi/allegati-per-formazione/comunicare-la-biblioteca-al-tempo-dei-new-media/@@download/file/Comunicare%20la%20biblioteca-G.Cosenza.pdf> (letzter Zugriff: 23.08.2024).

Hinde, Robert Aubrey. 1974. *La comunicazione non verbale*. Bari: Nuova Scienza Laterza.

Kringiel, Danny. 11.04.2011. *Smiley-Erfinder. Millionen für ein Lächeln*. Spiegel Online. In: <http://www.spiegel.de/einestages/smiley-erfinder-millionen-fuer-ein-laecheln-a-947164.html> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

„sbw“-Schriftleitung. 1998. Nonverbale Gebärdensprache? – Es ist falsch. In: *selbstbewusst werden. Informationen für Gehörlose und Hörende* 48 (14). Digital verfügbar unter: https://archiv.taubenschlag.de/html/sbw/sbw48/seiten/48s05_06.htm (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Gesetz zur Gleichstellung von Menschen mit Behinderungen (Behindertengleichstellungsgesetz) 27.04.2002 (BGBl. I S. 1467, 1468; zuletzt geändert am 23.05.2022). Digital verfügbar unter: https://www.gesetze-im-internet.de/bgg/_1.html (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Steinbach, Markus. 2007. Gebärdensprache. In: Steinbach, Markus; Ruth, Albert; Girnth, Heiko; Hohenberger, Annette; Kümmerling-Meibauer, Bettina; Meibauer, Jörg; Rothweiler, Monika; Schwarz-Friesel, Monika (Hg.). *Schnittstellen der germanistischen Linguistik*. Stuttgart. J.B. Metzler, 137-186. Digital verfügbar unter: https://doi.org/10.1007/978-3-476-05042-7_5 (letzter Zugriff: 09.10.2024).

Aktivität 2: Mimik und Gestik – international?!

Bayerischer Rundfunk (BR)-alpha (Hg.). 20.03.2016. *Körpersprache. GRIPS Deutsch 4.* [Video 13:56]. In: <http://www.br.de/grips/faecher/grips-deutsch/04-koerpersprache-friseur100.html> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Bayerischer Rundfunk (BR)-alpha (Hg.). 28.10.2016. *Sprache und Kommunikation: Nonverbale Kommunikation.* In: <http://www.br.de/telekolleg/faecher/psychologie/sprache-kommunikation102.html> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Compendium dei gesti italiani. *Parla con il cuore, parla con le mani.* In: <https://tipic.it/compendio-gesti-italiani/> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Erriques, Davide. 25.04.2013. *Marketing, Comunicazione e Management: La Comunicazione Non Verbale. Gestualità e Mimica.* In: <http://www.gema.it/blog/marketing-comunicazione-e-management/la-comunicazione-non-verbale-gestualita-e-mimica/> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Kleinsmith, Andrea / Ravindra De Silva, P. /Bianchi-Berthouze, Nadia. 2006. *Cross-Cultural Differences in Recognizing Affect from Body Posture.* Journal Interacting with Computers 18: 6, 1371-1389.

Lohrmann, Julia / Kiefer, Anette. 20.01.2021. *Kommunikation. Körpersprache. Planet wissen.* In: <https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/kommunikation/koerpersprache/index.html> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Telmon, Tullio. 2009. La gestualità in Italia. In: Beccaria, Gian Luigi (a cura di). *La cultura italiana*, UTET, 12: 2, 589-648. Disponibile anche in rete all'indirizzo: <https://iris.unito.it/handle/2318/58755> (letzter Zugriff: 07.10.2024).

Aktivität 3: Tierlaute in aller Welt:

Abbott, Derek. S. a. Animal Noises. *Animal Sounds.* In: <http://www.eleceng.adelaide.edu.au/personal/dabbott/animal.html> (letzter Zugriff: 08.10.2024).

Boredpanda. 25.10.2013. *How do animals sound in different languages?* In: <https://www.boredpanda.com/animal-sounds-different-languages-james-chapman/> (letzter Zugriff: 08.10.2024).

Bundesamt für Naturschutz. *Naturdetektive: Tiersprache.* In: <https://naturdetektive.bfn.de/lexikon/zum-lesen/sonstiges/tiersprache.html> (letzter Zugriff: 08.10.2024).

Centro Studi Italiani (Hg.). 2014. *I suoni emessi dagli animali.* In: <http://www.locuta.com/vocian.html> (letzter Zugriff: 08.10.2024).

Chapman, James. 2015. *Soundimals: An Illustrated Guide to Animal Sounds in Other Languages.* Manchester: Self-publishing.

Chapman, James. 2020. *Sounds all around: A Guide to Onomatopoeias Around the World.* Andrews McMeel Publishing.

Ganschow, Lena. Planet Wissen. 05.08.2020. *Sprache der Tiere.* In: https://www.planet-wissen.de/natur/tierwelt/die_sprache_der_tiere/index.html (letzter Zugriff: 09.10.2024).

Hermes, Jürgen. 19.02.2013. Über Sprache und Tierkommunikation. *TEXperimentales. Experimente auf Texten*. In: <https://texperimentales.hypotheses.org/744> (letzter Zugriff: 09.10.2024).

My English Pages. Learn English Grammar Online (Hg.). 2018. *Vocabulary – List of Animal Sounds*. In: http://www.myenglishpages.com/site_php_files/vocabulary-lesson-sounds-animals.php (letzter Zugriff: 09.10.2024).

Okrent, Arika. 08.01.2016. *Why do animals make different sounds in different languages?* [Video: 3:37]. In: <https://youtu.be/Qq94Vcb6atU?si=QGkouBCcJDMiHaBn> (letzter Zugriff: 09.10.2024).

Pertile, Leonardo. 2012. *Abcip. La lingua degli animali. Libro illustrato*. Tesi di Laurea. Università Iuav di Venezia, Facoltà di design e arti.

Aktivität 4: Comicsprache-Werkstatt

Abel, Julia/Klein, Christian. 2016. *Leitfaden zur Comicanalyse*. In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.). Comics und Graphic Novels. Stuttgart: J. B. Metzler, 77-106. Digital verfügbar unter: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-476-05443-2_4 (letzter Zugriff: 09.10.2024).

Bissolotti, Alessia. 2018. *Fumetto e design della comunicazione. Esplorazione di casi studio e spesimentazioni sul tema della postverità*. Tesi di Laurea Magistrale. Politecnico di Milano, Scuola del Design. Digital verfügbar unter: https://www.politesi.polimi.it/retrieve/a81cb05c-f5ab-616be053-1605fe0a889a/2018-10_Bissolotti_01.pdf (letzter Zugriff: 04.11.2024).

Okrent, Arika. 08.01.2013. *12 Onomatopoeias from Around the World*. In: <http://mentalfloss.com/article/51996/12-onomatopoeias-around-world> (letzter Zugriff: 09.10.2024).

Rossi, Fabio. 2010. *Linguaggio dei fumetti*. In: [http://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-dei-fumetti_\(Enciclopedia-dell'Italiano\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-dei-fumetti_(Enciclopedia-dell'Italiano)/) (letzter Zugriff: 09.10.2024).

Sanna, Valeria. *Codice verbale e codice visivo: problemi di traducibilità del medium fumetto*. Tesi di Diploma. Scuola Superiore per Mediatori Linguistici, Dipartimento di Lingue. Consultabile anche in rete all'indirizzo: <https://www.yumpu.com/it/document/view/45932820/tesi-di-valeria-sanna-bruno-osimo-traduzioni-semiotica-della-> (letzter Zugriff: 09.10.2024).

Treccani. Onomatopea. In: <https://www.treccani.it/vocabolario/onomatopea/> (letzter Zugriff: 09.10.2024).

Zanichelli. Bla bla, bum, cip: le onomatopee (prima parte). In: <https://aulalingue.scuola.zanichelli.it/benvenuti/2022/03/24/bla-bla-bum-cip-le-onomatopee-prima-parte/> (letzter Zugriff: 04.07.2025).

Aktivität 5: Fingerzählen international

Fluent Chinese with Becca. 12.06.2020. *Chinesisch lernen für Anfänger | Zahlen von 1-10 auf Chinesisch (mit einer Hand!)*. [Video: 7:50]. In: <https://youtu.be/23vTZqWFq10?si=y4670Ae4rYwAZo1O> (letzter Zugriff: 09.10.2024).

HilfeChinesisch. 01.11.2011. *Hilfe, Chinesisch! Teil 1- Wie zeigt man die Zahlen 1-10 mit Fingern in China*. [Video 2:20]. In: <https://www.youtube.com/watch?v=YPNA2Qaj3z4> (letzter Zugriff: 09.10.2024).

LingoMint. *Mit zehn Finger zählen*. In: <https://www.lingonetz.de/mit-zehn-fingern-zaehlen> (letzter Zugriff: 08.10.2024).

Nishiyama, Yutaka. 2013. *Counting with the Fingers*. International Journal of Pure and Applied Mathematics 85: 5, 869-877. Digital verfügbar unter: <http://www.ijpam.eu/contents/2013-85-5/4/> (letzter Zugriff: 09.10.2024).

Sayaka – Una nipporomana. 08.02.2023. *Come i giapponesi contano con le dita.* [Video: 0:57]. In: https://www.youtube.com/watch?v=Ox_zw3ziNBY (letzter Zugriff: 04.07.2025).

VerticalScope Inc. (Hg.). *Rechnen mit den Fingern auf Chinesisch.* In: <http://www.chinesisch-lernen.org/informationen/rechnen-mit-den-fingern.html> (letzter Zugriff: 08.10.2024).

Wildeye. 15.01.2009. *Maasai Finger Counting.* [Video 2:07]. In: <https://www.youtube.com/watch?v=CwD-ONDnLRTQ> (letzter Zugriff: 04.07.2025).



Eurac Research

Institut für Angewandte Sprachforschung
Drususallee 1, 39100 Bozen, Italien
Tel. +39 0471 055 100, Fax +39 0471 055 199

Eigenständige Lerneinheit

„Kommunikationsformen erkunden“, Bestandteil des Pakets
„Sprachenvielfalt macht Schule“ (SMS 2.0),
DOI: <https://doi.org/10.57749/heyw-rd24>

Autorinnen: Sabrina Colombo, Dana Engel, Julia Reimelt
Projektleitung: Sabrina Colombo
Lektorat: Laura Schlutter, Olivia Schwarz, Sabrina Colombo, Sarah Gunsch
Grafische Gestaltung: Eurac Research/ Chiara Mariz
Illustrationen: Eurac Research/ Silke De Vivo
Fotos: Abbildung 1: [Iurii/ stock.adobe.com*](#)
Abbildung 2: [Pexels/ Alex Koch*](#)
Abbildung 3–8: [Iurii/ stock.adobe.com*](#)
Abbildung 9: Eurac Research/ Annelie Bortolotti
Abbildung 10: [Daria/ stock.adobe.com*](#)
Abbildung 11: [Asier/ stock.adobe.com*](#)
Abbildung 12–16: [Iurii/ stock.adobe.com*](#)
Abbildung 17: [Krakenimages/ stock.adobe.com*](#)
Abbildung 18: [Prostock-studio/ stock.adobe.com*](#)
Abbildung 19: Eurac Research/ Annelie Bortolotti
Abbildung 20: Eurac Research/ Chiara Mariz
Abbildung 21: [ViDi Studio/ stock.adobe.com*](#)
Abbildung 22: Grey Geezer, CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons
Abbildung 23: [Reezky/ stock.adobe.com*](#)
Abbildung 24–25 Peyo. 2011. Die Schlümpfe: Schlumpfissimus, König der Schlümpfe. Bielefeld: Splitter.*
Abbildung 26: [https://www.flickr.com/photos/ludiecochra-ne/4895063474 CC BY-NC-SA 2.0](#)
Abbildung 27: [https://images.app.goo.gl/R3png7Tga2SASVMR8*](#)
Abbildung 28: [https://www.deviantart.com/dirgu/art/Doom-Asterix-841389805*](#)
Abbildung 29: Peyo. 2011. Die Schlümpfe. Schlumpfine. Bielefeld: Splitter.*

Abbildung 30: Figura 55: Eurac Research/ Silke De Vivo

Abbildung 31: Figura 55: Eurac Research/ Silke De Vivo

Abbildung 32: Peyo. 2011. Die Schlümpfe: Schlumpfissimus, König der Schlümpfe. Bielefeld: Splitter.*

Abbildung 33: Simon Rehbach CC BY-SA 3.0

Abbildung 34: https://www.deviantart.com/kebinthpogi/art/Ouch-908377934*

Abbildung 35: Eurac Research/ Silke De Vivo

Abbildung 36: Image by macrovector on Freepik*

Abbildung 37: Image by dgim-studio on Freepik*

Abbildung 38: Eurac Research/ Annelie Bortolotti

Abbildung 39: https://youtu.be/Ox_zw3zINBY?si=DOCAaylgYhShi-ZEh*

Abbildung 40: https://www.youtube.com/watch?v=CwDONdNl-RTQ*

*alle Rechte vorbehalten

© Eurac Research, 2. Auflage, 2025



Urheberrechtlich geschützte Werke dürfen ohne die Erlaubnis der jeweiligen Urheber/Rechteinhaber weder kopiert, verändert, wieder verwendet, von Dritten in einem anderen Medium weiterverbreitet noch anderweitig verwendet werden.