

IDE-IDE METODIS-DIDAKTIS UNTUK PENGAJARAN BAHASA JERMAN YANG BERORIENTASI PADA PEMBELAJAR¹

Oleh : HAFDARANI²

PENDAHULUAN

Sebagai guru bahasa Jerman kita sering mendengar atau membaca bahwa pengajaran bahasa Jerman sekarang hendaknya berpijak pada pengajaran yang berorientasi atau berpusat pada pembelajar (*lernerzentrierter Unterricht*), pengajaran yang berorientasi pada tindakan (*handlungsorientierter Unterricht*) atau belajar mandiri (*autonomes Lernen*). Hal yang menjadi fokus perhatian dalam pengajaran seperti ini adalah belajar kreatif, eksploratif dan adanya unsur permainan (*kreatives, exploratives und spielerisches Lernen*). Banyak buku atau sumber tertulis yang dapat kita baca tentang hal tersebut, namun kita sering dihadapkan pada pertanyaan “Bagaimana bentuk konkritnya dalam proses belajar mengajar bahasa Jerman?”. “Apakah hal ini dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa Jerman di Indonesia?” Untuk menjawab sebagian dari pertanyaan tersebut saya mencoba untuk mengumpulkan ide-ide yang saya peroleh dari beberapa seminar guru bahasa Jerman yang saya ikuti baik di Jerman maupun di Indonesia serta yang pernah saya terapkan dalam mengajar bahasa Jerman sebagai bahasa asing.

PEMBAHASAN

Dalam proses belajar kreatif, eksploratif dan bersifat permainan Wicke (2004: 11 – 15) mengemukakan lima belas prinsip yang harus diperhatikan:

1. Siswa yang aktif akan belajar lebih mudah.
2. Pengajaran bahasa Jerman yang mengutamakan keaktifan siswa berhubungan dengan siswa secara langsung.

¹ Disampaikan pada Pertemuan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jerman se- Jawa Barat di Bandung pada tanggal 27 Agustus 2005

² Dosen Tetap pada Program Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung dan pengajar honorer di Goethe-Institut Bandung

3. Tugas-tugas yang berorientasi pada siswa akan menimbulkan motivasi dalam diri siswa saat mengikuti pengajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing.
4. Pengajaran bahasa Jerman yang mengutamakan keaktifan siswa menuntut belajar yang melibatkan otak, hati dan tangan, artinya belajar tidak hanya melibatkan otak atau logika melainkan keseluruhan kemampuan yang dimiliki seorang manusia yaitu yang berhubungan dengan pikiran, moral, sosial dan keterampilan tangan.
5. Kemungkinan fiksionalisasi dan berfantasi dapat menstimulasi serta membebaskan siswa dari ketakutan belajar, maksudnya dalam membaca sebuah cerita selalu terbuka kemungkinan adanya pemahaman yang sesuai dengan imajinasi dan fantasi siswa.
6. Belajar menemukan sesuatu sama pentingnya dengan dengan mengulang dan berlatih atau dengan pelajaran gramatik.
7. Sebagai partner belajar siswa juga ikut mengemban tanggung jawab dan merencanakan pelajaran secara mandiri.
8. Ruang belajar dan sekolah dapat terbuka ke luar untuk memberikan kesempatan kepada siswa yang aktif untuk mengintegrasikan dunia di luar sekolah ke dalam proses belajar.
9. Baik di dalam maupun di luar sekolah siswa belajar dalam bentuk-bentuk kerjasama yang berbeda-beda, misalnya belajar sendiri; dengan partner dan kelompok.
10. Jalan merupakan tujuan: Proses belajar sama pentingnya dengan hasil akhir.
11. Teks-teks serta produk-produk yang dihasilkan oleh siswa sama pentingnya dengan teks-teks pelajaran yang sudah tersedia.
12. Pembelajar dibebaskan menggunakan media pengajaran modern sesuai kebutuhannya agar dapat memproduksi serta menciptakan teks-teks.
13. Mengalami bahasa yang dipelajari secara “*live*” merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pengajaran.
14. Permainan termasuk bagian dari latihan belajar.

15. Motivasi melalui belajar aktif dan kreatif; artinya keberhasilan belajar hanya dapat terwujud apabila siswa dan guru termotivasi untuk mencapai tujuan tersebut.

Prinsip-prinsip di atas merupakan suatu alternatif yang dapat dijadikan pedoman dalam pengajaran bahasa Jerman yang berorientasi pada siswa. Mengingat kondisi pengajaran bahasa Jerman di Indonesia, tentunya kita sebagai guru tidak mungkin untuk dapat menerapkan semua prinsip tersebut. Berdasarkan kenyataan tersebut kita dapat mencoba menerapkannya secara bertahap dan selektif sesuai dengan kondisi siswa, sekolah dan guru.

Dalam pengajaran bahasa yang berorientasi pada tindakan sebaiknya kita memanfaatkan semua kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang berhubungan dengan daya ingat manusia, seperti yang disampaikan oleh Beyer (dikutip dari Schulze, 2004) sebagai berikut: Apa yang kita ingat adalah 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita dengar dan kita lihat, 70% dari apa yang kita katakan sendiri, serta 90% dari apa yang kita lakukan sendiri (Lihat lampiran 1). Dari prosentase terakhir (90%) dapat dilihat bahwa pengajaran bahasa sebaiknya berorientasi pada siswa, karena apa yang dilakukan siswa sendiri, itulah yang akan paling banyak diingatnya. Teori tentang daya ingat manusia ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar untuk mencapai hasil yang optimal.

Bagaimana bentuk konkrit pengajaran bahasa Jerman yang berorientasi pada siswa, dapat dilihat dalam ide-ide berikut ini yang sebagian besar mengandung unsur permainan:

1. Berkenalan ("*Kennenlernen*"), fase ini dapat dibedakan atas dua bagian yaitu berkenalan pada pertemuan pertama pelajaran bahasa Jerman bagi pemula yang belajar dari nol, serta pertemuan pertama bagi siswa yang sudah pernah belajar bahasa Jerman sebelumnya. Bagi kelas pemula dari nol setelah siswa belajar memperkenalkan diri, mereka diminta untuk berdiri membentuk lingkaran, guru memberi contoh: *Guten Morgen, ich heie Hafdarani*. Ketika guru menyebutkan namanya, ia memperagakan suatu gerakan yang menjadi "tanda pengenalnya". Siswa

yang berdiri di samping guru kemudian mengatakan: *Guten Morgen, das ist Frau Hafdarani* (sambil memperagakan gerakan tanda pengenal Hafdarani), und *ich bin Maya* (sambil memperagakan suatu gerakan yang menjadi identitasnya). Permainan ini dapat dilanjutkan sampai semua siswa mendapat giliran. Siswa yang belum atau sudah mendapat giliran juga ikut memperagakan gerakan identitas siswa lain. Jika siswa terlalu banyak dalam satu kelas, perkenalan dapat dimulai lagi setelah seorang siswa memperkenalkan 10 orang.

Untuk siswa yang bukan pemula dari nol, permainan "*Papptellerportrait*" dapat menjadi suatu alternatif permainan perkenalan. Setiap siswa mengambil sebuah piring kertas atau selembar kertas bulat dan spidol besar, kemudian siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut dengan menggambar di atas piring kertas atau kertas.

- *Welches Tier passt am besten zu dir?*
- *Welches Instrument passt am besten zu dir?*

Setelah menyelesaikan gambar mereka siswa dapat saling memperlihatkan gambar mereka dan menjelaskan mengapa mereka memilih binatang atau instrumen yang cocok untuk identitas mereka. Permainan perkenalan yang lain misalnya permainan "*Finde eine Person, die*". Untuk permainan ini setiap siswa diberi selembar kertas yang sudah berisi beberapa kalimat yang dimulai dengan "*Finde eine Person, die ...*", misalnya 1. "*Finde eine Person, die schon einmal in Deutschland war.*" Siswa harus berjalan di dalam kelas untuk mencari temannya yang cocok dengan pernyataan tersebut. Jika siswa menemukan seseorang yang sesuai, ia harus menulis nama yang bersangkutan di belakang kalimat tersebut. Demikian seterusnya sampai semua orang yang dicari ditemukan. (Lampiran 2)

2. "*Das Artikelspiel*", permainan ini dapat dilakukan dalam "*Plenum*" atau berkelompok. Misalnya guru mengumpulkan semua kata benda dari satu unit pelajaran atau berdasarkan tema tertentu dalam suatu daftar, siswa harus menyebutkan "*Artikel*" (kata sandang) benda yang dibacakan oleh guru. Guru memberi petunjuk gerakan apa yang harus dilakukan oleh siswa, jika guru

membacakan kata benda tertentu, misalnya siswa harus mengatakan “*der*” sambil mengangkat tangan kanan ke atas, “*die*” sambil tangan kiri ke atas, “*das*” satu kali tepukan dan plural “*die*” dengan hentakan kaki kiri dan kanan. Dengan berkelompok misalnya kelompok anak laki-laki untuk benda maskulin, anak perempuan berkerudung untuk benda feminin, anak perempuan tidak berkerudung untuk benda netral serta semua siswa untuk kata benda plural.

3. “*Kimspiele*” atau “*der Fühlsack*”, yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah benda-benda yang sudah dikenal oleh siswa dalam bahasa Jerman, misalnya “*Schlüssel, Spielzeugauto, Tablette, Würfel, Kamm, Kugelschreiber, Radiergummi*” serta sebuah kantong yang tidak tembus pandang. Seorang siswa memasukkan tangannya ke dalam kantong dan meraba suatu benda yang ada di dalamnya, lalu ia harus mendeskripsikannya dengan beberapa kalimat sederhana dalam bahasa Jerman, jika siswa lain dapat menebak ia dapat langsung mengatakannya. Contoh: “*Der Gegenstand ist aus Metall, jedes Haus braucht diesen Gegenstand. Er hängt oft an der Tür*” -“*Das ist ein Schlüssel.*”
4. Dadu “*Personalpronomen*” dan kartu kata kerja. Untuk permainan ini diperlukan sebuah dadu yang sisi-sisinya bertuliskan kata ganti orang (“*Personalpronomen*”) “*ich, du, er, sie, wir, ihr*” dan beberapa kartu yang berisi kata kerja bentuk infinitif. Permainan dapat dilakukan dalam kelompok. Pemain pertama melempar dadu dan mengambil satu kartu dari tumpukan kartu yang disusun dengan tulisan menghadap ke bawah. Kemudian pemain ini membuat sebuah kalimat yang benar dengan kata ganti orang dari dadu dan kata kerja dari kartu yang diambilnya. Permainan ini dapat digunakan untuk kala sekarang (“*Präsens*”) dan lampau (“*Perfekt*”/“*Präteritum*”).
5. Pantomim (Lampiran 3)
6. “*Puzzle*” (Lampiran 4)
7. “*Memorys*” (Lampiran 5)
8. “*Wechselspiel*” (Lampiran 6 dan 7)
9. “*Lieder im Unterricht*”, contoh lagu “*Was soll ich ihr schenken*” dari “*Die Prinzen*”. Guru mempersiapkan kartu-kartu yang telah ditulisi kata-kata penting dalam lagu

tersebut, lalu membagikannya kepada siswa, satu siswa mendapat satu kartu. Lagu diperdengarkan satu kali, setiap mendengar kata dalam kartu yang dipegangnya siswa mengangkat kartu tersebut ke atas, latihan ini dapat diulangi sekali lagi. Pada waktu lagu diperdengarkan ketiga kali siswa mendapat teks lagu dan ikut bernyanyi, kemudian bisa dilanjutkan dengan pembahasan isi teks. Siswa boleh menebak kalimat terakhir dan bisa juga menggantinya dengan kalimat lain. (Lampiran 8)

10. “*Das Assoziogramm*” dan “*Die Mind-Map*”. Para guru bahasa Jerman pasti sudah akrab dengan istilah asosiogram karena sering menggunakannya untuk memulai suatu tema pelajaran. “*Mind-Map*” merupakan bentuk lanjutan dari asosiogram yang lebih terstruktur dan berisi aspek-aspek dan pemikiran yang merupakan cabang atau ranting yang berhubungan dengan suatu informasi. Tidak hanya guru yang dapat membuat asosiogram dan “*Mind Map*” melainkan juga siswa sebagai bantuan untuk mempersiapkan latihan berbicara atau menulis agar terstruktur dengan baik. (Lampiran 9)

11. Membagi kelompok. Bagaimana cara memotivasi siswa agar mau bekerjasama dengan siswa yang berbeda-beda dalam satu kelompok? Banyak cara dapat digunakan untuk membagi kelompok agar siswa tidak selalu bekerjasama dengan siswa yang sama tanpa paksaan.

- Dengan menghitung. Jika ada lima kelompok yang akan dibentuk, siswa diminta menghitung satu sampai lima sampai semuanya dapat giliran. Siswa yang memiliki angka yang sama berada dalam satu kelompok.
- Dengan puzzle kartu pos bergambar atau puzzle gambar. Beberapa kartu pos atau gambar dipotong menjadi beberapa bagian, misalnya empat sampai lima, setiap siswa mendapat satu potongan dan mencari siswa yang memegang bagian lain dari kartu pos atau gambar yang dimilikinya sehingga terbentuk gambar yang utuh, mereka kemudian menjadi satu kelompok.
- “Familien”-Karten. Guru atau siswa mempersiapkan kartu-kartu yang berisi anggota keluarga dengan nama keluarga tertentu, misalnya “Vater **Biehl**”, “Mutter **Biehl**”, “Tochter **Biehl**” und “Tochter **Biehl**”. Setiap siswa mendapat

satu kartu dan mencari anggota keluarganya. Setelah semua anggota keluarga bertemu mereka mengatakan satu atau dua kalimat sebagai alasan pertemuan mereka, misalnya “Wir sind Familie Biehl, wir gehen jetzt ins Kino.”

- Bentuk geografis, binatang, buah-buahan dan warna. Untuk pembagian kelompok dengan cara ini dibutuhkan beberapa bentuk geometris, binatang atau buah-buahan yang dibuat dengan kertas berwarna yang sama jumlah bentuk dan warnanya. Setiap siswa mendapat satu kartu. Kelompok dapat dibuat berdasarkan bentuk atau warna yang sama.

12. “*Aufwärmungsübung*” (latihan pemanasan). Bentuk latihan ini dapat digunakan di awal atau di akhir pelajaran atau di antara dua bagian pelajaran. Latihan ini merupakan kombinasi antara kata-kata dan gerakan. Sebagai contoh lihat lampiran 10.

PENUTUP

Belajar aktif dan kreatif merupakan hal utama dalam pengajaran bahasa Jerman yang berorientasi pada siswa. Untuk dapat belajar aktif dan kreatif diperlukan motivasi baik dari siswa maupun dari guru. Guru tidak bisa mengharapkan agar siswa memiliki motivasi belajar yang baik apabila guru sendiri tidak punya motivasi yang baik. Sebenarnya banyak hal yang dapat kita lakukan untuk siswa kita agar mereka dapat menjalani proses belajar serta mencapai hasil belajar yang memuaskan, yang kadang-kadang sangat sederhana dan mudah melakukannya. Beberapa ide di atas mungkin dapat dimanfaatkan untuk hal tersebut.

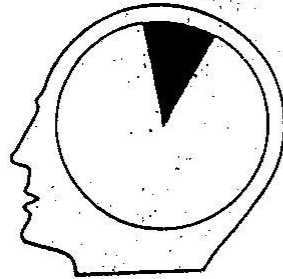
Daftar Pustaka

- Heine, Carola. 2004. „Lieder im Unterricht Deutsch als Fremdsprache“ dalam *Beitrag im Seminar LME 3.5: Unterrichtsprojekte*. Göttingen: Goethe-Institut Göttingen
- Hesse-Kauter, Rosemarie; dkk. 1993. „Schritt für Schritt“ – Selbständig Deutsch lernen Heft 1. Hannover: Schroedel Schulbuchverlag GmbH.
- Klimaszyk, Petra. 2004. „Spielerische Übungsformen für den Daf-Unterricht“ dalam *Beitrag im Seminar LME 3.5: Unterrichtsprojekte*. Göttingen: Goethe-Institut Göttingen
- Schulze, Evelyn. 2004. „Lerneraktivierende Arbeitsformen“ dalam *Beitrag im Seminar LME 3.5: Unterrichtsprojekte*. Göttingen: Goethe-Institut Göttingen
- Wicke, Rainer-E, 2004. *Aktiv und kreativ lernen Projektorientierte Spracharbeit im Unterricht Deutsch als Fremdsprache*. Ismaning – München: Max Hueber Verlag,

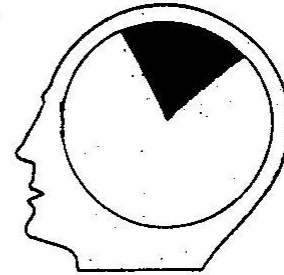
Lampiran 1

zu vergrößernde Kopiervorlage und Lösungsblatt

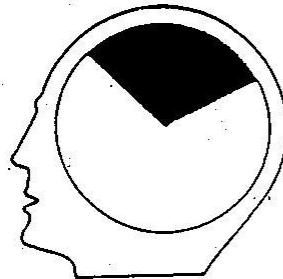
Was wir behalten ...



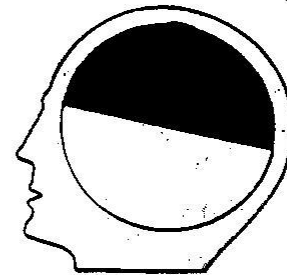
10% von dem,
was wir lesen



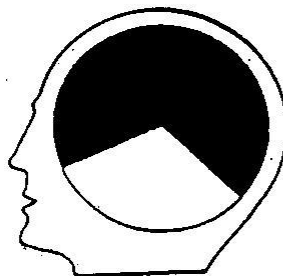
20% von dem,
was wir hören



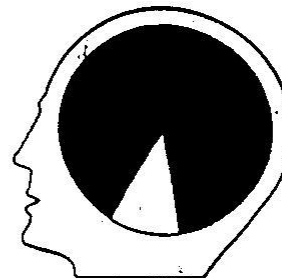
30% von dem,
was wir sehen



50% von dem,
was wir hören und
sehen



70% von dem,
was wir selbst sagen



90% von dem,
was wir selbst tun

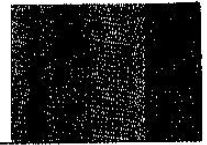
nach: Günther Beyer, Gedächtnis- und Konzentrationstraining. 1986. Econ-Verlag

Lampiran 2.





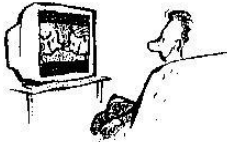

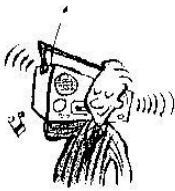

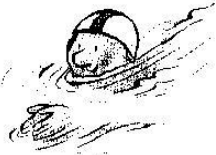

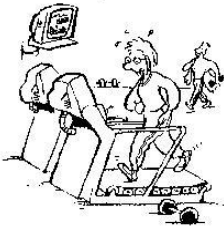

Kennenlernenspiel

1. Finde eine Person, die schon einmal in München war.
2. Finde eine Person, die schon einmal in Göttingen war.
3. Finde eine Person, die schon einmal in Berlin war.
4. Finde eine Person, die schon einmal in Weimar war.
5. Finde eine Person, die schon einmal Goethe-Haus in Weimar besucht hat.
6. Finde eine Person, die schon einmal ein Theater in Deutschland gesehen hat.
7. Finde eine Person, die schon einmal in Deutschland ins Konzert gegangen ist.
8. Finde eine Person, die sich schon über deutsche Eßgewohnheiten gewundert hat.
9. Finde eine Person, die weiß, wie man seine Schüler aktiviert.
10. Finde eine Person, die schon einmal einen deutschen Film gesehen hat.
11. Finde eine Person, die deutsche Lieder singen kann.
12. Finde eine Person, die gern mit Liedern im Unterricht unterrichtet.
13. Finde eine Person, die weiß, wie viele Bundesländer die Bundesrepublik hat.
14. Finde eine Person, die schon einmal eine Autofabrik in Deutschland besichtigt hat.
15. Finde eine Person, die weiß, wer der heutige Bundeskanzler ist.
16. Finde eine Person, die gut mit dem Internet umgehen kann.
17. Finde eine Person, die gerne deutsches Essen isst.
18. Finde eine Person, die gerne Fußballspiel sieht.
19. Finde eine Person, die gern schwimmt.
20. Finde eine Person, die gern Karten spielt.

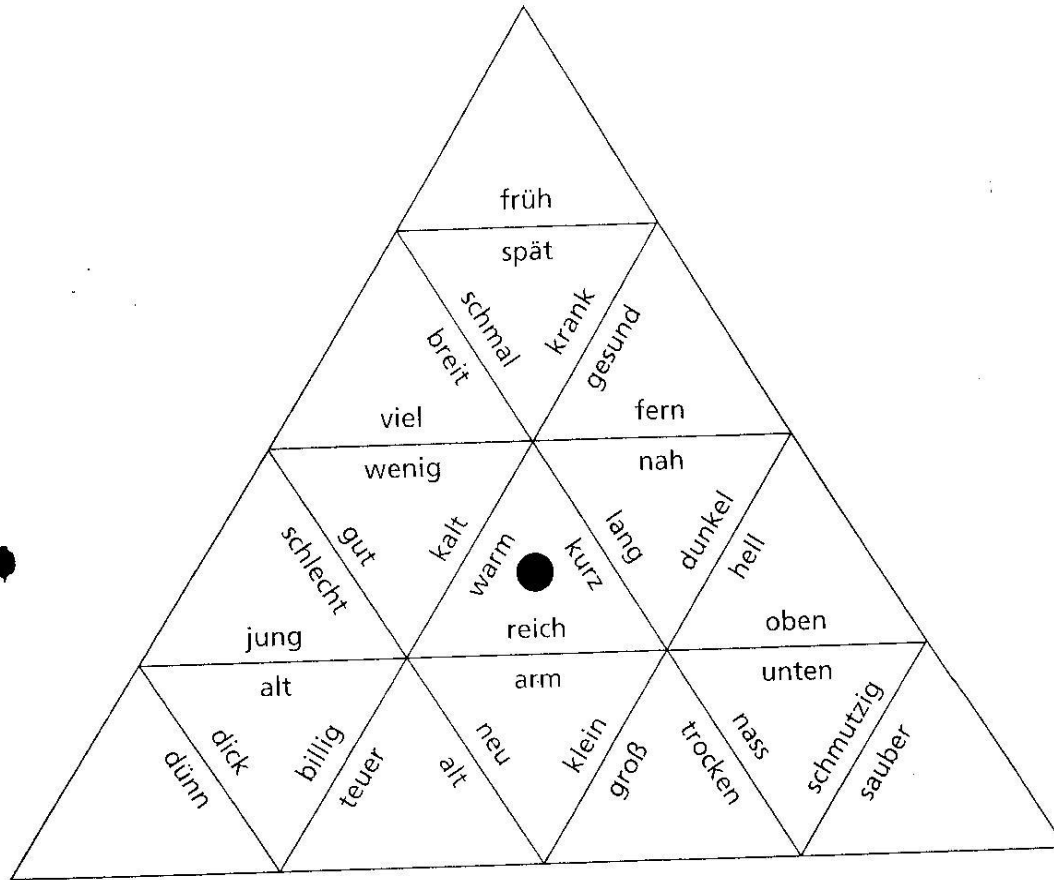
Kopiervorlage L6/D3
 Verbpantomime



Hinweis: Kopieren Sie die Kopiervorlage auf bunten Karton oder festes Papier und schneiden Sie die Wort-Bild-Karten aus.

<p>Auto</p>  <p>fahren</p>	 <p>lesen</p>	<p>Briefe</p>  <p>schreiben</p>	<p>Fußball</p>  <p>spielen</p>
 <p>fernsehen</p>	 <p>kochen</p>	<p>Musik</p>  <p>hören</p>	 <p>tanzen</p>
 <p>schwimmen</p>	 <p>schlafen</p>	<p>Sport</p>  <p>machen</p>	<p>Fahrrad</p>  <p>fahren</p>

Lampiran 4



Kopiervorlage

Pyramidenpuzzle mit Gegensätzen

Ziele: Wortschatzübung zu den Adjektiven
 Material: siehe Kopiervorlage
 Zeit: 15 Min.
 Sozialform: Einzel-, Partner- und Kleingruppenarbeit
 Lernniveau: 1, d.h. Anfänger
 Grammatik: -
 Alter: beliebig
 Sonstiges: Das Blatt wird in der gewünschten Anzahl auf unterschiedliche farbige Blätter kopiert und laminiert, wenn möglich. Zur Selbstkontrolle ist ein verkleinertes Blatt als „Spickzettel“ oder Lösungsblatt gefaltet vorzusehen (die leere Urnisform wäre eine etwas schwierige

Alternative). Anschließend werden die Puzzleteile ausgeschnitten und in einem beschrifteten Briefumschlag aufbewahrt.
 Spielverlauf: Der Briefumschlag wird ausgegeben oder -gewährt. Er enthält z.B. Puzzles für zwei Gruppen und den Lösungszettel. Es kann in Einzel- und Partnerarbeit oder 3er-Gruppen gearbeitet werden. In der Gruppe werden gleich viele Dreiecke untereinander verteilt. Wer das Teil mit dem schwarzen Punkt hat, fängt an - es bezeichnet die Mitte und eignet sich zum Anlegen. Der Spickzettel oder die leere Urnisform werden bei Bedarf konsultiert, müssen aber jeweils separat gelegt und an einer festen Stelle deponiert werden, damit nicht irgendeine andere Gruppe Zugang hat.

Lampiran 5a.

Memory

zu den Seiten 16 und 17 und den Seiten 22 und 23

Du kannst die Kärtchen von S. 98 mitverwenden.
Schneide dazu auch die Wortkärtchen von S. 99 aus!

Du spielst allein

- Ordne jedem Bild ein Wortkärtchen zu!
- Wie lange hat es gedauert?
- Zwei Minuten? Schaffst du es morgen in 100 Sekunden?



Lampiran 5b

Zwei und mehrere Spieler

- Lege alle Bild- und Wortkärtchen umgedreht auf den Tisch!
- Jeder Spieler darf zwei Kärtchen aufdecken. Hat er ein Bildkärtchen und ein Wortkärtchen aufgedeckt, die zusammengehören, darf er sie ablegen.
- Hat er zwei aufgedeckt, die nicht zusammengehören, kommt der nächste Spieler an die Reihe.
- Gewonnen hat der, der die meisten Kärtchenpaare abgelegt hat.

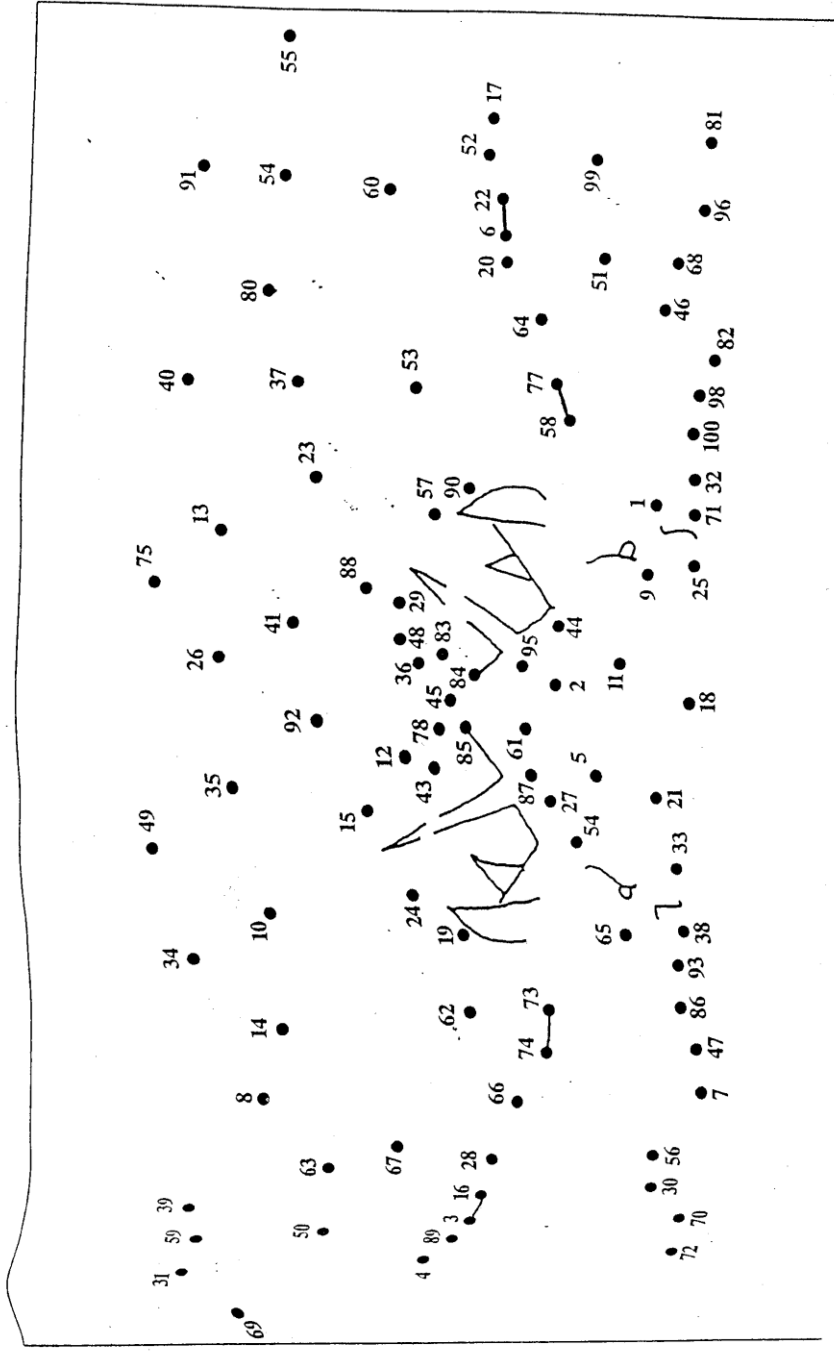


telefonieren	spielen	sitzen
tanzen	sprechen	schlafen
essen	lernen	schreiben
trinken	singen	rechnen

Lampiran 6.

1. *Dein Partner/Deine Partnerin hat ein Bild aus 100 Punkten und Zahlen. Sag ihm/ihr, in welcher Reihenfolge er/sie die Zahlen mit Linien verbinden soll:*
 36 - 51 - 97 - 24 - 9 - 40 - 83 - 72 - 15 - 68 - 79 - 21 - 63 - 8 - 14 - 47 - 86 - 92 - 55 - 30 - 90 - 67 - 76 - 43 - 34 - 12 - 1 - 85 - 29 - 58 - 54 - 45 - 99 - 60 - 11 - 87 - 26 - 73 - 2 - 38 - 16 - 50 - 31 - 94 - 77 - 22 - 53 - 65 - 88 - 7 - 80 - 5 - 57 - 84 - 91 - 28 - 32 - 46 - 69 - 13 - 95 - 19 - 100 - 23 - 44 - 82 - 37 - 6 - 71 - 18 - 98 - 81 - 70 - 42 - 35 - 56 - 64 - 27 - 3 - 89

2. *Dein Partner/Deine Partnerin sagt dir, wo du anfängst und wie es weitergeht. Hör genau hin:*



Lampiran 8.

Was soll ich ihr schenken?

Die Prinzen

Jeden Tag und jede Nacht und
jeden Tag und jede Nacht ...
jeden Tag und jede Nacht,
muss ich daran denken.
Jeden Tag und jede Nacht:
Was soll ich ihr schenken? - (schenken)
Was soll ich ihr schenken? - (schenken)

Alles, alles hat se schon,
alles, alles und noch mehr.
Alles, alles hat se schon.
Was soll ich da schenken? - (schenken)
Ohne sie, ohne sie zu kränken?

'n Gummibaum – hat se schon
Badeschaum – hat se schon
'n rotes Tuch – hat se schon
'n Sparbuch – hat se schon
'n Knutschfleck – will se nich
'n Bumerang – hat se nicht
sogar 'ne Matratze – hat se, hat se, hat se
Was soll ich da schenken?
Ohne sie zu kränken?

Jeden Tag und jede Nacht
muss ich daran denken.
Jeden Tag und jede Nacht:
Was soll ich ihr schenken? - (schenken)
Was soll ich ihr schenken ? - (schenken)

'n Meerschwein – hat se schon
'n Heiligenschein – hat se schon
'n Ring am Finger – hat se schon
so süße Dinger – hat se schon
und Scheuklappen – hat se schon
'n Waschlappen – hat se, hat se

Ich mach' mir heut kein Abendbrot.
Ich mach' mir solche Sorgen.
Woher krieg' ich ein Geschenk?
Ich brauche 'was bis morgen!

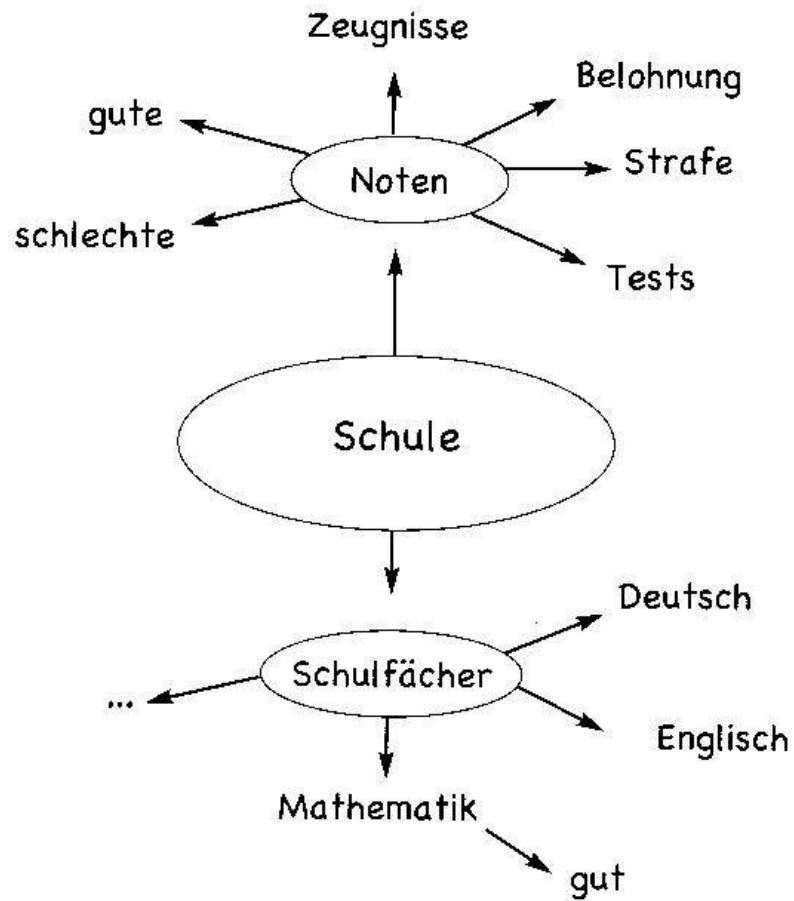
Jeden Tag und jede Nacht
muss ich daran denken.
Jeden Tag und jede Nacht:
Was soll ich ihr schenken, (schenken)
ohne sie, ohne sie zu kränken?

Eventuell, fiel's mir gerade ein,
ist allerdings noch streng geheim,
eventuell schenk' ich ihr ...

einen Kurs im Goethe-Institut!

Lampiran 9.

bietet, Aspekte und Gedanken zu verzweigen:



ine Mind-Map kann das Ergebnis einer Textanalyse sein; sie kann aber auch als

hafa

Berg	See	Moor	Höhle	Bär
------	-----	------	-------	-----

Wir gehen auf Bärenjagd.
Und haben gar keine Angst:
Denn wir haben Messer.
Und ein Gewehr.

Strophen 1 - 4

Was ist denn das?
Das ist ja ein Berg! (See, Moor, eine Höhle)
Kann man da links rum?
Kann man da rechts rum?
Kann man da oben drüber?
Kann man da unten drunter?
Man muß mitten durch!

Schluß

Was ist denn das?
Das ist ja ganz warm.
Das ist ja ganz weich.
Das hat ja zwei gelbe Augen!
Hilfe!
Das ist ja ein Bär!

usw. (wie am Anfang, aber den Weg schnell zurück)