



GRAMMATIK EINMAL ANDERS

COMICS IM UNTERRICHT
KOPIERVORLAGEN & LEHRANLEITUNGEN



**GOETHE-INSTITUT
SCHWEDEN**



GRAMMATIK EINMAL ANDERS

VORWORT

Liebe Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer,

Grammatik einmal anders im Unterricht zu präsentieren war der Grundgedanke für die Umsetzung dieses Projektes.

Das Goethe-Institut Schweden stellt Ihnen hiermit eine Materialsammlung von Kopiervorlagen und Didaktisierungsvorschlägen für die Arbeit mit deutschsprachigen Comics im Fremdsprachenunterricht zur Verfügung.

Die Unterrichtsmaterialien eignen sich insbesondere für die Arbeit mit Schülern und Schülerinnen auf den Stufen A1 und A2 des GER.

Die Materialsammlung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern ist als Anregung für die Arbeit im Unterricht mit deutschsprachigen Comics zu verstehen.

Ich bedanke mich bei allen, die zur Fertigstellung dieses Projektes beigetragen haben, im Besonderen bei allen Comiczeichnern für eine kreative und anregende Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut Schweden.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Freude in der Umsetzung.

Sybille Gentin
Expertin für Unterricht

GRAMMATIK EINMAL ANDERS

INHALT

TITELSEITE	Seite 1
VORWORT	Seite 2
INHALTSVERZEICHNIS	Seiten 3-4
01 DAS HAUS	
Didaktisierungsvorschläge: Verben, Adjektive, freies Schreiben	Seite 5
Variationsmöglichkeiten: Nebensätze mit „weil“, Adjektivkomparation, Wortschatz	Seite 5
Comic DAS HAUS	Seite 6
Arbeitsbögen 1-2	Seiten 7-8
Zeichenschablone	Seite 9
02 DIE IMBISSBUDE	
Didaktisierungsvorschlag: Verben	Seite 10
Variationsmöglichkeiten: Anrede, Anfang und Ende der Geschichte erzählen	Seite 10
Comic DIE IMBISSBUDE	Seite 11
Arbeitsbogen Gespräch	Seite 12
03 DAS KONZERT	
Didaktisierungsvorschlag: Personalpronomen	Seite 13
Comic DAS KONZERT	Seite 14
Lückentext	Seite 15
04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT	
Didaktisierungsvorschläge: Präsens, Perfekt	Seite 16
Comics 1-4	Seiten 17-20
Zeichenschablone	Seite 21
05 HABEN ODER SEIN	
Didaktisierungsvorschlag: Perfekt mit haben oder sein	Seite 22
Variationsmöglichkeit: Landeskunde	Seite 22
Comic HABEN ODER SEIN	Seite 23
Lückentext	Seite 24
06 AKKUSATIV ODER DATIV	
Didaktisierungsvorschlag: Akkusativ oder Dativ	Seite 25
Comics AKKUSATIV ODER DATIV 1-2	Seiten 26-27
Zeichenschablone	Seite 28
07 DER ALTE MANN UND DAS MEER	
Didaktisierungsvorschlag: Erzählperspektiven	Seite 29
Variationsmöglichkeiten: Nacherzählung, Wortfeld „Meer“	Seite 29
Comic DER ALTE MANN UND DAS MEER	Seite 30

GRAMMATIK EINMAL ANDERS

INHALT

08 DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE

Didaktisierungsvorschläge: Präpositionen, Farben, Adjektivdeklination

Seite 31

Variationsmöglichkeiten: Nacherzählung

Seite 31

Comics DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE

Seite 32

09 SAG WAS

Didaktisierungsvorschläge: Perfekt, Nacherzählung

Seite 33

Comic SAG WAS

Seite 34

10 EIN GANZ NORMALER VS. EIN GANZ VERRÜCKTER TAG

Didaktisierungsvorschläge: Zeitangaben, Präpositionen

Seite 35

Zeichenschablone

Seite 36

11 AFFENVERSENKEN

Didaktisierungsvorschlag: Präpositionen

Seite 37

Variationsmöglichkeit: Nebensätze mit „weil“

Seite 38

Comic AFFENVERSENKEN

Seite 39

Spielanleitung

Seite 40

12 FLIX-MEMORY

Didaktisierungsvorschlag: Leseverständnis

Seite 41

Variationsmöglichkeit: Fragen bilden

Seite 41

Vorlagen für das Spiel

Seiten 42-43

IMPRESSUM

Seite 44

01 DAS HAUS

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Verben, Adjektive, freies Schreiben

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGEN

Kopiervorlage Comic DAS HAUS	Seite 7
Kopiervorlagen Arbeitsbögen 1-2	Seite 7-8
Kopiervorlage Zeichenschablone	Seite 9

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

NEBENSÄTZE MIT WEIL:

Antworte auf folgende Frage: Wo möchtest du wohnen? Begründe deine Antworten.

Beispielsatz: Ich möchte im dritten Stock wohnen, weil es dort gemütlich ist.

ADJEKTIVKOMPARATION:

Bilde Sätze mit den Adjektiven von Seite 7.

Beispielsatz: Bei Herrn Lust ist es laut. Aber bei Frau Müller ist es lauter. Am lautesten ist es bei Familie Schmidtbauer.

WORTSCHATZÜBUNG:

Setze die Wörter aus der Vokabelliste (siehe unten) in die Zeichenschablone MEIN TRAUMHAUS (Seite 9) ein und beschreibe danach dein TRAUMHAUS.

VOKABELLISTE MEIN TRAUMHAUS

das Wohnzimmer, -	das Badezimmer, -
das Schlafzimmer, -	die Küche, -n
das Arbeitszimmer, -	das Kinderzimmer, -
die Toilette, -n	der Flur, -e
die Waschküche, -n	der Fahrradkeller, -
der Heizungskeller, -	der Hobbyraum, die Hobbyräume
die Gästetoilette, -n	die Abstellkammer, -n
die Kuschelecke, -n	der Dachboden, die Dachböden
das Gästezimmer, die Gästezimmer	

BESCHREIBE DEIN TRAUMHAUS. DIESE WÖRTER HELFEN DIR DABEI:

der Keller

das Erdgeschoss

das erste Stockwerk

das zweite Stockwerk

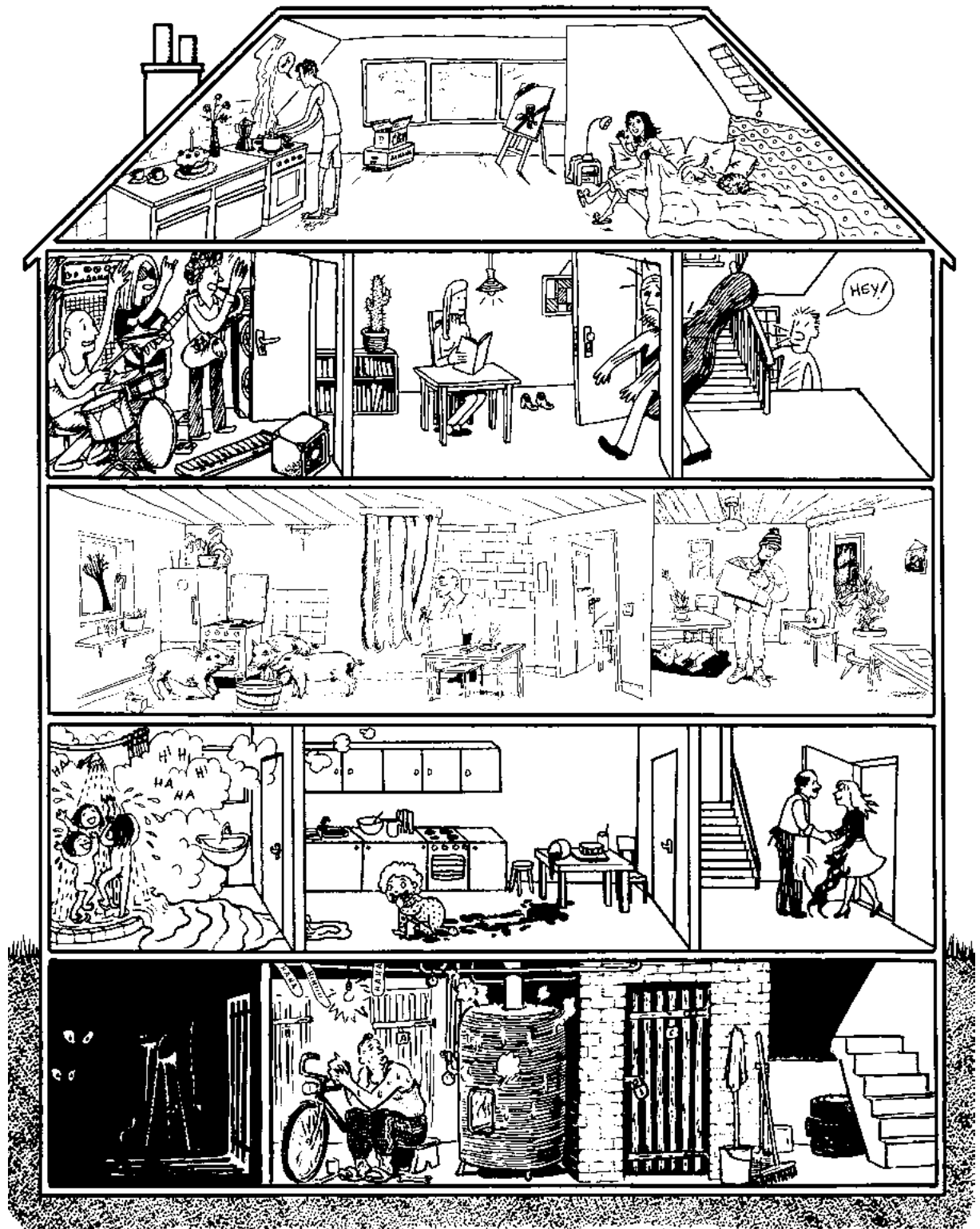
das dritte Stockwerk

.....

.....

der Dachboden

01 DAS HAUS



01 DAS HAUS

Ordne passende Wörter den Zimmern des Hauses zu.

VERBEN

anrufen hören rauchen essen kochen schlafen
spielen putzen arbeiten duschen lernen trainieren
Kämpfen baden klettern schenken aufstehen reparieren warten
Klingeln öffnen feiern trinken frühstücken
küssen tanzen begrüßen malen/zeichnen hängen
weinen lachen rufen lesen winken

ADJEKTIVE

allein dunkel gestreift kaputt gefährlich stark viel
dick modern heiß leise schmutzig lang witzig groß
hässlich kalt riesig voll traurig froh hart schrecklich
reich laut weich wenig sportlich
schwer tot spannend böse arm klein verrückt einsam
warm breit krank alt arm klein hoch niedrig teuer
wunderbar ordentlich dünn giftig hübsch

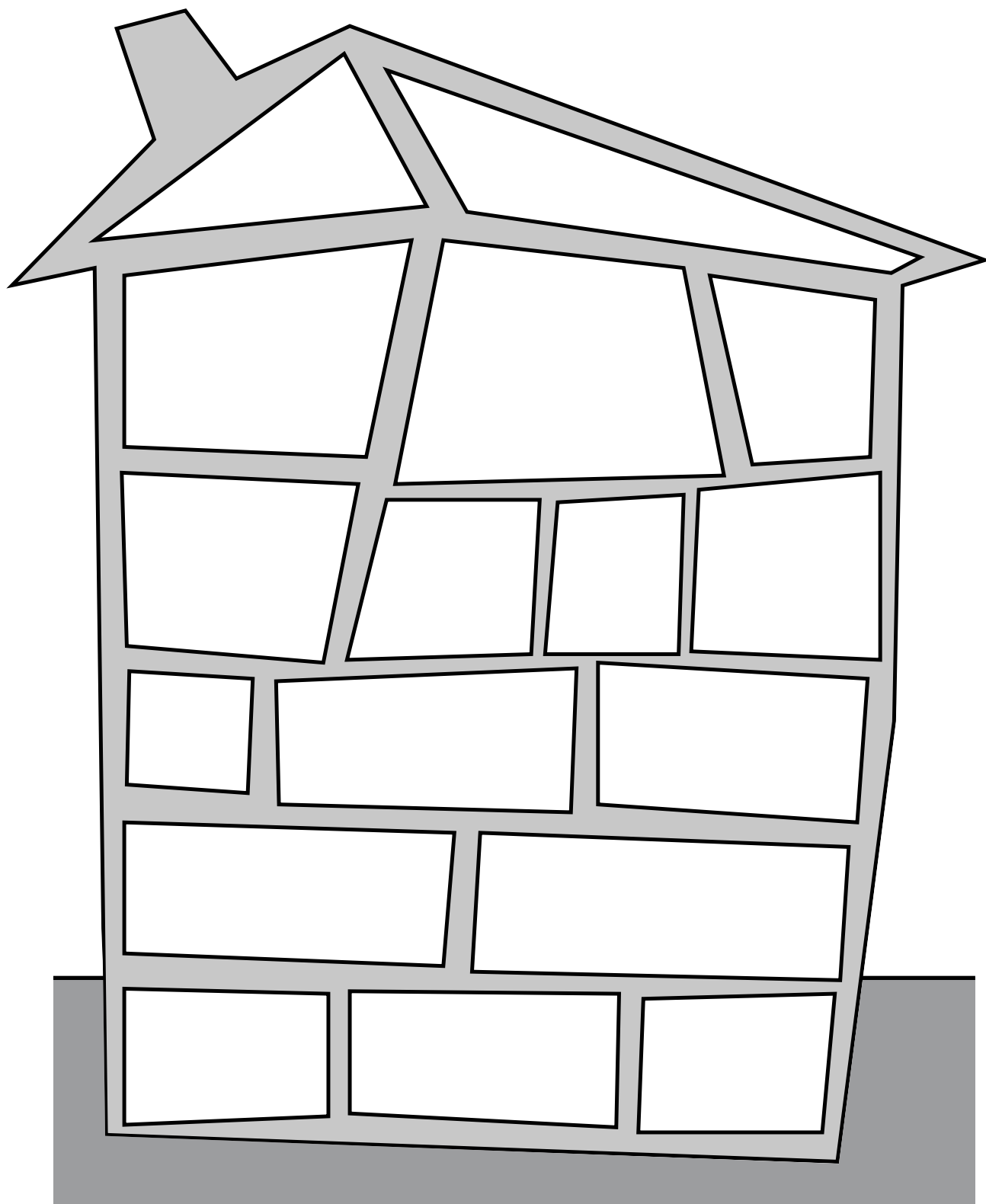
Bilde Sätze, z.B. „Herr Lust klettert.“

01 DAS HAUS

Was geschieht in den Zimmern? Was befindet sich in den Zimmern? Beschreibe.

Wie sieht dein Zimmer/Traumzimmer aus? Zeichne und beschreibe.

01 DAS HAUS



02 DIE IMBISSBUDE

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

VERBEN

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DIE IMBISSBUDE Seite 11
Kopiervorlage Gespräch Seite 12

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

ANREDE:

Verwandle das Gespräch in die Höflichkeitsform.

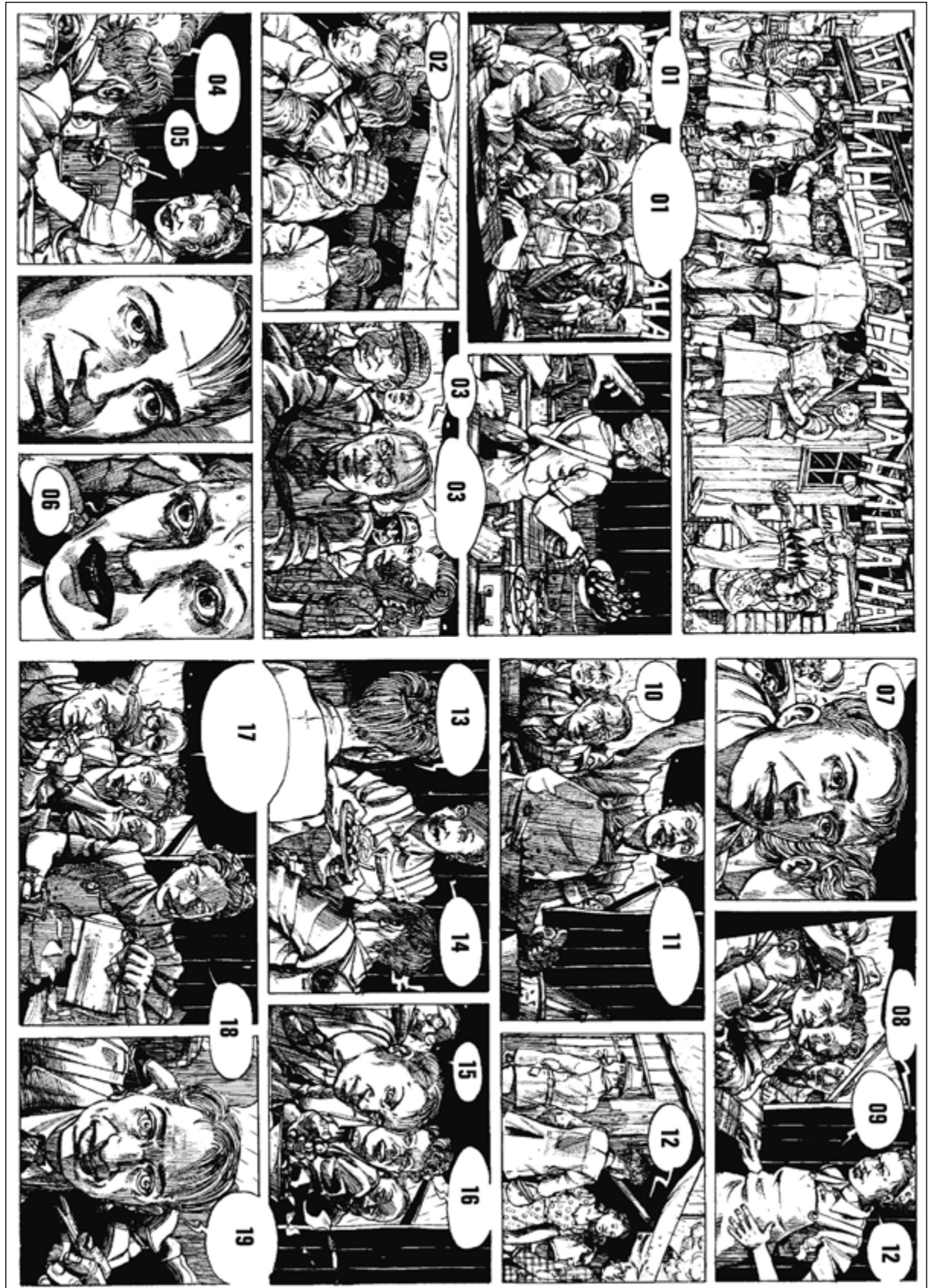
Beispiel: Geben Sie mir bitte eine Currywurst mit Ketchup.

NACHDENKEN:

So könnte die Geschichte anfangen....

So könnte die Geschichte fortsetzen....

02 DIE IMBISSBUDE



02 DIE IMBISSBUDE

Ergänze die Sprechblasen des Comics. Verwende die vorgegebenen Satzanfänge.

- 1: „Wir _____“
- 2: „Ich _____“
- 3: „Du _____“
- 4: „Er _____“
- 5: „Ihr _____“
- 6: „Ich _____“
- 7: „Der _____“
- 8: „Was _____“
- 9: „Ich _____“
- 10: „Du _____“
- 11: „Es _____“
- 12: „Das _____“
- 13: „Sie _____“
- 14: „Er _____“
- 15: „Wer _____“
- 16: „Die _____“
- 17: „Du _____“
- 18: „Wir _____“
- 19: „Ihr _____“
- 20: „Ich _____“

03 DAS KONZERT

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Personalpronomen

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DAS KONZERT	Seite 14
Kopiervorlage Lückentext	Seite 15

03 DAS KONZERT



03 DAS KONZERT

Ergänze die Personalpronomen.

BILD 01:

TOBIAS: _____ habe Karten für das Rammstein-Konzert. Gehst du auch hin?

JONAS: Nein, es war schon ausverkauft.

BILD 02:

TOBIAS: Frag doch mal Marie.

JONAS: Hat _____ noch eine Karte übrig?

TOBIAS: Ja, ihr Freund kommt nicht mit. _____ ist krank.

BILD 03:

FREMDER: Habt _____ schon gehört?

TOBIAS & JONAS: _____ sind gerade erst gekommen. Was ist denn los?

BILD 04:

FREMDER: _____ haben das Konzert abgesagt.

TOBIAS & JONAS: Scheiße. Und was machen _____ jetzt?

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Präsens, Perfekt

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlagen Comics 1-4	Seite 17-20
Kopiervorlage Zeichenschablone	Seite 21

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Was macht man heute? Zeichne und schreibe.

FRÜHER



Früher _____ man Bücher
_____ . (lesen)



Früher _____ die Leute vor Schaufenstern
_____ . (stehen)



Früher _____ wir Weihnachten
mit der Familie _____ . (feiern)

HEUTE



Heute _____
_____ .



Heute _____
_____ .



Heute _____
_____ .

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Setze die Verben in die passende Zeitform.

VORHIN



Vorhin _____ sie ihre Sachen
_____ . (packen)

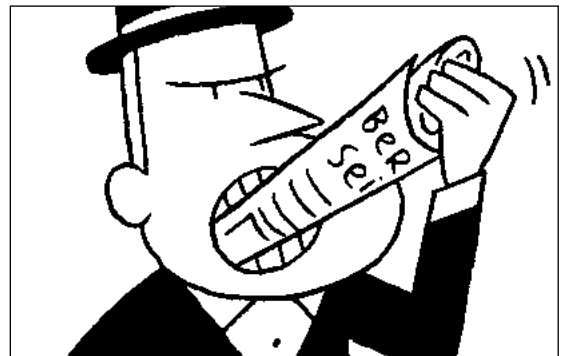
JETZT



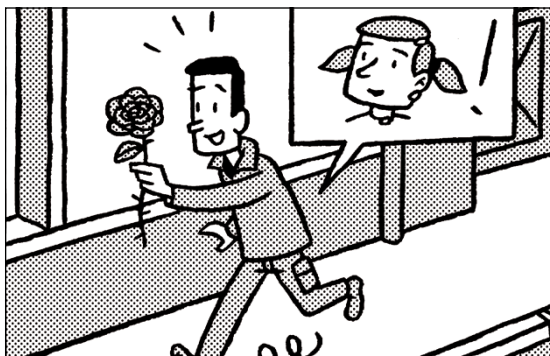
Jetzt _____ (tragen)
sie die Kisten raus.



Vorhin _____ sie Zeitung
_____ . (lesen)



Jetzt _____ (essen)
er sie auf.



Vorhin _____ er eine Rose
_____ . (kaufen)



Jetzt _____ (werfen)
er sie weg.

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

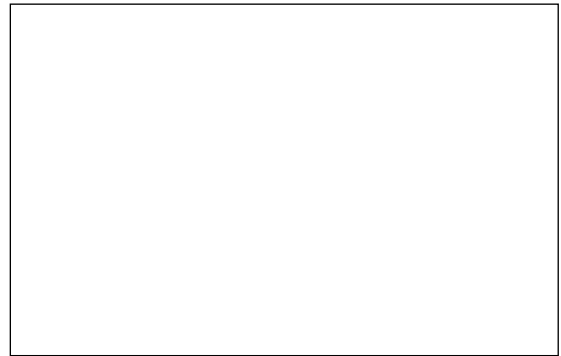
Was passiert jetzt? Setze ein, zeichne und schreibe.

VORHIN



Vorhin _____ wir an der U-Bahn
 _____ . (stehen)

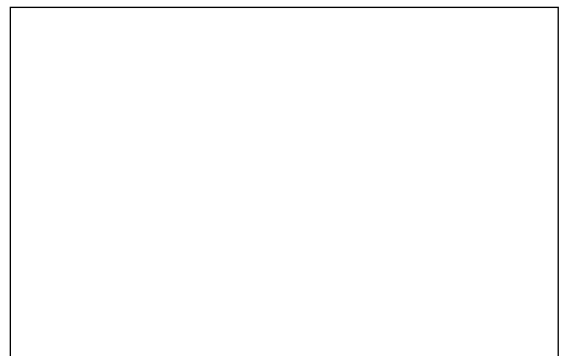
JETZT



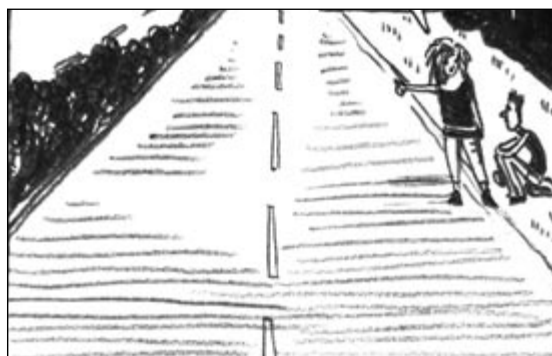
Jetzt _____



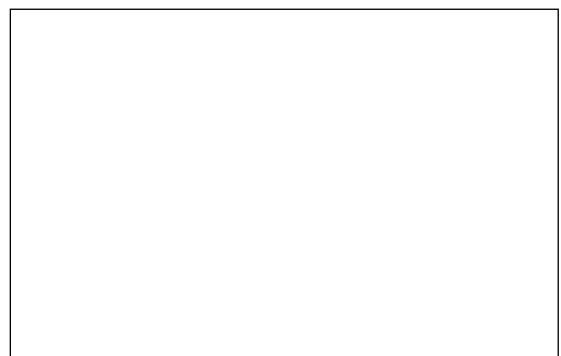
Vorhin _____ wir in eine Polizeikontrolle
 _____ . (kommen)



Jetzt _____



Vorhin _____ wir an der Straße
 _____ . (stehen)



Jetzt _____

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Was passierte zuerst? Zeichne, schreibe und ergänze.

ZUERST



Zuerst _____



Zuerst _____



Zuerst _____

DANN



Dann _____ er aus der Luke

_____ (klettern)



Dann _____ er in die Suppe

_____ (fallen)



Dann _____ das Auto

kaputt _____ (gehen)

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Setze die Verben in die passende Zeitform und zeichne die passenden Bilder.

FRÜHER



Früher _____ man sich Geschichten am Feuer
_____. (erzählen)



Früher _____ er mit Bauklötzen
_____. (spielen)



Früher _____ wir Briefe
_____. (schreiben)

HEUTE



Heute _____ (sehen)
wir fern.



Heute _____ (spielen)
er Klavier.



Heute _____ (schreiben)
wir SMS.

05 HABEN ODER SEIN

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Perfekt mit haben oder sein

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic HABEN ODER SEIN Seite 23

Kopiervorlage Lückentext Seite 24

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

LANDESKUNDE:

Suche auf der Landkarte nach dem Schwarzwald, der Donau, dem Bodensee, dem Arlberg und der Stadt Bregenz.

Denke dir eine Geschichte aus, in der der Rhein, die Zugspitze, die Eifel, der Chiemsee und Köln vorkommen.

Wie könnte deine eigene Geschichte aussehen?

05 HABEN ODER SEIN



05 HABEN ODER SEIN

Ergänze die Perfektformen.

BILD 01:

KÖTTFÄRSLIMPA: Na, was _____ du heute so gemacht?

BILD 02:

SMALHANS: Heute Morgen _____ ich um 5 Uhr aufgestanden.

Danach _____ ich durch den Schwarzwald gelaufen.

BILD 03:

Nach dem Frühstück _____ ich über die Donau gesprungen.

BILD 04:

Dann _____ ich durch den Bodensee geschwommen.

BILD 05:

Von Bregenz _____ ich schließlich auf den Arlberg gestiegen.

BILD 06:

Und du?

BILD 07:

KÖTTFÄRSLIMPA: Ich _____ bis 14 Uhr geschlafen.

BILD 08:

Nach dem Frühstück _____ ich ein Eis gegessen.

BILD 09:

Am Nachmittag _____ ich vor dem Fernseher gesessen.

BILD 10:

Und jetzt _____ ich schon fünf Minuten hier gestanden, um mir deine langweilige Geschichte anzuhören.

06 AKKUSATIV ODER DATIV

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Akkusativ oder Dativ

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlagen Comics AKKUSATIV ODER DATIV 1 - 2 Seite 26-27
Kopiervorlage Zeichenschablone Seite 27

06 AKKUSATIV ODER DATIV?

Ergänze den passenden Artikel.



Er setzt sich an _____ Tisch.



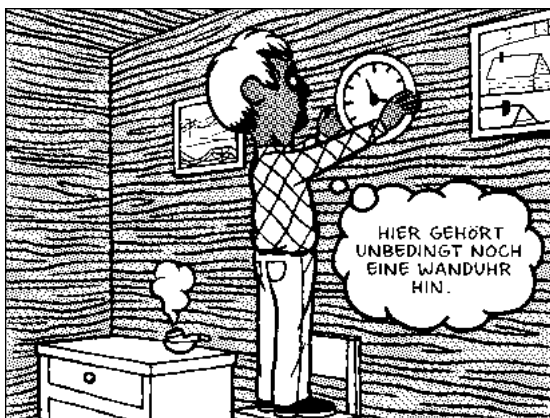
Er sitzt an _____ Tisch.



Er springt über _____ Bach.



Er sitzt über _____ Bach.



Er hängt die Uhr zwischen _____ Bildern.



Die Uhr hängt zwischen _____ Bildern.

06 AKKUSATIV ODER DATIV?

Ergänze den passenden Artikel.



Felix krabbelt in _____ Bett.



Felix liegt in _____ Bett.



Er setzt sich neben _____ Mädchen.



Er sitzt neben _____ Mädchen.



Sie fällt auf _____ Straße.



Sie liegt auf _____ Straße.

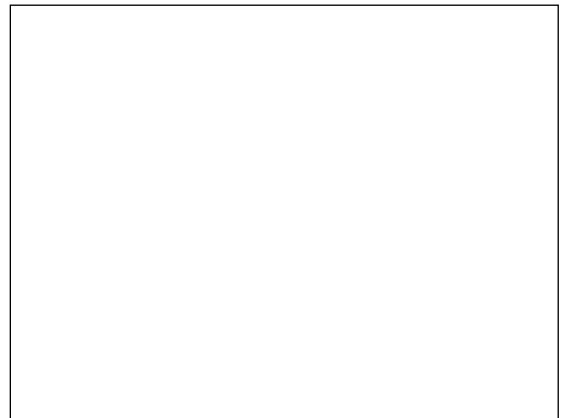
06 AKKUSATIV ODER DATIV?

06 C DER SCHRANK, DIE TÜR, DER BAUM

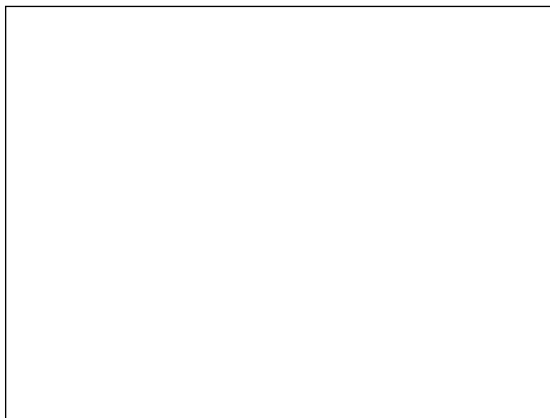
Zeichne die passenden Bilder.



Die Maus läuft unter den Schrank.



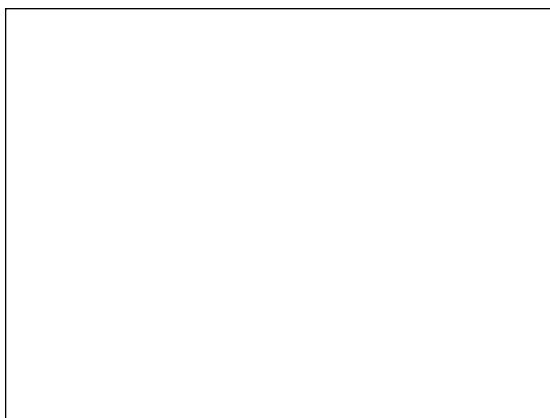
Die Maus sitzt unter dem Schrank.



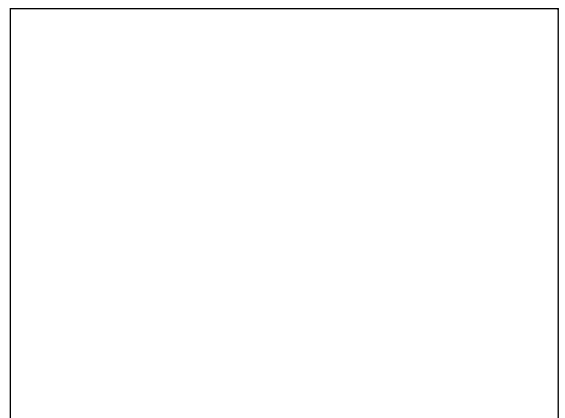
Felix stellt die Schuhe vor die Tür.



Die Schuhe stehen vor der Tür.



Der Hase läuft hinter den Baum.



Der Hase sitzt hinter dem Baum.

07 DER ALTE MANN UND DAS MEER

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Nacherzählung, Erzählperspektiven

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DER ALTE MANN UND DAS MEER Seite 29
Kopiervorlage Sprechblasen Seite 30

DIESE WÖRTER HELFEN DIR BEI DER NACHERZÄHLUNG DER GESCHICHTE:

das Meer	der Strand
die Welle	die Küste
das Segelboot	das Segel
das Schiff	der Fisch
der Hai	die Angel
der Horizont	die Pfeife
der Bart	der Stuhl
das Tau	das Skelett

eines Tages, plötzlich, auf einmal, dann, später, vorher, nachher, nach einer Stunde, am Morgen, am Abend,

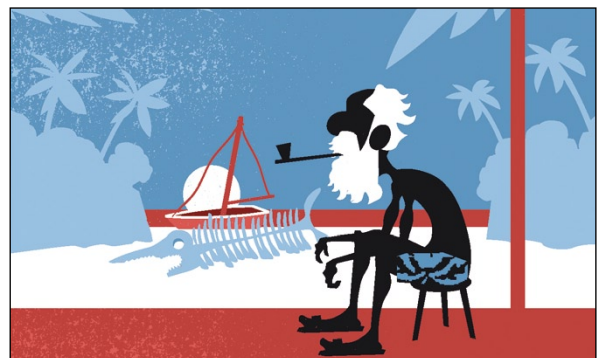
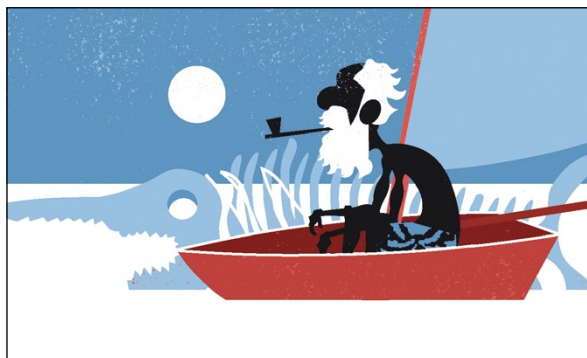
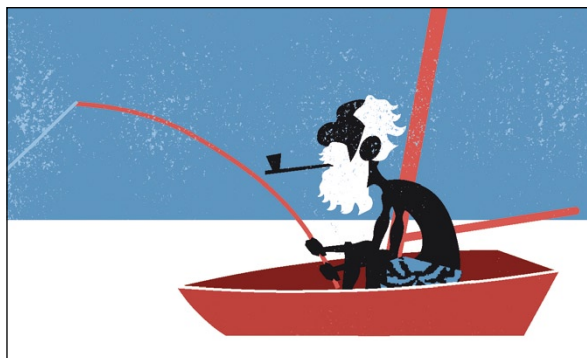
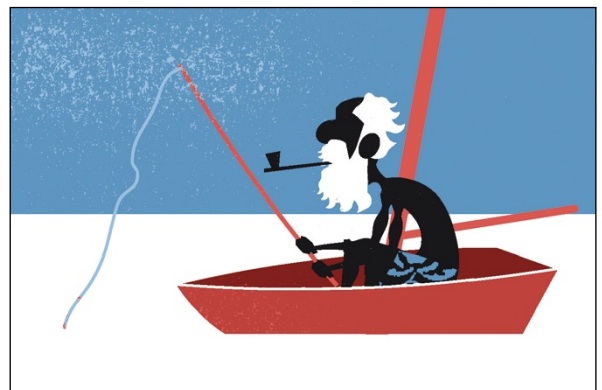
VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

SZENISCHE DARSTELLUNG:

Dein Text mit den Sprechblasen eignet sich auch als Grundlage für eine szenische Darstellung.

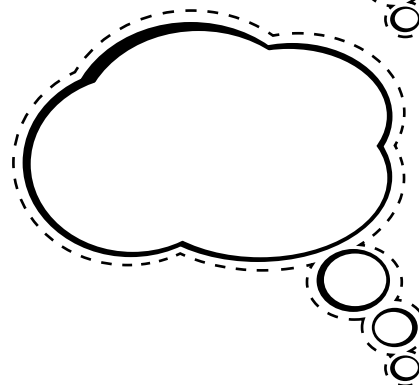
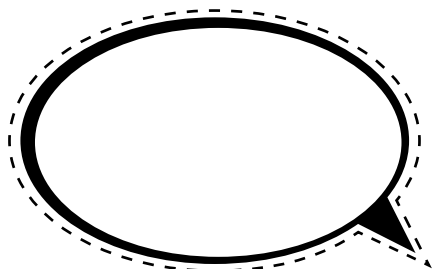
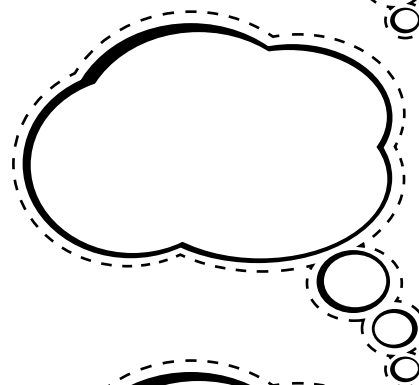
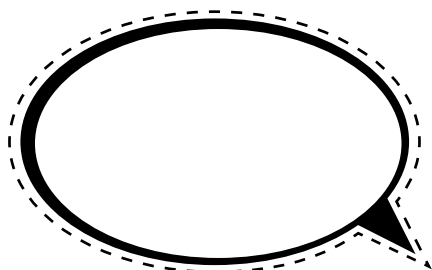
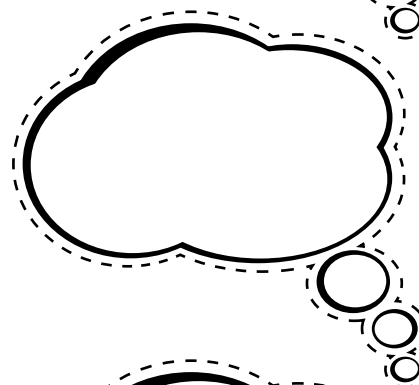
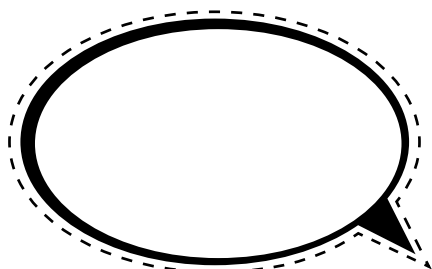
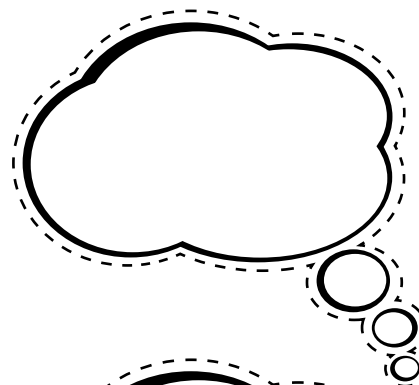
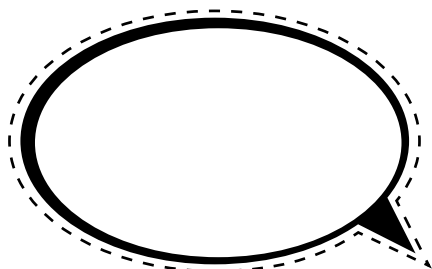
07 DER ALTE MANN UND DAS MEER

Erzähle die Geschichte des Comics nach.



07 DER ALTE MANN UND DAS MEER

Schneide die Sprechblasen / Denkbblasen aus und füge die Äußerungen bzw. Gedanken des alten Mannes ein.



08 DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Nacherzählung

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE Seite 32

Folgende Wörter können dir bei der Nacherzählung behilflich sein:
eines Tages, plötzlich, auf einmal, dann, später, vorher, nachher, nach einer Stunde, am Morgen, am Abend,

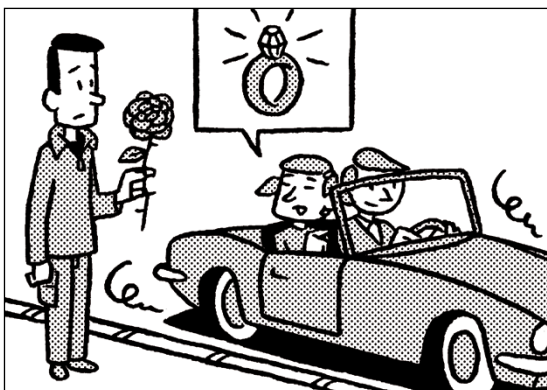
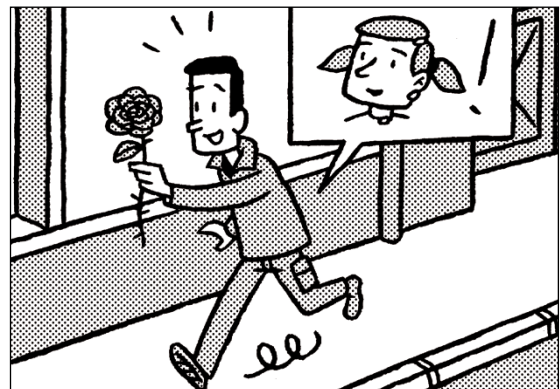
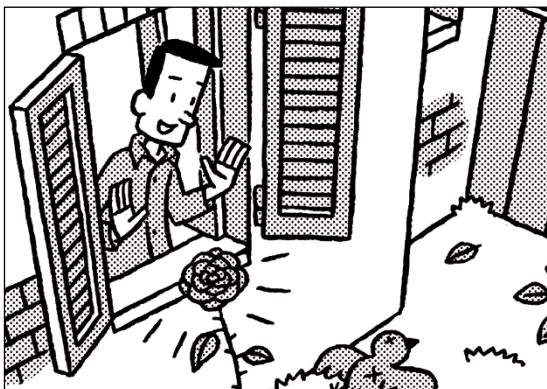
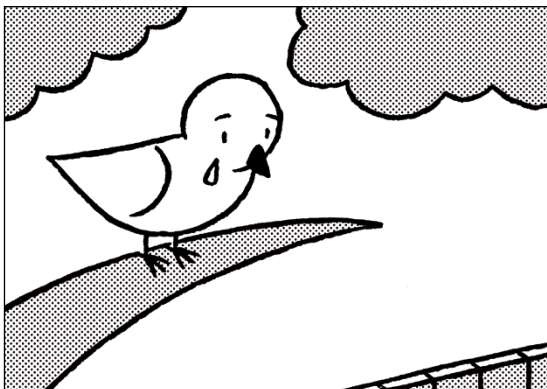
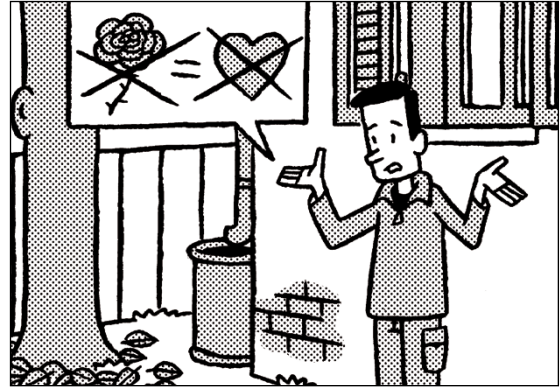
VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

ADJEKTIVE (FARBEN):

Male ein oder zwei Bilder der Vorlage aus. Beschreibe anschließend.
Beispiel: Der gelbe Vogel sitzt auf dem braunen Ast.

08 DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE

Erzähle die Geschichte des Comics nach.



09 SAG WAS

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Nacherzählung

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic SAG WAS

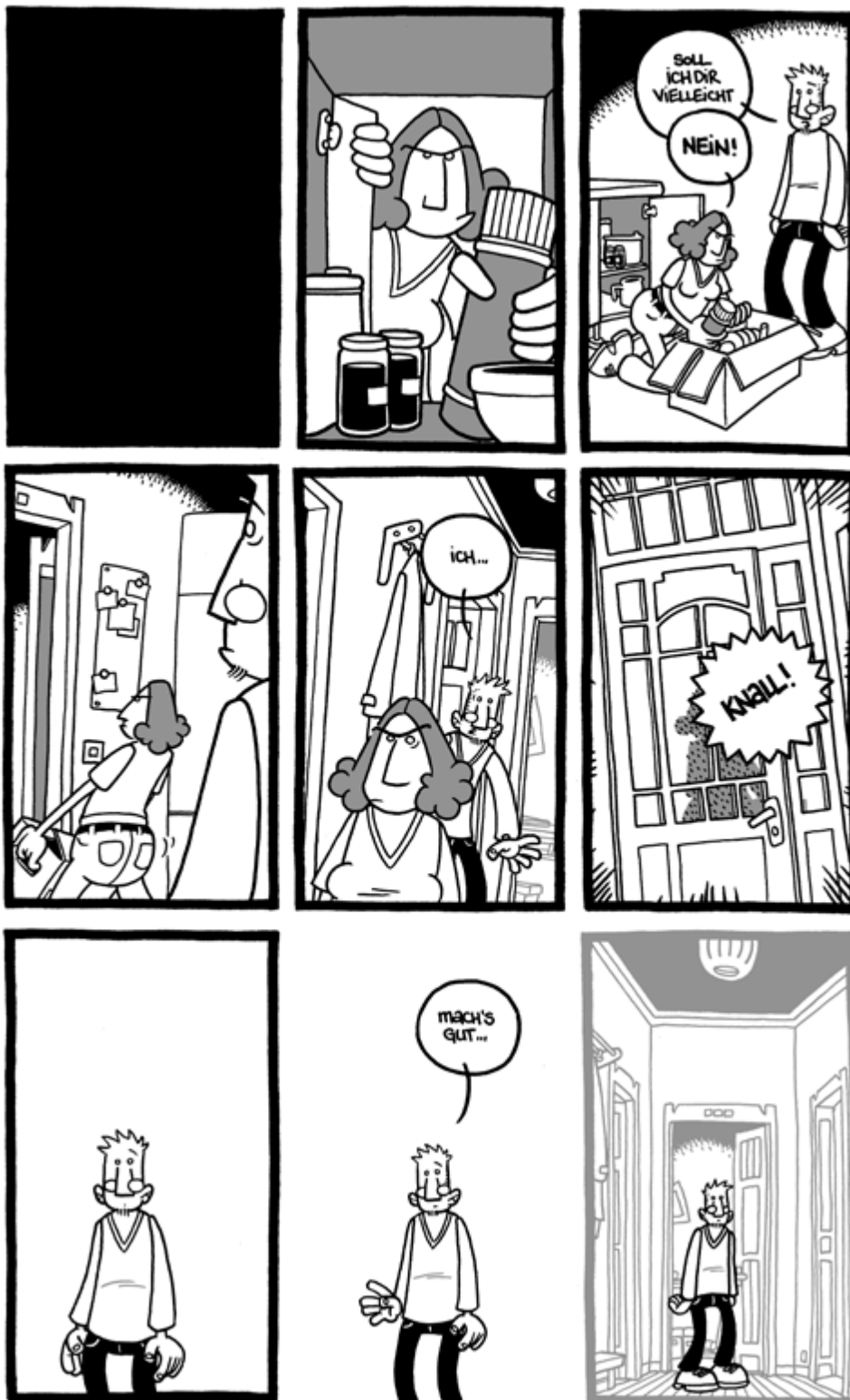
Seite 34

Diese Wörter helfen dir bei der Nacherzählung:

eines Tages, plötzlich, auf einmal, dann, später, vorher, nachher, nach einer Stunde, am Morgen, am Abend,

09 SAG WAS

Erzähle die Geschichte des Comics nach.





08 EIN GANZ NORMALER TOTAL VERRÜCKTER TAG

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Zeitangaben, Präpositionen

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

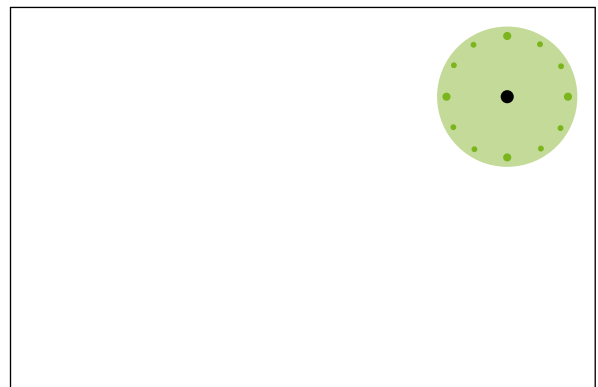
Zeichenschablone EIN GANZ NORMALER, TOTAL VERRÜCKTER TAG Seite 36

10 EIN GANZ NORMALER TOTAL VERRÜCKTER TAG

Wie sieht ein ganz normaler Tag in deinem Leben aus? Wann stehst du auf? Was machst du tagsüber?
Wann gehst du ins Bett? Oder hast du vielleicht schon einmal einen total verrückten Tag erlebt? Was ist passiert?

Zeichne und beschreibe deinen Tag in fünf Bildern und gebe deinem Comic einen Titel.

TITEL:



11 AFFEN VERSENKEN

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Präpositionen

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlagen Comic AFFEN VERSENKEN Seite 39
Kopiervorlage Spielanleitung Seite 40
Schere und Klebstoff

VARIATIONSMÖGLICHKEIT

Nebensätze mit weil (oder damit)

SPIEL 1 (BERUFE)

ZIEL DAS SPIELS:

Die Spieler wählen aus den unten angegebenen Listen fünf Berufsgruppen aus. Anschließend begründen sie ihre Wahl in der Gruppe. Das Spiel ist zu Ende, wenn sich die Gruppe auf fünf Berufe geeinigt hat.

SPIELVERLAUF:

Stelle dir vor, du musst eine längere Zeit auf einer einsamen Insel verbringen (siehe Kopiervorlage). Wen nimmst du mit? Suche dir 5 Berufe aus der Liste aus. Begründe deine Wahl.

Beispiel: Ich nehme den Bäcker mit, weil er Brot backen kann.

BERUFE

der Bäcker, die Bäckerin

der Lehrer, die Lehrerin

der Bauer, die Bäuerin

der Psychologe, die Psychologin

der Busfahrer, die Busfahrerin

der Kellner, die Kellnerin

der Schriftsteller, die Schriftstellerin

der Reporter, die Reporterin

der Polizist, die Polizistin

der Schneider, die Schneiderin

der Arzt, die Ärztin

der Gärtner, die Gärtnerin

der Pilot, die Pilotin

der Tischler, die Tischlerin

der Schauspieler, die Schauspielerin

der Maler, die Malerin

11 AFFEN VERSENKEN

SPIEL 2 (GEGENSTÄNDE)

ZIEL DAS SPIELS:

Die Spieler wählen aus den unten angegebenen Listen fünf Gegenstände aus. Anschließend begründen sie ihre Wahl in der Gruppe. Das Spiel ist zu Ende, wenn sich die Gruppe geeinigt hat.

SPIELVERLAUF:

Stell dir vor, du kenterst und strandest auf einer einsamen Insel (siehe Kopiervorlage). Du hast nicht viel Zeit und kannst nur fünf Gegenstände aus deinem Boot mitnehmen. Wähle aus der unten angegebenen List fünf Gegenstände aus. Begründe deine Wahl.

Beispiel: Ich nehme das Schachspiel mit, weil ich viel Zeit zum Spielen habe.

GEGENSTÄNDE

der Spiegel
der Campingkocher
die Lupe
die Taschenlampe
das Schachspiel
die Säge
die Videokamera
die Regenjacke

das Messer
das Abendkleid
das Feuerzeug
das Handy
das Zelt
die Haarbürste
der Hammer
der Atlas

11 AFFEN VERSENKEN

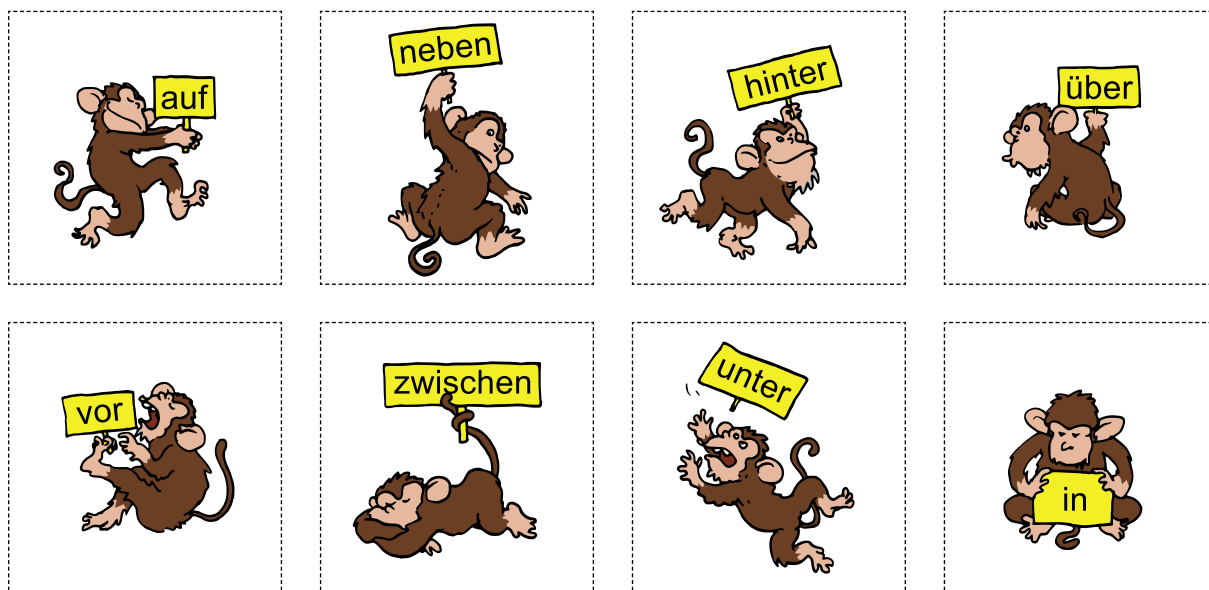


10 AFFEN VERSENKEN

SPIELREGELN:

Dieses Spiel kann in Partnerarbeit ähnlich wie „Schiffe Versenken“ gespielt werden. Beide Spieler erhalten je einen Spielplan (Insellandschaft) und je acht Affen. Jeder Affe hält ein Schild in der Hand, auf dem eine Präposition steht (auf, unter, zwischen, über, hinter, in, neben, vor). Beide Spieler verteilen verdeckt ihre achte Affen gemäß der jeweiligen Präposition (z.B. „zwischen die Palmen“, „auf der Insel“ etc.) auf dem Spielplan.

Nun beginnt das Spiel. Spieler 1 stellt Spieler 2 eine Frage zur Position der Affen (z.B. „Sitzt ein Affe auf dem Schiff?“). Spieler 2 antwortet wahrheitsgemäß mit „Ja“ oder „Nein“. Antwortet er mit „Ja“, wird der jeweilige Affe vom Spielplan entfernt und Spieler 1 fragt weiter. Lautet die Antwort „Nein“, ist Spieler 2 an der Reihe, nach den Positionen der Affen zu fragen. Sieger des Spiels ist derjenige, der zuerst alle Affen des Gegenspielers „versenkt“ hat.



11 FLIX MEMORY

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Leseverständnis

MATERIAL

Kopiervorlagen FLIX-MEMORY

Seite 42-43

VARIATIONSMÖGLICHKEIT

Bildet Fragen und beantwortet sie.

BEISPIEL: Wo liegt Felix? Er liegt im Krankenhaus.

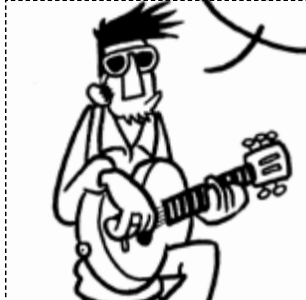
11 FLIX-MEMORY



Felix telefoniert.



Felix und Leif sitzen im Kino.



Elvis spielt Gitarre.



Felix klingelt an der Haustür.



Felix öffnet den Kühlschrank.



Felix sitzt im Klassenzimmer.



Felix fotografiert.



Felix und Esther essen.



Ein Mann spielt Frisbee.



Esther und Felix trinken Tee.

11 FLIX-MEMORY



Felix und Esther gehen über die Straße.



Felix fährt Fahrrad.



Felix umarmt Leif.



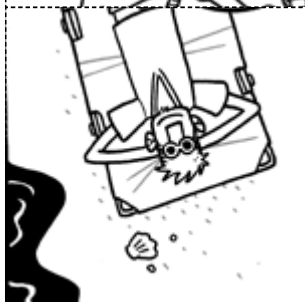
Felix hört Musik.



Felix liegt im Krankenhaus.



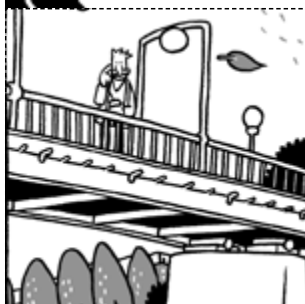
Felix schreit wütend.



Felix liegt am Strand.



Felix und Leif laufen durch den Park.



Felix steht auf der Brücke.



Felix und Esther springen ins Wasser.

**Goethe-Institut Schweden
Standort Stockholm
Bryggargatan 12A
111 21 Stockholm
Tel. 0046 / 8 / 459 12 00
Fax 0046 / 089 / 459 12 15
info@stockholm.goethe.org
www.goethe.de/stockholm**



**GOETHE-INSTITUT
SCHWEDEN**