



Visualisierung

Konkretionen

Jesper

Vokabeln		
1.	Vokabel-Kiste: Aus einer Kiste werden konkrete Gegenstände genommen, die lateinisch benannt werden müssen.	G
2.	Hieroglyphen: Ägyptische Ikonen weisen gezielt auf lateinische Vokabeln hin.	Z
3.	Ein Bild, viele Wörter: Zu einem Symbol werden zugehörige Vokabeln gesammelt.	Z
4.	Vokabulogramm (Mindmap): Zu einem Inhalt oder Thema werden zugehörige Vokabeln gesammelt und graphisch zueinander in Beziehung gesetzt.	Z
5.	Vokabel-Bilder I: Wortinhalte werden möglichst konkret abgebildet.	B
6.	Vokabel-Bilder II: Vokabel-Abbildungen werden beschriftet.	B
7.	Vokabel-Bilder III: Das Schriftbild eines Wortes wird seinem Inhalt angepasst.	B
8.	Vokabel-Gemälde I: Zu einem Vokabelpensum wird ein Bild gemalt.	B
9.	Vokabel-Gemälde II: Ein Bild wird mit möglichst vielen Vokabeln beschriftet.	B
10.	Vokabel-Pantomime: Einzelne Vokabeln werden pantomimisch dargestellt.	S
11.	Vokabel-Theater: Eine kleine Szene wird gespielt, in der möglichst viele Vokabeln eines Pensums untergebracht sind.	S
12.	Vokabel-Tabu: Eine Vokabel muss erraten werden; sie darf nur (mit lateinischen Wörtern) umschrieben werden.	N
13.	Vokabel-Geschichte: Ein Vokabelpensum wird in eine kleine Geschichte eingebettet.	N
Grammatik		
14.	Grammatik-Finger: Die Teile des Fingers dienen zur Formenbestimmung.	G
15.	Legolyse: Die Syntax eines Satzes wird mit Hilfe von Legosteinen sichtbar gemacht.	G
16.	Formen-Garten: Die Formenlehre (v.a. die Bildung von Verben) wird mit Hilfe von Pflanzen, die dem Wissenszuwachs entsprechend blühen und gedeihen, dargestellt.	Z
17.	Grammatik-Monster: Grammatische Phänomene treten als Monster (oder Tiere) auf, die deren Aspekte verkörpern.	Z
18.	Zeichen-Sprache: Grammatische Phänomene werden mit graphischen Mitteln und Symbolen veranschaulicht.	Z
19.	Kurzgeschichten: Kurze Bilder-Geschichten mit Strichmännchen helfen dabei, grammatische Phänomene zu erfassen.	Z

20.	Grammatik-Gemälde: Ein Bild (aus einem Grammatik-Buch) stellt grammatische Inhalte überblicksartig und zusammenhängend dar.	B
21.	Grammatik-Standbild: Grammatische Phänomene werden in einem Standbild dargestellt.	S
22.	Grammatik-Gestik: Grammatische Phänomene werden mit einer Gestik verbunden.	S
23.	Lateutsch: Es wird deutsch nach den Regeln der lateinischen Grammatik gesprochen.	N
24.	Hörbare Grammatik: Grammatische Phänomene werden auf besondere Weise gelesen.	N
Übersetzen		
25.	Graphische Konstruktionsmethoden: Einrück-, Kästchen-, Kofferpack-, Anstreichmethode	Z
26.	Drei-Schritt-Methode: Die sprachlichen Pendelschwünge werden sichtbar gemacht.	Z
27.	Begleitende Bilder: Ein genau zum Text passendes Bild oder eine entsprechende Bilderabfolge unterstützen den Verstehensprozess.	B
28.	Gestenreich: Der neue Text wird mit einer sinnstützenden Gestik vorgetragen.	S
29.	Betontes Lesen: Der Text wird anschaulich vorgelesen.	N
30.	Kino im Kopf: Gerade Übersetztes wird ausgemalt, um die Sinnorientierung zu stützen.	N
Interpretation		
31.	Marksteine: Markante Gegenstände einer Geschichte werden mitgebracht.	G
32.	Strukturskizzen I: Der Gedankengang eines Textes wird graphisch dargestellt.	Z
33.	Strukturskizzen II: Inhalte werden nach Gesichtspunkten sortiert und graphisch dargestellt.	Z
34.	Strukturskizzen III: Fertige Strukturbilder werden herangezogen, bewertet und ergänzt.	Z
35.	Satzbilder I: Der gesamte Inhalt wird satzweise gemalt.	B
36.	Satzbilder II: Zentrale Sätze werden gemalt.	B
37.	Textbilder I: Zu einem Text wird ein Bild oder eine Bilderabfolge (bzw. ein Comic) gemalt.	B
38.	Textbilder II: Bilder werden zur Klärung oder Problematisierung herangezogen.	B
39.	Szenische Interpretation: Texte werden als Standbilder oder Spielszenen dargestellt.	S
40.	Hollywood: Texte werden filmisch umgesetzt.	S
41.	Ausdrucksstark: Texte werden anschaulich vorgelesen.	N
42.	Hörspiel: Texte werden als Hörspiel vorgetragen.	N
43.	Nacherzählt: Ein Inhalt wird anschaulich nacherzählt, lateinische Zitate werden dabei eingebunden.	N