

## Wortschatzübungen für den Nachbarsprachunterricht - Volksschule

**Sage mir etwas  
und ich werde es vergessen.**  
**Zeige mir etwas  
und ich erinnere mich daran.**  
**Beziehe mich ein  
und ich werde es mir merken.**  
Konfuzius

Das NÖ Sprach-Kompetenzzentrum hat eine Sammlung an Wortschatzübungen zusammengestellt, damit Vokabellernen zum Kinderspiel wird. Im Folgenden finden Sie verschiedene Beispiele, die je nach Lernsituation, Lehr- und Lernziel bzw. Sprache angepasst werden können.

Diese Übungssammlung erleichtert Ihnen als Lehrerin und Lehrer die Entwicklung von eigenen Übungen. Sie können Beispiele aus der Sammlung für Ihre Übungszusammenstellung verwenden.

Haben Sie vielleicht auch eine Übungsform entwickelt, die in der Sammlung fehlt? Wir würden uns freuen, wenn wir mit Ihnen die Sammlung vervollständigen könnten.

Viel Spaß bei der spielerischen Vermittlung der Nachbarsprachen wünscht

Dipl.-Übers. (FH) Therese Reinel  
Projektmanagerin  
NÖ Sprach-Kompetenzzentrum

## Übungsformen

Beschriften/Benennen .....	2
Übungen zur Rechtschreibung .....	3
Einbezug der persönlichen Erfahrungen.....	7
Buchstaben/Laute .....	8
Phrasen.....	8
Satzbildung .....	9
Textverständnis .....	10
Spiele im Klassenzimmer .....	11

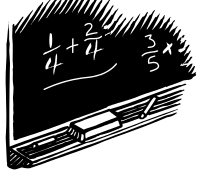
## Beschriften/Benennen

Lernziel: Einprägen der Wörter hinsichtlich Rechtschreibung

Lehrziel: Der Mensch denkt in Bildern. Dieser Zugang ist auch in der Vokabelvermittlung zu beachten. In der Vergangenheit wurde häufig die Übersetzungsmethode zum Memorieren der Vokabeln benutzt. In einer Vokabelliste standen sich das fremdsprachliche Wort und das muttersprachliche Wort gegenüber. Der Zugang über die Muttersprache zur Fremdsprache verlangsamt jedoch den Zugriff auf das fremdsprachliche Wort. Günstiger ist es deshalb von Anfang an mit Verbildlichungen zu arbeiten.

### Beispiel: Wortfeld Gegenstände im Klassenraum

Was ist das?



Das ist .....



.....



.....



.....

### Beispiel 2:

**Malen nach Zahlen:** Während die Kinder die Zahlen verbinden, können sie schon darüber nachdenken, welcher Gegenstand entsteht.

### Beispiel 3:

**Legespiel nach der Memory®-Methode:** Auf jeweils 2 Kärtchen stehen die gleichen Gegenstände. Die Kinder legen die Kärtchen vermischt und verdeckt auf. Bei einem Spielzug dürfen nur 2 Kärtchen umgedreht werden. Sinn des Spieles ist es, die passenden Kärtchen zu finden. Sprachkomponente: Bei jedem Mal Umdrehen wird der Gegenstand in der Fremdsprache genannt.

**Variante 1:** auf einem Kärtchen steht das Wort, auf dem anderen das Bild des Wortes

**Variante 2:** Zahlen: Auf den Kärtchen ist eine unterschiedliche Anzahl des Gegenstands, sodass die Kinder die Verknüpfung der Anzahl mit dem Gegenstand beüben können.

### Beispiel 4:

**Vokabel-Domino:** Es werden Domino-Steine gebastelt, die statt den Domino-Zahlen die zu lernenden Vokabeln abbilden. Es dürfen nur gleich Vokabeln aneinandergelegt werden.

**Beispiel 5:**

**Gleiche suchen:** Der Gegenstand/Tier/Person, die 2x vorhanden ist/eine bestimmte Farbe/Eigenschaft hat, soll herausgesucht werden.

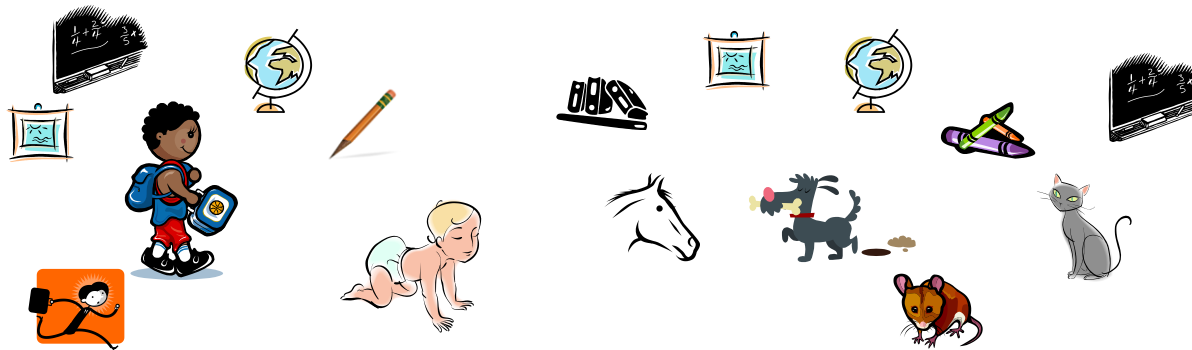


BILD  
GLOBUS  
...

## Übungen zur Rechtschreibung

**Beispiel 1:** *Buchstaben-Salat:*

- ✓ Schwierigkeit 1 rückwärts: lefpa, enanab, .... Kinder finden selber weitere Beispiele
- ✓ Schwierigkeit 2 vermischt: felap, aaneb, ....

**Beispiel 2:** *Rebus:*

a	p	f	e	l	i
p	t	s	z	h	k
o	h	a	b	o	
b	a	n	a	n	e
s	h	q	n	s	w
t	o	e	o	t	p

**Beispiel 3:** Kreuzworträtsel



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--

**1) Zuordnungsübungen**

Lernziel: Einprägen der Wörter hinsichtlich Rechtschreibung und Satzverwendung

Lehrziel: Wörter haben eine engeren und einen weiteren Bedeutungskontext. Dieser wird durch Zuordnungsübungen in unterschiedliche Kontexte gesetzt und damit erweitert.

**Beispiel 1:** Wortfeld Gegenstände im Klassenraum

Ordne zu.

*Schulbank*

Das ..... hängt an der Wand.

*Tafel*

Der ..... zeigt die Erde.

*Globus*

Die ..... steht im Klassenzimmer.

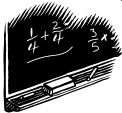
*Bild*

Die Lehrerin schreibt an die .....

oder:



Das ..... hängt an der Wand.



Der ..... zeigt die Erde.



Die ..... steht im Klassenzimmer.

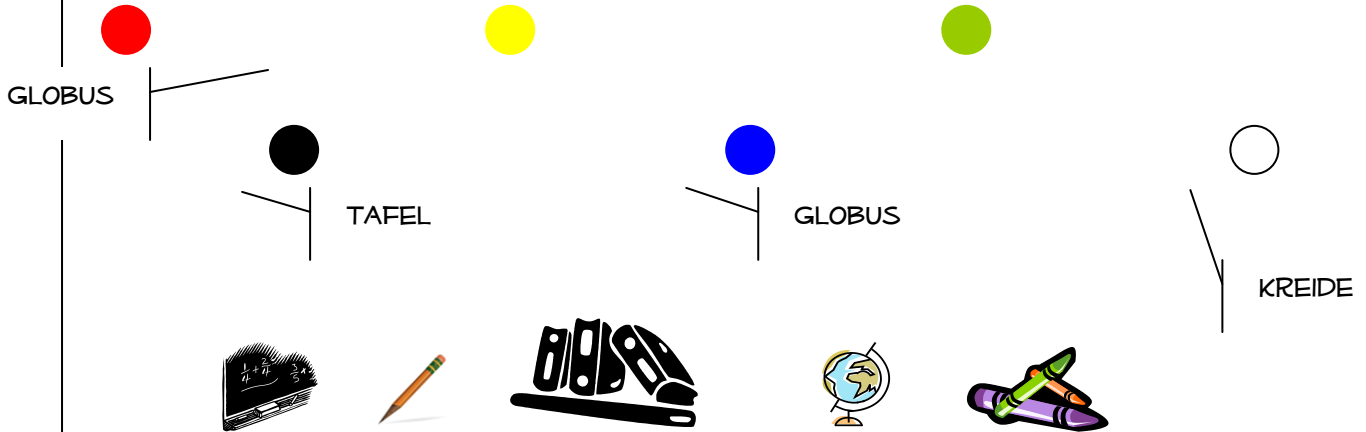


Die Lehrerin schreibt an die .....

**Beispiel 2:** Wortfeld Gegenstände im Klassenraum

Ordne die Gegenstände den Farben zu.

Bemerkung: Diese Zuordnungsübung ist auch günstig für die Verbindung zur Realität zu nutzen. Dabei kann jede(r) Schüler/in die Gegenstände danach zuordnen, welche Farbe ihr Lehrbuch, Stift etc. hat. Dabei können die Antworten der Lernenden variieren oder zu einem Zuordnungsgegenstand mehrere Farben möglich sein.



GLOBUS

TAFEL

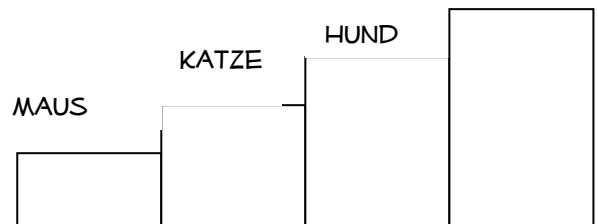
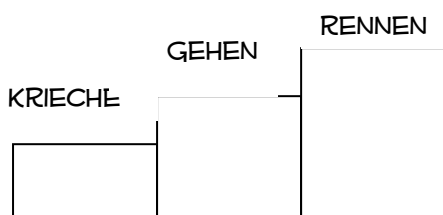
GLOBUS

KREIDE

**Beispiel 3:** Verben der Bewegung.

Ordne die Bewegungen nach Schnelligkeit.

Ordne die Tiere nach Größe.

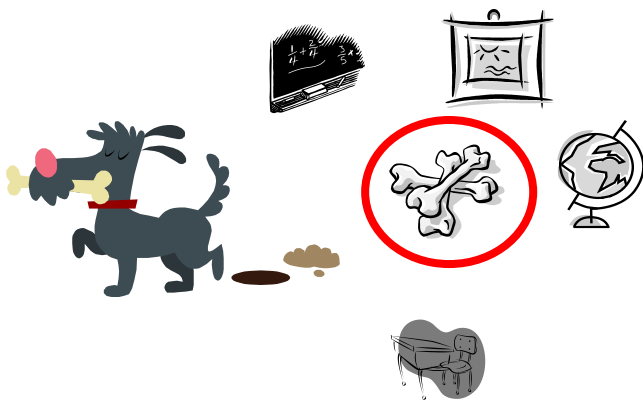


**Beispiel 4:** Welches Wort passt nicht in die Reihe?

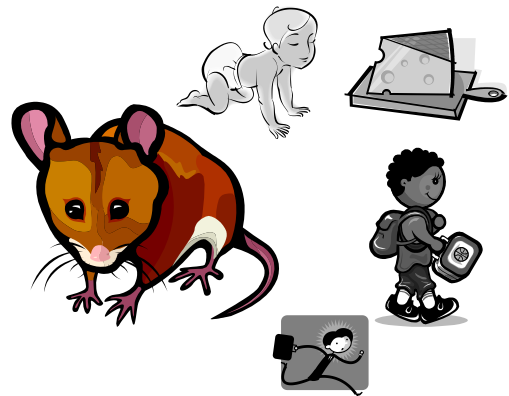
Mutter – Hund – Vater – Sohn

Käse - Lineal – Bleistift – Füller

**Beispiel 5:** Was passt dazu?



HUND - KNOCHEN



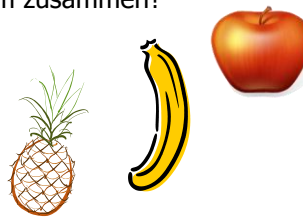
MAUS -

**Tipp:** Werden die anderen Wörter so ausgewählt, dass auf bereits bekannte Gegenstände zurückgegriffen wird, entsteht ein zusätzlicher Wiederholungseffekt.

**Beispiel 6:** Oberbegriffe finden. Wie sagt man zu allem zusammen?

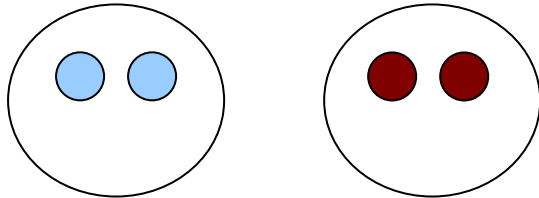


KLEIDUNG



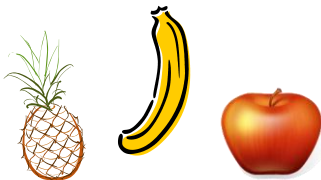
.....

**Beispiel 7:** Fehlerbilder – Wie viele Fehler findest du in dem Bild? Was ist anders?  
Wortschatz: Gesicht



DIE AUGEN SIND NUN BRAUN. USW.

**Beispiel 8:** Wo kaufen wir was?



**Im Gemüseladen kaufen wir:**

Ananas, Bananen, Äpfel, .....



**Im Kleidungsgeschäft kaufen wir:**

.....

## Einbezug der persönlichen Erfahrungen

**Lernziel:** individuell wichtige Vokabeln hervorheben, Transfer des Erlernen in die individuellen Realitäten der Kinder

**Beispiel 1:** Stell dir vor, der fliegende Teppich schwebt zu dir. Du kannst vier deiner Lieblings-spielsachen mitnehmen. Welche 4 sind das?

**Beispiel 2:** Welche sind deine drei Lieblingsfarben?

**Beispiel 3:** Ein Schüler fragt jeden Schüler einzeln: Welche ist deine Lieblingsfarbe? An der Tafel notiert er sich in einer Tabelle, wie viele Schüler welche Farbe gern haben.

*weitere Möglichkeiten:* Sportarten, Essen, Schulfächer, ...

## Buchstaben/Laute

Auch hier begünstigt das Lernen eine Verbindung zu Bildern. Die Erstellung eines individuellen Buchstaben-Bilderbuches ermöglicht es jedem Kind, sich den Laut zu dem Buchstaben gut einzuprägen.

### Beispiel 1:



### Beispiel 2: Verknüpfung zu Tierlauten



mňau, mňau



píp, píp

## Phrasen

Das Einprägen von Phrasen geschieht über die fast mechanische Wiederholung immer derselben Phrase ohne Abänderung und dem wiederholten Einsatz in unterschiedlichen Situationen.

### Beispiel 1: nach Hause gehen.



Katrin geht nach Hause.



Die Lehrerin .....



Sven .....

# Satzbildung

**Beispiel 1:** Was haben die Kinder vergessen?



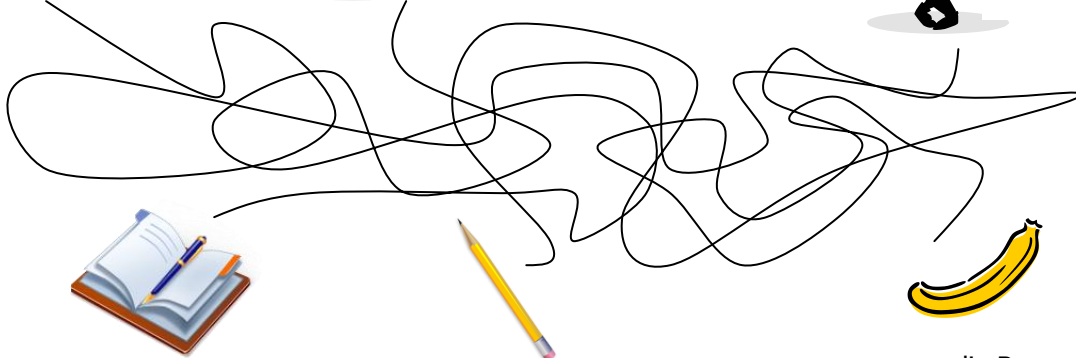
Katrin



Michaela



Paul



**Hilfestellung 1:** das Buch

den Bleistift

die Banane

**Hilfestellung 2:**

Was hat Katrin vergessen?

Was hat Michaela vergessen?

Was hat Paul vergessen?

Katrin hat den ..... vergessen.

Michaela hat ..... vergessen.

..... vergessen.

**Beispiel 2:** Misch-Masch

Ordne die Satzteile richtig: Bleistift / hat / Katrin / den / vergessen. – KATRIN HAT DEN BLEISTIFT VERGESSEN.

**Beispiel 3:** Bildergeschichte



DER HUND FRISST DIE KNOCHEN.

.....

## Textverständnis

**Rätsel:** Ähnlich wie bei Textaufgaben in der Mathematik wird durch Rätsel das aktive Leseverständnis trainiert.

**Beispiel 1:** Ein Vater hat 3 Söhne und 2 Töchter. Wie viele Geschwister hat seine Tochter Ema?

**Spaß-Rätsel:** Durch Spaß-Rätsel können Kinder phantasievolle Verbindungen zwischen erlernten Wörtern herstellen.

**Beispiel:** Was ist grün, isst Nüsse und sitzt auf einem Baum? – Ein Eichhörnchen, das Spinat gegessen hat.

### Auswahlfragen:

1) Der Polizist ärgert sich, wenn du bei Rot über die Straße läufst. – M bei Grün über die Straße läufst. – K	M
2) In einen Klassenraum gehört eine Katze. – B ein Schwamm. – A	A
3) Im Winter ziehst du Schwimmsachen an. – D Handschuhe an. - U	...
4) Zum Fußballspielen braucht man einen Clown. - S einen Ball. - Z	...

Lösungswort: Katrin hat Angst vor einer .....

## Spiele im Klassenzimmer

### Galgenraten

**Lehrziel:** Wiederholung von Vokabeln, Schreibung  
**Benötigt:** Tafel, Kreide  
**Zeitaufwand:** variabel

Der/Die SpielleiterIn denkt sich ein Wort aus und schreibt für jeden Buchstaben dieses Wortes einen Strich an die Tafel. Die Klasse wird mehrere Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe darf einen Buchstaben sagen. Kommt dieser Buchstabe im Wort vor, ergänzt der/die SpielleiterIn das Wort über dem Strich. Kommt er nicht vor, malt er/sie Stückweise den Galgen (meist zuerst Hügel, dann senkrechter Balken, dann waagerechter Balken und zum Schluss das Galgenmännchen).

### Zahlenkinder

**Lehrziel:** Erlernen komplexerer Zahlen  
**Benötigt:** Tafel, Kreide  
**Zeitaufwand:** variabel

#### Für 9 Kinder/Gruppen:

Jedes Kind bekommt eine Zahl von 1-9. Hat ein Kind beispielsweise eine 2 ist es für 2-12-20 verantwortlich. Bei einer 1: 1-11-100, 3: 3-13-30, 4: 4- 14-40 usw.

Der/Die Spielleiterin schreibt eine Zahl an die Tafel an. Zum Beispiel: 53. Bei dieser Zahl steht das Kind für die 5 und für die 3 auf und sagen drei und das andere Kind fünfzig.

Das Spiel kann beliebig auf umfangreichere Zahlen erweitert werden. So kann eine Gruppe für die Hunderter, die nächste für die Tausender zuständig sein.

Bei 1.543 zum Beispiel steht die Gruppe/das Kind für die Tausender auf und sagt „eintausend“, das Kind/Gruppe für die Hunderter und sagt „fünfhundert“, das Kind für die 3 und sagt „drei“ und das Kind für die 4 und sagt „und vierzig“.

### Bingo

**Lehrziel:** Wiederholung Zahlen  
**Benötigt:** Zettel und Stifte  
**Zeitaufwand:** variabel

Der/Die SpielleiterIn legt einen Zahlenbereich (bspw. von 1-20) und ein Codewort (neue Vokabeln) fest. Die Kinder malen sich ein Bingofeld (Tabelle mit 3 Zeilen und 3 Spalten – kann beliebig erweitert werden), in das Zahlen aus dem vom/von der SpielleiterIn genannten Zahlenbereich eintragen.

Der/Die SpielleiterIn sagt nun durcheinander die Zahlen aus dem Zahlenbereich an. Die Zahlen, die bereits angesagt wurden, dürfen weggestrichen werden. Hat ein(e) SpielerIn senkrecht, waagerecht oder diagonal eine Zahlenreihe weggestrichen, schreit er das Codewort und hat das Spiel gewonnen. Er/Sie ist neuer Spielleiter.

#### Wie viele Schritte darf ich gehen?

**Lehrziel:** Wiederholung Zahlen



**Benötigt:** einen großen Raum  
**Zeitaufwand:** variabel

Der/Die SpielleiterIn ist der König und steht am Ende des Raumes. Die restlichen Kinder stellen sich ihm gegenüber an einer Linie auf. Das erste Kind fragt: „Wie viele Schritte darf ich gehen?“. Der „König“ sagt ihm eine Zahl, die das Kind laufen darf. Ein Schritt ist dabei allerdings nur eine „Kaffeebohne“ – man setzt einen Fuß an den anderen. Wer zuerst beim König ist, ist neue(r) SpielleiterIn.

### Bankrutschen

**Lehrziel:** Vokabelwiederholung  
**Benötigt:** -  
**Zeitaufwand:** variabel

Die beiden Kinder, die in der Bank sitzen, stehen auf. Der/Die Spielleiterin nennt ihnen ein Wort/zeigt Ihnen ein Bild, das sie in der Fremdsprachen sagen müssen. Das Kind, das das Wort zuerst richtig gesagt hat, darf zu den Kindern in der nächsten Bank „rutschen“. Nun wird nach der nächsten Vokabel gefragt. Sieger ist derjenige/diejenige, die die meisten Bänke gerutscht ist.

### 10-Sekunden

**Lehrziel:** Vokabelwiederholung, Hörverständnis  
**Benötigt:** Zettel und Stifte  
**Zeitaufwand:** variabel

Die Klasse wird in Gruppen geteilt. Der/Die Spielleiterin nennt den Kindern einen Oberbegriff, zu dem die Kinder 10 Sekunden Zeit haben, sich passende Unterbegriffe zu notieren. Beispielsweise Obst: Die Kinder schreiben Banane, Zitrone, Apfel, ....

Nach 10 Sekunden (oder länger) stoppt der/die SpielleiterIn das Schreiben. Nun sagt jedes Kind der Reihe nach in der Gruppe seine Begriffe an. Aber Achtung: Jeder Begriff zählt nur einmal in der Gruppe. Das Kind muss also seinem/seinen Vorgänger(n) zuhören und darf von ihnen genannte Begriffe nicht noch einmal ansagen. Der/Die SpielleiterIn notiert die Punkte pro Gruppe.

### Mein rechter, rechter Platz ist leer.

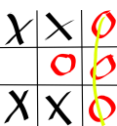
**Lehrziel:** Wiederholung  
**Benötigt:** Stuhlkreis mit einem zusätzlichen Stuhl  
**Zeitaufwand:** variabel

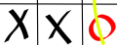
Die Kinder setzen sich in einen Stuhlkreis mit einem zusätzlichen Stuhl. Das Kind, das links neben dem leeren Stuhl sitzt, beginnt: „Mein rechter, rechter Platz ist leer. Ich wünsche mir den/die (Name eines Mitspielers/in) als Elefant her.“ Der/Die MitspielerIn imitiert dann auf dem Weg zum leeren Stuhl das jeweilige Tier. Als nächstes ist immer das Kind an der Reihe, neben dem der rechte Platz leer ist.

Variation: linker Platz; an die Kinder werden Bilder ausgegeben und statt des Namens wird der Gegenstand auf dem Bild verwendet.

## Sprach-Tic-Tac-Toe („Drei gewinnt“)

**Lehrziel:** Wiederholung  
**Benötigt:** evt. vorbereitete Tic-Tac-Toe-Spielfelder  
**Zeitaufwand:** variabel

 Bereiten Sie mehrere Tic-Tac-Toe-Spiel vor, indem Sie in jedes Kästchen eine Vokabel schreiben.  
Alternative: Die SchülerInnen können sich die Spielfelder auch selbst beschriften.

 Auf dem Spielfeld wird Tic-Tac-Toe normal gespielt: Die Spieler belegen abwechselnd die Felder entweder mit einem „X“ oder einem „O“. Wer zuerst drei Felder entweder diagonal, horizontal oder vertikal belegen kann, hat gewonnen.

Um ein Kästchen belegen zu können, muss der Spieler jedoch vorher die Vokabel vorlesen und sagen, was sie bedeutet.

## Feuer, Wasser, Sturm

**Lehrziel:** Vokabelwiederholung  
**Benötigt:** Raum, in dem sich die Kinder ohne sich zu verletzen bewegen können - Turnsaal  
**Zeitaufwand:** variabel

Mit den Kindern wird eine Reaktion auf 3 Begriffe vereinbart. Beispiel: Bei Feuer legen sich die Kinder hin, bei Wasser machen sie Schwimmbewegungen, bei Sturm halten sie sich an etwas fest. Die Kinder laufen nun im Raum umher. Der/Die SpielleiterIn sagt einen der Begriffe und die Kinder reagieren prompt mit der vereinbarten Reaktion. Das Kind, das zuletzt reagiert, fällt heraus und setzt sich an die Seite. Das letzte, überbleibende Kind ist neue(r) SpielleiterIn.

Variation: Hose, T-Shirt, Mütze: Die Kinder fassen sich an das entsprechende Kleidungsstück

## Activity

**Lehrziel:** Vokabelwiederholung  
**Benötigt:** kleine Zettel mit Vokabeln, ein Schild mit „Pantomime“, „Zeichnen“  
**Zeitaufwand:** variabel

Die Klasse wird in Gruppen eingeteilt. In jeder Gruppe ist der Reihe nach ein Kind der/die Erklärende. Er/Sie bekommt vom/von der SpielleiterIn einen Zettel, auf dem das Wort steht, das er/sie entweder pantomimisch darstellen oder zeichnet. Die jeweils andere Gruppe legt fest, ob das Wort gezeichnet oder pantomimisch nachgestellt wird und überwacht die Spielzeit (bspw. 1 Minute). Der/Die Erklärende muss nun das Wort – je nach Festlegung der anderen Gruppe – entweder pantomimisch nachstellen oder zeichnen. Die eigene Gruppe muss erraten, um welchen Begriff es geht. Errät die Gruppe nach der festgelegten Spielzeit das Wort nicht, darf die andere Gruppe erraten. Einen Punkt bekommt die Gruppe, die das Wort erraten hat.

Variation: Schwierigkeitsgrad 2: erklären (das Wort selbst darf nicht genannt werden), Schwierigkeitsgrad 3: kleine Sätze (Der Elefant isst Käse.)

### Staffellauf

**Lehrziel:** Vokabelwiederholung  
**Benötigt:** Blatt mit Aufklebern mit Vokabeln  
**Zeitaufwand:** variabel

Die Klasse wird in Gruppen eingeteilt. An einer für beide Gruppen gut zugänglichen Stelle (Vorsicht sonst Verletzungsgefahr!) werden für jede Gruppe entsprechend der Anzahl der Kinder in der Gruppe Gegenstände hingelegt. Beide Gruppen stellen sich in gleicher Entfernung vor den Gegenständen hintereinander auf. Die ersten Spieler der Gruppe erhalten das Blatt, auf dem die Aufkleber mit Vokabeln sind und laufen zu den Gegenständen ihrer Gruppe. An den Gegenstand kleben sie den Aufkleber vom Aufkleberzettel, laufen wieder zurück und übergeben den Aufkleberzettel an den nächsten Spieler. Es gewinnt die Gruppe, die die meisten Aufkleber richtig an die Gegenstände geklebt hat bzw. schneller war.

### Schiffe versenken

**Lehrziel:** Vokabelwiederholung, Zahlen  
**Benötigt:** Zettel und Stift  
**Zeitaufwand:** variabel

Die Klasse bildet Gruppen zu je zwei Spielern. Jeder Spieler bereitet auf einem Blatt eine Tabelle mit 10 Spalten und 10 Zeilen vor. Es gibt unterschiedliche Schiffstypen, die über mehrere Felder reichen. Dies kann variabel festgelegt werden.

Die Zeilen können entweder mit Buchstaben oder mit zu erlernenden Gegenständen bezeichnet werden. Der/Die erste SpielerIn „schießt“ auf ein Schiff, indem er/sie die Position ansagt. Zum Beispiel „Kästchen A5“ oder „Hase 5“ (wenn die Zeilen zum Beispiel mit Tieren bezeichnet wurden). Der Gegenspieler gibt bekannt, ob sich dort eines seiner Schiffe befunden hat. Nun ist er an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst die Schiffe des Gegners versenkt hat.

### Stadt, Land, Fluss

**Lehrziel:** Vokabelwiederholung,  
**Benötigt:** Zettel und Stift  
**Zeitaufwand:** variabel

### Übung für Fortgeschrittene!

Die Klasse wird in Gruppen mit ca. 5 Schülern/-innen eingeteilt. Die SchülerInnen bereiten einen Zettel mit einer Tabelle vor. Je nach Lerninhalt können die Spaltenüberschriften mit Tieren, Städten, Ländern, Farben, Zahlen usw. plus einer Spalte für die Punkte gefüllt werden.

Der/Die SpielleiterIn fängt an, das Alphabet vor sich hinzusprechen. Das „A“ sagt er/sie noch laut, das restliche Alphabet zählt er/sie leise vor sich hin bis ein(e) vorher festgelegte(r) SchülerIn „Stopp“ sagt. Der/Die SpielleiterIn sagt diese Buchstaben nun laut. Die Kinder haben nun so lange Zeit, Wörter zu dem Buchstaben für die einzelnen Spalten zu finden, bis das erste Kind fertig ist und „Stopp“ sagt.

Dann wird ausgezählt. Wörter, die in der Gruppe nur einmal vorkommen, zählen 10 Punkte. Wörter, die mehrere SchülerInnen gefunden haben, 5 Punkte. Wenn ein(e) SchülerIn als einzige ein passendes Wort gefunden hat, dann zählt dieses 20 Punkte. Für jeden Durchlauf werden die Punkte summiert.

## Verben würfeln

**Lehrziel:** Verbkonjugation  
**Benötigt:** festeres Papier, Schere, Leim, Stift, Wecker  
**Zeitaufwand:** 45 Minuten

*Vorarbeit:* Die Kinder basteln sich einen Würfel aus Papier, auf dem sie die Personalpronomen schreiben (bspw. ich, du, er/sie/es, wir, ihr, sie). Auf kleinen Zetteln werden dann die Verben, die die Kinder schon konjugieren können, im Infinitiv aufgeschrieben sowie einige „Joker-Zettel“, die leer bleiben. Hier können sich die Kinder ein Verb selbst aussuchen.

Es wird eine Spielzeit festgelegt, die auf dem Wecker eingestellt wird. Der Reihe nach würfelt jedes Kind und zieht eine Karte. Kann es das Verb in der Person konjugieren, die der Würfel anzeigt, bekommt es einen Punkt. Gewonnen hat das Kind, das beim Wecker-Klingeln die meisten Punkte hat.

## Ich packe meinen Koffer

**Lehrziel:** Vokabelwiederholung  
**Benötigt:** -  
**Zeitaufwand:** variabel

Der/Die erste(r) SpielerIn fängt an und sagt: Ich packe meinen Koffer und im Koffer sind Hosen. Der/Die nächste SpielerIn wiederholt jeweils alle Wörter der vorherigen SpielerInnen und fügt ein eigenes hinzu: „Ich packe meinen Koffer und im Koffer sind Hosen und eine Jacke.“ Dann: „Ich packe meinen Koffer und im Koffer sind Hosen, eine Jacke und ein Mantel.“ usw.

Vereinfachung: Die Kinder dürfen sich die angesagten Gegenstände als Bild (aber nicht als Wort!) notieren.

Variante 1: „Ich habe einen Farbkasten und in ihm ist rot/grün/...“

Variante 2: „Wir laufen durch die Stadt und sehen...“

Variante 3: „Wir laufen durch die Natur/Wald und sehen...“