

DOWNLOAD



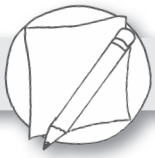
Ulrike Neumann-Riedel

Spielanleitungen als Schreibanlass

Prozessorientiertes und kreatives Schreiben
in Klasse 3 und 4

Downloadauszug aus
dem Originaltitel:





Liebe Kollegin, lieber Kollege,

wenn Kinder in der Grundschule Texte schreiben, dienen diese zum einen der Kommunikation, zum anderen der Entwicklung ihrer Persönlichkeit. Bezüglich der kommunikativen Funktion ist zu bedenken, dass Texte nicht als Selbstzweck verfasst werden, sondern mit dem Ziel, dass sie von einer oder mehreren Personen gelesen werden und sich im Idealfall ein Austausch anschließt. Dadurch treten der Adressatenbezug und die Schreibabsicht beim Texteschreiben in den Mittelpunkt. In den Klassenstufen 3 und 4 bedeutet dies, dass die Schülerinnen und Schüler sich klar machen müssen, für wen sie schreiben, welche Erwartungen der oder die Leser an den Text haben und welche Absicht sie selbst mit ihrem Text verfolgen. Dies bedeutet für die Praxis, dass den Kindern die Teilprozesse des Schreibens ins Bewusstsein gerückt werden sollten und sie angeleitet und gefördert werden müssen, ihre Texte zu planen. Das heißt konkret, zuerst Überlegungen und Ideen zu sammeln, zu ordnen und einen Schreibplan zu erstellen, anschließend den Text zu formulieren und ihn abschließend hinsichtlich des Gelingens der Schreibabsicht zu überprüfen und zu überarbeiten.

Im Hinblick auf die Förderung der Persönlichkeitsentwicklung dient das Schreiben von Texten auch dazu, individuelle Gedanken und Gefühle schriftsprachlich auszudrücken sowie Überlegungen anzustellen und Klarheit in die eigene Sicht der Welt zu bringen. Dies impliziert, dass wir Lehrkräfte den Kindern Raum für authentische Texte geben sollten, um sie nicht von vornherein durch von außen an sie herangetragene Textnormen einzuengen. Des Weiteren brauchen sie Zeit, um sich mit ihren Texten auseinanderzusetzen, und nicht zuletzt die Möglichkeit, diese zu überarbeiten.

Diese didaktischen Grundzüge zeigen eine Abkehr von der tradierten Aufsatzerziehung, in der Textnormen vorgegeben wurden, die in einem vorgegebenen zeitlichen Rahmen beim Schreiben zu berücksichtigen waren und in der nur das Endprodukt von der Lehrkraft bewertet wurde. Die moderne Didaktik stellt das prozessorientierte Schreiben in den Mittelpunkt. Hierzu gehört u. a., dass die Schüler selbst stilistische Merkmale verschiedener Textsorten entdecken und während des Schreibens umsetzen, dass sie ihren Text zur Diskussion stellen und dass sie Hilfen und Tipps zur Überarbeitung nutzen. Daraus ergibt sich, dass die Bewertung des Bereiches „Texte schreiben“ sich nicht nur auf das Endprodukt beziehen kann, sondern den gesamten Prozess berücksichtigen muss.

Hinweise zu den Schreibenlässen

Die thematische Auswahl der Schreibenlässe berücksichtigt zum einen die Interessen der Dritt- und Viertklässler, zum anderen sollen aber auch Textsorten provoziert werden, deren Produktion die Bildungspläne für diese Klassenstufen fordern. Im vorliegenden Material finden sich drei Schreibimpulse, die im Schwierigkeitsgrad differieren. Alle drei Schreibenlässe sind mit einer eigenen bildnerischen Gestaltung kombiniert, was für viele Kinder eine Hilfe darstellt, da sie beim Gestalten Ideen entwickeln, die sie dann in ihren Texten umsetzen. Darüber hinaus fördert dies die Motivation.

Bei allen Aufgaben steht das prozessorientierte Schreiben im Vordergrund. Die Materialien sind also so gestaltet, dass den Schülern die Möglichkeit gegeben wird, selbst stilistische Mittel zu entdecken, sie vor dem Schreiben des Textes eine Ideensammlung anlegen und einen Schreibplan erstellen. Darüber hinaus werden anschließende Schreibkonferenzen berücksichtigt, in denen sich die Kinder in Kleingruppen zusammenfinden, ihre Texte vorstellen und Hinweise zur Überarbeitung erhalten. In diesem Zusammenhang noch ein praktischer Tipp: Damit die Kinder bei der Überarbeitung auch Platz haben, neue Formulierungen in den Text einzufügen, empfiehlt es sich, dass sie in ihrem ersten Entwurf nur jede zweite Zeile des Papiers beschreiben. Die leeren Zeilen bieten dann Raum für neue Formulierungen oder Einfügungen.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß und Erfolg beim Texteschreiben!

Ihre

Ulrike Neumann-Riedel



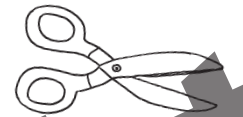
Spielanleitungen schreiben – Hinweise für die Lehrkraft

Bei diesem Schreibenanlass sollte das Fach Kunst mit einbezogen werden, da die Schüler nicht nur Spielanleitungen verfassen, sondern auch eigene Spielpläne und Spielfiguren gestalten. Dazu benötigen sie Karton im Format DIN A3. Die Spielfelder können mit Wachskreiden, Filzstiften oder Buntpapieren ausgestaltet werden.



Die Spielregeln sollten in Partner- bzw. Gruppenarbeit entwickelt werden, da die Schüler ihre erstellten Regeln dann auch gleich im konkreten Spiel ausprobieren und auf ihre Umsetzbarkeit überprüfen können. Hierbei entdecken sie, welche Regeln überarbeitet werden müssen. Die endgültige Spielanleitung schreibt jedes Kind allein. Abschließend werden die Spielanleitungen und Spielpläne untereinander ausgetauscht und die einzelnen Gruppen spielen nach einer fremden Anleitung. Im Anschluss an die Spielphase werden Erfahrungen ausgetauscht: Was hat gut geklappt, was nicht so gut? Dadurch erhalten die Schüler eine Rückmeldung, ob sie sich in ihrer Anleitung sprachlich verständlich und eindeutig ausgedrückt haben.

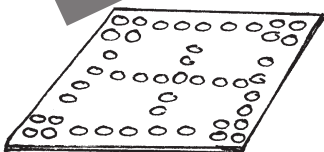
Die hier dargestellten Vorschläge für die Entwicklung von Spielen unterscheiden sich in ihrem Schwierigkeitsgrad.



Das Spiel „Affenrennen“ ist der einfachste Vorschlag. Er knüpft an bekannte Brettspiele an, bei denen die Felder mit Symbolen den Ereignisfeldern entsprechen. Sowohl vom Spielerischen als auch hinsichtlich der sprachlichen Ausgestaltung ist diese Aufgabe für jedes Kind zu bewältigen.

Die Kopiervorlage der Ereignisfelder und Spielfiguren für das Spiel sollte auf DIN A3 vergrößert werden. Die Kinder brauchen zudem eine DIN-A3-Pappe, auf der sie ihren Spielplan gestalten können.

Das „Schiffchen-Spiel“ kann in der Art eines Schachspiels entwickelt werden, in dem nur bestimmte Spielzüge erlaubt sind, um die Schiffe an ihren Ankerplatz zu bringen. Dies ist sowohl vom Spielerischen als auch von der sprachlichen Gestaltung her schwieriger. Zum einen müssen die Kinder eine Taktik für ihre Spielzüge entwickeln, zum anderen müssen sie verbotene bzw. erlaubte Spielzüge beschreiben, die einen differenzierten Wortschatz erfordern (z. B. *diagonal*, *waagerecht*, *längs*, *quer*). Als Differenzierung können schwächere Schüler aber auch für diesen Spielvorschlag wieder ein Spielfeld mit Ereignisfeldern entwickeln.



„Bao“ ist der schwierigste Vorschlag, da hier nicht an allgemein bekannte Spiele angeknüpft werden kann. Hier müssen die Kinder ein ganz neues Vorgehen entwickeln und beschreiben, wobei das Ziel des Spieles vorgegeben ist.

Der Aufbau einer Spielanleitung ist durch die Kopiervorlage „Anleitung für das Spiel _____“ vorgegeben. Diese Vorlage kann für jedes Spiel eingesetzt werden.



Die Schwierigkeit beim Schreiben dieser Textsorte besteht vor allem für sprachlich weniger gewandte Kinder darin, sich eindeutig auszudrücken und sich auf Wesentliches zu beschränken. Deshalb wäre es von Vorteil, die Zusammensetzung der Gruppen – soweit möglich – dahingehend zu steuern, dass leistungsschwächere Kinder mit leistungstärkeren Mitschülern zusammenarbeiten.

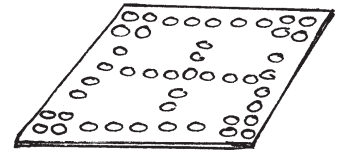


Eine Spielanleitung schreiben

So geht ihr vor:

1. Schritt: Spielplan und Spielfiguren basteln

Gestaltet zuerst den Spielplan und bastelt die Spielfiguren. Überlegt, ob ihr für euer Spiel Würfel benötigt.

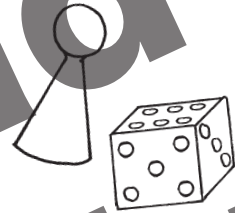


2. Schritt: Spielregeln entwickeln und testen

Überlegt, welche Regeln ihr aufstellen wollt. Bedenkt dabei Folgendes:

Regeln für das Würfeln:

- Muss eine bestimmte Zahl gewürfelt werden, bevor ein Spieler beginnen darf?
- Darf bei einer bestimmten Zahl noch einmal gewürfelt werden?



Regeln für das Setzen der Spielfigur:

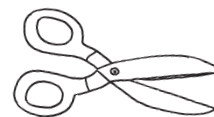
- Dürfen mehrere Figuren auf einem Feld stehen?
- Darf eine Spielfigur rausgeworfen werden, wenn ein anderer Spieler auf das besetzte Feld gelangt?
- Darf eine Spielfigur nicht weitergezogen werden, wenn sie auf ein Feld kommt, das bereits besetzt ist?
- Wenn ihr ohne Würfel spielt, müsst ihr überlegen, welche Züge die Spielfigur machen darf. Hierzu findet ihr noch Hilfen bei dem Spielvorschlag „Schiffchen ziehen“.

Regeln für besondere Spielfelder:

Schaut euch den Spielplan genau an. Welche Regeln gelten für die mit Bildern gekennzeichneten Spielfelder?

Regeln für das Gewinnen:

Muss der Spieler direkt auf das Zielfeld gelangen?



Spielt das Spiel nach euren Regeln. Überprüft dabei, ob eure Regeln sinnvoll sind. Verändert Regeln, die das Spiel behindern.

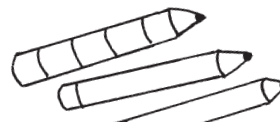
3. Schritt: Jeder schreibt eine Spielanleitung!



4. Schritt: Spielen und Tipps geben

Tauscht untereinander Spiele aus und spielt nach den fremden Anleitungen. Sind die Anleitungen so verständlich und klar geschrieben, dass ihr problemlos danach spielen könnt? Gebt euch gegenseitig Tipps, an welchen Stellen die Spielanleitung noch überarbeitet werden muss!

Viel Spaß!





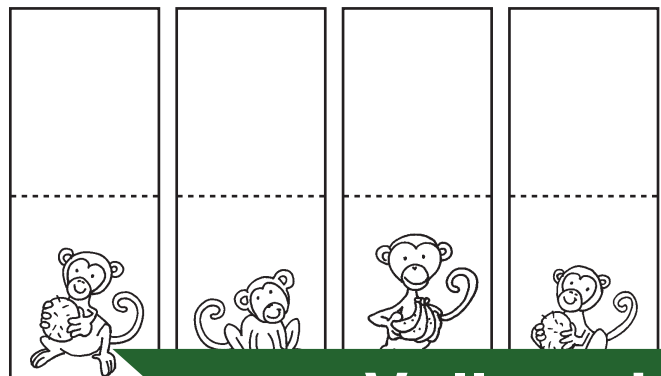
Affenrennen

Nehmt eine Pappe im DIN-A3-Format. Gestaltet mit farbigen Stiften eine Landschaft, in der das „Affenrennen“ stattfindet. Zeichnet einen Weg durch die Landschaft. Schneidet alle runden Spielfelder aus und klebt sie in der richtigen Reihenfolge auf den Weg. Das ist euer Spielplan!

ZIEL

START

Schneidet die Streifen aus und klebt sie auf feste Pappe. An der gestrichelten Linie muss jeder Streifen gefaltet werden. Jetzt habt ihr vier Spielfiguren!





Das Schiffchen-Spiel

Faltet die Schiffchen nach der Faltanleitung. Die Anzahl der Schiffchen richtet sich danach, wie viele Kinder mitspielen können und wie viele Schiffchen jeder Mitspieler ins Ziel bringen soll.

Gestaltet das Spielfeld, indem ihr auf eine Pappe im DIN-A3-Format 4 x 4 cm große Quadrate zeichnet, wie ihr es von einem Schachspiel kennt. Malt die Quadrate aber nicht abwechselnd schwarz-weiß an, sondern wartet mit der farblichen Gestaltung so lange, bis ihr die Spielregeln festgelegt habt!

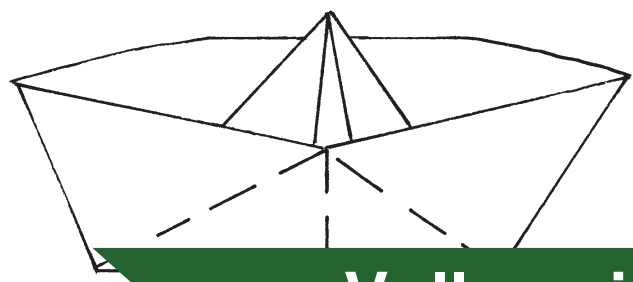
Kennzeichnet Start- und Zielfelder für die Schiffe.

Überlegt Folgendes:

- Wie viele Kinder können mitspielen?
- Spielt jedes Kind nur mit einem Schiff oder muss es eine kleine Flotte ins Ziel bringen, z. B. 3 oder 5 Schiffe?
- Wie viele Felder dürfen die Schiffe höchstens ziehen?
- Darf auch rückwärts gezogen werden?
- Wie viele Felder muss ein Schiff mindestens ziehen?
- Dürfen zwei Schiffe auf einem Feld stehen?
- In welcher Form dürfen die Schiffe gesetzt werden? Zum Beispiel kann es erlaubt sein, ein Feld zu überspringen, es kann aber auch verboten sein, diagonal zu ziehen.
- Dürfen dem Gegner Schiffe weggenommen werden?
- Gibt es bestimmte Felder, auf die nicht gezogen werden darf?
Diese Felder könnt ihr farblich kennzeichnen.

Probiert verschiedene Möglichkeiten aus.

Schreibt dann eure Spielanleitung.



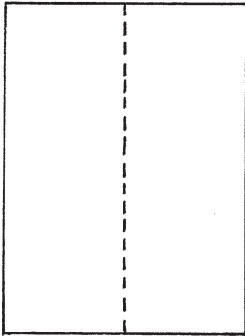
zur Vollversion



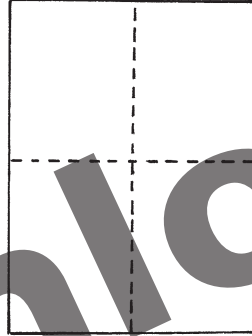
Das Schiffchen-Spiel – Faltanleitung

Du brauchst bunte Faltpapiere in der Größe 7,5 x 10,5 cm (DIN A7).
Verwende für das/die Schiffchen jedes Mitspielers eine andere Farbe.

1. Falte das Blatt der Länge nach zur Hälfte. Öffne es wieder.



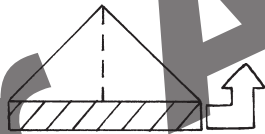
2. Falte es jetzt noch einmal von oben nach unten zur Hälfte. Die offene Seite zeigt zu dir.



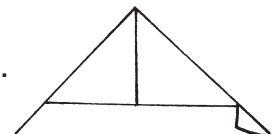
3. Falte die oberen Ecken zur Mittellinie.



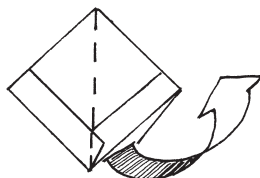
4. Falte die gestrichelte Fläche (nur den oberen Streifen!) nach oben. Dreh das Blatt um und falte auch den hinteren Streifen nach oben.



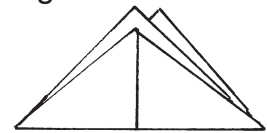
5. Knicke alle überstehenden Ecken nach hinten. Greife unten in die Öffnung, ziehe die Faltarbeit auseinander und lege beide Teile aufeinander. So wird aus dem Dreieck ein Quadrat. Streiche alles glatt.



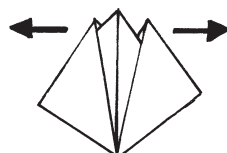
6. Deine Faltarbeit sieht nun so aus. Nimm jetzt die untere Spitze und falte sie nach oben. Dreh alles um und falte genauso auf der Rückseite.



7. Greife in die untere Öffnung, ziehe das Papier vorsichtig etwas auseinander und lege dann beide Teile aufeinander (wie bei Punkt 5). Streiche wieder alles glatt.



8. Ziehe jetzt vorsichtig die äußeren beiden Spitzen auseinander und streiche die untere Kante glatt.



9. Dein Schiffchen ist fertig!





„Bao“ – ein Spiel aus Afrika

„Bao“ ist ein Spiel für zwei Personen und wird in vielen Ländern Afrikas gespielt. Das Spielfeld muss nicht unbedingt aus Holz sein, wie es hier auf dem Foto zu sehen ist. Oft zeichnen sich die Kinder einfach nur die Kreise in den Sand. Als Spielsteine benutzen sie kleine Steine, Kerne oder Samen. Für das Spiel gibt es unterschiedliche Regeln. Es gewinnt aber stets der Mitspieler, der zuerst seine Steine abgelegt hat.



Nach welchen Regeln würdet ihr „Bao“ spielen?



Wenn ihr das Spiel nicht im Freien spielen und die Kreise in den Sand zeichnen möchtet, könnt ihr euch einen einfachen Spielplan herstellen. Dazu teilt ihr eine Pappe in zwei Reihen. In jede Reihe zeichnet ihr 6 Kreise. Als Spielsteine könnt ihr Knöpfe, kleine Steinchen oder eure Rechenplättchen benutzen. Findet selbst heraus, wie viele Spielsteine ihr benötigt. Dies ist von euren Spielregeln abhängig.

Überlegt nun, nach welchen Regeln die Steine abgelegt werden dürfen. Probiert eure Ideen aus und schreibt dann die Spielanleitung.

Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen AOL-Verlagsprogramms finden Sie unter:

www.aol-verlag.de

AOL
verlag

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.aol-verlag.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.

Impressum

Spielanleitungen als Schreibanlass



Ulrike Neumann-Riedel hat Germanistik und Geschichte studiert und arbeitet als Lehrerin an einer Grundschule in Hamburg. Sie ist Fachleiterin für das Fach Deutsch und Autorin zahlreicher Unterrichtsmaterialien.

© 2011 AOL-Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Postfach 1656 · 21606 Buxtehude
Fon (04161) 749 60-60 · Fax (04161) 749 60-50
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Kristin Schimpf
Layout/Satz/Überarbeitung:
MouseDesign Medien AG, Zeven
Illustrationen: Sandra Schmidt
Titelbild: © Scott Krausen

Bestellnr.: 8152DA5

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftete die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

AOL
verlag



netzwerk
lernen

Bildnachweis: 47 - Bao-Spiel © 2005 Zubro - wikipedia.de, Bao-Spiel © DuncanCV - wikipedia.de

zur Vollversion