4.16

## Vorüberlegungen

#### Lernziele:

- Die Schüler können das chant theatre play "The Knight and the Dragon" phonetisch und intonatorisch korrekt sprechen.
- Sie lernen Dynamik, Tempo und Melodie der englischen Sprache zu variieren.
- Sie erfahren Freude im handelnden Umgang mit der Fremdsprache und schulen somit ihre language awareness.

#### Überblick - WEB:

#### **Rhymes** • "Chant Theatre Play" Games • "Brave Knight" • "Knight and Dragon" Brave knight (run-(counting-out rhyme) ning game) Songs · New words roundabout • "Chant Theatre Play" • Stand up if it's right • "Dragon Dance" • Find your partner My favourite stories: Vocabulary Handicrafts The Knight knight, dragon, king, • Frame fairy tale and the Dragon princess, cake, horse, • Making stick puppets tree, cave, crown • Create your own • bad, big, brave, scary, shield strong • Castle invitation • to eat, to save, • Castle cake recipe to like, to ride, to kill **Stories Structures** • Interactive storytelling: • strong – stronger "The Knight and the brave – braver Dragon"

• Chant Theatre Play:

Dragon"

"The Knight and the

• Can you bring me ...?

• I'm going to ....

## My Favourite Stories: The Knight and the Dragon

## Vorüberlegungen

#### **Anmerkungen zum Thema:**

Die dunkle Jahreszeit eignet sich hervorragend zum **Geschichtenerzählen**. Märchen und andere fantastische Geschichten, die die Kinder in eine magische Welt entführen, sind dabei stets sehr beliebt. Daher soll in dieser Unterrichtseinheit **die Geschichte** "The Knight and the Dragon" thematisiert werden. Die Umsetzung der Geschichte als **Stabpuppenspiel** bietet sich im Rahmen einer Schulfeier oder eines Klassenfests besonders an.

Ein solches Theaterspiel kann auch aufgeführt werden im Rahmen der Teilnahme an einem Sprachenwettbewerb. In den folgenden Bundesländern gibt es bereits einen Landeswettbewerb für Grundschulgruppen, der sich am Gruppenwettbewerb des Bundeswettbewerbs Fremdsprachen für die Sekundarstufe I orientiert: Berlin, Brandenburg, Hamburg, Mecklenburg-Vorpommern, Nordrhein-Westfalen und Sachsen-Anhalt. Nähere Informationen zu diesen Wettbewerben erhalten Sie von den jeweiligen Landesbeauftragten. Kontaktmöglichkeiten finden Sie im Internet unter www.bundeswettbewerb-fremdsprachen.de.

#### **Zum Inhalt**

Ein Ritter kommt an den Hof des Königs und rühmt sich sehr mutig zu sein. Der über das Erscheinen des mutigen Ritters sichtlich frohe König erzählt diesem von einem Drachen, der seine Tochter, die Prinzessin, gefangen hält und fressen will. Nun schickt der König den Ritter aus den Drachen zu töten. Der Ritter nimmt den Auftrag stotternd und mit zitternden Knien an. Er ist alles andere als mutig. Während er durch den Wald zur Höhle des Drachen reitet, hört er, wie die Bäume ihm zuflüstern, dass der Drache eines noch lieber mag als Prinzessinnen: Schokoladenkuchen. Zufällig hat der Ritter in seiner Provianttasche einen solchen Kuchen dabei. Beim Drachen angekommen ist dieser hellauf begeistert von dem Kuchen und verspricht, nie mehr eine Prinzessin anzurühren, wenn er jedes Jahr stattdessen einen Schokoladenkuchen bekäme. Das Versprechen wird mit Schokoladenkuchen für alle besiegelt und gefeiert.

#### Zur Struktur

Der einfache Aufbau dieser Geschichte macht sie für die jungen Fremdsprachenlerner leicht überschaubar und bedeutet darüber hinaus einen hohen Motivationsfaktor. Auch sind die Dialoge recht einfach gehalten, sodass das Stück relativ schnell einstudiert werden kann.

Das Geheimnis des leichten Einstudierens des Textes liegt in der Form des *Chant Theatre Plays* begründet. Aber was ist eigentlich ein *Chant Theatre Play*? Hier eine kurze Einführung:

#### Chant Theatre Play - Bedeutung und Zielsetzung

Chants vereinen oft die beiden Formen songs und rhymes in sich. Wie Reime und Lieder haben auch chants den Vorteil, durch die zusätzliche Stütze von Rhythmus und Melodie die Festigung der Fremdsprache zu erleichtern. In chants wird der natürliche Rhythmus der englischen Sprache in sich wiederholenden patterns gefestigt. Im vorzugsweise motorisch unterstützten Satzrhythmus werden betonte und unbetonte Silben deutlich. Dies hilft den Kindern, ein Gespür für die Intonation und Satzmelodie der Fremdsprache zu entwickeln. Denn nicht nur die Kenntnis des Bedeutungsgehalts und der phonetisch korrekten Aussprache von Wörtern ist im darstellenden Spiel wichtig, sondern auch das Benutzen spezifischer Intonationsmuster, da sich durch unterschiedliches Betonen der Bedeutungsgehalt einer Aussage verändern kann. Darüber hinaus macht eine adäquate Betonung die szenische Darstellung erst lebendig und abwechslungsreich. Die Schüler werden effizienter daran gewöhnt, längere Sätze und Intonationskurven zu produzieren als dies beim freien Sprechen möglich wäre. So wird die language awareness geschult und verfeinert.



4.16

## Vorüberlegungen

Die englische Theaterpädagogin Sarah Phillips plädiert für den Einsatz von chants im darstellenden Spiel des FFU aus folgenden Gründen: "Rhythm and melody make language easier to learn and to remember, and movement and gesture help illustrate meaning. (...) [C]hants can be used as the first steps to a more independent kind of acting." (Phillips 1999, S. 29) Durch den automatisierten "Fluss" des chants können die verschiedenen Lerntypen optimal angesprochen werden, da einige Schüler zunächst nur die Gesten und body percussion mitmachen und erst später zum Mitsprechen kommen. Andere legen durch den Schwung des chants die Scheu vor dem sprachlichen und körperlichen Ausdruck ab. Aufgrund des leichten Erlernens des Textes können sich die Schüler frühzeitig auf solche Aspekte sprachlichen Ausdrucks wie Tonhöhe, Tempo, Lautstärke, Stimmvolumen u.a. sowie auf den körperlichen Ausdruck des gespielten Charakters konzentrieren und eigene Formen der Umsetzung erproben. Der regelmäßige Rhythmus von chants dient den Schülern des Weiteren als Instrument der Eigenkorrektur, da sie selbst Fehler bemerken, die beispielsweise durch falsche Betonung beziehungsweise das Auslassen eines Worts und ein damit verbundenes "Aus-dem-Takt-Kommen" entstehen. Gleichzeitig gibt er den Schülern als Orientierungshilfe ein Gefühl der Sicherheit. Sicherheit beim Sprechen der Fremdsprache erfahren die Schüler auch durch das für chants charakteristische Prinzip des chorischen Sprechens. Dies birgt eine "innere Differenzierung" in sich, da die individuelle Sprechzeit deutlich verlängert wird und somit auch langsam lernende sowie zurückhaltende Schüler mitgetragen werden, obwohl sie vielleicht noch nicht alle Wörter beherrschen. Durch diese Gruppenaktivität haben alle Schüler das positive Erlebnis, in der Fremdsprache etwas zu können.

Neben der Schulung intonatorischer Muster sind auch die Festigung des Wortschatzes und einiger grammatischer Strukturen zielführend. Diese werden imitativ übernommen. *Chants* verfolgen häufig das **Prinzip der** "Three R's – Rhythm, Rhyme, Repetition", welche in spielerisch-imitativer Form die stete Wiederholung von Sprachmustern anbieten, die sich selbst durch mehrfaches Wiederholen kaum abnutzen. Diese handelnden Wiederholungen gewährleisten eine Festigung sowie eine Sicherheit und Korrektheit der Rekonstruktion des zu übenden Sprachmaterials. Die praktischen Erfahrungen zeigen, dass Schüler internalisierte *chant patterns* auch auf andere Situationen übertragen. Ein Repertoire von *chants* ermöglicht folglich selbstständige Transferleistungen und dient der Förderung kommunikativer Fähigkeiten.

Nicht zuletzt machen *chants* den Schülern viel Spaß, weil sie dem natürlichen Spiel-, Bewegungs- und Darstellungsbedürfnis der Kinder Rechnung tragen. Wie generell im darstellenden Spiel dient die Verknüpfung von Körper und Sprache in *chants* dem funktionalen Erleben der Fremdsprache.

#### Vorbereitung - Benötigte Materialien:

- bunte Kreide
- Requisiten (s. Step 1)
- · weißes Tonpapier
- Kartonage (z.B. die Pappe von Cerealienverpackungen)
- Alufolie, Scheren, Tesafilm
- Holzstäbe
- Backzutaten (s. Step 6)

## My Favourite Stories: The Knight and the Dragon

## Vorüberlegungen

#### Literaturtipps:

#### Bücher

Funke, C.: The Princess Knight. The Chicken House, 2003

(Cornelia Funke erzählt hier die goldige kurze Geschichte der Prinzessin Violetta, die mit ihren drei Brüdern in Rittertugenden konkurrieren möchte. Als sie jedoch verheiratet werden soll, findet sie, mutig und kühn wie sie ist, ihre eigene Rettung. Ansprechend illustriertes Bilderbuch mit kurzen, gut verständlichen Textanteilen.)

Clibbon, M.: Imagine you're a knight. Zero to ten, 2003

(Ritter sind mutige, couragierte, starke Helden, die auch vor Drachen nicht zurückschrecken. Wer selbst ein Ritter werden möchte, erfährt hier, wie es geht.)

Cole, B.: Princess Smartypants. Paperstar Book, 1997

(Princess Smartypants möchte nicht heiraten und spielt lieber mit ihren Haustieren, den Drachen. Die jungen Prinzen, die um ihre Hand anhalten wollen, müssen kühne Mutproben bestehen. Doch nur einer kann angesichts ihrer schweren Aufgaben bestehen. Als er jedoch zur Belohnung von ihr geküsst wird, verwandelt er sich in eine warzige Kröte und hüpft von dannen. So kann die Prinzessin also ihren Singlestatus behalten und in Ruhe mit ihren Drachen leben. Eine witzige, moderne Geschichte von einer ganz anderen Prinzessin.)

Ellis, G./Brewster, J.: The Storytelling Handbook. A guide for primary teachers of English. Penguin, London 1991

(*Der* Klassiker, wenn es um die Auswahl von Bilderbüchern und Geschichten für den Englischunterricht geht. Sehr gute Unterrichtsanregungen zu beliebten, ausgewählten Bilderbüchern.)

*Graham, C.:* Jazz Chant Fairy Tales. Teacher's Edition, Oxford University Press, New York, Oxford 1988 (Carolyn Graham lehrt ihre jungen und erwachsenen Schüler *American English* in *Chant*-Form. Bekannte Märchen wie "Goldilocks and the three Bears", "The three Billy Goats Gruff" u.a. sind hier als Theaterstücke 'verchanted'. Sehr anspruchsvoll für Grundschüler, jedoch absolut lesens- bzw. hörenswert. Auch mit CD erhältlich, auf der die *Jazz Chant Fairy Tales* "jazzig" zum Mitmachen auffordern.)

#### Schritte der Arbeit am Thema im Überblick:

Step 1:	The Knight and	the Dragon -	Introducing the Story
I			8

Step 2: Brave Knight – A Running Game

Step 3: Classroom Game Bank

Step 4: Frame Fairy Tale

Step 5: Making Stick Puppets and the Scenery

Step 6: "The Knight and the Dragon" – The Rehearsal

Step 7: Castle Cake Recipe

Step 8: Dragon Dance

Step 9: Create Your Own Shield

Step 10: Castle Invitation

Step 11: "The Knight and the Dragon" – The Performance



4.16

## Unterrichtsplanung

## Step 1: The Knight and the Dragon – Introducing the Story

Zunächst wird die Geschichte in Form des *interactive storytelling* oder Erzähltheaters vorgestellt. Diese Art der Einführung eröffnet den Kindern nicht nur den Inhalt der Geschichte, sondern lässt im **spielerisch-handlungsbezogenen Umgang** mit ihr auch eine **erste Identifikation mit den Protagonisten** zu, wobei emotionale Bilder aufgebaut werden können. Da die jungen Fremdsprachenlerner den Handlungsablauf der Geschichte verstehen wollen, ist ihr **Zuhören ziel- und zweckgerichtet**, was wiederum das **Hörverstehen fördert**. Durch ihre Erfahrungen auf **auditiver** (Lehrererzählung), **visueller** (bildliche Darstellung der Szenen an der Tafel) und **kinästhetischer Ebene** (Lautgebärden, *chants*) tauchen die Schüler in ein akustisches Gesamtbild ein und haben das Erfolgserlebnis die Geschichte verstanden zu haben, auch wenn sie nicht jedes einzelne Wort verstehen können.



Die Lehrkraft sollte die Geschichte (vgl. **Material M 2**) möglichst **frei erzählen**, um die Schüler motivierend in die Gestik und Lautmalerei einbinden zu können. So werden die Schüler sich schon sehr auf das Einstudieren des Stabpuppentheaters freuen.



Requisiten wie z.B. die Prinzessinnenkrone (s. unten) unterstützen die Erschließung situativer Kontexte und führen gleichzeitig zu assoziativen, abrufbaren Vernetzungen der Vokabeln mit der Sache. Durch diese Art der Präsentation können unterschiedliche Lerntypen ihren individuellen, ganzheitlichen Zugang zur Geschichte finden und sie internalisieren.



Als Erzähl-Requisiten werden benötigt:

- picture cards (vgl. Material M 1), wenn möglich koloriert
- Metalltopf, Metallschüssel oder Ähnliches als Ritterhelm
- Seil als Zügel des Pferds
- Prinzessinnenkrone
- Königskrone
- für die Drachen eine grüne Decke oder ein Tuch, die mit Wäscheklammern als Drachenstacheln versehen wird
- Kuchen

**Tipp:** Damit die Geschichte für die Schüler noch überschaubarer wird, kann parallel zur Erzählung ein Tafelbild mit einer Ritterburg (oben links), einem geschlängelten Weg und der Drachenhöhle gestaltet werden. Die *picture cards* können zudem an passender Position fixiert werden.



**Achtung:** Anders als im Deutschen wird *princess* im britischen Englisch auf der zweiten Silbe betont.

## Step 2: Brave Knight - A Running Game

Nun kann das Laufspiel "Brave Knight" gespielt werden. Dieses dient nicht nur der ganzheitlichen Festigung des neuen Wortmaterials, sondern trägt auch dem natürlichen Bewegungsbedürfnis der Kinder Rechnung.







## My Favourite Stories: The Knight and the Dragon

### Unterrichtsplanung



Brave knight on your horse so brown, Catch the dragon and sit down.

#### Spielregeln:

Die Schüler und die Lehrkraft stehen im Kreis. Ein Schüler wird von der Lehrkraft als *knight* ausgewählt. Dieser geht um den Außenkreis herum, während alle den Text mitsprechen:

Pupils: Brave knight on your horse so brown, catch the dragon and sit down.

Beim letzten Wort dieses Verses tippt der *dragon* einen der Mitschüler an, der nun zum *knight* wird und ihn fangen muss. Erreicht der *dragon* den Stehplatz seines Gegners vor diesem, darf er sich im Kreis einreihen und der Gegenspieler ist der nächste *dragon*. Gelingt es ihm nicht schneller zu sein, wird er "gefangen" und sein Gegner darf den nächsten *dragon* bestimmen. Wer bereits einmal gelaufen ist, sollte sich auf den Boden setzen, damit jeder Schüler einmal an die Reihe kommt.



**Tipp:** Als *calming down*-Sequenz kann der folgende Abzählreim anschließend gespielt werden. Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter (zunächst Lehrkraft, später Schüler) steht in der Mitte. Bei jeder betonten Silbe wird reihum auf einen Schüler gezeigt. Derjenige, den das Wort *down* trifft, muss sich hinsetzen. Der Abzählreim wird fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler und damit der Gewinner übrig bleibt. Alle sollten in der dritten Runde zum Mitsprechen angeregt werden. So wird das neue Wortmaterial gleichsam gefestigt.

Knight and dragon, horse in brown, Princess with a crown – sit down!

## Step 3: Classroom Game Bank

Diese mitunter als Klassiker bezeichneten Spiele eignen sich hervorragend zur effizienten Festigung des neuen Vokabulars und können beliebig ausgetauscht werden. Gerade Spiele im Klassenverband bieten sich besonders an, da das sprachliche Vorbild der Lehrkraft hier dominiert.



#### New words roundabout

Die Schüler sitzen im **Kreis**. Die Lehrkraft gibt die Karten von **Material M 1** nacheinander herum und lässt sie von jedem Schüler benennen. Die erste Karte geht vielleicht noch einzeln herum, aber bald steigert sich das Tempo, in welchem die Karten nacheinander von Hand zu Hand gehen, und auch die Richtung kann plötzlich wechseln! Wegen seiner großen **Dynamik** macht dieses Spiel den Schülern viel Spaß.



#### Change places

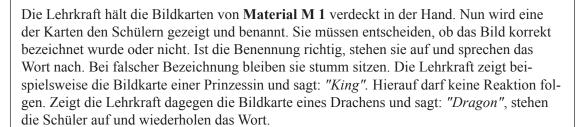
Die Schüler sitzen im **Kreis**, alle erhalten je ein Kärtchen von **Material M 1** und müssen es benennen. Der Spielleiter steht in der Mitte und ruft nun zwei Begriffe (*kings and dragons*), und alle Schüler mit diesen Karten müssen so schnell wie möglich die **Plätze tauschen**. Auch der Spielleiter setzt sich auf einen freien Stuhl, sodass ein Schüler oder eine Schülerin als neuer Spielleiter übrig bleibt.



4.16

## Unterrichtsplanung

#### Stand up if it's true





#### Find your partner

Es werden Kartenpaare von Material M 1 verteilt und verdeckt gehalten, die Schüler bewegen sich frei im Klassenzimmer. Alle müssen durch Fragen ihren Partner finden. Die Fragen und Antworten können lauten: "Who are you?" "I'm a ... ." oder "Are you a ... ?" "Yes, I am. / No, I'm not."



## Step 4: Frame Fairy Tale

Um auf das spätere Gestalten der Bühnenbilder vorzubereiten, sucht sich jeder Schüler und jede Schülerin eine Szenerie der Geschichte (Ritterburg, Wald oder Drachenhöhle) aus, die sie auf ein DIN-A4-Blatt zeichnen. Es können sich immer drei Schüler zusammentun, die drei verschiedene Hintergründe anfertigen, um anschließend mit diesen 'Kulissen' die Geschichte nachspielen zu können. Die Bilder können auf farbige DIN-A3-Bögen aufgeklebt und wie alte Prunkrahmen verziert werden. Die Geschichte kann von den Schülern auch in Kleingruppen mithilfe der Lehrkraft nacherzählt werden. Dadurch wird ein weiteres Mal die Geschichte vertieft.



## Step 5: Making Stick Puppets and the Scenery

### The stick puppets

Jetzt können die Figuren für das Stabpuppentheater (vgl. Material M 3) ausgeschnitten werden. Es handelt sich um folgende Gestalten: knight, princess, king, dragon, horse, tree, cake.



Die Vorlagen für die Spielfiguren (vgl. Material M 3) sollten mindestens auf DIN A3 vergrößert werden. Die Formen sind einfach gehalten, um den jungen Fremdsprachenlernern die Möglichkeit zu geben sie selbst auszuschneiden. Es ist vorteilhaft, die Figuren auf Fotokarton oder Tonpapier zu übertragen, da sich dieses Material besser an den Stäben befestigen lässt. Auch reißt festeres Papier beim Schneiden nicht so leicht ein.



Das Anfertigen der eigenen Stabpuppen motiviert die Schüler sehr, die Dialoge später mit ihren eigenen Figuren nachzuspielen und so zu festigen. Besonders schön ist es natürlich, wenn die Schüler die Figuren nach eigenen Ideen entwerfen!

4.16

## Unterrichtsplanung

#### Rollenverteilung

Die begehrtesten Rollen bei einem Stabpuppenspiel sind natürlich die der Stabfigurenspieler. Da dies jedoch sehr viel Aufmerksamkeit erfordert, sollten sich die jungen Akteure ausschließlich auf das Spiel konzentrieren können und ihren Mitspielern den Großteil des Sprechens überlassen. Da das Stück sechs Stabspielfiguren als Einzelrollen bereithält (*king, princess, knight, horse, dragon, cake*), kann jede Rolle doppelt besetzt werden. Die *trees* können beliebig stark eingesetzt werden, sollten jedoch zumindest zu dritt "flüstern". Sicherlich werden sich die Zuschauer das Stück in beiden Besetzungen gern nacheinander ansehen. Alternativ wird das Stück vor unterschiedlichem Publikum in verschiedenen Besetzungen gespielt.

Damit alle Schüler zum Sprechen kommen können, ist das *chant theatre play* so angelegt, dass es für jedes Kind eine Sprechrolle gibt. Dabei handelt es sich stets um "Chorgruppen", die die einzelnen Charaktere gemeinsam sprechen und sich so gegenseitig stärken.

Die umfangreichsten Sprechtexte haben der Erzählerchor, *knight* und *dragon*. Das *horse* hat mit Ausnahme der eigenen Tierlaute keine Sprechrolle und ist daher leicht einzustudieren. Ebenso verhält es sich mit der *princess*. Wichtig ist es, die Gruppen der Sprecher möglichst gleich groß zu halten, damit ein ausgewogenes Klangbild entsteht.

#### Probenarbeit

Sind die Rollen verteilt, ist es erfahrungsgemäß am besten, bei den ersten beiden Szenen jeder Einführungsstunde eine Festigungsstunde folgen zu lassen, bevor die nächste neue Szene einstudiert wird. Der **Text** ist im *chant theatre play* "The Knight and the Dragon" so konzipiert, dass er **in gechanteter Reimform leicht zu memorieren** ist (vgl. **Material M 4**).



Bevor mit dem Stabpuppenspiel geübt wird, sollte der Text zuerst immer von allen Schülern im Stuhlkreis geprobt werden. Dabei sollte die Lehrkraft mit großer Gestik und Mimik agieren, da dies die Sinnentnahme fördert, aber auch die Memorierfähigkeit der Schüler deutlich steigert. Wird dann mit den Stabfiguren geprobt, sollten sich die Sprechchöre rechts und links der Spielfläche formieren, um gut gesehen werden zu können. Das Erlernen der Bewegungen zum Text bietet den Schülern so einen größeren Anreiz, treten sie doch dadurch auch bei der Aufführung für das Publikum sichtbar in Erscheinung, was für die Kinder sehr wichtig ist.

## Step 7: Castle Cake Recipe

Nachdem nun alle erfahren haben, was Drachen noch lieber mögen als Prinzessinnen, möchten die Schüler sicher wissen, wie dieser Kuchen denn nun wirklich schmeckt. Nicht nur deshalb sind die Schüler hoch motiviert, einen zu backen.





Ideal als "Festmahl" nach der Aufführung für Darsteller und Publikum!





## My Favourite Stories: The Knight and the Dragon

### Unterrichtsplanung

Die Mengenangaben des *Castle Cake* sind so einfach, dass auch junge Schüler ihn in Kleingruppen in der Schule backen können. Gemessen wird hier in *cups*, wie es häufig in englischen, aber vornehmlich in amerikanischen Rezepten zu finden ist. Als *cups* verwenden Sie am besten Kaffeetassen, die randvoll gefüllt werden. Denn wichtig ist, dass alle Tassen gleich vollgefüllt werden, damit das Verhältnis stimmt.

Das **Basisrezept** muss achtmal gebacken werden, da der Kuchen aus acht Kastenkuchen zusammengesetzt wird:

2 Tassen Mehl

1 1/2 Tassen Zucker

1 Tasse Öl

3 Tassen gemahlene Haselnüsse

½ Tasse Kakaopulver oder

½ Tasse Kaba

1 Tasse Mineralwasser

1 Pck. Backpulver

Margarine zum Fetten der Formen

zum Verzieren: 4 Eistüten, Smarties, Mini-Butterkekse

2 Pck. Schokoladenglasur

Mixer

Rührschüsseln

Tassen

Pinsel zum Formen

Kastenformen

⊕ Backzeit: 45 Minuten bei 170° C, Heißluft

Die Kuchen auf einem mit Backpapier ausgelegten Backblech (wie auf dem Foto zu sehen) aufstellen, mit Schokoglasur überziehen und verzieren.

## **Step 8: Dragon Dance**



Der *Chant* "Dragon Dance" (vgl. Material M 5) fordert die Schüler nicht nur zum Tanz auf, sondern sendet sie aus, einen Drachen zum Tänzchen aufzufordern.



Es hat sich bewährt, den "Dragon Dance" als *warm-up* vor oder als Bewegungsspiel zwischen den Proben einzusetzen. Zum einen ist er für die Schüler sehr motivierend, zum anderen wird hier nach dem Prinzip des **TPR** (*Total Physical Response*) das neue Sprachmaterial angewendet.

Der **Chant** "Dragon Dance" sollte wie ein *Rap* rhythmisch gesprochen und von passenden Bewegungen begleitet werden.

## Step 9: Create Your Own Shield



Als schnell gefertigte **Dekoration** für das Klassenzimmer oder den Raum der Aufführung bieten sich eigene Wappen an.

Dazu werden benötigt:

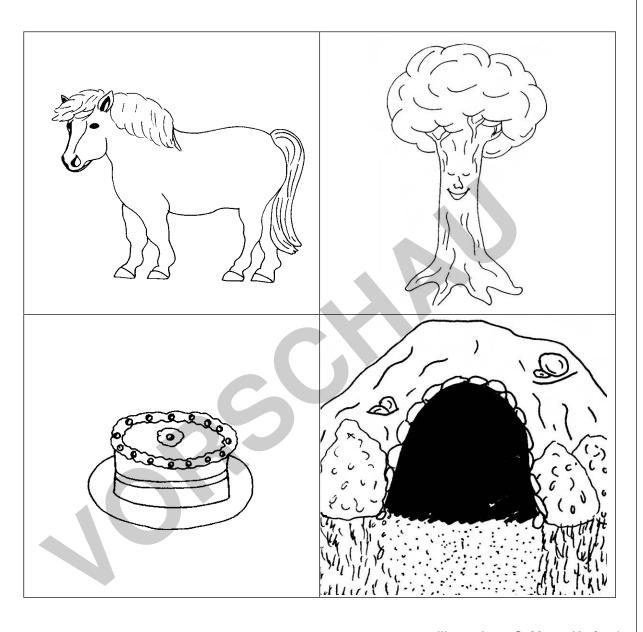
- ➤ DIN-A4-Kartonage (Lebensmittelverpackungen o.Ä.)
- Alufolie
- ➤ Vorlage (vgl. Material M 6)





4.16	My Favourite Stories: The Knight and the Dragon
M 1 <sub>(2)</sub>	Material

# **Picture Cards**



Illustrations: S. Meyer-Krafczyk

4.16	My Favourite Stories: The Knight and the Dragon
M 4 <sub>(1)</sub>	Material

# Chant Theatre Play: "The Knight and the Dragon"

Narrator: Once upon a time there was a knight.

He always said:

Knight: I'm so brave.

I'm so strong.

Braver and stronger than anyone.

All: He's so brave.

He's so strong.

Braver and stronger than anyone.

Narrator: The knight is coming to the king's castle.

On his big brown horse he's singing:

Knight: Tune: Who is afraid of a big bad wolf? (Traditional)

Who is afraid of big bad dragon? Who is afraid of big bad dragon? Who is afraid of big bad dragon?

No, no, no, not me!

Narrator: In the castle lives a king.

The knight said to the king:

Knight: I'm so brave.

I'm so strong.

Braver and stronger than anyone.

King: Great! A dragon has stolen my daughter, the princess.

Go and kill the dragon!

All: Tune: What shall we do with the drunken sailor (Traditional)

Help our pretty princess Help our pretty princess Help our pretty princess She's in the dragon's cave

Go and kill the dragon Go and kill the dragon Go and kill the dragon And save our princess

Knight: I - I - I — will k-k-k-kill a d-d-d-dragon? Oh, dear ...



My Favourite Stories: The Knight and the Dragon	
Material	M 5

# **Dragon Dance**



## **Dragon Dance**

Stamp your feet Clap your hands Come and join the dragon dance.

You are strong You are brave Get your horse And find the cave

There's the dragon Say "Hello!" Dragon, come And join the show

Shake your tail Wave your hands Jump up and do the dragon dance.

Text: S. Meyer-Krafczyk

