

## LS 06 Warum sich Gegensätze anziehen

		Zeitrichtwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		<ul style="list-style-type: none"> <li>– einen informativen Sachtext erschließen</li> <li>– Ergebnisse vor kleinen und großen Gruppen präsentieren</li> <li>– im Internet recherchieren</li> <li>– Audiodateien aufnehmen und abmischen</li> <li>– fachlich fundiertes Feedback geben</li> <li>– eine Methode bewerten und Stellung beziehen</li> <li>– ein SchmeXperiment durchführen und Korrelation zum Alltag herstellen</li> </ul>
2	EA	5'	S lesen Sachtext zum Sinn „Hören“.	M1.A1	
3	PA	10'	S tauschen sich im Doppelkreis aus.		
4	PA	40'	S recherchieren im Internet und entwickeln Ideen zu einem kurzen Hörspiel mit Foodgeräuschen.	M1.A2–3	
5	PL	15'	Einzelne Tandems präsentieren ihre Ideen und erhalten Feedback zur Weiterarbeit.		
6	GA	40'	Je zwei Tandems gehen zusammen und nehmen gemeinsam ein Endprodukt auf.		
7	PL	15'	S präsentieren ihre fertigen Hörspiele. S prämiieren per Abfrage das „leckerste“ Hörspiel.		
8	PL	5'	Reflexion	LS01.M3	
9	HA		SchmeXperiment: S erfinden in den nächsten Tagen zum Frühstück Müslis und Sandwiches als Pausensnack nach den neu erlernten Kriterien.	M2.A1–2	

### ✓ Merkposten

Für den 4. Arbeitsschritt müssen ausreichend PCs zur Verfügung stehen. Außerdem benötigt jeder Schüler ein Notizblatt zum Festhalten der Ideen.

Für den 6. Arbeitsschritt Aufnahmegeräte bereitstellen. Für das Schneiden der Aufnahmen hat sich die kostenlose Aufnahme- und Schnitt-Software „Audacity“ ([www.audacity.de](http://www.audacity.de)) bewährt.

Für die Prämierung der Hörspiele im 7. Arbeitsschritt Klebepunkte zur Verfügung stellen.

### Tipp

Alternativ kann man im 4. Arbeitsschritt einen Lerngang machen, falls eine entsprechende Herstellerfirma in der Nähe ist und dazu z. B. Interviews vorbereiten.

### Erläuterungen zur Lernspirale

**Ziel der Stunden** ist, dass die Schüler sich tiefergehend mit dem Sinn „Hören“ auseinandersetzen. Zudem stellen sie den Beruf des Lebensmittel-Sounddesigners heraus und entwickeln ein kurzes Hörspiel. Abschließend transferieren sie das erworbene Wissen in ihren Alltag.

#### Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** lesen die Schüler einen kurzen Sachtext zu dem Sinn „Hören“, markieren relevante und unklare Textstellen und verschaffen sich so einen Überblick über das Thema. Es ist sinnvoll, vorher kurz zu wiederholen, wie man Texte sinnvoll markiert.

Im **3. Arbeitsschritt** treffen sich die Schüler im Doppelkreis, um Unklarheiten zu beseitigen und sich kurz über den Inhalt des Sachtextes auszutauschen. Solange die Schüler noch im Doppelkreis stehen, ist es möglich, sie für die Gruppeneinteilung im nächsten Arbeitsschritt abzählen zu lassen. Auch Neigungsgruppen sind selbstverständlich denkbar.

Im **4. Arbeitsschritt** recherchieren die Schüler im Internet zu dem Berufsfeld Lebensmittel-Sounddesigner. Hierzu wählen sie sich unter Anleitung ins Internet ein und versuchen, über vorgegebene Suchmaschinen an relevante Informationen heran-

zukommen. Falls die Klasse zum ersten Mal ins Internet geht, ist es unumgänglich, ihnen einen Leitfaden in schriftlicher Form zur Hand zu geben. Sie notieren sich notwendige Informationen, um im Anschluss selbst ein kleines Hörspiel zu produzieren.

Im **5. Arbeitsschritt** präsentieren per Los gewählte Tandems ihre Ergebnisse und erhalten Feedback. Es empfiehlt sich zudem, in einem kurzen Blitzlicht die Methode der Internetrecherche zu reflektieren, falls sie noch nicht in der Klasse etabliert war.

Im **6. Arbeitsschritt** überarbeiten die Schüler ihr Hörspiel. Gegebenenfalls bringen sie von zu Hause Utensilien mit.

Im **7. Arbeitsschritt** präsentieren alle Gruppen ihre Hörspiele. Jeder Schüler gibt eine Stimme ab, bei welchem er so richtig Appetit bekommen hat. Das schmackhafteste, „leckerste“ Hörspiel wird prämiert.

Im **8. Arbeitsschritt** erhalten die Schüler ein Rückmeldeblatt und reflektieren eine der Methoden.

Im **9. Arbeitsschritt** schmeXperimentieren die Schüler zu Hause und erfinden Müslis/Sandwiches, welche so richtig den Appetit anregen, weil sie viele Kriterien erfüllen, die den Sound beim Essen ausmachen.

## 06 Warum sich Gegensätze anziehen



- A1** Lege einen Bleistift, einen Radiergummi, ein Lineal, einen Textmarker, einen dünnen Farbstift und einen Zettel auf deinem Arbeitstisch bereit und lies damit den Text.

### Das Hören

Mit deinen Ohren hörst du alle Geräusche um dich herum, wie Musik, Vogelgezwitscher, das Quietschen von Autoreifen oder die Kirchenglocken. Du kannst sowohl ganz leise als auch sehr laute Geräusche wahrnehmen.

Geräusche sind unsichtbare Schwingungen der Luft, die die Fachleute Schallwellen nennen. Sie werden außen durch die Ohrmuschel gesammelt und nach innen geleitet. Viel wichtiger ist jedoch das, was für uns versteckt dahinter liegt. Im Mittelohr versetzen die Schallwellen das Trommelfell in Schwingung. Diese Schwingung wird über die Gehörknöchelchen Hammer, Amboss und Steigbügel weitergegeben und verstärkt. Im Innenohr befindet sich die Schnecke. Feinste Härchen nehmen den Reiz auf und leiten ihn an das Gehirn weiter. Und dein Gehirn erkennt dann die entsprechenden Geräusche, die es bereits abgespeichert hat. Mit diesem nicht sichtbaren Innenohr hältst du zudem das Gleichgewicht. Es gibt an das Gehirn weiter, welche Gegenbewegung deine Körperteile machen sollen, sodass du nicht hinfallst.

Mit deinen Ohren kannst du nicht nur laut und leise unterscheiden, sondern zum Beispiel auch Schmatzen, Knacken, Prickeln oder Knuspern. Jedes Lebensmittel macht Geräusche, die du klar zuordnen kannst. Bei manchen Geräuschen läuft einem sprichwörtlich das Wasser im Mund zusammen. Produkthersteller von Chips beispielsweise nehmen per Mikrophon genau auf, welche Geräusche beim Reinbeißen erzeugt werden. So erzielen sie die besten Knuspergeräusche und machen uns süchtig nach den leckeren dünnen Kartoffelscheiben. Am spannendsten finden wir Gegensätze. Stelle dir vor, du nimmst eine Schokokugel in den Mund, bei der Nusstücke herausstehen und irgendwie spitz und fest sind, dann beißt du in die knackige Hülle und ein flüssiger Schokokern läuft heraus. Himmlisch, oder?



- A2** Recherchiere gemeinsam mit deinem Teampartner im Internet zum Beruf des Lebensmittel-Sounddesigner. Notiert euch wichtige Stichworte.
- A3** Eure Aufgabe ist es nun, ein „leckeres“ Hörspiel aufzunehmen, das so richtig Appetit macht. Entwickelt dazu Ideen und notiert sie stichwortartig, sodass ihr sie später euren Mitschülern präsentieren könnt.



# Drei beispielhafte Rückmeldeblätter

Ein SchmExperiment durchführen					
Wie gut hat es geklappt? Kreuze an !	sehr gut	eher gut	nicht so gut	gar nicht	
Erst die Anleitung lesen und dann handeln					
Vor und nach der Arbeit die Hände waschen					
Nur Dinge in den Mund nehmen, die mit dem Lehrer abgesprochen sind					
Mit den Gruppenmitgliedern zusammenarbeiten					
Den Arbeitsplatz sauber hinterlassen					
Den Müll in den entsprechenden Mülleimer entsorgen					
Das Versuchsprotokoll vollständig ausfüllen					
Dabei habe ich gelernt, dass ...					
_____					
_____					
_____					
Meine Wünsche für die nächsten Male sind, ...					
_____					
_____					
_____					

ackbogen zum mehrmaligen Reflektieren des Doppelkreises:

Indemgespräche im Doppelkreis	
Zeichne jeweils einen Smiley ein	Name:
	Datum:
Der Doppelkreis rasch bilden	
Langsam und deutlich sprechen	
Beim Thema bleiben	
Den Tandempartner beim sprechen anschauen	
Sich gegenseitig helfen	

Feedbackbogen zum Lesen und Markieren von Sachtexten:

Lesen und Markieren von Sachtexten	
Zeichne jeweils einen Smiley ein	Name:
	Datum:
Text genau lesen	
Wichtige Textstellen markieren	
Unbekannte Wörter markieren	
Wichtige Textstellen und Unbekannte Wörter klären	
Inhalt des Textes genauer suchen (W-Fragen stellen, Schlüsselwörter markieren)	
den Text nachdenken und wiedergeben	

zur Vollversion