Inhalt

Vorwort	4	
Einführung	5	
DIE THEMEN FÜR DIE 3. JAHRGANGSSTUFE		DIE THEMEN FÜR DIE 4. JAHRGANGSSTUFE
Unendliche Reimgeschichten Aufgaben: Mit Reimwörtern spielen Gestaltungselemente aus Gedichten bewusst und kreativ einsetzen	7	11. Buchstabenbilder und -geschichten 63Aufgaben: Mit Buchstaben spielen und Geschichten erfinden
2. Der studierte Bauernsohn	12	12. Eine Schwimmbadgeschichte
Die wörtliche Rede bewusst einsetzen 3. Pech gehabt!		13. Eine Eulenspiegel-Geschichte
Aufgaben: Eine Geschichte sinnvoll zu Ende erzählen	9	aufbauen
4. Streitgeschichten	23	14. Im Bastelgeschäft
Aufgaben: Eine Streitgeschichte lebendig und spannend aufschreiben Eine Mindmap erstellen		Einen Bericht verfassen
	00	15. Glück gehabt! 86 Aufgaben: Ein Erlebnis mit affektiver
5. Einkaufsgeschichten	28	Teilnahme in der Ich-Form erzählen Gefühle durch passende Ausdrucksformen verdeutlichen
6. Angst gehabt!	33	16. Wald – Gewitter – Autoschlüssel
Aufgaben: Eine Geschichte im Bild und szenisch darstellen	00	schreiben und beurteilen
Ein Erlebnis spannend erzählen		17. Schüttelmärchen
7. Gewonnen!	38	mit typischen Merkmalen von Märchen erzählen
Mindmaps als Instrument der Ideen- sammlung einsetzen		18. Neue Fabeln
8. Rotkäppchen mal anders!	43	von Vorgaben) erfinden
Aufgaben: Ein Märchen verändern und nacherzählen		19. Eine Münchhausengeschichte
9. Fabeln mal anders	50	durch den gezielten Einsatz sprachlicher Mittel gestalten und (mithilfe von Vorgaben) erzählen
10. Eine Fantasiegeschichte	56	20. Ein Tierbilderbuch

1. Unendliche Reimgeschichten

Aufgaben

Mit Reimwörtern spielen Gestaltungselemente aus Gedichten bewusst und kreativ einsetzen

Lernziele

- Spielerisch sprachliche Möglichkeiten im Reimbereich kennenlernen
- 2. Reimarten erkennen und sprachliche Regeln herausfinden

Kompetenzen

- Verse und Kindergedichte rhythmisch und lautmalerisch lesen, um Gestaltungselemente und deren Bedeutung zu erfassen
- Den Text ansprechend und passend zur Textfunktion gestalten
- Wörtliche Rede innerhalb von Sätzen durch Anführungszeichen markieren und den Redebegleitsatz mit richtigen Satzzeichen anschließen

Durchführung

1. Motivationsphase

- 1.1 Einstieg mit Gedicht "Eine lange Reise" (AB 1)
 - Gedicht zum Kennenlernen vortragen
 - Spontane Äußerungen der Schüler
- 1.2 Ein Gedicht untersuchen Auffälligkeiten benennen (Reime, Wortwiederholungen)

2. Arbeit am Text

- 2.1 Begrifflichkeiten erläutern im PL (AB 1)
 - Das Gedicht so vortragen, dass man die Reime gut heraushört
 - Endreim: Am Ende der Verszeile reimen sich Wörter
 - Paarreim: Immer zwei aufeianderfolgende Verszeilen reimen sich (aa bb cc)
 - Reiner Reim: Die sich reimenden Vokale und Konsonanten stimmen genau überein (nass/Gass)
 - Unreiner Reim: Die sich reimenden Vokale und Konsonanten klingen ähnlich (Mann/Schwamm)
 - Ggf. auch Kettenreim: Der 3., 5., 7., 9. und 12. Vers ist mit dem vorausgehenden Vers durch das letzte Reimwort verkettet (z. B. Schwamm)
- 2.2 Die Reimpaare farbig markieren in EA Mann/Schwamm, nass/Gass, kalt/Wald, grün/Berlin, klein/heim, Bett/nett, Maus/aus
- 2.3 Rhythmisch Nachgestalten in GA
 - Die betonten Silben auf dem Arbeitsblatt unterstreichen Ergebnis: Jeder Vers hat drei Betonungen
 - Die Verse sprechen, die betonten Silben klatschen
 - Laut und leise sprechen, evtl. mit Orffschen Instrumenten aus dem kleinen Schlagwerk instrumental begleiten

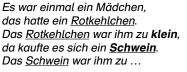
3. Mündliche und halbschriftliche Gestaltungsphase

3.1 Vorbereitung für ein langes Tiergedicht nach dem Muster "Eine lange Reise" (AB 2)

Endreime betrachten und Wortarten feststellen: Ein Adjektiv (Wiewort) reimt sich mit einem Nomen (Namenwort)

Mit Reimwörtern spielen – Wort-Bild-Lotto in **EA Bär – schwer, Ameise – leise, Pfau – schlau, Wal – schmal, Schlange – lange, Hund – rund, Schaf – brav, Schwein – klein, Rind – blind**

- 3.2 Wiederholung und Übertragung des Aufbaus vom Gedicht "Eine lange Reise" im ${\bf PL}$
 - Paarreime: Adjektiv Nomen
 - Verkettung: 1/2. Der Mann hat einen Schwamm.
 3. Wie ist der Schwamm? (Adjektiv "nass")
 - 4. Was macht er dann? (Nomen "Gass")
 - Übertragung mit Beginn des Gedichts und Beispielvers



3.3 Selbstständiges Probieren und Spielen in PA

4. Halbschriftliche und schriftliche Gestaltungsphase

- 4.1 Vorbereitung für ein Tier-Abc-Buch in EA (AB 3)
 - Reimversuche mit vorgegebenen Tieren und Bildern Der Stier, der Stier, der spielt so gem Klavier.
 Das Kamel, das Kamel frisst den ganzen Sack voll Mehl

Das Schwein, das Schwein **grunzt in das Buch hinein**. Der Tiger, der Tiger **fliegt auf einem großen Flieger**.

Zweizeiler dichten mit vorgegebnen Tieren
Der Hahn, der Hahn fängt am Morgen schon zu krähen an.

Die Maus, die Maus, die wohnt in unserm Haus.

- 4.2 Ein Tier-Abc-Buch gestalten
 - Zweizeiler für das Tier-Abc-Buch dichten in EA oder PA
 Jeder Mitspieler bekommt einen (oder mehrere) Buchstaben zugeordnet, mit dem (denen) er einen (mehrere) Zweizeiler dichten soll für jeden Buchstaben ein
 Gedicht. Das Tier in der ersten Zeile muss mit dem entsprechenden Buchstaben beginnen. Eine alphabethische
 Aufzählung der Tiere gibt es in jedem Tierlexikon oder
 auch z. B. unter www.kinder-tierlexikon.de/suchliste.htm
 - Das Tier-Abc-Buch zusammenstellen
 Der Zweizeiler wird auf ein leeres Blockblatt geschrieben und von den Dichtern mit einem passenden Bild
 nach den Vorbildern auf AB 3 verschönert. Die Blätter
 fotokopieren, mit einem Titelblatt versehen und zu
 einem Tier-Abc-Buch zusammenheften. Idealerweise
 bekommt jeder Dichter ein Buch.
- 4.3 Eine Reimgeschichte erfinden (AB 4)
 - Bild gemeinsam betrachten und Vermutungen zur Überschrift anstellen
 - Die teilnehmenden Tiere aufgrund der Endsilben des letzten Wortes in der Sprechblase finden und anmalen
 - Aufschreiben der Redesätze mit Redebegleitsätzen "Laufen ist nie verkehrt", wiehert das Pferd. "Sport ist gesund!", spricht der Hund. "Wie ich gleich losrase!", ruft der Hase. "Ich flitze schnell voraus!", quiekt die Maus. "Uns werdet ihr nachgaffen!", brüllen die Affen. "Ich schau lieber zu!", meint das Känguru. "Ich sause kreuz und quer!", sagt der Waschbär. "Ich trotte immer brav", erklärt das Schaf. "Ist's recht, wenn ich stoppe!", fragt die Robbe. "Wann fangen wir an?", kräht der Hahn. "Ich sag euch, ich fliege!", meckert die Ziege. "Wir werden gewinnen!", säuseln die Spinnen.
 - Weitere Reime können mit den übrigen Tieren selbst erfunden werden
 - Die Sätze zu einer zusammenhängenden Geschichte zusammensetzen und Anfang und Schluss erfinden

5. Weiterführung

- 5.1 Eine Wortschlange erfinden
 - Beispiel als TA gemeinsam betrachten Auf dem Dach sitzt ein Mann.
 Ein Mann sitzt auf dem Dach.
 Der Fisch schwimmt im Bach.
 Im Bach schwimmt ein Fisch.
 Der Teller steht auf dem Tisch.
 - Wortschlange gemeinsam um einen Vers fortsetzen Auf dem Tisch steht ein Teller. Die Maus wohnt im Keller.
 - Der Reihe nach ergänzt jeder Schüler nun einen weiteren Vers





n**etzw**erk lernen

Name:	Datum:	AB

Das Tier-Abc-Buch

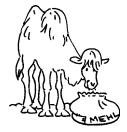


Vervollständige die Zweizeiler! Die Bilder helfen dir!

Der Pudel, der Pudel, der mag so gerne Strudel.

Der Stier, der Stier, der spielt so gern ...





Das Kamel, das Kamel,

Das Schwein, das Schwein,





Der Tiger, der Tiger,

Dichte einen Zweizeiler! In der zweiten Zeile muss das Tier aus der ersten Zeile etwas (lustiges) machen, das sich mit dem Tiernamen reimt.

Der Hahn, der Hahn,	
Dio Maus, dio Maus	



So machen wir ein Tier-Abc-Buch:

Jeder Mitspieler bekommt einen (oder mehrere) Buchstaben zugeordnet, mit dem (denen) er einen (mehrere) Zweizeiler dichtet. In jedem Gedicht muss ein Tier vorkommen, das mit dem entsprechenden Buchstaben beginnen soll. Die beiden Zeilen werden auf ein leeres Blockblatt geschrieben. Nun zeichnen die Dichter zu ihren Versen noch ein passendes lustiges Bild dazu.



netzwerk lernen

3. Pech gehabt!





Eine Geschichte sinnvoll zu Ende erzählen Eine Einladung schreiben

Merksatz im PL besprechen: Mimik und Gestik sind bei einer Erzählung nicht zu sehen. Der Leser will das Geschehen aber richtig miterleben: Daher will er die Gefühle und Stimmungen spüren. Die Erzählung wird anschaulich, wenn wir Adjektive verwenden.

Lernziele

ausdrücken

Kompetenzen

Aufgaben

- 4.2 Mithilfe der Bildimpulse gefühlsbeladene Adjektive sammeln
- 1. Eine zusammenhängende Geschichte mit wörtlicher Rede ausgestalten und lebendig erzählen 2. Gefühle der handelnden Personen mit Adjektiven
- Adjektive f
 ür Sabrinas Mimik frei suchen, dann vorgegebene auswählen und zuordnen Bild 1: traurig, niedergeschlagen, betrübt, ... Bild 2: erleichtert, erfreut, glücklich, ...

1. Eine Rolle interpretieren, indem die Schüler Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehung zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlichen

 Adjektive für Mutters Gestik zuordnen Bild links: freundlich, nett, gütig, nachsichtig Bild rechts: böse, ärgerlich, wütend, erbost

Bild 3: enttäuscht, ärgerlich, unzufrieden, ...

- 2. Eigene erzählende Texte sinnvoll aufbauen und ein erzählenswertes Ereignis ins Zentrum stellen
- 5.3 Kontrolle und Diskussion über weitere Möglichkeiten in PA
- 3. Erzählende Texte durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel lebendig, wirkunsvoll und anschaulich
- Schriftliche Gestaltungsphase

4. Eigene informierende Texte schreiben und auf die Vollständigkeit und zeitliche Ordnung der Informationen achten

Erlebniserzählungen schreiben in drei Differenzierungs-

Durchführung

1. Motivation

· A-Gruppe: Sabrinas Geschichte nach Vorgabe fortsetzen

1.1 Freies Erzählen im Erzählkreis

Suche dir eine der vorgegebenen Lösungsmöglichkeiten aus und erzähle die ganze Geschichte. Verwende die besprochenen Adjektive.

- Wie sehen Geburtstagspartys aus? Wie war die letzte Geburtstagsfeier?
- B-Gruppe: Sabrinas Pechgeschichte frei beenden Lies die Geschichte noch einmal durch. Hast du eine eigene Erzählidee für die Fortsetzung?
- Was muss man alles vorbereiten? • Hatte jemand schon einmal Pech bei den Vorbereitun-
- C-Gruppe: Eine eigene Geschichte "Pech gehabt!" Hast du schon einmal Pech gehabt wie Sabrina mit der
- gen? Pech bei der Party? 1.2 Gemeinsames Erlesen des Textanfangs (AB 1 oben) Freie Meinungsäußerungen

Erdbeertorte? Schreibe deine Geschichte auf.

Mündliche Gestaltungsphase

Überarbeitungsphase

- Lösungsmöglichkeiten aussuchen in PA (AB 1 Mitte)
- Über die Texte frei in einer Schreibkonferenz sprechen oder mithilfe des Überarbeitungsbogens aus Kapitel 5 (AB 4, S. 32) in EA oder PA beurteilen.
- Die verschiedenen Lösungsmöglichkeiten kritisch lesen und eine auswählen Mit dem Partner über das mögliche Ende diskutieren
- Die Schüler korrigieren den eigenen Text in EA

2.2 Stichwörter notieren (AB 1 unten)

Weiterführung

könnt.

- Zu dem ausgewählten Ende Stichwörter in EA notieren • Zu beantwortende Fragen als **TA** vorgeben:
- Eine Einladung nach Vorgaben schreiben (AB 4)

• In EA einkreisen, welche Informationen für die Einladung relevant sind, ggf. im PL besprechen: Datum, Anfangsuhrzeit, Enduhrzeit, Ort (Haus, Straße), Zusage, Kuchen und Abendessen, evtl. Veranstaltung

a) Was sprechen Mutter und Sabrina? b) Wie verhalten sich die beiden?

- Sabrinas Einladung schreiben in EA, z.B.:
- c) Was tun die beiden? Beachte Gesicht und Hände!
- Liebe Freunde, ich möchte euch herzlich einladen, am 15. Juni mit mir meinen Geburtstag zu feiern. Bitte kommt bis 15 Uhr zu mir nach Hause in die Mozartstr. 10. Es gibt Kuchen und Kakao und abends essen wir noch eine Pizza, die wir vorher zusammen selbst gemacht haben. Um 19 Uhr ist die Party dann zu Ende.

Verbalisieren in PA

Ich freue mich, mit euch einen lustigen Nachmittag zu verbringen!

Bitte gebt mir bis 10. Juni Bescheid, ob ihr kommen

3. Szenische Darstellung – Rollenspiel

Die Einladung beurteilen und überarbeiten in PA

- 3.1 Spontanes Darstellen einiger Situationen mit Mimik und Gestik (AB 1 unten) Wie ist Sabrina zumute, als die Torte zu Boden fällt?
- **Eure Sabrina**
- Wie fühlt sich Sabrina, wenn die Mutter schimpft oder nichts sagt oder andere Vorschläge macht? 3.2 Spielvorschläge erarbeiten in GA (AB 2)
- Spielvorschläge an Dreiergruppen austeilen Rollen verteilen: Erzähler, Mutter, Sabrina • Szenen und Gestaltungsart an TA vorgeben:

- Mit Partner Einladungen austauschen und nach den Fragen auf AB 4 gegenseitig beurteilen
- Szene: Vorgeschichte: Pantomime (Belegen der Torte; Übergießen mit klarer Flüssigkeit; auf die Tortenplatte
- Die Einladung nach den Hinweisen des Partners überarbeiten
- 2. Szene: Hauptszene: Pantomime (Torte ins Kühlfach stellen; die Torte rutscht ab und fällt auf den Boden; Sabrina erschrickt, heult, jammert.)

Die Zuschauer sollen an der Mimik und Gestik der Spieler

7.3 Eine neue Einladung frei schreiben, ggf. in PA oder GA (AB 4 unten)

- 3. Szene: Höhepunkt: Dialog 3.3 Beobachtungsauftrag an Zuschauer
- erkennen, wie den dargestellten Personen zumute ist. Sie sollen die Dialoge genau verfolgen.
- 3.4 Szenische Darstellung der verschiedenen Ausarbeitungen
- 3.5 Spielbeurteilung und Spielbericht

Die Zuschauer berichten, was sie beobachtet und gehört metzwie Kie Darstellung.

Jamo:	Datum	ΔR
Name:	Datum:	AD

Spielt den Dialog mit Mimik und Gestik!

Der Tortenbodenkauf

Sabrina: O je! Mami, schnell!

Mutter: Was ist los? Ooh! Die schöne Torte!

Sabrina: Ich bin schuld! Ich bin schuld! Mutter: Wie ist das bloß passiert?

Sabrina: Sie ist von der Platte gerutscht. Mutter: Geh und wasch dich zuerst!

Sabrina: Und dann?

Mutter: Läufst du zum Supermarkt und holst

einen neuen Tortenboden?

Sabrina: Und die Erdbeeren?

Mutter: ... hab ich noch welche in der

Gefriertruhe!

Sabrina: Gott sei Dank! Ich lauf ja schon!

Mutter: Bring noch einen Tortenguss mit! Sabrina: Bist du noch böse, Mami!

Mutter: Ach nein, das kann doch mal

passieren.

Sabrina: Danke, Mami! Du bist lieb!

Mutter: Beeil dich jetzt, damit wir noch recht-

zeitig fertig werden! Hier das Geld!

్రాక్ Spielt den Dialog mit Mimik und Gestik!

Statt Torte gibt es Würstchen

Sabrina: Ooooh, Mutti, Mutti! Mutter: Was ist los, Sabrina? Sabrina: Die Torte! Die Torte! Mutter: Was ist mit der Torte? Sabrina: Sie ist, sie ist ... kaputt!

Mutter: Ja, um Himmels willen! Wie hast du

das nur fertig gebracht?

Sabrina: Sie ist mir von der Platte gerutscht,

das blöde Ding!

Mutter: Und wie du aussiehst!

Sabrina: Ja, Mutti, entschuldige bitte! Mutter: (ernst) Da kann man nichts mehr

machen. Nun ist es schon passiert!

Sabrina: Und was machen wir jetzt?

Mutter: (ernst) Gar nichts, Sabrina. Ich habe

keine Erdbeeren mehr. Und keinen

Tortenguss mehr!

Sabrina: (enttäuscht) Oh je! Was essen wir

dann?

Mutter: Würstchen, Sabrina! Würstchen! Sabrina: Dann machen wir Wurstschnappen.

Das wird lustig!

Mutter: Und ich spendiere euch die Preise!

Sabrina: Ui ja, dann machen wir Spiele!

(jubelt) Gerettet! Gerettet!

ভূটি Spielt den Dialog mit Mimik und Gestik!

Die Party fällt aus

Sabrina: Um Gottes willen! Mutti! Mutti!

Mutter: Was ist denn los? Sabrina: Schau! Ooh! (heult)

Mutter: Ja, was hast du jetzt wieder

angestellt?

Sabrina: Bitte, Mutti, nicht böse sein! Ich

kann doch nichts dafür!

Mutter: Du bist ein ungeschicktes Kind! Los

erzähl schon!

Sabrina: Ich wollte – wollte – die Torte in den

Kühlschrank stellen – dann – dann ist sie mir auf den Kopf gefallen –

die blöde Torte!

Mutter: Aha, eine blöde Torte ist das!

Marsch ins Bad! Wasch dich!

Sabrina: Und dann? Backst du dann eine

neue Torte?

Mutter: Wie bitte? Eine neue? Die ganze

Arbeit noch einmal? Nein!

Sabrina: Ooooh! Und die Party?

Mutter: Die musst du leider ausfallen

lassen!

Sabrina: *(schaut unglücklich drein)*

Mutter: Na ja, vielleicht fällt uns noch etwas

anderes ein!



Spielt den Dialog mit Mimik und Gestik!

Ein neuer Kuchen

Sabrina: Ach herrje! Mutti, schnell!

Mutter: Was ist passiert?

Sabrina: Schau her! Meine schöne Geburts-

tagstorte! Kaputt!

Mutter: Ooooh, du Unglücksrabe! Sabrina: Ist das schlimm, Mutti?

Mutter: Na ja, sagen wir mal, es ist ein

kleines Unglück! Geh dich erst mal

waschen!

Sabrina: (geht weg, kommt nach einiger Zeit

wieder) Und meine Geburtstagsparty? Ohne Kuchen? Das geht

doch nicht, Mutti!

Eine Erdbeertorte können wir nicht Mutter:

> mehr machen. Aber dann backen wir eben einen Marmorkuchen. ...

aber nur wenn du mir hilfst.

Sabrina: Na klar, Mutti! Juhu!



netzwerk

5. Einkaufsgeschichten

Aufgaben

Eine Erlebnsierzählung anschaulich schreiben und kritisch beurteilen

Lernziele

- 1. Für unvollendete Geschichten verschiedene Lösungsmöglichkeiten suchen
- 2. Dialoge zur Verlebendigung einer Geschichte verwenden

Kompetenzen

- 1. Eigene erzählende Texte sinnvoll aufbauen und ein erzählenswertes Ereignis ins Zentrum stellen
- 2. Erzählende Texte durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel lebendig, wirkungsvoll und anschaulich
- 3. Zentrale Anregungen für die Überarbeitung aufnehmen und sich dazu jeweils ein konkretes Überarbeitungsziel setzen

Durchführung

Motivation

1.1 Kleine Einkaufsszene auf einen Zettel schreiben und zwei Kinder vorspielen lassen

Sophie: Guten Morgen! Ein Brot bitte und eine Dose Kaffee.

Verkäuferin: Hier, bitte schön. 5 Euro 50, bitte. Sophie: O weh! Wo ist mein Geldbeutel? Mutter hat mir doch 20 Euro mitgegeben. Jetzt sind sie verschwunden. Verkäuferin: Das ist nicht so schlimm, Sophie. Packe alles ein! Bezahlen kannst du das nächste Mal.

1.2 Einkaufsgeschichten erzählen:

Geld verloren; Zettel vergessen; Etwas nicht mitgebracht; Falsches eingekauft

1.3 Begriffserklärung:

"Dialog": Das Sprechen wechselt zwischen Kunde und Verkäuferin

Mündliche Gestaltungsphase

2.1 Textbegegnung mit "Die Geschichte von den Rosinenbrötchen" von Ursula Wölfel (AB 1) Gemeinsames Lesen des Textes

- 2.2 Inhaltliche Erschließung in EA
 - Wie könnten die Eltern sich verhalten? Ausmalen der Gesichter
 - Vermutungen zum Fortgang: Eigene Lösung in die freien Felder zeichnen
- 2.3 Den Text fortsetzen
 - Überlegen, wie die Geschichte zu Ende gehen könnte
 - Z.B. Kind wird geschimpft und bekommt eine Strafe oder Eltern lachen und rufen spontan eine Rosinenbrötchenparty aus
 - Sammeln von Lösungen im PL

3. Szenische Darstellung – Pantomime & Dialog

3.1 Pantomimische Darstellung der Reaktionsweisen in GA

In Dreiergruppen jeweils eine andere Lösung bearbeiten, wie Vater, Mutter und Kind sich verhalten

- 3.2 Gespräche erfinden in GA
 - Aus den Lösungsvorschlägen in den gleichen Dreiergruppen Dialoge ausarbeiten
 - Dialoge vorspielen, z.B. Nico: Da bin ich wieder! Mutter: Hast du alles?

Nico: Na klar!

Vater: Wo sind die Briefmarken? Mutter: Wo sind die Rosinenbrötchen?

Nico: Hier!

Vater/Mutter: Was? Wie bitte?

Πατε ΖΥΜ ατέ κατά dreiβig Rosinenbrötchen?

Vater: Ich brauche dreißig Briefmarken! Mutter: Nico, du hast falsch eingekauft! Nico: Nein! Bin ich ein Dummkopf!

3.3 Kritische Diskussion über die verschiedenen Dialoge im

Vergleich, s. auch Beispieldialog und Dialog auf AB 2: Manche Gespräche sind knapp und in schnellem Wechsel, andere ausführlicher und genauer; manche Redesätze sind sehr kurz, andere inhaltsreich und länger.

Halbschriftliche Gestaltungsphase

4.1 Vergleich Erzählgeschichte mit Dialog in EA (AB 2)

Wechselgespräch Erzählgeschichte keine Erzählteile keine Gesprächsteile Redesätze (Ausrufe Erzählsätze und Aufforderungen) weil-Sätze ausführliche Darstellung vom Gefühle in Klammern

Anfang beschreibend

4.2 Vergleich der Notizen aus 4.1 mit der Erzählung von Ursula Wölfel in PA

Ergebnis: Wenn das Sprechen der Personen wiedergegeben wird, wird die Geschichte lebendig. Wir erzählen eine zusammenhängende Geschichte, geben die Tätigkeiten genau an und verwenden Gesprächsteile.

4.3 Wortschatzarbeit (AB 3)

lebendia

 Adjetkive f
ür Gef
ühle in eine Tabelle einordnen Ärger, Zorn: verärgert – enttäuscht – wütend – empört – aufgeregt

Angst, Furcht: geknickt – entsetzt – ängstlich – trauria – furchtsam

Erleichterung: zufrieden - fröhlich - erleichtert lachend

- Für "sagen" treffende Verben angeben, die erkennen lassen, wie die Person spricht, z.B. schimpfen, toben, schreien, poltern, sich aufregen, aufbrausen, jammern, trösten, grinsen, schmunzeln, seufzen, weinen usw.
- Passende Redesätze in die Sprechblasen einsetzen,

Der Vater schmunzelt: "Soll ich ein Rosinenbrötchen auf den Brief kleben?"

Die Mutter jammert: "Was soll ich bloß mit dreißig Brötchen machen?"

Das Kind seufzt: "Bin ich froh, dass du nicht schimpfst!"

Der Vater poltert: "Diesem Bengel kann man nichts übertragen!"

Die Mutter tröstet: "Jeder macht mal einen Fehler!" Das Kind weint: "Ich mache alles falsch!"

Schriftliche Gestaltungsphase

Verfassen einer freien, aber ähnlichen Erlebniserzählung Themenauswahl: Ein auter Einkauf – Den Einkaufszettel verloren - Ein Loch in der Tasche - Die Tüte geplatzt -Pech beim Einkauf – Ein falscher Einkauf

Überarbeitungsphase

- 6.1 Die Erlebniserzählung beurteilen (AB 4) Je nach Vorwissen und Gruppenzusammensetzung kann der Überarbeitungsbogen in EA, PA oder GA als Schreibkonferenz bearbeitet werden. Ggf. kann sich auch eine Mischform anbieten. (Punkte 1 und 2 vom Autor selbst, dann Punkt 3 vom Partner bearbeiten lassen.)
- 6.2 Die Erlebniserzählung überarbeiten Mithilfe der Ergebnisse aus dem Überarbeitungsbogen den Text korrigieren in EA





Name:	Datum:	AB 4

Eine Erlebniserzählung überarbeiten

Titel der Erzählung:		
	Titel der Erzählung:	von

		(<u>:</u>	Kommentar
	Die Erzählung hat eine Überschrift.		
1	Sie besteht aus Einleitung, Hauptteil und		
Aufbau	Schluss.		
	Nach jedem Abschnitt erfolgt ein Absatz.		
∣₹	Die Geschichte hat einen Höhepunkt.		

		(d.:)	(((:)	Kommentar
ľ	Die Überschrift macht neugierig.			
halt	Es wird deutlich, was die Figuren			
<u>=</u>	denken, fühlen und sprechen.			
	Die Geschichte ist lebendig und spannend.			
	Sie enthält nur ein Erlebnis.			

	(w) (w) Kommentar
	Die Erzählung ist in ganzen, richtigen Sät-
ഉ	zen geschrieben.
Sprache	Sie steht in der 1. Vergangenheit.
brc	Die Erzählung enthält anschauliche
ြ	Verben.
	Sie enthält treffende Adjektive.
	Die Erzählung enthält wörtliche Rede.
	Die Satzanfänge sind abwechslungsreich.

		(d.:)	(((;	(1)	Kommentar
	Die Erzählung enthält keine Rechtschreib-				
Form	fehler.				
	Die Satzzeichen sind passend.				
	Die Schrift ist gut leserlich.				
	Der Text ist übersichtlich gegliedert.				

Pa

Lies die Erzählung genau durch! Unterstreiche Adjektive grün, Verben gelb, Redesätze lila und Redebegleitsätze blau!



Gehe den Überarbeitungsbogen Schritt für Schritt durch und mache einen Haken im entsprechenden Feld! Du kannst auch einen kleinen Kommentar dazu schreiben.



Schreibe die Erzählung mithilfe des Überarbeitungsbogens noch einmal!



netzwerk lernen

7. Gewonnen!

Aufgaben

Eine Reizwortgeschichte ausdenken Mindmaps als Instrument der Ideensammlung einsetzen

Lernziele

- Eine bildlich dargestellte Reizsituation erfassen und einen Erzählzusammenhang herstellen
- Die Reizwortgeschichte gliedern und in Erzählschritten zum Höhepunkt führen

Kompetenzen

- Vor dem Schreiben Methoden zur Sammlung und Ordnung von Wortmaterial, Informationen, Begründungen und Schreibideen nutzen
- Eigene erzählende Texte sinnvoll aufbauen und ein erzählenswertes Ereignis ins Zentrum stellen
- Erzählende Texte durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel lebendig, wirkungsvoll und anschaulich gestalten

Durchführung

1. Motivationsphase

- 1.1 Ein Bild als Erzählimpuls (AB 1 oben)
 - Vermutungen über das vorherige und weitere Geschehen
 - Spontane Schüleräußerungen
 - Erkenntnis: Bilder verlocken zum Erzählen.
- 1.2 Vorgegebenes Wort "Gewonnen!" als Ausgangspunkt für Assoziationsübung

Welche Wörter fallen dir ein, wenn du an das Wort "Gewonnen" denkst? **TA**

2. Mündliche Gestaltungsphase

- 2.1 Wörter als Ausgangspunkt zum Erzählen (AB 1 Mitte)
 - Auf AB Mindmap zu "Gewonnen" erstellen in EA
 Z.B. Los Preis, Niete; Preisausschreiben Reise, Auto;
 Rätsel in Zeitung Hauptgewinn; Sportfest verschiedene Disziplinen, z.B. 100-m-Lauf Sieger Pokal, Trostpreis; Fußball-WM/-EM Meister Trophäe; Brett- oder Kartenspiel Gewinner, Verlierer; Lotterie Millionär; glücklich vor Freude tanzen, jubeln, feiern; usw.
 - TA: Wörter verlocken zum Erfinden von Geschichten!
- 2.2 Mündlicher Gestaltungsversuch
 - Wörter, die sich für eine Geschichte eignen, in Mindmap markieren in EA
 - In GA eine Geschichte erzählen, in der die markierten Reizwörter vorkommen
 - Gestaltungsaufgabe: Erzähle so, dass der Leser oder Zuhörer keine Fragen mehr an den Erzähler hat!

3. Spiel und mündliche Gestaltungsphase

- 3.1 Mindmaps im Spiel erstellen in PA (AB 1 unten)
 - Sammelarbeit und Assoziationsübungen als spielerischer Wettbewerb
 - Z.B. Preisausschreiben: Zeitung, Brauerei, Kaufhaus, Messe; Gewinnspiel, Rätsel; Antwortkarte, Lösungs-SMS

Oktoberfest: Losstand – Niete, Hauptgewinn; Wurfbude – Trostpreis; Bierzelt – Dirndl, Lederhose, Musik; Fahrgeschäfte

Hauptgewinn: Freude – Jubel; Preis – Reise, Riesenteddy, Kaffeemaschine, Auto, Million;

- Kontextübung: Mit den Wörtern Sätze bilden
- In einen sinnvollen Zusammenhang bringen
- In GA eine Geschichte erzählen
- 3.2 Eine Bildergeschichte erzählen (AB 2 links)
 - Vorbereitung: AB vor dem Austeilen an der Längskante falten, sodass die Erzählschritte noch nicht sichtbar sind, oder die Bildergeschichte auf Folie oder anderem Medium zur Präsentation im PL vorbereiten
 - Gruppen von 6 Schülern bilden; Jeder Schüler bekommt ein Bild, zu dem er sich Gedanken machen soll
 - Der Schüler, der Bild 1 hat, beginnt die Geschichte zu gezählen: Fo sellten maximal 5 Sätze pro Bild sein; Dann erzamt der zweite Schüler die Geschichte mit seinem

4. Halbschriftliche Gestaltungsphase

- 4.1 Den Hauptteil der Geschichte in Erzählschritten aufbauen in EA (AB 2 gesamt)
 - Bilder und Erzählschritte zuordnen und beziffern: 3, 1, 6, 5, 2, 4
 - Eine Einleitung und einen Schluss erfinden
 Z.B. Einleitung: Eines Tages kam meine Freundin
 Matilda aufgeregt zu mir. Sie hatte einen Zeitungsartikel dabei, den sie mir aufgeregt vorlas. Es ging um ein
 Preisausschreiben. Man musste nur ein Sommerbild
 malen. Sofort fragte ich mich: "Gibt es auch tolle Preise
 zu gewinnen?" usw.

Z.B. Schluss: Ich versuchte Matilda zu trösten, aber sie murrte enttäuscht: "Den Teddy kannst du haben, wenn du willst! Ich wünsch dir viel Spaß im Freizeitpark!" Ich war ganz erstaunt und platzte heraus: "Aber ich dachte, wir fahren da zusammen hin!" Ungläubig starrte Matilda mich an. Dann lachte sie und wir freuten uns gemeinsam auf den tollen Ausflug!

4.2 Die anschauliche Gestaltung

- Frage im PL zur Sammlung von Stichpunkten als TA: Was macht eine Geschichte anschaulich?
 - Z.B. Adjektive, die Gefühle und Stimmungen ausdrücken Erzähl- und Ausrufesätze, die die Gedanken der handelnden Personen ausdrücken

Wörtliche Rede und lebendige, passende Redebegleitsätze

Abwechslungsreiche Satzlängen, die die Gefühlslage darstellen

Betonende Wortstellung, weil Adjektive am Anfang des Satzes die jeweilige Stimmung noch besser verdeutlichen

- Adjektive in den Lückentext einsetzen und Gedankensätze ergänzen in EA (AB 3)
 - Z.B. Geknickt betrachtete ich Matildas Bild und dachte neidisch: "So ein tolles Bild! – Da habe ich keine Chance!"

Wochenlang wartete ich **vergeblich** auf eine Nachricht. Aber es kam nichts! Gar nichts! **Traurig** vermutete ich schon: "Alles umsonst!"

Eines Tages lag die lang ersehnte Nachricht im Briefkasten. **Jubelnd** fielen wir uns um den Hals. Ich dachte: "**Wir haben gewonnen! Gewonnen!**"

Gespannt fuhren wir zur Preisverleihung. In der S-Bahn dachte ich: "Vielleicht kriege ich doch einen Preis!" Enttäuscht schaute meine Freundin auf den Teddy und dachte: "Ach, bloβ ein Trostpreis! Ein blöder Teddy!" Glücklich nahm ich die Urkunde entgegen und ich überlegte: "Das hätte ich nie gedacht, dass ich den Hauptgewinn bekomme!"

5. Schriftliche Gestaltungsphase

- 5.1 Bildbetrachtung in EA oder PA (AB 4)
 - Was passiert auf einem Jahrmarkt? Ideensammlung
- 5.2 Mindmaps mit einer Variation der kooperativen Lernmethode "Kugellager" erstellen
 - Die Klasse wird in 3 Gruppen aufgeteilt; Jede Gruppe erhält je ein Reizwort: Jahrmarkt – Los – Preis
 - Erst erstellen die Schüler in EA eine Mindmap zu ihrem Reizwort; ggf. kann ein Austausch in der Gruppe erfolgen
 - Dann setzen sie sich (in festgelegter Reihenfolge) zu einem Mitglied einer anderen Gruppe und tauschen sich mit diesem aus, um die eigene Mindmap unter dem neuen Aspekt zu ergänzen
 - Nach vorgegebener Zeit wechseln die Schüler zu einem Mitglied der dritten Gruppe und wiederholen den Austausch
 - Am Ende müsste jeder Schüler mit Mitgliedern aller drei Gruppen gesprochen und so eine Mindmap erstellt haben, die alle drei Reizwörter berücksichtigt
- 5.3 Eine eigenständige Geschichte schreiben in EA

6. Überarbeitung und Präsentation

Die e. ren, aus

untur	,

Name:	Datum:	AB 3
NULLE.	Duluiii.	

Eine tolle Überraschung

0	Setze die Adjektive richtig ein:
	gespannt – vergeblich – glücklich – geknickt – neidisch – jubelnd –
	enttäuscht – traurig

•	betrachtete ich Matildas Bild
und dachte: "	•••••
••••	



Wochenlang wartete ich ______ auf eine Nachricht. Aber es kam nichts! Gar nichts! ______

 vermutete ich schon: " ______ "

(Juhu!

Eines Tages lag die lang ersehnte Nachricht im Briefkasten.
 fielen wir uns um den Hals.
 Ich dachte: "

•	fuhren wir zur Preisverleihung.
	In der S-Bahn dachte ich: "
	и



schaute meine Freundin auf den Teddy und dachte: "



• ______nahm ich die Urkunde entgegen und ich überlegte: " _______"



Ergänze passende Gedankensätze!

Du kannst eine Geschichte lebendig gestalten, wenn du Wörter an den Satzanfang stellst, die Stimmungen und Gefühle ausdrücken, und wenn du erzählst, was die Personen denken. (z.B. Eifrig malte ich ein schönes Bild und dachte: "Hoffentlich gewinne ich einen Preis!")



<u>netzwerk</u> lernen

9. Fabeln mal anders

Aufgaben

Eine Fabel erweitern und neu schreiben

Lernziele

- 1. Eine Fabel lebendig erzählen
- Eine Fabel zu einer Erzählung mit Einleitung und Schluss erweitern
- 3. Eine ähnliche Fabel erfinden

Kompetenzen

- Textarten unterscheiden, indem typische Elemente und Funktionen herausgearbeitet werden
- Kinderliterarische Texte in andere k\u00fcnstlerische Ausdrucksformen umsetzen und dabei Textverst\u00e4ndnis zeigen
- 3. Typische Elemente aus erzählenden Texten, auch im Austausch mit anderen, für eigene Texte heranziehen
- Erzählende Texte lebendig, wirkungsvoll und anschaulich durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel gestalten

Durchführung

1. Motivationsphase

- Bildimpuls Esel und Fuchs (AB 1 oben)
 Freie Äußerungen, Vermutungen zum Inhalt
- 1.2 Begriffserklärung: Tiergeschichte und Fabel Fabel: Autoren wollen dem Leser etwas sagen, eine Botschaft mitgeben: die "Lehre" der Fabel
- 1.3 Fabel kennenlernen (AB 1)
 - Lehrervortrag bis "Alle erschraken, nur der Fuchs nicht."
 - Vermutungen, wie die Geschichte weitergehen könnte
- 1.4 Zu-Ende-Lesen des Textes

2. Mündliche und halbschriftliche Gestaltungsphase

- 2.1 Textanalyse (AB 1): Die vordergründige Handlung
 - Esel findet eine Löwenhaut, läuft umher, erschreckt die Tiere
 - Fuchs erkennt ihn an der Stimme, tritt vor den Esel, verhöhnt ihn, lacht ihn aus
 - Eigenschaften der beiden Tiere, z. B.:
 Esel: dumm, feige, stolz, schwach, fühlt sich stark
 Fuchs: schlau, mutig, keck, listig, stark
 - Feststellung: Eigenschaften des Fuchses sind das Gegenteil der Eigenschaften des Esels
- 2.2 Der gemeinte Sinn die Lehre der Fabel
 - Lehre: Mancher Einfältige im prächtigen Gewande gälte mehr, wenn er schwiege, denn: Mit Schweigen sich niemand verrät.
 - Autor lässt Fuchs sagen "Ein Esel bist und bleibst du.": Der Satz soll für die Menschen gelten. Mancher Mensch möchte gern ein anderer oder anders sein als er ist. Aber, das, was er sagt und wie, verrät ihn oft.
- 2.3 Transfer
 - Redensarten und Sprichwörter, die den Sinn der Fabel verdeutlichen, z. B.
 - Sich mit fremden Federn schmücken, sich aufs hohe Ross setzen, den Mund zu voll nehmen, auf die Pauke hauen, große Töne spucken
 - Das Gegenteil ist laut Fabel besser: Zurückhaltung, Bescheidenheit
 - Namen und Bezeichnungen für die Fabeltiere finden: Esel: Maulheld, Angeber, Dummkopf, Wichtigtuer, Blender, Einfaltspinsel, Narr
 Fuchs: Schlauberger, Schlitzohr, Spitzbube, Schlau-

kopf, Pfiffikus

3. Szenische Darstellung

- Ein Rollenspiel vorbereiten und ausführen in GA (AB 2
- Mithilfe der Bilder die Fabel in Szenen einteilen
- Personal (ca. 4–5 Personen + Erzähler) und Requisiten festlegen und beschaffen (z. B. Mantel für Löwenfell)
- Dialoge überlegen und der Klasse vorspielen

4. Halbschriftliche Gestaltungsphase

- 4.1 Erzählschritte ordnen (AB 2)
 - Erzählschritte und Texte verbinden
 Erzählschritt 1: Der Esel findet eine Löwenhaut und

schlüpft hinein.

Erzählschritt 2: Der Esel stolziert schreiend im Wald herum.

Erzählschritt 3: Die Tiere des Waldes erschrecken und rennen davon.

Erzählschritt 4: Nur der Fuchs erkennt den Esel und bleibt mutig stehen.

Erzählschritt 5: Der Fuchs tritt keck vor den Esel und verhöhnt ihn.

- Eigene Stichwörter zu den Erzählschritten ergänzen
- 4.2 Eine Fabel zu einer Erzählung erweitern
 - Einleitung und Schluss als Erzählschritte besprechen (Merkkästen AB 3)
 - Möglichkeiten und Ideen suchen im PL als TA, z. B. Einleitung: Esel bei Müller, bei Bauer, im Zirkus, schwere Arbeit, läuft davon
 - Schluss: kehrt zurück, ist geläutert und froh, läuft unglücklich weiter
 - Vorgegebene Einleitungen und Schlüsse beurteilen (AB 3)
- 4.3 Anschaulich und lebendig erzählen (AB 4)
 - Wortfeld rennen
 - eilen, stürmen, hetzen, fliehen, flitzen, flüchten, sich retten, davonstürzen, davonlaufen
 - Sprechblasen der Tiere mit Redesätzen füllen, z. B.: Oh Schreck! Hilfe, nichts wie weg! Schnell! Rennt um euer Leben! Ein Löwe! Kinder, schnell! Rettet euch!
 - Sprechblase des Fuchse füllen, z.B.:
 Ja, wen haben wir denn da? Viel Lärm und nichts dahinter! Du bist doch bloβ ein armer alter Esel, du!
 - Gedankenblasen des Esels füllen, z. B.:
 - 1. Gedankenblase: Oh, wie toll! Die haben alle Angst vor mir! Was bin ich nur für ein Genie?! Ich bin der Größte und Bestel
 - 2. Gedankenblase: Oh, der Fuchs hat mich erkannt! So gemein! Und wie peinlich!

5. Schriftliche Gestaltungsphase

- 5.1 Eine Fabel erweitern (AB 4 unten)
 - Die Fabel "Der Esel und der Fuchs" zur Erzählung "Der Esel in der Löwenhaut" erweitern
 - Einleitung und Schluss erfinden
 - Anschaulich und lebendig erzählen durch Verwendung treffender Verben, wörtlicher Rede und unterschiedlicher Namen für die Tiere
- 5.2 Eine ähnliche Fabel gestalten (AB 5)
 - Charakteristika einer Fabel wiederholen im PL
 - Den Anfang von "Die Maus mit den Vogelschwingen" im PL vorlesen, in PA mögliche Fortsetzungen überlegen
 - Bildergeschichte betrachten, Höhepunkt festlegen in PA: Höhepunkt: Bild 3 – Die Katze kommt, die Vögel fliegen weg, aber die Maus muss am Boden bleiben
 - Eine Lehre formulieren in PA, z. B.:
 Auch mit Federn kann die Maus nicht fliegen, weil sie eine Maus ist und bleibt. Sie schmückt sich nur mit fremden Federn.
 - Die Fabel "Die Maus mit den Vogelschwingen" in EA schreiben

6. Überarbeitungsphase

- 6.1 Schreibkonferenz
 - Die Partner auf unterschiedliche Gruppen für Schreibkonferenzen verteilen
 - Fabeln vorlesen, gemeinsam kritisch besprechen
- 6.2 Die Fabel überarbeiten

Mithilfe der Ergebnisse aus der Schreibkonferenz den Text (auch rechtschriftlich) korrigieren in **EA**



netzwerk lernen

Was der Esel und die Tiere tun und sagen

Der verkleidete Esel kommt und die Tiere rennen davon. Welche Verben passen am besten? Markiere!



Was rufen die Tiere, als der Esel in den Wald kommt? Was sagt der Fuchs, als er ihn erkennt? Schreibe Redesätze in die Sprechblasen!



Was denkt der Esel in den Situationen? Setze es in die Gedankenblasen ein!



Schreibe nun deine Erzählung "Der Esel in der Löwenhaut" auf! Denke an eine Einleitung und einen Schluss! Verwende Redesätze und anschauliche Verben! Greife auf die unterschiedlichen Bezeichnungen für Esel und Fuchs zurück, um Wiederholungen zu vermeiden!



11. Buchstabenbilder und -geschichten



Aufgaben

Mit Buchstaben spielen und Geschichten erfinden

Lernziele

- 1. Mit Buchstaben kreativ umgehen
- 2. Bildbuchstaben und Bildwörter malen
- 3. Buchstabenbilder versprachlichen
- 4. Buchstabengeschichten ausdenken und aufschreiben

Kompetenzen

- Erzählende Texte lebendig, wirkungsvoll und anschaulich durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel gestalten
- Den Text ansprechend und passend zur Textfunktion gestalten
- 3. Den Einsatz sprachlicher Mittel untersuchen, um bestimmte Wirkungen zu erreichen

Durchführung

1. Motivation

- 1.1 Bildwörter kennenlernen (AB 1 oben)
 - Bildbetrachtung: Spontane Schüleräußerungen
 - Begriffsklärung: Bildwörter stellen mit den Buchstaben des Wortes die Bedeutung als Zeichnung dar
- 1.2 Aus der vorgegebenen Wortliste auswählen und selbst Bildwörter malen
- 1.3 Bildbuchstaben kennenlernen (AB 1 unten)
 - Bildbuchstabenlotto: Wort und Bild zuordnen Ast, Meterstab, Kette, Orange, Insel, Zopf
 - Begriffsklärung: Bei Bildbuchstaben wird der Anfangsbuchstaben des Wortes mit einem Bild davon dargestellt
- 1.4 Selbst Wörter in Bildbuchstaben umsetzen in **PA**, z.B. *Haar, Banane, Karotte/Möhre, Drache, Seepferdchen*

2. Mündliche und halbschriftliche Gestaltungsphase

- 2.1 Alliterative Sätze erfinden (AB 2 oben)
 - Beispielsätze lesen und vervollständigen:
 Kuchen, Michschnitte, Fahrrad
 - Alliterationen kennenlernen: Sätze, deren Wörter alle mit demselben Buchstaben beginnen
 - Abc-Spiel: Selbst alliterative Sätze bilden in GA
- 2.2 Weitere Spielmöglichkeit
 - Die Anfangsbuchstaben aller Schüler werden gesammelt und auf die Zahlen 1–6 verteilt
 - Ein Schüler würfelt und wählt einen Namen aus, dessen Anfangsbuchstaben unter der gewürfelten Ziffer aufgeführt ist
 - Der Schüler erfindet nun einen kurzen alliterativen Satz, der mit dem erwürfelten Schülernamen beginnt
 - Der so genannte Schüler macht weiter
- 2.3 Abc-Merksätze bilden (AB 2 unten)
 - Lesen und mithilfe der vorgegebenen Wörterliste weiterarbeiten in EA

Goldhamster nicht gießen! Haustüren nicht herausheben! Igelfische nicht impfen! Jägerschnitzel nicht jonglieren! Klingelknöpfe nicht kitzeln! Leimtöpfe nicht leeren!

 Für die restlichen Buchstaben des Alphabets Merksätze selbstständig schreiben in PA

3. Szenische Darstellung

- 3.1 Eine Buchstabengeschichte kennenlernen (AB 3)
 - Die Geschichte "Wenn das A und das U keine Freun-

de wären" lesen und besprechen **netzwerk**

- Reimwörter finden und in die Lücken eintragen in EA: Bauer, Pfau/Stau/Bau, Laus; bauen, (ver)hauen, lausen, sausen
- Sprechblasen ausfüllen in PA
- 3.2 Text mit verteilten Rollen und gestischer Darstellung des Gesagten vortragen
- 3.3 Weitere Möglichkeit: Eine AHA-Geschichte spielen
 - Rollenspiel

Personen: Erzähler, das dicke A, das dünne A, das große H

Aufgabe: Das dicke und das dünne A streiten sich, wer etwas machen darf; Das große H kommt und schlichtet den Streit, indem es sich selbst in der Mitte positioniert

Lösungsbeispiel:

Szene 1: Das dicke A: Ah, das dünne A! Von der Schlankheitskur zurück? – Das dünne A: Ah, das dicke A! Eine solche Kur könnte dir auch nicht schaden! Das dicke A: Oho, nicht so frech! Wohin so eilig? – Das dünne A: Ich möchte mich auf dieser Bank ausruhen! –

Szene 2: Das dicke A: Will ich auch! Aber ich war zuerst da! – Das dünne A: Weg da! Ich will mich hier hinsetzen!

Szene 3: Das große H: He, warum gibt's hier Streit! Setzt euch doch einfach hin! – Das dicke A: Aber ich war zuerst da! – Das dünne A: Nein, ich will hier sitzen!

Szene 4: Das große H: Ihr müsst euch schon einigen! Ich mache euch einen Vorschlag: Wir setzen uns alle drei nebeneinander auf die Bank. Zuerst das dicke A, dann ich und dann das dünne A. Verstanden! Ihr könnt auch die Reihe wechseln. Hauptsache, es heißt dann immer ... – Das dicke und das dünne A: AHA!

4. Schriftliche Gestaltungsphase

Eine Buchstabengeschichte schreiben (AB 4)

• Bildergeschichte betrachten und Redesätze in die Sprechblasen setzen, z.B.

Die Rast: O: Oh, bin ich müde. Wir haben noch so viel Zeit. Komm K, lass uns hier eine Rast einlegen.
– K: O.k., O. Keine schlechte Idee. Ich werde mal kurz meine Augen schließen und etwas die Sonne genießen.

Am Abend: K: Wie schade, jetzt haben wir den ganzen Nachmittag auf der Wiese verschlafen. – O: Oh, oh. Wir müssen schon wieder zurück, waren gar nicht wirklich unterwegs und ich bin ganz k.o.

Eine Geschichte erfinden und aufschreiben

5. Überarbeitung und Präsentation

- Die Buchstabengeschichten in PA inhaltlich und rechtschriftlich überarbeiten
- Zur Begutachtung in der Erzählrunde vorlesen

6. Weiterführung

- 6.1 Buchstabenbilder und -geschichten erfinden
 - Großbuchstaben aus Zeitungen und Zeitschriften ausschneiden, ordnen und zu Situationen zusammenkleben
 - Buchstaben sprechen, weinen, lachen, denken lassen: deswegen Sprech- und Denkblasen dazu zeichnen
 - Redesätze für Dialoge ergänzen
- 6.2 Buchstabenbildergeschichte präsentieren und erzählen



30 M 30 M

Name:	Datum:	AB	3
			_

Wenn das A und das U keine Freunde wären

(°)	١
	,

Lies die Geschichte genau durch! Suche passende Reimwörter mit au! Ergänze!

Einmal trafen sich das A und das U.

Da sprach das A zum U: "Hast du gehört? Die kleine Susi hat sich weh getan. Gut, dass es uns zwei gibt!"

"Richtig", meinte das U. "Susi könnte sonst nicht einmal 'Au' sagen."

"Stell dir mal vor", sprach das A.

"Wenn du und ich keine Freunde wären, so gäbe es ...

keine Mauer

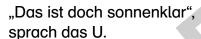
und keinen _____

keine Frau

und keinen _____

keine Maus

und keine _____



"Wenn wir uns trennen, so können die Kinder

auf dem Strand

keine Sandburg

Sich gegenseitig

nicht mehr _____

Die Affen sich gegenseitig

nicht mehr _____ .

Die Kinder nicht mehr mit dem Fahrrad

durch die Straßen _____

A und U zusammen: "Drum müssen wir zusammenhalten."
Das A: "Und der Hund ruft Wau." Das U: "Und die Katze sagt Miau!"



Was besprechen **A** und **U** miteinander? Erfinde mit deinem Partner passende Redeteile und schreibe sie in die Sprechblasen!



lernen – Buchstabengeschichten erfinden –

13. Eine Eulenspiegel-Geschichte



Aufgaben

Eine Geschichte mit Dialogen lebendig und anschaulich

Eine Erzählung sinnvoll und folgerichtig aufbauen

Lernziele

- 1. Redeteile als Mittel der Verlebendigung einbauen
- Treffende anschauliche Verben verwenden
- 3. Den Aufbau einer Erzählung beachten

Kompetenzen

- 1. Eine Rolle interpretieren, indem Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehungen zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlicht werden
- 2. Vor dem Schreiben Methoden zur Sammlung und Ordnung von Wortmaterial, Informationen, Begründungen und Schreibideen nutzen
- 3. Eigene erzählende Texte sinnvoll aufbauen und ein erzählenswertes Ereignis ins Zentrum stellen
- 4. Zentrale, konkrete Anregungen und Hilfestellungen für Texte geben und dabei die Stärken und gelungenen Elemente hervorheben

Durchführung

1. Motivation

- 1.1 Bild als Impuls: Till mit Spiegel und Eule (AB 1)
 - Erklärung der Bezeichnungen: Schelm/Narr/Clown/Schalk mit der Narrenkappe; macht Späße; Eulenspiegel macht es großen Spaβ, die Leute zum Narren zu halten. Dummkopf, der Sachen anders macht, als andere, also vermeintlich falsch, weil er bestimmte Ausdrücke wörtlich nimmt.
 - Held der Geschichten, der den Leuten den Spiegel
 - Lücken in den Redensarten ergänzen: Er führt die Leute an der **Nase** herum oder hinters Licht. Er nimmt die Leute auf den Arm. Er legt die Leute herein.

1.2 Textbegegnung (AB 1)

- Spontanäußerungen zum Text
- Erzählen weiterer Eulenspiegeleien
- 1.3 Texterschließung mit Begriffserklärung
 - Pfarrer meint: Halbe Arbeitskraft = halbe Arbeitszeit (ein halber Tag, halbe Stundenzahl)
 - Till meint: Halbe Arbeitskraft = halbe Arbeit = von allen Arbeiten nur die Hälfte erledigen

2. Mündliche Gestaltungsphase

- 2.1 Lesen und vervollständigen (AB 1)
 - Welche Arbeiten hat Till halb erledigt? Entsprechende Textstellen heraussuchen und mit eigenen Worten wiedergeben
 - Sprechblasen vervollständigen (AB 2) Die Köchin hat gesagt, ich soll einen Eimer Wasser holen. Aber ich bin vom Herrn Pfarrer nur als halbe Arbeitskraft eingestellt. Deshalb hole ich nur einen halbvollen Eimer Wasser.

Als halbe Arbeitskraft bringe ich nicht zwei Holzscheite, sondern nur eines.

Der Stier bekommt von einer halben Arbeitskraft

10 Cit Le N. C. Kund Heu als Futter.

2.2 Ausweitung (AB 2)

• Welche Arbeiten hat Till noch nur halb ausgeführt?

Bild 1: Statt 10 Eier hat er nur 5 gekauft.

Bild 2: Statt alle Kartoffeln zu schälen, hat er nur die Hälfte geschält.

Bild 3: Statt die ganze Wäsche aufzuhängen, hat er nur die Hälfte aufgehängt.

• Was könnte Till noch getan haben? Aufzählen und dabei die Tätigkeiten genau ange-

Küche halb putzen. Geschirr halb spülen. Kleider halb reinigen, die Hälfte der Blumen gießen usw.

- Ohne Berücksichtigung von Anachronismen, könnte Till heute: das halbe Zimmer staubsaugen, den halben Müll sortieren usw.
- Kinder heute: Hausaufgaben nur halb machen, das Zimmer nur halb aufräumen usw.

3. Szenische Darstellung

- 3.1 Pantomimische Darstellung von Redensarten hinters Licht führen, an der Nase herumführen, auf den Arm nehmen usw.
- 3.2 Dialog erfinden und vorspielen (AB 2 unten)
 - Vorbereitung in PA Szene auswählen, Gespräche erfinden und Darstellungsmöglichkeiten überlegen
 - Rollenspiel Die Zuschauer kritisieren im Anschluss und geben Verbesserungsvorschläge

4. Halbschriftliche Gestaltungsphase

4.1 Formulierung von Satzmustern im PL Sammlung von Rede-, Ruf- und Aufforderungssät-

Die Köchin rief: "So ein Nichtsnutz! Raus mit ihm!" Der Pfarrer schimpfte: "Was fällt dir ein? Du bist ein Faulpelz! Arbeite gefälligst besser!"

- 4.2 Einen Dialog erarbeiten in PA (AB 3)
 - Einsetzen von Verben in Redebegleitsätze Die Köchin beschwerte sich Der Pfarrer schimpfte Eulenspiegel verteidigte sich
 - Mithilfe von Vorgaben Sprechblasen ausfüllen,

Köchin: "So ein Faulpelz! Der Kerl erledigt die Arbeiten immer nur halb! Entlassen Sie den Nichtstuer!"

Der Pfarrer: "Du erfüllst den Vertrag nicht! Du leistest nichts und erhältst vollen Lohn! Erledige gefälligst die ganze Arbeit!"

Eulenspiegel: "Das ist nicht richtig! Es war anders ausgemacht! Lassen Sie mich doch in Ruhe! Ich tue meine Pflicht!"

4. Eine Erzählung gliedern (AB 4)

- Bestandteile einer Erzählung besprechen Einleitung – Hauptgeschehen/-teil – Schluss
- Till als Bauernknecht nach Vorgaben in PA durcharbeiten
- Merkkasten zum ausführlichen und folgerichtigen Erzählen im PL besprechen



0	
e de	<u></u>

Name:	Datum:	AB

Wer ist Till Eulenspiegel?



Überlege! Wähle aus und erkläre!

Ein Schalk

Ein Held

Ein Clown



Ein Spaßvogel

Ein Schelm

Ein Dummkopf



Was macht Till? Ergänze die Lücken in den Redensarten!

Er	führt	die	Leute	an	der

Er nimmt die Leute auf

Er _____

herum,

m, _____.

die Leute herein.

C

Nun lies die Geschichte! Wie versteht Till seine Aufträge?

Eine Eulenspiegelei

oder hinters

Till erhielt bei einem Pfarrer eine Anstellung als halbe Arbeitskraft. Aber Till verstand seinen Auftrag nicht richtig und erledigte jede Arbeit nur halb. Er erhielt von der Köchin den Auftrag, einen Eimer Wasser zu holen. Till brachte nur einen halbvollen Eimer. Dann sollte er zwei Holzscheite für das Feuer holen. Aber er brachte nur einen. Ein anderes Mal beauftragte ihn die Köchin, den Stier mit zwei Bund Heu zu füttern. Der Spaßvogel gab ihm nur die Hälfte des Futters.

Da beschwerte sich die Köchin beim Pfarrer.



<u>netzweri</u> lernen

15. Glück gehabt!

Aufgaben

Gefühle durch passende Ausdrucksformen verdeutlichen Ein Erlebnis mit affektiver Teilnahme in der Ich-Form erzählen

Lernziele

- 1. Bestimmte Emotionen mit affektbesetzten Wörtern und Satzstrukturen ausdrücken
- 2. So erzählen, dass im Leser bzw. Zuhörer entsprechende Emotionen geweckt werden

Kompetenzen

- 1. Eine Rolle interpretieren, indem die Schüler Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehungen zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlichen
- 2. Typische Elemente aus erzählenden Texten, auch im Austausch mit anderen, heranziehen und für eigene Texte Sammlungen erstellen
- 3. Erzählende Texte durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel lebendig, wirkungsvoll und anschaulich aestalten
- 4. Den Text ansprechend und passend zur Textfunktion gestalten
- Wörtliche Rede innerhalb von Sätzen durch Anführungszeichen markieren und den Redebegleitsatz mit richtigen Satzzeichen anschließen

Durchführung

Motivation

- Bildimpuls (AB 1 oben)
 - Unteres Bild abdecken; freie Schüleräußerungen zur
 - Vermutungen zur Fortsetzung äußern
- 1.2 Handlung, Rollen und Personen erfassen (AB 1 ganz)
 - Unteres Bild aufdecken; freie Schüleräußerungen zur Szene
 - Personen vorstellen:

Vater, Mutter, Tochter Merle, Sohn Simon

 Äuβern, wie sich die einzelnen Personen verhalten: Z.B. Bild 1: Vater: schimpft, wehrt ab; Mutter: beschuldigt Vater, brüllt, schimpft; Tochter: sucht; Sohn: jammert, weint

Bild 2: Vater: entspannt sich, wischt sich den Schweiß ab; Mutter: freut sich; Tochter: hält Lottoschein hoch; Sohn: jubelt

2. Mündliche Gestaltungsphase

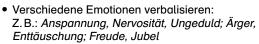
- 2.1 Gefühle der Personen beschreiben und darstellen (AB 1)
 - Äuβern, wie den dargestellten Personen zumute ist: Z.B. Bild 1: Mutter: wütend, aufgeregt, missmutig; Vater: ärgerlich, verwirrt, beleidigt; Tochter: beunruhigt, nervös, verzweifelt; Sohn: niedergeschlagen, traurig, entsetzt Bild 2: Vater: erleichtert; Mutter: froh; Tochter: zufrieden, fröhlich; Sohn: glücklich, begeistert
 - Gefühle in Mimik und Gestik umsetzen, pantomimisch darstellen und versprachlichen
 - Pantomimisch darstellen, wie Vater, Mutter, Tochter und Sohn sich bewegen und blicken, wenn sie wütend, missmutig, aufgeregt, ängstlich, erleichtert und fröhlich sind
 - Pantomime vormachen und Personen raten lassen: Z.B. den verwirrten Vater, die erschrockene Tochter, die wütende Mutter, den jubelnden Sohn, ...
- 2.2 Ausdrucksmöglichkeiten der menschlichen Stimme

Mit der Stimme darstellen, wie die Personen sprechen, wenn sie wütend, aufgeregt, traurig, ... sind

Szenische Darstellung

- Eine Spielszene: Der Lottoschein ist weg! (AB 2) Vorgegebene Szene mit verteilten Rollen im PL vorlesen
- 3.2 Fortsetzung und Schluss suchen in GA
 - Verschiedene Möglichkeiten erörtern:

Z.B.: tatsächlich 6 Richtige; nur 4 Richtige, aber trotz-grugg er keine 6 Richtigen; 6 Richtige, aber Lottoschein nicht abgegeben oder alt



Spontane Spielversuche in der Gruppe

- 3.3 Traurige und fröhliche Geschichten vorspielen
 - Dialog vervollständigen in GA
 - · Gesamte Geschichte mit eigenem Ende szenisch darstellen
- 3.4 Beobachtung und Kritik durch die Mitschüler

Halbschriftliche Gestaltungsphase

- Stimmungen und Gefühle ausdrücken (AB 3)
 - Gegensätzliche Gefühle erkennen und zuordnen: "Der Lottoschein ist weg!": betrübt dreinschauen, geladen, niedergeschlagen, den Kopf hängen lassen, ärgerlich, wütend
 - "Wir haben gewonnen!": erleichtert, einen Freudentanz aufführen, glücklich, selig, einen Luftsprung machen, iubeln
 - Sprechblasen füllen und mit Redebegleitsätzen aufschreiben:
 - Z.B. Die Mutter brüllt: "Zum Kuckuck! Wo ist der Lottoschein?

Der Vater schimpft: "Was geht mich dieser blöde Zettel

Merle jammert: "Mama, ich weiß wirklich nicht, wo der Lottoschein ist!"

Simon jubelt: "Juhu! Gewonnen! Gewonnen! Wir sind reich!"

- 4.2 Mündliches Erzählen im Erzählkreis
 - Eine Person der Geschichte auswählen, Notizen dazu machen und in der Ich-Form im Erzählkreis erzählen
 - Die Zuhörer achten darauf, ob sie die traurigen und fröhlichen Stellen erkennen

Schriftliche Gestaltungsphase

Vorbereitung

Einsatz sprachlicher Mittel und Übertragung auf ein anderes Thema besprechen

- Die Geschichte gliedern: Einleitung Hauptteil - Schluss
- Affektbesetzte Wörter und Satzstrukturen verwenden (s. **AB 3**)
- Überlegen, was alles verloren gehen, verschwinden und wieder auftauchen kann:

Geldbeutel/Schlüssel verloren - wieder gefunden; Hund/ Katze entlaufen - wieder heimgefunden; Fahrrad gestohlen – wieder bekommen; Mäppchen/Hausaufgabenheft verlegt – wieder aufgetaucht

5.2 Selbstständige schriftliche Gestaltung

Je nach Leistungsstand oder Interesse unterschiedliche Gestaltungsaufgaben verteilen

- Möglichkeit A: Die Geschichte "Der verlegte Lottoschein" in der Ich-Form aufschreiben (AB 1)
- Möglichkeit B: Die mit Erzählschritten vorgegebene Geschichte "Wellensittich entflogen – wieder da" (AB 4) in der Ich-Form niederschreiben, sodass der Leser die Traurigkeit und Freude des Mädchens spüren kann
- Möglichkeit C: Aus den vorbesprochenen Themen eines auswählen, die Gestaltungsaufgabe (erst traurig, dann fröhlich) übertragen und in der Ich-Form eine Geschichte schreiben

Überarbeitungsphase

- 6.1 Geschichten kritisch besprechen in PA
 - Texte vorlesen und gemeinsam kritisch besprechen
 - Gegenseitig Erzählschritte, wörtliche Reden sowie affektbesetzte Wörter und Satzstrukturen unterstreichen
- 6.2 Geschichten überarbeiten
 - Texte (auch rechtschriftlich) korrigieren
 - Texte f
 ür eine Pr
 äsentation illustrieren und gestalten
- 6.4 Im Erzählkreis vorlesen und präsentieren





Name:	Do	atum: A	B
		<i>_</i>	

Der Lottoschein ist weg!



Lest zuerst die Spielszene mit verteilten Rollen! Die Figuren: Mutter, Vater, Merle, Simon.

Mutter (aufgeregt): Schnell, Merle! Gib den Lottoschein her! Er muss dort auf der Kom-

mode liegen. – Ich glaube, ich habe sechs Richtige!

Simon: Ui! Was? Du hast sechs Richtige?
Merle: Mama, da liegt kein Lottoschein!

Mutter (ärgerlich): Das gibt's doch nicht! Ich habe ihn doch dort unter die Obstschale

gelegt! Schau doch mal genau!

Merle (sucht): Nein, da ist wirklich nichts!

Vater (kommt): Was suchst du denn?

Merle (nervös): Mama braucht den Lottoschein! Hast du ihn weggeräumt?

Mutter (wütend): Zum Kuckuck! Wo ist jetzt der Schein? (zum Vater) Hast du ihn? Vater (ärgerlich): Was? Ich soll den blöden Schein haben? Was geht mich dieser Zet-

tel an! Das ist doch deine Sache!

Simon: Aber, Papa! Wir haben doch gewonnen, sagt Mama!

Mutter (wütend): Gewonnen! Zuerst muss ich den Zettel haben. Ver-

dammt, so sucht doch endlich einmal! Steht nicht so dumm herum!

Vater (beleidigt): Ja, zum Kuckuck! Ich weiß doch nichts. Immer soll ich schuld sein!

Mutter (schimpft): Der Lottoschein kann sich doch nicht in Luft auflösen! Der muss da-

sein, weil ich ihn dort hingelegt habe!

Simon (weint): Wir haben doch immer Pech! O je!

Merle: (kramt in einer Schublade herum; plötzlich findet sie einen Schein,

schaut ihn an und ruft): Da ist er ja! Ich hab ihn!

Simon (erleichtert): Gott sei Dank, dass du ihn gefunden hast!

Mutter (forsch): Gib ihn sofort her! (reißt ihr den Schein aus der Hand)



Wie könnte die Spielszene weitergehen? Überlegt! Erfindet für die Personen einige Redesätze!



Schreibt den Dialog zu Ende! Achtet auf die Gefühle: Ärger, Enttäuschung, Jubel und Freude!



Spielt die Geschichte mit eurer Schlussmöglichkeit vor! Achtet besonders darauf, welche Mimik und Gestik die Personen zeigen, wenn sie traurig, wütend oder fröhlich sind!



17. Schüttelmärchen



Aufgaben

Märchen mischen und ein neues mit typischen Merkmalen von Märchen erzählen

Lernziele

- 1. Zu vorgegebenen Märchenfiguren ein neues Märchen erfinden und lebendig erzählen
- Märchen miteinander verbinden, Einleitung und Schluss finden
- 3. Kennzeichen von Märchen kennenlernen und zu Bildvorgaben neue Märchen erfinden

Kompetenzen

- 1. Textarten unterscheiden, indem die Schüler typische Elemente und Funktionen herausarbeiten
- 2. In Geschichten zeigen, welche Ereignisse die Handlung in Gang bringen und die Erzählung interessant machen und diese Einsichten beim Schreiben eigener Texte
- 3. Kinderliterarische Texte in andere künstlerische Ausdrucksformen umsetzen und Textverständnis zeigen
- 4. Typische Elemente aus erzählenden Texten, auch im Austausch mit anderen, heranziehen und für eigene Texte Sammlungen erstellen
- 5. Erzählende Texte lebendig, wirkungsvoll und anschaulich durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel gestalten
- 6. Zentrale, konkrete Anregungen und Hilfestellungen für Texte geben und dabei die Stärken und gelungenen Elemente hervorheben
- 7. Zentrale Anregungen für die Überarbeitung aufnehmen und sich dazu jeweils ein konkretes Überarbeitungsziel
- 8. Den Text ansprechend und passend zur Textfunktion gestalten

Durchführung

Motivationsphase

- 1.1 Märchenfiguren erkennen (AB 1)
 - Rotkäppchen, Hans im Glück, Hänsel und Gretel
 - Die bekannte Märchen erzählen
- 1.2 Märchen mischen
 - Aus den drei Märchen ein eigenes Märchen erfinden
 - Neue Märchen im Erzählkreis präsentieren

Szenische Darstellung – Lesespiel

Hänsels und Gretels Befreiung (AB 2)

- Die Märchenszene mit verteilten Rollen lesen
- Das Personal der Szene farblich markieren
- Den Spieltext mit den bekannten M\u00e4rchen vergleichen: Was ist anders?
- Als Rollenspiel oder Stegreifspiel darstellen

3. Mündliche und halbschriftliche Gestaltungsphase

- 3.1 Ein Schüttelmärchen erfinden (AB 3)
 - Inhaltliche Klärung der Bilderfolge in Stichwörtern, z.B.

Bild 1: Begegnung mit dem Wolf

Bild 2: Rotkäppchen reitet auf dem Wolf

Bild 3: Tausch Wolf gegen Kuh

Bild 4: Hans reitet auf dem Wolf in den Wald

Bild 5: Hänsel schreit um Hilfe

Bild 6: Wolf frisst die Hexe

- Klärung, was zwischen den Bildern geschieht
- 3.2 Ein Schüttelmärchen lebendig machen Gespräche bzw. Gedanken erfinden, z.B. Bild 1: "Der Weg ist weit und ich bin hundemüde!"

netzwerkhmen?"

Bild 2: "Hoffentlich läuft er nicht so schnell!" "Ob es bei der Großmutter was zu fressen gibt?" Bild 3: "Tauschen wir? Ich würde gern auf dem Wolf reiten!" - "O ja! Meine Großmutter kann die Kuh auch brauchen."

Bild 4: "Wohin die Reise jetzt wohl geht?" - "Mal sehen, was wir im Wald so erleben!" Bild 5: "Hilfe! Hört mich jemand? Hilfe!" Bild 6: "Der Hexe mach ich den Garaus!"

- 3.3 Ein zusammenhängendes Schüttelmärchen erzählen
 - · Einleitung und Schluss erfinden
 - Märchen erzählen
- 3.4 Merkmale eines Märchens sammeln (AB 4 oben)
 - Selbstständiges oder gemeinsames Lesen des Textes "Märchenerfinder"
 - Unterstreichen der Merkmale eines M\u00e4rchens in EA oder PA
 - Aussprache und Meinungsäußerung in PA
 - Inhalt klären im PL und Merkmale sammeln als TA Typischer Beginn: "Es war einmal vor langer, langer Zeit ...";

Ort und Zeit sind im Märchen unbestimmt; nicht wahr, aber spannend und wunderbar: (typische) aus jedem bekannten Märchen Figuren:

gefährliche Aufgaben bestehen; unheimliche Begegnungen; merkwürdige Helfer, sprechende Tiere; übernatürliche Dinge; böse Gegenspieler; Zaubersprüche, Reime, magische Zahlen;

glückliches Ende, die Bösen bestraft; typischer Schluss: "Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute."

Schriftliche Darstelluna

- 4.1 Gebundene Darstellung mithilfe der Vorgaben (AB 3) Ein Schüttelmärchen "Hänsels und Gretels Befreiung" zusammenhängend mit Einleitung und Schluss lebendig erzählen
- 4.2 Durch Vorgaben motivierte freie Darstellung (AB 4

Ein Schüttelmärchen mit den Figuren Schneewittchen, Robin Hood und Rumpelstilzchen mit Einleitung und Schluss gestalten

4.3 Freie und selbstständige Darstellung Selbstständig aus Märchen drei Figuren auswählen und damit ein zusammenhängendes Schüttelmärchen schreiben

Überarbeitungsphase

- 5.1 Das Märchen beurteilen (AB 5) Merkmale von Märchen wiederholen im PL In Schreibkonferenzen den Überarbeitungsbogen durchgehen und dem Autor Tipps für die Überarbeitung geben
- 5.2 Das Märchen überarbeiten in EA Mithilfe des Überarbeitungsbogens ein Überarbeitungsziel formulieren Den Text rechtschriftlich korrigieren und dem Ziel gemäß überarbeiten

Präsentation von Schülerarbeiten

- 6.1 Überarbeitete Schülerarbeiten vorlesen und vergleichen
- 6.2 Schülerarbeiten sammeln und zu einem Buch heften: Unsere neuen Märchen



en 3/4	, Donauwörth
schreib	GmbH, D
eiggert: Texte und Aufsätze schreiben 3/4	chverlage
exte und	Lehrerfa
veiggert: T	er Verlag – AAP Lehrerfachverlage (
1/Schweig	er Ver

	Name:			_ Da	tum: AB 5
	Märchen überarbeiten				on.
ritet	des Märchens:			V	on
	Das Märchen hat eine Überschrift.		(j.)		Kommentar
ufban	Es besteht aus Einleitung, Hauptteil und Schluss.				
Auf	Nach jedem Abschnitt erfolgt ein Absatz. Das Märchen hat einen Höhepunkt.				
		(); ()	(<u>.</u>		Kommentar
·	Die Überschrift macht neugierig. Die Spannung wird langsam aufgebaut. Der Höhepunkt ist lebendig und spannend.				
	Es wird deutlich, was die Figuren denken, fühlen und sprechen. Einleitung und Schluss sind für Märchen			£	
	typisch formuliert. Ort und Zeit sind unbestimmt. Das Märchen enthält merkwürdige, überna-				
	türliche Elemente. Es gibt gefährliche Aufgaben oder böse Gegenspieler.				
		(;;)	(<u>·</u>		Kommentar
Sprache	Das Märchen ist in ganzen, richtigen Sätzen geschrieben.				
	Es steht in der 1. Vergangenheit. Das Märchen enthält anschauliche Verben. Es enthält treffende Adjektive.				
	Das Märchen enthält wörtliche Rede. Die Satzanfänge sind abwechslungsreich.				
		() ()	(<u>.</u>		Kommentar
Form	Das Märchen enthält keine Rechtschreibfehler. Die Satzzeichen sind passend.				
	Die Schrift ist gut leserlich. Der Text ist übersichtlich gegliedert.				



Lies das Märchen genau durch! Unterstreiche Adjektive grün, Verben gelb, Redesätze lila und Satzanfänge blau! Markiere für Märchen typische Elemente rot! Gehe den Überarbeitungsbogen Schritt für Schritt durch und mache einen Haken im entsprechenden Feld! Du kannst auch einen kleinen Kommentar dazu schreiben!



Schreibe dein Märchen mithilfe des Überarbeitungsbogens noch einmal!



19. Eine Münchhausengeschichte



Unglaubliche Geschichten durch den gezielten Einsatz sprachlicher Mittel gestalten und (mithilfe von Vorgaben) erzählen

Lernziele

- Die Merkmale einer Münchhausengeschichte erkennen und anwenden
- Eine Lügengeschichte mithilfe von Stichwörtern zusammenhängend, anschaulich und spannend nacherzählen
- 3. Ein Lügenmärchen mithilfe von Vorgaben erfinden und spannend erzählen

Kompetenzen

- Textarten unterscheiden, indem die Schüler typische Elemente und Funktionen herausarbeiten
- 2. In Geschichten zeigen, welche Ereignisse die Handlung in Gang bringen und die Erzählung interessant machen und diese Einsichten beim Schreiben eigener Texte nutzen
- 3. Erzählende Texte lebendig, wirkungsvoll und anschaulich durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel gestalten

Durchführung

1. Motivationsphase

- 1.1 Bild vom Lügenbaron als Impuls (AB 1)
 - Spontane Schüleräußerungen
 - Was wird dargestellt? Ritt auf der Kanonenkugel
- 1.2 Begriffserklärung

Lügenmärchen → Fantasiegeschichten mit faustdicken Lügen

- 1.3 Evtl. Recherche zu den Hintergründen in der kooperativen Lernmethode "Gruppenpuzzle"
 - Schüler sammeln sich in Dreier- oder Vierer-Stammgruppen und verteilen Expertenaufgaben
 - Schüler gehen in Expertengruppen zusammen und lösen gemeinsam Rechercheaufgaben; dazu sollten evtl. Internetadressen vorgegeben werden: Leben der historischen Person, z.B. unter http:// www.br-online.de/kinder/fragen-verstehen/wissen/ 2010/02955/,

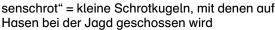
die Lügengeschichten, z.B. unter http://www.literaturatlas.de/~ld1/index.htm,

das Münchhausen-Museum, z.B. unter http://www. muenchhausenland.de/muenchhausen/sub,7.html, evtl. in Vorbereitung auf die Weiterführung Verfilmungen, z. B. unter http://de.wikipedia.org/wiki/Hieronymus_Carl_Friedrich_von_Münchhausen#Film

 Experten gehen zurück in Stammgruppen und informieren Gruppenmitglieder über Ergebnisse der Rechercheaufgabe

2. Mündliche Gestaltungsphase

- 2.1 Merkmale für unglaubliche Geschichten (AB 2)
 - Die Lügengeschichte "Jagdabenteuer auf Ceylon" von Münchhausen lesen
 - Unbekannte Wörter klären, z.B. "Ceylon" = früherer Name von Sri Lanka, Insel im Indischen Ozean; "Hirschfänger" = Stichwaffe (ähnlich einem Dolch) für die Jagd von Rotwild und Wildschweinen; "Ha-



Übertreibungen erkennen

Textstellen suchen, Sätze rot unterstreichen: Beispiele: ... entschloss ich mich, auf die **Bestie** zu feuern ..., Eine furchtbare, schreckliche Lage!, ... und mit einem Streich schlug ich den Kopf des Löwen ab. ...

Merkmal 1: In Lügengeschichten gibt es viele Übertreibungen.

Vergleiche erkennen

Textstellen suchen, blau unterstreichen: Beispiele: ... Krokodil, das schon fürchterlich seinen Rachen wie ein Scheunentor aufsperrte, ... der Löwe in der Hitze, in der er auf mich wie ein geölter Blitz losschoss ...

Merkmal 2: Übertreibende Vergleiche machen die Lügengeschichte anschaulich.

- Ausschmückende Eigenschaftswörter finden Schmückende, übertreibende Eigenschaftswörter heraussuchen, mit grüner Farbe unterstreichen: Beispiele: ein baumlanges Krokodil, die gewaltigen Pranken des Löwen, die giftigsten Schlangen, in den **unergründlichen** Rachen ... Merkmal 3: Viele schmückende und übertreibende Eigenschaftswörter machen die Lügengeschichte
- lebendig. Den Inhalt beurteilen Besonders spannende (lustige) Textstellen suchen und begründen:

Beispiel: Von "Hinter mir die gewaltigen Pranken ... bis "... oder in dem Rachen des furchtbaren Krokodils zu stecken!"

Merkmal 4: Münchhausengeschichten sind erfunden, unglaublich und unwahrscheinlich; aber deswegen lustig und spannend.

2.2 Textvergleich als zusammenfassende Übung (AB 3) Texte lesen und gefundene Kriterien zur Bestimmung anwenden:

Lügengeschichte Fahrt mit der Postkutsche Übertreibungen, Ausschmückungen

Sekundenschnelle, tonnenschwer, sprang damit über Ufer und Hecken, ...

unwirklich, erfunden

Erlebnisgeschichte Der Notarztwagen ist unterwegs Beschreibung

... und machte die Fahrbahn frei, Und schon flitzte aus einer Seitenstraße ... wirklich (real), erlebt

Szenische Darstellung und Erzählübungen

3.1 Eine Lügengeschichte pantomimisch nacherzählen in PA (AB 4 oben)

Mithilfe der vorgegebenen Stichwörter das Münchhausen-Jagdabenteuer nacherzählen und als Pantomime vorspielen

- 3.2 Im Erzählkreis eigene Lügengeschichten erzählen (AB 4 unten)
 - Den Geschichtenanfang "Der Lügenkönig" gemeinsam lesen; evtl. Anzahl an Lügen und ggf. Reihenfolge verteilen
 - Notizen zu einer weiteren Lüge in EA oder PA je nach Leistungsstand machen
 - Im Erzählkreis die Geschichte mit allen weiteren Lüg zur Vollversion



netzwerk lernen



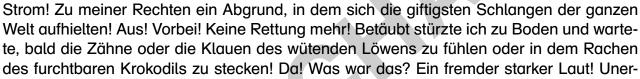
Name: _____

Jagdabenteuer auf Ceylon

Einst war ich auf Ceylon und wollte mich gerade am Ufer eines reißenden Stromes niedersetzen, um mich etwas auszuruhen, als ich auf einmal auf dem Weg, den ich gekommen war, ein Geräusch hörte. Ich sah zurück und versteinerte beinahe, als ich einen riesigen Löwen erblickte, der gerade auf mich zukam, um mich zum Frühstück zu verspeisen. Meine Flinte war mit Hasenschrot geladen. Ohne mich zu besinnen, entschloss ich mich, auf die Bestie zu feuern, in der Hoffnung, sie zu erschrecken, vielleicht auch zu verwunden. Da-

durch wurde sie aber noch wütender und stürzte mit aller Heftigkeit auf mich los. Ich versuchte zu fliehen und drehte mich um. Ein kalter Schauer läuft mir noch heute über den Rücken, sooft ich daran denke – wenige Schritte vor mir stand ein baumlanges Krokodil, das schon fürchterlich seinen Rachen wie ein Scheunentor aufsperrte, um mich zu verschlingen. Eine furchtbare, schreckliche Lage!

Hinter mir die gewaltigen Pranken des Löwen! Vor mir dieses scheußliche Krokodil! Zu meiner Linken ein reißender





klärlich! Endlich wagte ich es, meinen Kopf zu heben und mich umzuschauen und – was meint ihr? – zu meiner unaussprechlichen Freude fand ich, dass der Löwe in der Hitze, in der er auf mich wie ein geölter Blitz losschoss, in eben diesem Augenblick, in dem er niederstürzte, über mich hinweg in den unergründlichen Rachen des Krokodils gesprungen war. Der Kopf des einen steckte nun in dem Schlund des anderen, und sie versuchten nun mit

Datum: _

aller Macht, sich voneinander loszumachen. Gerade noch rechtzeitig sprang ich auf, zog meinen Hirschfänger, und mit einem Streich schlug ich den Kopf des Löwen ab, sodass der Rumpf zu meinen Füßen zuckte. Dann rammte ich mit dem unteren Ende meiner Flinte den Kopf noch tiefer in den Rachen des Krokodils, das nun jämmerlich ersticken musste. Aus dem Fell des Löwen wurden unzählige Tabaksbeutel gefertigt, die ich meinen Freunden verehrte oder um teures Geld verkaufte. Die Haut des Krokodils wurde ausgestopft und im Museum zu Amsterdam ausgestellt.



Lügengeschichten sind Fantasiegeschichten. Sie sind unglaublich, aber lustig und spannend.

- Unterstreiche unglaubliche, übertriebene Sätze mit roter Farbe!
- Unterstreiche übertreibende Vergleiche mit blauer Farbe!
- Unterstreiche übertreibende Eigenschaftswörter mit grüner Farbe!
- Suche die spannendste Stelle und unterstreiche die Zeilen mit Bleistift und Lineal!

20. Ein Tierbilderbuch



Texte mit textarttypischen Elementen über Tiere verfassen und als Projekt ein Tierbilderbuch daraus gestalten

Lernziele

- Vorgegebene oder selbst hergestellte Tierbilder individuell versprachlichen
- 2. Beschreibende oder unterhaltende Texte verfassen
- Texte so verfassen, dass sie für den Leser verständlich und interessant sind

Kompetenzen

- Vor dem Schreiben Methoden zur Sammlung und Ordnung von Wortmaterial, Informationen, Begründungen und Schreibideen nutzen
- Typische Elemente aus erzählenden und informierenden Texten, auch im Austausch mit anderen, heranziehen und für eigene Texte Sammlungen erstellen
- 3. Zentrale, konkrete Anregungen und Hilfestellungen für Texte geben und für die Überarbeitung aufnehmen
- 4. Den Text ansprechend und passend zur Textfunktion gestalten
- Entwicklungsgemäße Themen, Inhalte und Formen für die Präsentationen wählen

Durchführung

1. Motivationsphase

1.1 Einstieg mit einem Bild- und Textpuzzle (AB 1) Der Löwe ist der König von den Tieren.

Er läuft geschwind auf allen Vieren.
Er hat eine starke Sehne
und auch eine lange Mähne.
Er ist der Herrscher der Herde
und reißt auch Steppenpferde.
Manchmal liegt er faul in der Sonne
und genießt sie voller Wonne.

- 1.2 Von Lieblingstieren erzählen (AB 2)
 - Bilder betrachten und erzählen
 - Das Lieblingstier als Zentrum einer Mindmap malen
 - Eine Mindmap zu den Merkmalen des Lieblingstiers gestalten
- 1.3 Ein lustiges Tiergedicht weiterschreiben (AB 3)
 - Den Anfang des Gedichts lesen und Endreime unterstreichen in PA
 - Gedicht weiterschreiben in PA
 Lösung des Originalgedichts:
 Eine Maus aus Helgoland
 lag allein am Nordseestrand,
 kriegte einen Sonnenbrand.
 Ihr fehlte Sonnencreme.
 Kam der brave Elefant,
 Elefant aus Inderland
 mit seinem Sonnencremestand
 an den schönen Nordseestrand.
 Kam das Mäuslein angerannt,
 kaufte Sonnencreme.
- 1.4 Lustige Tiergedichte lesen, beurteilen und schreiben (AB 4)
 - Gedichte in EA lesen und im PL über individuelle Beurteilung sprechen
 - Über das Lieblingstier mithilfe der Mindmap aus AB 2 ein eigenes Tiergedicht schreiben
- 2. Mündliche Projektvorbereitungsphase: Planung
 P.1 Wie gestalten wir ein Bilderbuch? Wie gehen wir vor?
 Vorschläge eralbeiten in GA



- Tierbilderbuch machen, Geschichten schreiben, Tiere beschreiben usw.
- 2.2 Beschaffung von Informationen über Tiere und Tierarten
 - Unterrichtsgang in den Zoo, Sachbücher, Lexika, Tierbücher, Poster und Plakate
 - Über Haustiere nachlesen, ggf. (Fotos) mitbringen und sprechen
 - Tierbilderbücher und Sachbücher betrachten

2.3 Bildproduktion

- Genaue Betrachtung und Beschreibung von Tieren und Tierarten
- Entscheidung und Einigung, welche Tiere und Tierarten gemalt werden

2.4 Textproduktion

- Tiergedichte, -beschreibung, -erzählung oder Mischtexte
- Alle Darstellungsformen sind möglich: Prosatexte (Bericht, Beschreibung und Erzählung) wie auch die Gedichtform

2.5 Entscheidungsfindung

- Möglichkeit 1: Jede Gruppe malt gemeinsam ein bis zwei Tierbilder im Format DIN A3 und schreibt gemeinsam ein passendes Tiergedicht dazu.
- Möglichkeit 2: Jede Gruppe gestaltet ein Bilderbuch im Format DIN A5: sucht sich selbst ein Thema (z.B. Insekten oder Bewohner der Meere), verteilt selbstständig die Aufgaben an die Gruppenmitglieder (Bilder malen, Texte schreiben usw.)

2.6 Maltechniken

Die Maltechniken werden freigestellt; sie sollten aber innerhalb der Gruppe bei dem gewählten Thema einheitlich sein.

3. Themensammlung und -verteilung an TA

- Gruppen stellen kurz ihr Projektvorhaben vor
- Themenverteilung und -ausarbeitung wird an TA gesammelt

4. Zeichnerische Gestaltungsphase

Die Schüler malen die Tiere, für die sie sich entschieden haben, in **EA** oder **GA**

5. Schriftliche Gestaltungsphase

Die Schüler schreiben zu den Bildern ihre Texte je nach Beschluss

6. Beurteilung der Erstentwürfe in einer Schreibkonferenz

Texte vorlesen und gemeinsam kritisch besprechen

7. Überarbeitungsphase in EA

Texte nach Hinweisen und rechtschriftlich korrigieren

8. Lehrerkorrektur

Da die Texte zu einem Klassen- oder mehreren Gruppen-Bilderbüchern gebunden werden sollen, ist eine nachträgliche Korrektur durch den Lehrer empfehlenswert

9. Reinschrift, Endgestaltung, Heften

Texte in Reinschrift niederschreiben, mit Bildern kombinieren und zu einem Bilderbuch heften (ggf. durch den Lehrer)

10. Präsentation

Die Tierbilderbücher können im Klassenzimmer präsentiert, auf einem Elternabend vom Lehrer vorgestellt oder auf ein

werden



\

Name:	Datum:	AB	3
			_

Elefant aus Inderland

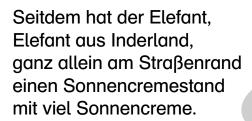
Alfons Schweiggert



Lies das Spaßgedicht deinem Partner laut vor!

Elefant aus Inderland saß allein am Straßenrand, hatte einen Blumenstand, doch keine Sonnencreme.

Just derselbe Elefant, Elefant aus Inderland, lag allein im heißen Sand, kriegte einen Sonnenbrand. Ihm fehlte Sonnencreme.





Kam der brave Elefant,

Elefant aus ______, mit seinem

an ______.



Unterstreicht die Endreime auf -and!



Betrachtet die Bilder genau und erfindet zwei weitere Strophen!



netzwerk lernen



