



Kapitel I:	Hinweise zum Projekt	Seiten 4 – 13
	• 1. Vorüberlegungen zur Projektarbeit	Seite 4
	• 2. Begründung für die Projektarbeit	Seiten 4 – 5
	• 3. Praktische Umsetzung	Seiten 5 – 9
	• 4. Schlussgedanken	Seite 9
	• Verlaufsplan	Seite 10
	• Kurzüberblick: Vorgehensplan zur „Schatzsuche auf der Gruselinsel“	Seite 11
	• Kurzüberblick: Vorgehensplan zum „Gruselschloss“	Seite 12
	• Vorgehensplan zur Nachbearbeitung	Seite 13
Kapitel II:	Schatzsuche auf der Gruselinsel	Seiten 14 – 29
	• Beispiel für das Buchcover	Seite 14
	• Mindmap	Seite 15
	• Knoten-Link-Diagramm zur „Gruselinsel“	Seiten 16
	• Landkarte mit Textfragmenten und Figurenkarten	Seiten 17 – 18
	• Blanko-Landkarte	Seite 19
	• Beispielgeschichte „Gruselinsel“ in einer „Du-entscheidest-selbst“-Geschichte	Seiten 20 – 29
Kapitel III:	Das Gruselschloss	Seiten 30 – 45
	• Beispiel für das Buchcover	Seite 30
	• Vorwort	Seite 31
	• Mindmap-Vorlage	Seite 32
	• Mindmap	Seite 33
	• Grundriss Erdgeschoss	Seite 34
	• Grundriss Dachgeschoss	Seite 35
	• Figurenkarten	Seite 36
	• Textfragmente für das „Gruselschloss“	Seiten 37 – 38
	• Knoten-Link-Diagramm zum „Gruselschloss“	Seite 39
	• Einleitung zum „Gruselschloss“	Seite 40
	• Grundriss Erdgeschoss mit Textfragmenten	Seite 41
	• Grundriss Dachgeschoss mit Textfragmenten	Seite 42
	• Mein Schreibplan zur Vorstrukturierung	Seite 43
	• Mein Schreibplan	Seite 44
	• Feedbackbogen zur Schreibkonferenz	Seite 45
Kapitel IV:	Lehrermaterial	Seiten 46 – 48
	• Wortkartei „Gruselschloss“	Seite 46
	• Evaluationsbogen nach dem Projekt	Seite 47
	• Bewertungsbogen	Seite 48



I. Hinweise zum Projekt

1. Vorüberlegungen zur Projektarbeit

Heutzutage ist es schwieriger denn je, Kinder und Jugendliche zum Lesen zu motivieren, daher ist es wichtig, schon früh ihr Interesse an Literatur und dem Lesen zu wecken. Lesen fördert den Prozess des Schrift-Spracherwerbs in der Grundschule enorm. Deshalb soll in dieser Arbeit eine neue Möglichkeit entwickelt werden, Lesemotivation und Lesefreude bei Kindern zu fördern.

Gerade in der Grundschule ist es von großer Bedeutung, den Kindern die Welt der Bücher zu erschließen und sie für Literatur zu begeistern. Potentielle LRS-Kinder müssen besonders früh gefördert werden, um eventuellen Lese- und Rechtschreibschwächen entgegen zu steuern. Lesen und Schreiben sind in unserer Gesellschaft Determinanten für die Teilhabe am täglichen Leben und unserer Kultur.

Sobald Kinder lesen lernen, erschließt sich ihnen eine völlig neue Welt, nämlich die Welt der Bücher, die es ihnen ermöglicht, Sinn und Informationen aus Texten zu entnehmen. Kann ein Mensch nicht lesen (und somit schreiben), bleibt ihm diese Welt jedoch verschlossen. Deshalb muss es die Aufgabe des Lehrers* sein, seine Schüler* zum Lesen und Schreiben langfristig zu motivieren.

Das Besondere an der „Du-entscheidest-selbst“-Geschichte ist, dass es sich hierbei um eine unkonventionelle Art des Lesens und auch Schreibens handelt. Der Leser kann seinen Weg durch das Buch selbst bestimmen, muss entsprechende Konsequenzen tragen und kann nach eventuell falsch getroffenen Entscheidungen nicht mehr so einfach zurück. Die Idee des *non-linearen* Lesens und Schreibens ist an das Buch „Die Insel der 1000 Gefahren“ von Edward Packard¹ angelehnt. In vorliegendem Projekt wird das non-lineare Lesen durch die Geschichte „Die Schatzsuche auf der Gruselinsel“ den Schülern nähergebracht und verdeutlicht.

In diesem Heft soll es um die Projektarbeit „Unsere Klasse als Autor – gemeinsam schreiben wir ein Buch“ gehen. In der sich über einen längeren Zeitraum erstreckenden Projektarbeit sollen die Schüler viele Kompetenzen und Fertigkeiten, aber auch Fachwissen rund um das Bücher schreiben erwerben. Der Fokus während der Arbeit wird auf den Prozess des Schreibens gelegt. Am Ende kann ein fertiges, gemeinsam erstelltes Produkt – das Buch – schulintern veröffentlicht werden.

2. Begründung für die Projektarbeit

Hinter der Projektarbeit steht die Intention, die Kinder langfristig zum Lesen und auch zum Schreiben zu motivieren.

Ich bin der Auffassung, dass von eigenen Texten die größte Motivation zum Lesen ausgeht. In diesen Texten steht das, was das Kind persönlich betrifft, was es erlebt, und was persönlich für es wichtig ist. Nicht minder interessant ist es, die Texte der Mitschüler zu lesen. Es entsteht Neugier und Spannung, wenn man erfahren möchte, was die beste Freundin/der beste Freund geschrieben haben mag. Oder was haben die Kinder geschrieben, mit denen man persönlich weniger gut zurechtkommt?

* Mit den Schülern bzw. Lehrern sind im ganzen Heft selbstverständlich auch die Schülerinnen und Lehrerinnen gemeint!

¹ Packard, E. (1996): *Die Insel der 1000 Gefahren*. Ravensburger Verlag.



Texte zu lesen, die die eigene Erfahrungswelt und die eigenen Erlebnisse involvieren und ansprechen, motivieren meiner Meinung nach am meisten und stärken das Selbstbewusstsein, weil sich das Kind leicht mit ihnen identifizieren kann. Kinder wollen, wie an sich jeder Mensch, selbst etwas ganz Besonderes sein. Sie identifizieren sich mit ihren Helden und Heldinnen, denen sie in ihren Büchern begegnen. Wie ginge das besser, als in einer Geschichte, in der „Du“ selbst die Hauptperson bist, in der „Du“ entscheidest, welchen Weg du einschlagen willst.

Dazu kommt, dass ein Teil der Kinder ein großes Interesse an Phantasieerzählungen, Gruselgeschichten und anderen fiktionalen Texten hat. Sicherlich lässt sich hier noch zwischen den Interessen der Geschlechter unterscheiden. Jungen, die generell weniger lesen, bevorzugen sachbezogene Texte zur Informationsgewinnung. Mädchen hingegen bevorzugen fiktionale Geschichten.

Am Ende der Projektarbeit kann eine Veröffentlichung des gemeinsam geschaffenen Werkes stehen. Diese Veröffentlichung soll zusätzliche Motivation für die Schüler sein. Sie steigert das Selbstwertgefühl („Das habe/n ich/wir geschafft“) und auch die Klassengemeinschaft wird gestärkt. Der Gedanke an eine Veröffentlichung der Texte soll keinesfalls als Leistungsdruck gesehen werden. Es soll die Schüler vielmehr motivieren, ihr Bestes zu geben.

Die Schülerinnen und Schüler werden durch das große Maß an Wertschätzung, die sie durch die Veröffentlichung erfahren, mit Stolz und Freude auf ihre geschaffenen Werke blicken.

3. Die Praktische Umsetzung

Folgende Themen stehen in diesem Band zur Verfügung:

- Die Schatzsuche auf der Gruselinsel
- Das Gruselschloss

Das Thema kann selbstverständlich je nach Klasse, Intention, Zeitrahmen und Interesse der Schüler variiert und angepasst werden. Der zeitliche Rahmen dieses Projekts kann sich, je nach Umfang und Vertiefung der Thematik über ein viertel Schuljahr im Fach Deutsch erstrecken. Selbstverständlich kann auch immer mal wieder über einen noch längeren Zeitraum das Projekt in der Freiarbeit aufgegriffen werden.

Die Projektarbeit ist ab der dritten Jahrgangsstufe geeignet, da hier die grundlegenden Lese- und Rechtschreibfähigkeiten für ein solches Projekt vorhanden sind.

3.1 Die Hinführung zum Thema

Es bietet es sich an, die exemplarisch ausgearbeitete „Du-entscheidest-selbst“-Geschichte „Die Schatzsuche auf der Gruselinsel“ als Einstieg in die Projektarbeit den Schülern vorzustellen.

I. Hinweise zum Projekt



Als Hilfestellung können die **Textfragmente** (Seite 37 und 38) dienen, welche ebenfalls an den Blanko-**Grundriss** (Seite 34 und 35) gepinnt werden können. Mithilfe der Textfragmente, der Figurenkarten (Seite 36) und des Knoten-Link-Diagramms (Seite 39) wäre der Ablauf schon komplett vorgegeben. Dieses kann man aber auch weglassen und alles selbst mit den Kindern gestalten. Eine anfängliche Hilfestellung bieten die ausgearbeiteten Materialien auf jeden Fall. Jetzt erhält jeder Schüler seinen Schreibplan zur Vorstrukturierung (Seite 43).

Haben sich alle Schüler ihren Schreibplan zur Vorstrukturierung erstellt, geht es an das Schreiben selbst. Die Schüler sollen diesen Prozess weitestgehend alleine und ohne Einfluss der Lehrperson bewältigen. Hier hilft die Vorlage „Mein Schreibplan“ (Seite 43).

Um dennoch Hilfestellung bieten zu können, sollte im Voraus oder während der Projektarbeit der Umgang mit dem Wörterbuch geübt werden, damit sich die Schüler bei orthographisch schwierigen Wörtern zu helfen wissen.

Weiterhin kann die Lehrperson aus der in der Vorbesprechung gemeinsam erstellten Mindmap eine **Wörterkartei** (Seite 46) anlegen, zu der die Schüler während des Schreibens Zugang haben. Hier sind die passenden Wörter zum Gruselschloss nach Nomen, Verben und Adjektiven unterteilt.

Für die **klasseninterne Präsentation der Teilgeschichten** ist wieder die Methode der **Schreibkonferenz** sinnvoll. Sie findet am besten im Sitzkreis statt. Jeder Schüler schlüpft in die Rolle des Autors, der seinen Text vorliest und die anderen sind seine Berater. Nach dem ersten Lesen dürfen die Berater ihre Meinung zu dem Text kundtun. Das kann entweder durch Handmeldungen oder durch einen **Feedbackbogen** (Seite 45) erfolgen. Anschließend wird der Text nochmals vom Autor vorgelesen, nun dürfen die Berater aber immer genau dann unterbrechen, wenn ihnen etwas besonders Gutes oder Schlechtes auffällt, oder um dem Autor einen Tipp zu geben. Zum Schluss kann der Autor seinen Beratern selbst Fragen stellen, beispielsweise bei Unsicherheiten seitens der Orthographie oder zur Wortwahl. Anschließend wird so oft gewechselt, bis jeder einmal in die Rolle des Autors geschlüpft ist.

Eine sehr gute Regel für jede Art von Feedback ist: „Sag erst, was dir an der Geschichte gut gefallen hat und dann das, was was dir nicht so gut gefallen hat.“ Förderlich kann es auch sein, dass die Berater nach jeder vorgetragenen Erzählung applaudieren, um dem Autor Mut zu machen. Dies ist meiner Meinung nach auch eine Förderung von Rücksichtnahme, wie auch Wertschätzung der Arbeiten der Mitschüler.

Durch diese Methode der Schreibkonferenz zieht sich die Lehrperson immer weiter aus dem Verbesserungs- und Evaluationsprozess zurück. Die Schüler bearbeiten ihre Teilgeschichten weitestgehend selbstständig und erlangen so ein eigenständiges Arbeitsverhalten. Diese Methode soll sie auch für ihre Zukunft im Alltag unabhängiger und selbstständiger machen.



4. Schlussgedanken

Als Lehrer oder Lehrerin ist man stets dazu angehalten, jede Arbeit der Schüler zu bewerten. Dieses Projekt „Die Klasse als Autor“ fordert so vielseitige Kompetenzen und Fertigkeiten, dass es durchaus denkbar ist, die Schüler während der Arbeit an dem Buch zu benoten. Jedoch bin ich der Meinung, dass eine einzige abschließende Note (für jeden Schüler) alleine nicht ausreichend ist. Es ist empfehlenswert, über den gesamten Zeitraum der Projektarbeit Beobachtungen zu sammeln um daraus verschiedene Noten (z. B. für Orthographie, Kreativität, Teamfähigkeit) zu bilden.

Einerseits steht da der bloße Text als Produkt am Ende, der hinsichtlich der Kreativität, aber auch der Orthographie benotet werden kann. Im bildnerisch-ästhetischen Bereich stehen die ganz individuellen Zeichnungen für die eigene Teilgeschichte, oder der Entwurf für das Buchcover.

Andererseits stehen bei dem Projekt die sozialen Kompetenzen ebenfalls weit im Vordergrund. Ohne Kommunikation und Rücksichtnahme der Schüler aufeinander wäre das Projekt niemals durchführbar. Gerade jetzt, wo die sozialen Kompetenzen auch für den Übertritt in weiterführende Schulen immer mehr Beachtung finden, sollten wir diesen Aspekt während der Projektarbeit nie aus den Augen verlieren, da wir dazu neigen, das reine Produkt zu bewerten, statt den dazugehörigen Prozess. Um eine gerechte Benotung – unter Einbezug aller Kompetenzen – zu gewährleisten, empfehle ich einen **Bewertungsbogen** (Seite 48), auf dem die Lehrperson soziale, personale und methodische Kompetenzen einzeln beobachtet und bewertet und die Punkte/Noten abschließend korreliert.





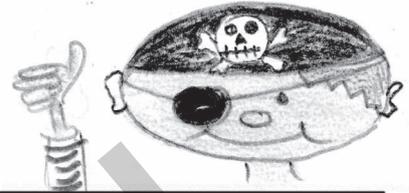
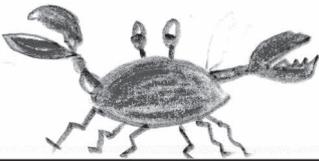
I. Hinweise zum Projekt

Verlaufsplan

Phase	Ziel
Hinführung zum Thema	
<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung der Gruselinsel • Gemeinsame Reflexion über die Art des Lesens 	Den Schülerinnen und Schülern wird das non-lineare Leseprinzip klar.
Erstellung der Geschichten	
<ul style="list-style-type: none"> • Mindmap vorstellen • Eigenes Mindmap entwerfen, Ideen in großem Mindmap zusammentragen • Grundriss und Knoten-Link-Diagramm vorstellen • Evtl. Erstellung eines eigenen Knoten-Link-Diagrammes • Aufteilung der einzelnen Räume • Zuordnung der Figurenkarten in die einzelnen Räume • Gemeinsam eine Einleitung verfassen • Evtl. Textfragmente in Grundriss sortieren • Schüler erstellen ihren Schreibplan zur Vorstrukturierung • Schülerinnen schreiben ihre Geschichte • Schreibkonferenz (mit Feedbackbogen) • Überarbeitung der Texte anhand der Rückmeldung oder des Feedbackbogens mithilfe von Wörterbüchern und/oder Wortkartei • Lesen aller möglichen Geschichtenverläufe 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Schüler lernen die Methode Mindmap kennen und können eigene Begriffe und Gedanken zum Grusel-schloss in ihrem persönlichen Mindmap festhalten. ➤ Orientierung im Schloss und Ablauf-übersicht ➤ Jedes Kind schreibt eigene Geschichte ➤ Figuren den einzelnen Geschichten zuordnen ➤ Orientierung für die Schülerinnen und Schüler ➤ Gibt Ablauf /Rahmen der Geschichte vor ➤ Hilfestellung zur Strukturierung ➤ Austausch und Verbesserungsvorschläge ➤ Verbesserung der Geschichten, mögliche „Fehler“ berichtigen ➤ Übergänge überprüfen
Gestaltung des Buches	
<ul style="list-style-type: none"> • Teilgeschichten auf einheitliche äußere Form bringen und ordnen • Evtl. Illustrationen der einzelnen Seiten • Vorwort schreiben • Buchcover erstellen • Buch vervielfältigen und binden lassen 	

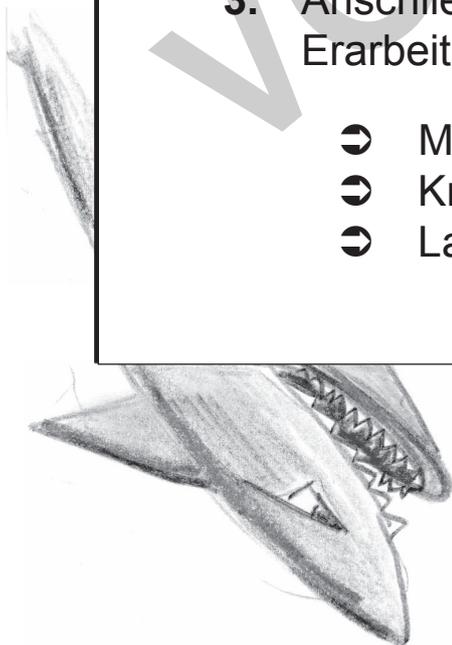


Kurzüberblick: Detaillierter Vorgehensplan zur „Schatzsuche auf der Gruselinsel“



Detaillierter Vorgehensplan zur „Schatzsuche auf der Gruselinsel“

1. Beispiel für das Buchcover (S. 14) und die Beispielgeschichte Gruselinsel (Seite 20 – 29) kopieren und an die Schüler austeilen
2. Gemeinsames lesen der Schatzsuche zur Gruselinsel im Sitzkreis (S. 20 – 29)
3. Anschließendes Vorstellen der Erarbeitungsmaterialien
 - ➔ Mindmap (S. 15)
 - ➔ Knoten-Link-Diagramm (S. 16)
 - ➔ Landkarte (S. 17 – 18)





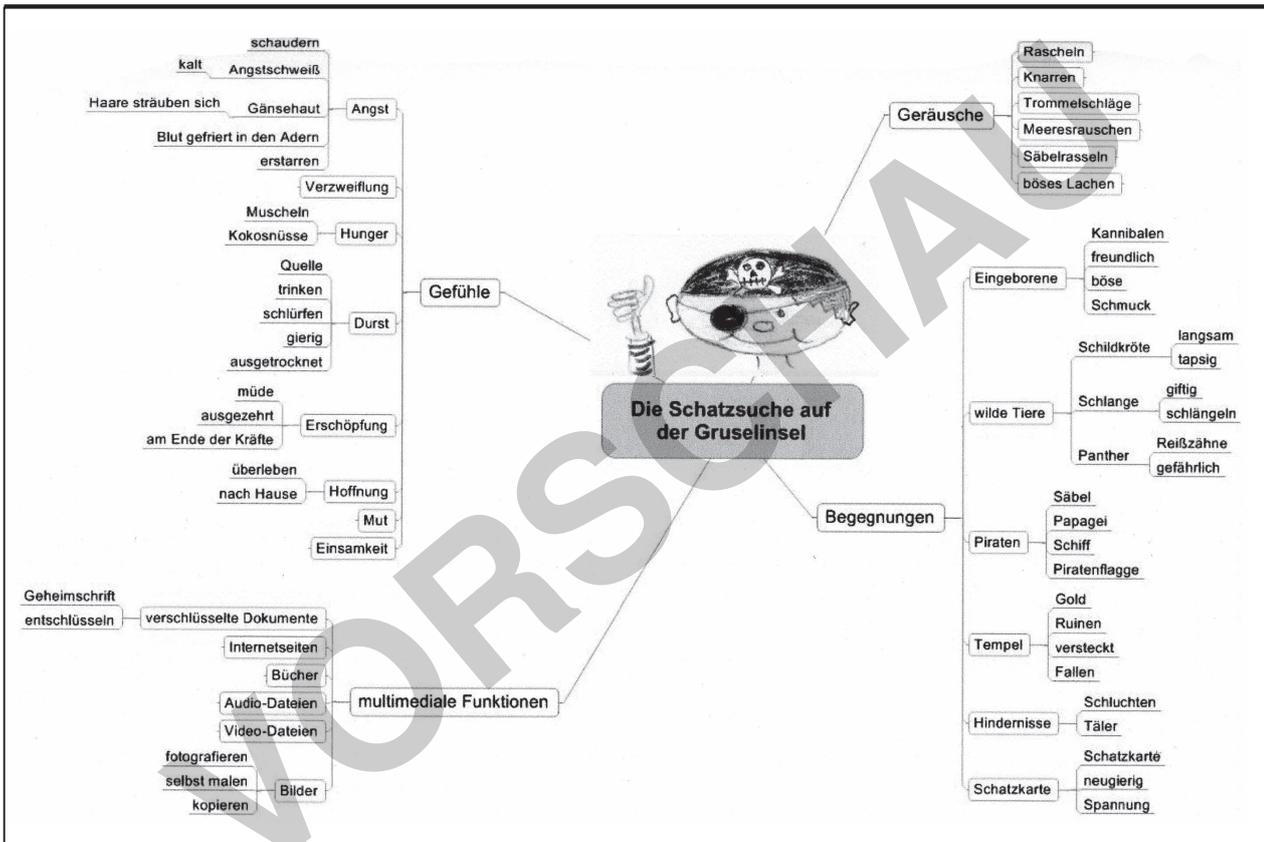
II. Schatzsuche auf der Gruselinsel

Beispiel für das Buchcover

Die Schatzsuche auf der Gruselinsel



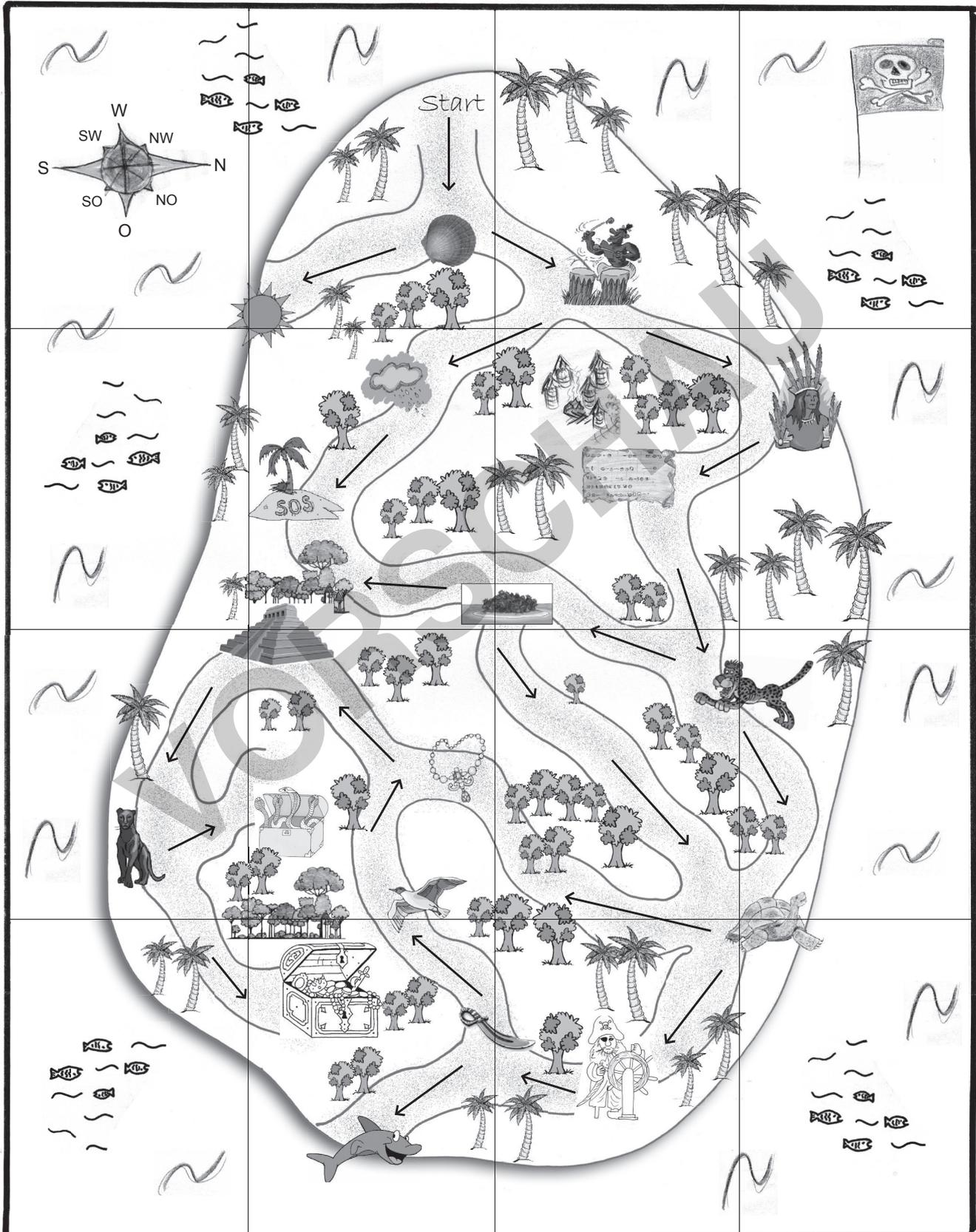
DAS GRUSELSCHLOSS
Die Klasse als Autor - Bestell-Nr. P11 145
VERLAG



II. Schatzsuche auf der Gruselinsel



Blanko-Landkarte





II. Schatzsuche auf der Gruselinsel

Beispielgeschichte Gruselinsel in einer „Du-entscheidest-selbst“-Geschichte

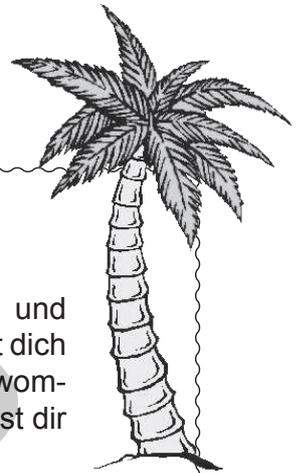


Seite 1

Die Schatzsuche auf der Gruselinsel

Du erwachst plötzlich mit schrecklich dröhnenden Kopfschmerzen und versuchst, vorsichtig deine Augen zu öffnen. Die grelle Sonne blendet dich und du musst blinzeln. Alles was du erkennen kannst, sind verschwommene Umrisse, die dir verraten, dass du nicht zu Hause bist. Du reibst dir die Augen und ganz langsam wird dir klar: Du bist an einem Strand.

→ *Weiter auf Seite 2*



Seite 2

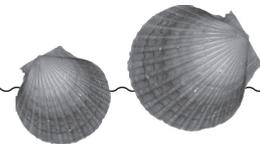
Unendlich viele Fragen hämmern in deinem Kopf. Das letzte, an das du dich erinnern kannst, ist, dass du in deinem Bett eingeschlafen bist. Alles nur ein böser Traum? Du zwickst dich einmal, zweimal, dreimal, um zu testen, ob du wirklich nur träumst. Vergeblich. Entsetzt begreifst du, dass du alleine an dem verlassenem Strand festsitzt. Niemand ist in Sicht, kein Boot liegt vor der Küste.

Die Sonne brennt erbarmungslos auf den heißen Strand.

Am liebsten würdest du weinen, doch dann überkommt dich ein schlimmes Hungergefühl. Du gehst ein Stück am Strand entlang und entdeckst bald einige Muscheln im Sand. Mit einem lauten Knacken schaffst du es, eine Muschel aufzubrechen und nimmst ein Stück von dem nicht sehr appetitlichen, weißlich glänzenden Fleisch heraus.

Du entscheidest dich, die Muscheln zu essen, → *weiter auf Seite 4.*

Du entscheidest dich, die Muscheln lieber nicht zu essen,
→ *weiter auf Seite 3.*



II. Schatzsuche auf der Gruselinsel



Seite 11

Du hast herausgefunden, dass östlich der Galapagos-Inseln das südamerikanische Festland liegt. Zum Schwimmen bis nach Ecuador ist es natürlich zu weit, aber du bist dir sicher, dass viele Schiffe die Straße zwischen den Inseln und dem Festland passieren. Vielleicht kannst du ja eines davon auf dich aufmerksam machen. Den Schatz hast du längst vergessen, weil du einfach nur noch nach Hause willst.



Am östlichen Strand der Insel angekommen traust du deinen Augen nicht. Du reibst dir die Augen. „Das ist doch sicherlich nur eine Fata Morgana oder mein Gehirn spielt mir einen Streich!“ Aber nein, als du die Augen wieder öffnest, siehst du ein Schiff vor Anker liegen. „Endlich! Rettung! Die segeln bestimmt nach Ecuador und von da aus geht's heim!“

Schreiend und winkend rennst du auf das Meer zu, als du erkennst, dass das Schiff eine Piratenflagge gehisst hat. Zu spät!



Mit rasselnden Säbeln kommen die Piraten aus dem Gebüsch und umzingeln dich. Brüllend stürzen sie auf dich los und legen dich in schwere Ketten.

Du wirst gegen deinen Willen auf das Schiff entführt. → *weiter auf Seite 12.*



Seite 12

„Ich weiß, dass du von dem Schatz gehört hast!“, blafft dich der stinkende, einäugige Pirat an. Die Gänsehaut kriecht dir die Knöchel hoch, als du erkennst, dass du im Bauch des Schiffes in Ketten liegst.

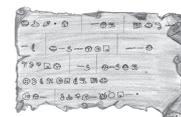
„Spuck es aus, sonst werde ich dich den Haien zum Fraß vorwerfen! Was weißt du über den Schatz?“

Starr vor Schreck stotterst du: „I-i-i-ich habe k-k-k-keine Ahnung, ich bin hier gestrandet!“

Der Pirat glaubt dir kein Wort und hält dir den kalten Säbel an den Hals. „Rede! Dann passiert dir nichts und wir teilen den Schatz, ganz bestimmt.“

Höllischer Angstschweiß überkommt dich und du musst dich entscheiden:

Du erzählst ihnen von den Eingeborenen und der Schatzkarte,
→ *weiter auf Seite 13.*



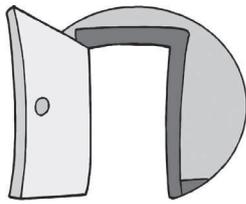
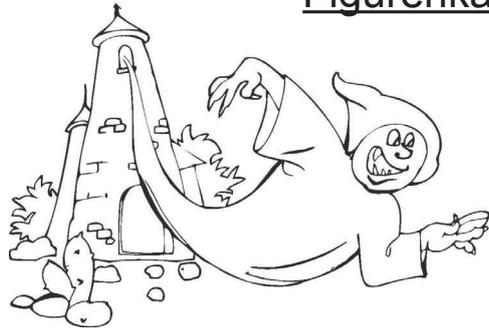
Oder du glaubst dem schaurigen Piraten kein Wort und hältst durch,
→ *weiter auf Seite 14.*





III. Das Gruselschloss

Figurenkarten



Eingangstor



Kerze



Monster



Mond



Wasserungeheuer



Socke



Gnom



Kopflloser Ritter



Brunnen



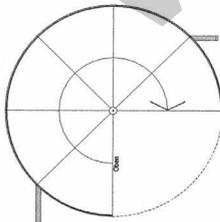
Mumie



Fleischfressender Dinosaurier



Gute Geist



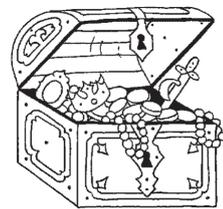
Wendeltreppe



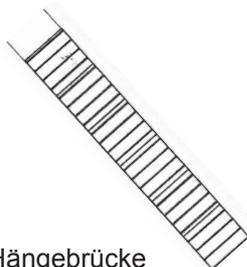
Schlüssel



Vampir



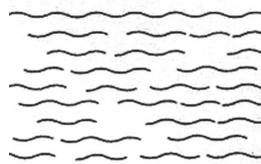
Schatztruhe



Hängebrücke



Bett



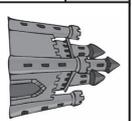
Wasser



Mauer



Textfragmente für das Gruselschloss



<p>Seite 1: ... Die Sonne versinkt hinter dem Horizont ...</p> <p>... du öffnest das gewaltige Eingangstor. Weiter auf Seite 2 ...</p>	<p>Seite 2: Du stehst in der riesigen Eingangshalle, die mit Kerzen beleuchtet ist. Eiskalte Luft, die nach Vampirgruft riecht, kriecht dir die Knöchel hinauf. Du entdeckst eine Ritterrüstung ...</p> <p>... du rennst durch die erste Türe, lies weiter auf Seite 3 ...</p> <p>Du untersuchst die Ritterrüstung genauer, weiter auf Seite 4 ...</p>	<p>Seite 4: Der Ritter erwacht zum Leben ...</p> <p>... du rennst durch die rechte Türe, weiter auf Seite 5 ...</p>	<p>Seite 3: Raum mit Wendeltreppe. Ein Gnom rät dir nach oben zu gehen.</p> <p>... du glaubst ihm, weiter auf Seite 6 ...</p> <p>Du traust dem hämisch lachenden Gnom nicht, gehst lieber durch die Türe, weiter auf Seite 7 ...</p>	<p>Seite 5: Ein schreckliches Monster lauert hinter der Türe. Du versuchst zu fliehen ...</p> <p>„ENDE“</p>
<p>Seite 6: Du steigst die dunkle Wendeltreppe ängstlich hinauf,</p> <p>weiter auf Seite 10 ...</p>	<p>Seite 7: Du bist in einem Raum mit Brunnen ...</p> <p>... du gehst die klapprige Leiter hinunter, weiter auf Seite 8 ...</p> <p>Du gehst hinaus in den Garten, weiter auf Seite 9 ...</p>	<p>Seite 11: Hängebrücke über den Burggraben. Ein Wasserungeheuer bringt die morsche Brücke zum Schaukeln ...</p> <p>... du willst den Burggraben durchschwimmen, weiter auf Seite 19 ...</p> <p>... du setzt an zum Sprung, weiter auf Seite 20 ...</p>	<p>Seite 9: Du stehst im düsteren, mondfahlen Garten. Die knorrigen Zypressen knarren gespenstig im Wind und werfen schaurige Schatten ...</p> <p>... du kletterst die Rosenhecke hinauf, weiter auf Seite 10 ...</p> <p>Du gehst über die morsche Hängebrücke des Burggrabens, weiter auf Seite 11 ...</p>	<p>Seite 10: Du kommst im Dachgeschoss an. Du entdeckst eine Mumie in einem Sarg ...</p> <p>... du flüchtest vor der Mumie, weiter auf Seite 12 ...</p>

Knoten-Link-Diagramm zum „Gruselschloss“

