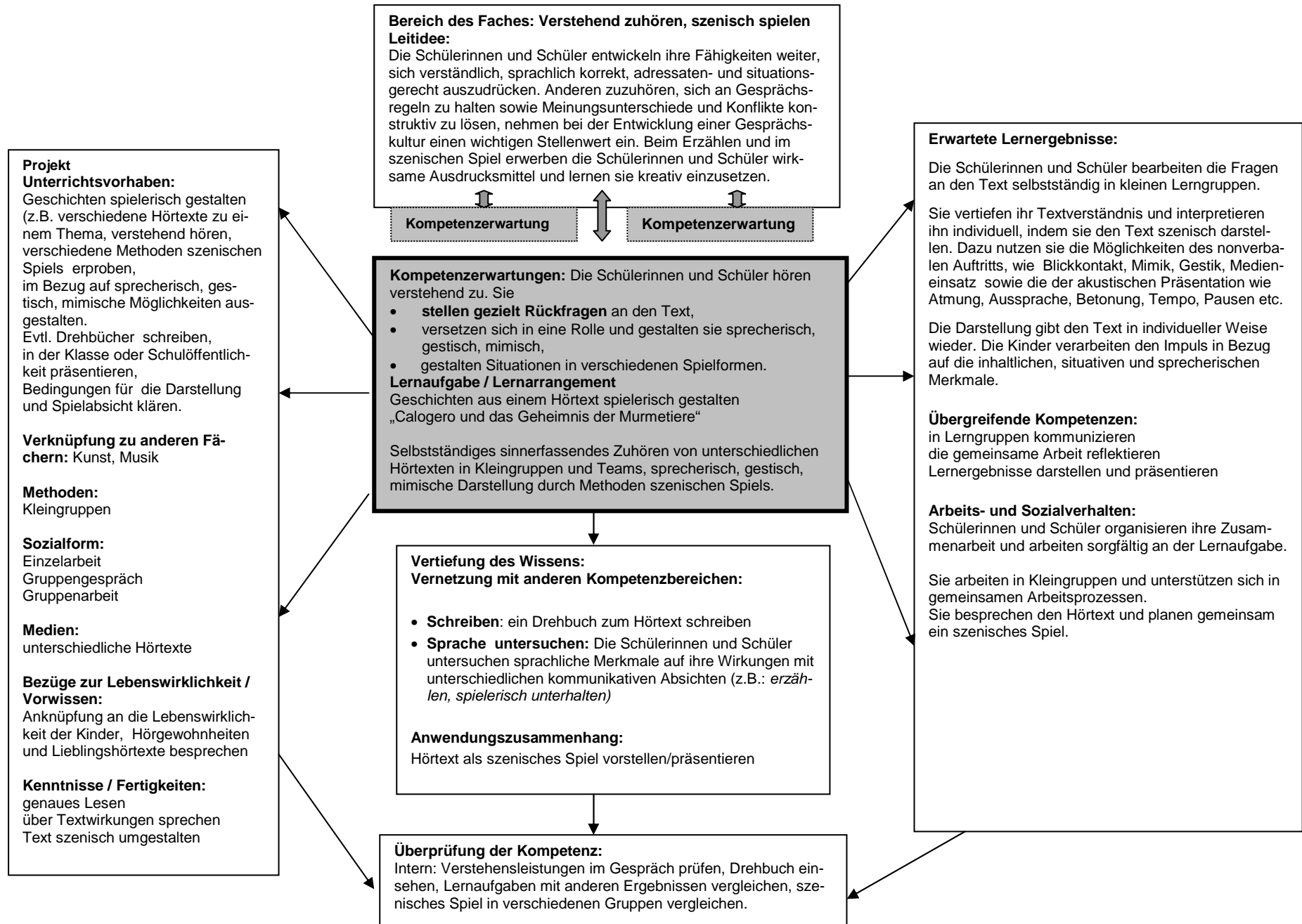


Lernaufgabe Deutsch

Grundschule

Sprechen und Zuhören – Geschichten aus einem Hörtext spielerisch gestalten

II. Übersicht: Kompetenzbereich Sprechen und Zuhören Geschichten spielerisch gestalten



II. Aufgabenbeispiel Sprechen und Zuhören

Deutsch

Bereich: Sprechen und Zuhören

Klasse: 3/4

Schwerpunkt: **Verstehend zuhören / szenisch spielen**

Vorhaben: Geschichten aus einem Hörtext spielerisch gestalten

Titel der Lernaufgabe: **Calogero und das Geheimnis der Murmeltiere**

Kompetenzerwartungen

Lernvoraussetzungen

- Einen Text zuhörend verstehen

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- **stellen gezielt Rückfragen** an den Text,
- versetzen sich in eine Rolle und gestalten sie sprecherisch, gestisch, mimisch,
- gestalten Situationen in verschiedenen Spielformen.

Übergreifende Kompetenzen

- in Lerngruppen kommunizieren
- die gemeinsame Arbeit reflektieren
- Lernergebnisse darstellen und präsentieren

Sachinformation:

Die Kinder sollen Hörtexte zuhörend verstehen und ihren Inhalt erfassen. Dazu kann im Unterricht vor dem Hören des Textes die Zuhörabsicht geklärt werden. Wenn die Kinder wissen, dass sie anschließend gezielt Fragen zum Text beantworten sollen, wird ihre Zuhörfähigkeit gelenkt.

Beim Zuhören sollen die Kinder verstehen *was* gesagt wird, *wie* es gesagt wird und mit *welcher Absicht*. Dabei können sie lernen sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, Unwesentliches zu überhören und so ihre Aufmerksamkeit aktiv zu steuern. Mit Hilfe der Auswahlaufgaben, die Fragen an den Text beantworten, können die Kinder klären, wie sie einzelne Stellen im Text verstanden haben. Sie können dies mit anderen besprechen und evtl. vorhandene Informationslücken schließen und Interpretationen austauschen. Für den Unterricht kann die Lehrkraft Teilaufgaben aus der Lernaufgabe für die Arbeit in Kleingruppen qualitativ auswählen. Nicht alle Kinder müssen alle Aufgaben bearbeiten. Wichtig ist eine sinnvolle inhaltliche Zusammenstellung, die verschiedene Anforderungen repräsentiert.

Hörtexte ermöglichen Kindern, den transportierten Inhalt durch die Art und Weise, wie er dargeboten wird, zu interpretieren. Außerdem eignen sie sich dazu, sich mit dem Text auch emotional zu verbinden, sich mit Sachverhalten und Personen emotional auseinanderzusetzen und die in der Situation erworbenen Informationen entsprechend weiterzuverarbeiten.

Gekonntes Zuhören erfordert den Einsatz geeigneter das Verstehen unterstützender und das Gespräch fördernder Arbeitsmethoden auch in dialogischer Form. Kinder haben immer ein großes Interesse Texte darzustellen und zu interpretieren. Deshalb eignet sich in dieser Situation das szenische Spiel, um das Textverständnis zu unterstützen und eventuell zu erweitern.

Anforderungsbereiche:

Anforderungsbereiche	Bildungsstandards	Aufgabenbeispiel
AB I: Wiedergeben	Die Schülerinnen und Schüler geben bekannte Informationen wieder und wenden grundlegende Verfahren und Routinen an.	Die Schülerinnen und Schüler erinnern einzelne Textstellen. Sie setzen die Informationen in Beziehung zu ihrem eigenen Wissen. Sie spielen Szenen aus dem Text nach.
AB II: Zusammenhänge herstellen	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten vertraute Sachverhalte, in dem sie erworbenes Wissen und bekannte Methoden anwenden und miteinander verknüpfen.	Die Schülerinnen und Schüler verknüpfen über den Hörtext verteilte Informationen, setzen sie miteinander in Beziehung und können sie mit eigenen Worten wiedergeben. Sie ziehen aus den Informationen naheliegende Schlussfolgerungen. Sie spielen Szenen aus dem Text so, dass man die Charaktere und den inhaltlichen Ablauf erkennen kann.
AB III: Reflektieren und Beurteilen	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten für sie neue Problemstellungen, die eigenständige Beurteilungen und eigene Lösungsansätze erfordern.	Die Schülerinnen und Schüler verstehen den Text und beurteilen zentrale Aussagen. Sie ziehen eigene Schlüsse, die über den eigentlichen Text hinausgehen. Sie gestalten den Text als Spiel so, dass man ihr Verständnis der Charaktere und der Situation erkennen kann.

Ausgestaltung der Lernaufgabe

Hörtext: Calogero und das Geheimnis der Murmeltiere



Aufgaben:

1. Ihr wollt heute eine Geschichte aus einem Hörtext szenisch gestalten. Dafür arbeitet ihr in einer Gruppe mit zwei oder drei Kindern zusammen.
2. Hört euch die Geschichte auf dem CD-Player an. Hört genau zu und passt gut auf, damit ihr die Inhalte für euer Spiel gut nutzen könnt.
3. Ihr könnt euch den Text ein weiteres Mal anhören. Dann beantwortet folgende Fragen an den Text.

Fragen an den Hörtext:

1. Wer ist Calogero?

- ein Murmeltier
- ein Junge
- ein Kater
- ein Hund

(Ab 1)

2. Wo befindet sich Calogero?

- in einem Wald
- auf einem Berg
- in einem Dorf
- auf einem Baum

(Ab 1)

3. Calogero ist

	<i>stimmt</i>	<i>stimmt nicht</i>
mit einem Campingmobil auf Reisen.		
plötzlich müde und schläfrig.		
an Murmeltieren interessiert.		
mit einem Lastwagen unterwegs.		

(Ab 2)

4. Welche Tiere und Personen kommen in dem Hörtext vor? Nenne drei.

--	--	--

(Ab 1)

5. Welche „Fahrzeuge“ werden in dem Hörtext genannt. Unterstreiche die richtigen Wörter.

LKW Fahrrad Motorrad Auto Hubschrauber Flugzeug Heißluftballon

(Ab 1)

6. Calogero löst das Geheimnis der Murmeltiere. Was hat er herausgefunden?

- Ein Murmeltier flitzt unterirdisch von einem Ort zum anderen.
- Zwei Murmeltiere laufen von einem Loch zum anderen.
- Zwei Murmeltiere tauchen nacheinander aus Erdlöchern auf.
- Ein Murmeltier schleicht durch das Gras zum anderen Loch.

(Ab 3)

7. Plötzlich bemerkt Calogero, dass Mario

- ohne ihn frühstückt.
- sein Zelt aufbaut.
- den Motor startet.
- seinen LKW repariert.

(Ab 1)

8. Calogero sitzt am Straßenrand und ist fassungslos. Warum?

(Ab 2)

9. Woher weiß Calogero, dass der Pilot ihn in seine Heimat bringen kann?

	<i>stimmt</i>	<i>stimmt nicht</i>
Der Pilot hat eine italienische Flagge auf dem Hemd.		
Der Pilot isst eine Salami, die Calogero aus der Heimat kennt.		
Der Pilot fragt Calogero, wohin er fliegen möchte.		
Der Pilot spricht so, wie die Leute in Caltanissetta.		

(Ab 3)

10. Bringe die Ereignisse in die richtige Reihenfolge.

	<i>Reihenfolge</i>
Calogero	
beobachtet die Murmeltiere.	
riecht etwas Leckerer zum Essen.	
betrachtet sein Spiegelbild in einem See.	
sitzt am Straßenrand und maunzt.	
begibt sich auf den Weg nach Hause.	5

(Ab 2)

11. Wie fühlt sich Calogero am Ende der Geschichte?

(Ab 3)

12. Dieser Text ist

- ein Hörspiel.
- eine Lesung.
- ein Interview.
- ein Urlaubsbericht.

(Ab 2)

13. Wie wird dieser Text vorgetragen?

- Jede Figur wird von einem anderen Sprecher gesprochen.
- Geräusche untermalen die Handlung.
- Eine Sprecherin liest den Text vor.
- Ein Sprecher und eine Sprecherin wechseln sich ab.

(Ab 2)

14. Luisa sagt: „Diese Geschichte kann so nicht wirklich passiert sein! Sie ist glatt erfunden.“ Hat sie recht?

Besprecht das in eurer Gruppe und schreibt eine Begründung auf.



(Ab 3)

15. Wie wäre es, wenn du selbst wie der Kater auf Reise sein könntest? Würde dir das Reisen gefallen? Begründe deine Antwort.

Ja, weil

(Ab 3)

Nein, weil

(Ab 3)

16. Tausche deine Meinung mit deiner Gruppe aus. Sammle Gründe für und gegen eine solche Reise. Legt eine Tabelle für das Für und Wider an.

(Ab 3)

17. Hat euch der Hörtext gefallen? Überlegt warum. Schreibt eure Gründe auf.

Wir finden diesen Text **gut**, weil

Wir finden diesen Text **nicht gut**, weil

(Ab 3)

18. Spielt die Geschichte von Calogero.

Ihr verteilt die Rollen an verschiedene Kinder: der Kater Calogero, Mario, zwei Marmeltiere.

Überlegt euch, was die einzelnen Darsteller sagen. Schreibt dazu ein Drehbuch.

Spieler	Text	Regieanweisung
Calogero		blickt in den See.
Mario	„Ich leg mich mal einem Moment aufs Ohr.“	gähnt und macht es sich hinter dem Lenkrad gemütlich
Calogero
...		

Spielt die Szene mehrmals und gebt euch ein Feedback.

Achtet auf folgende Kriterien:

- **Sprich laut und deutlich.**
- **Sprich so, wie deine Figur in der Geschichte dargestellt wird.**

Als Abschluss könnt ihr euer Spiel der Klasse vorführen.

Erwartete Lernergebnisse:

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten die Fragen an den Text selbstständig in kleinen Lerngruppen. Sie vertiefen ihr Textverständnis und interpretieren ihn individuell, indem sie den Text szenisch darstellen. Dazu nutzen sie die Möglichkeiten des nonverbalen Auftritts, wie Blickkontakt, Mimik, Gestik, Medieneinsatz, sowie die der akustischen Präsentation wie Atmung, Aussprache, Betonung, Tempo, Pausen etc.

Die Darstellung gibt den Text in individueller Weise wieder. Die Kinder verarbeiten den Impuls in Bezug auf die inhaltlichen, situativen und sprecherischen Merkmale.

Hinweise zum Unterricht:

Ein wesentlicher Bestandteil des Unterrichtsvorhabens „Geschichten spielerisch gestalten“ ist die vertiefte Arbeit mit kleinen Hörtexten zu einem Rahmenthema.

Hörtexte bieten Geschichten, Informationen und Lebenssituationen so an, dass im Unterricht die Frage nach dem *Was?*, *Wie?* und nach der *Absicht?* gestellt werden kann. Dabei geht es nicht nur um das Erfassen wesentlicher Textteile und das Erkennen von individuellen Informationslücken, sondern auch um das Nachfragen bei Unklarheiten und das gemeinsame Besprechen des Inhalts. Daneben ist bei Hörtexten auch der emotionale Eindruck von Belang, der von Stimmen und Sprechern, Stimmungen und Musik getragen wird.

Diese Eindrücke können gut spielerisch umgesetzt werden.

Für das szenische Spiel eignen sich folgende Methoden:

- Szenische Improvisation (Stegreifspiel),
- Darstellendes Spiel mit geplanten Texten,
- Stabpuppenspiel am OHP, Nutzung der Eigenschaften der Stimmen (laut, leise, schnell, ängstlich, wütend,...),
- Nacherzählendes Spiel in der Ich-Form (Geschichte aus der Sicht der Katze mit besonderem Wert auf Gefühle und Gedanken in einem Monolog) Erfundene Geschichten als Spiel präsentieren (Eine Geschichte vom Kater Calogero selbst erfinden, diese als Hörspiel aufbereiten. Auf geteilte Rollen und verschiedenen Stimmen achten.)

Material:

Hörtext auf CD + Fragen zum Text,
weitere Geschichten als Hörtexte