

DOWNLOAD



Nicole Pospich

Collage und Märchen-Quiz

Fertige Unterrichtseinheiten zum Thema Märchen



Klippert

Nach der Lernmethodik
von Dr. Heinz Klippert

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Klippert

Deutsch

> Märchen
> Fabeln



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

**Download
zur Ansicht**

LS 12 Eine Bild-Wort-Collage zum Thema Märchen gestalten

		Zeitrichtwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		<ul style="list-style-type: none"> - mit anderen zusammenarbeiten - ein Thema kreativ gestalten - Begriffe zu einem Thema sammeln und strukturieren - Feedback geben
2	PL	10'	L erklärt den Begriff Mindmap und zeigt zwei bis drei Beispiele an der Tafel.		
3	PA	15'	Zufallspartner sammeln so viele Begriffe wie möglich zum Thema Märchen. Die S erhalten dazu Kärtchen, auf die die Begriffe entweder geschrieben oder gemalt werden.	kleine Kärtchen	
4	PL	15'	Die Wörter und Zeichnungen werden nach und nach an die Tafel geheftet. L erklärt den S, wie eine Bild-Wort-Collage angefertigt wird.		
5	GA	30'	Anfertigung einer Bild-Wort-Collage in Zufalltrios.	Plakate, Wachsmalstifte oder Buntstifte, sonstige Materialien (siehe Merkposten)	
6	PL	5'	In einem Museumsgang werden die Ergebnisse der Gruppen betrachtet.		
7	PL	10'	Blitzlicht zur Gruppenarbeit und Übertragen der Mindmap ins Heft.		

✓ Merkposten

Der Lehrer kann selbst entscheiden, welche Arbeitsmaterialien er den Schülern zu Verfügung stellt. Besonders schöne Ergebnisse erhält man, wenn man Federn, Wolle, Watte, Wachsmalstifte, usw. bereithält.

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist es, eine Bild-Wort-Collage zum Thema Märchen zu gestalten. Die Schüler sammeln und strukturieren dafür in einer Mindmap Begriffe zum Thema Märchen, bevor sie diese in der Bild-Wort-Collage für eine kreative Gestaltung weiterverwenden.

Zum Ablauf im Einzelnen:

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

Im 2. Arbeitsschritt erläutert der Lehrer den Schülern, wie eine Mindmap erstellt wird. Er sammelt mit den Schülern beispielhaft einige Begriffe zu einem Thema aus der Lebenswelt der Schüler (z. B. Haustier, Ferien, Schule).

Im 3. Arbeitsschritt soll das Prinzip der Mindmap-Erstellung auf das Thema Märchen übertragen werden. Der Lehrer schreibt das Wort „Märchen“ in die Mitte der Tafel und heftet einen Begriff in Wortform sowie die Skizze eines Begriffs (z. B. Schloss) an die Tafel. Die Begriffe verbindet er mit dem Wort „Märchen“. Nun bildet der Lehrer durch Abzählen Zufallspaare, welche gemeinsam so viele Begriffe wie möglich zum Thema Märchen sam-

meln. Diese schreiben oder zeichnen sie auf kleine Kärtchen.

Im 4. Arbeitsschritt werden die Ergebnisse in der vom Lehrer bereits begonnenen Mindmap gesammelt. Die Schüler stehen oder sitzen mit ihren Kärtchen im Halbkreis vor der Tafel. Nun werden die Begriffe nach und nach an die Tafel geheftet. Dopplungen werden nicht zugelassen.

Im 5. Arbeitsschritt kommen die Schüler durch Losen zu Trios zusammen. Jeder Schüler des Trios sucht sich zwei Begriffe oder Zeichnungen aus der Mindmap aus, die er für die Collage verwenden möchte. Im Trio wird gemeinsam eine Bild-Wort-Collage gestaltet, die die insgesamt sechs ausgewählten Wörter bzw. Bilder enthält.

Im 6. Arbeitsschritt werden in einem Museumsgang alle Ergebnisse angeschaut und besprochen.

Im 7. Arbeitsschritt werden durch ein Blitzlicht die Gruppenarbeit und die dabei entstandenen Collagen reflektiert. Die Schüler äußern sich in Kurzform zum Ablauf und Ergebnis der Gruppenarbeit. Die Äußerungen werden nicht weiter kommentiert. Zum Abschluss kann die Mindmap in das Heft übertragen werden.


LS 13 Ein Quiz zum Thema Märchen entwickeln

		Zeitrhythmuswert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		<ul style="list-style-type: none"> - gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln beachten - Inhalte zuhörend verstehen - Informationen weitergeben - einen Zufallspartner akzeptieren - gezielt Informationen suchen
2	PL	10'	L präsentiert den Spielplan (M1) am OHP und erklärt die Spielregeln.	M1, M2	
3	GA	20'	S werden in Zufallsgruppen eingeteilt und spielen das Märchen-Quiz in der Gruppe.	M1, M2, Spielfiguren, Würfel	
4	GA	25'	Gruppen entwerfen selbst Fragen und schreiben sie auf kleine Kärtchen.	Kärtchen	
5	GA	20'	Fragekärtchen werden mit anderen Gruppen getauscht. Eine weitere Runde Märchen-Quiz wird gespielt.	M1, Spielfiguren, Würfel	
6	PL	10'	Im Plenum wird der Verlauf des Spiels reflektiert. Gewinner werden gekürt.		

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist es, ein Märchen-Quiz zu spielen, für das in der Gruppe selbst Fragen entworfen werden. Durch den spielerischen Umgang mit dem Thema Märchen wird die Lerneinheit noch einmal wiederholt und das erlernte Wissen praktisch angewendet.

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

Im **2. Arbeitsschritt** erklärt der Lehrer den Schülern die Spielregeln des Märchen-Quiz. Er präsentiert dazu den Schülern den Spielplan (M1) auf dem Overheadprojektor. Beispielfhaft werden einige Spielzüge durchgeführt und an entsprechender Stelle die Quizfragen (M2) vorgelesen und beantwortet.

Im **3. Arbeitsschritt** werden Zufallsgruppen von ca. vier Schülern gebildet, die das Spiel im Gruppen-

verband spielen. Jede Gruppe erhält einen Spielplan und die ausgeschnittenen Fragekärtchen (M2), die an entsprechender Stelle des Spielplans platziert werden.

Im **4. Arbeitsschritt** werden in der Gruppe eigene Fragen zum Spiel entworfen und auf Kärtchen geschrieben. Haben die Schüler große Probleme beim Erstellen der Quizfragen, können die Unterlagen aus den bereits durchgeführten Lernspiralen unterstützend verwendet werden.

Im **5. Arbeitsschritt** werden die Fragekärtchen mit einer anderen Gruppe ausgetauscht. Es wird erneut eine Runde Märchen-Quiz gespielt. Nun müssen jedoch die selbst entworfenen Fragen der anderen Gruppen beantwortet werden.

Im **6. Arbeitsschritt** wird der Verlauf des Spiels im Plenum reflektiert. Die Gewinner werden gekürt.

Merkmale

Die Fragen (M2) sollten vom Lehrer schon vor der Stunde ausgeschnitten werden.

Tipp

Die Gruppengröße nicht größer als vier Schüler wählen. Um Diskussionen zu vermeiden, sollten die Gruppentische mit entsprechenden farbigen Punkten markiert werden. Das erleichtert die Gruppenfindung.

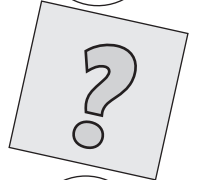
Info Märchen-Quiz

Das Spielfeld (M1) wird einmal auf jeden Gruppentisch gelegt. Die Fragekärtchen (M2) werden vom Lehrer ausgeschnitten und zum dazugehörigen Bild im Spiel gelegt. Die Fragen zum Märchen „Sterntaler“ werden zum Beispiel zum ersten Fragefeld gelegt, bei dem sich das Bild des Sterntaler-Mädchens befindet. Jeder Schüler platziert seine Spielfigur auf dem Startfeld (dem Wald). Der jüngste Spieler beginnt. Er darf würfeln und so viele Felder auf dem Spielfeld vorrücken, wie sich Augen auf dem Würfel befinden. Landet er auf einem Fragefeld, darf der Spieler, der nach ihm an der Reihe ist, eine Karte vom Stapel ziehen und die Frage darauf vorlesen. Kann der Spieler die Frage beantworten, darf er noch einmal würfeln. Weiß er keine Antwort, oder beantwortet er die Frage falsch, muss er zwei Felder zurückgehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler, der als erstes das Schloss erreicht, hat gewonnen.

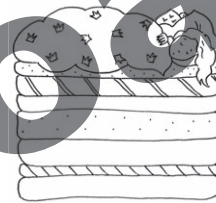
13 Ein Quiz zum Thema Märchen entwickeln



A row of 10 empty circles. The 6th circle from the left contains a square box with a question mark.



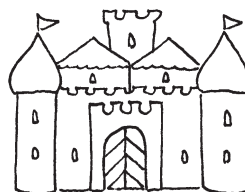
A row of 10 empty circles. The 2nd circle from the left contains a square box with a question mark. The 7th circle from the left contains a square box with a question mark.



























A row of 10 empty circles. The 2nd circle from the left contains a square box with a question mark. The 8th circle from the left contains a square box with a question mark.



A row of 10 empty circles. The 8th circle from the left contains a square box with a question mark.



<p>Sterntaler Was verschenkt das Mädchen als Letztes?</p>  <p><i>Ihr Hemd</i></p>	<p>Sterntaler Warum verschenkt das Mädchen ihre Sachen?</p>  <p><i>Weil es arme Menschen trifft, mit denen es Mitleid hat.</i></p>	<p>Sterntaler Was bekommt das Mädchen am Ende geschenkt?</p>  <p><i>Die Sterne fallen als Goldtaler vom Himmel.</i></p>
<p>Prinzessin auf der Erbse Wie testet die Königin, ob die Frau wirklich eine Prinzessin ist?</p>  <p><i>Sie legt eine Erbse unter 20 Matratzen.</i></p>	<p>Prinzessin auf der Erbse Auf wie vielen Matratzen liegt die Prinzessin?</p>  <p><i>Sie liegt auf 20 Matratzen.</i></p>	<p>Prinzessin auf der Erbse Woran merkt die Königin, dass die Frau eine Prinzessin ist?</p>  <p><i>Sie spürte eine Erbse durch 20 Matratzen hindurch.</i></p>
<p>Der süße Brei Was bekommt das Mädchen im Wald geschenkt?</p>  <p><i>Einen Topf</i></p>	<p>Der süße Brei Was ist das Besondere an dem Topf?</p>  <p><i>Er kocht süßen Brei.</i></p>	<p>Der süße Brei Wie lautet der Zauberspruch, der den Topf zum Kochen bringt?</p>  <p><i>Töpfchen koche.</i></p>
<p>Froschkönig Wo fällt die goldene Kugel hinein?</p>  <p><i>In einen Brunnen</i></p>	<p>Froschkönig Wer bringt der Königstochter die goldene Kugel zurück?</p>  <p><i>Ein Frosch</i></p>	<p>Froschkönig Was verlangt der Frosch dafür, dass er die Kugel aus dem Brunnen holt?</p>  <p><i>Er möchte ihr Freund sein.</i></p>

<p>Rotkäppchen Wer frisst Rotkäppchen und die Großmutter auf?</p>  <p><i>Der böse Wolf</i></p>	<p>Rotkäppchen Wer befreit Rotkäppchen und die Großmutter?</p>  <p><i>Der Jäger</i></p>	<p>Rotkäppchen Warum wird das Mädchen Rotkäppchen genannt?</p>  <p><i>Es hat ein rotes Käppchen auf.</i></p>
<p>Hänsel und Gretel Wer hat die Idee, die Kinder im Wald auszusetzen?</p>  <p><i>Die Stiefmutter</i></p>	<p>Hänsel und Gretel Wie finden Hänsel und Gretel beim ersten Mal zurück?</p>  <p><i>Hänsel legt eine Spur aus Kieselsteinen.</i></p>	<p>Hänsel und Gretel Was entdecken Hänsel und Gretel im Wald?</p>  <p><i>Ein Lebkuchenhaus</i></p>
<p>Schneewittchen Was fragt die böse Königin den Spiegel?</p>  <p><i>Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?</i></p>	<p>Schneewittchen Wen trifft Schneewittchen im Wald?</p>  <p><i>Die sieben Zwerge</i></p>	<p>Schneewittchen Womit vergiftet die böse Königin Schneewittchen?</p>  <p><i>Mit einem Apfel</i></p>
<p>Der Wolf und die sieben Geißlein Warum geht die Mutter fort?</p>  <p><i>Sie sucht im Wald Futter für ihre Jungen.</i></p>	<p>Der Wolf und die sieben Geißlein Wer möchte die sieben Geißlein fressen?</p>  <p><i>Der Wolf</i></p>	<p>Der Wolf und die sieben Geißlein Wo versteckt sich das siebte Geißlein?</p>  <p><i>In der Wanduhr</i></p>



Klippert

Individuelle Förderung bei
gleichzeitiger Lehrerentlastung

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel

Märchen – Fabeln

Über diesen Link gelangen Sie direkt zum Produkt:

www.klippert-medien.de/go/dl9202

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des Programms von
Klippert Medien finden Sie unter www.klippert-medien.de.

Download
zur Ansicht

© 2016 Klippert Medien
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Autorin: Nicole Pospich

Illustrationen: Corina Beurenmeister

Umschlagfoto: © Wavebreakmedia Micro, Fotolia, Nr. 37962368

www.klippert-medien.de