

# PH Zug

## SPRACHKOMMODE (Farkas, 2014) – Fördermodell für Leistungsexzellenz im Fach Deutsch: Aufgabenentwicklung

Autorin: Anna Baur

|  |  |  |  |   |  |  |
|--|--|--|--|---|--|--|
| <b>Titel</b><br>Charaktereigenschaften in literarischen Texten                             |  |  |  |   |  |  |
| <b>Bereich</b><br><br>Bitte Kategorien ankreuzen:  | <b>Interessensbereich</b><br>Analytisch-experimentell, kreativ-produktiv, künstlerisch-literarisch   |  | <b>Kompetenzbereich Deutsch</b><br>Lesen, Hören, Sprechen, Schreiben   |   |  |  |
|  | <br><input type="radio"/>   | <br><input type="radio"/> | <br><input checked="" type="radio"/> | <br><input checked="" type="radio"/> | <br><input type="radio"/> | <br><input type="radio"/> |
| <b>Arbeitsform</b><br><br>Bitte ankreuzen (auch mehrfach):                                 | <b>Einzelarbeit</b><br><br><input checked="" type="radio"/>  | <b>Partnerarbeit</b><br><br><input type="radio"/>  | <b>Gruppenarbeit</b><br><br><input checked="" type="radio"/>   |   |  |  |
| <b>Ziele mit Lehrplanbezug</b><br><br><b>(Lehrplan 21)</b><br>Titel und Zahl der Lernziele | Inhalt der Aufgaben: Charaktereigenschaften von Tieren aus Fabeln analysieren und ein Lernspiel entwickeln oder mit dem neuen Wissen das eigene Lieblingsbuch analysieren.<br><br>--> Die Kinder können Charaktereigenschaften von Protagonisten ihrer Lesetexte erkennen und ihre Erkenntnisse zu den Charaktereigenschaften verständlich darstellen, indem sie z.B. Listen, Tabellen, Mindmaps nutzen.<br><br>- 2.f. können ihr Verständnis des literarischen Texts mit Textstellen belegen.<br><br>--> Die Kinder können mit Textstellen und Beispielen belegen und begründen, weshalb sie einem Protagonisten/Protagonistin die entsprechenden Charaktereigenschaften zuschreiben.<br><br>--> Die SuS können argumentieren und begründen, weshalb ein Tier eine gewisse Charaktereigenschaft aufweist.<br><br>- 2d können unter Anleitung verschiedene Handlungsabsichten von typischen Figuren erkennen und verstehen (z.B. gut/böse; dumm/klug).<br><br>- evtl. 3.i können die Sprechweise der Figuren analysieren, um die Figuren und deren Motive genauer zu erfassen. |  |  |   |  |  |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Arbeitsauftrag für SuS</b></p>                  | <p><b>Aufgabe 1. (Einzelarbeit)</b><br/> Die Merkmale von Fabeln haben wir bereits im Unterricht besprochen - Fabeln enthalten jeweils eine Lehre oder eine Moral, von der wir etwas für das echte Leben lernen sollen. Das nächste Thema sind die Charaktereigenschaften der Tiere in den Fabeln.<br/> Du wählst drei oder mehr Fabeln aus der Fabel-Sammlung aus. Du erarbeitest selbständig eine Übersicht von den Tieren und den Eigenschaften, die diese Tiere besitzen. Stelle auch dar, woran du die Eigenschaften erkennen kannst. Du bist frei in der Darstellung. Es soll dir als Übersicht für die nächste Aufgabe dienen. Als Hilfsmittel stehen dir Duden und Adjektiv-Listen zur Verfügung. Als Beispiele kannst du dir Listen, Mindmaps, Tabellen, Kartei Kärtchen usw. anschauen. Die helfen dir auch. Die Darstellung deiner Ergebnisse können wir auch gemeinsam besprechen, wenn du dir dabei noch nicht sicher bist.</p> <p><b>Weiterführende Aufgabe Variante 1:</b> (Gruppenarbeit oder EA, je nach Vorlieben der Kinder)<br/> Damit auch die anderen Kinder der Klasse etwas über die Tiere in den Fabeln lernen, sollt ihr ein Lernspiel entwickeln. Das Ziel ist, dass man lernt, welche Haupteigenschaften die Tiere haben. Des Weiteren werden Beispiele aufgeführt, woran man das erkennt. Zudem sollen schwierigere Adjektive, die ihr bei der 1. Aufgabe gelernt habt, vorkommen und erklärt werden (z.B. naiv). Am besten tragt ihr eure Entdeckungen zusammen, um alle Tiere und Eigenschaften genau beschreiben zu können. Ideen für die Spiele wären ein Memory, Rätsel, ein Quartett oder vielleicht ein Brettspiel (Leiterlispiel) zu entwickeln. Zur Inspiration könnt ihr euch die Spiele anschauen. Überlegt euch genau, wie ihr das Spiel machen müsst, damit es funktioniert und die anderen Kinder viel lernen.</p> <p><b>Weiterführende Aufgabe Variante 2:</b> (Einzelarbeit)<br/> Du hast bestimmt ein Lieblingsbuch oder ein anderes Buch, das dich interessiert. Du wirst dich in der nächsten Aufgabe auf eine neue Weise damit auseinandersetzen. Denk über die verschiedenen Figuren, die in deinem Lieblingsbuch vorkommen nach und versuche sie ganz genau zu beschreiben. Vergleiche die Figuren aus deinem Buch mit deiner Liste von den Tieren und Charaktereigenschaften der Fabeln und versuche, sie zuzuordnen. Mit diesem Wissen kannst du besser aus der Geschichte herauslesen, was du von den einzelnen Figuren lernen kannst und erkennst vielleicht Neues, das du beim ersten Lesen noch nicht bemerkt hast. Von den Tieren aus den Fabeln kann man immer etwas lernen. So ist es auch beim Verhalten der Figuren aus deinem Buch. Das Wichtigste, das man aus deinem Buch oder von den Figuren darin lernen kann, sollst du der Klasse präsentieren. So können alle Kinder an deinem neuen Wissen teilhaben. In der Präsentationsform bist du frei. Das Ziel ist, dass die Kinder wissen, woran du z.B. Charaktereigenschaften erkannt hast und was man daraus lernen kann.</p> |
| <p><b>Erwartetes Produkt</b><br/> (Infos für SuS)</p> | <p><b>Aufgabe 1.</b><br/> Übersicht der Tiere aus den Fabeln, passende Charaktereigenschaften und Beispiele in einer selbst gewählten Darstellungsform (Taxonomiestufen: Wissen, Analysieren, Strukturieren und Darstellen).</p> <p><b>Weiterführende Aufgabe Variante 1:</b><br/> Lernspiel (evtl. mit Anleitung für die Mitschüler/innen) (Taxonomiestufe: Anwendung, Analyse, Synthese)</p> <p><b>Weiterführende Aufgabe Variante 2:</b><br/> Präsentation der Ergebnisse (Plakat, Vortrag, Liste, usw.) (Taxonomiestufe: Wissen wiedergeben, Analyse, Synthese, Darstellung von Ergebnissen)</p>   |

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p><b>Kriterien für das Beurteilen der SuS</b> 4-6 Kriterien, auch auf den Prozess bezogen möglich</p> | <p><b>Aufgabe 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Kind geht beim Lesen und Erarbeiten der Charaktereigenschaften strukturiert vor, indem es z.B. Textstellen markiert, sich Notizen macht und bei Fragen den (Schüler-)Duden oder die Adjektiv-Liste bezieht.</li> <li>• Die Kinder begründen ihre Zuordnung von Charaktereigenschaften mit konkreten Beispielen aus den Fabeln.</li> <li>• Die Erkenntnisse aus den Fabeln zu Charaktereigenschaften und Begründungen für diese Beschreibung werden übersichtlich dargestellt, so dass sie später dem Rest der Klasse präsentiert werden können.</li> <li>• Die Kinder setzen die Hilfsmittel (Duden, Spiele als Vorlagen usw.) selbstständig ein.</li> </ul> <p><b>Weiterführende Aufgabe Variante 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Kinder arbeiten in der Gruppe gewinnbringend zusammen, indem sie Aufgaben selbstständig aufteilen und die Ergebnisse austauschen.</li> <li>• Die Kinder erstellen ein Spiel, das mindestens je vier Tiere, passende Charaktereigenschaften, Beispiele vom Verhalten und evtl. auch Umschreibungen von schwierigen Adjektiven beinhaltet.</li> <li>• Das Spiel ist umsetzbar und funktioniert. (z.B. bei einem Leiterspiel darf man vom Feld "Fuchs" bis zum Feld "schlau und hinterlistig" hüpfen und muss sagen, dass der Fuchs hinterlistig ist weil er beispielsweise die Gans mehrmals veräppelt.)</li> </ul> <p><b>Weiterführende Aufgabe Variante 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Kinder wählen selbstständig ein geeignetes System, wie sie die Protagonisten ihres Lieblingsbuchs mit den Charaktereigenschaften von Fabel-Tieren vergleichen → markieren, Randnotizen machen, zuerst beschreiben oder zuerst alle Personen auflisten, usw. (die Erkenntnisse halten sie schriftlich fest).</li> <li>• Die Kinder erkennen Verbindungen zwischen den Charaktereigenschaften der Fabel-Tiere und den Protagonisten aus ihrem Lieblingsbuch. Sie können diese Verbindungen aufzeigen (schriftlich die Übersicht ergänzen).</li> <li>• Die Kinder präsentieren ihre Erkenntnisse der Klasse klar und verständlich.</li> </ul> |   |
| <p><b>Material</b></p>   | <p><b>Lehrpersonen</b></p> <p>Den Kindern alles Material zur Verfügung stellen, insbesondere eine Auswahl von Fabeln.</p> <p>Hilfestellungen:</p> <p>Duden<br/>Adjektiv-Liste<br/>Beispiele für Aufgabe 1 (Listen, Tabelle, Karteikarten, Mindmap),<br/>Spiele als Beispiele</p>  | <p><b>Schüler*innen</b></p> <p>Fabeln, Duden, Adjektiv-Liste, Notizpapier, Schreibzeug, Bastelmaterialien für Variante 1 (ein Lernspiel gestalten, leere Karteikarten, Karton, Papier, Farbstifte, Leim, Spielfiguren, Würfel), das eigene Lieblingsbuch für Variante 2, Evtl. Papier für Plakate</p> |

|  |   |  |   |   |
|--|---|--|---|---|
| <p><b>Notwendiges Wissen für die Lehrperson im Bereich...</b><br/> <i>Stichworte, wenn möglich auch Bezüge zu Literatur, Lehrerkommentaren, Artikel, Bücher usw.</i></p> | <p><b>Hochbegabung: besondere Teilaspekte</b></p> <p>Wissen über Taxonomiestufen von Bloom, um auch an höhere Stufen anzuknüpfen. Wissen über die Freude am Analysieren und Problemlösen von begabten Kindern und Fördern beim Strukturieren und Darstellen von Ergebnissen. → Wie kann ich dort auch Hilfestellung bieten. Wie kann ich den Schüler*innen beim Herstellen von FUNKTIONIERENDEN Lernspielen unterstützen? → Die Kinder sollen auf einem hohen Niveau herausgefordert werden (Wissenstransfer, vernetzt denken).</p> <p>Unterforderung kann bei solchen Kindern Motivationslosigkeit oder – im schlimmsten Fall – sogar Depressionen auslösen.</p> | <p><b>Linguistik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bedeutungen von schwierigen Adjektiven</li> <li>• Beschreibungen von Charaktereigenschaften (vgl. Sprachstarken 5 Arbeitsheft S. 31, 34, 35).</li> <li>• Formulierungsmöglichkeiten für Argumente, Beweise.</li> </ul> | <p><b>Literatur</b></p> <p>Fachwissen über Fabeln, Lehren /Moral in KuJ-Literatur. Charaktereigenschaften von Protagonisten aus aktueller KuJ-Literatur (als Lehrperson selbst auch verorten können).</p> <p>Sind die Lehren aus Fabeln und aktueller KuJ-Literatur gleich oder ähnlich? Typisches hervorheben.</p> | <p><b>Einsatz von Medien</b></p> <p>Wie können Ergebnisse präsentiert werden (Vortrag, Plakate) Wie sind Lernspiele aufgebaut? (Brettspiele, Kartenspiele, Rätsel)</p> <p>Wie können Ergebnisse übersichtlich dargestellt werden? (Listen, Tabellen, Mindmaps, Fliesstext)</p> <p>Handhabung des Dudens und anderer Hilfsmittel</p> |
|--|---|--|---|---|

**Varianten/Weiterführende Ideen**

Die Aufgaben eignen sich für die Mittelstufe II (5./6. Klasse) oder bereits für sehr interessierte 4. Klässler/innen. Die Aufgaben sollten verschiedene Interessensbereiche ansprechen, so können die Kinder jeweils selber entscheiden, wie sie genau vorgehen (lesen, Listen herstellen, zeichnen,) und können auch Darstellungsformen wählen. Beim Entwickeln eines Lernspiels werden die Kinder zudem auf einem hohen kognitiven Niveau angeregt und so herausgefordert, ihr Wissen sinnvoll zu transferieren.

Die Aufgaben sind z.B ergänzend zum Thema "Fabeln und andere mehrdeutige Geschichten" im Lehrmittel Sprachstarken 5 einsetzbar. Sprachlich sehr begabte Kinder haben sicher Freude daran, ihre analytischen Fähigkeiten und ihre literarischen Kompetenzen unter Beweis zu stellen. Zudem werden sie in wichtigen Bereichen gefördert z.B. beim Strukturieren von komplexen Ergebnissen, dem Analysieren und Vergleichen von Texten, dem Aufbau von Informationen bei der Herstellung eines Spiels (Wissenstransfer) usw.

**Quellen: Literatur, Links**

Lötscher, G., Nänni, S., Sutter, E., Schmellentin, C. & Sturm, A. (2012). Die Sprachstarken 5 Deutsch für die Primarschule. Sprachbuch. Zug: Klett und Balmer.  
 Lötscher, G., Nänni, S., Sutter, E., Schmellentin, C. & Sturm, A. (2013). Die Sprachstarken 5 Deutsch für die Primarschule. Arbeitsheft. Zug: Klett und Balmer.

**Links für die Lehrperson:**

Liste zu Tieren und ihren Charaktereigenschaften:  
<http://wortwuchs.net/fabeltiere-eigenschaften/> [http://online-lernen.levrai.de/deutscheuebungen/fabeln/Eigenschaften\\_tiere\\_fabel.htm](http://online-lernen.levrai.de/deutscheuebungen/fabeln/Eigenschaften_tiere_fabel.htm)  
 Fabeln:

<http://www.udoklinger.de/Deutsch/Fabeln/Aesop.htm>

--> Die Lehrperson muss eine Auswahl von Fabeln zusammenstellen.