



Einerseits und andererseits



4. Klasse



45 min



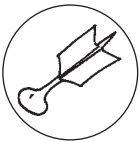
Arbeitsblätter



Die Schüler formulieren, dass es bei Entscheidungen mindestens zwei Möglichkeiten gibt. Sie versetzen sich in die Rolle des Protagonisten der Geschichte und erproben spielerisch die Bedeutung und Folgen beider Entscheidungen.



Arbeitsblätter kopieren



- Der Lehrer macht mit den Kindern im Sitzkreis ein Begrüßungsritual. Dann schreibt er die Worte „Einerseits und andererseits“ an die Tafel, gibt eine Transparenz die Stunde.
- Er erzählt die Geschichte und bittet ein Kind, sich in die Rolle der Hauptfigur zu versetzen und auf einen Stuhl zu setzen. Dann bittet er zwei Kinder, sich rechts und links neben den Stuhl zu stellen. Das eine Kind soll den Zauberer zum Bleiben überreden. Das andere Kind soll ihn mit Gründen für eine Veränderung begeistern.
- Ein Kind stellt den Zauberer dar, setzt sich auf einen Stuhl und bleibt stumm. Die beiden anderen Kinder stellen sich links und rechts von ihm auf. Das eine Kind überredet ihn mit einem Satz zum Bleiben und das andere Kind macht ihm die Veränderung schmackhaft. Immer abwechselnd legen die Kinder ihre Hand auf die Schulter des Zauberers und begründen ihre Haltung. Das Spiel kann noch einmal mit anderen Kindern durchgeführt werden. Die Kinder finden heraus, dass es bei Entscheidungen mehrere und nicht unbedingt immer eine richtige und eine falsche Möglichkeit gibt, sondern dass jede Person für sich selbst die Entscheidung treffen muss.
- Der Lehrer fragt das Kind, das den Zauberer gespielt hat, wie es ihm ergangen ist, als die beiden abwechselnd auf ihn eingeredet haben.
- Dann gibt er die Anweisung, dass sich die Kinder zu zweit zusammenfinden und über mögliche Gründe für Giovanni Bleiben und Weggehen sprechen sollen. Die zwei Gedanken, die ihnen am wichtigsten erscheinen, sollen sie dann in die jeweilige Denkblase schreiben.
- Die Kinder wiederholen den Arbeitsauftrag, finden sich zu zweit zusammen, sprechen sich ab und schreiben die für sie wichtigsten Gedanken für beide Positionen in Sprechblasen.
- Der Lehrer beendet mit einem akustischen Signal die Arbeitsphase.
- Die Kinder stellen ihre Ergebnisse vor und erläutern sie, diskutieren darüber, überlegen, wie sich Giovanni entscheiden würde. Sie werden feststellen, dass es eine Weiterentwicklung erst durch die Veränderung geben kann. Sie reflektieren ihren Lernprozess und berichten, was ihnen heute gefallen hat und was sie gelernt haben. Sie verabschieden sich voneinander.



Textbeispiele:

Einerseits möchte ich nicht von meinen Eltern weg. **Andererseits** möchte ich noch viel über Zauberei dazulernen.

Einerseits ist mir meine Heimat vertraut und gibt mir Geborgenheit. **Andererseits** möchte ich nichts anderes tun, als zaubern, und freue mich über neue Anregungen.

Einerseits freue ich mich über den Applaus der Dorfbewohner. **Andererseits** habe ich Talent und muss noch mehr lernen, wenn ich einmal ein richtig guter und berühmter Zauberer werden will.

Einerseits wird es in der fremden Stadt anstrengend werden, und vielleicht werde ich mal einsam und traurig sein, wenn etwas nicht so klappt, wie ich es mir wünsche. **Andererseits** ist das Dorf klein und ich kann hier nichts Neues mehr lernen, ohne meinen Traum aufzugeben.



Einerseits und andererseits

Name: _____

Datum: _____

Findet euch zu zweit zusammen. Sprecht über die beiden Positionen.

Einerseits könnte der Zauberer im Dorf bleiben.

Welche Gründe sprechen für das Bleiben im Dorf? Was würde das für ihn bedeuten?

Andererseits könnte der Zauberer nach Paris gehen.

Welche Gründe sprechen für die Veränderung? Was würde das für ihn bedeuten?

Schreibt seine Gedanken für beide Positionen auf.

Einerseits



Andererseits



Fan sein

Name: _____

Datum: _____

Findet euch in einer Gruppe zusammen. Bestimmt einen Schreiber, einen Sprecher, einen Zeitwächter und einen Ruhewächter.
Einigt euch auf eine Person, von der ihr gemeinsam Fans seid. Sprecht über diese Person.
Lest die Fragen. Schreibt die Antworten auf.

Von welcher Person seid ihr Fans?

Warum seid ihr Fans von dieser Person?

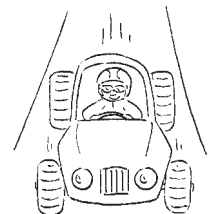


Was wisst ihr von der Person?

Wo habt ihr die Person bisher gesehen?

Wie stellt ihr euch das Leben der Person vor?

Was geht in euch vor, wenn ihr die Person seht?



Würdet ihr die Person auch als Vorbild für euer Leben sehen? Warum?

Würdet ihr das Verhalten oder das Aussehen der Person nachmachen? Inwiefern?



Jeder hat einen Vor- und Nachnamen



4. Klasse



45 min



Arbeitsblatt, evtl. Softball

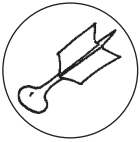


Die Schüler wissen, dass sie einen Vor- bzw. Rufnamen und einen Nach-, Zu- bzw. Familiennamen haben.

Sie setzen sich mit der Herkunft der Familiennamen auseinander.
Sie erweitern ihre Sachkompetenz.



Arbeitsblatt kopieren, evtl. Softball für das Einstiegsspiel



- Der Lehrer sitzt mit den Kindern im Kreis und macht mit ihnen ein Begrüßungsritual. Darauf kann ein kleines Spiel folgen, in dem ein Kind einen Softball vom Lehrer zugeworfen bekommt, seinen Namen (je nach Gruppe nur den Vornamen oder beide Namen) rückwärts aufsagen soll und dann den Ball weitergibt. Danach schreibt der Lehrer den Satz „Jeder hat einen Vor- und Nachnamen“ an die Tafel und macht den Verlauf der Stunde bekannt.
- Die Kinder äußern sich spontan und erzählen (wenn sie es wissen), warum ihre Eltern ihnen den Vornamen gegeben haben. Sie äußern Vermutungen, woher der Nachname kommt.
- Der Lehrer gibt die Anweisung, dass sich die Kinder zu viert zusammensetzen, einen Sprecher, einen Schreiber, einen Materialwächter und einen Zeitwächter bestimmen, den Text über die Herkunft der Namen nach der Methode des Gruppenlesens durcharbeiten, sich mit den eigenen Familiennamen näher beschäftigen und dazu Notizen machen.
- Die Kinder wiederholen den Arbeitsauftrag, finden sich in Gruppen zusammen, lesen den Text nach der Methode des Gruppenlesens, stellen Vermutungen über die Herkunft der eigenen Nachnamen an und halten ihre Fragen oder Antworten schriftlich fest.
- Der Lehrer beendet mit einem akustischen Signal die Arbeitsphase.
- Die Kinder stellen ihre Ergebnisse vor. Die Herkunft aller Familiennamen wird in der Stunde wohl nicht geklärt werden können. Aber exemplarisch kann an einigen Namen die Bedeutung und der Hintergrund verdeutlicht werden. Als Hausaufgabe können die Kinder die Eltern befragen oder mit ihnen gemeinsam im Internet forschen.
- Die Schüler reflektieren ihren Lernprozess, berichten, wie sie sich in den Rollen der Gruppenarbeitsphase gefühlt haben und erzählen, was ihnen heute gefallen hat und was sie gelernt haben. Sie verabschieden sich voneinander.



- Bei einer Gruppenzusammensetzung mit vielen Familiennamen nicht deutscher Herkunft, kann es hilfreich sein, die Hausaufgabe vorzuziehen oder die Schüler im Vorfeld die Eltern um eine Übersetzung des Namens bitten zu lassen, da in vielen Sprachen die Entstehung vergleichbar ist und die Kinder so gleich an ihrem eigenen Namen arbeiten können.
- Hilfreich für Schüler und Lehrer ist es, wenn in der Stunde ein Buch zur Verfügung steht, das Herkunft und Bedeutung von deutschen, evtl. auch fremdsprachigen Familiennamen erläutert.



Bei der Methode Gruppenlesen wird der Text gemeinsam in vier Abschnitte eingeteilt und jeder der vier Gruppenpartner erhält einen Textabschnitt und eine Aufgabe: einer liest seinen Textabschnitt laut vor und stellt Fragen zum Text, einer fasst den Text zusammen, einer sucht unklare Wörter und Textstellen und einer überlegt, wie es im nächsten Abschnitt weitergehen könnte bzw. ob die Prognose zugetroffen hat. Beim nächsten Abschnitt werden die Rollen gewechselt.



Lüge und Wahrheit



4. Klasse



45 min



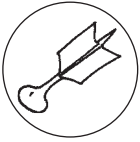
Arbeitsblatt



Die Schüler deuten die Begriffe „Lüge“ und „Wahrheit“ und finden Beispiele. Sie erweitern ihre Wahrnehmungs-, Sozial- und Sprachkompetenz.



Arbeitsblatt kopieren



- Der Lehrer sitzt mit den Kindern im Kreis und macht mit ihnen ein Begrüßungsritual. Dann schreibt er die Worte „Lüge und Wahrheit“ an die Tafel und macht die Zieltransparenz der Stunde bekannt.
- Die Kinder äußern sich spontan. Sie deuten die Begriffe und erzählen von Erlebnissen.
- Der Lehrer hält das Unterrichtsgespräch durch Impulse in Gang. Er klärt die Begriffe „Wahrheit“ und „Lüge“, „Notlüge“, „Vertrauen“ und „Misstrauen“ und strukturiert die Beiträge der Kinder. Er macht deutlich, dass eine Notlüge auf keinen Fall gebraucht werden darf, wenn dadurch ein Sachverhalt falsch dargestellt wird. Ob und wann eine Notlüge erlaubt ist, sollen die Kinder selbst in der folgenden Gruppenarbeitsphase beraten.
- Der Lehrer gibt ihnen den Arbeitsauftrag, sich in Gruppen zusammenzufinden, einen Sprecher, einen Schreiber, einen Zeitwächter und einen Ruhewächter zu bestimmen, sich darüber auszutauschen, warum es wichtig ist, die Wahrheit zu sagen, welche Folgen eine Lüge haben kann und wann eine Notlüge erlaubt ist.
- Die Kinder wiederholen den Arbeitsauftrag, machen deutlich, warum es wichtig ist, immer die Wahrheit zu sagen, sprechen über eigene Erlebnisse, in denen sie gelogen haben und welche Folgen es hatte. Sie diskutieren darüber, ob und wann eine Notlüge erlaubt ist.
- Der Lehrer beendet mit einem akustischen Signal die Arbeitsphase.
- Die Kinder stellen ihre Ergebnisse vor, diskutieren darüber, reflektieren ihren Lernprozess und berichten, was ihnen heute gefallen hat und was sie gelernt haben. Sie verabschieden sich voneinander.



- als Einstieg im Sitzkreis das Spiel „2 Wahrheiten und 1 Lüge“ spielen: jeden Schüler, der möchte, drei Erlebnisse erzählen lassen, zwei wahre und ein gelogenes, dann die Mitschüler erraten lassen, welches Erlebnis nicht echt ist
- ein Lügengedicht (z. B. „Dunkel war's, der Mond schien helle“) als Einstieg vortragen



Risiko



4. Klasse



45–90 min



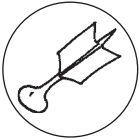
Blanco-Blätter, evtl. Requisiten (Hut, Schal, Tücher, Zeitungen, Kartons u. Ä.)



Die Schüler finden Erklärungen und Beispiele für den Begriff „Risiko“ und setzen sich mit den Themen „Leichtsinn“ und „eigene Grenzen kennen“ auseinander. Sie erweitern ihre Wahrnehmungs- und Kommunikationskompetenz.



Blanco-Blätter bereitlegen, evtl. Requisiten wie Hut, Schal, Tücher, Zeitungen, Kartons, Kissen u. a. zur Verfügung stellen



- Der Lehrer sitzt mit den Kindern im Kreis und macht mit ihnen ein Begrüßungsritual. Dann schreibt er das Wort „Risiko“ an die Tafel, macht die Zieltransparenz der Stunde bekannt und klärt mit den Kindern den Begriff.
- Die Kinder äußern sich, finden Beispiele oder Erklärungsversuche und diskutieren darüber.
- Der Lehrer hält das Unterrichtsgespräch durch Impulse in Gang, bespricht mit den Kindern die Begriffe „Leichtsinn“ und „seine eigenen Grenzen kennen“ und strukturiert die Beiträge der Kinder (evtl. in Form einer Mind-Map oder Gedankenzone an der Tafel).
- Er fordert die Kinder auf, sich in Gruppen zusammenzufinden, gemeinsam eine Situation zu erfinden, in der ein Kind ein Risiko eingehen will und andere es davon abhalten wollen und ihm erläutern, was alles passieren kann. Diese Situation soll in der Gruppe erprobt und am Ende in einem Rollenspiel dargestellt werden.
- Die Kinder wiederholen den Arbeitsauftrag, machen notwendige Notizen, planen in der Gruppe ein Rollenspiel und erproben es.
- Der Lehrer beendet mit einem akustischen Signal die Arbeitsphase.
- Die Kinder stellen ihre Rollenspiele vor, reflektieren ihren Lernprozess und berichten, was ihnen heute gefallen hat und was sie gelernt haben. Sie verabschieden sich voneinander.



Risiko eingehen:

Wenn man ein Risiko eingeht, so wagt man etwas, was vielleicht oder sogar sehr wahrscheinlich nicht gut ausgeht.

Leichtsinn:

Wer leichtsinnig etwas macht, der handelt unvorsichtig und ohne über die Folgen nachzudenken.

Eigene Grenzen (er-)kennen:

Als „eigene Grenze“ bezeichnet man eine Beschränkung, die durch das Alter, die Kraft, die Größe oder das Können einer Person vorhanden ist. Erkennt man seine Grenzen nicht, so kann man sich leicht überfordern, was gefährlich sein kann. Manche persönlichen Grenzen kann man aber auch durch Übung und Training überwinden.



Sterben ist ...

Name: _____

Datum: _____

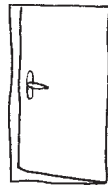
Finde dich mit einem Partner zusammen. Lest die Texte und sprecht darüber.

Sterben ist,
als würde sich eine Raupe verpuppen.
Doch nach kurzer Zeit kommt ein wunder-
schöner Schmetterling heraus und breitet
seine Flügel zum ersten Flug aus.

Sterben ist,
als würde ein Buch zuklappen.
Doch dann wird ein neues Buch
aufgeschlagen und unbekannte
Geschichten treten zutage.



Sterben ist,
als würde eine Tür zugehen.
Aber dann öffnet sich eine neue
und eine schöne Landschaft
breitet sich aus.



Sterben ist,
als wenn eine Aufgabe erledigt ist.
Doch dann beginnt eine neue Aufgabe
in einer neuen Gestalt.

Sterben ist,
als ob eine Reise zu Ende geht.
Aber dann beginnt eine neue Reise
in eine unbekannte Gegend.

Sterben ist,
als würde ein Weizenkorn
in die Erde gelegt werden.
Doch bald wächst ein neuer
Halm daraus und wird zur Ähre.



Sterben ist,
als würden die Blätter vom Baum
fallen. Doch bald werden sie zu
Humus und ermöglichen anderen
Pflanzen neues Leben.



Sterben ist,
als ob das Leben auf der Welt zu Ende geht.
Doch dann beginnt das ewige Leben
bei Gott.

Sterben ist,
als wenn das Lebenslicht ausgehaucht wird.
Doch der Mensch ist nicht weg.
Er bleibt in der Erinnerung immer hell und
lebendig.

Sterben ist,
als würden Schritte verstummen.
Doch bei der weiteren Reise
hörst du sie in deiner Fantasie.



Sterben ist,
als wenn ein Stern verglüht.
Aber bald geht ein neuer Stern
am Himmel auf.



Sterben ist,
als würde die Seele aus dem Körper weichen.
Doch sie ist nicht weg.
Bald lebt sie in einem gerade geborenen
Körper neu.

Wähle einen Text aus, der dir gefällt.
Male ein Bild dazu.

Du kannst den Text auch in Schönschrift abschreiben.



Talent haben

Name: _____

Datum: _____

Findet euch zu viert zusammen.

Teilt den Text in vier Teile. Jedes Kind liest seinen Teil zunächst still und allein.

Dann liest jedes Kind seinen Textteil den anderen vor. Die anderen Kinder stellen Fragen zum Text, die das jeweilige Kind beantwortet. Klärt auch die Wörter, die ihr nicht versteht.

Biografie

Cornelia Funke wurde am 10. Dezember 1958 in Dorsten geboren.

Als Kind wollte sie Astronautin werden. Sie hatte schon immer viel Fantasie und stellte sich vor, dass sie dann zu den verschiedenen Planeten reisen könnte.

Gemeinsam mit ihrem Vater besuchte sie regelmäßig die Stadtbibliothek. Jedes Mal kam sie mit einem großen Stapel Bücher nach Hause.

Sie vertiefte sich in ihre Bücher und wurde eine richtige Leseratte.

Schon als sie noch die Grundschule besuchte, dachte sie sich die verrücktesten Geschichten aus, schrieb sie auf und zeichnete Bilder dazu.

Anschließend ging sie ins Gymnasium St. Ursula in Dorsten. Dort sah ihre Kunstlehrerin, dass sie gut zeichnen konnte. Auch ihr Onkel, der Kunstprofessor Wolfgang Schmitz, bemerkte ihr großes Zeichentalent. 1977 machte Cornelia Funke ihr Abitur, begann aber Pädagogik zu studieren.

Nachdem sie ihre Ausbildung als Diplompädagogin beendet hatte, suchte sie vergeblich nach einer geeigneten Stelle. Ihr Onkel ermunterte sie deshalb, an der Fachhochschule für Gestaltung in Hamburg zu studieren. Sie konnte dort lernen, Bücher zu illustrieren.

Nach erfolgreichem Abschluss wurde Cornelia Funke Illustratorin für Kinderbücher. Sie arbeitete mehrere Jahre in diesem Beruf. Einige Bücher, zu denen sie Bilder zeichnen sollte, gefielen ihr gar nicht. Deshalb begann sie im Jahre 1993, ihre eigenen Geschichten aufzuschreiben.

Ihren ersten großen Erfolg hatte sie mit dem Buch „Die wilden Hühner“. Das Buch handelt von den Abenteuern einer Mädchenbande. Seit dieser Zeit ist sie nur noch mit dem Schreiben beschäftigt. Illustrationen fertigt sie kaum noch an. Inzwischen hat sie fast einhundert Bücher geschrieben, die in 37 Sprachen übersetzt worden sind.

2004 zog sie mit ihrer Familie nach Los Angeles. Ihre beiden Kinder Anna und Ben sind mittlerweile längst erwachsen.

Bücherschreiben ist für Cornelia Funke der schönste Beruf der Welt. Sie hat ihr Talent genutzt und zu ihrem Beruf gemacht.



Wer hat Cornelia Funkes Talent zum Zeichnen entdeckt und sie beraten?

Warum hat sie sich dem Schreiben zugewandt?

Sprecht darüber. Schreibt eure Gedanken in Stichworten auf.

Welche Bücher von Cornelia Funke kennt ihr? Habt ihr...