

SCHOOL-SCOUT.DE

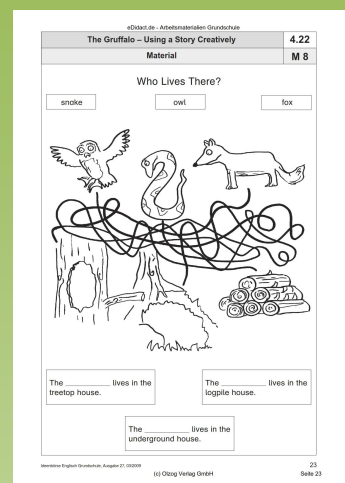
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

The Gruffalo - Using a Story Creatively

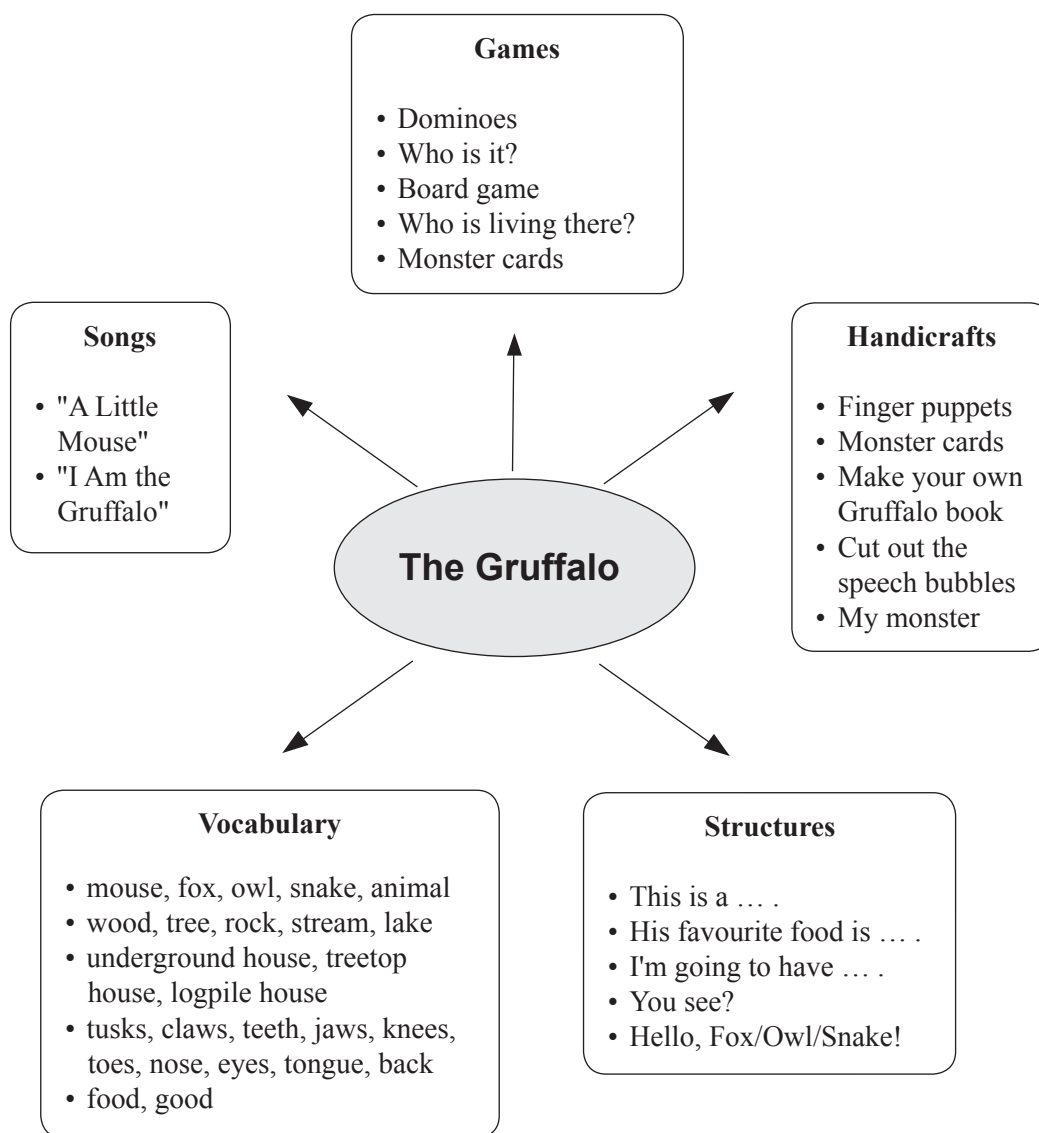
Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



The Gruffalo – Using a Story Creatively**4.22****Vorüberlegungen****Lernziele:**

- Die Schüler verstehen die Handlung einer fremdsprachigen Geschichte und können sie im Anschluss wiedergeben.
- Sie können die Reihenfolge der Geschichte ordnen.
- Sie lernen die Wörter *mouse, fox, owl, snake* sowie *teeth, claws, knees, toes, eyes, tongue, nose, back* und können sie in anderen Zusammenhängen verwenden.
- Sie entnehmen der Geschichte das Aussehen einer Fantasiefigur und können es zeichnerisch umsetzen.
- Sie können aufgrund der Reimstruktur Satzenden in der Geschichte vorhersagen und damit in die Erzählung einsteigen.
- Sie können dem Wald auch auf Englisch charakteristische Tiere zuordnen.
- Sie verstehen Arbeitsanweisungen mit den Verben *cut, glue, colour, join, search*.

Überblick – WEB:

Vorüberlegungen

Anmerkungen zum Thema:

Geschichten sind für Kinder von unschätzbarem Wert. Sie können ihre Umwelt für einen Moment vergessen und in eine andere Welt eintauchen. Auch für den Fremdsprachenunterricht erweist sich der Einsatz einer gut ausgewählten Geschichte als Gewinn. Ein einzelnes Buch vermag es, die gesamte Klasse zu motivieren, herauszufordern und **Freude am Sprachenlernen** zu fördern.

Nicht selten lernen Schüler im Fremdsprachenunterricht nur isolierte Wörter oder einzelne Sätze. Aus der Besorgnis heraus, die Schüler könnten nichts verstehen und aus diesem Grund unmotiviert sein, vermeiden manche Lehrkräfte den komplexen Gebrauch der englischen Sprache im Unterricht. Geschichten können dabei helfen, solche Bedenken zu zerstreuen und eröffnen gleichzeitig die Möglichkeit, dass die Schüler die Fremdsprache wirklich erleben.

Das Erzählen einer Geschichte in der Fremdsprache hat dabei nicht als Ziel, dass alle Schüler jede Einzelheit verstehen und wiedergeben können. Zunächst sollen sie ein Gefühl für die englische Sprache entwickeln und der Geschichte beim ersten Erzählen den **Sinnzusammenhang entnehmen**. Durch **unterstützende Mimik und Gestik**, die Veränderung der Stimmlage je nach handelnder Figur und durch den Einsatz von Bildkarten oder anderen Materialien kann die Geschichte ohne ein übersetztes Wort von den Kindern im Wesentlichen verstanden werden.

Für den Erfolg einer Lerneinheit, in der eine Geschichte im Zentrum steht, ist ohne Zweifel die Geschichte selbst maßgeblich. Im **zweiten Lernjahr** können bereits Erzählungen mit sprachlich anspruchsvolleren Texten verwendet werden, welche den Schülern noch nicht aus ihrer Muttersprache bekannt sind. Die Kinder müssen sich dann auf Bilder und Sprache einlassen und einen Zusammenhang zwischen beiden herstellen.

Eine Geschichte, die sich für den Gebrauch im frühen Englischunterricht anbietet, ist "**The Gruffalo**" von **Julia Donaldson**. Sie handelt von einer Maus, die im Wald nacheinander auf Fuchs, Eule und Schlange trifft. Jedes Tier möchte die kleine Maus zum "Essen" einladen, sie lehnt jedoch dankend ab, da sie bereits mit dem *Gruffalo* verabredet ist. Sie beschreibt diesen so deutlich und in allen gruseligen Einzelheiten (obwohl es sich nur um ein Tier ihrer Fantasie handelt), dass alle Tiere vor ihr flüchten. Doch plötzlich steht der besagte *Gruffalo* vor ihr und will die Maus ebenfalls verspeisen. Durch einen cleveren Einfall überzeugt sie ihn jedoch davon, dass sie unter allen Tieren gefürchtet ist und somit auch er Angst vor ihr haben sollte. Letztendlich flüchtet der *Gruffalo* ebenfalls vor der Maus.

Die Gründe für den Einsatz dieser Geschichte sind vielfältig. Zunächst einmal ist die Handlung klar und leicht verständlich. Das Geschehen wiederholt sich und die Schüler müssen sich darum nicht ständig auf neue Situationen und Redewendungen einstellen. Der *Gruffalo* selbst ist eine Fantasiefigur. Das **motiviert** die Schüler und regt sie an, die eigene **Fantasie** spielen zu lassen. Die Kinder können sich mit der cleveren Maus als Handlungsträger identifizieren und ihre Gedanken nachvollziehen. Die anderen Tiere und der Handlungsort Wald sind den Schülern aus ihrer **eigenen Erfahrungswelt** bekannt und erlauben neben ausführlicher Thematisierung der Waldtiere im Englischunterricht auch einen fächerübergreifenden Einsatz der Geschichte. Die Illustrationen laden zusätzlich dazu ein, detaillierter über die Figuren und den Wald zu sprechen und das dazugehörige Vokabular zu erarbeiten. Mit der Geschichte erhalten die Schüler einen Zugang zur Sprachmelodie des Englischen. Sich wiederholende Phrasen ermutigen die Schüler außerdem, in die Geschichte einzusteigen, sie **mitzusprechen** und Wörter im Voraus zu erraten. Die Schüler können sich also schnell in die Geschichte hineinfinden, und es bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für den Gebrauch des *Gruffalos* als Grundlage für Spiele, Wettbewerbe, Rätsel, Lieder oder Übungen.

Vorüberlegungen

Denn von ähnlich großer Bedeutung sind – neben der Geschichte an sich – auch die vor- bzw. nachbereitenden Aktivitäten. Aus diesem Grund sollen in diesem Beitrag Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie die Lehrkraft den Schülern die Geschichte vom *Gruffalo* vorstellen kann und welche Übungen im Anschluss an das Erzählen folgen können.

Insgesamt tragen alle Übungen dazu bei, dass die Schüler die Geschichte **Schritt für Schritt erarbeiten**, sich das mit ihr verbundene **Vokabular aneignen** und einen **ganzheitlichen Zugang** zur Sprache erhalten.

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- Kopie auf OHP-Folien von **Material M 2 und M 11** bzw. Kopien und Ausmalen der **Materialien M 3, M 4, M 5 und M 6** sowie eine vergrößerte Kopie von **Material M 12**
- Kopien von **Material M 13** als Flashcards
- Kopie auf OHP-Folien von **Material M 14 und M 20**
- Kopien von **Material M 1, M 8, M 9, M 11, M 15, M 19, M 21 und M 22** für alle Schüler
- Kopien von **Material M 7, M 17 und M 18** in der Anzahl der gebildeten Gruppen
- Kopien von **Material M 10, M 16 und M 23** als Kontrollblätter für die Tafel
- bunte Kreide, falls der Wald an die Tafel gemalt wird, oder bunte Folienstifte
- Buntstifte oder Wachsmalstifte
- Papier für alle Schüler, vorzugsweise im DIN-A3-Format
- Overheadprojektor
- Würfel, Spielsteine (mitgebracht oder selbst gebastelt)
- Scheren, Leim, Klebeband, Magnete, Heftklammern
- Holzspieße (5 je Kind oder Gruppe)
- evtl. Laminiergerät, falls die ausgeschnittenen Tiere laminiert werden sollen

Literaturtipps:

Bücher:

Donaldson, Julia / Scheffler, Axel: The Gruffalo. Macmillan, London 1999
(Das preisgekrönte Buch erzählt die Geschichte der kleinen, cleveren Maus und ihr Treffen mit dem *Gruffalo*.)

Klippel, Friederike: Englisch in der Grundschule. Cornelsen, Berlin 2000
(Das sehr empfehlenswerte Handbuch verschafft unter anderem einen ausgezeichneten Überblick über den Einsatz von Geschichten im Englischunterricht der Grundschule.)

Pymm, Tasha / Fuge, Charles: Blot and Og's Monster Party. Gullane, London 2003
(Dieses Bilderbuch handelt von zwei Monstern, die ihre Freunde zu einer Party einladen. Es kann zusätzlich zum allgemeinen Thema Monster eingesetzt werden.)

Internetadressen:

<http://www.gruffalo.com/activities.php>

(Auf dieser Seite findet die Lehrkraft weitere Materialien, die für die Erarbeitung der Geschichte eingesetzt werden können.)

Vorüberlegungen

<http://www.englishbox.de/tales.html>

(Die Seite gibt nützliche Tipps für das Erzählen von Geschichten in einer Fremdsprache.)

Schritte der Arbeit am Thema im Überblick:

- Step 1: Introducing Characters, Setting, Vocabulary, and Pre-Storytelling Activities
- Step 2: Telling the Story and While-Storytelling Activities
- Step 3: Post-Storytelling Activities and Skill Development

The Gruffalo – Using a Story Creatively

4.22

Unterrichtsplanung

Step 1: Introducing Characters, Setting, Vocabulary, and Pre-Storytelling Activities

Bevor die Geschichte erzählt wird, müssen einige Vokabeln eingeführt werden. So kann die Lehrkraft sicher sein, dass die Schüler die Handlung der Geschichte verstehen. Um nicht ausschließlich auf abstrakter Ebene (und eher demotivierend) Wörter zu übersetzen und nachsprechen zu lassen, bietet es sich an, die Schüler zumindest rein gedanklich an den Ort des Geschehens zu versetzen.

Die Lehrkraft zeigt den Kindern dazu eine von **Material M 2** "The Wood" angefertigte **OHP-Folie** oder zeichnet einen ähnlichen Hintergrund an der **Tafel** nach – je nachdem, für welche der in **Step 2** beschriebenen Art des Erzählens sich die Lehrkraft entscheidet. Wird die Geschichte in Form eines Tafeltheaters erzählt, so kann der Hintergrund auch gemeinsam mit den Schülern an die Tafel gezeichnet werden.

Die Lehrkraft erarbeitet zusammen mit den Schülern, welche Tiere im Wald leben, und führt die Wörter *mouse, fox, owl* und *snake* ein. Dazu werden die von **Material M 3, M 4, M 5 und M 6** angefertigten und zuvor **farbig gestalteten Kopien** der Tiere an die Tafel geheftet. Wird mit dem **OHP** gearbeitet, werden die Figuren aus **Material M 11** für die Einführung genutzt. Bei der Wiederholung der Tiernamen sollte insbesondere auf die Aussprache von *owl* geachtet werden.

Teacher: *What can you see here?*

Pupils: *Wald, viele Bäume, einen Käfer, Pilze, ...*

Teacher: *Yes, this is a wood. It is a deep and dark wood. Do you know some animals that live in the wood? (Schüler nennen einige) Very good. I brought four animals with me that also live in the wood. What are their names? (...) Exactly, this is a mouse, a fox, an owl and a snake. Let's repeat the words.*

Jeweils zwei Schüler arbeiten nun in **Partnerarbeit** mit **Material M 7**. Mithilfe des Dominos sollen sie die Schreibweise der Tiernamen selbstständig erarbeiten und mithilfe von **Bildwörterbüchern** die im Domino abgebildeten Tiere und ihre englischen Bezeichnungen finden. Die Schüler **schneiden** zunächst alle Dominosteine aus und fügen jene zusammen, die vorgegeben sind. Im Anschluss bearbeiten sie die übrigen leeren Felder. Dabei werden die Schüler natürlich unterschiedlich schnell vorankommen. Diese Übung erlaubt eine quantitative **Differenzierung** in der Klasse. Schnelle Schüler können auch zusätzliche Dominosteine beschriften bzw. ausmalen.

Teacher: *In this domino game you have to find the right name of the animal. But you can see that there are a lot of white pieces. Take the dictionaries to find more animals that live in the wood. Draw the animal and write the name of it on the next piece. Try to make a long domino chain together with your partner.*

Tipp:

Die Lehrkraft sollte zeigen, wie die Dominosteine ausgeschnitten werden und erläutern, dass stets zwei Flächen einen Stein bilden. Damit soll verhindert werden, dass die Schüler später einzelne Quadrate vor sich hinlegen.



4.22

The Gruffalo – Using a Story Creatively

Unterrichtsplanung

Es wird nun zusammengetragen, welche weiteren Tiernamen die Schüler herausgefunden haben. Zum Schluss wiederholen die Kinder die Namen von Maus, Fuchs, Eule und Schlange, weil sie diese memorieren sollen. Wenn die Klasse bereits Übung im Schreiben hat, können leistungsstarke Schüler dazu aufgefordert werden, die Wörter aus dem Gedächtnis an die Tafel zu schreiben.



Als Nächstes wird besprochen, wo die Tiere wohnen. Die Lehrkraft zeigt dazu abwechselnd auf die drei Behausungen auf der **OHP-Folie** von **Material M 2** bzw. an der **Tafel** und nennt die Bezeichnungen *underground house*, *treetop house* und *logpile house*. Die Schüler stellen Vermutungen an, wo jedes der zuvor genannten Tiere lebt.

Teacher: *Who lives in an underground house? (...) Yes, it is the fox. And who lives in the treetop house? (...) Yes, it is the owl. And what about the logpile house? Who lives there? (...) You're right. It is the snake.*

Nach der korrekten Zuordnung werden die Tiere von der Lehrkraft zu ihrer jeweiligen Behausung "geführt" und die Schüler aufgefordert, sich die Behausungen zu merken. Nun wird der Projektor ausgeschaltet bzw. die Tafel zugeklappt und die Schüler erhalten eine Kopie von **Material M 8** "Who Lives There?".

Die Lehrkraft erklärt:



Teacher: *First, draw a line from every word on top to the right animal picture. (hält ein Arbeitsblatt hoch) Then find the line from every animal to the house in which it lives, and finally complete the sentences.*

Zur Überprüfung der Ergebnisse werden die vervollständigten Sätze entweder von der Lehrkraft oder von Schülern vorgelesen. Die Lehrkraft achtet dabei insbesondere auf die richtige Aussprache der Tiernamen.



Die Übung im **Material M 9** "Who Is It?" dient der Wiederholung der Körperteile und bereitet damit das bessere Verständnis der Geschichte vor. Jeder Schüler erhält eine Kopie des Arbeitsblatts und wird aufgefordert, im Buchstabenfeld acht Körperteile und drei Tiernamen zu finden. Danach sollen die Schüler die **Punkte** auf dem unteren Bild so **verbinden**, dass der Fuchs, die Eule und die Schlange erkennbar werden. Zum Schluss **schreiben** sie die im Buchstabenfeld gefundenen Körperteile auf die richtigen Linien und **vervollständigen die Sätze** über den Tierbildern.

Teacher: *Here you can see a lot of letters. You have to find eight body parts in this field. Do you remember what body parts are? (...) Yes, your arms are a part of your body, or your feet and your nose. Mark all eight body parts and then you have to find three animals in the field. When you've finished, you join the dots to see the animals. (Lehrkraft hält Kopie hoch und fährt Punktlinie mit dem Finger nach) Then you write the names of the animals in the sentences and the body parts on the lines.*



Die **Lösung** zu dieser Übung findet die Lehrkraft in **Material M 10**. Diese kann kopiert und als Kontrollblatt an der Tafelrückseite angebracht werden. So können die Schüler ihre Arbeitsergebnisse selbstständig kontrollieren und lernen Verantwortung zu übernehmen.

The Gruffalo – Using a Story Creatively

4.22

Unterrichtsplanung

Step 2: Telling the Story and While-Storytelling Activities

In der zweiten Phase der Unterrichtseinheit wird die Geschichte vom *Gruffalo* erzählt, die später nacherzählt werden soll.

*A little brown mouse walked through the wood. A **fox** saw the mouse. "Hello, Mouse! Let's have lunch with me. Come in my underground house, please." The little mouse was clever and said, "Oh, no thank you. I'm going to have lunch with the Gruffalo." "Who is the Gruffalo?" asked the fox. "You don't know the Gruffalo? He has terrible tusks, terrible claws and even more terrible teeth in his very big jaws." "Well," said the fox, "where are you meeting the Gruffalo?" "Here, next to these rocks. And the Gruffalo really likes to eat foxes." The fox was afraid and ran into his underground house. The little mouse smiled and said, "Silly fox. There is no such monster in the wood as the Gruffalo."*

*The mouse walked on through the wood. An **owl** saw the mouse. "Hello, Mouse! Let's have lunch with me. Come in my treetop house, please." The little mouse was clever and said, "Oh, no thank you. I'm going to have lunch with the Gruffalo." "Who is the Gruffalo?" asked the owl. "You don't know the Gruffalo? He has knobbly knees, turned-out toes and a big green wart at the end of his nose." "Well," said the owl, "where are you meeting the Gruffalo?" "Here, next to this stream. And the Gruffalo really likes to eat owls." The owl was afraid and flew into his treetop house. The little mouse smiled and said, "Silly owl. There is no such monster in the wood as the Gruffalo."*

*The mouse walked on through the wood. A **snake** saw the mouse. "Hello, Mouse! Let's have lunch with me. Come in my logpile house, please." The little mouse was clever and said, "Oh, no thank you. I'm going to have lunch with the Gruffalo." "Who is the Gruffalo?" asked the snake. "You don't know the Gruffalo? He has orange eyes, a black tongue and purple prickles all over his back." "Well," said the owl, "where are you meeting the Gruffalo?" "Here, next to this lake. And the Gruffalo really likes to eat snakes." The snake was afraid and slid into his logpile house. The little mouse smiled and said, "Silly snake. There is no such monster in the wood as the Gruffalo. – Oh!"*

The mouse saw a monster with terrible tusks, terrible claws and terrible teeth in his very big jaws. He has knobbly knees, turned-out toes and a big green wart at the end of his nose. He has orange eyes, a black tongue and purple prickles all over its back. "Help, it is the Gruffalo!!"

*The **Gruffalo** saw the mouse. "Hello, Mouse! I really like to eat mice." The little mouse was clever and said, "You cannot eat me. Every animal in the wood is afraid of me. Walk behind me and you'll see." "OK, I'll follow you".*

*The mouse and the Gruffalo walked through the wood. "Wait, little mouse. I can hear something." "It's a **snake**. Hello, Snake!" The snake saw the Gruffalo, said, "Goodbye, little mouse!" and slid away in his logpile house. The mouse turned around and said to the Gruffalo, "You see? Every animal is afraid of me."*

*The mouse and the Gruffalo walked on through the wood. "Wait, little mouse. I can hear something." "It's an **owl**. Hello, Owl." The owl saw the Gruffalo, said, "Goodbye, little*



4.22

The Gruffalo – Using a Story Creatively

Unterrichtsplanung

mouse!" and flew into his treetop house. The mouse turned around and said to the Gruffalo, "You see? Every animal is afraid of me."

The mouse and the Gruffalo walked on through the wood. "Wait, little mouse. I can hear something." "It's a fox. Hello, Fox." The fox saw the Gruffalo, said, "Goodbye, little mouse!" and ran into his underground house. The mouse turned around and said to the Gruffalo, "You see? Every animal is afraid of me. But now I am very hungry and I really like to eat Gruffalos." The Gruffalo said, "Well, goodbye, little mouse!" and ran away as quickly as he could.

The mouse walked on through the wood. He found a nut and said, "I really like nuts. I'll have lunch now."



Von der Art und Weise des Erzählens ist die Motivation der Schüler abhängig. Die Lehrkraft entscheidet sich, ob sie die Geschichte in Form eines **Tafeltheaters** mit Bildkarten an der bemalten Tafel erzählt oder auf dem OHP mithilfe von angefertigten **Folien** von den Tieren. Beide Varianten haben den Vorteil, dass die Lehrkraft genügend Spielraum hat, die Geschichte durch **Mimik, Gestik und Bildkarten** anschaulich und vor allem verständlich zu präsentieren.

**Tipp:**

Als Gedankenstütze kann die Lehrkraft eine Kopie von **Material M 1** an die Tafel heften oder neben den OHP legen.



Variante 1: Die Lehrkraft kopiert zur Vorbereitung des Erzählens die Zeichnungen der Tiere von **Material M 3, M 4, M 5 und M 6** und **vergrößert** das **Material M 12** auf DIN-A3-Format. Die Kopien werden farbig gestaltet. Empfehlenswert ist der Gebrauch von Öl-Pastellkreiden, da sie kräftige Farben haben und sich großflächig auftragen lassen. Bei der Farbwahl sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt, sie sollte jedoch der Textvorlage in **Material M 1** nicht widersprechen. An der **Tafel** wird ein Wald skizziert. Als Orientierung dafür dient **Material M 2**. Wichtig ist dabei, dass alle Orte, die in der Geschichte erwähnt werden, also *rock, stream, lake, underground house, treetop house* sowie *logpile house*, erkennbar sind. Das Zeichnen des Handlungsorts kann auch gemeinsam mit den Kindern zu Beginn der Lerneinheit geschehen.

**Tipp:**

Vergrößert die Lehrkraft alle Tiere auf A3-Format und den *Gruffalo* auf A2-Format, dann sind die Bilder eindrucksvoller und steigern nochmals die Wirkung des Tafeltheaters.

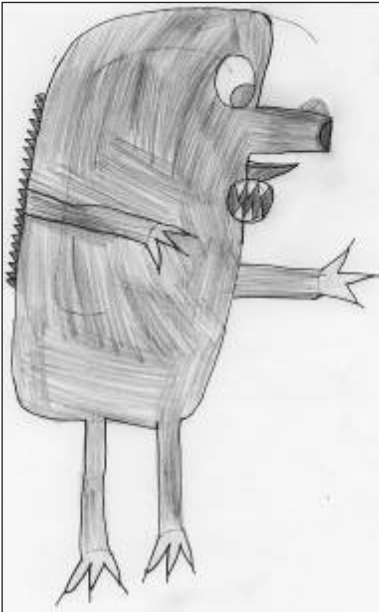


Variante 2: Diese Variante ist weniger zeitintensiv in der Vorbereitung. Die Lehrkraft kopiert die Zeichnungen von **Material M 2 und M 11 auf OHP-Folie** und schneidet die Tiere aus. Die Tiere und der Wald werden farbig gestaltet. Im Anschluss wird an alle Tiere und den Gruffalo mithilfe von Klebeband bzw. Alleskleber **Draht** angebracht, um sie über der Folie wie **Stabfiguren** auf dem OHP bewegen zu können. Die Geschichte wird dann als eine Art Schattenspiel erzählt.

The Gruffalo – Using a Story Creatively

4.22

Unterrichtsplanung



Buntstiftzeichnung von Anna, 3. Klasse

Für beide Erzählvarianten gilt, dass zunächst **nur der erste Teil der Geschichte erzählt** und der *Gruffalo* den Kindern noch nicht gezeigt wird.

Die Lehrkraft erzählt demnach zunächst bis zu der Passage, als die Schlange flüchtet, die Maus weiter durch den Wald läuft und den *Gruffalo* sieht. Die erneute Beschreibung des Aussehens von *Gruffalo* im zweiten Teil der Geschichte sollte jedoch noch erzählt werden, damit die Schüler nochmals die Möglichkeit erhalten, sich ihn vorstellen zu können.

Während des Erzählens, sei es an der Tafel oder auf dem OHP, bringt die Lehrkraft bei Nennung der Körperteile die jeweiligen **Wort- und Bildkarten** aus **Material M 13** an der Tafel an bzw. zeigt auf diese. Die Schüler können sich dadurch das Schriftbild einprägen und erhalten eine Gedächtnisstütze für die darauf folgenden Übungen, da sie stets auf die Bildkarten schauen können.

Tipp:

Wenn die Lehrkraft die Bildkarten vergrößert und sie als Flashcards laminiert, sind sie auch von den hinteren Plätzen im Klassenraum aus gut sichtbar. Außerdem können sie dann mehrmals verwendet werden.

Sowohl die Variante, die Geschichte als Tafeltheater zu erzählen, als auch das Erzählen am OHP ermöglicht den Schülern, in die Geschichte einzusteigen und aktiv zu werden. Noch vor dem Erzählen werden Schlange, Eule, Fuchs und Maus von **Material M 11** an alle Schüler oder partnerweise ausgeteilt. Die Kopien von *Gruffalo* werden noch nicht ausgeteilt. Sie werden erst im zweiten Teil der Erzählung benötigt, nachdem die Figur eingeführt wurde. Die auf **M 11** abgebildeten Tiere werden so ausgeschnitten, dass sie als **Fingerpuppen** benutzt werden können. Die Lehrkraft zeigt dies an einem Beispiel, während sie die Anleitung erklärt.

Teacher: *Look here. You cut along the lines. Then you take the strip and wrap it around your finger. Ask your neighbour to put some tape around.* (wendet sich einem Schüler zu und lässt sich helfen)

Die farbige Gestaltung der Tiere kann als Hausaufgabe gestellt werden. Wichtig ist, dass alle Schüler oder Partnergruppen über ein Figurenset verfügen. Die Schüler bewegen während des Erzählens die Fingerpuppen, je nachdem, mit welchem Tier die Lehrkraft an Tafel oder OHP agiert. Dadurch erkennt die Lehrkraft, dass alle Schüler der Geschichte folgen, die Handlung nachvollziehen können und damit über die grundlegenden Kenntnisse zur Geschichte verfügen, um die folgenden Übungen durchführen zu können.

Ist der erste Teil der Geschichte erzählt, werden die Schüler aufgefordert, das Geschehene zusammenzufassen. Mit den **Fingerpuppen** wird die Geschichte in **Partnerarbeit** nachgestellt. In leistungsstarken Klassen können die Schüler sich bereits in der Anwendung der neu gelernten Wörter sowie im Sprechen ganzer englischer Sätze üben. Die Lehrkraft kann



4.22

The Gruffalo – Using a Story Creatively

Unterrichtsplanung

jedoch auch die Schüler den Text **nachsprechen** und sie die Figuren gleichzeitig mit den Fingerpuppen agieren lassen.



Im Anschluss an die Nacherzählung wird der **Song** "A Little Mouse" eingeführt. Er erzählt nochmals, wie es der Maus möglich war, nicht gefressen zu werden. Die Lehrkraft singt das Lied zweimal vor. Sind die Schüler einigermaßen textsicher, werden sie aufgefordert, die jeweilige Fingerpuppe zu heben, wenn das Tier im Text erwähnt wird. Die Lehrkraft kann aber auch erst das **Material M 14** auf **OHP-Folie** kopieren, den Text des **Songs** gemeinsam mit den Schülern durchgehen und dann das gesamte Lied vorsingen. Je nach Leistungsstand der Klasse kann dann jede Strophe für sich oder der ganze Song mit den Schülern gesungen werden.



In der nächsten Übung werden mit den Schülern einzelne Phrasen aus der Geschichte im **Chor gesprochen**. Die Lehrkraft weist in besonderer Weise auf das Aussehen des *Gruffalos* hin, indem sie auf die **Bildkarten** aus **Material M 13** zeigt und die Satzgruppen wiederholt. Ist die Beschreibung des *Gruffalos* in der Klasse gefestigt, werden die Schüler von der Lehrkraft aufgefordert, ihn so zu **zeichnen** (und auszumalen), wie ihn die Maus beschrieben hat.



Teacher: *Everybody gets a big sheet of paper now. Take your pencils and draw the Gruffalo. Remember what the mouse said about the Gruffalo. Have a look at the picture cards on the blackboard to remember what the Gruffalo looks like.*

**Tipp:**

Lassen Sie die Schüler auch auf den Fluren arbeiten, sofern es die Disziplin der Klasse erlaubt! Durch den größeren Platz wird verhindert, dass die Schüler sich zu sehr an der Zeichnung des Nachbarn orientieren und alle *Gruffalos* gleich aussehen.



Die Lehrkraft fordert die Schüler auf, einen **Kreis** zu bilden und die Zeichnungen in die Mitte zu legen. Sie verweist nochmals auf die Bildkarten zu den Körperteilen des *Gruffalos* (vgl. **Material M 13**). Die Schüler sollen nun **entscheiden**, welche *Gruffalos* dieser Beschreibung am meisten ähneln.

Teacher: *Look at the picture cards again. Which of your Gruffalos have terrible tusks, claws and teeth? Which one also has knobbly knees, turned-out toes and the wart at the end of the nose? And which one has orange eyes, a black tongue and purple prickles? Let's put these onto the blackboard.*



Nun wird der **Gruffalo** von der Lehrkraft **eingeführt**. Neben den Zeichnungen der Schüler wird der von **Material M 12** vergrößerte und **farbig** gestaltete *Gruffalo* angebracht.

Teacher: *Here you can see the Gruffalo. Let's put him onto the blackboard too and see, if he looks like your Gruffalos. He has tusks and claws. You can also see the orange eyes and the knobbly knees. What else can you see?*

Gemeinsam mit den Schülern heftet die Lehrkraft nun die **Bildkarten** zu den Körperteilen an die jeweiligen Stellen neben den *Gruffalo*.

Teacher: *Let's repeat. What's this? Yes, these are his orange eyes. ...*

The Gruffalo – Using a Story Creatively

4.22

Unterrichtsplanung

Wurde der *Gruffalo* an der Tafel beschriftet, wird die Tafel zugeklappt und jeder Schüler erhält eine Kopie von **Material M 15**. Die Lehrkraft fordert die Schüler auf, den *Gruffalo* mithilfe der Wörter im unteren Kasten zu **beschriften**. Es handelt sich dabei um eine Abschreibübung, bei der die Schüler erste Zugänge zum Schriftbild der englischen Sprache erhalten können.

Teacher: *You can find the words of the body parts in this field. Look where you have to write down the body parts. When you've finished, you can have a look at the blackboard and compare your results.*

Die **Lösung** für diese Übung findet die Lehrkraft in **Material M 16**.

Nachdem der *Gruffalo* eingeführt wurde, **erzählt** die Lehrkraft den **Rest der Geschichte**. Dazu werden erneut **alternativ** entweder die großen Tierbilder für die Tafel oder die kleinen Folien für den OHP verwendet. Die Schüler nutzen ihre Fingerpuppen wie zuvor. Nun wird jedoch auch der von **Material M 11** kopierte *Gruffalo* benutzt.

Tipp:

Die Flucht der Tiere kann durch schnelles Wegziehen der Tiere und Anheften auf der Tafelrückseite dargestellt werden.

Nach Beenden der Geschichte werden die Schüler erneut aufgefordert, das Erzählte **zusammenzufassen**, um für alle Schüler dieselben Voraussetzungen für die weitere Arbeit an der Geschichte zu schaffen.

Zum Schluss dieses Unterrichtsschritts kann die Lehrkraft Kopien der beiden Seiten von **Material M 1** "The Gruffalo – A Story" zum Einheften in den Portfolio-Ordner austeilen.

**Step 3: Post-Storytelling Activities and Skill Development**

Nachdem die Konzentration der Schüler in den vorangegangenen Übungen sehr gefordert wurde, soll nun die eigene Kreativität und Fantasie im Zentrum stehen. Die Schüler fertigen gemeinsam ein Spiel für die gesamte Klasse an, das in der Spielweise vergleichbar ist mit den bei Schülern sehr beliebten Pokémon-Kartenspielen.

Jeder Schüler erhält zunächst eine der vier auf **Material M 17** dargestellten Karten. Jede Karte besteht aus einem Bildfenster, in das später ein Monster gezeichnet wird, und sechs Zeilen, in welchen die Eigenschaften des Monsters festgehalten sind. Zunächst muss sich jedes Kind auf die Eigenschaften seines Monsters festlegen. Es gibt die Kategorien *TEETH* (wie gefährlich ist das Monster?), *CLAWS* (wie gut kann es zupacken?), *FEET* (wie schnell kann es rennen?), *EYES* (bemerkt es alles und kann schnell reagieren?), *PRICKLES* (wie gut kann es Gegner verjagen?), *MOUSE* (wie clever ist das Monster?).

Bei jeder Kategorie können sich die Schüler entscheiden, ob sie ihr Monster darin mit mäßigen (1 Punkt), guten (2 Punkte) oder sehr guten (3 Punkte) Fähigkeiten ausstatten. Insgesamt dürfen sie für alle Kategorien zusammen nur 12 Punkte vergeben. Damit ist gewährleistet, dass nicht alle Monster in allem sehr gut sind, sondern jedes Monster seine Schwächen und Stärken im späteren Wettbewerb hat.



4.22

The Gruffalo – Using a Story Creatively

Unterrichtsplanung

Die Schüler kreisen das der jeweiligen Punktzahl entsprechende Bildchen auf ihrer Karte ein. Im Anschluss **zeichnen** sie in das obere Feld ein Monster, das den eingekreisten Fähigkeiten entspricht. Die Lehrkraft bereitet eine Karte von einem *Gruffalo* vor, der im Spiel als Joker gilt, da er in allen Kategorien 3 Punkte erhält. Lediglich in der Kategorie *MOUSE* erhält er nur einen Punkt.

Das Spiel ist für 2 bis 4 Spieler angelegt, je nachdem, wie viele Karten hergestellt wurden. Der erste Spieler **würfelt**. Wird eine "1" gewürfelt, vergleichen die Schüler ihre Punkte in der Kategorie *TEETH*. Sie formulieren Sätze wie "*My monster has little teeth.*" und "*My monster has big teeth.*" Der Spieler mit der höchsten Punktzahl erhält die Karten der Mitspieler. Spieler mit gleicher Punktzahl würfeln nochmals unter sich aus, wer die Karten erhält, indem eine weitere Kategorie verglichen wird. Spieler, die ihre Karte abgeben mussten, spielen mit der nächsten auf ihrem Stapel weiter. Der Gewinner der Runde spielt mit dem Gewinner-Monster weiter. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler im Besitz aller Karten ist.

**Tipp:**

Bereiten Sie eine ausreichende Anzahl von Karten vor und ermöglichen Sie den Schülern, freiwillig mehr Karten zu Hause anzufertigen! Je mehr Karten vorhanden sind, desto größer ist der Spielspaß und desto mehr Schüler können sich gleichzeitig am Spiel beteiligen.

Einige Schüler können beauftragt werden, Monster mit 13-15 Punkten zu schaffen. Diese werden unter die anderen Karten gemischt und fungieren ebenfalls als eine Art Joker. Die fertigen Spielkarten werden laminiert, damit die Schüler das Spiel über einen längeren Zeitraum zur Verfügung haben.

Durch das Spiel werden die Bezeichnungen für die Körperteile erneut gefestigt. Des Weiteren werden die Schüler motiviert, englische Sätze zu formulieren, und angeregt, unbekannte Wörter zu erfragen und sie im Spiel zu verwenden. Die soziale Kompetenz wird dadurch erweitert, dass alle Schüler gemeinsam ein Spiel entwickeln und somit ihren Gemeinschaftsinn stärken.



Auch das **Spiel** "Board Game" von **Material M 18** unterstützt die Festigung der gelernten Wörter. 2 bis 6 Spieler erhalten zusammen ein solches Spielbrett, und jeder Einzelne eines der kopierten Ausmalbilder von **Material 19** "Board Game – Colouring Sheet" sowie eine Spielfigur (sie kann zum Beispiel von zu Hause mitgebracht werden). Die Spieler würfeln nun abwechselnd und rücken ihre Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Pfeilrichtung vor. Bleiben sie auf einer Fläche mit Bild stehen, müssen sie auf Englisch sagen, was darauf zu erkennen ist, zum Beispiel: "*This is a mouse.*" oder sogar "*This is the nose of a fox.*" Die Lehrkraft achtet darauf, dass die Schüler in ganzen Sätzen antworten. Ist die Aussage der Schüler richtig, dürfen sie auf ihrem Ausmalbild das jeweilige Tier bzw. den Gegenstand farbig gestalten. Ist die Aussage falsch, müssen sie warten, bis sie erneut auf einem Feld mit dem gleichen Bild landen und einen erneuten Versuch haben. Die Spieler durchlaufen so lange den Spielplan, bis ein Kind alle Figuren auf seinem Bild ausgemalt hat. Daher fehlt auch das ZIEL-Feld auf dem Spielplan.



Die Lehrkraft entscheidet darüber, wie viel Zeit die Schüler mit den beschriebenen Spielen verbringen dürfen. Im Anschluss wird der **Song** von **Material M 20** eingeübt. Dieses Lied beschreibt ein weiteres Mal das Aussehen des *Gruffalos* und wird durch Darstellungen der genannten Körperteile begleitet.

The Gruffalo – Using a Story Creatively

4.22

Unterrichtsplanung

Zum Abschluss der Unterrichtseinheit stellen die Schüler ihr eigenes Buch vom *Gruffalo* her. Die Lehrkraft **erzählt** dafür die gesamte **Geschichte** noch einmal. Durch die Herstellung des eigenen Buchs kann die Lehrkraft reflektieren, ob sich alle Schüler die Reihenfolge der Geschichte gemerkt haben und wie gut sie mit den in der Geschichte verwendeten Wendungen arbeiten können.



Dazu wird für jeden Schüler eine Kopie von **Material M 21** "Make Your Own Gruffalo Book" angefertigt. Das Papier muss nun lediglich entlang der Linien **durchgeschnitten** werden, die Seiten werden in der richtigen Reihenfolge sortiert und durch **Heftklammern** am Rand gebunden. Die Schüler erhalten im Anschluss eine Kopie von **Material M 22**. Die darin abgebildeten Sprechblasen (*speech bubbles*) müssen **ausgeschnitten** und an der richtigen Seite im Buch dem jeweiligen Tier **zugeordnet** werden.

Teacher: *Everybody will make his own Gruffalo book now. (Lehrkraft hält Kopie nach oben) Cut it along the lines. Then you put the pieces together and staple it. Take the sheet with the speech bubbles and decide what the animals on page number one say. What does the fox on page one say? (...) Yes, "Let's have lunch with me." Cut this bubble out and glue it next to the fox. What does the mouse say? (...)*
When you've finished, you can colour your book in.

Zur Kontrolle überprüfen die Schüler ihre Lösungen mithilfe einer Kopie der **Lösungsvorschläge** von **Material M 23**. Die Schüler wiederholen durch diese Übung erneut die gesamte Geschichte. Mit dem eigenen Buch können die Schüler auch später noch auf die Geschichte von der cleveren Maus und dem *Gruffalo* zurückgreifen.



Das Buch dient als Grundlage für die Reflexion der gesamten Unterrichtseinheit. Die Lehrkraft fordert die Schüler auf, die Einheit zusammenzufassen und sich zu äußern, wie ihnen die Arbeit mit der Geschichte gefallen hat. Die Schüler werden außerdem dazu angehalten, darüber nachzudenken, was sie an der Geschichte gut oder weniger gut fanden. Die Aussagen der Schüler können nützlich sein für die Vorbereitung künftiger Unterrichtseinheiten, die sich mit einer Geschichte beschäftigen.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

The Gruffalo - Using a Story Creatively

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

