



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mysterious Scotland - How to Write a Ghost Story

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Mysterious Scotland – How to Write a Ghost Story**2.8****Vorüberlegungen****Lernziele:**

Die Schüler sollen

- *gehörte und gelesene Texte verstehen und auf sie reagieren können.*
- *ihr landeskundliches Wissen über Schottland erweitern.*
- *ihren Wortschatz erweitern.*
- *Kenntnisse darüber erwerben, wie eine Textanalyse durchgeführt wird.*
- *diese Kenntnisse bei der Textanalyse anwenden und den erworbenen Wortschatz in einem Schreibprojekt mit unterschiedlichen Hilfen kreativ einsetzen.*
- *die von ihnen verfassten Geschichten in Partnerarbeit kontrollieren und verbessern.*
- *diese Geschichten in verschiedener Form präsentieren.*

Anmerkungen zum Thema:

Diese Unterrichtseinheit ist vor allem **geeignet für Schüler der Klassenstufen 8 und 9** aller Schulformen. Die Schüler sollen angeregt werden, sich mit fiktionalen Texten auseinanderzusetzen, die Wirkungsmechanismen stilistischer Mittel zu erkennen und kreativ umzusetzen.

Da die Schüler in dieser Altersgruppe häufig **Interesse an Übernatürlichem** zeigen, sollen ihnen in dieser Unterrichtseinheit am Beispiel von **Geistergeschichten**, die einen Teil des Volksglaubens darstellen, einige **Aspekte der schottischen Landeskunde** nähergebracht werden. Auch die Unterrichtseinheit zum "Ungeheuer von Loch Ness" (s. Ausgabe 7 der Kreativen Ideenbörse) liefert hierzu einen Beitrag.

Wer Schottland besucht, wird feststellen, dass jedes touristisch erschlossene Schloss von mindestens einer Geistererscheinung heimgesucht wird. Aber auch Parks, Häuser, Friedhöfe u.a.m. werden oft mit übernatürlichen Phänomenen in Zusammenhang gebracht, was ihre Attraktivität für Besucher natürlich nicht gerade mindert.

Einer der in diesem Beitrag abgedruckten Texte bezieht sich auf **Glamis Castle**, das durch seine Geistererscheinungen ebenso bekannt ist wie durch die Tatsache, dass die **Königinmutter**, HM Queen Elizabeth, The Queen Mother (verstorben 2002), als das neunte von zehn Kindern der Familie Bowes Lyon hier aufgewachsen ist. Glamis Castle bietet heute ein romantisches Ambiente für schottische Hochzeiten. Man vermutet auch, dass schon **William Shakespeare** das Schloss einst besucht hat und von dessen mysteriösen Geschichten fasziniert war. Glamis Castle gibt vielleicht auch deswegen den Schauplatz ab für das 1606 von Shakespeare verfasste Drama "**Macbeth**".

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- Karte von Schottland
- eine CD mit traditioneller schottischer Musik
- zweisprachiges und einsprachiges Wörterbuch der englischen Sprache
- eine "Englische Grammatik"
- Kopien von **Material M 2, M 4, M 5, M 6, M 8 und M 10** in Klassenstärke
- Kopien von **Material M 12, M 13, M 14, M 15 und M 16** in Gruppenstärke

2.8**Mysterious Scotland – How to Write a Ghost Story****Vorüberlegungen****Literatur, Internetseiten zur Vorbereitung:**

www.glamis-castle.co.uk (eine vielseitige Website über *Glamis Castle [Tayside]*, seine Geschichte, seine Verknüpfung mit dem britischen Königshaus, die heutige Bedeutung und touristische Nutzung des Schlosses; hier wird auch die Verbindung von Glamis Castle mit W. Shakespeare hergestellt)

<http://heritage.scotsman.com> (alles Wissenswerte über Schottland, von *News* und *Politics* über *Sports*, *Economy*, *Jobs* bis hin zu *History*, *Culture* und *Holidays*)

www.electricscotland.com/kids/stories (Beispiele von Geschichten, Märchen, Legenden für Kinder; sprachlich allerdings sehr anspruchsvoll)

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Scottish Storytelling Tradition
2. Schritt: Practice Makes Perfect
3. Schritt: Mysterious Scotland – Ghost Stories
4. Schritt: What Makes a Good Ghost Story?
5. Schritt: Let's Write Ghost Stories
6. Schritt: A Ghostly Evening – Presentation

Mysterious Scotland – How to Write a Ghost Story

2.8

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Scottish Storytelling Tradition

Als **Einstieg** kann die Lehrkraft zum Beispiel eine CD mit schottischer Musik nutzen. Die Musik stimmt die Schüler in idealer Weise auf die besondere Atmosphäre dieses Landesteils von Großbritannien ein. Begleitend kann die Lehrkraft den Schülern die beiliegende **Farbfolie** von Glamis Castle auflegen. Gedanken zum Themenkreis "Schottland und seine Schlösser – Geister und Gespenster" werden durch dieses Bild nachhaltig angeregt.



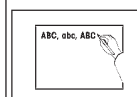
Die Einstimmung kann aber auch durch eine Art **Fantasiereise** erfolgen, während derer die Lehrkraft, begleitet von der Musik, in gedämpftem Ton und mit ruhiger Stimme über ihre Eindrücke von Schottland erzählt. Auch Fotos, Bilder und Broschüren können die Schüler schnell motivieren, sich mehr mit Schottland zu beschäftigen.



Nach diesem Einstieg liest die Lehrkraft den Schülern den Text "Scottish Storytelling Tradition" von **Material M 1** vor, der in einfachen Sätzen in die Geschichte des schottischen Storytelling einführt. Dieser Text ist – wie die anderen Texte in dieser Unterrichtseinheit – nach verschiedenen authentischen Quellen zusammengestellt worden. Er sollte möglichst in normalem Sprechtempo vorgelesen werden. Die Schüler dürfen nicht den Eindruck gewinnen, der Text würde ihnen "diktiert". Wenn der **Lückentext** von **Material M 2** zur Sicherung des **Hörverstehens** genutzt werden soll, wird sich eine sprachliche Vorentlastung erübrigen. Mit ihrer Kenntnis des Textes sollen die Schüler einige Sätze komplettieren, in denen die Hauptgedanken des Textes von **Material M 1** zusammengefasst werden.



Werden die *comprehension questions* von **Material M 1** genutzt, sollte die Lehrkraft allerdings einige Vokabeln von zentraler Bedeutung, deren Nichtkenntnis das Textverständnis der Schüler beeinträchtigen könnte, im Vorfeld semantisieren oder in einem **Tafelbild** vorhalten und während des Vortrags darauf verweisen.



Die **Annotations** zum Text von **Material M 1** stellen einen Vorschlag dar, welche Lexik mit den Schülern erarbeitet werden kann. Wenn die Lehrkraft mit dem als Übung und Festigung gedachten **Material M 2** arbeitet, dann sollten die Ergebnisse verglichen und das Blatt für eine mündliche Zusammenfassung genutzt werden. Der **Lösungsvorschlag** von **Material M 3** gilt für beide Varianten.



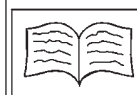
2. Schritt: Practice Makes Perfect

Der zweite Unterrichtsschritt enthält im **Material M 4** eine Reihe nützlicher **lexikalischer Übungen**. Sie können zur Vorbereitung der Lektüre, aber auch zur Wiederholung vor der Stunde genutzt werden. Das **Material M 5** enthält alle **Lösungsvorschläge** dazu. Die Lehrkraft kann die Übungen und Spiele konzentriert einsetzen, zum Beispiel zur Binnendifferenzierung, sie können aber auch auf mehrere Stunden verteilt werden.



3. Schritt: Mysterious Scotland – Ghost Stories

Nach dieser Einführung in das Thema sollen die Schüler nun den Text "Haunted Scotland" von **Material M 6** still lesen. Da es hierbei um die Förderung der **Lesekompetenz** geht, dürfen die Schüler je nach Klassenstufe und Lernstand einsprachige oder zweisprachige Wörterbücher als Hilfsmittel benutzen.



2.8

Mysterious Scotland – How to Write a Ghost Story

Unterrichtsplanung

Die Fragen zum **Textverständnis** in den **Assignments** von **Material M 6** sind so angelegt, dass sie die Arbeit mit der *Mind Map* von **Material M 8** vorbereiten. Das Wortmaterial des Textes kann deshalb zur **Ergebnissicherung** sofort oder auch nach dem Abschluss der Lektüre in die *Mind Map* von **Material M 8** eingetragen werden.

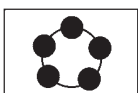


Wenn die Lehrkraft differenziert arbeiten möchte bzw. wenn es die Klassensituation erforderlich macht, kann auch mit dem **Material M 7** "Haunted Scotland" gearbeitet werden. In diesem Material wird der gleiche Text angeboten, ist aber mit Unterstreichungen versehen. Das erleichtert den Schülern die Arbeit. Sie erhalten die Aufgabe, nur die unterstrichenen Wörter oder Wortgruppen in die *Mind Map* zu übertragen und eine Zuordnung zu den einzelnen Untergruppen, den "Zweigen", vorzunehmen.



Im Laufe der folgenden Schritte wird die Arbeit an der *Mind Map* fortgeführt, d.h. die Zweige werden nach jeder Übung durch weiteres Wortmaterial ergänzt. Die in den Wortlisten der **Lösungsvorschläge** von **Material M 9** aufgeführten Wörter stammen nahezu ausschließlich aus den hier verwendeten Texten und Materialien. Die *Mind Map* sollte aber auch Wortschatz enthalten, der von den Schülern individuell gesucht oder erfragt wird.

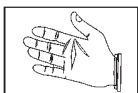
4. Schritt: What Makes a Good Ghost Story?



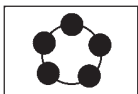
Im vierten Schritt folgt ein detailliertes **Unterrichtsgespräch**, in dem die Frage "*What makes a good ghost story?*" unter Einbeziehung der Erfahrungen der Schüler beantwortet werden soll.



Ein Ergebnis sollte die Erkenntnis der Schüler sein, dass das *Setting* von entscheidender Bedeutung ist. Vielleicht erkennen die Schüler auch, dass der Schauplatz nicht nur für Gespenstergeschichten bedeutsam ist, sondern in jeder erzählenden Prosa. Während des Gesprächs oder in einem zusammenfassenden Schritt zum Abschluss des **Unterrichtsgesprächs** ergänzen die Schüler wieder die *Mind Map* von **Material M 8** mit Lexik (Substantive, Adjektive, Verben und Wendungen) zu den semantischen Feldern "*Place*", "*Time*" und "*Atmosphere*". Als alternative Möglichkeit könnte die Lehrkraft an dieser Stelle entscheiden, inwieweit diese Erkenntnisse auch schon theoretisch untermauert werden können, damit sie als Vorbereitung auf die Arbeit zur Textanalyse in Klasse 10 bzw. in der Sekundarstufe II dienen können. Die **Lösungsvorschläge** für das Auffüllen der *Mind Map* findet die Lehrkraft im **Material M 9**.

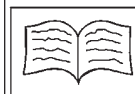


Der Festigung und weiteren **Wortschatzarbeit** dient der Text von **Material M 10** "The Setting of Ghost Stories". Hier sollen die Schüler mithilfe der Wörterbücher entscheiden, welches der in Klammern angebotenen Wörter im Kontext der Sätze nicht verwendet werden kann. Gleichzeitig bereichern sie ihren Wortschatz dadurch, dass sie lernen, die in Klammern aufgeführten Synonyme nach Bedeutung und Anwendung zu differenzieren. Die Lehrkraft hat dadurch erneut die Möglichkeit differenziert zu arbeiten und die Schüler individuell zu fördern. Die **Lösungen** zu dieser **Multiple-Choice-Übung** werden im **Material M 11** gegeben. Die Ergebniskontrolle sollte nicht mechanisch durchgeführt werden. Vielmehr sollte die Lehrkraft mit den Schülern über die Lösungen sprechen, damit sie wissen, warum gewisse Wörter in einem bestimmten Kontext unangebracht sind. Diese Phase des klärenden Unterrichtsgesprächs kann auch in eine intensivere Arbeit mit dem einsprachigen Wörterbuch münden.

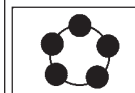


Mysterious Scotland – How to Write a Ghost Story**2.8****Unterrichtsplanung**

Die Schüler wissen selbstverständlich, dass nicht nur das *Setting* die Qualität einer Geschichte bestimmt. Mithilfe des Textes "The Strange Painting" von **Material M 12** wird nun die **Struktur** einer Geistergeschichte analysiert. Die Schüler lesen den Text zunächst in **Stillarbeit** und übernehmen die entsprechende Lexik in die *Mind Map*.



Anschließend kann der Text auch dazu dienen, die Schüler an die Anwendung der von ihnen erworbenen theoretischen Kenntnisse heranzuführen. Die Schüler sollen in einem **Unterrichtsgespräch** zu der Erkenntnis geführt werden, dass die Handlung der Geistergeschichten meist mit glaubhaften Ereignissen beginnt und dann übernatürliche Dinge einbezieht, die aber oft wahrscheinlich anmuten und überzeugend klingen. Damit bedienen diese Geschichten die Tatsache, dass Menschen das Gefühl der Furcht als unterhaltend empfinden, da sie ja wissen, dass es einem unwirklichen, fiktionalen Text entspringt und sie nach dem Lesen wieder in der Sicherheit ihrer Wirklichkeit sind.



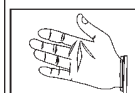
Die Fragen zum Textverständnis der **Assignments** von **Material M 12** und die **Lösungen** von **Material M 13** können direkt zur Erfolgskontrolle benutzt werden oder als Basis für das Unterrichtsgespräch dienen.

**5. Schritt: Let's Write Ghost Stories**

In diesem Unterrichtsschritt sollen die Schüler alle Erkenntnisse aus der vorangegangenen Arbeit und den Wortschatz, den sie in der *Mind Map* gesammelt haben, in einer **kreativen Schreibarbeit** anwenden. Dies kann individuell, in Partnerarbeit oder auch in der Gruppe geschehen.



In diesem Schreibprojekt produzieren die Schüler selbst Geistergeschichten. Ob diese in Schottland oder im Umfeld der Schüler angesiedelt sind, ist dabei von untergeordneter Bedeutung und bleibt der Entscheidung der Schüler oder der Lehrkraft vorbehalten. Die dieser Ausgabe beigegefügte **Farbfolie** kann auch hier zum Ausgangspunkt der Schülertätigkeit gemacht werden; sie kann zum Beispiel während des kreativen Schreibens auf den OHP gelegt werden und einen stimmungsvollen, anregenden Hintergrund bilden. Die Lehrkraft kann aber auch einen sprachbezogenen Einstieg in diesen Unterrichtsschritt wählen und die Schüler zunächst ihre Eindrücke vom Bild und die beim Betrachten entstehenden Stimmungen beschreiben lassen.



Um sprachliche Leistungsunterschiede und eine eventuell auftretende Graduierung beim kreativen Schreiben auszugleichen, sollte an dieser Stelle wieder differenziert gearbeitet werden. Die **Binnendifferenzierung** kann auf verschiedenen Ebenen stattfinden.



- Erste Möglichkeit: Die Schüler benutzen den Text von **Material M 12** und ersetzen lediglich alle unterstrichenen Satzteile durch eigene Ideen. Selbstverständlich können die Sätze auch nach Belieben weiter verändert werden. Damit haben die Schüler den Text als Gerüst und Hilfe bei der sprachlichen und teilweise auch bei der inhaltlichen Gestaltung ihrer Geschichte.
- Zweite Möglichkeit: Die Schüler suchen im Internet (z.B. auf den im Literaturverzeichnis aufgeführten Seiten) nach Geschichten und erzählen sie nach. Bei dieser Variante benötigen die Schüler weniger Fantasie, können aber an der Erweiterung ihres Wortschatzes und ihrer Fertigkeit im Paraphrasieren arbeiten.

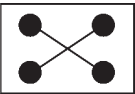
2.8

Mysterious Scotland – How to Write a Ghost Story

Unterrichtsplanung

- Dritte Möglichkeit: Die Schüler benutzen die Texte von **Material M 10** oder **Material M 14** als Vorlage für eine Geschichte. Im **Material M 14** "Create Your Own Story" ist ihnen im ersten Teil sogar ein Anfang vorgegeben. Für viele Schüler ist dies eine große Hilfe bei der Überwindung einer gewissen Hemmschwelle und der "Schwierigkeit des Beginns".
- Vierte Möglichkeit: Die Lehrkraft gibt den Schülern den *Plot* kurz skizziert vor. Der zweite Teil von **Material M 14**, der mehrere *Plots* beschreibt, kann dabei als Anregung dienen. Die Lehrkraft kann aber auch eigene Ideen entwickeln oder besonders fantasiebegabte Schüler um Mithilfe bitten. Diese vierte Vorgehensweise ist vor allem für jene Schüler hilfreich, die etwas weniger reich an Fantasie sind.
- Fünfte Möglichkeit: Die Schüler erhalten Kopien der Bilder von **Material M 15**, **M 16** und **M 17** und die Aufgabe, Geschichten zu schreiben, zu denen sie durch diese Bilder inspiriert werden oder zu denen diese Bilder als Illustration dienen können. Es wurden absichtlich Bilder ausgewählt, die wenig Konkretes zeigen und viel Raum für die Fantasie lassen. Bei diesem Vorgehen bietet sich auch eine Zusammenarbeit mit dem Fach **Kunsterziehung** an, wo die Lehrkraft mit den Schülern eigene Illustrationen erarbeiten kann.

Bei allen fünf Möglichkeiten sollte die Lehrkraft darauf achten, dass mit der *Mind Map* und dem **Wörterbuch** gearbeitet wird. Auch einige Grammatiklehrbücher sollten den Schülern zum Nachschlagen zur Verfügung stehen. Wenn die Schüler ihre individuelle Arbeit abgeschlossen haben, sollten sie sich in **Gruppenarbeit** ihre Geschichten gegenseitig vorstellen, diskutieren und – falls erforderlich – hinsichtlich Aufbau, Idee oder sprachlicher Gestaltung Verbesserungen vornehmen.

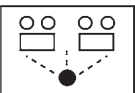


Das **Material M 18** "Improve Your Story – Checklist" kann sowohl in der individuellen als auch in der Gruppenarbeit als Hilfe eingesetzt werden. Die Fragestellungen der Checkliste veranlassen die Schüler, sowohl den Inhalt und Aufbau als auch die sprachliche Richtigkeit und äußere Gestaltung ihrer Geschichte zu überprüfen. Während dieser Tätigkeit steht die Lehrkraft den Schülern hilfreich zur Seite und beantwortet die von ihnen gestellten Fragen.



6. Schritt: A Ghostly Evening – Presentation

Zum Abschluss dieser Unterrichtseinheit werden die Geschichten der Schüler präsentiert. Dies kann vor der Klasse oder zum Beispiel anlässlich eines Elternabends oder einer *Halloween Party* auch für Schüler der Nachbarklassen oder anderer Jahrgangsstufen geschehen. In Zusammenarbeit mit der Lehrkraft für Kunsterziehung sollte der Raum entsprechend gestaltet werden. Auch für "geisterhafte" Getränke und Häppchen kann gesorgt werden. In diesem Ambiente gestalten die Schüler ein Programm, in dem sie ihre Geschichten erzählen oder Szenen daraus vorspielen. Die Vorbereitung der *Role Plays* erfordert allerdings einen gesonderten Arbeitsaufwand. Wenn die Schüler alle ihre Geschichten – vielleicht in Zusammenarbeit mit den Lehrkräften für Informatik und Kunsterziehung – entsprechend gestaltet und in einer kleinen Broschüre zusammengefasst haben, können sie diese dann am Schluss des Abends auch noch für einen "*Ghostly Evening at Home*" verkaufen, um ihre Klassenkasse aufzubessern, oder als Geschenk mitgeben.





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mysterious Scotland - How to Write a Ghost Story

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

