

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Peter and the Wolf - Role-Play*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



©Christa- und Ingrid-Beckmann-Verlag

Peter and the Wolf - Role-Play 4.23

Unterrichtsplanung

Merke dir die Lehrkraft ohne weitere Vorarbeiten. Die Ziel dieses zweiten Schritts besteht darin, dass die Kinder sich mit den verschiedenen, die einzelnen Geschehnisse verstehen und sie für Spaß haben können.


Die **Bereitungsphase** hängt von den gegebenen Möglichkeiten ab. In der vorliegenden Unterrichtsplanung sind verschiedene Schrittspläne angegeben. Dafür werden ein weißes Blatt, ein Overheadprojektor, die Hintergrundbilder (vgl. Material M 8) und die Figuren von **Material M 3** bis **M 7** benötigt. Die Figuren werden von links nach rechts auf dem Forum platziert, auf einem bunten Papier leeren, auf schwarzem Schreibpapier oder auf einem Filzplättchen gezeichnet und ausgeschnitten. Auf diese Weise können sie zwischen Spielplan, um sie den Hintergrund bring zu werden. Die Augen sind andere Öffnungen werden gezeichnet oder aus dem Papier herausgeschnitten.

Das **UW** wird in einem dem entsprechenden Lehrer präsentiert, dass der Lehrkraft (und damit die Hintergrundbilder) gut, was sind immer darauf geachtet wird (vgl. Material M 8). Die Figuren werden durch einen kleinen Strich, der eine weiße Linie ist, eine Schlinge gefaltete Wellenfalten verwendet. Einzelne Anleitungen für Schrittspläne sind im Buchtitel "Schrittspläne, die Spaß für groß und klein" in Levertypen zu finden.

Bei der Ausführung sollte die Lehrkraft (und wenn bei einer wiederholten Aufführung Kinder der Figuren führen, dass diese die Schrittspläne entsprechend dem Charakter der Mischelwesen bewegen. Diese bewegen sich während der Geschichte, die Vogel flattert, die Katze schleicht usw. Die Geschichte ist so aufgebaut, dass immer nur zwei, maximal drei Figuren gezeigt werden können. Wenn mehr Figuren zu sehen sein sollten, dann wählt die Lehrkraft ein Kind als Auswechsler aus.

Die Anzahl der Schrittspläne kann nach und nach beschränkt, um die Handlung mit einem vereinfachten, aber gleichwohl, nicht zu ändern. Die am Ende des Blicks aufnehmenden Figuren werden mit "Puff" "Puff" und vorerst nicht eingeleitet.

Aber nicht ist es auch möglich, die Geschichte so zu erklären, dass die Schüler von den An-



Heruntergeladen von: www.schulbuch.de, August 21, 2008

(c) Olaf Vögel GmbH

7
Seite 7

Peter and the Wolf – Role-Play

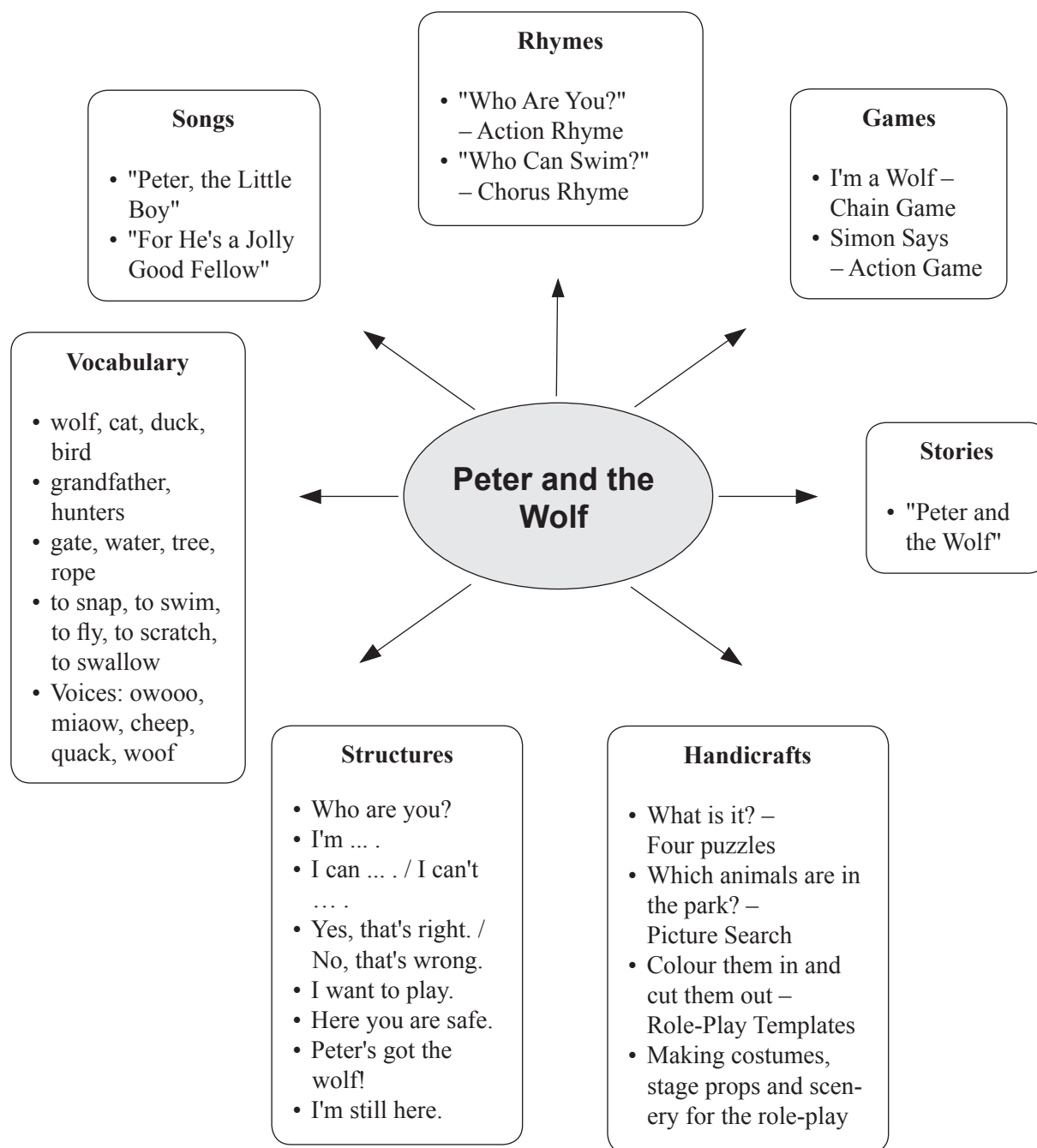
4.23

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler verstehen das auf Englisch vorgetragene Märchen "Peter und der Wolf" und eignen sich die Namen der Charaktere, ihre Stimmen und Tätigkeiten an.
- Sie lernen durch Imitation und spielerische Übungen den Skripttext, insbesondere die wiederkehrenden chunks des Märchens.
- Sie können das Märchen szenisch umsetzen.

Überblick – WEB:



4.23**Peter and the Wolf – Role-Play****Vorüberlegungen****Anmerkungen zum Thema:**

"**Peter und der Wolf**" gehört in der deutschen Fassung in einigen Grundschulen zum Lehrstoff. Für sie ist der hier vorgestellte Unterrichtsbeitrag eine sinnvolle Ergänzung in englischer Sprache. Schüler, die diese Geschichte noch nicht kennen, werden sie jedoch mit genauso viel Spaß hören und nachspielen wollen.

Die Noten und der Text des musikalischen Märchens wurden von **Sergej Prokofjew** 1936 in nur einer Woche geschrieben. Sehr schnell wurde es in der damaligen Sowjetunion und in der Welt bekannt. Heute existieren zahlreiche musikalische und literarische Fassungen des Stoffs. So gibt es auch verschiedene Übersetzungen und Adaptationen ins Englische. Eine davon (siehe Literaturangabe) diente als Vorlage für diese Unterrichtseinheit. Sie wurde **sprachlich adaptiert** und so den Fähigkeiten und Erwartungen von Grundschulkindern angepasst.

Durch ihren einfachen Aufbau, die geringe Anzahl von Charakteren und die sich wiederholenden Wendungen ist die Geschichte **für die Grundschule sehr geeignet**. Die Lehrkraft kann zur Begleitung ihres Vortrags die originale Musik abspielen. Im musikalischen Märchen wird jede Figur durch ein bestimmtes Musikinstrument wiedergegeben: Peter – Violine, Großvater – Fagott, Wolf – Horn, Vogel – Querflöte, Jäger – Pauke, Katze – Klarinette, Ente – Oboe.

Um nicht zu sehr vom Lehrervortrag abzulenken und trotzdem eine musikalische Begleitung zu haben, kann die Lehrkraft auch auf dem Klavier oder der Gitarre die Leitmotive der einzelnen Charaktere anspielen oder die **Musik aus dem Internet** herunterladen (Tonbeispiele für Peter, Vogel, Ente, Katze, Wolf und Großvater, Jäger, Gewehrschüsse: <http://www.internet-maerchen.de/maerchen/peter.htm>).

Das *storytelling* ist in diesem Unterrichtsvorschlag als **Schattenspiel** beschrieben. Die Lehrkraft kann jedoch auch andere Darstellungsformen wählen.

Bei der szenischen Umsetzung des Märchens in einem *role-play* kann die Handlung mit Musikkonserven untermalt werden. Noch lustiger ist es allerdings, wenn die Schüler imstande sind, sich selbst auf Orff-schen Instrumenten oder mit einfachen Geräuschen (z.B. Topf schlagen, Kammbblasen u.a.) zu begleiten.

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- eine Folienkopie des Hintergrunds für das Schattenspiel
- evtl. Kopien von **Material M 1** und **M 2**₍₃₎ in Klassenstärke für die Portfolio-Ordner
- Kopien der Figuren von **Material M 3 bis M 7** auf stärkeres Papier (100 g) zum Ausschneiden als Schatten- und Stabfiguren
- Kopie des Hintergrundbilds von **Material M 8** für das Schattenspiel
- Kopien von **Material M 9 und M 11** in halber Klassenstärke
- Kopien von **Material M 10** in Klassenstärke
- je eine Kopie von **Material M 14**₍₁₊₂₎ zum Ausschneiden der Sprecherrollen
- Kopien der Karten von **Material M 15**₍₁₋₃₎ für die Stationenarbeit entsprechend der Klassenstärke
- für das Schattentheater: stärkeres Kopierpapier, schwarzes Scherenschnittpapier, Buntstifte und Scheren, Klebstoff, dünne Holzstäbe, an denen die Figuren befestigt werden, ein kurzer, stärkerer Bindfaden für die Darstellung des Stricks
- für das *role-play*: Kulissen, Kostüme und Requisiten

Vorüberlegungen

Literaturtipps:

Hunia, Fran: Peter and the Wolf. Ladybird Books. London 1978 (Das Büchlein ist mit kindgemäßen Aquarellen illustriert.)

Wehle, Gudrun und Hans-Felix Wehle: Schattenspiel. Ein Spaß für groß und klein. Luchterhand. Neuwied, Berlin und Frankfurt 1991 (Anleitungen zum Ausschneiden verschiedener Schattenfiguren und für das Aufführen von Schattenspielen zu Reimen, Gedichten, Liedern, Geschichten und Märchen)

Brüssing, Marianne: Kinderleichte Scherenschnitte. Schritt-für-Schritt-Anleitungen. Vorlagen in Originalgröße. Augustus Verlag. Augsburg 1994 (Anleitungen zum Ausschneiden der groben Umrisse von Pflanzen, Tieren, Gegenständen und Menschen)

Peter und der Wolf. Das große Abenteuer Musik. Polygramm. Hamburg 1990 (das musikalische Märchen in Wort und Ton; Sprecher: Rolf Zuckowski)

<http://www.philtulga.com/Peter.html> (kurze englischsprachige Einführung in das Märchen für Lehrkräfte mit Tonbeispielen der musikalischen Themen aller Figuren)

Schritte der Arbeit am Thema im Überblick:

- Step 1: Introduction
- Step 2: Peter and the Wolf – Storytelling
- Step 3: Games and Handicrafts
- Step 4: Peter and the Wolf – Role-Play

Peter and the Wolf – Role-Play

4.23

Unterrichtsplanung

Step 1: Introduction

Die **Hinführung** zum *storytelling* mit dem Märchen "*Peter and the Wolf*" kann auf verschiedene Weise erfolgen. Geeignet ist zum Beispiel das Einspielen des Beginns des musikalischen Märchens, das Vorsingen oder Summen von Peters musikalischem Leitmotiv oder – wie hier vorgeschlagen – der **Aktionsreim** "Who Are You?" von **Material M 1**.



In diesem *action rhyme* werden die vier im Märchen vorkommenden Tiere mit ihren Stimmen und exemplarischen Tätigkeiten vorgestellt: *duck, bird, cat, wolf*. Der den Reim einleitende Hund (*dog*) spielt im Märchen keine Rolle, wird aber in der ersten Strophe besungen, weil dieses Wort den Schülern sicherlich bekannt ist.

Die Klasse stellt sich im **Singkreis** auf, und die Lehrkraft trägt die erste Strophe sehr deutlich und rhythmisch stark gegliedert zwei- oder dreimal vor, bis die Schüler die Bewegungen nachmachen und einige den Text mitsprechen. Bei *I'm a ...* zeigen die Kinder auf sich selbst, bei *And who are you?* zeigen sie auf ihre Nachbarin oder ihren Nachbarn. Die letzte Zeile *So why can't you?* wird von Schulterzucken begleitet, wobei die Schüler auf irgendeinen anderen Mitschüler deuten. Besonderen Spaß haben alle an der Wiedergabe der Tierstimmen, die von entsprechenden Bewegungen begleitet werden: *woof* (Kinder schütteln sich wie ein nasser Hund), *quack* (watscheln), *cheep* (mit den Armen "flattern"), *miaow* (schleichen), *owooo* (mit den flachen Händen eine Wolfsschnauze bilden). So vorbereitet, verstehen die Schüler bereits einen wesentlichen Teil der Wörter des Märchens.

Mit einem **Kettenspiel** wird das erworbene **Wortmaterial gefestigt**. Wenn dies entsprechend der Klassensituation nicht erforderlich ist, kann das Spiel auch später, nach dem *storytelling*, eingesetzt werden.

Je nach dem Ermessen der Lehrkraft können die folgenden Spielvorschläge zusammen mit den *games and handicrafts* von **Material M 9 bis Material M 11** alternativ zu einer **Stationenarbeit** verbunden werden. In diesem Fall verwendet die Lehrkraft die **Aufgabenkärtchen** von **Material M 15** und legt an jeder Station die benötigte Anzahl von Kopien der Materialien aus.

**I'm a Wolf – Chain Game**

Das Spiel dient der **Wiederholung des Wortmaterials** und ist eine gute Konzentrationsübung. Bevor es in **Gruppen** von fünf Kindern gespielt werden kann, führt die Lehrkraft es mit ausgewählten Schülern vor. Jeder Teilnehmer spricht seinen Part, zeigt auf sich bzw. auf die vorangegangenen Sprecher und legt dann eine Hand auf den Tisch bzw. auf die Hände der Mitschüler.



- Pupil 1: *I'm a dog, woof, woof* (zeigt auf sich selbst), *and who are you?* (schaut zum nächsten Spieler und legt eine Hand auf den Tisch)
- Pupil 2: *S/He's a dog, woof, woof* (zeigt auf Schüler 1), *I'm a duck, quack, quack* (zeigt auf sich selbst), *and who are you?* (legt ihre/seine Hand auf die des Vorgängers usw.)
- Pupil 3: *S/He's a dog, woof, woof, s/he's a duck, quack, quack, I'm a bird, cheep, cheep, and who are you?*
- Pupil 4: *S/He's a dog, woof, woof, s/he's a duck, quack, quack, s/he's a bird, cheep, cheep, I'm a cat, miaow, miaow, and who are you?*

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Peter and the Wolf - Role-Play*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



©Oliver & Antonia Schmittmann-Greuter/Julia

Peter and the Wolf - Role-Play	4.23
Unterrichtsplanung	
Merke dir die Lehrkraft ohne weitere Vorarbeiten. Die Ziel dieses zweiten Schritts besteht darin, dass die Kinder sich mit den verschiedenen, die einzelnen Geschehnisse vorarbeiten und sie für Spaß haben können.	
Die Bereitungsphase hängt von den gegebenen Möglichkeiten ab. In der vorliegenden Unterrichtsplanung sind verschiedene Schrittspläne angegeben. Dafür werden ein weißes Blatt, ein Overheadprojektor, die Hintergrundbilder (vgl. Material M 8) und die Figuren von Material M 3 bis M 7 benötigt. Die Figuren werden von links nach rechts auf dem Forum platziert, auf einem bunten Papier leeren, auf schwarzem Schreibpapier oder auf einem Filzplättchen gezeichnet und ausgeschnitten. Auf diese Weise können sie zwischen Spielplan, um sie den Hintergrund bring zu werden. Die Augen sind andere Öffnungen werden gezeichnet oder aus dem Papier herausgeschnitten.	
Der 1. Schritt wird in kleinen Gruppen erarbeitet. Jeder bekommt, dass der Lehrkraft (und damit die Hintergrundbilder) gut, was sich immer darauf konzentriert wird (vgl. Material M 8). Die Figuren werden durch diese Gruppen bewegt. Das was wird es in eine Schilge geformte Wellenlinie vorwärts. Einzelne Anleitungen für Schrittspläne sind im Buchteil "Schrittplan, Ein Spiel für groß und klein" zu finden.	
Bei der Ausführung sollte die Lehrkraft (und wenn bei einer wiederholten Aufführung Kinder die Figuren führen, dass diese) die Schrittspläne entsprechend dem Charakter der Mischelgruppen bewegen. Diese bewegen sich unabhängig, die Charaktere bedecken, die Vogel fliegen, die Katze schleichend vor. Die Geschichte ist so aufgebaut, dass immer nur zwei, maximal drei Figuren gezeigt werden können. Wenn mehr Figuren zu sehen sein sollten, dass wählt die Lehrkraft ein Kind als auszuwählen .	
Die Anzahl der Schrittspläne kann nach und nach beschränkt, um die Handlung mit einem verständlichen, freien Gespräch, sich zu machen. Die am Ende des Blicks aufnehmenden Figuren werden mit "Puff! Puff!" und vorwärts bewegt.	
Aber nicht ist es auch möglich, die Geschichte so zu erzählen, dass die Schüler von den An-	

Hilfsblätter Englisch-Grammatik, Ausgabe 21, 2008/09 (c) Olaf Vögel Gertel

7 Seite 7