

SCHOOL-SCOUT.DE

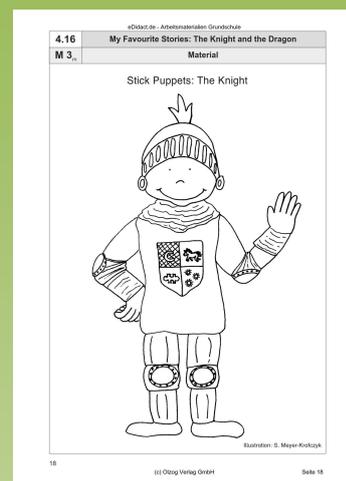
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

My favourite Stories: The Knight and the Dragon

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

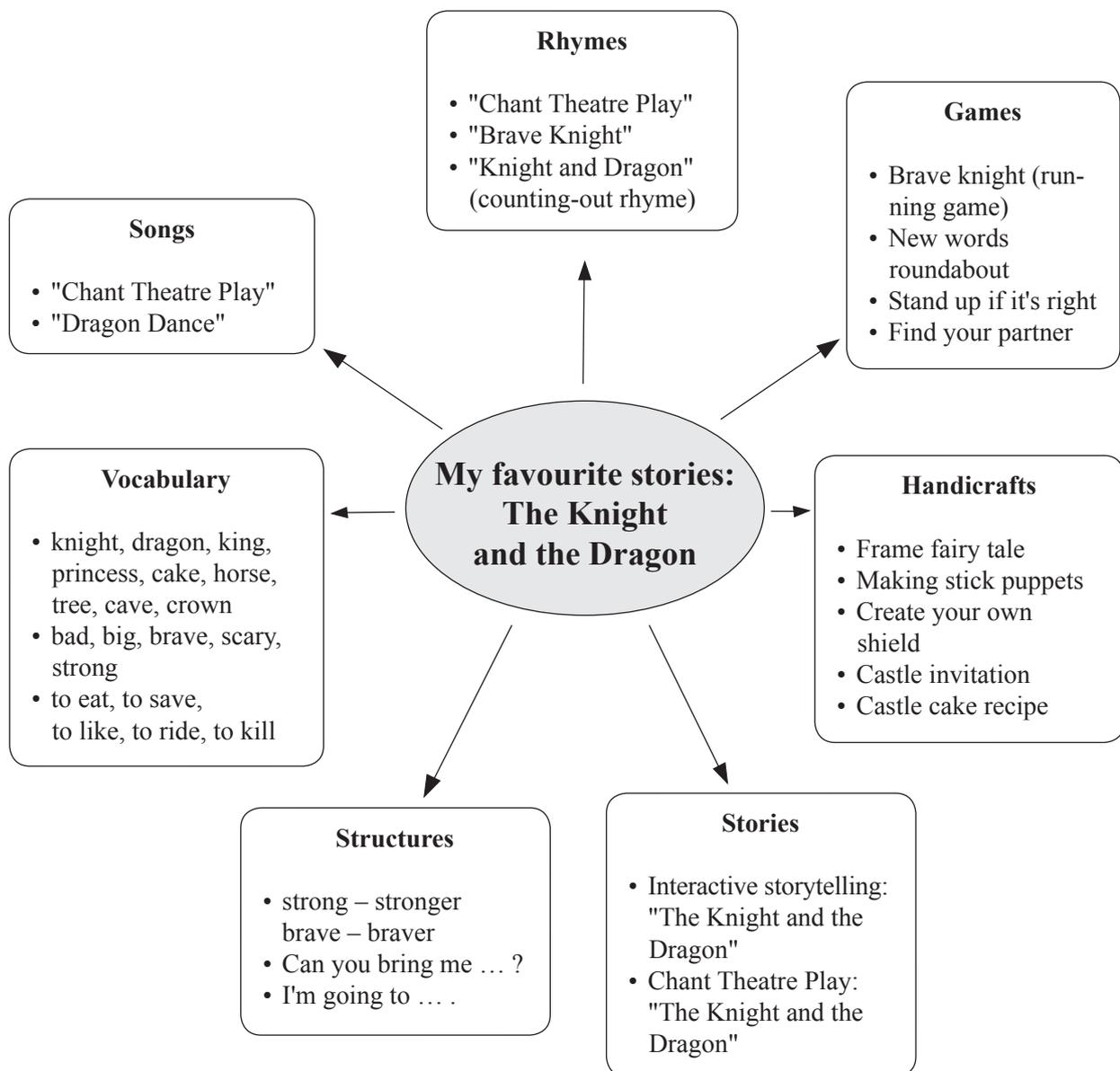


Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler können das chant theatre play "The Knight and the Dragon" phonetisch und intonatorisch korrekt sprechen.
- Sie lernen Dynamik, Tempo und Melodie der englischen Sprache zu variieren.
- Sie erfahren Freude im handelnden Umgang mit der Fremdsprache und schulen somit ihre language awareness.

Überblick – WEB:



Vorüberlegungen

Anmerkungen zum Thema:

Die dunkle Jahreszeit eignet sich hervorragend zum **Geschichtenerzählen**. Märchen und andere fantastische Geschichten, die die Kinder in eine magische Welt entführen, sind dabei stets sehr beliebt. Daher soll in dieser Unterrichtseinheit **die Geschichte** *"The Knight and the Dragon"* thematisiert werden. Die Umsetzung der Geschichte als **Stabpuppenspiel** bietet sich im Rahmen einer Schulfest oder eines Klassenfests besonders an.

Ein solches Theaterspiel kann auch aufgeführt werden im Rahmen der Teilnahme an einem Sprachwettbewerb. In den folgenden Bundesländern gibt es bereits einen Landeswettbewerb für Grundschulgruppen, der sich am Gruppenwettbewerb des Bundeswettbewerbs Fremdsprachen für die Sekundarstufe I orientiert: Berlin, Brandenburg, Hamburg, Mecklenburg-Vorpommern, Nordrhein-Westfalen und Sachsen-Anhalt. Nähere Informationen zu diesen Wettbewerben erhalten Sie von den jeweiligen Landesbeauftragten. Kontaktmöglichkeiten finden Sie im Internet unter www.bundeswettbewerb-fremdsprachen.de.

Zum Inhalt

Ein Ritter kommt an den Hof des Königs und rühmt sich sehr mutig zu sein. Der über das Erscheinen des mutigen Ritters sichtlich frohe König erzählt diesem von einem Drachen, der seine Tochter, die Prinzessin, gefangen hält und fressen will. Nun schickt der König den Ritter aus den Drachen zu töten. Der Ritter nimmt den Auftrag stotternd und mit zitternden Knien an. Er ist alles andere als mutig. Während er durch den Wald zur Höhle des Drachen reitet, hört er, wie die Bäume ihm zuflüstern, dass der Drache eines noch lieber mag als Prinzessinnen: Schokoladenkuchen. Zufällig hat der Ritter in seiner Provianttasche einen solchen Kuchen dabei. Beim Drachen angekommen ist dieser hellauf begeistert von dem Kuchen und verspricht, nie mehr eine Prinzessin anzurühren, wenn er jedes Jahr stattdessen einen Schokoladenkuchen bekäme. Das Versprechen wird mit Schokoladenkuchen für alle besiegelt und gefeiert.

Zur Struktur

Der **einfache Aufbau** dieser Geschichte macht sie für die jungen Fremdsprachenlerner **leicht überschaubar** und bedeutet darüber hinaus einen hohen Motivationsfaktor. Auch sind die **Dialoge recht einfach** gehalten, sodass das Stück relativ schnell einstudiert werden kann.

Das Geheimnis des leichten Einstudierens des Textes liegt in der **Form des Chant Theatre Plays** begründet. Aber was ist eigentlich ein *Chant Theatre Play*? Hier eine kurze Einführung:

Chant Theatre Play – Bedeutung und Zielsetzung

Chants vereinen oft die beiden Formen *songs* und *rhymes* in sich. Wie Reime und Lieder haben auch *chants* den **Vorteil**, durch die zusätzliche Stütze von Rhythmus und Melodie die Festigung der Fremdsprache zu erleichtern. In *chants* wird der **natürliche Rhythmus der englischen Sprache** in sich wiederholenden *patterns* **gefestigt**. Im vorzugsweise motorisch unterstützten Satzrhythmus werden betonte und unbetonte Silben deutlich. Dies hilft den Kindern, ein **Gespür für die Intonation und Satzmelodie der Fremdsprache zu entwickeln**. Denn nicht nur die Kenntnis des Bedeutungsgehalts und der phonetisch korrekten Aussprache von Wörtern ist im darstellenden Spiel wichtig, sondern auch das Benutzen spezifischer Intonationsmuster, da sich durch unterschiedliches Betonen der Bedeutungsgehalt einer Aussage verändern kann. Darüber hinaus macht eine adäquate Betonung die szenische Darstellung erst lebendig und abwechslungsreich. Die Schüler werden effizienter daran gewöhnt, längere Sätze und Intonationskurven zu produzieren als dies beim freien Sprechen möglich wäre. So wird die **language awareness geschult und verfeinert**.

Vorüberlegungen

Die englische Theaterpädagogin Sarah Phillips plädiert für den Einsatz von *chants* im darstellenden Spiel des FFU aus folgenden Gründen: "*Rhythm and melody make language easier to learn and to remember, and movement and gesture help illustrate meaning. (...) [C]hants can be used as the first steps to a more independent kind of acting.*" (Phillips 1999, S. 29) Durch den automatisierten "Fluss" des *chants* können die **verschiedenen Lerntypen optimal angesprochen** werden, da einige Schüler zunächst nur die Gesten und *body percussion* mitmachen und erst später zum Mitsprechen kommen. Andere legen durch den Schwung des *chants* die Scheu vor dem sprachlichen und körperlichen Ausdruck ab. Aufgrund des leichten Erlernens des Textes können sich die Schüler frühzeitig auf solche Aspekte sprachlichen Ausdrucks wie Tonhöhe, Tempo, Lautstärke, Stimmvolumen u.a. sowie auf den körperlichen Ausdruck des gespielten Charakters konzentrieren und eigene Formen der Umsetzung erproben. Der **regelmäßige Rhythmus** von *chants* dient den Schülern des Weiteren als Instrument der **Eigenkorrektur**, da sie selbst Fehler bemerken, die beispielsweise durch falsche Betonung beziehungsweise das Auslassen eines Worts und ein damit verbundenes "Aus-dem-Takt-Kommen" entstehen. Gleichzeitig gibt er den Schülern **als Orientierungshilfe ein Gefühl der Sicherheit**. Sicherheit beim Sprechen der Fremdsprache erfahren die Schüler auch durch das für *chants* charakteristische **Prinzip des chorischen Sprechens**. Dies birgt eine "**innere Differenzierung**" in sich, da die individuelle Sprechzeit deutlich verlängert wird und somit auch langsam lernende sowie zurückhaltende Schüler mitgetragen werden, obwohl sie vielleicht noch nicht alle Wörter beherrschen. Durch diese Gruppenaktivität haben alle Schüler das positive Erlebnis, in der Fremdsprache etwas zu können.

Neben der Schulung intonatorischer Muster sind auch die Festigung des Wortschatzes und einiger grammatischer Strukturen zielführend. Diese werden imitativ übernommen. *Chants* verfolgen häufig das **Prinzip der "Three R's – Rhythm, Rhyme, Repetition"**, welche in spielerisch-imitativer Form die stete Wiederholung von Sprachmustern anbieten, die sich selbst durch mehrfaches Wiederholen kaum abnutzen. Diese handelnden Wiederholungen gewährleisten eine Festigung sowie eine Sicherheit und Korrektheit der Rekonstruktion des zu übenden Sprachmaterials. Die praktischen Erfahrungen zeigen, dass Schüler internalisierte *chant patterns* auch auf andere Situationen übertragen. Ein Repertoire von *chants* ermöglicht folglich selbstständige Transferleistungen und dient der Förderung kommunikativer Fähigkeiten.

Nicht zuletzt machen *chants* den Schülern **viel Spaß**, weil sie dem **natürlichen Spiel-, Bewegungs- und Darstellungsbedürfnis** der Kinder Rechnung tragen. Wie generell im darstellenden Spiel dient die Verknüpfung von Körper und Sprache in *chants* dem **funktionalen Erleben der Fremdsprache**.

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- bunte Kreide
- Requisiten (s. Step 1)
- weißes Tonpapier
- Kartonage (z.B. die Pappe von Cerealienverpackungen)
- Alufolie, Scheren, Tesafilm
- Holzstäbe
- Backzutaten (s. Step 6)

Vorüberlegungen

Literaturtipps:**Bücher**

Funke, C.: The Princess Knight. The Chicken House, 2003

(Cornelia Funke erzählt hier die goldige kurze Geschichte der Prinzessin Violetta, die mit ihren drei Brüdern in Rittertugenden konkurrieren möchte. Als sie jedoch verheiratet werden soll, findet sie, mutig und kühn wie sie ist, ihre eigene Rettung. Ansprechend illustriertes Bilderbuch mit kurzen, gut verständlichen Textanteilen.)

Clibbon, M.: Imagine you're a knight. Zero to ten, 2003

(Ritter sind mutige, couragierte, starke Helden, die auch vor Drachen nicht zurückschrecken. Wer selbst ein Ritter werden möchte, erfährt hier, wie es geht.)

Cole, B.: Princess Smartypants. Paperstar Book, 1997

(*Princess Smartypants* möchte nicht heiraten und spielt lieber mit ihren Haustieren, den Drachen. Die jungen Prinzen, die um ihre Hand anhalten wollen, müssen kühne Mutproben bestehen. Doch nur einer kann angesichts ihrer schweren Aufgaben bestehen. Als er jedoch zur Belohnung von ihr geküsst wird, verwandelt er sich in eine warzige Kröte und hüpft von dannen. So kann die Prinzessin also ihren Singlestatus behalten und in Ruhe mit ihren Drachen leben. Eine witzige, moderne Geschichte von einer ganz anderen Prinzessin.)

Ellis, G./Brewster, J.: The Storytelling Handbook. A guide for primary teachers of English. Penguin, London 1991

(*Der Klassiker*, wenn es um die Auswahl von Bilderbüchern und Geschichten für den Englischunterricht geht. Sehr gute Unterrichts Anregungen zu beliebten, ausgewählten Bilderbüchern.)

Graham, C.: Jazz Chant Fairy Tales. Teacher's Edition, Oxford University Press, New York, Oxford 1988

(Carolyn Graham lehrt ihre jungen und erwachsenen Schüler *American English* in *Chant*-Form. Bekannte Märchen wie "Goldilocks and the three Bears", "The three Billy Goats Gruff" u.a. sind hier als Theaterstücke 'verchanted'. Sehr anspruchsvoll für Grundschüler, jedoch absolut lesens- bzw. hörens-wert. Auch mit CD erhältlich, auf der die *Jazz Chant Fairy Tales* "jazzig" zum Mitmachen auffordern.)

Schritte der Arbeit am Thema im Überblick:

- Step 1: The Knight and the Dragon – Introducing the Story
- Step 2: Brave Knight – A Running Game
- Step 3: Classroom Game Bank
- Step 4: Frame Fairy Tale
- Step 5: Making Stick Puppets and the Scenery
- Step 6: "The Knight and the Dragon" – The Rehearsal
- Step 7: Castle Cake Recipe
- Step 8: Dragon Dance
- Step 9: Create Your Own Shield
- Step 10: Castle Invitation
- Step 11: "The Knight and the Dragon" – The Performance

My Favourite Stories: The Knight and the Dragon

4.16

Unterrichtsplanung

Step 1: The Knight and the Dragon – Introducing the Story

Zunächst wird die Geschichte in Form des *interactive storytelling* oder **Erzähltheaters** vorgestellt. Diese Art der Einführung eröffnet den Kindern nicht nur den Inhalt der Geschichte, sondern lässt im **spielerisch-handlungsbezogenen Umgang** mit ihr auch eine **erste Identifikation mit den Protagonisten** zu, wobei emotionale Bilder aufgebaut werden können. Da die jungen Fremdsprachenlerner den Handlungsablauf der Geschichte verstehen wollen, ist ihr **Zuhören ziel- und zweckgerichtet**, was wiederum das **Hörverstehen fördert**. Durch ihre Erfahrungen auf **auditiver** (Lehrerzählung), **visueller** (bildliche Darstellung der Szenen an der Tafel) und **kinästhetischer Ebene** (Lautgebärden, *chants*) tauchen die Schüler in ein akustisches Gesamtbild ein und haben das Erfolgserlebnis die Geschichte verstanden zu haben, auch wenn sie nicht jedes einzelne Wort verstehen können.

Die Lehrkraft sollte die Geschichte (vgl. **Material M 2**) möglichst **frei erzählen**, um die Schüler motivierend in die Gestik und Lautmalerei einbinden zu können. So werden die Schüler sich schon sehr auf das Einstudieren des Stabpuppentheaters freuen.

Requisiten wie z.B. die Prinzessinnenkrone (s. unten) unterstützen die Erschließung situativer Kontexte und führen gleichzeitig zu assoziativen, abrufbaren Vernetzungen der Vokabeln mit der Sache. Durch diese Art der Präsentation können unterschiedliche Lerntypen ihren individuellen, ganzheitlichen Zugang zur Geschichte finden und sie internalisieren.

Als Erzähl-Requisiten werden benötigt:

- *picture cards* (vgl. **Material M 1**), wenn möglich koloriert
- Metalltopf, Metallschüssel oder Ähnliches als Ritterhelm
- Seil als Zügel des Pferds
- Prinzessinnenkrone
- Königskrone
- für die Drachen eine grüne Decke oder ein Tuch, die mit Wäscheklammern als Drachenschwanz versehen wird
- Kuchen

Tipp: Damit die Geschichte für die Schüler noch überschaubarer wird, kann parallel zur Erzählung ein Tafelbild mit einer Ritterburg (oben links), einem geschlängelten Weg und der Drachenhöhle gestaltet werden. Die *picture cards* können zudem an passender Position fixiert werden.

Achtung: Anders als im Deutschen wird *princess* im britischen Englisch auf der zweiten Silbe betont.



Step 2: Brave Knight – A Running Game

Nun kann das **Laufspiel** "Brave Knight" gespielt werden. Dieses dient nicht nur der **ganzheitlichen Festigung** des neuen Wortmaterials, sondern trägt auch dem natürlichen **Bewegungsbedürfnis** der Kinder Rechnung.



SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

My favourite Stories: The Knight and the Dragon

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

