

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

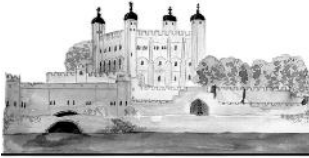
Auszug aus:

In English, please! Magic and Mystery

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





In English, please! Magic and Mystery

von Janine Dehn

mit Illustrationen von Tina Gruschwitz und Tina Theel

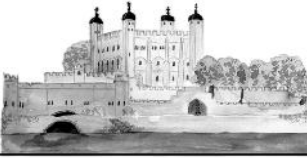
Diese Sammlung ergänzt unsere Reihe „In English, please!“ um das interessante landeskundliche Thema „Magic and Mystery“. In dieser Materialsammlung unternehmen die Schülerinnen und Schüler eine Reise durch das keltische Großbritannien König Artus' und entdecken die Geister des Tower of London. Das Thema dient dem interkulturellen Lernen und verschafft den Schülern spannende Einblicke in die Vergangenheit der Britischen Inseln und ihrer Bewohner.

Mythen und Legenden sind spannend und aufregend – nicht nur für Schülerinnen und Schüler! Sie laden zum Erzählen ein und regen die Fantasie an. Es bieten sich Verknüpfungen zum Geschichts-, Geographie- und Kunstunterricht an, z. B. in Form fächerübergreifender Projekte.

Die vorliegende Materialsammlung ist für den Sprachunterricht ab Klasse 3 geeignet und kann auch in höheren Klassen zum Üben verwendet werden. Die Materialien haben ein für Fremdsprachenanfänger gut zu bewältigendes Niveau und vermitteln so schnell Erfolgserlebnisse. Das Material ist so aufgebaut, dass am Anfang neue Wörter vermittelt werden, welche anschließend anhand unterschiedlicher Übungen und Spiele gefestigt werden.

Alle Materialien sind separat und voneinander unabhängig einsetzbar, zum Beispiel um neuen Wortschatz zu erarbeiten oder zur Vertiefung und Wiederholung von bereits Gelerntem. Die „Flashcards“, die inzwischen fester Bestandteil unserer Reihe sind, eignen sich für die Erarbeitung von neuen Themenbereichen ganz besonders gut. Die Flashcards liegen in drei unterschiedlichen Versionen vor, die der Lehrperson einen differenzierten Einsatz im Unterricht ermöglichen: Es gibt reine Bildkarten, reine Wortkarten sowie eine Variante mit Wort-Bild-Karten, auf denen sich immer ein Bild mit dem dazugehörigen englischen Wort befindet.

Das Material bietet vielfältige Übungsmöglichkeiten. Der Wortschatz wird ebenso wie die Lesefertigkeit trainiert. Auch Zuordnungs- und Schreibübungen haben ihren Platz. Einfache Wortschatzübungen sind z. B. „King Arthur – Mixed up Words“ und „The Tower of London – Match!“. Für fortgeschrittene Lerner eignet sich u. a. auch ein Rätsel, für das ein wenig Textverständnis vorausgesetzt wird, wie das „King Arthur – The Round Table Riddle“.



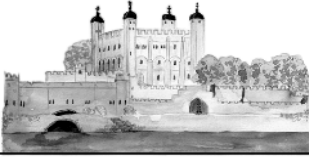
Zu freiem Sprechen werden die Schüler mit dem Material „King Arthur – Drawing Description“ angeregt.

Die Sammlung „In English, please! Magic and Mystery“ besteht aus folgenden Materialien:

1. Flashcards (Bildkarten)
2. Flashcards (Wortkarten)
3. Flashcards (Wort-Bild-Karten)
4. King Arthur – Mixed up Words!
5. King Arthur – Do You Know the Word?
6. King Arthur – The Round Table Riddle
7. King Arthur – A Magic Puzzle
8. King Arthur – Arthur's Friend Merlin
9. King Arthur – Crossword Puzzle
10. King Arthur – Who Is Who?
11. King Arthur – Drawing Description
12. The Tower of London – Match!
13. The Tower of London – The Tower Grid
14. The Tower of London – What Is It?
15. The Tower of London – Which Word Does not Fit?
16. The Tower of London – A Wordsnake
17. The Tower of London – Word Quest
18. The Tower of London – Opposites
19. The Tower of London – Descriptions
20. The Tower of London – Domino
21. The Tower of London – Snap a Card
22. The Tower of London – Memorize Board

Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg beim Einsatz unserer Materialien!





In English, please! Magic and Mystery

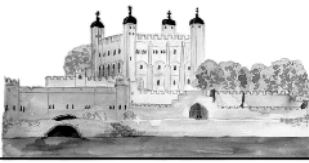
Anleitungen zu den Materialien

King Arthur

Um König Artus ranken sich viele Geschichten. Er war der Sohn Uther Pendragons und der edlen Lady Igraine und Neffe des Königs Ambrosius. Sein Leben wurde uns von Geoffrey of Monmouth im 12. Jahrhundert überliefert, wobei Wahrheit und Legende bis heute nicht klar voneinander zu trennen sind. Im 5. Jahrhundert verließen die Römer die Britischen Inseln, während die Pikten, Schotten und die Sachsen sich an die Eroberung der Inseln machten. Sie wüteten, brandschatzten und eroberten auf ihren Kriegszügen. Ihre Anführer hießen Hengest und Octha. Zu dieser Zeit gab es kein vereinigt Königreich auf den Britischen Inseln, vielmehr gab es viele Stämme und lokale Anführer, Kriegsherrn und Könige. Das Land war unterteilt in verschiedene, konkurrierende Königreiche, welche um Vorherrschaft und Macht rangen. Diese waren u. a. Sussex, Wessex, Northumbria, Kent, Mercia und East Anglia. Laut Geoffrey of Monmouth hat Artus als König Britanniens die Sachsen besiegt und ein Königreich geschaffen.

Nach dem Tod seines Vaters soll der 15-jährige Artus ihm auf den Britischen Thron gefolgt sein. Er schlug 12 Schlachten gegen die Sachsen, besiegte sie und schuf durch Eroberung das „Arthurian Empire“. Nach 12 Jahren des Friedens zog er erneut in die Schlacht, um sein Königreich zu vergrößern. Er eroberte u. a. Norwegen und Dänemark, wobei er erneut mit dem Römischen Imperium in Kampf geriet. Während dieser Kriegszüge erfuhr Artus, dass sein Neffe Mordred, dem er in seiner Abwesenheit sein Königreich überlassen hatte, nach der Macht im Lande griff. Artus kehrte also nach Britannien zurück und forderte Mordred bei der Schlacht am Camblann River in Cornwall zum Kampf. Artus tötete Mordred und wurde selbst tödlich verwundet. Der Legende nach wurde er zur Heilung seiner Wunden auf die mystische Insel Avalon gebracht und kehrte von dort nie mehr zurück.

Der Zauberer Merlin begleitete Artus Zeit seines Lebens, sah seine Thronfolge voraus, war Berater, Prophet und Magier. Merlin arrangierte die Zeugung Artus', indem er Uther verwandelte und diesem so Zugang zu den Gemächern der Lady Igraine verschaffte. Nach seiner Geburt wurde Merlin Artus' Lehrer und verhalf ihm später zur Königswürde, indem er das Schwert im Stein platzierte und verkündete, wer immer es aus dem Stein ziehen könne, würde der nächste König. Artus' Rechtmäßigkeit als König wurde anerkannt, da nur er in der Lage war, das Schwert aus dem Stein zu ziehen. Ein wahrhaftiges Gottesurteil in den Augen der Menschen seiner Zeit. So kam Artus also zum legendären Schwert Excalibur, welches



die „Herrin des Sees“ auf Merlins Geheiß erschuf. Merlin soll es auch gewesen sein, der Artus auf seinem letzten Weg, nach Avalon, begleitete.

Seine Kindheit verbrachte Artus auf Tintagel Castle in Cornwall. Heute finden sich dort Ruinen einer Burg über dem Meer, umgeben von grünen Hügeln. Artus heiratete die schöne und anmutige Lady Guinevere, von deren Vater er als Mitgift den Runden Tisch erhielt, an dem sich seine zahlreichen Gefährten versammelten und gemeinsam über Wohl und Wehe des Königreiches, über Allianzen und Schlachten berieten. Die genaue Anzahl der Ritter der Tafelrunde schwankt je nach Quelle, mal sind es nur 12, mal viele mehr. Es geht große Symbolkraft von diesem runden Tisch aus, an dem alle Plätze gleichwertig sind. Er steht auch für Einigkeit und den Zusammenhalt im Königreich. Artus soll ihn vornehmlich deshalb geschätzt haben, da so Streitigkeiten zwischen den Rittern um Rang und Ehre vermieden wurden. Artus und seine Gefährten sind noch heute als tapfere und mutige Krieger bekannt, die gegen Riesen, Schlangen und ähnliche Ungeheuer kämpften. Unter ihnen war der tapfere Sir Lancelot, bester Freund Artus', der sich in Lady Guinevere verliebte. Er war es, der sie vor dem Scheiterhaufen bewahrte, auf dem sie wegen Ehebruchs verbrennen sollte. Mit dem Verrat des Freundes und dem Betrug der Ehefrau ging Camelot und Artus' Königreich einem unheilvollen Ende zu...

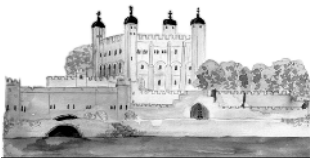
Bei diesem Thema bietet es sich an, eine Erzählstunde oder ein Ritterfest zu veranstalten. Die Flashcards oder ausgelegte Bilderbücher zu König Artus können hierbei unterstützen. Vielleicht hat auch Merlin etwas in den Klassenraum gezaubert? Eine Botschaft? Eine Schatzkarte? Ein rostiges Schwert oder ein Stückchen Stoff vom Gewand Lady Guineveres? Wer weiß? Vielleicht entdeckt auch derjenige Schüler den Schatz, der alle Arbeitsblätter gelöst hat?

Flashcards (Bildkarten und Wortkarten)

Art: Flashcardübung
Ort: im Klassenzimmer
Sozialform: GA
Dauer: ca. 10–20 Minuten
Niveau: ab Anfänger
Material: „Flashcards“ (Bildkarten und Wortkarten)

Ablauf:

1. Vorbereitung: Die Lehrperson hat die Flashcards ausgedruckt, laminiert und ausgeschnitten.



2. Die Bildkarten werden der Reihe nach an die Tafel geheftet und das dazugehörige Wort benannt. Die Schüler sprechen das gehörte Wort nach. Sind alle Bildkarten angeheftet, werden die Wörter so lange wiederholt, bis sie sich den Schülern eingeprägt haben. Um das Nachsprechen zu variieren, können die Kinder einzeln oder im Chor, getrennt nach Jungen und Mädchen sprechen. Auch kleine Unterschiede wie „all with blond hair“ oder „all children with a red pullover“ bringen Abwechslung ins Geschehen und fordern zu konzentriertem Hören auf.

Sind die Wörter akustisch abgesichert, können auch die Schriftbilder dazu kommen. Sie werden den Schülern gezeigt und vom Lehrer benannt. Eventuell können die Kinder schon selbst erschließen, wie die Wörter ausgesprochen werden und dürfen sie selbst benennen.

Man kann als Wiederholung kleine Zuordnungsspiele anschließen, indem die Schüler immer das jeweilige Paar aus den Bild- und Wortkarten erkennen, benennen und nebeneinander aufhängen sollen.

Flashcards (Wort-Bild-Karten)

Art: Flashcardübung
Ort: im Klassenzimmer
Sozialform: EA
Dauer: ca. 10–15 Minuten
Niveau: ab Anfänger
Material: „Flashcards“ (Wort-Bild-Karten)



Ablauf:

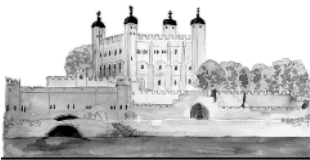
1. Vorbereitung: Die Lehrperson hat die Flashcards ausgedruckt, laminiert und ausgeschnitten. Gegebenenfalls lohnt es sich, mehrere Sätze Karten herzustellen.
2. Der Schüler nimmt sich nun einen Satz Flashcards und prägt sich die Bilder mit den dazugehörigen Wörtern ein bzw. nutzt sie als wiederholende Übung.
3. Der Schüler schreibt alle Wörter einmal sauber in Englisch-Deutsch auf ein Blatt.

King Arthur – Mixed up Words

Art: Wortschatz-Rätsel
Ort: im Klassenzimmer
Sozialform: EA
Dauer: ca. 5–10 Minuten
Niveau: ab Anfänger
Material: Arbeitsblatt „King Arthur – Mixed up Words“, Stifte

Ablauf:

1. Vorbereitung: Die Lehrperson hat das Arbeitsblatt ausgedruckt. Das Lösungsblatt wurde ausgedruckt und laminiert. Das kopierte Arbeitsblatt wird an die Schüler verteilt. Das Lösungsblatt liegt für die Schüler bereit.
2. Die Schüler entschlüsseln die durcheinander geratenen Wörter und schreiben diese auf. Anschließend sollen Wort und Bild zugeordnet werden.
3. Eine Selbstkontrolle kann mit Hilfe des Lösungsblattes erfolgen.



King Arthur – Do You Know the Word?

Art: Leseverständnisübung
Ort: im Klassenzimmer
Sozialform: PA/EA
Dauer: ca. 5–10 Minuten
Niveau: ab Anfänger
Material: Arbeitsblatt „King Arthur – Do You Know the Word?“, Stifte

Ablauf:

1. Vorbereitung: Die Lehrperson hat das Arbeitsblatt ausgedruckt. Das Lösungsblatt wurde ausgedruckt und laminiert. Das kopierte Arbeitsblatt wird an die Schüler verteilt. Das Lösungsblatt liegt für die Schüler bereit.
2. Die Schüler lesen den Text für sich bzw. lesen ihn einem anderen Schüler vor. Sie schreiben den Text ab, wobei die Bilder gegen die Worte ausgetauscht werden.
3. Eine Selbstkontrolle kann mit Hilfe des Lösungsblattes erfolgen.



King Arthur – The Round Table Riddle

Art: Textverständnisübung und Kombinatorik
Ort: im Klassenzimmer
Sozialform: EA
Dauer: ca. 10–15 Minuten
Niveau: mittel
Material: Arbeitsblatt „King Arthur – The Round Table Riddle“, Stifte

Ablauf:

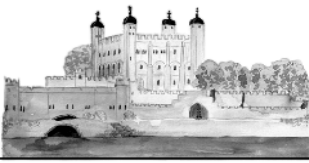
1. Vorbereitung: Die Lehrperson hat das Arbeitsblatt ausgedruckt. Das Lösungsblatt wurde ausgedruckt und laminiert. Das kopierte Arbeitsblatt wird an die Schüler verteilt. Das Lösungsblatt liegt für die Schüler bereit.
2. Die Schüler lesen die Sätze, kombinieren und ordnen so die Ritter entsprechend an ihren Platz am Runden Tisch.
3. Eine Selbstkontrolle kann mit Hilfe des Lösungsblattes erfolgen.

King Arthur – A Magic Puzzle

Art: Wortschatzübung als Spiel
Ort: im Klassenzimmer
Sozialform: PA/EA
Dauer: ca. 10–15 Minuten
Niveau: ab Anfänger
Material: Arbeitsblatt „King Arthur – A Magic Puzzle“, Stifte, Schere, Kleber, Pappe

Ablauf:

1. Vorbereitung: Die Lehrperson hat das Arbeitsblatt ausgedruckt und für die Schüler kopiert. Ein von der Lehrperson erstelltes Puzzle kann ausgedruckt und laminiert als Spiel bzw. zum Vergleich dienen.
2. Die Schüler vervollständigen die Lücken im Puzzle durch fünf eigene Wortpaare. Drei Wortpaare sind bereits gegeben.



3. Die Schüler kleben das Puzzle auf Pappe, schneiden die einzelnen Teile auseinander, legen das Puzzle selbst oder und lassen Mitschüler das Puzzle lösen.

King Arthur – Arthur's Friend Merlin

Art: Leseverständnisübung
Ort: im Klassenzimmer
Sozialform: EA
Dauer: ca. 10-15 Minuten
Niveau: ab Anfänger
Material: Arbeitsblatt „King Arthur – Arthur's Friend Merlin“, Buntstifte oder Filzstifte

Ablauf:

1. Vorbereitung: Die Lehrperson hat das Arbeitsblatt ausgedruckt. Das Lösungsblatt wurde ausgedruckt und laminiert. Das kopierte Arbeitsblatt wird an die Schüler verteilt. Das Lösungsblatt liegt für die Schüler bereit.
2. Die Schüler lesen die Beschreibung und vervollständigen die Umrisszeichnung des Magiers. Die Schüler ergänzen die Zeichnung nach Belieben mit weiteren Details.
3. Eine Selbstkontrolle kann mit Hilfe des Lösungsblattes erfolgen. Achtung: die Lösung kann vom Lösungsblatt abweichen. Übereinstimmungen gibt es in der Kleidung und der Eule auf der Schulter.

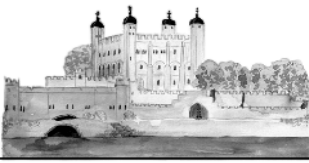
King Arthur – Crossword Puzzle

Art: Wortschatzübung - Rätsel
Ort: im Klassenzimmer
Sozialform: EA/PA
Dauer: ca. 10-15 Minuten
Niveau: Fortgeschrittene
Material: Arbeitsblatt „King Arthur – Crossword Puzzle“, Stifte

Ablauf:

1. Vorbereitung: Die Lehrperson hat das Arbeitsblatt ausgedruckt. Das Lösungsblatt wurde ausgedruckt und laminiert. Das kopierte Arbeitsblatt wird an die Schüler verteilt. Das Lösungsblatt liegt für die Schüler bereit.
2. Allein oder in Partnerarbeit lösen die Schüler das Kreuzworträtsel.
3. Eine Selbstkontrolle kann mit Hilfe des Lösungsblattes erfolgen.





King Arthur – Who Is Who?

Art: Wortschatzübung
Ort: im Klassenzimmer
Sozialform: EA/PA
Dauer: ca. 10-15 Minuten
Niveau: ab Anfänger
Material: AB „King Arthur – Who is Who?“, Stifte

Ablauf:

1. Vorbereitung: Die Lehrperson hat das Arbeitsblatt ausgedruckt. Das Lösungsblatt wurde ausgedruckt und laminiert. Das kopierte Arbeitsblatt wird an die Schüler verteilt. Das Lösungsblatt liegt für die Schüler bereit.
2. Die Schüler entscheiden zwischen zwei gegebenen Personen, um welche es sich handelt und kreuzen dies entsprechend an.
3. Es sind in einer 2. Übung Vokabeln gegeben, die einen von zwei gegebenen Gegenständen/Personen beschreiben. Dieser soll entsprechend umrandet werden.
4. Eine Selbstkontrolle kann mit Hilfe des Lösungsblattes erfolgen.

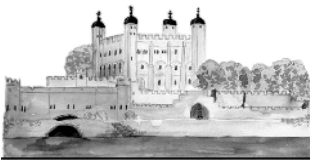
King Arthur – Drawing Description

Art: Sprechübung
Ort: im Klassenzimmer
Sozialform: PA
Dauer: ca. 15-20 Minuten
Niveau: Fortgeschrittene
Material: sechs laminierte Karten entsprechend dem Arbeitsblatt „King Arthur – Drawing Description“, Bunt- und Filzstifte, Papier

Ablauf:

1. Vorbereitung: Die Lehrperson hat die sechs Beschreibungskarten des Arbeitsblattes ausgedruckt und laminiert. Gegebenenfalls sollten mehrere Exemplare vorbereitet werden.
2. Die Schüler arbeiten zu zweit. Ein Schüler zieht eine Karte, die der andere nicht sehen darf. Er versucht nun, seinem Partner anhand der Abbildung und mit Hilfe der auf der Karte vorgegebenen Vokabeln, das Bild zu beschreiben. Dieser malt entsprechend der Beschreibung. Dann wird gewechselt. Es kann auch erst von jedem Schüler nur der Umriss gezeichnet werden, und dann wird das Bild gemeinsam koloriert.
3. Eine Selbstkontrolle kann mit Hilfe der Karten erfolgen.





2. The Tower of London

Der zweite Teil dieser Sammlung entführt die Schülerinnen und Schüler in ein düsteres Kapitel der Stadtgeschichte Londons – in den Tower of London. Im 11. Jahrhundert von William the Conqueror als wehrhafte Festung begonnen, im Mittelalter zur Burg erweitert, als Gefängnis und Hinrichtungsstätte genutzt, Heim und Arreststätte edler Damen, verbannter Königskinder, der Raben und etlicher Geister, fasziniert er heute wie damals seine Besucher. Heute ist der Tower als Museum ein Besuchermagnet und neben unzähligen Rüstungen, Waffen und allerlei anderen historischen Gerätschaften beheimatet er die Englischen Kronjuwelen. Viel wurde erbaut, umgestaltet und ergänzt – nahezu alle Könige haben ihre Handschrift auf dem Gelände des Towers hinterlassen.

Als Mitglied der Regentenfamilie und Urenkelin der schottischen Königin Margaret Tudor durfte Arbella Stuart 1610 nicht mit dem Mann ihres Herzens zusammenleben. Sie wurde unter Hausarrest gestellt, entkam und verhalf ihrem geliebten William Seymour zur Flucht nach Frankreich. Sie wollten gemeinsam fliehen, doch Arbella wurde gefangengenommen und in den Tower gebracht. William gelang die Flucht nach Frankreich, während Arbella 1615 allein, unglücklich und traumatisiert im Queen's House starb.

Auch wilde Tiere lebten im Tower: Es ist historisch überliefert, dass wenigstens zwei Bären wirklich im Tower beheimatet waren. Henry III bekam 1251 einen Eisbären als Geschenk des Norwegischen Königs. Der Bär soll sogar in der Themse gefischt haben – gesichert durch eine lange Kette. 1811 wurde George III ein Grizzly namens „Old Martin“ geschenkt. Old Martin zog irgendwann um in den Zoo, wo er 1838 starb.

Um den Schülern die Legenden und Geschichten rund um den Tower näher zu bringen, wäre es denkbar, im Klassenraum eine (Grusel-) Erzählstunde zu veranstalten oder eine Reise mit den Schülern zu inszenieren. Die Schüler bringen z. B. einen Rucksack mit, in dem sie die wichtigsten Dinge für eine Reise dabei haben (Schuhe, Digitalkamera, einen Stadtplan, einen Regenschirm usw.). Je nach Alter und Kenntnissen der Schüler kann bei der Gelegenheit auch das Spiel „Ich packe meinen Koffer“ gespielt werden. Auch hier wäre es gut, wenn alle Urlaubsutensilien auch wirklich da wären. Sie können auch eine Reise mit dem Flugzeug inszenieren und als Unterhaltungsprogramm an Bord z. B. einen kurzen Film über London schauen. Oder die „Reiseleitung“ zeigt den Reisenden Bilder bzw. die Flashcards und erzählt dazu. Ansnallen nicht vergessen! Am Ende des Fluges sind die Schüler in London und erkunden den Tower mit Hilfe des Materials.

Es kann nach der Ankunft auch erstmal einen landestypischen Snack geben (Gurkensandwich und 5-Uhr-Tee), ein Picknick auf dem Tower Green oder ein Erkundungs-Aktivitätsspiel auf dem Gelände des Towers. Sie können mit den Kindern bei Nacht (Raum

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

In English, please! Magic and Mystery

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

