

DIE COMIC-MAUS

ALLE THEMEN

S10
T1-3
D1-12
L1 P1

Ziel der Stunde:

- Aufwärmen, kennenlernen, Entscheidungen treffen
- Auswahl eines Textteiles zur Erarbeitung
- Förderung der Kreativität



Aktivität	Methode/Interaktion	Output	1. Vorbereitung
Kurzes Verstellen des gesamten Projektes (5St) Einteilung der Gruppen: Teilen Sie die Schüler in 5 Gruppen Vorlesen der Zusammenfassung Auswählen der Aufgaben	Frontale Informationsübergabe Ideen aus dem Leitfaden für Lehrkräfte verwenden Frontal, Gruppen- oder Einzellesen Gruppen organisieren sich selbstständig oder Sie teilen sie ein	Schüler denken in 5-stündigen Einheiten Zweckgemäße homogene oder heterogene Gruppen Schüler stellen sich nach den ersten Zeilen vor, was passieren könnte.	Time needed: 10 min Materialbedarf: Text zur Zusammenfassung Das ist eine Geschichte über eine Maus, die beschließt, aus dem Comic, in dem sie gezeichnet wurde, auszusteigen, um einen Ausflug in die reale Welt zu machen. Dort wird ihre Sprache jedoch von niemandem verstanden, und als sie denkt, dass sie das einzige Tier ist, das die Idee hatte, aus einem Comic auszusteigen, trifft sie eine Comic-Katze. Die beiden Tiere verstehen sich perfekt.

Aktivität	Methode / Interaktion	Output	2. Arbeiten an der Aufgabe
Arbeit an der ausgewählten Aufgabe	Die Gruppen sollen die mit der Aufgabe verbundene Szene durch Zeichnen, Bauen, Basteln, etc... ins Leben rufen. Lassen Sie der Kreativität der Kinder freien Lauf: Die unterschiedlichen Sichtpunkte helfen ihnen, sich auf die kommenden Stunden vorzubereiten. Passen Sie auf die Gruppendynamik auf! Falls nötig, helfen Sie beim Verteilen der Aufgaben und Materialien.	Erwarten Sie keine Meisterwerke. Das ist eine Art Brainstorming, bei dem jeder experimentieren und aus den eigenen Fehlern lernen darf/soll.	Zeitbedarf: 25 min Materialbedarf: Arbeitsblätter, Ideenblätter Jeder Rohstoff und jede Technik darf verwendet werden: Zeichnen, Basteln, ArTeC Bauelemente, Tonpapier, Karton, recycelte Materialien Machen Sie die Kinder auf die selektive Abfallsammlung aufmerksam.

Aktivität	Methode/Interaktion	Auswertung	3. Bewertung
Präsentation Bewertung	Jede Gruppe präsentiert ihre Werke Zu besprechen: • Wie das Arbeiten im Team verlaufen ist • Was einem an der Arbeit einer anderen Gruppe gefallen hat.	Bewerten Sie • Den Prozess (Zügigkeit, Selbstständigkeit) • Die Originalität (Vielfalt von Ideen und Materialien) • Insbesondere das Handgeschick (Effizienz, Präzision bei den Ecken, Linien, etc)	Zeitbedarf: 10 min

DIE COMIC-MAUS ALLE THEMEN

S10
T1-3
D1-12
L1 P2

Ziel der Stunde:

- Aufwärmen, kennenlernen, Entscheidungen treffen
- Auswahl eines Textteiles zur Erarbeitung
- Förderung der Kreativität



In der Einführung sollen sich die Schüler anhand dieser wenigen Sätze vorstellen können, was in der Geschichte passieren könnte.

Zusammenfassung

Das ist eine Geschichte über eine Maus, die beschließt, aus dem Comic, in dem sie gezeichnet wurde, auszusteigen, um einen Ausflug in die reale Welt zu machen. Dort wird ihre Sprache jedoch von niemandem verstanden, und als sie denkt, dass sie das einzige Tier ist, das die Idee hatte, aus einem Comic auszusteigen, trifft sie eine Comic-Katze. Die beiden Tiere verstehen sich perfekt.

Vorlesen der Zusammenfassung:

- Selbstständiges Lesen
- Ein Schüler*in liest der ganzen Gruppe vor
- Sie lesen der ganzen Klasse vor

Aufgabenauswahl:

- Es hängt von der ausgewählten Aufgabe ab, welchen Text die Gruppe in den kommenden Stunden erarbeiten wird
 - Die Gruppen wählen selbstständig – Sie versuchen den Ablauf so zu steuern, dass unterschiedliche Aufgaben gewählt werden.
 - Sie teilen die Aufgaben aus Auf dieser Weise können Sie die kommenden Stunden schon zu Beginn des Projektes planen.
- Auf den kommenden Seiten finden Sie Hinweise daran, mit welcher Aufgabe welche Fähigkeiten gefördert werden können.
- Unterstützen Sie die Kinder dabei, ihre Kreativität zu nutzen. Der Ideenbasar enthält nur Vorschläge keine Lösungen zum Nachmachen!
- Unterschiedliche Sichtweisen helfen den Kindern sich auf die kommenden Stunden vorzubereiten.


DIE COMIC-MAUS
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

S10
T1-3
L1

Gruppe:

Das ist eine Geschichte über eine Maus, die beschließt, aus dem Comic, in dem sie gezeichnet wurde, auszusteigen, um einen Ausflug in die reale Welt zu machen. Dort wird ihre Sprache jedoch von niemandem verstanden, und als sie denkt, dass sie das einzige Tier ist, das die Idee hatte, aus einem Comic auszusteigen, trifft sie eine Comic-Katze. Die beiden Tiere verstehen sich perfekt.

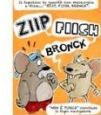
Ich arbeite daran:

I1 Wie sieht die Landschaft in der Geschichte aus?



Verwenden Sie ArteC-Blöcke, Tonpapier, recycelte Materialien. Bauen, zeichnen, Origami falten, etc.

I2 Wie sehen die Figuren aus?



ArteC-Blöcke verwenden, Puppen ausschneiden, eine Animation erstellen...

I3 Wie reagierst du auf das Gefühl, missverstanden und ausgelacht zu sein?



Du kannst die Situation einer Person dramatisieren, die nicht mit anderen kommunizieren kann (stelle dir die möglichen Gründe vor). Wie fühlst sie/sie sich?

Was befindet sich im Ideenbasar?

- Ideenblätter für die Aufwärmungsaufgaben
- Auf diesen Seiten:
 - Beispiele für Bastelaufgaben (Landschaft, Figuren, ...)
 - Zeichensprache erfinden
 - Labyrinth
 - Liste mit den benötigten Materialien und Werkzeugen
 - Situationsspiele
 - Nützliche Links
 - Schwerpunkte