

DIE GESCHICHTE VOM SCHWEIN ALLE THEMEN

S8
T1-4
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
			Zeitbedarf: 10min
			Materialbedarf: Text zur Zusammenfassung Die Heldin der Geschichte vom Schwein macht sich auf die Suche nach ihrem verschwundenen Mann, dessen Schweinsleder sie verbrannt hat und der sie dafür verflucht hat. Auf ihrer Reise überwindet sie viele Schwierigkeiten und findet schließlich den Märchenprinzen.
Kurzes Vorstellen des gesamten Projektes (5 St)	Frontalste Informationsübergabe	Schüler denken in 5-stündigen Einheiten	
Einteilung der Gruppen: teilen sie die Schüler auf 5 Gruppen auf	Ideen aus dem Leitfaden für Lehrkräfte verwenden	Zweckgemäße homogene oder heterogene Gruppen	
Vorlesen der Zusammenfassung	Frontal, Gruppen- oder Einzellesen	Die Schüler stellen sich die Möglichkeiten schon nach den ersten Zeilen vor.	
Auswählen der Aufgaben	Gruppen wählen frei, bzw. Sie beeinflussen die Entscheidung		

Aktivität	Methode / Interaktion	Output	2. Arbeiten an der Aufgabe
			Zeitbedarf: 25 min
			Materialbedarf: Arbeitsblätter, Ideenblätter Jeder Rohstoff und Technik darf verwendet werden: Zeichnen, Basteln, ArTeC Bauelemente, Tonpapier, Karton, recycelte Materialien Machen Sie die Kinder auf die selektive Abfallsammlung aufmerksam.
Arbeit an der ausgewählten Aufgabe	Die Gruppen sollen die mit der Aufgabe verbundene Szene durch Zeichnen, Bauen, Basteln, etc... ins Leben zu 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.	

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

DIE GESCHICHTE VOM SCHWEIN ALLE THEMEN

S8
T1-4
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:

Die Heldin der Geschichte vom Schwein macht sich auf die Suche nach ihrem verschwundenen Mann, dessen Schweinsleder sie verbrannt hat und der sie dafür verflucht hat. Auf ihrer Reise überwindet sie viele Schwierigkeiten und findet schließlich den Märchenprinzen.

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.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

DIE GESCHICHTE VOM SCHWEIN

Gruppe:

S8
L1
P1



Die Heldin der Geschichte vom Schwein macht sich auf die Suche nach ihrem verschwundenen Mann, dessen Schweinsleder sie verbrannt hat und der sie dafür verflucht hat. Auf ihrer Reise überwindet sie viele Schwierigkeiten und findet schließlich den Märchenprinzen.

Ich arbeite daran:

I1

Gestalte deine eigene Reisetasche, Sparschwein, oder Vogelfutterhaus!



Verwende ein altes T-Shirt, Leere Flaschen und mache eine Tasche ohne Nähen!

I2

Werde ein Codeknacker! Färbe das Gitter anhand des vorgegebenen Codes!



Löse die Rätsel und finde das versteckte Bild! Mache ähnliche Code-Farbtafel!

I3

Brauchst du ein bisschen Glück auf deiner langen Reise? Backe diese Glücksschweine!



Eine tolle Übung zur Teambildung: Knetet und backt Sie gemeinsam!

Was befindet sich im Ideenbasar?

- Ideenblätter für die Aufwärmungsaufgaben
- Auf diesen Seiten:
 - Beispiele für Bastelarbeiten (Landschaft, Pferd, Esel, Windmühle, Käfig, ...)
 - Anleitungen zum Bau von ArTeC-Blöcken
 - Schreibwerkstatt (Brief an Dulcinea)
 - Listen der benötigten Materialien und Werkzeuge
 - Kurze Einführung in die Animationssoftware Pivot Animation
 - Situationsspiele
 - Nützliche Links
 - Schwerpunkte