



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

Handreichungen für Lehrkräfte

**KC 8 Kulturbewusstsein und kulturelle
Ausdrucksfähigkeit**

CPIA 2 Palermo

STRUKTUR DER LERNEINHEIT

NAME DER LERNEINHEIT	Das Märchen: Der Held und der Gegenspieler
INTERKULTURELLE ELEMENTE IN DIESER LERNEHEIT	<ul style="list-style-type: none">• Bewusstsein für Bedeutung von Kommunikation und Zusammenarbeit wecken• Kennenlernen von verschiedene Kulturen• Lernen, dass Vielfalt positive Werte fördert
ZIELGRUPPE	Erwachsene Lernende mit Migrationshintergrund
NIVEAU	A2
LEHRKRAFT/ LEHRKRÄFTE	Sprachlehrkräfte, Lehrkräfte für Geschichte, Erdkunde und Technologie
ZEIT	540 Minuten – 2 Lektionen
EINBEZOGENE SCHLÜSSEL-KOMPETENZEN	Kulturelles Bewusstsein und Ausdruckskompetenz Lese- und Schreibkompetenz Digitale Kompetenz Personale Kompetenz, Sozial- und Lernkompetenz

VORAUSSETZUNGEN	Lese- / Schreibkompetenz Fähigkeit zum globalen / detaillierten Textverständnis Grundlegende digitale Kompetenz		
LERNZIELE	KENNTNISSE	FERTIGKEITEN	KOMPETENZEN
	<ul style="list-style-type: none"> • Hauptmerkmale des Märchengenres • Struktur von Märchen • Rolle der Charaktere in Märchen • Funktionen in traditionellen Märchen nach Vladimir Propp 	<ul style="list-style-type: none"> • Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den Kulturen finden • Nutzung digitaler Geräte zum Abrufen von Informationen • Das erworbene Wissen in diachrone Reihenfolge bringen • „Kamishibai“ richtig verwenden • erzählte Geschichten verstehen • die Märchenstruktur zu identifizieren • Die Rolle des Protagonisten, Antagonisten und anderer Hauptfiguren erkennen • Einige Funktionen gemäß Propps Theorie erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ermittlung und Nutzung der am besten geeigneten Kommunikationsmittel, um mündlich und schriftlich in soziale und kulturelle Referenzkontexte einzugreifen • Autonom und verantwortungsbewusst handeln • zusammenarbeiten • Informationen aus verschiedenen Quellen effektiv erfassen und nutzen

		<ul style="list-style-type: none"> • Den pädagogischen Zweck der Geschichte identifizieren • die allgemeinen Eigenschaften von Geschichten erkennen 	
LERNUMFELD	Lernumgebung zur Erleichterung des Lernens mit U-förmig angeordneten Schreibtischen; mit Lernmaterialien ausgestattete Klassenzimmerwände; Audio-, Video- und Digitaltechnologien, die den Lernenden zur Verfügung stehen		
METHODOLOGIEN	Brainstorming, Rollenspiele, Einzel-/Paar-/Gruppenarbeit, dynamische Aktivitäten, Problemlösung, kooperatives Lernen, Peer-Tutoring, spielerisches/aktives Lehren.		
DIDAKTISCHE MITTEL	Interaktives Whiteboard, Computer, Tablets und Smartphones, Papiertheater, Arbeitsblätter und Karten / handgemachte Grafiken		
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 1	
SITUATIONSANALYSE	25 min.	<p>Brainstorming-Phase. Die Lehrkraft schreibt das Wort „MÄRCHEN“ an die Tafel und bittet die Lernenden, Ideen oder Wörter damit zu verknüpfen. Um das Verständnis zu erleichtern, fügt die Lehrkraft die Begriffe „Geschichte“ und „Erzählung“ an die Tafel. Er / sie entwickelt schrittweise das zu behandelnde Thema und lädt die Lernenden ein, über die wichtigsten Punkte nachzudenken, und stellt Fragen wie:</p> <p><i>„Wissen Sie, was ein Märchen ist?“, „Wurden Ihnen früher Märchen erzählt?“</i></p>	

<p>MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE</p>	<p>35 min.</p>	<p>Durch die Verwendung von „Kamishibai“ (visuelles Papiertheater japanischen Ursprungs) erzählt die Lehrkraft die Geschichte von „_____“ (Lehrkraft kann die Märchen auswählen, die sie bevorzugt). Die Lehrkraft nimmt das Papiertheater, in das sie einige beidseitig gedruckte Tafeln einfügt: Zeichnungen / Illustrationen auf der einen Seite und den zu lesenden Text auf der anderen Seite. Die Lernenden hören sich die Geschichte an, die durch Bilder erzählt wird, während die Lehrkraft sie liest.</p> <p>Durch Fragen sammelt die Lehrkraft Informationen über das Verständnis der Geschichte seitens der Lernenden. Sie überprüft, ob sie die Korrelation zwischen „Geschichtenerzählen“ und „Bildern“ erkannt haben, und hilft ihnen, die Abfolge der Geschichte durchzugehen (Märchen NR.1).</p> <p>Die Lehrkraft schreibt einige Schlüsselwörter und Sätze an die Tafel; Die Lernenden werden ermutigt, sie zu erklären, um die Sequenzen der erzählten Geschichte wiederaufzubauen. (SIEHE ARBEITSBLATT)</p>	
<p>AKTIVITÄTEN ZUR FÖDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</p>	<p>180 min.</p>	<p>Schritt 1 Einstiegs- phase</p> <p>60 Minuten</p>	<p>Mit kooperativer Lerntechnik teilt die Lehrkraft die Schüler in zwei Gruppen (A und B) ein und verteilt einige Karten mit weiblichen und männlichen Märchenfiguren, die aus der Tradition verschiedener Länder stammen. Die beiden Gruppen entschlüsseln die Rolle und Merkmale der visualisierten Zeichen mithilfe eines Arbeitsblatts, das bestimmte Indikatoren und Fragen zur Rolle der dargestellten Charaktere enthält.</p> <p>Gruppe "A" analysiert weibliche Charaktere, während Gruppe "B" sich auf die männlichen konzentriert. (SIEHE ARBEITSBLATT)</p>
		<p>Schritt 2 Kernphase</p> <p>75 Minuten</p>	<p>Die beiden Gruppen tauschen die zuvor erhaltenen Karten aus und die Aktivität wird wie oben angegeben fortgesetzt.</p> <p>Die Lehrkraft sammelt Daten aus den beiden Arbeitsgruppen und bittet alle, die Antworten der Gruppe „A“ bzw. der Gruppe „B“ zu beachten.</p>

		<p>Schritt 3 Abschluss- phase</p> <p>45 Minuten</p>	<p>Zirkel. Unter Anleitung der Lehrkraft sprechen die Lernenden über die allgemeinen Merkmale männlicher und weiblicher Charaktere. Zu einem späteren Zeitpunkt konzentrieren sie sich auf die Unterschiede und Ähnlichkeiten zwischen den analysierten Figuren, die zu verschiedenen Kulturen gehören. Schließlich erstellen die Lernenden mit Unterstützung der Lehrkraft eine Definition in Bezug auf die Rolle der Hauptfigur und schreiben sie mit dem Referenzbild auf die Rückseite der Karte.</p>
METAKOGNITIVE PHASE	30 min.	<p>Die Lehrkraft zeigt den Lernenden weitere Karten, auf denen verschiedene Arten typischer Märchenprotagonisten wie Könige, Königinnen, Prinzessinnen, Prinzen, einfache Männer und Frauen dargestellt sind. Darüber hinaus führt sie die Lernenden dazu, über ihre positiven Eigenschaften und Schlüsselrollen in der Geschichte nachzudenken und mithilfe von Bildern die Anwesenheit von „Helfern“ in Märchen einzuführen.</p>	
TIPPS & TRICKS			
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 2	
MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE	35 min.	<p>Die Lehrkraft fügt im Papiertheater einige Tafeln mit Zeichnungen / Illustrationen ein, durch die eine neue Geschichte erzählt wird. Die Lernenden hören sich die Geschichte an (Märchen NR.2).</p> <p>Anschließend schreibt einer der Lernenden Sätze und Schlüsselwörter an die Tafel und vervollständigt eine sinnvolle Zusammenfassung. Die anderen Lernenden erklären und wenden die hervorgehobenen Begriffe an mit dem Ziel, die Sequenzen der Geschichte, die die Lehrkraft gerade erzählt hat, wieder herzustellen. (SIEHE ARBEITSBLATT)</p>	

AKTIVITÄTEN ZUR FÖDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN	180 min.	Schritt 1 Einstiegs- phase 60 Minuten	<p>Aufgeteilt in zwei Gruppen (A und B) arbeiten die Lernenden zusammen und unterstützen sich gegenseitig. Sie erhalten Karten, die sowohl physische als auch emotionale Beschreibungen von „Antagonisten“ enthalten, die zu den märchenhaften Traditionen anderer Kulturen gehören. Die beiden Gruppen entschlüsseln die Rolle und die Merkmale der verschiedenen Charaktere mit Hilfe eines Arbeitsblatts, das spezifische Indikatoren und Stimulusfragen auflistet. Die Gruppe „A“ baut die Identifikationsmerkmale weiblicher Charaktere auf, während sich die Gruppe „B“ auf die der männlichen Charaktere konzentriert. (SIEHE ARBEITSBLATT)</p>
		Schritt 2 Kernphase 75 Minuten	<p>Die Lehrkraft verteilt Blätter, auf denen die bereits analysierten Charaktere teilweise gezeichnet wurden. Sie bittet die beiden Gruppen, einen von ihnen - ihrer Wahl nach - auszumalen und zu ergänzen und Details hinzuzufügen, die es ermöglichen können, die ausgewählte Figur zu erkennen.</p>
		Schritt 3 Abschluss- phase 45 Minuten	<p>Spielerischer/aktiver Unterricht. Um sicherzustellen, dass alle Lernenden die Aktivität abgeschlossen haben, bittet die Lehrkraft die beiden Gruppen, die Karten mit Beschreibungen und Zeichnungen auszutauschen.</p> <p>Nachdem alle fertigen Zeichnungen betrachtet wurden, müssen die Lernenden die beste mit der relativen Beschreibung des „Antagonisten“ verknüpfen.</p>

METAKOGNITIVE PHASE	20 min.	<p>Die Lehrkraft bittet jeden einzelnen Lernenden, seine Präferenz gegenüber einem der analysierten Protagonisten / Antagonisten auszudrücken und Erklärungen für seine Wahl abzugeben. Einer der Lernenden muss alle Präferenzen notieren und sie in eine Tabelle (zuvor von der Lehrkraft vorbereitet) einfügen, in der die Namen der Märchenfiguren aufgeführt sind. (SIEHE ARBEITSBLATT)</p>
AUTHENTISCHE AUFGABE	35 min.	<p>Spielerischer/aktiver Unterricht. Die Lehrkraft schreibt die Wörter „PROTAGONIST / ANTAGONIST“ an die Tafel. In zwei Gruppen unterteilt, "A" und "B", müssen die Lernenden in fünf Minuten so viele Wörter wie möglich auflisten, die den genannten Charakteren zuzuordnen sind.</p> <p>Anschließend listet die Lehrkraft alle Wörter an der Tafel auf und fügt sie in die Teamreferenz SPALTE („A“ oder „B“) ein. Der Gewinner ist das Team, dessen Mitglieder es geschafft haben, innerhalb der festgelegten Frist die höchste Anzahl an ordnungsgemäßen Begriffen zu schreiben.</p>
TIPPS & TRICKS		

STRUKTUR DER LERNEINHEIT

NAME DER LERNEINHEIT	Helfer und magische Objekte
INTERKULTURELLE ELEMENTE IN DIESER LERNEINHEIT	<ul style="list-style-type: none"> • Bewusstsein für Bedeutung von Kommunikation und Zusammenarbeit wecken • Kennenlernen von verschiedene Kulturen • Lernen, dass Vielfalt positive Werte fördert
ZIELGRUPPE	Erwachsene Lernende mit Migrationshintergrund
NIVEAU	A2
LEHRKRAFT/ LEHRKRÄFTE	Sprachlehrkräfte, Lehrkräfte für Geschichte, Erdkunde und Technologie
ZEIT	540 Minuten – 2 Lektionen
EINBEZOGENE SCHLÜSSEL-KOMPETENZEN	Kulturelles Bewusstsein und Ausdruckskompetenz Lese- und Schreibkompetenz Digitale Kompetenz Personale Kompetenz, Sozial- und Lernkompetenz

VORAUSSETZUNGEN	Lese- / Schreibkompetenz Fähigkeit zum globalen / detaillierten Textverständnis Grundlegende digitale Kompetenz		
LERNZIELE	KENNTNISSE	FERTIGKEITEN	KOMPETENZEN
	<ul style="list-style-type: none"> • Rolle der Charaktere in Märchen 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Rolle des Protagonisten, Antagonisten und anderer Hauptfiguren erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ermittlung und Verwendung der am besten geeigneten Kommunikationsmittel, um mündlich und schriftlich in soziale und kulturelle Referenzkontexte einzugreifen • Kulturelle und methodische Kommunikation zu nutzen bedeutet, der Realität rational und kritisch zu begegnen • Autonom und verantwortungsbewusst handeln • In verschiedenen Kontexten / Situationen effektiv zusammenarbeiten
LERNUMFELD	Lernumgebung mit U-förmig angeordneten Schreibtischen, um das Lernen zu erleichtern; mit Lernmaterialien ausgestattete Klassenzimmerwände; Audio-, Video- und Digitaltechnologien, die den Lernenden zur Verfügung stehen		

METHODOLOGIEN	Brainstorming, Rollenspiele, Einzel-/Paar-/Gruppenarbeit, dynamische Aktivitäten, Problemlösung, kooperatives Lernen, Peer-Tutoring, spielerisches/aktives Lernen	
DIDAKTISCHE MITTEL	Interaktives Whiteboard, Computer, Tablets und Smartphones, Papiertheater, Arbeitsblätter und Karten / handgemachte Grafiken	
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 1
MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE	40 min.	<p><u>Einstieg:</u> LK liest drei kurze Textauszüge vor (z.B. Krimi, Märchen, Nachrichten, Gedicht,...) „Welcher Text kommt aus einem Märchen? → Warum? Woran erkennt man es?“ (Online: Übung 1 – interaktiv)</p> <p>LK: „Welche Märchen kennen Sie? Nennen Sie.“</p> <p><u>Vorwissen aktivieren:</u> Gruppenarbeit: „Was ist typisch für ein Märchen?“ (Lösungsvorschlag: Held; Gut und Böse klar getrennt; Tiere können sprechen; magische Zahlen – 3,7,12; magischer Gegenstand; Zauberer, Hexen, Könige, Prinzessinnen; unbestimmter Ort; unbestimmte Zeit; das Gute wird belohnt, das Böse bestraft; „Es war einmal...“; „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“; Gegensätze: dumm - schlau, gut - böse, hübsch - hässlich, arm - reich...) (Online: Übung 2 – interaktiv; Übung 3 – interaktiv)</p>

AKTIVITÄTEN ZUR FÖDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN	230 min.	Schritt 1 Einstiegs- phase	<p>LK:</p> <p><u>Arbeitsauftrag für Gruppenarbeit:</u></p> <p>LK verteilt 3 bekannte Märchen, z. B. Aschenputtel Schneewittchen, Hänsel und Gretel, die zuvor in 7 Abschnitte geteilt worden sind. Jede Gruppe ordnet das Märchen chronologisch. Falls notwendig, bietet die LK Links zu den Kurzfassungen der Märchen auf YouTube an, und/oder Illustrationen zu den Märchen.</p> <p>LK schreibt <i>Aschenputtel, Schneewittchen, Hänsel und Gretel</i> an WB und befragt die Gruppen:</p> <p>„Wie heißt der Held/Wie heißen die Helden? Wer ist der/die Böse?“</p> <p>„Was haben alle drei Märchen gemeinsam?“ (Diskussion)</p> <p>(Online: Übung 4a – interaktiv, Übung 4b – interaktiv)</p>
		Schritt 2 Kernphase	<p><u>Im Plenum:</u></p> <p>LK verteilt eins der Märchen als ganzen Text, z.B. <i>Aschenputtel</i></p> <p>LK: „Wie heißt die Heldin? Wie sieht sie aus? Wie ist sie? Wer ist der/die Böse? Wer hilft ihr? Wer rettet sie? ...“ (Arbeitsblatt)</p> <p>(Online: Übung 4c – interaktiv)</p> <p><u>Einzelarbeit:</u></p> <p>Lernende verfahren mit den 2 übrigen Märchen genauso.</p>
		90 Minuten	
		80 Minuten	

		<p>Am Ende werden die Ergebnisse verglichen.</p> <p>LK verteilt eine Liste mit Märchen aus verschiedenen Ländern/Kulturen. „Welche davon kennen Sie? Wie ist die Geschichte? Was passiert in den Märchen? ...“ (Online: Übung 5 – interaktiv)</p>
		<p>Schritt 3 Abschluss- phase</p> <p>LK bittet die Lernenden, ein Märchen aus ihrem Heimatland nachzuerzählen. (Online: Übung 6)</p> <p>Zum Schluss fasst die LK das Thema zusammen. (Online: Übung 7 – interaktiv)</p> <p>60 Minuten</p>
AUTHENTISCHE AUFGABE	60 min.	<p><u>Interkulturelle Aufgabe:</u> LK bittet Lernende, Märchen aus ihren Heimatländern zu nennen. LK: „Was ist anders? Was ist gleich?“</p>
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 2
MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE	30 min.	<p>Geführte Diskussion ausgehend von Reizfragen.</p> <p>Die Lehrkraft stellt den Lernenden folgende Fragen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn Sie magische Kräfte haben könnten, welche würden Sie wählen? Warum? 2. Wenn Sie könnten, was würden Sie in ein magisches Objekt verwandeln? Warum?

		3. Was würden Sie mit einem magischen Objekt machen? Warum?	
AKTIVITÄTEN ZUR FÖDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN	170 min.	Schritt 1 Einstiegs- phase 75 Minuten	<p>Die Lehrkraft macht die Lernenden auf die vier zuvor analysierten Märchen aufmerksam. Die Lernenden müssen alle magischen Objekte in den rekonstruierten Geschichten erkennen.</p> <p>Individuelle Arbeit. Da in vielen Märchen ein magisches Objekt (oder etwas Wesentliches für den Protagonisten) vorkommt, müssen die Lernenden eine Online-Recherche durchführen und das magische Objekt berühmter Märchen identifizieren, um die Referenzfigur in einer Datei weiter zu speichern. (siehe Arbeitsblatt)</p>
		Schritt 2 Kernphase 60 Minuten	<p>Sitzkreis</p> <p>Unter Anleitung der Lehrkraft sprechen die Lernenden über die allgemeinen Eigenschaften magischer Objekte, beginnend mit den gespeicherten Bildern der repräsentativsten Referenzfiguren.</p>
		Schritt 3 Abschluss- phase 35 Minuten	<p>Mit Hilfe einer Power-Point-Präsentation fasst die Lehrkraft zusammen, was die Schüler gelernt haben.</p> <p>(„Flipped classroom“ – Umgedrehter Unterricht)</p>

<p style="text-align: center;">AUTHENTISCHE AUFGABE</p>	<p style="text-align: center;">30 min.</p>	<p>Spielerischer Unterricht: „Ratet mal, wer?“</p> <p>Um die Hauptrollen von Märchenfiguren zu überarbeiten, müssen die Lernenden die Hauptrollen mit den richtigen Definitionen abgleichen und den Namen der Figur erraten, auf den sich eine kurze Beschreibung bezieht.</p> <p>Die Lehrkraft gibt den Lernenden Quizkarten und ein Zeitlimit und bittet sie, paarweise zu arbeiten und die zugewiesene Aufgabe zu erledigen. Das schnellste Paar schreibt die erratenen Begriffe an die Tafel.</p> <p>z. B. unterstützt den Protagonisten (= Helfer).</p>
<p style="text-align: center;">AUTHENTISCHE AUFGABE</p>	<p style="text-align: center;">60 min.</p>	<p><u>Arbeitsauftrag für Gruppenarbeit:</u></p> <p>Jede Gruppe soll nach bestimmten Vorgaben eigenes Märchen schreiben.</p> <p>(Online: Übung 8)</p>

STRUKTUR DER LERNEINHEIT

NAME DER LERNEINHEIT	Der Fantasie Flügel verleihen!		
ZEIT	540 Minuten - 3 Lektionen		
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 1	
MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE	30 min.	<p>Es beginnt eine geführte Diskussion auf der Grundlage von Stimulusfragen des Lehrers:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haben Sie die erhaltenen Befehle immer befolgt? 2. Was verstehen Sie unter „Abreise“? 3. Hat Ihnen schon einmal jemand in einer schwierigen Situation geholfen? 4. Haben Sie schon einmal mehr oder weniger schwierige Prüfungen bestanden? 5. Haben Sie sich schon einmal von jemandem oder etwas verletzt gefühlt? 6. Identifizieren Sie sich mit den guten oder den bösen Figuren der Märchen? Oder bevorzugen Sie vielleicht die Rolle des Helfers? 	
AKTIVITÄTEN ZUR FÖDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN		Schritt 1 Einstiegs- phase	<p>Gruppenarbeit. Die Lernenden bilden frei Gruppen und erhalten sowohl die bunten Blätter mit den vier neu geordneten Märchen als auch die Karten mit den Hauptsequenzen der zwei Märchen, die von der Lehrkraft erzählt werden.</p> <p>Sie müssen ein Arbeitsblatt ausfüllen, das Leitfragen enthält, die es ihnen ermöglichen, jeweils zwei Märchen zu vergleichen und dabei die Handlungen</p>
		55 Minuten	

			<p>des Protagonisten und des Antagonisten zu erkennen. Ihre Aufgabe ist wie folgt aufgebaut:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Analyse der Erzählungen, individuell b) Austausch der Analysen, in Paararbeit c) Sammeln von Beobachtungen <p>Die Lehrkraft erklärt den Lernenden, wie die Aufgabe durchzuführen ist: Sie sollen die Geschichten, insbesondere die Handlungen des Protagonisten und des Antagonisten, innerhalb von 10 Minuten analysieren. (SIEHE ARBEITSBLATT)</p>
		<p>Schritt 2 Kernphase</p> <p>45 Minuten</p>	<p>Präsentation der Arbeit und geleitete Diskussion</p> <p>Die Lernenden präsentieren ihre Arbeit und beginnen unter Anleitung der Lehrkraft eine Diskussion. Sie schreiben Schlüsselfunktionen (die während der Aktivität entschlüsselt werden sollen) auf die zuvor vorbereiteten Karten.</p>
		<p>Schritt 3 Abschluss- phase</p> <p>50 Minuten</p>	<p>Kooperatives Lernen</p> <p>Mit Hilfe einer halbstrukturierten Karte müssen die Lernenden eine Synthese aller analysierten Rollen und wichtigen Funktionen erstellen (der Fokus liegt auf „Protagonisten“, „Antagonisten“, „Helfern“ und „magischen Objekten“).</p>
TIPPS & TRICKS			

	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 2	
MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE	30 min.	<p>Rollenspiele Die Lernenden bilden zwei Teams und wählen ihren Sprecher. Jeder Lernende muss auf Vorschlag des Lehrers den Spielern des anderen Teams eine Rolle, eine Funktion oder einen Charakter vorspielen, die diese erraten müssen. Sollte es einem Lernenden besonders schwerfallen, ein Wort zu mimen, gibt er das Blatt an einen anderen Teamkollegen weiter. Das Team, das zuerst 5 Punkte erreicht, gewinnt.</p>	
AKTIVITÄTEN ZUR FÖDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN	150 min.	<p>Schritt 1 Einstiegs- phase</p> <p>15 Minuten</p>	Die Lehrkraft erklärt die Regeln des Gänsespiels und stellt die Karten mit den bereits einstudierten Rollen/Funktionen bereit.
		<p>Schritt 2 Kernphase</p> <p>60 Minuten</p>	Die Lernenden werden gebeten, ihre Fantasie zu benutzen und bei der Erschaffung eines Märchens zusammenzuarbeiten, während sie das Gänsepiel spielen. Nachdem sie - abwechselnd - gewürfelt haben, bewegen sie sich um das Spielbrett und erweitern die vom ersten Spieler angefangene Geschichte, indem sie die auf den Feldern vorgesehenen Märchenfiguren verwenden.
		<p>Schritt 3 Abschluss- phase</p>	Mit Hilfe des Kamishibai - unter Einsatz der vorhandenen Karten - erzählen zwei Freiwillige das erfundene Märchen, während das Gänsepiel gespielt wird. Anschließend sprechen die anderen Lernenden über die Struktur und den roten Faden des erzählten Märchens.

		75 Minuten	
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 3	
AKTIVITÄTEN ZUR FÖDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN	140 min.	Schritt 1 Einstiegsphase	Die Lehrkraft stellt den Lernenden alle zuvor erstellten Karten zur Verfügung. In Paararbeit wählen sie alle wichtigen Charaktere aus, die für die Erarbeitung eines Märchens, das im Klassenzimmer erzählt werden soll, nützlich sind.
		40 Minuten	
		Schritt 2 Kernphase	Die Lernenden erstellen einen Entwurf ihres Märchens, geben ihm einen Titel und nehmen als Referenz alle Merkmale, die im Übersichtsblatt/der Concept Map enthalten sind. Dann versehen sie das Märchen mit passenden Bildern, die sie aus den verfügbaren Bildern auswählen (selbst gezeichnet, aus dem Internet oder in Zeitschriften gefunden).
		70 Minuten	
		Schritt 3 Abschlussphase	Schreiben und Überarbeiten des Märchens.

		30 Minuten	
AUTHENTISCHE AUFGABE	40 min.	<p>Durch den Einsatz von Kamishibai lesen/erzählen die Lernenden - abwechselnd - ein Märchen ihren Mitschülern vor, die der durch Bilder erzählten Geschichte zuhören.</p> <p>Zirkelzeit. Am Ende der Aktivität äußern die Lernenden ihre Vorlieben zu den erzählten Märchen und bestimmen das schönste/originellste.</p>	
TIPPS & TRICKS			



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



"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Project Number 2018-1-IT02-KA204-048147