Sprechen und Zuhören
Lesen – mit Texten und Medien umgehen
StoryStarter
Sprache und Sprachgebrauch untersuchen
Schreiben
LEGO® Education

StoryStarter
Unterrichtsmaterialien

StoryStarter
2045100

LEGO education

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung

Für wen ist dieses Produkt gedacht? 4
Ziel und Nutzen dieses Produkts 4
Was ist im Produktumfang enthalten? 5
StoryStarter Basis-Set 5
Der Drehzeiger 7
Wie wird StoryStarter verwendet? 8
Aktivitäten 8
Ablauf der Aktivitäten 10
Das W-Fragen-Modell 12

2. Lehrplan

Lehrplan 13
Tabellenübersicht der Lehrplaninhalte 14
Standards für die Kompetenzbereiche des Faches Deutsch 16
Bewertungsraster 19

3. Das Programm StoryVisualizer

Einsatz der StoryVisualizer-Software im Unterricht 21
Systemanforderungen 22
So installieren Sie StoryVisualizer 23
StoryVisualizer – das Programm im Detail 24
Standardmäßige Layout-Vorlagen 25
Eigene Layout-Vorlagen verwenden 25
Texte einfügen 26
Mit Bildern arbeiten 27
Mit Bildmasken arbeiten 28
Mit aufgenommenen Bildern arbeiten 29
Mit anderen Bildaufnahmegeräten arbeiten 30
Clipart-Grafiken verwenden 30
Speichern und publizieren 31
Neues Projekt anlegen oder eine Projektdatei öffnen 31

4. Tipps & Tricks

Konstruktopedia 32
Hintergrundbilder 33
Tipps zum Fotografieren 33
Bauanleitung für den Drehzeiger 34
Konstruktopedia Modelle 35

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

5. Aktivitäten

Erste Schritte

Drehen und loslegen 42

Wie ist die Stimmung? 44

Alltägliches Erzählen

Was für ein Erlebnis! 46

Lasst den Baum leben 48

Viola, der Vulkan bricht aus! 50

Das Geschenk des alten Mannes 53

Ein Kätzchen auf der Flucht 55

Die Pirateninsel Driftwood 57

Wintermärchenland 59

Das Mini-Stadion 62

Spaß am Lagerfeuer 65

Neues vom Ausbrecherkönig 68

Toller Zirkus! 71

Bauen und Geschichten erzählen

Vorsicht – bunt und klebrig 74

Simon, der schüchterne Skater 77

Roboter Emilia sucht einen Freund 80

Daniel hat einen Traum 83

Die Karte mit dem großen Geheimnis 86

Erwählt mich, holde Prinzessin! 89

Die Nacht im Museum 92

Geschichten nacherzählen und analysieren

Die kleine Meerjungfrau 95

Grusel und Horror 97

Mein kleines Gedicht 99

Eine uralte Legende 101

6. Häufig gestellte Fragen 103

7. LEGO® Baustein-Übersicht 105

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Einführung

LEGO® Education freut sich, Ihnen das Unterrichtspaket für das 45100 StoryStarter Grund-Set zur Verfügung zu stellen.

Für wen ist dieses Produkt gedacht?

StoryStarter ist für den Deutschunterricht von Schulkindern der Jahrgangsstufen 2 bis 5 konzipiert.

Ziel und Nutzen dieses Produkts

StoryStarter ist ein einzigartiges Lernsystem, das Schüler auf spielerische Weise dazu anregt, eigene Geschichten zu erfinden und ihnen ein Gefühl für erzählerisches Gestalten vermittelt. Fähigkeiten wie Kommunizieren, Zuhören, Lesen und Schreiben werden dadurch erheblich verbessert. Mit der StoryStarter-Lernmethode sind die Schüler von Anfang an aktiv am Entstehensprozess einer Geschichte beteiligt und werden dadurch motiviert, ihre Fantasie und Kreativität zu nutzen, um Figuren und Handlungen zu entwickeln und ganze Erzählungen selbstständig zu kreieren.

Das Erzählen und Erfinden von Geschichten innerhalb einer förderlichen Rahmenstruktur stellt eine wirkungsvolle Methode dar, Schreib- und Lesefähigkeit der Schüler zu verbessern und sie zu animieren, Geschichten und Erlebnisse des alltäglichen Lebens selbstbewusst zu kommunizieren. Das Wiedergeben von Ereignissen in der chronologisch und logisch richtigen Reihenfolge fördert zudem das Textverständnis, es regt die Vorstellungskraft an und ermutigt die Schüler, selbst innovative Ideen zu entwickeln.

Mit StoryStarter arbeiten die Schüler direkt an Szenenbüchern, für die sie eigene Charaktere entwickeln und – teilweise nach vorgegebenen Ausgangssituationen oder zeitlich festgelegten Abläufen – spannende Handlungen erfinden und konkrete Szenen und Dialoge erarbeiten, die sie mit diversen Zusatzobjekten und Lebewesen detailreich ausmalen können. Dieser kreative Schaffensprozess vermittelt den Schülern sprachliche Kompetenz, fördert ihre Kreativität, ihr kritisches Denkvermögen und ihren Teamgeist. Die Lernszenarien, die dem jeweiligen Entwicklungsstand der Schüler angepasst werden können, lassen Raum für die vielfältigsten Möglichkeiten.

StoryStarter hilft den Schülern:

- sich selbstbewusst zu artikulieren und zu den verschiedensten Themen zu äußern
- Geschichten zu erfinden und in der korrekten Abfolge zu erzählen
- ihre Fähigkeiten in Bezug auf Artikulieren, Zuhören und Textverständnis zu verbessern
- ihre Lese- und Schreibkompetenz weiterzuentwickeln
- Geschichten, Figuren und Handlungen zu analysieren
- die unterschiedlichen Genres zu erkennen und zu verstehen
- Technologie und digitale Lernwerkzeuge ganz natürlich einzubinden.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Was ist im Produktumfang enthalten?

StoryStarter besteht aus einem Set von LEGO® Elementen, die in einer stabilen Aufbewahrungsbox mit zwei Sortierschalen verpackt sind. Weiterhin enthält die Box einen Aufkleberbogen und eine Elementeübersicht, die in den Unterrichtsstunden auch als Checkliste verwendet werden kann. Ein StoryStarter Grund-Set reicht für ein Team von fünf Schülern.

Die Lösung beinhaltet außerdem ein Unterrichtspaket und die Software StoryVisualizer. Mit diesen Komponenten werden die 24 Aktivitäten eingeführt, die ein breites Spektrum des Lehrplans im Fach Deutsch abdecken. Geeignet ist das Material auch für die breiter angelegte, fächerübergreifende Anwendung.

StoryStarter Basis-Set

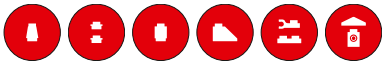
Das StoryStarter Basis-Set enthält 1.144 sorgfältig ausgewählte LEGO Elemente, darunter Figuren, Tiere, Zubehörteile, Sonderteile, Grundbausteine und Bauplatten für den Aufbau von Geschichten mit bis zu fünf Szenen. Eine weitere Bauplatte ist für den Zusammenbau des StoryStarter-Drehzeigers vorgesehen. Zum Set gehören weiterhin zwei Sortierschalen mit mehreren Fächern, in die die Elemente nach Kategorien einsortiert werden. Die Fächer stellen lediglich eine Strukturierungshilfe für das Entwickeln von Geschichten dar, die Elemente können ganz nach Belieben geordnet werden. – hier gibt es kein Richtig und Falsch. Wir empfehlen allerdings, für die Ordnung und Sortierung der Elemente etwas Zeit einzuplanen, damit die Elemente entweder nach den folgenden Vorgaben oder nach einem eigenen Ordnungssystem sortiert werden können.

Figuren
In dieses Fach können Tiere und Einzelteile für die Konstruktion von Figuren wie z.B. Köpfe, Oberkörper, Beine, Frisuren oder Hüte einsortiert werden.

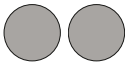
Requisiten
Hier können Gegenstände untergebracht werden, die die Figuren halten könnten, wie z.B. Speisen, Werkzeuge, Feuer, Wasser, Kristalle oder auch Sonderelemente wie Ketten, Radteile, Boxen und Fahnen.

Handlungsort
Dieses Fach kann für LEGO Grundbausteine verwendet werden, mit denen Szenen und Szenarien aus der Pflanzenwelt dargestellt werden können.

Details
Dies ist ein Fach für kleinere Teile, die später für die feineren Details von Szenenaufbauten verwendet werden.

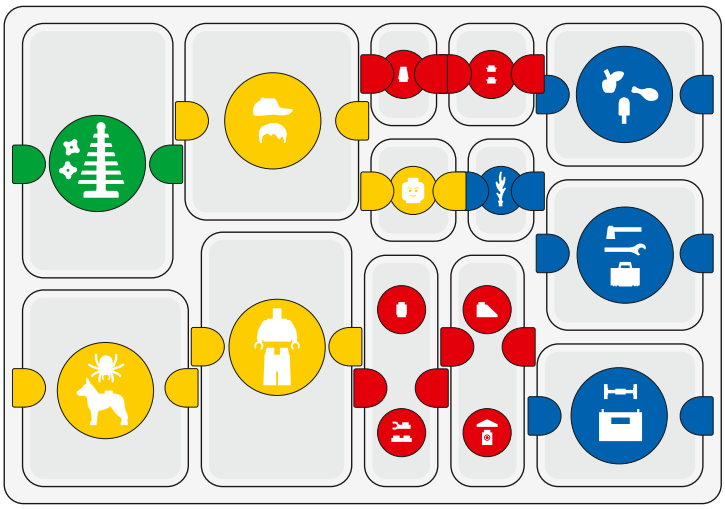


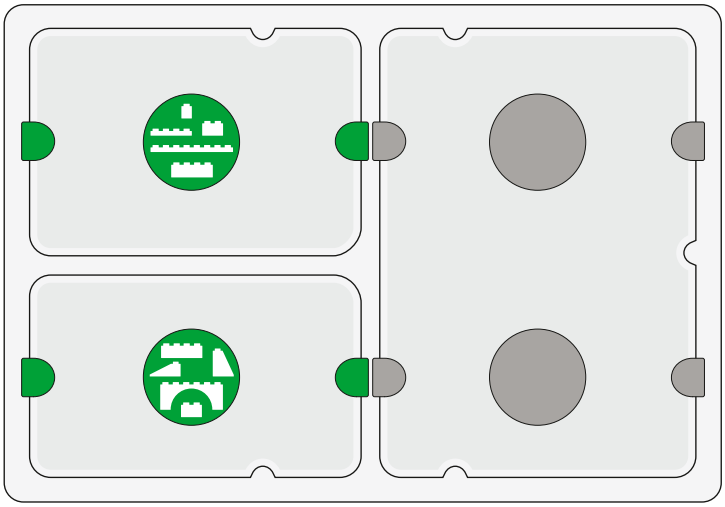
Szenen
Dies ist der Aufbewahrungsort für die Bauplatten, die als Untergrund für den Szenenaufbau verwendet werden. Für jede Szene, auch „Szenenaufbau“ genannt, braucht man eine Bauplatte. Eine StoryStarter-Geschichte kann in eine, drei oder fünf Szenen gegliedert sein. Dieses Fach kann zudem die Bauplatte und die Elemente, die für den StoryStarter-Drehzeiger benötigt werden, aufnehmen.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

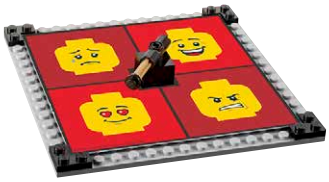
Aufkleber anbringen
Vor dem Einsortieren der einzelnen Elemente müssen die Aufkleber – wie in der Abbildung gezeigt – an den Sortierfächern angebracht werden. Das ist unter Umständen etwas zeitaufwendig, lohnt aber die Mühe. Die Unterrichtssituation wird davon erheblich profitieren.





LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

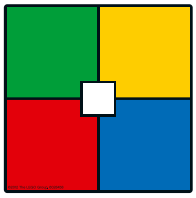
Der Drehzeiger



Mithilfe des Drehzeigers und vier Drehzeigerkarten (zwei beidseitig illustrierte Karten) können die Schüler durch Einführung der Figuren, des Handlungsorts und der Handlung eine Geschichte aufbauen. Der Drehzeiger fungiert als attraktives, spielerisches Element. Er bringt den Zufallsfaktor in den Entstehungsprozess und erhöht dadurch den Spaßfaktor. Außerdem motiviert er die Schüler zu Beginn der Aktivitäten und bringt Abwechslung und Kreativität in den Prozess der Geschichtenentstehung.

Die vier Drehzeigerkarten:

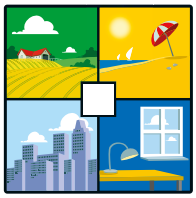
Kategorie-Drehzeigerkarte



Diese Drehzeigerkarte erleichtert den Beginn der Aktivität. Die Schüler drehen am Zeiger und suchen dann Elemente der Farbkategorie heraus, auf der der Zeiger stehen bleibt:

- Grün für den Handlungsort
- Gelb für die Figuren (die Schüler dürfen eine vollständige Figur oder ein Tier auswählen)
- Blau für die Requisiten (die Schüler dürfen einen kompletten Gegenstand auswählen, z. B. Fahne und Fahnenstange)
- Rot für die Detailelemente

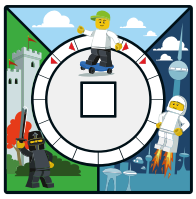
Handlungsort-Drehzeigerkarte



Mit dieser Drehzeigerkarte wird der Handlungsort bestimmt. Der Drehzeiger zeigt an, wo die Geschichte spielt:

- Grün für Park, Wald, Garten, Stadt und im Haus
- Gelb für Strand, Wüste, Insel, heiße oder exotische Regionen
- Blau für drinnen, draußen, Meer oder Fluss
- Hellblau für Stadt, Dorf oder in einem anderen Land

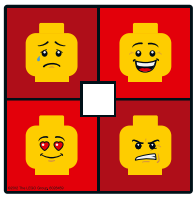
Zeit-Drehzeigerkarte



Mit dieser Drehzeigerkarte wird die Zeit definiert, in der die Geschichte spielt:

- Grün – Vergangenheit
- Hellblau – Gegenwart
- Dunkelblau – Zukunft

Stimmungs-Drehzeigerkarte



Mit dieser Drehzeigerkarte wird die Stimmung der Figuren und der Geschichte im Allgemeinen festgelegt. Mit dem Drehzeiger wird bestimmt, wie die Geschichte sein wird:

- Traurig (oben links)
- Vergnügt (oben rechts)
- Romantisch (unten links)
- Von Ärger und Zorn bestimmt (unten rechts)

Die Schüler können auch eigene Drehzeigerkarten anfertigen, um ihre speziellen Vorstellungen zu realisieren.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Wie wird StoryStarter verwendet?

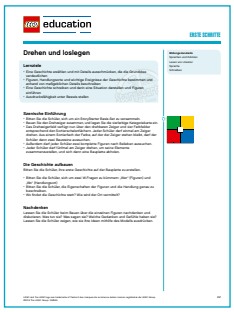
Aktivitäten

Es gibt vier Arten der Anwendung:

- Erste Schritte
- Alltägliches Erzählen
- Bauen und Geschichten erzählen
- Geschichten nacherzählen und analysieren

Erste Schritte

Die Schüler müssen unbedingt Gelegenheit haben, mit dem Material, den verfügbaren Elementen und der Arbeitsweise vertraut zu werden. Andernfalls können sie das Set bei der Erfindung von Geschichten nicht konstruktiv nutzen. Die Aktivitäten unter „Erste Schritte“ dienen dem Kennenlernprozess und verkürzen die Eingewöhnungszeit.



Alltägliches Erzählen

Unter dieser Vorgabe kann die Lehrkraft die Schüler über wichtige Ereignisse oder Erfahrungen berichten lassen, z.B. Geburtstagsfeiern, Ausflüge, Fernsehdokumentationen, Gemeindeveranstaltungen, Buchbesprechungen, Kritiken etc. Unter dem Motto „Die Szene aufbauen“ werden Problemsituationen beschrieben, zu denen die Schüler eine Einzelszene aufbauen.

Bauen und Geschichten erzählen

In diesem Abschnitt des Lernprogramms lernen die Schüler die Grundbausteine einer Geschichte kennen. Die grundlegende Struktur einer Geschichte besteht aus mehreren Teilen (hier: Szenen). Jede Szene repräsentiert einen in sich geschlossenen Teil der Geschichte.

Je nach Jahrgangsstufe und Fertigkeiten der Schüler können die Geschichten aus drei Szenen – Einleitung (Anfang), Hauptteil (Handlung) und Schluss (Lösung) – oder aus fünf Szenen mit Einleitung, Aufbau, Höhepunkt, Lösung und Schluss bestehen. An der Entstehung einer Geschichte können bis zu fünf Schüler arbeiten. Gemeinsam stimmen sie den Ablauf ab, dann baut jeder eine Szene der Geschichte auf.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Geschichten nacherzählen und analysieren
Das Nacherzählen und Analysieren von bekannten Geschichten bietet den Schülern ihren Voraussetzungen entsprechend eine Grundlage für Analysen und das Arbeiten mit unterschiedlichen Genres. Lesen Sie eine Geschichte vor, und lassen Sie diese von den Schülern nachbauen und nacherzählen. Nutzen Sie die Aktivität, um Genremerkmale herauszuarbeiten und Figuren zu analysieren.

Darüber hinaus können die Schüler eigene Handlungsabläufe und ein mögliches Story-Ende erfinden. Auch der Beginn einer bekannten Geschichte kann umgeschrieben, die Gefühle und Stimmungen der Figuren sowie der Hintergrund der Geschichte verändert werden. Die Schüler können erkunden, welche Folgen die Veränderungen für die Handlung und den Ablauf der Geschichte haben.

education

GESCHICHTEN NACHERZÄHLEN UND ANALYSIEREN

Die kleine Meerjungfrau

Lernziele
- In gemeinsamen Diskussionen ideen formulieren und entwickeln
- Einen geschriebenen Text zusammenfassen, ordnen und das zentrale Thema
- Die Struktur einer Geschichte erkennen und verstehen
- Erklären, was sich Szenen ereignen/abläuft und wie sich das gesamtbild die Grundstruktur einer Geschichte, eines Theaterstücks oder ähnlich einer Geschichte ergibt
- Inhaltsfähigkeiten entwickeln
- Themen, Genres und Gestaltmuster in Geschichten, Märchen und ambient erkennen und benennen und verstehen
- Ein Vorbildmittel für Inhaltliche Sprache nachbauen

Szenische Einführung
- Lesen Sie Ihren Schülern die Geschichte der kleinen Meerjungfrau vor
- Diskutieren Sie die Geschichte und die Figuren mit Ihren Schülern. Fragen
- Begründen und ermitteln Sie, die visuelle/ästhetischen Merkmale, der Setzung Mächen
- Was hat Sie an den Geschichte gepackt/ die inhaltliche Interpretation ist? Was macht die Handlung der Geschichte aus?

Die Geschichte aufbauen
Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Storyboard für eine Geschichte mit drei oder vier Szenen anlegen, das beginnt mit mit: Es war einmal /

Vorschläge für die einzelnen Szenen:
- Die Meerjungfrau rettet einen Jungen/Mädchen
- Der Schiffbruch des Prinzen im Boote
- Die Meerjungfrau rettet den Prinzen vor dem Ertrinken
- Die Meerjungfrau und der Meerjungfrau einer Tochtr, die in einen Menschen verwandelt
- Der Prinz heiratet die Meerjungfrau (oder jemand anderes)

Nachdenken
Fragen zum Nachdenken und Imaginieren

- Wie erkennen Sie die Merkmale der verschiedenen Genrugen? Welche Merkmale sind sie?
- Welche Szene gefällt dir am besten? Was ewählt you diese Szene?
- Was passiert von und nach dieser Lieblingsszene?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

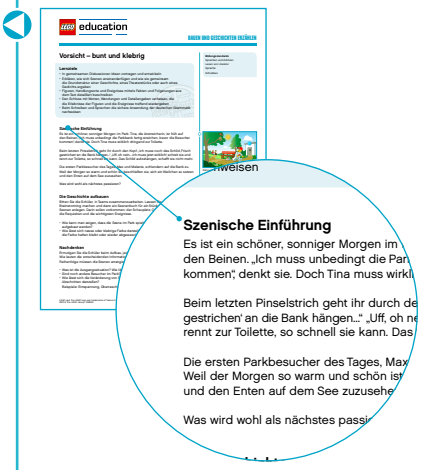
Ablauf der Aktivitäten

Jeder einzelne Abschnitt ist so strukturiert, dass eine natürliche Lernprogression und eine erfolgreiche Lernerfahrung gewährleistet sind.

Szenische Einführung

Die szenische Einführung fungiert als Ausgangspunkt der Geschichte, also als „StoryStarter", indem eine Problemsituation mit offenem Ausgang vorgestellt wird. Dies kann sowohl durch Vorlesen als auch durch einfaches Nacherzählen mit unterstützender Wirkung durch die StoryStarter-Abbildungen geschehen. Diese suggerieren bewusst keine konkrete Lösung. Ziel ist vielmehr, die Diskussion zu fördern und die Schüler den Verlauf der Handlung selbst bestimmen zu lassen.

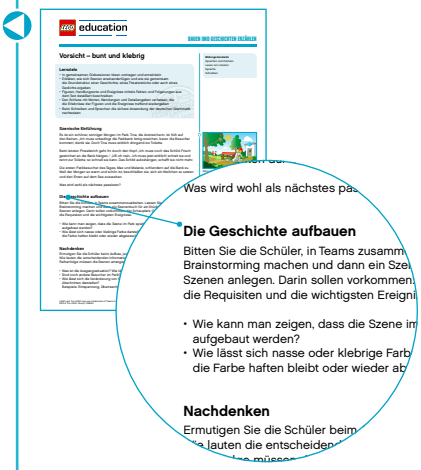
Gewöhnlich wird im Text oder im Bild (sofern vorhanden) eine Frage, ein Problem, eine Herausforderung oder eine Chance beschrieben. Der Umgang damit bleibt offen. Fortgeschrittenen Schülern liefert die Einführung bereits genügend Anhaltspunkte, weniger fortgeschrittene Schüler finden in den Abschnitten „Die Geschichte aufbauen" und „Nachdenken" weitere Hinweise. Fragen Sie die Schüler nach ihrer Interpretation der Geschichte und möglichen Lösungsvorschlägen.



Die Geschichte aufbauen

Der Aufbau eines Modells mit LEGO® Steinen ist ein organischer, fließender Prozess. Die Schüler können Pläne auf Papier zeichnen, ein Szenenbuch entwerfen oder sich einfach etwas ausdenken. Die Pläne werden während des Aufbauens auf natürliche Weise erweitert, weil sich immer wieder neue Optionen ergeben.

Wenn die Schüler beginnen, ihre Modelle aufzubauen, legen sie die Figuren, den Handlungsort, die Requisiten und den weiteren Verlauf der Geschichte sowie die geplante Anzahl der Szenen sukzessive fest.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Nachdenken
In der Phase des Nachdenkens können Überarbeitungen und Änderungen erfolgen, die Modelle hinterfragt, angepasst und ergänzt werden. Die Schüler sind gefordert, überzeugende und ansprechende Szenarien zum Anfassen zu schaffen, in denen interessante und verschiedenartige Figuren einen Handlungsablauf gestalten können. Während dieser Phase des Bauens und Überlegens lernen die Schüler sich auszudrücken sowie miteinander zu kommunizieren und entwickeln so ihre sprachlichen Fähigkeiten weiter.

Im Laufe dieser Phase werden die Schüler immer wieder auf ungeahnte Möglichkeiten und Ideen für ihre Geschichte kommen, die in ihren ursprünglichen Szenenentwürfen noch nicht vorgesehen waren. Um sie integrieren zu können, sollten die Schüler nicht strikt an einem einmal festgelegten Plan festhalten. Die Geschichte sollte sich während des Bauvorgangs allmählich immer weiterentwickeln können.

Helfen Sie den Schülern, beim Nachdenken immer wieder auf die Kernaufgabe zurückzukommen, und legen Sie bei den Schreibaufgaben in der StoryVisualizer-Software das Augenmerk auf die relevanten Lehrplaninhalte.

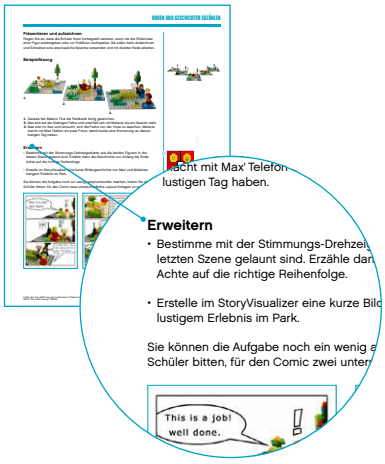
Nachfolgend finden Sie eine Reihe allgemeiner Fragen zur Selbsteinschätzung, die sich die Schüler während des Entstehungsprozesses stellen sollten. Die Antworten liefern Ihnen zugleich eine Vorstellung davon, inwieweit Ihre Schüler den Lehrplan bereits verinnerlicht haben:

- Kannst du die Geschichte kurz beschreiben?
- Welche der von dir entworfenen Szenen findest du am besten, und warum?
- Welche Gefühle haben deine Figuren in den unterschiedlichen Szenen?
- Wie willst du diese Gefühle in deiner Geschichte zum Ausdruck bringen?
- Wie baust du im Handlungsverlauf Spannung auf?
- Verrätst du uns schon einmal, worüber sich deine Figuren unterhalten und wie sie reden? (Konkrete Beispiele für Adjektive, beschreibende Wörter, Pronomen – je nach Lehrplanaspekt.)
- Welche ist deine Lieblingsfigur in der Geschichte, und warum?

Präsentieren und dokumentieren
In dieser Phase präsentieren die Schüler ihre Geschichte einem Publikum oder den Mitschülern. Lassen Sie im Anschluss an eine Präsentation Fragen zu. Erinnern Sie die Schüler daran, dass jede Geschichte einzigartig ist und an sich nicht „falsch“ sein kann, dass sie aber vielleicht durch Überarbeitung oder Erweiterung noch zu verbessern wäre. Eine Geschichte kann mit den Szenenaufbauten selbst oder mit einem Projektor bzw. einem Beamer präsentiert werden.

Die Abfassung und Dokumentation von Szenenbüchern, Geschichten und Lernergebnissen kann zunächst in handschriftlichen Entwürfen erfolgen, bevor die Schüler die StoryVisualizer-Software benutzen.

Erweitern
Im erweiternden Abschnitt können die Schüler zusätzliche Ideen umsetzen, die auf dem ursprünglichen Konzept aufbauen, und so ihre Geschichte weiterentwickeln. Die Vorschläge unter diesem Abschnitt richten sich an alle Schüler und enthalten auch nicht lehrplanbezogene Aufgaben und Anregungen.

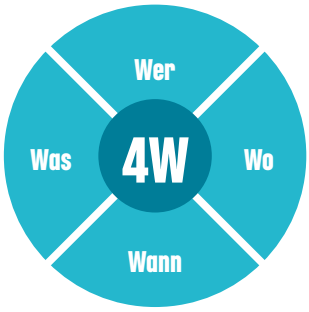


Die Software bietet hierfür zusätzlichen Spielraum und Anregung für die Entwicklung weiterer Ideen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Das W-Fragen-Modell

Das W-Fragen-Modell kann bei allen Aktivitäten Anwendung finden. Es hilft bei der Strukturierung der Geschichte und lenkt die Aufmerksamkeit der Schüler auf die Kernelemente der Erzählung. Legen Sie Wert darauf, dass bei der Entstehung einer Geschichte alle vier W-Fragen berücksichtigt werden.



Wer kommt in der Geschichte vor?
Die Frage nach den Figuren, die in der Geschichte eine Rolle spielen sollen.

Wo findet die Geschichte statt?
Die Frage nach einem passenden Handlungsort.

Wann findet die Geschichte statt?
Die Frage nach der Zeit, in der sich die Geschichte ereignet.

Was passiert?
Mit dieser Fragestellung soll das Augenmerk der Schüler auf den Handlungsverlauf gelenkt und der Zusammenhang der einzelnen Ereignisse darin hergestellt und definiert werden.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Lehrplan

Kompetenzbereiche des Faches Deutsch

In der Grundschule erweitern die Kinder ihre Sprachhandlungskompetenz in den Bereichen des Sprechens und Zuhörens, des Schreibens, des Lesens und Umgehens mit Texten und Medien sowie des Untersuchens von Sprache und Sprachgebrauch.

Methoden und Arbeitstechniken

Methoden und Arbeitstechniken werden jeweils in Zusammenhang mit den Inhalten jedes einzelnen Kompetenzbereichs erworben.

Quelle: Beschlüsse der Kultusministerkonferenz
Bildungsstandards im Fach Deutsch für den Primarbereich
Beschluss vom 15.10.2004

Weitere Angaben können Sie der Übersicht der Bildungsstandards auf den Seiten 16, 17 und 18 entnehmen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Tabellenübersicht der Lehrplaninhalte

Die Tabellenübersicht zeigt, wie die einzelnen Aktivitäten mit den Bildungsstandards des Deutschunterrichts verknüpft sind.

Titel der Aktivität	Art der Aktivität	Sprechen und Zuhören	Lesen – mit literarischen Texten umgehen	Lesen – mit Sach- und Gebrauchs-texten umgehen	Sprache und Sprach-gebrauch untersuchen	Schreiben
Drehen und loslegen	Erste Schritte	●	●		●	●
Wie ist die Stimmung?	Erste Schritte	●	●		●	●
Was für ein tolles Erlebnis	Alltägliches Erzählen	●	●		●	●
Lasst den Baum leben	Alltägliches Erzählen	●	●	●	●	●
						●
Viola, der Vulkan bricht aus!	Alltägliches Erzählen	●		●	●	●
Das Geschenk des alten Mannes	Alltägliches Erzählen	●	●	●	●	●
Ein Kätzchen auf der Flucht	Alltägliches Erzählen	●	●		●	●
Die Pirateninsel Driftwood	Alltägliches Erzählen	●	●	●	●	●
Wintermärchenland	Alltägliches Erzählen	●	●	●	●	●
Das Mini-Stadion	Alltägliches Erzählen	●	●	●	●	●
Spaß am Lagerfeuer	Alltägliches Erzählen	●	●	●	●	●
Neues vom Ausbrecherkönig	Alltägliches Erzählen	●	●	●	●	●
Toller Zirkus!	Alltägliches Erzählen	●		●	●	●
Vorsicht – bunt und klebrig	Bauen und Geschichten erzählen	●	●		●	●
Simon, der schüchterne Skater	Bauen und Geschichten erzählen	●	●		●	●
Roboter Emilia sucht einen Freund	Bauen und Geschichten erzählen	●	●	●	●	●
Daniel hat einen Traum	Bauen und Geschichten erzählen	●	●		●	●

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Titel der Aktivität	Art der Aktivität	Sprechen und Zuhören	Lesen – mit literarischen Texten umgehen	Lesen – mit Sach- und Gebrauchs-texten umgehen	Sprache und Sprach-gebrauch untersuchen	Schreiben
Die Karte mit dem großen Geheimnis	Bauen und Geschichten erzählen	●	●		●	●
Erwählt mich, holde Prinzessin!	Bauen und Geschichten erzählen	●	●		●	●
Die Nacht im Museum	Bauen und Geschichten erzählen	●	●	●	●	●
Die kleine Meerjungfrau	Geschichten nacherzählen und analysieren	●	●		●	●
Grusel und Horror	Geschichten nacherzählen und analysieren	●	●		●	●
Mein kleines Gedicht	Geschichten nacherzählen und analysieren	●	●		●	●
Eine uralte Legende	Geschichten nacherzählen und analysieren	●	●	●	●	●

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Standards für die Kompetenzbereiche des Faches Deutsch

SPRECHEN UND ZUHÖREN
GESPRÄCHE FÜHREN
Sich an Gesprächen beteiligen
Gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln beachten: z.B. andere zu Ende sprechen lassen, auf Gesprächsbeiträge anderer eingehen, beim Thema bleiben
Anliegen und Konflikte gemeinsam mit anderen diskutieren und klären
ZU ANDEREN SPRECHEN
An der gesprochenen Standardsprache orientiert und artikuliert sprechen
Wirkungen der Redeweise kennen und beachten
Funktionsangemessen sprechen: erzählen, informieren, argumentieren, appellieren
Sprechbeiträge und Gespräche situationsangemessen planen
ZUHÖREN UND VERSTEHEN
Inhalte zuhörend verstehen
Gezielt nachfragen
Verstehen und Nicht-Verstehen zum Ausdruck bringen
SZENISCH SPIELEN
Perspektiven einnehmen
Sich in eine Rolle hineinversetzen und sie gestalten
Situationen in verschiedenen Spielformen szenisch entfalten
ÜBER LERNEN SPRECHEN
Beobachtungen wiedergeben
Sachverhalte beschreiben
Begründungen und Erklärungen geben
Lernergebnisse präsentieren und dabei Fachbegriffe benutzen
Über Lernerfahrungen sprechen und andere in ihren Lernprozessen unterstützen
SCHREIBEN
ÜBER SCHREIBFERTIGKEITEN VERFÜGEN
Eine gut lesbare Handschrift flüssig schreiben
Texte zweckmäßig und übersichtlich gestalten
Den PC – wenn vorhanden – zum Schreiben verwenden und für Textgestaltung nutzen
RICHTIG SCHREIBEN
Geübte, rechtschreibwichtige Wörter normgerecht schreiben
Rechtschreibstrategien verwenden: Mitsprechen, Ableiten, Einprägen
Zeichensetzung beachten: Punkt, Fragezeichen, Ausrufezeichen, Zeichen bei wörtlicher Rede
Über Fehlersensibilität und Rechtschreibgespür verfügen
Rechtschreibhilfen verwenden: – Wörterbuch nutzen, – Rechtschreibhilfen des Computers kritisch nutzen.
Arbeitstechniken nutzen: – methodisch sinnvoll abschreiben, – Übungsformen selbstständig nutzen, – Texte auf orthografische Richtigkeit überprüfen und korrigieren.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014, ©2015 The LEGO Group. 058569.

TEXTE VERFASSEN
- TEXTE PLANEN
Schreibabsicht, Schreibsituation, Adressaten und Verwendungszusammenhang klären
Sprachliche und gestalterische Mittel und Ideen sammeln: Wörter und Wortfelder, Formulierungen und Textmodelle
- TEXTE SCHREIBEN
Verständlich, strukturiert, adressaten- und funktionsgerecht schreiben: Erlebtes und Erfundenes; Gedanken und Gefühle; Bitten, Wünsche, Aufforderungen und Vereinbarungen; Erfahrungen und Sachverhalte
Lernergebnisse geordnet festhalten und auch für eine Veröffentlichung verwenden
Nach Anregungen (Texte, Bilder, Musik) eigene Texte schreiben
- TEXTE ÜBERARBEITEN
Texte an der Schreibaufgabe überprüfen
Texte auf Verständlichkeit und Wirkung überprüfen
Texte in Bezug auf die äußere und sprachliche Gestaltung und auf die sprachliche Richtigkeit hin optimieren
Texte für die Veröffentlichung aufbereiten und dabei auch die Schrift gestalten
LESEN – MIT TEXTEN UND MEDIEN UMGEHEN
ÜBER LESEFÄHIGKEITEN VERFÜGEN
Altersgemäße Texte sinnverstehend lesen
Lebendige Vorstellungen beim Lesen und Hören literarischer Texte entwickeln
ÜBER LESEERFAHRUNGEN VERFÜGEN
Verschiedene Arten von Sach- und Gebrauchstexten kennen
Erzähltexte, lyrische und szenische Texte kennen und unterscheiden
Kinderliteratur kennen: Werke, Autoren und Autorinnen, Figuren, Handlungen
Texte begründet auswählen
Sich in einer Bücherei orientieren
Angebote in Zeitungen und Zeitschriften, in Hörfunk und Fernsehen, auf Ton- und Bildträgern sowie im Netz kennen, nutzen und begründet auswählen
Informationen in Print- und – wenn vorhanden – elektronischen Medien suchen
Die eigene Leseerfahrung beschreiben und einschätzen
TEXTE ERSCHLIESSEN
Verfahren zur ersten Orientierung über einen Text nutzen
Gezielt einzelne Informationen suchen
Texte genau lesen
Bei Verständnisschwierigkeiten Verstehenshilfen anwenden: nachfragen, Wörter nachschlagen, Text zerlegen
Texte mit eigenen Worten wiedergeben
Zentrale Aussagen eines Textes erfassen und wiedergeben
Aussagen mit Textstellen belegen
Eigene Gedanken zu Texten entwickeln, zu Texten Stellung nehmen und mit anderen über Texte sprechen
Bei der Beschäftigung mit literarischen Texten Sensibilität und Verständnis für Gedanken und Gefühle sowie zwischenmenschliche Beziehungen zeigen
Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Texten finden
Handelnd mit Texten umgehen: z.B. illustrieren, inszenieren, umgestalten, collagieren
TEXTE PRÄSENTIEREN
Selbstgewählte Texte zum Vorlesen vorbereiten und sinngestaltend vorlesen
Geschichten, Gedichte und Dialoge vortragen, auch auswendig
Ein Kinderbuch selbst auswählen und vorstellen
Verschiedene Medien für Präsentationen nutzen
Bei Lesungen und Aufführungen mitwirken

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014, ©2015 The LEGO Group. 058569.

SPRACHE UND SPRACHGEBRAUCH UNTERSUCHEN
SPRACHLICHE VERSTÄNDIGUNG UNTERSUCHEN
Beziehung zwischen Absicht – sprachlichen Merkmalen – Wirkungen untersuchen
Unterschiede von gesprochener und geschriebener Sprache kennen
Rollen von Sprecher/Schreiber – Hörer/Leser untersuchen und nutzen
Über Verstehens- und Verständigungsprobleme sprechen
AN WÖRTERN, SÄTZEN, TEXTEN ARBEITEN
Wörter strukturieren und Möglichkeiten der Wortbildung kennen
Wörter sammeln und ordnen
Sprachliche Operationen nutzen: umstellen, ersetzen, ergänzen, weglassen
Die Textproduktion und das Textverständnis durch die Anwendung von sprachlichen Operationen unterstützen
Mit Sprache experimentell und spielerisch umgehen
GEMEINSAMKEITEN UND UNTERSCHIEDE VON SPRACHEN ENTDECKEN
Deutsch – Fremdsprache, Dialekt – Standardsprache; Deutsch – Muttersprachen der Kinder mit Migrationshintergrund; Deutsch – Nachbarsprachen
Gebräuchliche Fremdwörter untersuchen
GRUNDLEGENDE SPRACHLICHE STRUKTUREN UND BEGRIFFE KENNEN UND VERWENDEN*
- WORT
Buchstabe, Laut, Selbstlaut, Mitlaut, Umlaut, Silbe, Alphabet
Wortfamilie, Wortstamm, Wortbaustein
Wortfeld
Wortart
Nomen: Einzahl, Mehrzahl, Fall, Geschlecht
Verb: Grundform, gebeugte Form
Zeitformen: Gegenwart, Vergangenheitsformen
Artikel: bestimmter Artikel, unbestimmter Artikel
Adjektiv: Grundform, Vergleichsstufen
Pronomen
Andere Wörter (alle hier nicht kategorisierten Wörter gehören)
- SATZ
Satzzeichen: Punkt, Komma, Fragezeichen, Ausrufezeichen, Doppelpunkt, Redezeichen
Satzart: Aussage-, Frage-, Ausrufesatz wörtliche Rede
Subjekt
Prädikat/Satzkern
Ergänzungen: Satzglied; einteilige, mehrteilige Ergänzung
Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft (als Zeitstufen)

*Es geht hier in erster Linie um die mit Begriffen und Strukturen gemeinten Kategorien. Die Bezeichnungen dafür können unterschiedlich sein.

Quelle: Beschlüsse der Kultusministerkonferenz
Bildungsstandards im Fach Deutsch für den Primarbereich
Beschluss vom 15.10.2004

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014, ©2015 The LEGO Group. 058569.

Bewertungsraster

Die Bewertungsraster sind ein effektives Werkzeug der StoryStarter-Lösung:

- Um den Schülern klare Erwartungen zu vermitteln in Bezug auf:
  - die Arbeitsqualität
  - die Aufgabenschwerpunkte
  - die Lernziele

- Zur Selbsteinschätzung der Schüler

- Um den Schülern zu helfen, selbstständiger und eigenverantwortlich zu arbeiten
- Um den Schülern Feedback zu Projekten und Aufgaben zu geben
  - laufendes Feedback, um den Lernprozess zu unterstützen
  - Evaluation der Fortschritte
  - Bewertung bzw. Benotung der Ergebnisse

Die Bewertungsraster unterscheiden sich je nach Jahrgangsstufe und Lernergebnis. Nachstehend finden Sie ein Beispiel für ein Bewertungsraster zum Thema „Lesen/ Umgang mit Texten". Diese Art von Bewertungsraster lässt sich problemlos an verschiedenste Lehrplaninhalte und unterschiedlichste Bewertungssysteme anpassen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Bewertungsraster

Bewertungs-element	Beherr-schungsgrad 1	Beherr-schungsgrad 2	Beherr-schungsgrad 3	Beherr-schungsgrad 4	Punkte
Reflektiert über die Figur(en)	Erfasst die Figur, beschreibt aber nicht ihre möglichen Gefühle und Gedanken	Beschreibt, wie sich die Figur fühlen könnte, untermauert die Interpretation jedoch NICHT	Beschreibt, wie sich die Figur fühlen könnte, und kann die Interpretation auf Nachfrage mit einer Erklärung untermauern	Beschreibt, wie sich die Figur fühlen könnte, und erklärt die Interpretation detailliert	
Erfasst die Erzähl-perspektive	Hat Schwierigkeiten, die Erzählperspektive zu erkennen	Erfasst die Erzählperspektive	Erfasst die Erzählperspektive und kann diese in Beziehung zur gesamten Geschichte und ihrer zentralen Aussage setzen	Die Erzählperspektive der Figur wird ein-gehend beschrieben und mit der zentralen Aussage der Geschichte verbunden	
Stellt Verbindungen her	Kann keine relevante Verbindung darstellen	Kann eine relevante Verbindung zur Geschichte oder anderen Figuren darstellen	Setzt die Erzählperspektive ein, um eine relevante Verbindung zur Geschichte oder anderen Figuren herzustellen	Analysiert die Erzählperspektive, um eine enge Verbindung zur Geschichte herzustellen	

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

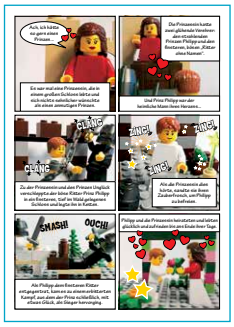
Das Programm StoryVisualizer

Einsatz der StoryVisualizer-Software im Unterricht

Die Schüler lernen, reale und fiktionale Erlebnisse und Ereignisse schriftlich zu beschreiben, ihre Meinung auszudrücken und zu begründen sowie ihr Verständnis des Erlernten nachzuweisen. Sie lernen zu schätzen, dass einer der Hauptzwecke des Schreiben ist, mit anderen in einer einfachen und verständlichen Sprache zu kommunizieren. Sukzessive erwerben sie dabei die Fähigkeit, Inhalt und Stil des geschriebenen Textes an dessen Aufgabe und Ziel anzupassen. Daneben entwickeln die Schüler die Kompetenz, Wissen durch Nachforschung zu erwerben und mit literarischen und fachlichen Quellen analytisch umzugehen. Um sich diese Fähigkeiten anzueignen, müssen die Schüler dem Schreiben und Schreibübungen viel Zeit und Mühe widmen.

Manche Schüler sind beispielsweise gute Leser, stoßen jedoch beim Schreiben auf Schwierigkeiten. Sie haben durchaus Ideen, aber nicht die schriftliche Kompetenz, um den Anfang einer Geschichte zu erfinden, einer Kette von Ideen zu folgen und ihren Text zu einem logischen Abschluss zu bringen. Diese Schüler malen gerne, um das Geschriebene zu verdeutlichen oder zu illustrieren und so ihre Ideen schließlich doch zu vermitteln.

Im StoryVisualizer können die Schüler Wörter und Bilder kombinieren, um Defiziten im Geschichtenschreiben zu begegnen, die sie mit Worten allein nicht überwinden könnten. Lehrkräfte können diesen Lernprozess mit helfender und konstruktiver Unterstützung fördern. Das Programm bietet mehrere Layout-Vorlagen an, die den Schülern als Arbeitsplattformen dienen und unterschiedliche Bildungsstufen ansprechen. Die Vorlage „Comic Strip“ etwa erlaubt dem Schüler eine Folge von Bildern zu erstellen, die mit textlichen Ergänzungen eine Geschichte ergeben. Auf diesem Weg lernen die Schüler auch, bestimmte Elemente direkt in reine Textdokumente zu transferieren, so kann z.B. die Aussage in einer Sprechblase auch in einer direkten Rede verwendet werden. Die Vorlagen lassen sich nach den Vorstellungen oder Fähigkeiten ihrer Benutzer anpassen.



Das Programm StoryVisualizer gibt den Schülern ein neues Publikationsmedium an die Hand. Die Software erleichtert nicht nur das Schreiben, Drucken, Veröffentlichen und die Weitergabe von Geschichten an Mitschüler. Mit ihr ist es auch möglich, die Dokumente per E-Mail an die Eltern zu senden oder auf Webseiten zu stellen.

Die Vorteile der StoryVisualizer-Software auf einen Blick:

- Hervorragende visuelle Präsentation der Kenntnisse
- Einprägsame grafische Darstellung der wichtigsten Informationen
- Intensiverer Einbezug der Schüler durch Nachdenken, kreatives Arbeiten und Schreiben
- Vermittelt gute Voraussetzungen zum Schreiben von Dialogen
- Motivation von Schülern mit geringem Interesse am Schreiben
- Erleichterte Organisation durch Geschichtenerzählen und Anlegen eines Szenenbuchs
- Besserer Ausdruck der Bedeutung einer Geschichte oder eines Themas durch unterstützende Bilder
- Förderung kreativer und komplexer Denkprozesse
- Verbesserung des Kompositionsvermögens durch die Verknüpfung von Bild und Text
- Steigerung des Lese-, Schreib- und Denkvermögens
- Mögliche Verwendung als Bewertungs-Tool

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit StoryVisualizer können Sie StoryStarter-Geschichten dokumentieren. Die übersichtliche und bedienerfreundliche Benutzeroberfläche erleichtert den Schülern die Erarbeitung guter Geschichten, die dann ausgedruckt oder an andere weitergereicht werden können.

Das Programm StoryVisualizer bietet zahlreiche Funktionen zur Ausschmückung von Geschichten: Die Schüler können Bilder importieren, Bilder per Webcam einfangen, Hintergrundbilder und Clipart-Grafiken auswählen und mit einem einfachen Textwerkzeug schreiben. Die Software lässt viel Raum für Kreativität und hilft den Schülern, ihre Schreibideen und -fähigkeiten umzusetzen.

Systemanforderungen

Windows

- x86-kompatibler Prozessor mit mindestens 2,33 GHz
- 512 MB verfügbarer RAM-Speicher
- 128 MB Grafikspeicher
- Microsoft® Windows® XP (32 Bit), Windows Vista® (32 Bit), Windows 7 (32- und 64 Bit) oder Windows 8 (Desktop-Modus, Metro Style wird nicht unterstützt)
- Breitband-Internetverbindung (für das Herunterladen der Software)
- Minimale Bildschirmauflösung: 1024 x 768 Pixel

Mac OS

- Prozessor Intel Core™ Duo 1,33 GHz oder schneller
- 512 MB verfügbarer RAM-Speicher
- 128 MB Grafikspeicher
- Mac OS X, Version 10.7 oder 10.8
- Breitband-Internetverbindung (für das Herunterladen der Software)
- Minimale Bildschirmauflösung: 1024 x 768 Pixel

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

So installieren Sie StoryVisualizer

PC- und Mac-Version:
Laden Sie StoryVisualizer von der LEGO® Education Resources Online (LERO) Website herunter und installieren Sie sie: **http://legoeducation.com/LERO**.

http://legoeducation.com/LERO

Sie können die StoryVisualizer Software auf mehreren PCs/Macs Ihrer Schule installieren. Bitte lesen Sie hierzu die Installationsanweisung (ebenfalls auf der LERO Website zu finden).

Tablet-Version:
Suchen Sie die LEGO Education StoryVisualizer-App auf Ihrem Tablet und installieren Sie sie. Starten Sie die App, indem Sie den Tablet-App-Zugangscode eingeben.

Weitere Informationen zur StoryVisualizer Tablet-App sowie zu Ihrem Zugangscode erhalten Sie auf **http://legoeducation.com/LERO**.

http://legoeducation.com/LERO

Die Tablet-Version der StoryVisualizer-Software bietet die gleichen allgemeinen Funktionen wie die Version für Mac/PC. Sie wurde jedoch für die Darstellung auf einem Tablet optimiert. Wenn Sie Probleme bei der Verwendung der Tablet-Version haben, erhalten Sie im Bereich „Software“ des Unterrichtspakets nähere Hinweise.

Sprache ändern oder nach Softwareaktualisierungen für die PC-/Mac-Verison suchen:
Um die eingestellte Sprache zu ändern, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf „Sprache ändern“ und wählen Sie die gewünschte Sprache aus.

Wenn Sie über Internetanschluss verfügen und eine neue Softwareversion verfügbar ist, erscheint der Text „Aktualisierung verfügbar“ in der oberen Menüleiste. Klicken Sie auf „Aktualisierung verfügbar“. Anschließend werden Sie zur LEGO Education Resource Online Website weitergeleitet, auf der Sie alle verfügbaren Aktualisierungen sehen können.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

StoryVisualizer – das Programm im Detail

Überblick

Die StoryVisualizer-Software gliedert sich in folgende Funktionsbereiche:

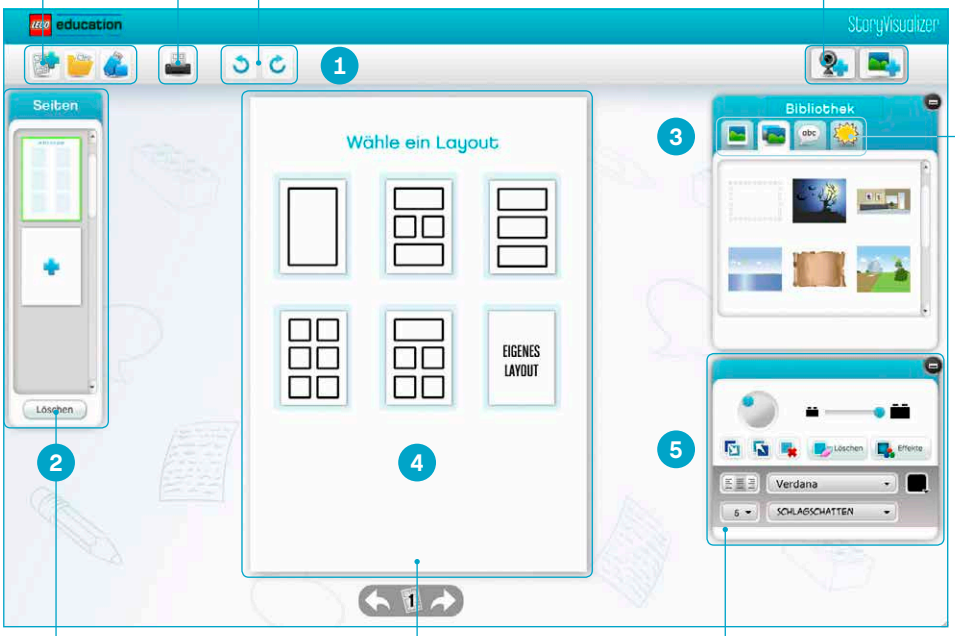
1. Obere Menüleiste – enthält Menüs für auszuführende Aufgaben.
2. Seitenorganisation – Schnellzugriff auf eine bestimmte StoryVisualizer-Seite. Hier können die Seiten auch umsortiert werden.
3. Bibliotheksbereich – bietet diverse StoryVisualizer-Elemente an, z.B. Sprechblasen, Bilder, Webcam-Aufnahmen, Hintergrundbilder und Textwerkzeuge.
4. Arbeitsbereich – enthält verschiedene Layout-Vorlagen zur Erstellung von Geschichten.
5. Bereich Eigenschaften – zur Änderung von Eigenschaften wie Schriftfarbe, -größe etc.

Neues Projekt anlegen
Projekt öffnen
Als Projekt oder PDF speichern

Projekt drucken

Rückgängig
Wiederholen

Bild aufnehmen
Bild importieren



Register für:
Importierte Bilder
Hintergrundbilder
Text
Clipart

Neue Seite hinzufügen
Seiten neu ordnen

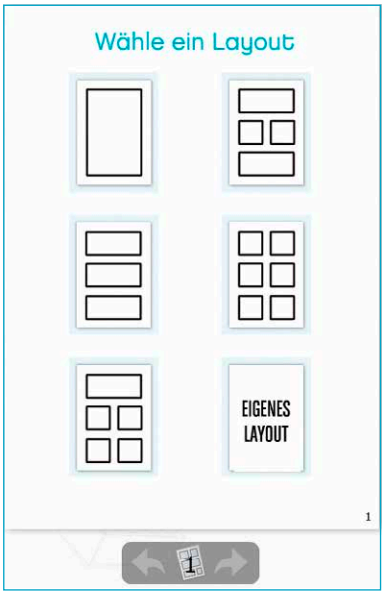
Layout-Vorlage wählen
Eigene Layout-Vorlage erstellen
Zur nächsten Seite
Zur vorherigen Seite

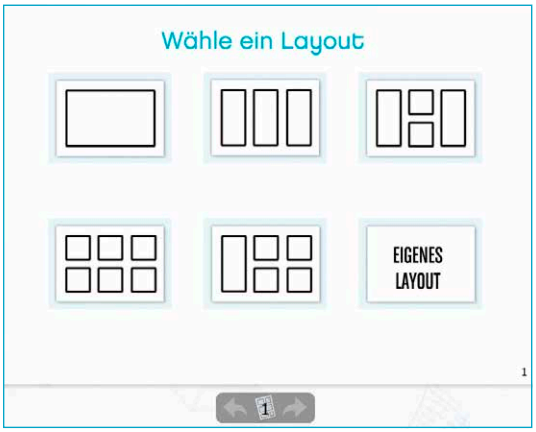
Objekt drehen
Objektgröße ändern
Nach vorn
Nach hinten
Objekt löschen
Bild maskieren
Bildeffekt
Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig
Schriftart, Schriftfarbe und Schrifteffekt auswählen

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Standardmäßige Layout-Vorlagen

Zunächst wird die Seitenausrichtung (Hoch- oder Querformat) und dann ein Layout ausgewählt, indem Sie auf eine der angebotenen Standard-Layout-Vorlagen klicken. Sie können eine dieser Standardvorlagen benutzen oder durch Anpassung eine eigene Vorlage erstellen. Sie können für jede Seite eine andere Layout-Vorlage verwenden oder auch das gleiche Layout für das ganze Projekt nutzen.

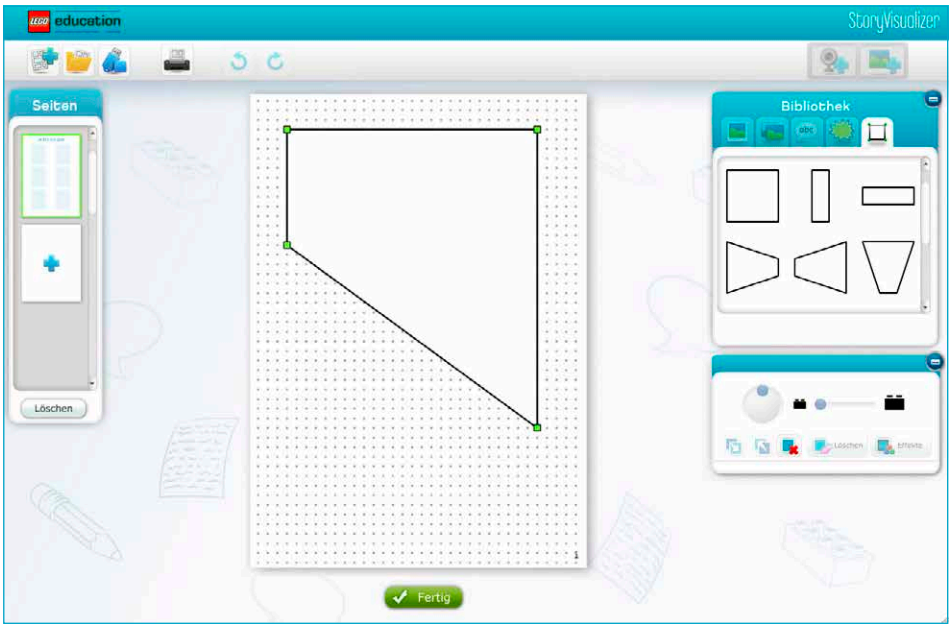




Klicken Sie in der Seitenorganisation auf „Seite hinzufügen", um eine neue Vorlagenseite zum Projekt hinzuzufügen.

Eigene Layout-Vorlagen verwenden

Um eine eigene Vorlage zu erstellen, klicken Sie im Layout-Fenster auf „Eigenes Layout". Anschließend können Sie aus dem Bibliotheksbereich Formen auf Ihre eigene Vorlage ziehen.
Klicken Sie auf eine Form, um sie auszuwählen; dann können Sie mit den grünen Steuerpunkten Gestalt und Größe der Form anpassen. Sie können mehrere Vorlagen erstellen.
Vergessen Sie nicht, auf die Schaltfläche „Fertig" zu klicken, um Ihre eigene Vorlage nach der Fertigstellung zu übernehmen. Beachten Sie, dass nach dem Klick auf „Fertig" keine weitere Bearbeitung des eigenen Layouts mehr möglich ist.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

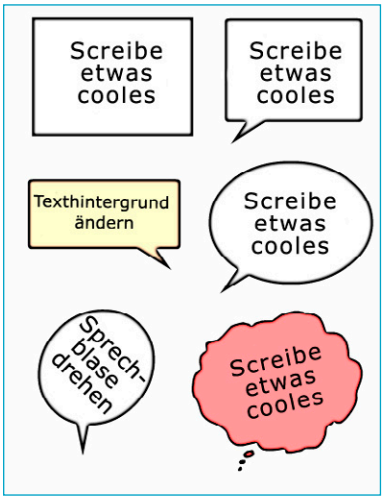
Texte einfügen

Klicken Sie im Bibliotheksbereich auf das Textregister. Ziehen Sie eine Sprechblase oder ein Textfeld in den Arbeitsbereich. Innerhalb des Felds erscheint der Text „Text eintragen". Führen Sie einen Doppelklick auf den Text aus, um ihn bearbeiten zu können. Die Größe der Sprechblase/des Textfelds wird für Ihren Text automatisch angepasst.

Der Bereich Texteigenschaften bietet Ihnen folgende Funktionen:
- Text drehen
- Schriftgröße und -art ändern
- Schriftfarbe ändern
- Text ausrichten

Sprechblasen und Textfelder können im Arbeitsbereich frei verschoben werden. Um den Sprechblasenzeiger umzupositionieren, setzen Sie den Mauszeiger auf dessen Spitze und ziehen den grünen Steuerpunkt in die gewünschte Position.

Klicken Sie auf den Sprechblasenzeiger, um die Sprechblase anders zu positionieren.



Beispiele für Textdarstellungen

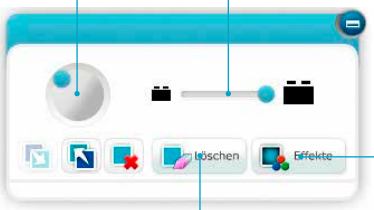
LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit Bildern arbeiten

Um ein Bild in ein Projekt einzubinden, müssen Sie dieses zunächst in die Bildbibliothek importieren. Klicken Sie dazu in der oberen Menüleiste auf „Bild importieren". Dann können Sie die Festplatte nach gespeicherten Bildern durchsuchen. Die StoryVisualizer-Software filtert die Bilder und zeigt nur unterstützte Bilddateiformate an. Unterstützt werden JPEG- und PNG-Dateien.

Bild hinzufügen

Anschließend können Sie das Bild aus der Bildbibliothek in den Arbeitsbereich ziehen. Innerhalb des Vorlagenrahmens können Sie das Bild verschieben.
Um ein importiertes Bild zu löschen, klicken Sie auf das Kontrollkästchen und anschließend auf die Schaltfläche „Löschen".
Sie können importierte Bilder nur dann aus der Bildbibliothek löschen, wenn diese nicht im Projekt verwendet werden.



Wenn Sie auf die Schaltfläche „Effekte" klicken, können Sie die Bilddarstellung verändern. Verschiedene Darstellungsstile stehen zur Auswahl.

Sie können verschiedene Effekte zur Bilddarstellung auswählen.

Wählen Sie ein Hintergrundbild aus.

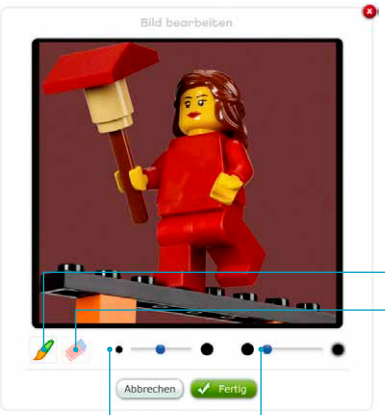
Klicken Sie auf das Register „Hintergrundbilder", um einen Standardhintergrund auszuwählen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit Bildmasken arbeiten

Mit dieser Funktion können Sie den Hintergrund aus einem Bild entfernen. Ziehen Sie ein Bild aus der Bildbibliothek in den Arbeitsbereich und dann auf die Schaltfläche „Radieren", um die Radierwerkzeuge aufzurufen.

Von diesen Werkzeugen gibt es zwei: ein hartes rundes sowie ein weiches rundes Werkzeug. Die Größe des Radierwerkzeugs kann mithilfe des Schiebereglers verstellt werden.



Löschen rückgängig

Bildausschnitt löschen

Radierwerkzeug, rund und hart

Radierwerkzeug, rund und weich

Bildmaske vorher

Bildmaske nachher

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit aufgenommenen Bildern arbeiten

Mit dieser Funktion können Sie Bilder direkt mit einer externen oder integrierten Webcam festhalten.
Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bild aufnehmen“ in der oberen Menüleiste, um ein Bild mit der Webcam zu erfassen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bild aufnehmen“

Wenn Sie erstmalig auf diese Schaltfläche klicken, sucht die StoryVisualizer-Software nach verfügbaren Webcams. Nach Abschluss der Suche wird eine Liste der verfügbaren Webcam-Quellen eingeblendet.

Klicken Sie auf die Quelle, die Sie benutzen möchten.

Nun ist alles bereit, um mit der ausgewählten Webcam Bilder aufzunehmen. Klicken Sie auf die Kamera-Schaltfläche, um ein Bild in die Bildbibliothek einzugliedern. Weitere Bilder können Sie mit weiteren Klicks auf die Kamera-Schaltfläche aufnehmen. Klicken Sie auf „Schließen“, um den Bereich „Bild aufnehmen“ zu verlassen.

Anschließend können Sie die Aufnahmen in den Arbeitsbereich ziehen und mit denselben Werkzeugen bearbeiten, die im Abschnitt „Mit Bildern arbeiten“ erläutert wurden.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit anderen Bildaufnahmegeräten arbeiten

Sie können auch Aufnahmen mit einer Digitalkamera, einem Smartphone oder jedem Kamera-Handy machen.

Gehen Sie mit einem Smartphone so vor:

- Nehmen Sie ein Foto auf
- Schließen Sie das Smartphone an den Computer an
- Kopieren Sie das Bild vom Smartphone auf die Computerfestplatte
- Klicken Sie in StoryVisualizer auf „Bild importieren“ und suchen Sie den Ordner mit dem Foto, das Sie mit dem Smartphone aufgenommen haben

Clipart-Grafiken verwenden

Klicken Sie im Bibliotheksbereich auf das Register „Clipart“ und ziehen Sie eine Clipart-Grafik in den Arbeitsbereich.
Anschließend können Sie mit der Clipart-Grafik genauso arbeiten wie mit importierten JPEG- oder PNG-Bildern.

Der Bereich Eigenschaften bietet Ihnen folgende Funktionen:

- Drehen
- Größe ändern
- Darstellung ändern

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Speichern und publizieren

In StoryVisualizer können Sie Ihre Projekte in zwei verschiedenen Formaten speichern.
Klicken Sie auf „Speichern", um Ihr Projekt als StoryVisualizer-Projektdatei (.LSP) oder als PDF-Datei zu speichern.
Die Dateien werden auf Ihrer Festplatte gespeichert.

Beachten Sie, dass ein erneutes Öffnen der Datei nur bei StoryVisualizer-Projektdateien möglich ist!

Wenn Sie ein Projekt per E-Mail weitergeben möchten, öffnen Sie Ihr E-Mail-Programm und versenden die gespeicherte Datei im Anhang.
Mit der Option „Drucken" in der oberen Menüleiste können Sie Ihr Projekt ausdrucken.

Mit der Schaltfläche „Drucken" können Sie Ihr Projekt ausdrucken.

Neues Projekt anlegen oder eine Projektdatei öffnen

Wenn Sie ein neues Projekt anlegen möchten, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf die Schaltfläche „+".
Wenn Sie ein StoryVisualizer-Projekt öffnen möchten, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf „Projekt öffnen".

Ein Projekt anlegen oder öffnen

Ein StoryVisualizer-Projekt können Sie nur mit dem Programm StoryVisualizer selbst öffnen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Tipps & Tricks

Konstruktopedia

Es wird empfohlen, den Schülern zu Beginn der StoryStarter-Aktivitäten ein paar einfache und praktische Anregungen für den Aufbau von Geschichten und Szenen an die Hand zu geben.

Im Abschnitt Konstruktopedia sind Abbildungen einfacher Modelle zu finden. Sie können die Schüler zu Ideen und Erfindungen inspirieren. Der Abschnitt ist übersichtlich in sieben Kategorien gegliedert, um den Aufbau von Geschichten zu erleichtern:

- Tiere
- Figuren
- Gebäude
- Fahrzeuge
- Drinnen
- Draußen
- Natur

Wie wird Konstruktopedia verwendet?
Die Bilder können farbig ausgedruckt, laminiert und als Inspirationshilfe an die Schüler bzw. Schülergruppen verteilt werden. Ebenso können sie im Klassenzimmer als Wandposter verwendet werden, um allen Schülern Tipps und Ideen für den Aufbau von Szenen und Geschichten zu liefern.

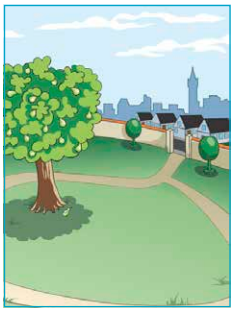
Nach einer Weile werden die Schüler beginnen, eigene Ideen zu entwickeln, die oftmals kreativer und innovativer sind als alles, was ein Erwachsener sich ausdenken könnte.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Es empfiehlt sich, die Ideen der Schüler fotografisch festzuhalten, auszudrucken und zu laminieren. So kann eine Bibliothek von Schülerkreationen zusammengestellt werden, die wiederum andere inspiriert. Indem die Schüler ihre Ideen darstellen und austauschen, entsteht eine Atmosphäre der Teamarbeit und der gegenseitigen Inspiration.

Hintergrundbilder

Die in StoryVisualizer enthaltene Auswahl an Hintergrundbildern dient zur Darstellung alltäglicher Kulissen und damit zur Illustration unterschiedlichster Geschichten. Die Hintergrundbilder können an die Szenenaufbauten der Schüler angepasst und auch bei Foto-Shootings sowie bei der Arbeit mit der Software verwendet werden. Sie können ausgedruckt und laminiert und mehrfach eingesetzt werden.



Sie können die Schüler auch bitten, eigene Hintergründe im selben Format zu entwerfen. Diese lassen sich ebenfalls laminieren und zu einer Bibliothek von Hintergrundbildern und Kulissen zusammenstellen.

Tipps zum Fotografieren

Nach einer Präsentation werden einige Schüler ihre Geschichte oder ihre Szenenaufbauten noch verändern wollen. Es kann dann nützlich sein, den aktuellen Stand der Szenenaufbauten zu fotografieren, bevor die Änderungen erfolgen. Eine Webcam eignet sich hierfür am besten, doch auch jede andere Digitalkamera erfüllt den Zweck. Oft ist es von Vorteil, jede Szene einzeln zu fotografieren, und manchmal sollten auch Details großformatig aufgenommen werden.

Besprechen Sie mit den Schülern fotografische Techniken: Nahaufnahmen, Bildeffekte, Winkelpositionen etc. Hier einige Beispiele:

Nachteffekt

Fotografieren Sie einen Szenenaufbau in einem teilweise abgedunkelten Raum. Verwenden Sie einen dunklen Hintergrund oder ein Stück schwarzes Kartonpapier. Leuchten Sie das Bild mit dem Blitzgerät aus.

Froschperspektive

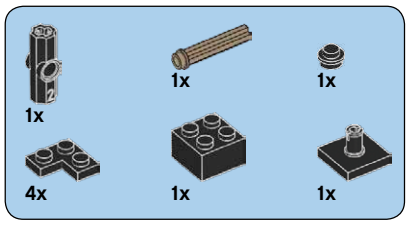
Positionieren Sie den Szenenaufbau in geeigneter Höhe und machen Sie eine Aufnahme von unten.

Porträtaufnahme

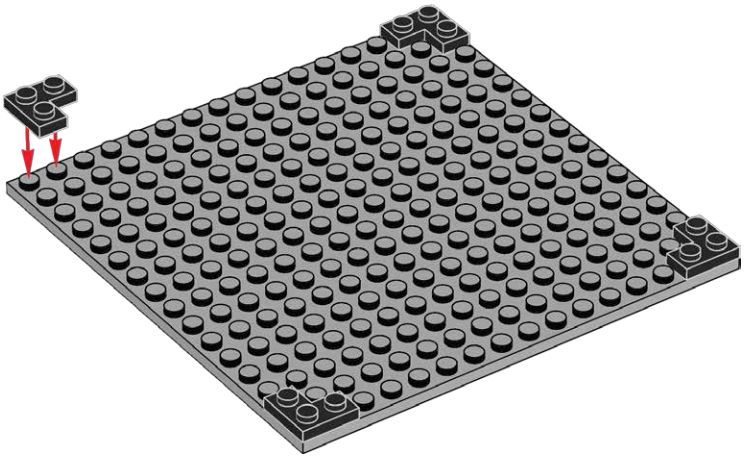
Machen Sie Nahaufnahmen von Figuren, besonderen Situationen oder hervorstechenden Details. Diese Fotos lassen sich gut zur Analyse der Aufbauten verwenden.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

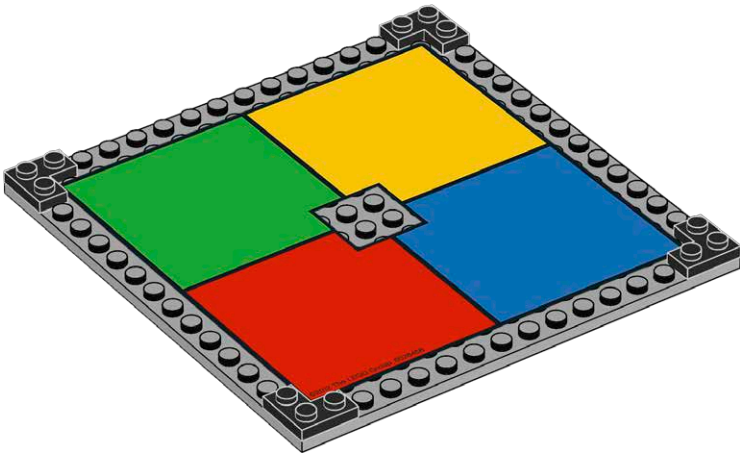
BAUANLEITUNG FÜR DEN DREHZEIGER

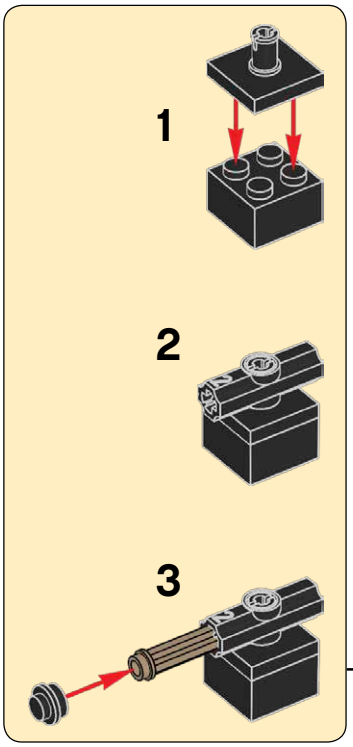


1

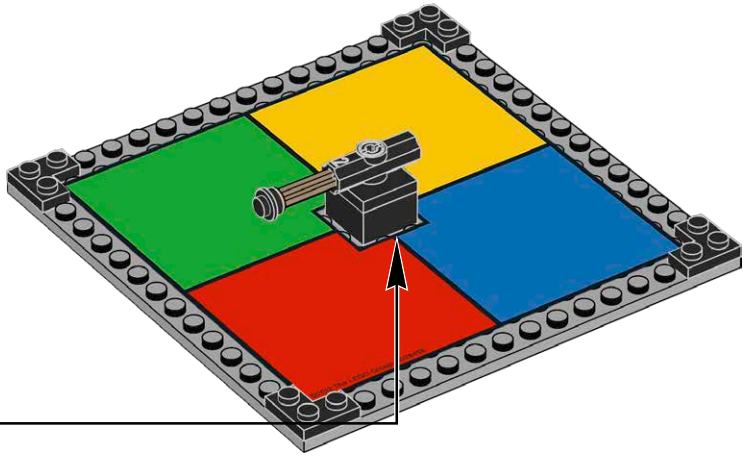


2





3

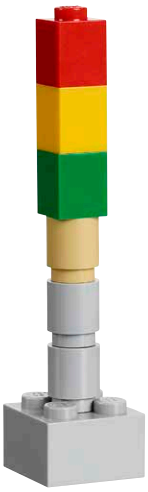


LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

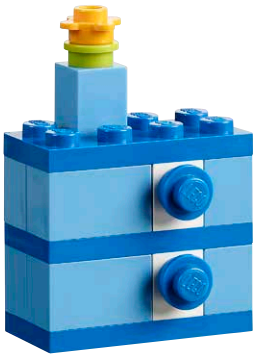
LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

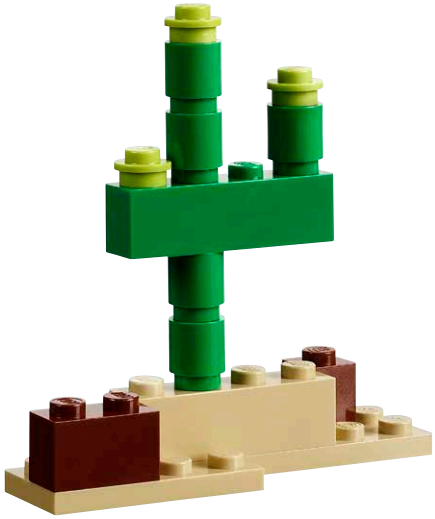


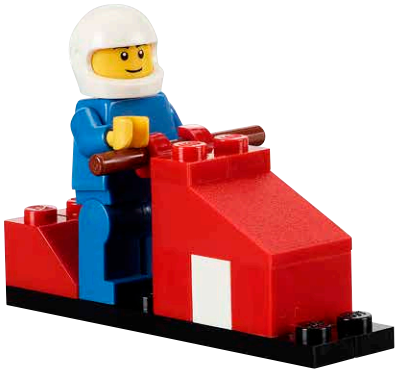
LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.





LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Drehen und loslegen

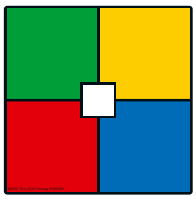
Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Eine Geschichte erzählen und mit Details ausschmücken, die die Grundidee verdeutlichen
- Figuren, Handlungsorte und wichtige Ereignisse der Geschichte bestimmen und anhand von maßgeblichen Details beschreiben
- Eine Geschichte schreiben und darin eine Situation darstellen und Figuren einführen
- Ausdrucksfähigkeit unter Beweis stellen

Szenische Einführung

- Bitten Sie die Schüler, sich um ein StoryStarter Basis-Set zu versammeln.
- Bauen Sie den Drehzeiger zusammen, und legen Sie die vierfarbige Kategoriekarte ein.
- Das Drehzeigerfeld verfügt nun über den drehbaren Zeiger und vier Farbfelder entsprechend den Sortierschalenfächern. Jeder Schüler darf einmal am Zeiger drehen. Aus einem Sortierfach der Farbe, auf der der Zeiger stehen bleibt, darf der Schüler dann zwei Bausteine aussuchen.
- Außerdem darf jeder Schüler zwei komplette Figuren nach Belieben aussuchen.
- Jeder Schüler darf fünfmal am Zeiger drehen, um seine Elemente zusammenzustellen, und sich dann eine Bauplatte abholen.



Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, ihre erste Geschichte auf der Bauplatte zu erstellen.

- Bitten Sie die Schüler, sich um zwei W-Fragen zu kümmern: „Wer“ (Figuren) und „Wo“ (Handlungsort)
- Bitten Sie die Schüler, die Eigenschaften der Figuren und die Handlung genau zu beschreiben.
- Wo findet die Geschichte statt? Wie wird der Ort vermittelt?

Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren. Was tun sie? Was sagen sie? Welche Gedanken und Gefühle haben sie? Lassen Sie die Schüler zeigen, wie sie ihre Ideen mithilfe des Modells ausdrücken.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

- Bitten Sie die Schüler, ihre Geschichten mit einem Teampartner zu üben, bevor sie sie vor Publikum präsentieren. Geschichten können vor einer Gruppe oder auch vor der ganzen Klasse präsentiert werden. Lassen Sie die Schüler Fragen stellen und adäquat beantworten.
- Machen Sie von jedem Szenenaufbau ein Foto, und importieren Sie die Aufnahmen in die StoryVisualizer-Software. Wählen Sie im Vorlagenmenü eine Layout-Vorlage aus, die Alter und Fähigkeiten der Schüler entspricht. Lassen Sie die Schüler dann eine Geschichte über das Modell schreiben, das sie aufgebaut haben.

Erweitern

- Lassen Sie die Schüler zusätzliche Bausteine aussuchen, damit sie an ihren Modellen Details ergänzen können.

- Erlauben Sie den Schülern, bei Bedarf Teile auszutauschen, damit sie die passenden Teile für ihre Geschichte finden.

- Lassen Sie die Schüler in Zweier-Teams oder Gruppen arbeiten, damit sie alle Elemente und Bauplatten in einer Geschichte kombinieren können. Weisen Sie die Schüler an, Figuren und Handlungsort vor Beginn des Aufbaus festzulegen. Erklären Sie, dass die einzelnen Szenen in Bezug auf die Zahl der Figuren, Tiere und Kulissen zueinander passen sollen, damit in der Geschichte keine Brüche entstehen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Wie ist die Stimmung?

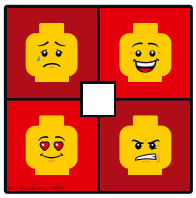
Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

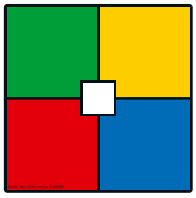
- Eine Geschichte erzählen und den grundsätzlichen Inhalt mit beschreibenden Details untermalen
- Figuren, Handlungsorte und wichtige Ereignisse der Geschichte vorstellen und mit relevanten Merkmalen beschreiben
- Erklären, wie bestimmte Aspekte der Geschichte zu ihrer Stimmung sowie zur Beschreibung der Figuren und des Handlungsorts beitragen
- Darauf achten, dass Stil und Grundtonart durchgehend beibehalten werden
- Eine Geschichte mit Details und der jeweiligen Stimmungslage ausstatten, um die Ereignisse und Reaktionen der Figuren in den unterschiedlichen Situationen nachvollziehbar zu machen

Szenische Einführung

- Bitten Sie die Schüler, sich um ein StoryStarter Basis-Set zu versammeln.
- Bauen Sie den Drehzeiger zusammen, und legen Sie die Stimmungs-Drehzeigerkarte ein. Drehen Sie einmal am Zeiger, um zu bestimmen, ob die Geschichte vergnügt, traurig, von Ärger und Zorn bestimmt oder romantisch wird.
- Anschließend tauschen Sie die Stimmungs-Drehzeigerkarte gegen die Kategoriekarte aus.
- Das Drehzeigerfeld hat nun vier Farbbereiche entsprechend den Sortierschalenfächern. Jeder Schüler darf einmal am Zeiger drehen. Aus einem Sortierfach der Farbe, auf der der Zeiger stehen bleibt, darf der Schüler dann zwei Bausteine aussuchen.
- Außerdem darf jeder Schüler zwei komplette Figuren nach Belieben aussuchen.
- Jeder Schüler darf fünfmal am Zeiger drehen, um seine Bauelemente zusammenzustellen.



Stimmungs-Drehzeigerkarte



Kategorie-Drehzeigerkarte

Die Geschichte aufbauen

Lassen Sie die Schüler eine Geschichte auf ihrer Bauplatte aufbauen.

- Stellen Sie sicher, dass die Schüler dabei die drei W-Fragen im Hinterkopf behalten: „Wer“ (die Figuren), „Wo“ (Handlungsort) und „Was“ (Stimmung).
- Wo findet die Geschichte statt? Wie wird der Ort vermittelt?
- Bitten Sie die Schüler, ihre Geschichte mit einem Teampartner zu üben, bevor sie sie vor Publikum präsentieren.

Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren. Was tun sie? Was sagen sie? Welche Gedanken und Gefühle haben sie? Bitten Sie die Schüler zu zeigen, wie sie ihre Ideen mithilfe des Modells ausdrücken.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

- Geschichten können vor einer Gruppe oder auch vor der ganzen Klasse präsentiert werden. Lassen Sie die Schüler Fragen stellen und adäquat beantworten.
- Machen Sie von jedem Szenenaufbau ein Foto, und importieren Sie die Aufnahmen in die StoryVisualizer-Software. Wählen Sie im Vorlagenmenü eine Layout-Vorlage aus, die Alter und Fähigkeiten der Schüler entspricht. Lassen Sie die Schüler dann eine Geschichte über das Modell schreiben, das sie aufgebaut haben.

Erweitern

- Lassen Sie die Schüler zusätzliche Bausteine aussuchen, damit sie an ihren Modellen Details ergänzen können.
- Erlauben Sie den Schülern, bei Bedarf Teile auszutauschen, damit sie die passenden Teile für ihre Geschichte finden.
- Erklären Sie den Schülern, dass ihr Modell nur der Beginn einer Geschichte sein soll und dass andere Schüler Hauptteil und Schluss erfinden sollen.
- Bitten Sie die Schüler, nur das Ende einer Geschichte aufzubauen. Dann sollen sie Mitschüler auffordern, sich passende Hauptteile und Einleitungen auszudenken.
- Lassen Sie die Schüler in Zweier-Teams oder Gruppen arbeiten, damit sie alle Elemente und Bauplatten in einer Geschichte kombinieren können. Weisen Sie die Schüler an, Figuren und Handlungsort vor Beginn des Modellaufbaus festzulegen. Erklären Sie, dass die einzelnen Szenen in Bezug auf die Zahl der Figuren, Tiere und Kulissen zueinander passen sollen, damit in der Geschichte keine Brüche entstehen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Was für ein Erlebnis!

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Geordnetes Nacherzählen eines Erlebnisses mit den relevanten Fakten und beschreibenden Details
- Beim Schreiben und Sprechen Sätze in der richtigen Zeitform bilden
- Eine Geschichte verfassen, um ein reales Erlebnis oder Ereignis wiederzugeben
- Ereignisse und Erlebnisse mit konkreten Worten, treffenden Aussagen und informativen Details wiedergeben
- Anwendungen unterschiedlicher Zeitformen (Ich ging, ich werde gehen...)

Szenische Einführung

Versammeln Sie die Klasse oder Gruppe in einem Kreis und stellen Sie einigen Schülern folgende Fragen:

- Was hast du am Wochenende (bzw. in den Ferien, am Feiertag) gemacht?
- Was hast du unternommen?
- Wer war noch dabei?
- Hat das Spaß gemacht?
- Wo hast du deine Zeit verbracht?
- Gibt es eine kleine Geschichte, die du uns davon erzählen kannst?

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, eine Geschichte aufzubauen, die ihre Erlebnisse wiedergibt:

- Was waren die besten Erlebnisse?
- Wer war noch dabei?
- Was ist passiert? Und wo?

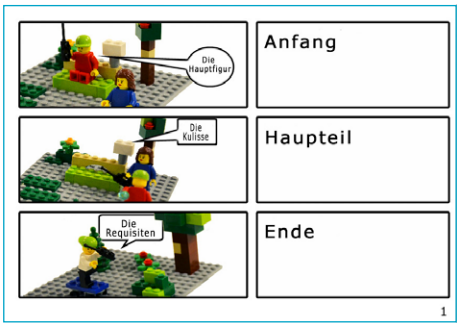
Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren. Was tun sie? Was sagen sie? Welche Gedanken und Gefühle haben sie? Bitten Sie die Schüler zu zeigen, wie sie ihre Ideen mithilfe ihres Modells ausdrücken.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Fordern Sie die Schüler auf, im StoryVisualizer eine Vorlage auszuwählen, die zu Geschichte und Modell passt. In dieser Vorlage können sie ihre Erlebnisse dokumentieren und den Mitschülern präsentieren.



Erweitern

- Organisieren Sie mit all den Erlebnissen der Schüler eine große Ausstellung. Fertigen Sie große Poster der in StoryVisualizer erstellten Präsentationen an, die im Klassenzimmer oder im Schulgebäude für andere Schüler ausgehängt werden können. Laden Sie andere Schüler zur Präsentation ein.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Lasst den Baum leben

Lernziele

- Perspektiven der einzelnen Figuren unterscheiden lernen
- Nach Gründen für das Zustandekommen dieser Standpunkte suchen, um sie plausibler zu machen
- Worte, Wendungen, Dialekt, Umgangssprache und Interpunktion ausdrucks- und wirkungsvoll einsetzen
- Analysieren, wie die Sichtweise einer Figur Handlungen und Ereignisse beeinflusst
- Einen durch Belege und Informationen gestützten Kommentar schreiben
- Zwischen der formell geprägten Erzählsprache und der Umgangssprache der Figuren unterscheiden

Bildungsstandards

Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Szenische Einführung

Unter dem bekannten großen Feigenbaum treffen die Demonstranten und der Revierförster aufeinander.

Die Stadtverwaltung ist der Auffassung, dass die herabgefallenen Blätter eine Rutschgefahr darstellen. Ebenso sorgen sich die Vertreter der Stadt um Kinder, die vom Baum fallen können, sowie um Autos, die von abbrechenden Ästen beschädigt werden könnten. Deshalb wurde der Beschluss gefasst, den Baum noch heute zu fällen. Die Demonstranten, die sich unter dem Motto „Lasst den Feigenbaum leben“ versammelt haben, meinen, es gibt auch eine andere Lösung. Der Baum war schon immer eine Kletterattraktion für Kinder und ein willkommener Schattenspender für Picknicks. Seltene Vögel nisten in seiner Krone und ernähren sich von den Feigen. Sogar in Touristenführern wird der Baum erwähnt, und selbst im Stadtführer ist sein Bild zu finden. Ein klarer Fall: Der Baum muss weiterleben!

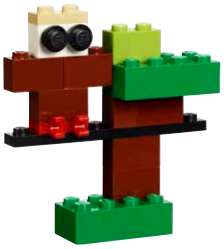
Können wir den Demonstranten gute Gründe für die Rettung des Baumes liefern?

Laden Sie die Schüler ein, über die unterschiedlichen Aspekte zu diskutieren und eine Geschichte zu erfinden und zu präsentieren, die die unterschiedlichen Betrachtungswinkel aufzeigt.

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler:

- Den großen Feigenbaum ganz nach ihren eigenen Vorstellungen aufzubauen
- Demonstranten zum Modell hinzuzufügen
- Eine ganze Reihe unterschiedlicher Figuren zu verwenden
- Festzulegen, welche Leute den Baum erhalten wollen und warum bzw. wofür sie demonstrieren



Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren. Was tun sie? Was sagen sie? Welche Gedanken und Gefühle haben sie? Bitten Sie die Schüler, ihre Ideen und Meinungen auch mit ihren Szenenaufbauten auszudrücken.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Stellen Sie den Schülern die Aufgabe, die unterschiedlichen Betrachtungswinkel mit dem StoryVisualizer darzustellen. Lassen Sie die Schüler ihre Geschichte vor Publikum vortragen. Dabei sollen sie die Unterschiede zwischen den Figuren in Bezug auf Alter, Standpunkt und Meinung zum Feigenbaum klar herausarbeiten.

Schriftliche Anregungen:

„Im Baum nistet eine seltene Eule, die zu den geschützten Arten zählt."

„Opa bringt uns immer zum Picknick hierher, und dann steigen wir auf den Feigenbaum. Das macht einen Riesenspaß! Können wir den Baum nicht leben lassen?"

„Der Baum ist sehr alt, seine Äste morsch, und die herunterfallenden Blätter machen die Straße rutschig. Wenn ein Unfall passiert, beschweren sich die Leute bei der Stadt. Es tut mir Leid, aber der Baum muss weg!"

„Wo soll ich denn meinen Kinderwagen parken, wenn der große Schatten des Baums nicht mehr da ist?"

Beispiellösung

Erweitern

- Wir stellen uns vor, zehn Jahre wären vergangen. Dieselben Leute versammeln sich am selben Ort zu einem großen Picknick. Was passiert? Welche Gedanken und Ansichten haben die Personen jetzt? Gibt es ein Happy End? Erfinde ein Ende der Geschichte.

- Führe einen Fernsehreporter in die Geschichte ein. Stell dir vor, er berichtet über das, was sich ereignet hat. Aus welcher Sicht berichtet der Reporter über die Situation?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Viola, der Vulkan bricht aus!

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Ereignisse anhand von nicht-fiktionalen Texten analysieren
- Bei einem vorgelesenen (oder in einem anderen Medium präsentierten), nicht-fiktionalen Text ermitteln, was zu den wichtigen Fakten und was zu den Details zählt
- Zu Erlebnissen, Ereignissen und den Reaktionen der Figuren Dialoge erfinden
- Worte, Wendungen, Dialekt, Umgangssprache und Interpunktion ausdrucks- und wirkungsvoll einsetzen
- Eine reale Begebenheit dramatisieren, um mehr Interesse zu wecken, dabei aber die grundlegenden Fakten beibehalten

Szenische Einführung

„Wir übertragen direkt aus Viola Schmitts Garten am Stadtrand von Magmahausen. Die Wolken, die Sie auf dem Bildschirm sehen, kommen weder aus Osten noch aus Westen – sondern direkt aus dem Garten hinter mir! Ob Sie es glauben oder nicht: In Frau Schmitts Garten ist ein Vulkan ausgebrochen! Geologen und Journalisten sind als Augenzeugen vor Ort; die ganze Stadt spricht über nichts anderes."

Doch was bedeutet das alles für die arme Frau Schmitt? Und für Magmahausen? Wer kann helfen? Können Sie sich vorstellen, was hier los ist?"

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, „ihren eigenen Vulkan" zu entwerfen und zu bauen sowie einen Reporter und einen Kameramann in die Szene zu stellen.

- Wie zeigt man, dass es sich um einen Vulkan handelt?
- Mit welchen Requisiten kann man einen Vulkan bauen?
- Wer kommt, um sich den Vulkan anzusehen? Möglicherweise Reporter, Geologen, Anwohner, der Bürgermeister, Versicherungsvertreter...
- Wer macht sich wegen des Vulkans Sorgen? Warum?

Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren.

- Wo ist Frau Schmitt? Wo ist ihre Familie?
- Was tut sie, was sagt sie?
- Wie fühlen sich Viola Schmitt und ihre Familie?
- Was wird morgen davon in den Schlagzeilen zu lesen sein?

NACHRICHTEN WOCHE

DIE STIMME DES LANDES SEIT 1864 — Sonntag, 21. Februar

VULKAN-
ausbruch im Garten

Viola Schmitt traute ihren Augen und Ohren nicht, als sie am frühen Donnerstag aufwachte und aus ihrem Garten ein lautes Donnergrollen vernahm. In der Erde hatte sich ein Riss aufgetan, durch den glühende Steine und Asche hoch in die Luft schossen. Frau Schmitt erlebte die Geburt eines neuen Vulkans aus nächster Nähe – in ihrem Vorgarten!

WAS PASSIERT AN VÜRISTN?
Ein Vulkanologe erklärt:

SO BESCHREIBT DER REDAKTEUR UNSERER ZEITUNG DEN SCHAUPLATZ...

Möglichkeit zur Einführung der Situation

SCHON GEWUSST?
Im Februar 1943 tat sich im Kornfeld eines mexikanischen Bauern ein neuer Vulkan auf. Erstmalig in der Geschichte konnten Menschen beobachten, wie an Land ein Vulkan entsteht. Geologen und Vulkanologen weltweit waren begeistert. Zu Beginn war der Vulkan recht klein, etwa so wie das Modell auf Seite 51. Eine Weile lang war der mexikanische Bauer in aller Munde, doch schließlich wurden sein Hof, das umgebende Land und die benachbarten Dörfer unwiderruflich zerstört.
Glücklicherweise wurde niemand unmittelbar durch den Ausbruch verletzt, doch durch die Aschewolke entstanden Blitze: Drei Menschen kamen durch Blitzschlag ums Leben. Ein Jahr später hatte die herabfallende Asche den Bauernhof und zwei Dörfer schon unter sich begraben. Solche Dinge passieren also auch im wahren Leben.

http://de.wikipedia.org/wiki/Paricut%C3%ADn

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und dokumentieren

Stellen Sie den Schülern die Aufgabe, die Geschichte und den Blickwinkel des Reporters mit StoryVisualizer darzustellen. Lassen Sie die Schüler ihre Geschichte vor Publikum präsentieren.

Schriftliche Anregungen:

„Wir werden hier Zeuge eines Naturwunders – der Geburt eines Vulkans. Er ist kaum eine Woche alt. Was für ein aufregendes Ereignis."

„Wir werden hier Zeuge eines Naturwunders – der Geburt eines Vulkans. Er ist kaum eine Woche alt. Was für ein aufregendes Ereignis."

„Als Reporter ist es meine Aufgabe, dort zu sein, wo etwas passiert – selbst, wenn ich mich dabei in Gefahr bringe. Und gefährlicher als hier kann es nicht mehr werden. Um mich herum fließen Ströme glühender Lava!"

„Wir haben versucht, mit Frau Schmitt zu sprechen, doch sie fühlt sich noch nicht in der Lage, vor die Kamera zu treten."

Beispiellösung

Erweitern

- Erstelle das Reporter-Interview mit Frau Schmitt und anderen Personen mithilfe der StoryVisualizer-Software. Was denken die Personen? Haben sie etwas zu dem schreckenerregenden Vulkanausbruch zu sagen?
- Schreibe und präsentiere eine Reportage in der „Nachrichten-Woche", die auf den wahren Ereignissen basiert.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

NACHRICHTEN WOCHE

DIE STIMME DES LANDES SEIT 1864 Samstag, 21. Februar

VULKAN-ausbruch im Garten

Viola Schmitt traute ihren Augen und Ohren nicht, als sie am frühen Donnerstag aufwachte und aus ihrem Garten ein lautes Donnergrollen vernahm. In der Erde hatte sich ein Riss aufgetan, durch den glühende Steine und Asche hoch in die Luft schossen. Frau Schmitt erlebte die Geburt eines neuen Vulkans aus nächster Nähe – in ihrem Vorgarten!

WAS PASSIERT ALS NÄCHSTES?

Ein Vulkanologe erklärt:

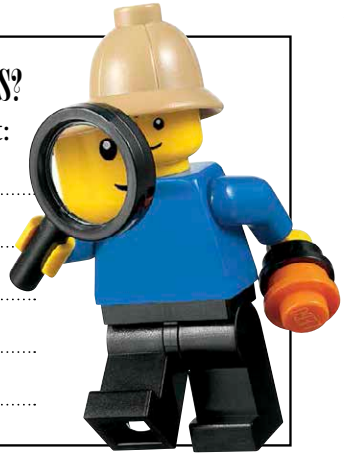
.....

.....

.....

.....

.....



SO BESCHREIBT DER REDAKTEUR UNSERER ZEITUNG DEN SCHAUPLATZ...

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Das Geschenk des alten Mannes

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Fundierte Begründungen für Ereignisse oder Standpunkte in einer Geschichte finden
- Die Figuren in einer Geschichte beschreiben und erklären, wie deren Handlungen die Ereignisse beeinflussen
- Worte, Wendungen, Dialekt, Umgangssprache und Interpunktion ausdrucks- und wirkungsvoll einsetzen
- Sich ausdenken und kommunizieren, welche Ereignisse bzw. welche weitere Entwicklung folgen könnte
- Eine Geschichte verfassen, um ein fiktionales Erlebnis oder Ereignis wiederzugeben
- Beim Sprechen und Schreiben zwischen formeller und informeller Sprache unterscheiden

Szenische Einführung

„Vielen Dank dafür, dass du einem alten Mann über die Straße geholfen hast", sagte der geheimnisvolle, ganz in Schwarz gekleidete Fremde. Hannah war auf dem Weg zur Schule und bereits spät dran, doch der alte Mann bat sie, noch kurz bei ihm zu bleiben:

„Nun möchte ich auch etwas für dich tun", fuhr er fort. „Nimm diesen Zauberfisch und die goldenen Kristalle mit in die Schule. Du kannst dir sicher sein, dass etwas Magisches passieren wird. Alles wird anders sein." Der alte Mann lachte kurz auf und verschwand in einer Rauchwolke.

Was, glaubst du, wird passieren, wenn Hannah mit den Geschenken des alten Mannes in die Schule kommt?

Die Geschichte aufbauen

Stellen Sie den Schülern die Aufgabe, eine Szene für die Ereignisse zu erfinden und aufzubauen, die eintreten, als Hannah mit dem Zauberfisch und den goldenen Kristallen in die Schule kommt.

- Wer ist von diesen Ereignissen betroffen? Wie?
- Was denken Hannahs Schulfreunde? Wie werden sie reagieren?
- In welcher Weise sind sie von den Ereignissen betroffen?
- Verwende viele verschiedene Figuren

Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren.

- Was tun sie? Was sagen sie?
- Welche „magischen Dinge" könnten passieren?
- Wie reagieren die anderen Figuren? Welche Gedanken und Gefühle haben sie?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Bitten Sie die Schüler, im StoryVisualizer eine Geschichte über die magischen Dinge zu verfassen, die sich an der Schule ereignet haben. Lassen Sie die Schüler ihre Geschichte vor Publikum vortragen. Um die Präsentation dramatischer zu gestalten, sollen sie Geräusche einbinden und versuchen, das Unerwartete darzustellen.

Schriftliche Anregungen:

„Als die Sonnenstrahlen auf die goldenen Kristalle fielen, passierte etwas Seltsames…“

„Der Fisch hatte zuerst gar nicht lebendig ausgesehen, doch plötzlich bewegte er sich. Von der unteren Flosse ging ein eigenartiges Licht aus. Dann, ganz langsam, öffnete sich sein Bauch, und heraus kam…“

„Als ich meine goldenen Zauberkristalle schwang, wurden der ganze Raum still. Jeder hörte nun dieses leise klappernde Geräusch vor der Tür. Was konnte das sein? Sollte mein Wunsch wirklich in Erfüllung gehen?“

„Die Lehrerin schaute mich ruhig und freundlich an – ihre Augen sahen aus wie Kristalle. Sie sagte mir, als einzige Schülerin der ganzen Schule sei ich ausgewählt worden, um…“

Erweitern

- Kennst du noch andere Geschichten, in denen Wahrsager oder Zauberer vorkommen?
- Schreibe eine Liste bekannter Bücher auf. Lies dann eines davon, und schreibe eine Buchkritik darüber. Lies der Klasse deine Buchkritik vor.
- Suche dir zwei Fantasy-Bücher aus unterschiedlichen Ländern aus. Finde mehr über die Geschichte, die Legenden und die Gründe für die Beliebtheit von Büchern über Zauberei heraus.
- Stelle dir vor, du wärst ein Journalist, der ein Geheimnis der Zauberei lüftet. Schreibe eine Titelgeschichte für die lokale Tageszeitung.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Ein Kätzchen auf der Flucht

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Das Ende einer Geschichte analysieren, um einen passenden Anfang zu erfinden
- Den Anfang einer Geschichte mit Worten und Detailangaben verfassen, die die Erlebnisse und Ereignisse treffend beschreiben
- Die wichtigen Merkmale einer fiktionalen Geschichte erfassen
- Worte, Wendungen, Dialekt, Umgangssprache und Interpunktion ausdrucks- und wirkungsvoll einsetzen
- Die Elemente von Geister- und Gruselgeschichten erfassen und herausarbeiten
- Der Öffentlichkeit Erlebnisse mit Artikeln und Dokumentationen vermitteln

Szenische Einführung

„Was für ein Abenteuer!“ sagte Jenny, als sie ihr entlaufenes Kätzchen wieder nach Hause brachte. Sie war ganz aufgeregt und wollte unbedingt erzählen, was sie gerade erlebt hatte. Sie hatte „Kitty“ in einem großen, gruseligen, alten Haus auf einem einsamen Hügel gefunden. Man erzählte sich, dass es in dem Haus spukte, andere behaupteten, eine alte Hexe wohnte darin. Doch eigentlich wusste niemand so ganz genau, was in dem alten Gemäuer vor sich ging… bis heute!

Was meinst du – welche Abenteuer hat Jenny in dem großen alten Haus erlebt? Und wie hat sie ihr Kätzchen Kitty gerettet?

Die Geschichte aufbauen

Geben Sie den Schülern die Aufgabe, die Szenen von „Ein Kätzchen auf der Flucht“ nach ihren eigenen Vorstellungen aufzubauen, dabei jedoch den guten Ausgang der Geschichte zu berücksichtigen.

- Was kann man tun, damit das alte Haus gruselig aussieht?
- Welche Requisiten können verwendet werden?
- Welche Abenteuer wird Kitty, das Kätzchen, in dem Haus erleben?

Nachdenken

Ermutigen Sie die Schüler beim Aufbau der Geschichte, über die Zusammenhänge und den logischen Verlauf nachzudenken und zu diskutieren:

- Was führte zu Kittys Rettung?
- Was ist mit Jenny und Kitty passiert?
- Was brauchen wir, um die richtige Atmosphäre und Umgebung für die Geschichte zu schaffen?
- Bitten Sie die Schüler, mit ihren Szenenaufbauten eine zusammenhängende Geschichte zu schaffen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Die Schüler sollen im StoryVisualizer eine Geschichte aufbauen, die genau klärt, was sich im Haus abgespielt hat und wie Kitty gerettet werden konnte. Sie sollen Elemente finden, die zeigen, wie gefährlich und furchterregend die Situation war.

Erweitern

- Denke dir ein paar furchterregende Dinge aus, die Kitty hätten passieren können, als das Kätzchen in dem großen, alten Haus allein war. Vielleicht hätte sie in eine große Schüssel Wasser fallen können – eine wirklich furchterregende Vorstellung, denn Kitty hasst Wasser wie nichts anderes. Schreibe eine Liste der fürchterlichen Dinge, die in einem Spukhaus passieren können.

- Die Geschichte ist noch einmal gut ausgegangen. Mache einen kurzen Fernsehbeitrag über Kittys Rettung.

- Schriftsteller modellieren ihre Geschichte mit Worten. Es bedarf mehrerer Entwürfe und Überarbeitungen bis sie die richtigen Worte dafür gefunden haben. Fertige ein kleines Szenenbuch mit drei Zeichnungen für die Geschichte des entlaufenen Kätzchens an (mit Einleitung, Hauptteil und Schluss). Übe, genau die richtigen Worte zu finden, und verfasse zu den Szenenbildern Bildunterschriften, die den Inhalt, das Erlebnis und die Gefühle wiedergeben.

Das kannst du verwenden:
Drei Beispiele für bildhafte Sprache
- Vergleiche
- Metaphern

Drei Adjektive mit passenden Bedeutungsnuancen
- Beispiele: erschrocken, panisch, ängstlich

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Die Pirateninsel Driftwood

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Bestimmte Vorgaben und Kriterien erfassen und eine dazu passende Geschichte erfinden
- Einen verständlichen Handlungsverlauf erfinden
- Den eigenen Ideen Ausdruck verleihen und mit anderen diskutieren, um zu einer gemeinsamen Lösung zu kommen
- Die Auflösung einer Geschichte mit passenden Worten und Detailangaben verfassen, die die Erlebnisse der Figuren und die Ereignisse treffend beschreiben
- Dialoge zu den Erlebnissen, den Ereignissen und den Reaktionen der Figuren auf gefährliche Situationen erfinden
- Beschreiben, wie sich die Perspektive einer Figur auf Reaktionen, Ereignisse, Verständnis und die gesamte Erzählung auswirken kann
- Auf der Grundlage eines fiktionalen Erlebnisses einen nicht-fiktionalen Text verfassen

Szenische Einführung

„Was machen wir jetzt nur?", seufzte Paula. „Wir sitzen hier fest – mitten auf dem Ozean – mit einem verrückten Piraten, der denkt, er wäre der König von Driftwood Island!"

„Und dann sind wir alle auch noch gefesselt", stöhnte Peter.

„Aber, Moment mal – wir sind ja gar nicht alle gefesselt! Stimmt, Salvatore, der Hund – er ist noch frei!", rief Paula. „Ich habe eine Idee!"

Was glaubst du: Welche Idee ist Paula eingefallen? Was wird jetzt wohl passieren?

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, selbst eine Rettungsgeschichte zu erfinden. Wie können sich die Figuren gegenseitig helfen, um von Driftwood Island zu fliehen?

- Die Figuren erfassen, die bereits in der Geschichte vorkommen: der verrückte Pirat, Paula, Peter und Salvatore, der Hund. Den einzelnen Figuren Rollen und Handlungen zuweisen
- Mit der Stimmungs-Drehzeigerkarte die Charaktereigenschaften des Piraten bestimmen: Ist der Pirat liebenswert, böse, dumm oder klug?

Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren. Was tun sie? Was sagen sie? Welche Gedanken und Gefühle haben sie?

- Lassen Sie die Schüler die Fluchtmöglichkeiten von der Insel diskutieren und ihren Ideen und Perspektiven mit ihren Szenenaufbauten Ausdruck verleihen.
- Wie kann man am besten von der Insel flüchten, und warum?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Stellen Sie den Schülern die Aufgabe, ihre unterschiedlichen Vorstellungen mit dem StoryVisualizer darzustellen. Lassen Sie die Schüler ihre Geschichte vor Publikum vortragen. Stellen Sie die unterschiedlichen Perspektiven, Lösungen und Besonderheiten in den Mittelpunkt.

Schriftliche Anregungen:

„Wenn wir nun den verrückten Piraten beruhigen und ablenken, indem wir…“

„Vielleicht können wir es irgendwie schaffen, dass er einschläft, damit wir uns befreien und ein… bauen können, um zu flüchten.“

„Paula, ich geh' einfach mal hin und spreche mit ihm. Vielleicht kann ich ihn weglocken…“

Erweitern

- Stelle dir vor, du hättest die Geschichte von Paula und Peter in der Zeitung gelesen. Wie hätte das Layout des Artikels aussehen können? Was müsste im Artikel enthalten sein, damit er interessant und spannend wird? Verfasse einen Artikel und baue nicht-fiktionale Elemente ein, die ihn interessanter machen. Folgende Dinge könnten zum Artikel gehören: Überschrift, Fotos, Bildunterschriften, Grafiken, Karten usw.

- Führe eine Fernsehreporterin in die Geschichte ein. Sie soll die Insel in einem Hubschrauber umfliegen und live Bericht erstatten, was dort vor sich geht. Beachte: Der Bericht wird in Millionen Haushalte übertragen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Wintermärchenland

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Strukturiertes Nacherzählen eines Erlebnisses mit relevanten Fakten und beschreibenden Details
- Worte, Wendungen, Dialekt, Umgangssprache und Interpunktion ausdrucks- und wirkungsvoll einsetzen
- Einen Kommentar mit persönlicher Meinung mit Begründungen, Informationen und textlichen Belegen verfassen
- Bei den Figuren zwischen formeller und informeller Sprache unterscheiden
- Beim Schreiben und Sprechen Sätze in der richtigen Zeitform bilden
- Zu Erlebnissen, Ereignissen und den Reaktionen der Figuren Dialoge erfinden
- Beschreiben, wie sich die Perspektive einer Figur auf Reaktionen, Ereignisse, Verständnis und die gesamte Erzählung auswirken kann

Szenische Einführung

„Wenigstens hat es aufgehört zu schneien! Auf den Straßen und im Park liegt eine dicke Schneedecke. Zeit, die Fußbälle wegzuräumen!“

„Aber was um Himmels Willen sollen denn all die Kinder in unserer Stadt, die so gerne Sport treiben, jetzt machen?“

„Sie alle haben die Winterolympiade im Fernsehen gesehen. Könnten die Kinder nicht ein Stück Winterolympiade in ihre eigene Stadt bringen?“

Kann zur Einführung der Situation verwendet werden

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, selbst einen Wettbewerb für die Winterolympiade zu erfinden.

- Wie zeigen wir, dass wir Winter haben und dass es sehr kalt ist?
- Welche Ausrüstung haben die Wintersport-Stars?
- Gibt es einen echten Wettbewerb? Gibt es einen Kommentator?

Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren. Was tun sie? Was sagen sie? Welche Gedanken und Gefühle haben sie?

- Wie finden die Sportler Ruhe und Konzentration?
- Treten sie gegeneinander an?
- Handelt es sich um eine Ski-Veranstaltung?
- Was ist auf einer Ski-Veranstaltung normalerweise zu sehen?
- Werden alle Sicherheitsmaßnahmen getroffen?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Stellen Sie den Schülern die Aufgabe, die Winterolympiade aus unterschiedlichen Perspektiven mit dem StoryVisualizer darzustellen. Lassen Sie die Schüler ihre Geschichte vor Publikum vortragen.

Schriftliche Anregungen:

Kommentator: „Hier an der Innenstadt-Skisprungschanze ist der Morgen sonnig, aber klirrend kalt… und nun direkt zum Start!“

Rennstarter: „Roter Ski: Fertig?“ „Blauer Ski: Fertig?“

Roter und Blauer Ski: „Bestens gewachst und bereit!“

Rennstarter: „Auf die Ski… fertig… und…“

Beispiellösung

Erweitern

- Führe einen Fernsehreporter in die Geschichte ein. Stelle dir vor, er berichtet live von der Veranstaltung. Würde der Reporter genauso sprechen wie die anderen Figuren? Worüber würde er vor allem sprechen?
- Wintersport-Wettbewerbe sind ein eisiger Nervenkitzel. Welche lustigen Missgeschicke sind bei deiner Veranstaltung passiert? Baue die Szene auf und spiele sie nach.
- Kannst du dir ein ganz besonderes Wintersportereignis ausdenken, das lustig und spannend zugleich ist? Erfinde deine eigenen Regeln und mache dein Wintersport-Event weltweit bekannt!

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Das Mini-Stadion

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Lernziele

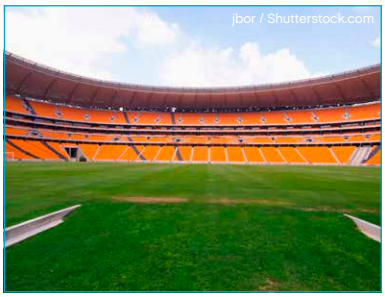
- Unterschiedliche Perspektiven analysieren und zum Ausdruck bringen
- Die Grundgedanken und die Details von Texten bzw. Berichten in unterschiedlichen Medien und Formaten erfassen
- Eine Figur, einen Handlungsort oder ein Ereignis auf der Grundlage spezifischer Angaben im Text ausführlich beschreiben
- Untersuchen, wie Figuren und Handlungen Emotionen vermitteln
- Beim Sprechen und Schreiben zwischen formeller und informeller Sprache unterscheiden

Szenische Einführung

In vielen Großstädten gibt es einfach keinen Platz für ein großes Spielfeld. Manche Städte haben nicht einmal einen Park.

Doch Kinder lieben Sport und Spiele, und ihre Eltern haben es gern, wenn die Kinder beim Spielen in der Nähe sind – am besten im Hof oder vor dem Haus.

Hilf mit, einen Mini-Sportplatz zu bauen, auf den Kinder ihre Freunde und Familie zu spannenden Spielen einladen können.



Kann zur Einführung der Situation verwendet werden

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, einen Mini-Sportplatz nach ihren eigenen Vorstellungen zu bauen.

- Werden dort Tore stehen?
- Wo können die Zuschauer sitzen?
- Wie werden die Mannschaften eingeteilt?
- Gibt es einen Schiedsrichter? Einen Kommentator?

Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren. Was tun sie? Was sagen sie? Welche Gedanken und Gefühle haben sie?

- Welche Merkmale finden wir in einem richtigen Sportstadion?
- Welche Einrichtungen brauchen wir für die Spieler und für die Zuschauer?
- Bei allen sportlichen Wettbewerben gibt es Regeln. Wie lauten z.B. die Spielregeln im Fußball?
- Wie gehen die Spieler miteinander um, und wie verlaufen die Begegnungen zwischen Spielern und Schiedsrichter?
- Gibt es einen besonderen Bereich für die Medien und den Kommentator?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Bitten Sie die Schüler, das Mini-Stadion sowie die dortigen Ereignisse und Gespräche mit dem StoryVisualizer darzustellen. Lassen Sie die Schüler ihre Geschichte vor Publikum vortragen.

Schriftliche Anregungen:

Kommentator: „... und der rote Stürmer sprintet über die Mittellinie... das ist richtig guter Fußball... er lässt den blauen Verteidiger einfach stehen... und...“

Roter Torwart: „Schieß, schieß doch endlich!“

Blauer Torwart: „Abseits, das war Abseits! Schiedsrichter, hast du deine Pfeife vergessen?“

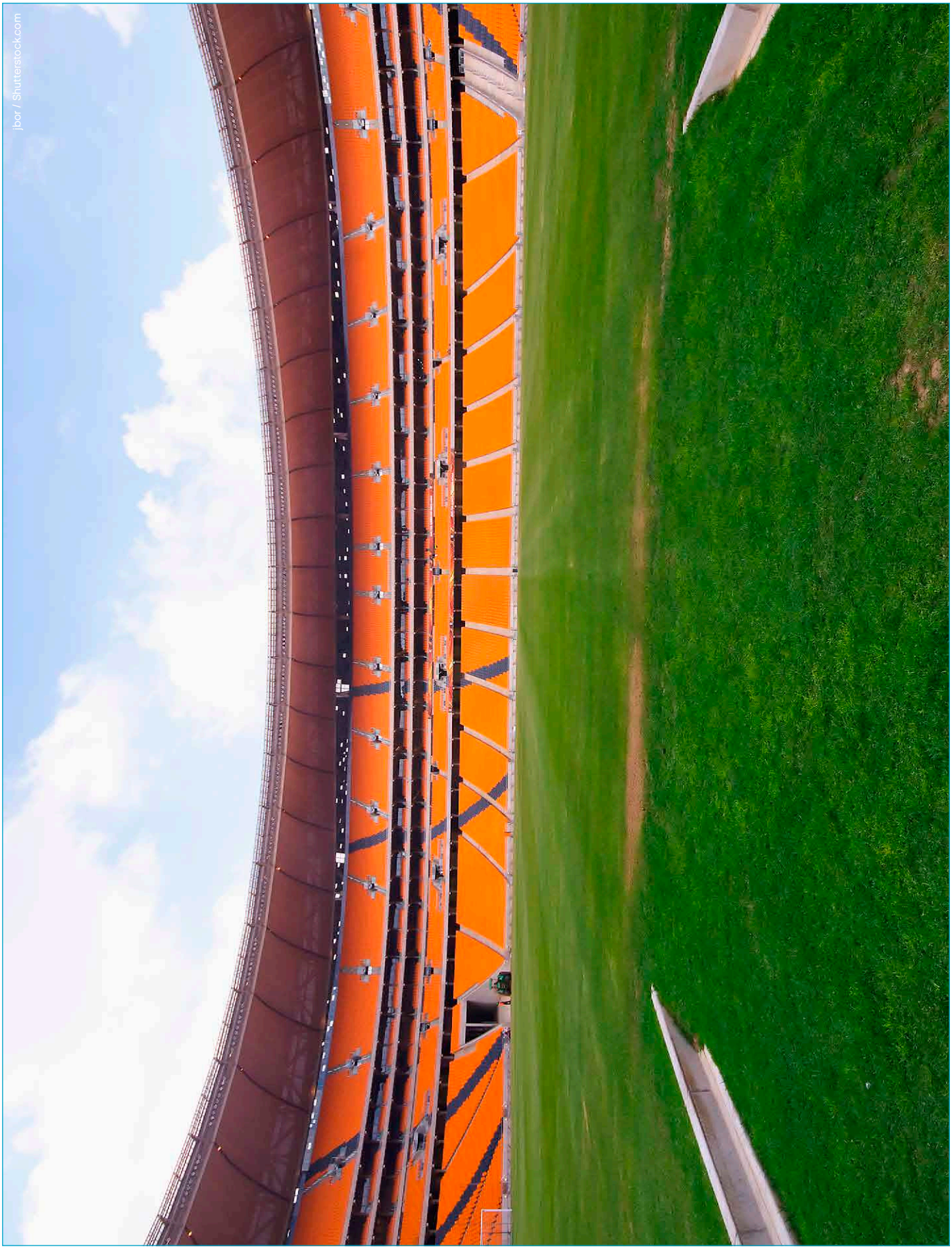
Rote Fans: „So seh'n Sieger aus, Schalalalala...!“

Beispiellösung

Erweitern

- Erfinde einen neuen Fan-Song für dein Team. Schreibe das Lied auf und trage es zusammen mit Mitschülern vor.
- Schreibe ein Veranstaltungsprogramm für das Stadion.
- Gestalte ein Flugblatt für alle, die in Stadionnähe wohnen. Damit kannst du die Eröffnung des neuen Stadions bekannt machen. Schreibe auch hinein, warum das Stadion für die Kinder, ihre Eltern und die ganze Nachbarschaft so eine tolle Sache ist.
- Wir erleben gerade die feierliche Eröffnung des neuen Stadions. Alle sind gespannt! Stelle dir vor, du wärst Lokalreporter. Führe kurze Interviews mit Besuchern unterschiedlichen Alters. Entwirf einen Artikel, der beschreibt, was das Stadion für deine Interviewpartner bedeutet und welche Vorteile es für die Gemeinde bringt.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Spaß am Lagerfeuer

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Die wichtigsten genannten Ideen rekapitulieren und prüfen, die Ideen anderer Schüler ausbauen und den eigenen Ideen Ausdruck verleihen
- Worte, Wendungen, Dialekt, Umgangssprache und Interpunktion ausdrucks- und wirkungsvoll einsetzen
- Untersuchen, wie Figuren und Handlungen Emotionen vermitteln
- Eine Figur, einen Handlungsort oder ein Ereignis auf der Grundlage spezifischer Angaben im Text ausführlich beschreiben
- Zu Erlebnissen, Ereignissen und den Reaktionen der Figuren Dialoge erfinden
- Beim Sprechen und Schreiben zwischen formeller und informeller Sprache unterscheiden

Szenische Einführung

Für viele Stadtkinder ist ein Wochenende auf dem Land und ein Abend am Lagerfeuer nur ein Traum. In der Stadt gibt es keine faszinierenden Wildtiere, und unter den Straßenlampen kann man kaum sehen, wie schön die Sterne am Nachthimmel leuchten. Auf dem Land ist der Himmel grenzenlos weit; kein künstliches Licht hellt die Nacht unnatürlich auf. Die Sterne scheinen hell, und kleine Krabbeltiere kriechen durch die Dunkelheit. Stelle dir vor, du wärst mit deinen Freunden zum Zelten gefahren, und heute Abend werdet ihr zum ersten Mal ein Lagerfeuer anzünden.

Wie baut ihr die Zelte auf? Was macht ihr, wenn es dunkel wird?

Kann zur Einführung der Situation verwendet werden

Die Geschichte aufbauen

Geben Sie den Schülern die Aufgabe, ein Zeltlager mit Lagerfeuer ganz nach ihren Vorstellungen aufzubauen.

- Wie kann man zeigen, dass die Szene auf dem Land spielt?
- Was könnte sich nach Einbruch der Nacht ereignen?
- Werden wilde Tiere kommen und dem Zeltlager einen Besuch abstatten? Welche Wildtiere könnten das sein?

Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren. Was tun sie? Was sagen sie? Welche Gedanken und Gefühle haben sie?

- Auf welche Tiere werden sie treffen, und wie werden sie reagieren?
- Manche Kinder bekommen in Zeltlagern ein bisschen Angst und Heimweh, andere sind so aufgeregt, dass sie kaum einschlafen können. Und wie ist das in eurem Zeltlager?
- Was wird gegessen?
- Wie wird das Essen zubereitet und gekocht?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Stellen Sie den Schülern die Aufgabe, die Geschichte und die Gespräche zwischen den Zeltlager-Teilnehmern mit dem StoryVisualizer darzustellen. Lassen Sie die Schüler ihre Geschichte vor Publikum vortragen.

Schriftliche Anregungen:

Figur 1: „Schau dir mal die Sterne an… man kann die Milchstraße sehen!“

Figur 2: „Hab ich dir schon die Geschichte von den beiden Campern und dem Phantom-Braunbären erzählt? Sie ist wirklich so passiert – ein Freund von mir schwört…“

Figur 3: „Hach, diese himmlische Ruhe; man hört nur die Grillen und das Knistern des Feuers. Dazu der Duft gerösteter Marshmallows – wunderbar!“

Figur 4: „… und das ewige Summen der Stechmücken, das Heulen hungriger Wölfe…“

Beispiellösung

Erweitern

- Schreibe ein lustiges Lagerfeuerlied. Die Strophen sollen das Gute und das Schlechte an einem Zeltlager beschreiben. Verschiedene Figuren können die verschiedenen Strophen singen und nachspielen.
- Organisiere ein Zeltlagerwochenende und lade Freunde auf deinen Super-Zeltplatz ein. Wird genug Platz für alle sein? Wie kann man den Zeltplatz gemütlicher machen? Gestalte eine Werbebroschüre, um deinen Zeltplatz bekannt zu machen. Wo kannst du deine Werbung unter die Leute bringen, und wie?
- Informiere dich über ein Wildtier, das in der Region deines Zeltplatzes zu Hause ist, und schreibe einen Text darüber. Erledigt diese Aufgabe am besten im Team – dann kann sich jeder mit einem besonderen Merkmal dieses Tieres beschäftigen.
- Lies verschiedene fiktionale und nicht-fiktionale Texte und notiere dabei, wie die unterschiedlichen Verfasser die Landschaft beschreiben.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Neues vom Ausbrecherkönig

Lernziele

- Informationen aus fiktionalen/nicht-fiktionalen Texten zusammentragen, um von einem Thema/Ereignis zu berichten oder ein Erlebnis nachzuerzählen
- Die Gesamtstruktur aus Ereignissen, Ideen und Informationen in einem Text abbilden (Ursache, Wirkung, Problem und Lösung)
- Beschreiben, wie sich die Perspektive einer Figur auf Reaktionen, Ereignisse, Verständnis und die gesamte Erzählung auswirken kann
- Zu Erlebnissen, Ereignissen und den Reaktionen der Figuren Dialoge erfinden
- Worte, Wendungen, Dialekt, Umgangssprache und Interpunktion ausdrucks- und wirkungsvoll einsetzen
- Eine reale Begebenheit dramatisieren, um mehr Interesse zu wecken, dabei aber die grundlegenden Fakten beibehalten

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Szenische Einführung

„Er ist ein wahrer Ausbrecherkönig, genau wie Jack Sheppard", musste die betagte Ladenbesitzerin Janine Ullrich feststellen.

Der notorische Dieb Langfinger-Larry ist schon wiederholt aus dem Gefängnis ausgebrochen. Gestern hat er es wieder versucht und wieder geschafft. Diesmal wurde er auf frischer Tat ertappt: Das Tafelgeschirr von Frau Ullrich sollte seine Beute werden!

Im Gefängnis sieht man heute ein paar ziemlich unzufriedene Leute. Sie stellen Fragen, und sie versichern, dass es keinen weiteren Ausbruch geben wird. Ist Larry ein moderner Robin Hood, der von den Reichen nimmt und den Armen gibt? Ist er einfach verrückt? Oder ist er nur ein ziemlich fieser Typ?

Natürlich stellen die Leute allerlei Fragen: „Wie ist er diesmal entkommen? Wo war die Polizei? Wie wurde er gefangen? Wir wollen Antworten!"

DIE TAGESZEITUNG

Die beliebteste Zeitung der Welt — FREITAG, 21. AUGUST

Langfinger-Larry gelingt Gefängnisausbruch – SCHON WIEDER! Und WIEDER wird er gejagt!

STOPPT LARRY! ODER WIR TUN ES!

Die Polizei steht vor einem Rätsel!
„Zum Abendessen bestellte er einen doppelten Hamburger. Wir reichten ihn durch die Essenklappe der Zellbir. Als wir zur Nachtruhe einen Blick in die Zelle warfen, war er WEG!", so Wachtmeister Degenkolb.

Gemeinde in Aufruhr!
Janine Ullrich, Ladenbesitzerin und Larrys jüngstes Opfer: „Um recht ist Wunn wie ihn erwischen, wird er sich wünschen, nie ausgebrochen zu sein."

Möglichkeit zur Einführung der Situation

Die Geschichte aufbauen

Geben Sie den Schülern die Aufgabe, selbst ein Gefängnis zu erfinden, zu bauen und Larrys Ausbruch darzustellen.

- Welche Figuren sind am Handlungsort zu sehen (Reporter, Polizisten, Larry...)?
- Wie stellst du Larrys Ausbruch dar?
- Und wie seine Gefangennahme?
- Führe ein paar Anwohner in die Geschichte ein. Was denken sie? Was sagen sie? Wie reagieren sie?

Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren.

- Was tun die einzelnen Figuren? Ist Larry zu sehen, oder ist er schon wieder verschwunden?
- Wie reagieren die Polizisten? Was sagen sie?
- Ist jemand besonders verärgert über die Situation? Worüber gibt es Beschwerden?
- Wie gehen die Figuren miteinander um?

SCHON GEWUSST?
Ein gewisser Jack Sheppard hat sich im England des 18. Jahrhunderts als Ein- und Ausbrecher einen Namen gemacht. Selbst in Amerika unterzeichneten die Banditenbrüder Frank und Jesse James ihre Briefe an die Zeitung Kansas City Star mit „Jack Sheppard." Unter englischen Seeleuten wird noch heute jeder mit dem Nachnamen „Sheppard" mit dem Spitznamen „Jack" gerufen. Der echte Jack Sheppard ist viermal aus dem Gefängnis ausgebrochen und wurde fünfmal gefangen. Am 16. November 1724 fand er schließlich den Tod am Galgen – vor den Augen von 200.000 traurigen Anhängern.

http://de.wikipedia.org/wiki/Jack_Sheppard

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Lassen Sie die Schüler im StoryVisualizer einen Zeitungsartikel über die Ereignisse verfassen. Sie sollen selbst Sprechtexte für die verschiedenen Figuren erfinden. Die normale Erzählsprache sollte hochsprachlich, die Aussagen der Figuren können umgangssprachlich oder im Dialekt gehalten sein.

Schriftliche Anregungen:

Polizist: „Wir haben Spürhunde auf den Geruch von Larrys verschwitztem T-Shirt angesetzt. Und so haben wir ihn auch gefangen. Der ist jetzt drin und kommt so schnell nicht mehr raus."

Reporter: „Die Frage ist doch: Wie kam er durch die Gitterstäbe? Hatte er draußen einen Komplizen?"

Anwohner: „Einen Tag – länger dauert es nicht, bis sie den Gauner wieder einfangen. Der wird seine Freiheit nicht lange genießen können!"

Beispiellösung

Erweitern

- Hilf der Polizei, Larry zu finden. Schreibe eine Rundfunkdurchsage, um die Fahndung zu unterstützen, und mache Angaben zur Belohnung.

- Gestalte im StoryVisualizer eine Layout-Vorlage für den Ansagetext. Passe die Bilddarstellung an und verwende Cliparts, um das Dokument aussagekräftiger zu machen. Experimentiere mit Schriftarten, Schriftgrößen, Effekten und unterschiedlichen Bilddarstellungen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

DIE TAGESZEITUNG

Die beliebteste Zeitung der Welt — FREITAG, 21. AUGUST

Langfinger-Larry gelingt Gefängnisausbruch – SCHON WIEDER! Und WIEDER wird er gejagt!

Die Polizei steht vor einem Rätsel!
„Zum Abendessen bestellte er einen doppelten Hamburger. Wir reichten ihn durch die Essensklappe der Zelltür. Als wir zur Nachtruhe einen Blick in die Zelle warfen, war er WEG!“, so Wachtmeister Degenkolb.

Gemeinde in Aufruhr!
Janine Ullrich, Ladenbesitzerin und Larrys jüngstes Opfer: „Uns reicht es! Wenn wir ihn erwischen, wird er sich wünschen, nie ausgebrochen zu sein.“

STOPPT LARRY! ODER WIR TUN ES!

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Toller Zirkus!

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Eine Geschichte oder ein Erlebnis strukturiert und mit relevanten Details nacherzählen
- Mit der Formulierung und Beantwortung von Fragen ein umfassendes Textverständnis nachweisen
- Beim Schreiben und Sprechen Sätze in der richtigen Zeitform bilden
- Beschreiben, wie sich die Perspektive einer Figur auf Reaktionen, Ereignisse, Verständnis und die gesamte Erzählung auswirken kann
- Zu Erlebnissen, Ereignissen und den Reaktionen der Figuren Dialoge erfinden
- Worte, Wendungen, Dialekt, Umgangssprache und Interpunktion ausdrucks- und wirkungsvoll einsetzen

Szenische Einführung

Den Kindern werden ihre Computerspiele allmählich langweilig. Seit Tagen regnet es, und sie wollen endlich wieder etwas unternehmen. Schon lange haben die Eltern versprochen, mit der ganzen Familie in den Zirkus zu gehen, sobald einer in die Stadt kommt. Und heute ist der Zirkus wirklich in der Stadt – ein toller Tag für die ganze Familie!

Wieder zu Hause reden sie über die Zirkusnummern, die sie gesehen haben. „Lasst uns doch eine eigene Zirkusnummer auf die Beine stellen", rufen die Kinder. „Im Haus finden wir bestimmt jede Menge Requisiten! Zuerst üben wir ein paar Kunststücke ein, dann machen wir eine Vorführung für Familie und Freunde!"

Welche Zirkuskunststücke die Kinder wohl aufführen werden?

Kann zur Einführung der Situation verwendet werden

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, ihre eigene Mini-Zirkus-Aufführung zu entwerfen:

- Wie werden die Auftritte angekündigt?
- Braucht die Show einen Zirkusdirektor?
- Wie kann man bei den Ansagen die Spannung steigern?
- Wo sollten die Zuschauer sitzen, damit sie gut sehen können?

Nachdenken

Lassen Sie die Schüler beim Bauen über die einzelnen Figuren nachdenken und diskutieren.

- Was tun sie? Was sagen sie?
- Welche Auftritte sind lustig, welche eher nicht?
- Wie sorgt ein Zirkusdirektor für Spannung und Aufregung unter den Zuschauern?
- Brauchen wir auch Musik, Trommeln und Geräuscheffekte?

Bitten Sie die Schüler zu zeigen, wie sie ihre Ideen mithilfe der Szenenaufbauten ausdrücken.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Stellen Sie den Schülern die Aufgabe, ihre Geschichte im StoryVisualizer anzulegen und die Perspektiven verschiedener Figuren wiederzugeben. Lassen Sie die Schüler ihre Geschichte vor Publikum vortragen.

Schriftliche Anregungen:

Zirkusdirektor: „Vorhang auf für die bezaubernde Balancekünstlerin Betty, die den Lauf über die schmale Planke wagt. Wird sie abstürzen? Nein, heute nicht… sehen Sie nur, was Talent vermag!“

Moritz Muskel: „Wenn ihr alle euren Spinat esst, könnt ihr viele Kilo stemmen, ohne einzupennen!“

Zuschauer: „Ob das wohl sehr schwer ist? Den Trick möchte ich zu Hause auch mal ausprobieren.“

Clown: „Gut, wer möchte denn nun das arme Schw… äh, ich meine… der Freiwillige sein? Wer möchte ein fliegendes Ei mit dem Kopf, ach Quatsch, ich meine… mit einer Schachtel fangen?“

Beispiellösung

Lerne, wie man aufregende fotografische Effekte erzielt – lies dir die „Tipps zum Fotografieren“ im Kapitel Tipps und Tricks auf Seite 33 durch.

Erweitern

- Mache selbst eine Werbesendung oder einen Comic, damit viele Zuschauer in deinen Zirkus kommen.
- Gestalte deine Bühne effektvoller: Dunkle den Raum ab, wenn deine Aufführung beginnt. Benutze eine Taschenlampe als Bühnenscheinwerfer.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Vorsicht – bunt und klebrig

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

- In gemeinsamen Diskussionen Ideen vortragen und entwickeln
- Erklären, wie sich Szenen aneinanderfügen und wie sie gemeinsam die Grundstruktur einer Geschichte, eines Theaterstücks oder auch eines Gedichts ergeben
- Figuren, Handlungsorte und Ereignisse mittels Fakten und Folgerungen aus dem Text detailliert beschreiben
- Den Schluss mit Worten, Wendungen und Detailangaben verfassen, die die Erlebnisse der Figuren und die Ereignisse treffend wiedergeben
- Beim Schreiben und Sprechen die sichere Anwendung der deutschen Grammatik nachweisen

Szenische Einführung

Es ist ein schöner, sonniger Morgen im Park. Tina, die Anstreicherin, ist früh auf den Beinen. „Ich muss unbedingt die Parkbank fertig streichen, bevor die Besucher kommen", denkt sie. Doch Tina muss wirklich dringend zur Toilette.

Beim letzten Pinselstrich geht ihr durch den Kopf: „Ich muss noch das Schild ‚Frisch gestrichen' an die Bank hängen..." „Uff, oh nein... ich muss jetzt wirklich", schreit sie und rennt zur Toilette, so schnell sie kann. Das Schild aufzuhängen, schafft sie nicht mehr.

Die ersten Parkbesucher des Tages, Max und Melanie, schlendern auf die Bank zu. Weil der Morgen so warm und schön ist, beschließen sie, sich ein Weilchen zu setzen und den Enten auf dem See zuzusehen.

Was wird wohl als nächstes passieren?

Kann zur Einführung der Situation verwendet werden

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Szenenbuch für ein Stück mit drei oder fünf Szenen anlegen. Darin sollen vorkommen: der Schauplatz, Ort und Zeit, die Figuren, die Requisiten und die wichtigsten Ereignisse.

- Wie kann man zeigen, dass die Szene im Park spielt? Wie kann der Schauplatz aufgebaut werden?
- Wie lässt sich nasse oder klebrige Farbe darstellen? Wie lässt sich zeigen, dass die Farbe haften bleibt oder wieder abgewaschen wird?

Nachdenken

Ermutigen Sie die Schüler beim Aufbau, jede Szene der Geschichte zu diskutieren. Wie lauten die entscheidenden Informationen jedes Abschnitts? In welcher Reihenfolge müssen die Szenen arrangiert werden?

- Was ist die Ausgangssituation? Wie lässt sich Tinas knifflige Lage darstellen?
- Sind noch andere Besucher im Park? Was tun sie?
- Wie lässt sich die Veränderung von Stimmung und Atmosphäre in den einzelnen Abschnitten darstellen?
  Beispiele: Entspannung, Überraschung, Ärger oder gute Laune?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Regen Sie an, dass die Schüler ihren Vortragsstil variieren, wenn sie die Erlebnisse einer Figur wiedergeben oder vor Publikum nachspielen. Sie sollen beim Aufzeichnen und Schreiben eine anschauliche Sprache verwenden und mit direkter Rede arbeiten.

Beispiellösung

1.

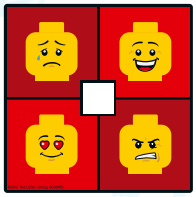
2.

3.

1. Gerade hat Malerin Tina die Parkbank fertig gestrichen.
2. Max sitzt auf der klebrigen Farbe und unterhält sich mit Melanie, die am Seeufer steht.
3. Max sitzt im See und versucht, sich die Farbe von der Hose zu waschen. Melanie macht mit Max' Telefon ein paar Fotos, damit beide eine Erinnerung an diesen lustigen Tag haben.

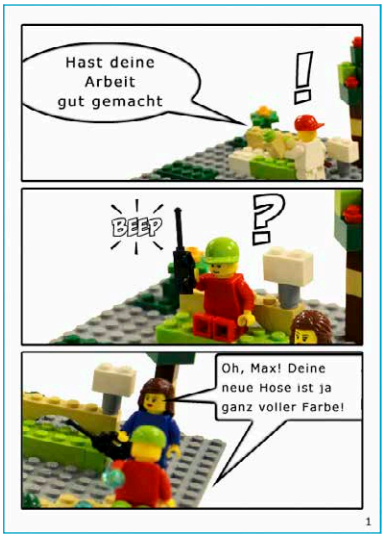
Erweitern

- Bestimme mit der Stimmungs-Drehzeigerkarte, wie die beiden Figuren in der letzten Szene gelaunt sind. Erzähle dann die Geschichte von Anfang bis Ende. Achte auf die richtige Reihenfolge.



- Erstelle im StoryVisualizer eine kurze Bildergeschichte von Max' und Melanies lustigem Erlebnis im Park.

Sie können die Aufgabe noch ein wenig anspruchsvoller machen, indem Sie die Schüler bitten, für den Comic zwei unterschiedliche Layout-Vorlagen zu verwenden.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Simon, der schüchterne Skater

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

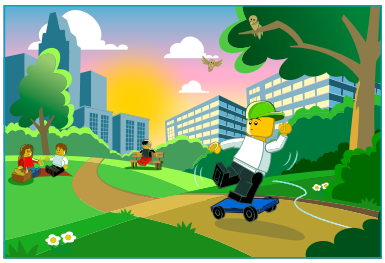
- In gemeinsamen Diskussionen Ideen formulieren und entwickeln
- Die Abfolge der Ereignisse ordnen und die Geschichte so nacherzählen, dass die persönliche Einschätzung zum Ausdruck kommt
- Figuren, Handlungsorte und Ereignisse durch Fakten und Folgerungen aus dem Text detailliert beschreiben
- Das Ende einer Geschichte mit passenden Worten und Detailangaben verfassen, die die Erlebnisse der Figuren und die Ereignisse treffend beschreiben
- Adjektive und anschauliche Sprache wirkungsvoll einsetzen

Szenische Einführung

Der schüchterne Simon freut sich über sein allererstes Skateboard. Allerdings möchte er nicht, dass ihm jemand bei seinen ersten Versuchen zusieht. Deshalb macht er sich an einem nebligen Morgen schon früh auf in den Park. Er hofft, dort so früh noch niemanden anzutreffen. Doch als er ankommt, erlebt er eine Überraschung:
Der Park ist voller Menschen! Es ist Wochenende, und die Leute haben in aller Frühe ihre Picknickkörbe gepackt, um im Park noch ein schönes Plätzchen zu ergattern.

Etwas wackelig steigt Simon auf sein Skateboard, und schon rollt er einen feuchten, rutschigen Weg hinunter. Plötzlich wird ihm klar, dass das Skateboard immer schneller wird. Schwankend nimmt er auf der holprigen Strecke noch eine scharfe Kurve und dann.... oh je – worauf fährt er denn jetzt zu...?!

Ihr habt nun die Aufgabe, diese Geschichte zu vervollständigen.



Kann zur Einführung der Situation verwendet werden

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Szenenbuch für ein Stück mit drei oder fünf Szenen anlegen. Darin sollen vorkommen: der Schauplatz, Ort und Zeit, die Figuren, die Requisiten und die wichtigsten Ereignisse.

- Mit wem oder was stößt Simon zusammen? Eine peinliche Situation – wie geht er damit um? Wie verläuft die Geschichte?

Nachdenken

Ermutigen Sie die Schüler beim Aufbau, jede Szene der Geschichte zu diskutieren. Wie lauten die entscheidenden Informationen jedes Abschnitts? In welcher Abfolge müssen die Szenen arrangiert werden?

- Wie ist Simon zu Beginn der Geschichte gelaunt? Ist er glücklich, aufgeregt, traurig oder gelangweilt? Warum?
- Wie geht Simon mit den anderen Figuren in der Geschichte um?
- Wie wird die Spannung aufgebaut?
- Wie fühlt sich Simon am Ende der Geschichte?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Bitten Sie die Schüler, Abwechslung in ihren Stil zu bringen, wenn sie die Erlebnisse einer Figur erzählen oder vor Publikum nachspielen. Sie sollen beim Aufzeichnen und Schreiben eine anschauliche Sprache verwenden und mit direkter Rede arbeiten.

Beispiellösung

1. Der schüchterne Simon ruft seine Mutter an und erzählt ihr, dass er auf seinem Skateboard fährt.
2. Vor ihm flitzt eine kleine Katze aus dem Gebüsch.
3. Er stößt mit einem schüchternen, jungen Mädchen zusammen, das auf einer Picknickdecke sitzt.
4. Simon entschuldigt sich bei dem Mädchen und hilft ihr, die verstreuten Sachen aufzuräumen.
5. Die beiden freunden sich an und picknicken schließlich gemeinsam.

Erweitern

- Und wenn der schüchterne Simon mit jemand anderem in anderer Stimmung zusammengestoßen wäre? Wähle die Stimmung dieser anderen Person mit dem Stimmungs-Drehzeiger. Denke nach und erkläre, wie die Geschichte wohl in diesem Fall verlaufen wäre und wie die Stimmung der Figuren eine Geschichte verändern kann. Wie sähe der neue Dialog aus?

- Stelle dir vor, du wärst ein Buchverleger. Du willst ein neues Buch über Simons Erlebnisse im Park herausbringen. Gestalte ein Poster, um die Buchveröffentlichung bekannt zu machen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Roboter Emilia sucht einen Freund

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Lernziele

- In gemeinsamen Diskussionen Ideen ausdrücken und entwickeln
- Erklären, wie sich Szenen aneinanderfügen und wie sie gemeinsam die Grundstruktur einer Geschichte, eines Theaterstücks oder auch eines Gedichts ergeben
- Figuren, Handlungsorte und Ereignisse durch Fakten und Folgerungen aus dem Text detailliert beschreiben
- Den Schluss mit Worten, Wendungen und Detailangaben verfassen, die die Erlebnisse der Figuren und die Ereignisse treffend wiedergeben
- Beim Schreiben und Sprechen die sichere Anwendung der deutschen Grammatik nachweisen

Szenische Einführung

Roboter Emilia ist einsam und gelangweilt. Sie fragt sich, ob es da draußen, in der großen weiten Welt, vielleicht noch einen Roboter wie sie gibt, der einen Freund sucht. Wo könnte sie diesen Freund finden? Wie könnten sich die beiden treffen? Wie könnte der neue Freund aussehen?

Glücklicherweise ist Emilia ein besonderer Roboter, nämlich ein „Morphoboter". Sie kann sich in jede Form verwandeln und überall hinreisen. Sie braucht nur ein wenig Hilfe, um einen Freund zu finden.

Können wir Emilia helfen? Oder muss sie ein trauriger Roboter bleiben? Wo, wann und wie wird sie einen Freund finden? Wie wird der neue Freund aussehen? Was wird er oder sie tun?

Kann zur Einführung der Situation verwendet werden

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Szenenbuch für ein Stück mit drei oder fünf Szenen anlegen. Darin sollen vorkommen: der Schauplatz, Ort und Zeit, die Figuren, die Requisiten und die wichtigsten Ereignisse.

- Emilia kann ihre Form verwandeln, doch einige Teile ihres ursprünglichen Körpers bleiben dabei immer sichtbar.

Nachdenken

Ermutigen Sie die Schüler beim Aufbau, jede Szene der Geschichte zu diskutieren. Wie lauten die entscheidenden Informationen der einzelnen Szenen? In welcher Abfolge müssen die Szenen arrangiert werden?

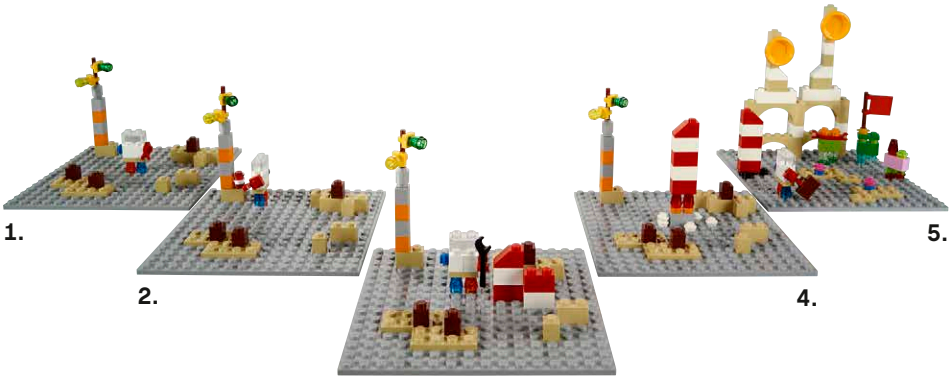
- Wie bringen wir die Stimmung des einsamen Roboters zum Ausdruck?
- Kann Emilia sprechen? Oder sprichst du ihre Gedanken für sie aus?
- Wie kannst du zeigen, dass die Geschichte auf einem fernen Planeten spielt?
- Wie viele Roboterfreunde wird sie finden? Wie werden sie zusammen feiern?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

- Bitten Sie die Schüler, ihre Geschichten vor Publikum vorzutragen. Danach dürfen Fragen gestellt werden, damit die Schüler ihre Geschichten erklären und noch detailreicher erzählen können. Daraufhin können sie die Handlung auch verändern.
- Lassen Sie die Schüler ihre Geschichten im StoryVisualizer dokumentieren.
- Bitten Sie die Schüler, sich beim Verfassen der Geschichte besonders auf die Beschreibung Emilias und der Figuren, die sie trifft, zu konzentrieren.

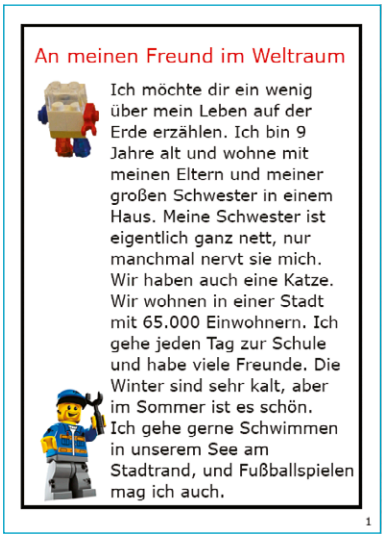
Beispiellösung



1. Einsam und traurig blickt Emilia in die karge, weite Landschaft ihres Planeten. Sie muss unbedingt einen Freund finden, sonst fängt sie wegen ihrer Tränen noch an zu rosten.
2. Sie verwandelt sich in eine Rakete und startet in den Weltraum.
3. Sie erkundet das All auf der Suche nach einem Freund. Man kann erkennen, dass Roboter Emilia in der Rakete steckt.
4. Nach einer jahrelangen Reise durch die Weiten des Weltraums landet sie auf einem Planeten vor einem großen Schloss. Ihre Sensoren haben Funkwellen aus dem Inneren des Schlosses empfangen. Sie findet auf dem Planeten drei neue Freunde.
5. Emilia und ihre neuen Freunde planen eine große Party. Ist nun wirklich alles gut?

Erweitern

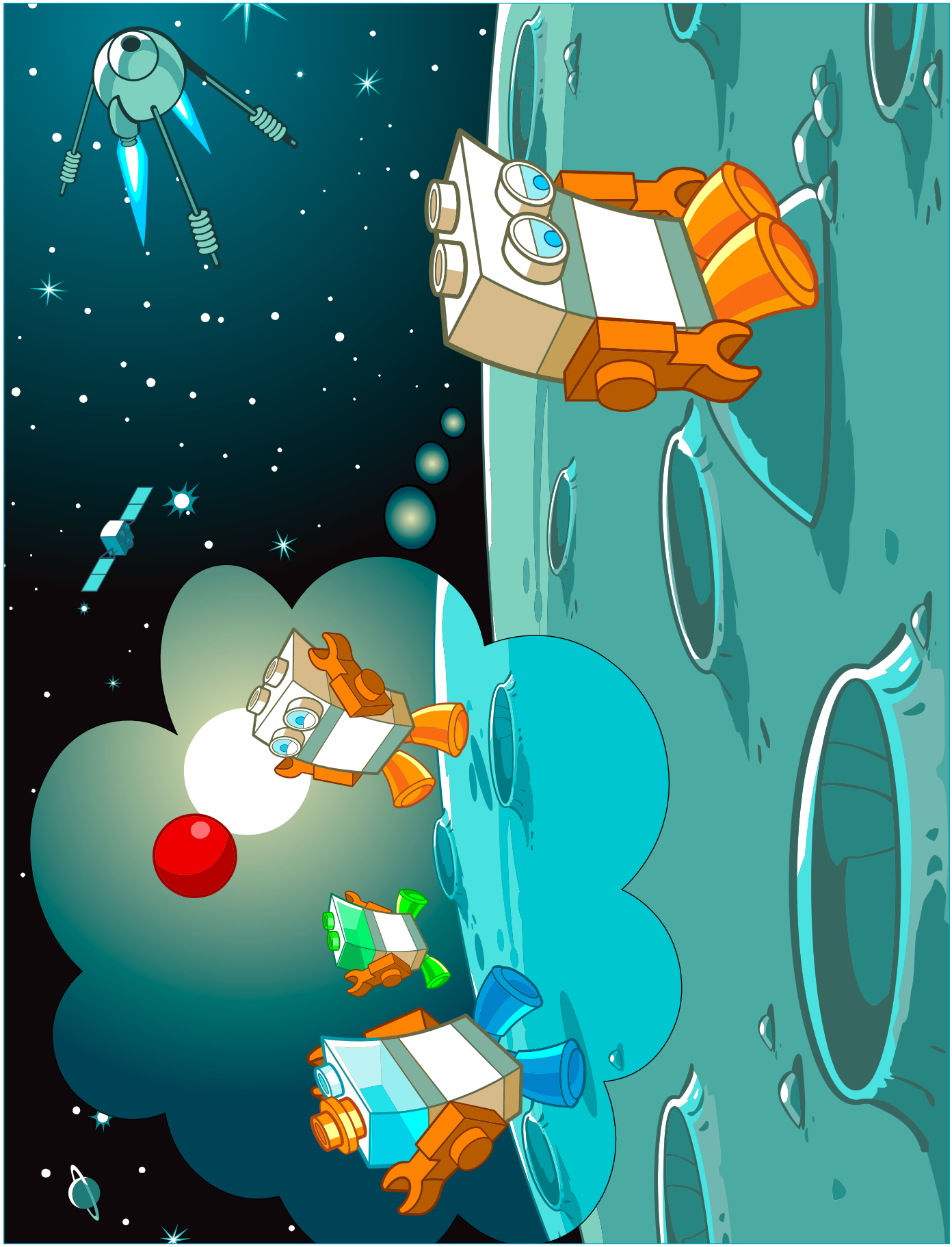
- Schreibe im StoryVisualizer einen Brief an einen Fantasiefreund im Weltall. Erzähle deinem Freund vom Leben auf der Erde. Stelle Nachforschungen an: Suche Bilder von fernen Planeten und von der Erde.


An meinen Freund im Weltraum

Ich möchte dir ein wenig über mein Leben auf der Erde erzählen. Ich bin 9 Jahre alt und wohne mit meinen Eltern und meiner großen Schwester in einem Haus. Meine Schwester ist eigentlich ganz nett, nur manchmal nervt sie mich. Wir haben auch eine Katze. Wir wohnen in einer Stadt mit 65.000 Einwohnern. Ich gehe jeden Tag zur Schule und habe viele Freunde. Die Winter sind sehr kalt, aber im Sommer ist es schön. Ich gehe gerne Schwimmen in unserem See am Stadtrand, und Fußballspielen mag ich auch.

1

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Daniel hat einen Traum

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

- In gemeinsamen Diskussionen Ideen ausdrücken und entwickeln
- Erklären, wie sich Szenen aneinanderfügen und wie sie gemeinsam die Grundstruktur einer Geschichte, eines Theaterstücks oder auch eines Gedichts ergeben
- Figuren, Handlungsorte und Ereignisse durch Fakten und Folgerungen aus dem Text detailliert beschreiben
- Den Schluss mit Worten, Wendungen und Detailangaben verfassen, die die Erlebnisse der Figuren und die Ereignisse treffend wiedergeben
- Mit Wörtern und Silben Reime herstellen

Szenische Einführung

Daniel sitzt gedankenversunken auf einer Bank. Ein Skateboardfahrer rollt vorbei, und Daniel träumt vor sich hin: „Daniels Welt auf Rädern – der etwas andere Skate-Park."

Der Skateboardfahrer verschwindet in der Ferne, doch Daniels Gedanken drehen sich weiter: „Hm, würde ich einen verschollenen Schatz finden, könnte ich meine Träume wahr machen!"

Die Idee lässt Daniel plötzlich wach werden. „Ich bin der berühmte Schatzsucher Daniel Diamant und gerade auf einer heißen Spur. Ich muss in den Wald! Und zwar sofort…"

Vielleicht können wir helfen, dass Daniels Traum in Erfüllung geht. Wie schafft er es, den Schatz zu finden? Was passiert noch? Wird er wirklich den Skate-Park seiner Träume bauen? Wie würde er aussehen? Wer könnte ihn benutzen?

Kann zur Einführung der Situation verwendetwerden

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Szenenbuch für ein Stück mit drei oder fünf Szenen anlegen. Darin sollen vorkommen: der Schauplatz, Ort und Zeit, die Figuren, die Requisiten und die wichtigsten Ereignisse.

- Entscheidend ist: Die Schüler sollen einen Traum erfinden! In einem Traum können unglaubliche Dinge passieren, die es im wahren Leben gar nicht gibt. Kreativität und Erfindergeist sind gefragt.

Nachdenken

Ermutigen Sie die Schüler beim Aufbau, jede Szene der Geschichte zu diskutieren. Wie lauten die entscheidenden Informationen jedes Abschnitts? In welcher Abfolge müssen die Szenen arrangiert werden?

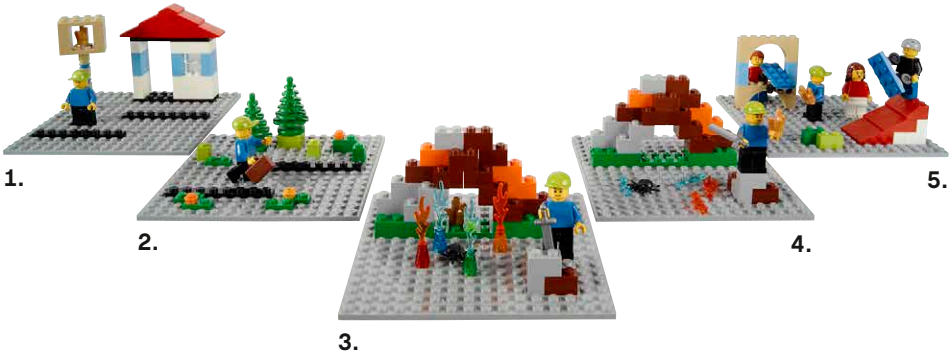
- Wie kann man mit den Szenenaufbauten einen Traum darstellen?
- Wenn es in dem Traum noch weitere Figuren gibt – wie gehen sie mit Daniel um?
- Gibt es einen „Daniel der Träumer" in der Wirklichkeit und einen „Schatzsucher Daniel Diamant" in seinen Träumen?
- Wie findet er seinen Schatz?
- Analysiere Daniels Gefühle in den unterschiedlichen Szenen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Bitten Sie die Schüler, Abwechslung in ihren Vortragsstil zu bringen, wenn sie die Erlebnisse einer Figur erzählen oder vor Publikum nachspielen. Sie sollen beschreibende Wörter und Reime benutzen.

Beispiellösung

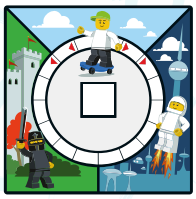


1. Daniel geht in den Wald.
2. Er findet eine geheimnisvolle Höhle, in der ein Feuer flackert. „Hui – dieses Feuer ist ja unheimlich heiß!“ Haarige Feuerspinnen und eine Flammenwand versperren den Zugang zur Höhle.
3. In einem Brunnenschacht außerhalb der Höhle findet Daniel ein Schwert. Ein magisches Schwert!
4. Nach einem heißen Kampf sind die Flammen niedergeschlagen, die Spinnen erlegt. Er betritt die Höhle und findet eine Schatztruhe voller Gold!
5. Daniel ist jetzt sehr, sehr reich. Er baut einen Skate-Park, den alle kostenlos benutzen dürfen. Er renoviert die Höhle und eröffnet sie als Touristenattraktion. Besucher können dort gegen eine Eintrittsgebühr die erlegten Feuerspinnen besichtigen.

Erweitern

- Benutze den Drehzeiger, um die Situation zu verändern. Bestimme eine andere Zeit, in der die Geschichte nun spielen soll. Erzähle die Geschichte in der neuen Zeit.

- Gestalte mit der StoryVisualizer-Software ein Poster, um die Eröffnung von Daniels neuem Skate-Park bekannt zu machen.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Die Karte mit dem großen Geheimnis

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

- In gemeinsamen Diskussionen Ideen ausdrücken und entwickeln
- Figuren, Handlungsorte und Ereignisse durch Fakten und Folgerungen aus dem Text detailliert beschreiben
- Den Schluss mit Worten, Wendungen und Detailangaben verfassen, die die Erlebnisse der Figuren und die Ereignisse treffend wiedergeben
- Untersuchen, wie grafische und multimediale Elemente zu Bedeutung, Ton und Attraktivität eines Textes beitragen
- Kurze Gedichte, Reime oder Verse einflechten

Szenische Einführung

„BONK! BONK!“ Der Spaten in der Hand von Goldgräber-Toni stößt auf etwas Hartes. Sein Partner Edi, genannt „die Spürnase“, wartet seit Jahren auf dieses Geräusch. Diesmal scheinen die beiden wirklich auf etwas Großes gestoßen zu sein.

Erst vor Kurzem haben sie die verschollene Karte gefunden, über die schon so viel geredet wurde. Ein Wandloch in einer uralten Dschungelpyramide war ihr Versteck. Eigentlich ist Goldgräber-Toni ein erfahrener Kartenleser – er hat schon viele alte und kaum leserliche Karten gesehen – doch der gefundene Plan war äußerst verwirrend: Rund um die Stadt hat er schon Löcher gegraben – ohne jeden Erfolg… Bis jetzt!

Beide sind ganz aufgeregt und graben hastig weiter. Die Karte macht nur Andeutungen über den zu erwartenden Fund. Sie trägt eine Inschrift in Form eines kleinen Gedichts, das sich die Schatzsucher beim Graben leise vorsagen sollen:

„Jene, die es wagen,
können das Glück davontragen.“

Was, glaubst du, werden die beiden wohl finden?

Kann zur Einführung der Situation verwendet werden

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Szenenbuch für ein Stück mit drei oder fünf Szenen anlegen. Darin sollen vorkommen: der Schauplatz, Ort und Zeit, die Figuren, die Requisiten und die wichtigsten Ereignisse.

- Wie fügen sich die Szenen zu einer Geschichte zusammen? Birgt das Geheimnis unter der Erde unter Umständen auch Gefahren? Findet man vielleicht eine Lösung, wenn man das Gedicht um ein paar Zeilen ergänzt? Wie könnten diese Zeilen lauten? Wie kann man Gefühle wie Angst, Aufregung, Schrecken oder Überraschung darstellen? Was werden Edi, die Spürnase, und Goldgräber-Toni finden?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Nachdenken

Ermutigen Sie die Schüler beim Aufbau, jede Szene der Geschichte zu diskutieren. Wie lauten die entscheidenden Informationen jedes Abschnitts? In welcher Abfolge müssen die Szenen arrangiert werden?

- Was erwartet Goldgräber-Toni zu finden?
- Werden die beiden reich? Und wenn sie tatsächlich reich werden, wofür werden sie ihr Geld ausgeben?
- Lässt sich die Spannung noch weiter steigern? Wie?

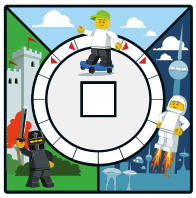
Präsentieren und aufzeichnen

Bitten Sie die Schüler, Abwechslung in ihren Vortragsstil zu bringen, wenn sie die Erlebnisse einer Figur erzählen oder vor Publikum nachspielen. Weisen Sie die Schüler an, beim Aufzeichnen und Schreiben eine anschauliche Sprache und Adjektive zu verwenden.

Erweitern

- Benutze den Drehzeiger, um die Situation zu verändern. Bestimme eine andere Zeit, in der die Geschichte nun spielen soll. Erzähle die Geschichte in der neuen Zeit. Wie könnte die geheimnisvolle Karte dann aussehen? Was würden Goldgräber-Toni und Edi, die Spürnase, dann finden?

- Schreibe deine Geschichte im StoryVisualizer. Verwende Fotos, und füge dein eigenes Gedicht oder Lied ein.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Erwählt mich, holde Prinzessin!

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Die Abfolge der Ereignisse ordnen und die Geschichte so nacherzählen, dass die persönliche Einschätzung zum Ausdruck kommt
- Figuren, Handlungsorte und Ereignisse durch Fakten und Folgerungen aus dem Text detailliert beschreiben
- Mithilfe von Figuren, Handlungen und Erzählungen eine Geschichte, ein Thema und Emotionen vermitteln
- Den eigenen Ideen Ausdruck verleihen und Ideen anderer in gemeinsamen Diskussionen ausbauen
- Das Ende einer Geschichte mit passenden Worten und Detailangaben verfassen, die die Erlebnisse der Figuren und die Ereignisse treffend beschreiben
- Untersuchen, wie grafische und multimediale Elemente zu Bedeutung, Ton und Attraktivität eines Textes beitragen

Szenische Einführung

Es waren einmal zwei Ritter. Der eine lebte an der einen, der andere an der anderen Seite eines tiefen Tals. Sie waren die besten Freunde, bis eines Tages eine wunderschöne Prinzessin in das große Schloss einzog, das im tiefen Tal unter ihnen stand.

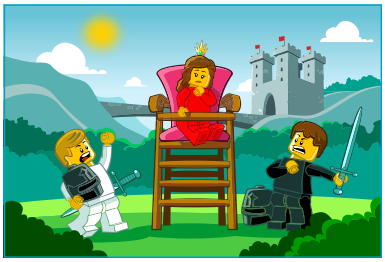
Und so kam der Tag, an dem die beiden Ritter ihre feinsten Rüstungen anlegten und zum Schloss ritten, denn beide wollten um die Gunst der schönen Prinzessin werben.

„Nehmt mich! Nehmt mich!", rief der dunkelhaarige Ritter. „Meine glänzende Rüstung ist stark, und meine ruhige Hand wird die Eure für immer halten."

„Nehmt mich! Nehmt mich!", rief der rothaarige Ritter. „Ich bin des Königs bester Lanzenreiter und werde Euch vor allem Ungemach schützen."

Doch die Prinzessin konnte sich einfach nicht entscheiden. Die beiden Ritter wurden indessen immer eifersüchtiger aufeinander, bis...

Was, glaubst du, ist dann passiert? Wie entwickelt sich die Geschichte weiter, und wie endet sie?



Kann zur Einführung der Situation verwendet werden

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Szenenbuch für ein Stück mit drei oder fünf Szenen anlegen. Darin sollen vorkommen: der Schauplatz, Ort und Zeit, die Figuren, die Requisiten und die wichtigsten Ereignisse.

- Wie kann man ein Schloss oder einen historischen Handlungsort darstellen?
- Was werden die Ritter unternehmen, um die Hand der schönen Prinzessin zu gewinnen? Werden sie die Regeln des fairen Wettbewerbs einhalten?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Nachdenken

Ermutigen Sie die Schüler beim Aufbau, jede Szene der Geschichte zu diskutieren. Was ist der wichtigste Inhalt der einzelnen Abschnitte? In welcher Abfolge müssen die Szenen arrangiert werden?

- Wie lässt sich die komplizierte Lage der Prinzessin darstellen? Wie fühlt sie sich? Wie verleiht sie ihren Gefühlen Ausdruck?
- Beschreibe den Handlungsbogen mit seinen Konflikten und Wendungen. Gibt es in der Geschichte einen guten und einen bösen Ritter?
- Endet die Geschichte mit „...und sie lebten glücklich und zufrieden..." oder gibt es zum Schluss noch eine Überraschung?

Präsentieren und aufzeichnen

Regen Sie an, dass die Schüler ihren Vortragsstil variieren, wenn sie die Erlebnisse einer Figur wiedergeben oder vor Publikum nachspielen. Weisen Sie die Schüler an, beim Aufzeichnen und Schreiben eine anschauliche Sprache und Adjektive zu verwenden.

Beispiellösung

1. Beide Ritter erzählen der Prinzessin, wie toll sie sind. Die Prinzessin ist gelangweilt und schaut gar nicht mehr hin.
2. Der dunkelhaarige Ritter entführt den rothaarigen Ritter, verschleppt ihn in dessen eigene Burg und legt ihn in Ketten. Um die Burg herum legt er ein Feuer, damit eine Rettung unmöglich ist.
3. Ein Zauberfrosch hat Mitleid mit dem rothaarigen Ritter und löst die Ketten an seinen Händen mit einem einzigen Zungenschlag in Luft auf.
4. Der rote Ritter durchkreuzt nun die Pläne seines Gegners und fordert ihn zu einem Lanzenduell.
5. Der rothaarige Ritter besiegt den dunkelhaarigen Ritter, legt ihn in Ketten und sperrt ihn in den Kerker. Er heiratet die schöne Prinzessin, und sie leben glücklich und zufrieden bis an das Ende ihrer Tage.

Erweitern

- In den alten Zeiten tummelten sich Ritter, Hexen und Zauberer an jeder Ecke. Für ein paar Goldstücke konnte man sich selbst – oder jemand anderen – in jedes Tier verwandeln lassen. Stelle dir vor, das passiert auch in deiner Geschichte: Die Menschen werden in Tiere verwandelt! Wie würde sich die Geschichte verändern?

- Such dir einen Partner. Jeder von euch übernimmt die Rolle eines Ritters. Und jeder von euch schreibt der Prinzessin einen Brief, in dem er erklärt, warum die Prinzessin ihn erhören und heiraten sollte. Liebste Prinzessin...

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Die Nacht im Museum

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Lernziele

- In gemeinsamen Diskussionen Ideen formulieren und entwickeln
- Die Abfolge der Ereignisse ordnen und die Geschichte so nacherzählen, dass die persönliche Einschätzung zum Ausdruck kommt
- Figuren, Handlungsorte und Ereignisse durch Fakten und Folgerungen aus dem Text detailliert beschreiben
- Erklären, wie sich Szenen aneinanderfügen und wie sie gemeinsam die Grundstruktur einer Geschichte, eines Theaterstücks oder auch eines Gedichts ergeben
- Das Ende einer Geschichte mit passenden Worten und Detailangaben verfassen, die die Erlebnisse der Figuren und die Ereignisse treffend beschreiben
- Adjektive und anschauliche Sprache wirkungsvoll einsetzen
- Untersuchen, wie grafische und multimediale Elemente zu Bedeutung, Ton und Attraktivität eines Textes beitragen

Szenische Einführung

Knirsch, Rassel, Quiiietsch, Rassel, Schepper...
„Was sind das für schreckliche Geräusche? Ist da jemand? Wo bin ich?“

„Das letzte, woran ich mich erinnern kann: Wir saßen im Bus! Wir machten einen langweiligen Schulausflug in ein Museum. Ich muss eingeschlafen sein. Wo sind bloß die anderen alle? Sind die ohne mich heimgefahren?“

Es ist schon fast dunkel, und du bist im Museum eingeschlossen. Und das Museum macht erst morgen früh wieder auf! Die Geräusche hörten sich so an, als hätte sich etwas bewegt! Es muss gleich um die Ecke gewesen sein...

Was wird im Museum zwischen Sonnenuntergang und -aufgang passieren? Und woher kommen diese schaurigen Geräusche? Was machst du jetzt?

Kann zur Einführung der Situation verwendet werden

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Szenenbuch für ein Stück mit drei oder fünf Szenen anlegen. Darin sollen vorkommen: der Schauplatz, Ort und Zeit, die Figuren, die Requisiten und die wichtigsten Ereignisse.

- Was verursacht die furchterregenden Geräusche? Ist es nachts im Museum gefährlich? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- In welcher Art Museum befindest du dich eigentlich? Welche Überraschungen könnten dich dort erwarten?
- Erfinde eine zusammenhängende Geschichte über deine Nacht im Museum.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Nachdenken

Ermutigen Sie die Schüler beim Aufbau, jede Szene der Geschichte zu diskutieren. Wie lauten die entscheidenden Informationen jedes Abschnitts? In welcher Abfolge müssen die Szenen arrangiert werden?

- Wie ist deine Stimmung am Anfang der Geschichte: Bist du glücklich, aufgeregt, traurig oder gelangweilt? Warum? Verändert sich deine Stimmung im Verlauf der Geschichte?
- Wie baust du in der Geschichte die Spannung auf?
- Wie stellst du die tiefe Dunkelheit der Nacht dar?

Präsentieren und aufzeichnen

Bitten Sie die Schüler, Abwechslung in ihren Vortragsstil zu bringen, wenn sie die Erlebnisse einer Figur wiedergeben oder vor Publikum nachspielen. Bitten Sie sie, beim Aufzeichnen und Schreiben eine anschauliche Sprache zu verwenden und Adjektive zu gebrauchen, um die Geräusche im Museum wiederzugeben und ihre Gemütsverfassung im Verlauf des Abenteuers zu schildern.

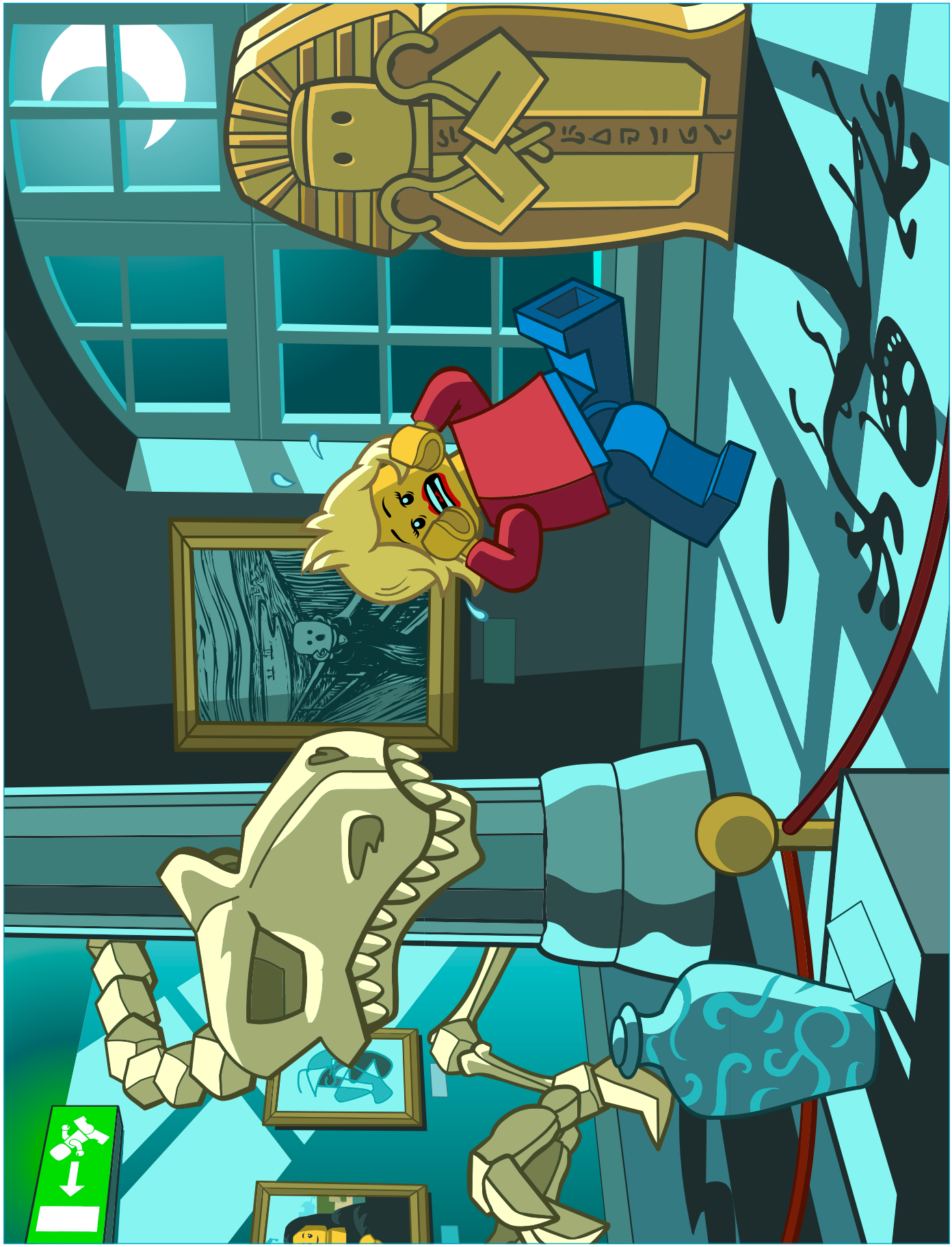
Erweitern

- Schreibe einen Tagebucheintrag über die Dinge, die du nachts im Museum erlebt hast. Was wirst du deinen Schulfreunden am nächsten Tag erzählen? Was waren die drei größten Schrecken, die du in der Nacht erlebt hast?

- Suche dir ein Ausstellungsstück aus dem Museum aus. Schreibe eine kurze Zusammenfassung über das Stück, um eine Präsentation darüber vorzubereiten. Achte darauf, dass die Zusammenfassung die wichtigsten Informationen enthält.

- Wähle mehrere Ausstellungsstücke oder einen bestimmten Zeitraum aus, den das Museum abdeckt. Fertige eine zeitliche Übersicht (Zeitstrahl) mit wichtigen Ereignissen oder Leuten aus dieser Zeit an. Nenne in den Bildunterschriften auch das Datum der einzelnen Szenen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Die kleine Meerjungfrau

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

- In gemeinsamen Diskussionen Ideen formulieren und entwickeln
- Einen geschriebenen Text zusammenfassen, vorlesen und das zentrale Thema der Geschichte, des Bühnenstücks oder des Gedichts bestimmen
- Erklären, wie sich Szenen aneinanderfügen und wie sie gemeinsam die Grundstruktur einer Geschichte, eines Theaterstücks oder auch eines Gedichts ergeben
- Analysefähigkeiten entwickeln
- Themen, Genres und Ablaufmuster in Geschichten, Märchen und anderen Textsorten vergleichen und unterscheiden
- Ein Verständnis für bildhafte Sprache nachweisen

Szenische Einführung

- Lesen Sie Ihren Schülern die Geschichte der kleinen Meerjungfrau vor.
- Besprechen Sie die wichtigsten Elemente der Geschichte mit den Schülern
- Besprechen und ermitteln Sie die charakteristischen Merkmale der Gattung Märchen
- Welche Teile der Geschichte sprechen die bildhafte Interpretation an? Was treibt die Handlung der Geschichte an?

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Szenenbuch für eine Geschichte mit drei oder fünf Szenen anlegen, das beginnen soll mit: „Es war einmal…“

Vorschläge für die wichtigsten Szenen:

- Die Meerjungfrauen im Palast des Meerkönigs
- Der Schiffbruch des Prinzen im Sturm
- Die Meerjungfrau rettet den Prinzen vor dem Ertrinken
- Die Meerhexe gibt der Meerjungfrau einen Trunk, der sie in einen Menschen verwandelt
- Der Prinz heiratet die Meerjungfrau (oder jemand anderen)

Nachdenken

Fragen zum Nachdenken und Inspirieren:

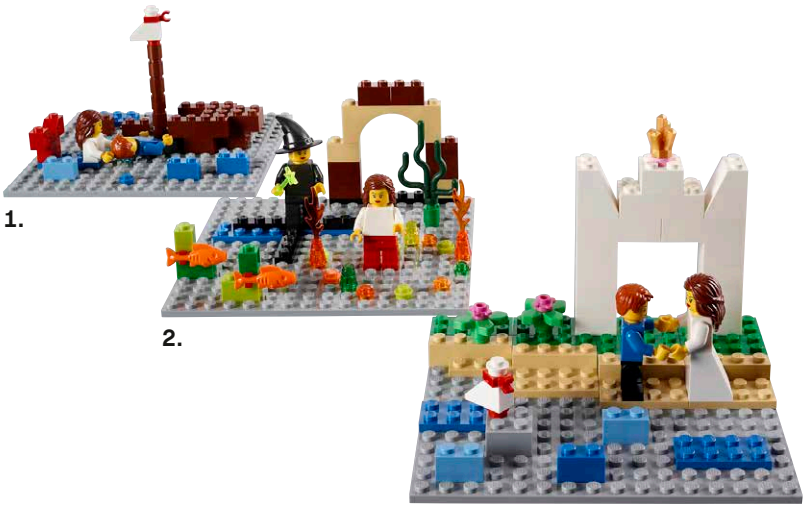
- Wie erkennst du die Merkmale der verschiedenen Gattungen? Welche Merkmale sind es?
- Welche Szene gefällt dir am besten? Was erzählt uns diese Szene?
- Was passiert vor und nach deiner Lieblingsszene?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Geben Sie den Schülern die Aufgabe, eine Zusammenfassung der Geschichte zu schreiben und dabei ausführlich auf die Analyse der Figuren und die Gattung des Märchens einzugehen.

Beispiellösung



1.

2.

3.

Erweitern

- Viele Märchen gehen gut aus, manche auch traurig. Häufig enden Geschichten von Hans Christian Andersen traurig. Regen Sie die Schüler an, ein anderes Ende der Geschichte zu erfinden. Das Ende soll klar und nachvollziehbar sein, aber zu einem anderen Ergebnis führen.

- Erfinde eine andere Version der Geschichte von der kleinen Meerjungfrau mit einer unerwarteten Wendung. Arbeitet in Gruppen zusammen. Jeder darf am Aufbau der Szenen für die Geschichte mitwirken, aber der Schluss soll noch offen bleiben.

- Gestalte mit dem StoryVisualizer ein Flugblatt zu deiner Buchbesprechung für „Die kleine Meerjungfrau". Lade mit dem Flugblatt Schüler anderer Klassen zu deiner Buchbesprechung ein.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Grusel und Horror

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Einen Text lesen, eine Zusammenfassung schreiben und diese vortragen
- Erklären, wie sich Szenen richtig aneinanderfügen und wie sie gemeinsam die Grundstruktur eines Werks aus einem bestimmten Genre ergeben, z. B. Fantasy, Science Fiction oder Horror
- Für eigene Analysen und Gedanken Informationen aus literarischen Texten sammeln
- Durch die genaue Beschreibung einer Figur, einer Situation oder eines Ereignisses die Analysefähigkeiten ausbauen; konkrete Detailangaben im Text verwerten
- Grundthemen, Handlungsorte und Handlungen in unterschiedlichen Gattungen vergleichen und unterscheiden
- Das Verständnis von bildhafter Sprache, Wortbeziehungen und Bedeutungsnuancen bei Begriffen nachweisen

Szenische Einführung

- Lesen Sie der Klasse eine Science-Fiction-, Grusel- oder Horrorgeschichte vor
- Besprechen Sie die wichtigsten Elemente der Geschichte mit den Schülern
- Besprechen Sie die besonderen Merkmale des Genres und bestimmen Sie die wiedererkennbaren Merkmale.
- Welche Teile der Geschichte sprechen die bildhafte Interpretation an? Was treibt die Handlung der Geschichte an?

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Szenenbuch für eine Geschichte mit drei oder fünf Szenen anlegen. Der Anfang soll lauten: „Nie werde ich diesen schrecklichen, düsteren Tag vergessen, als ich plötzlich merkte, dass…“

Vorschläge für die wichtigsten Szenen:

- Das Gefühl, dass etwas Übernatürliches die Szene betritt…
- Eigenartige Klänge und Geräusche – sie kommen von… Was war das nur?
- Plötzlich fuhr ein eisiger Luftzug durch den Raum – ich hatte das Gefühl, ich war nicht allein…
- Das permanente Geräusch kommt vom Fenster her…

Nachdenken

Fragen zum Nachdenken und Inspirieren:

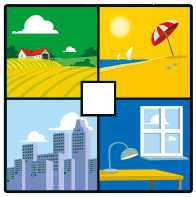
- Wie erkennst du die Merkmale der verschiedenen Gattungen? Welche Merkmale sind es?
- Welche Szene gefällt dir am besten? Was erzählt uns diese Szene?
- Was passiert vor und nach deiner Lieblingsszene?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Geben Sie den Schülern die Aufgabe, eine Zusammenfassung zu einem Werk aus den Genres Horror, Science Fiction oder Fantasy zu schreiben und dabei besonders auf die Figurenanalyse einzugehen.

Erweitern



- Lege die Handlungsort-Drehzeigerkarte ein und drehe am Zeiger, um einen neuen Handlungsort zu wählen. Wie lassen sich die Szenenaufbauten ändern und an den neuen Handlungsort anpassen? Wie wirkt sich die Veränderung auf die Figuren der Geschichte aus?

- Erstelle im StoryVisualizer einen Polizeibericht über ein unerwartetes und furchterregendes Ereignis. Lies der Klasse den Bericht vor, und beantworte die Fragen der Mitschüler.

- Stelle dir vor, du wärst ein Detektiv. Du wurdest beauftragt, ein großes Geheimnis zu untersuchen. Verfasse einen Bericht, der Folgendes enthält:

  - Eine Analyse der aktuellen Lage
  - Eine Beschreibung der Beweise und Indizien
  - Eine Beschreibung der relevanten Ereignisse, Figuren und des Gesamtbilds aus der Perspektive des Detektivs

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mein kleines Gedicht

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Einen Text lesen, eine Zusammenfassung schreiben und diese vortragen
- Erklären, wie sich die Szenen aneinanderfügen und wie sie gemeinsam die Grundstruktur einer Gattung ergeben, beispielsweise der Lyrik
- Das Grundthema einer Geschichte, eines Bühnenstücks oder eines Gedichts bestimmen
- Die Bedeutung von Wörtern und Wendungen in Literatur- und Sachtexten erfassen, z. B. bildhafte Sprache zur Beschreibung wichtiger Eigenschaften
- Ein Verständnis für Reime nachweisen
- Die Grundstruktur von Gedichten und die Verwendung von Strophen erklären
- Verständliche und zusammenhängende Texte verfassen, die ihrem Zweck und Publikum gerecht werden

Szenische Einführung

- Lesen Sie der Klasse ein Gedicht vor. Die Schüler sollen die Reimwörter erkennen.
- Besprechen Sie die wichtigsten Merkmale des Gedichts mit den Schülern.
- Besprechen und ermitteln Sie das Genre und die Merkmale des Gedichts.
- Wo steckt der Reim, und wie kann er eingesetzt werden?
- Was zeichnet ein gutes Gedicht aus? Und woran erkennt man ein schlechtes Gedicht?

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann Gedichte und Reime erfinden. Die Gedichte können eine ganze Geschichte mit Anfang, Hauptteil und Schluss oder auch nur eine einzelne Szene beschreiben.

Nachdenken

Fragen zum Nachdenken und Inspirieren:

- Wie erkennst du die Merkmale dieser literarischen Gattung?
- Welche Szene gefällt dir am besten? Was erzählt uns diese Szene?
- Kannst du die einzelnen Verse und Versfüße erkennen?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Bitten Sie die Schüler, die Reime und Versfüße zu benennen. Außerdem sollen sie beim Schreiben ihres Gedichts darüber nachdenken, in welche spezifische Gattung ihr Gedicht fällt.

Erweitern

- Veröffentliche dein Gedicht mit dem StoryVisualizer und füge Elemente hinzu, um die Bedeutung des Gedichts klarer zu machen. Übe den Vortrag deines Gedichts und präsentiere es anschließend der Klasse.

- Dichter benutzen Wörter und Sprache wie Kunstmaler Farben. Konzentriere dich auf ein Element lyrischer Sprache – Reim, Alliteration oder bildhafte Ausdrücke (Vergleiche, Metaphern und Redewendungen) und verfasse damit ein Gedicht.

- Stelle dir vor, du hast den Auftrag erhalten, ein Gedicht oder einen Slogan für eine Werbeanzeige zu schreiben. Überlege dir zunächst, für welches Produkt du werben möchtest. Wähle dann deinen Blickwinkel: Schreibst du aus der Sicht des Käufers oder des Herstellers? Entscheide dich für eine Perspektive und verfasse dann das Gedicht oder den Slogan für die Werbeanzeige.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Eine uralte Legende

Bildungsstandards
Sprechen und Zuhören
Lesen von Literatur
Lesen von Sach- und Gebrauchstexten
Sprache
Schreiben

Lernziele

- Einen Text lesen, eine Zusammenfassung schreiben und diese vortragen
- Erklären, wie sich die Szenen aneinanderfügen und wie sie gemeinsam die Grundstruktur einer literarischen Gattung ergeben, bspw. der Legende
- Analysefähigkeiten für Figuren entwickeln
- Themen, Genres und Ablaufmuster in Geschichten, Märchen und klassischer Kinderliteratur vergleichen und unterscheiden
- Die Erzählfähigkeit entwickeln und den Aufbau von Geschichten verstehen
- Beim Sprechen oder Schreiben zwischen formeller und informeller Sprache unterscheiden
- Eine Geschichte verfassen, um ein Fantasieerlebnis oder -ereignis wiederzugeben

Szenische Einführung

- Stellen Sie den Schülern eine Legende vor. Lesen Sie sie vor und erklären Sie, worum es geht.
- Besprechen Sie die wichtigsten Inhalte der Legende mit den Schülern.
- Besprechen und zeigen Sie die besonderen Merkmale einer Legende.
- Was bedeutet „real“? Was ist „Fiktion“?
- Was ist ein „historischer Hintergrund“, was ein „historischer Betrachtungswinkel“?

Die Geschichte aufbauen

Bitten Sie die Schüler, in Teams zusammenzuarbeiten. Lassen Sie sie ein Brainstorming machen und dann ein Szenenbuch für eine Geschichte mit drei oder fünf Szenen anlegen. Diese soll beginnen mit „Damals, vor langer Zeit...“

Nachdenken

Fragen zum Nachdenken und Inspirieren:

- Wie erkennst du die Merkmale der verschiedenen Gattungen? Welche Merkmale sind es?
- Welche Szene gefällt dir am besten? Was erzählt uns diese Szene?
- Was passiert vor und nach deiner Lieblingsszene?
- Ermittle die realen, die fiktiven und die historischen Aspekte der Legende.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Präsentieren und aufzeichnen

Lassen Sie die Schüler eine Zusammenfassung schreiben. Dabei sollen sie sich besonders auf die Merkmale der Legende und auf die Analyse der Figuren konzentrieren.

Erweitern

- Erstelle im StoryVisualizer eine Präsentation der Uralten Legende. Berücksichtige die historischen Elemente. Lade Mitschüler aus anderen Klassen zu deiner Präsentation ein.

- Legenden beruhen auf realen Begebenheiten – häufig auf historischen Tatsachen. Suche dir eine Legende aus und forsche nach Informationen zu ihrem historischen Hintergrund. Gestalte ein Flugblatt, eine Informationstafel oder eine Dokumentation über die Legende.

- Erfinde eine andere Version der Uralten Legende mit einer unerwarteten Wendung. Arbeitet in Gruppen zusammen. Jeder darf am Aufbau der Szenen für die Geschichte mitwirken, aber der Schluss soll noch offen bleiben.

- Schreibe deine Lieblingslegende zum Drehbuch um. Diese soll ausgearbeitete Dialoge und konkrete Regieanweisungen enthalten. Spiele die Legende zusammen mit deinem Team nach.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Häufig gestellte Fragen

Bringe ich die Aufkleber selbst an den Sortierfächern an, oder sollen das die Schüler machen?

Die Aufkleber müssen unbedingt korrekt angebracht werden. Daher raten wir dazu, dass dies die Lehrkraft vornimmt. Nehmen Sie sich ein wenig Zeit dafür.

Wie viel Zeit sollte ich für eine Unterrichtseinheit einplanen?

Zu Beginn, wenn die Schüler das Material, die Bausteine und die Aufgabe des Geschichtenentwickelns erst noch kennenlernen müssen, dauert es wahrscheinlich eine ganze Schulstunde oder etwas mehr, bis die Szenenaufbauten und die Geschichten fertiggestellt sind. Eine weitere Schulstunde wird die Entwicklung, Darstellung und Dokumentation der Geschichten in der StoryVisualizer-Software in Anspruch nehmen. Mit der Zeit werden die Schüler mit dem Lernprozess und den Aufgaben vertraut. Dann verkürzt sich der Zeitaufwand entsprechend.

Kann ich mit den Aktivitäten auch andere Themen als die des Deutschunterrichts abdecken?

StoryStarter ist für die Inhalte des Deutschunterrichts in verschiedenen Jahrgangsstufen konzipiert. Die Aktivitäten stellen jedoch auf natürliche Weise auch Querverbindungen zu anderen Unterrichtsinhalten – etwa aus dem Sachunterricht – her. Zusammenarbeit und Austausch bei den Aktivitäten fördern zudem Fähigkeiten und Kompetenzen, die im 21. Jahrhundert immer wichtiger werden.

Wie kann ich den Schülergruppen helfen, bei den gemeinsamen Arbeiten an den Geschichten auf die Aufgabe konzentriert zu bleiben?

Zusammenarbeit zu lernen ist ein Prozess, der Zeit braucht. Am Anfang ist es ratsam, jedem der Schüler eine eigene Aufgabe zuzuweisen. So kann jeder Schüler seiner Aufgabe nachgehen, nachdem die Ausgangssituation der Geschichte mit der Schülergruppe oder der ganzen Klasse geklärt wurde. Ein Schüler könnte beispielsweise den Anfang der Geschichte, der zweite den Hauptteil, der dritte den Schluss erfinden. So bleiben bei den ersten Aktivitäten mit gemeinsamer Materialnutzung Konzentration und Aufmerksamkeit gewährleistet.

Bei jüngeren Schülergruppen können Sie einen der Schüler als „Manager des StoryStarter-Sets“ einteilen. Dieser ist dann für die einsatzfertige Vorbereitung des Sets zuständig. Ein weiterer Schüler könnte der „Aufräum-Manager“ werden, der das Set nach der Aktivität korrekt sortiert und aufräumt. Ein dritter Schüler könnte die Rolle des „Drehzeiger-Managers“ übernehmen und dafür sorgen, dass während der Aktivität stets die richtige Drehzeigerkarte bereitliegt.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Wie kann ich StoryStarter einsetzen, wenn im Unterrichtsraum nur wenige Computer zur Verfügung stehen?

Die Schüler haben unterschiedliche Fähigkeiten und Arbeitstempi. Einige stecken viel Zeit in die detaillierte Ausarbeitung der Szenenaufbauten, um ihre Geschichte umfassend zu illustrieren, andere schließen den Aufbau schneller ab. Deshalb werden die Schüler nie gleichzeitig fertig. Während einige Schüler mit der Erstellung ihrer Geschichten, Comics, Flugblätter etc. beschäftigt sind, können andere ihre Ideen auf Papier skizzieren oder ihre Szenenaufbauten fotografieren.

Soll ich die Schüler ihre Szenenaufbauten selbst fotografieren lassen?

Für niedrigere Jahrgangsstufen empfehlen wir, dass die Lehrkraft die Aufnahmen macht. Beim Test von StoryStarter konnten wir allerdings feststellen, dass die Schüler sehr schnell lernen, selbst gute Bilder zu machen und in die StoryVisualizer-Software zu importieren. Mit Zugang zu einem Fotoapparat und der StoryVisualizer-Software können die Schüler unabhängiger arbeiten und Änderungen oder Anpassungen nach ihren eigenen Vorstellungen und Fähigkeiten vornehmen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO® Baustein-Übersicht

Zur Unterrichtsorganisation und um den Überblick über die Elemente zu erhalten, beinhaltet das Set eine LEGO® Baustein-Übersicht. Die Baustein-Übersicht kann als Checkliste und Übersicht für alle im Set enthaltenen Teile dienen. Um die Ordnung und Sortierung der Elemente zu erleichtern, können Sie die Übersicht kopieren, laminieren und jedem Schüler bzw. jeder Schülergruppe ein Exemplar aushändigen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

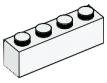
Handlungsort

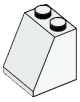
5x
306540

20x
300501

10x
300401

10x
300301


10x
301001


5x
4234525

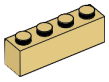
20x
4211389

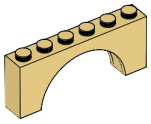
20x
4211388

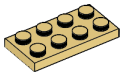
10x
4211387

20x
4113915

20x
4109995


10x
4113916


5x
4114073


10x
4114309

20x
4211242

20x
4211149

10x
4211210

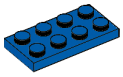
10x
346026

10x
4179830

10x
4179833

10x
300523

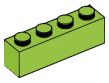
10x
300423

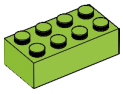

10x
302023

10x
4220634

10x
4164022

5x
4220632

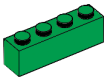

10x
4234716

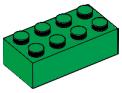

5x
4165967

20x
300528

10x
4107736

5x
300328


10x
4112838


10x
4106356

10x
302028

10x
4143562

5x
243528

5x
4569217

10x
300524

10x
300424

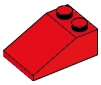
10x
4624184

10x
4173805

10x
4121739

10x
300521

10x
300421


10x
329821

10x
4286050

10x
4517993

10x
4216479

10x
4492224

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Figuren und Tiere

5x
4526110

5x
4529755

5x
4655371

5x
4506003

5x
4157270

5x
4540652

5x
4298609

5x
4540107

5x
4587557

5x
4249063

5x
4105175

5x
613201

5x
4522668

10x
4651441

5x
4106513

5x
4539951

5x
4198316

5x
4567911

10x
4651442

5x
4113209

5x
4492341

5x
4617224

5x
4562544

5x
4174743

5x
4623481

5x
4502268

5x
4275461

5x
4275872

5x
4275815

5x
4220184

5x
9339

5x
9327

5x
9342

5x
9341

5x
4614195

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Requisiten

5x
4179876

5x
4641048

10x
4262974

5x
4155537

5x
4114584

5x
383526

5x
6020190

5x
4507139

5x
4261397

5x
4243920

5x
400626

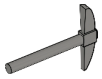
5x
4211006

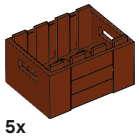
5x
4211235

5x
4516816

5x
4278013

5x
6012466


5x
4211007


5x
4211185

5x
4568173

5x
389921

5x
396226

10x
4211373

5x
4218642

5x
4599453

10x
249626

5x
4516456

5x
4107050

5x
4582437

5x
6011814

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Details

10x
614101

11x
614126

10x
614123

10x
614124

10x
614121

10x
4157103

10x
4183133

10x
4566522

10x
4517996

5x
3005741

5x
4222960

5x
4163917

5x
3005749

5x
3005748

5x
3005740

5x
4544720

5x
4567338

5x
4567331

5x
4567332

5x
4567333

10x
4117070

10x
306228

10x
4211183

10x
4211412

10x
4558952

10x
4113917

10x
302328

10x
6030719

10x
4524644

5x
4121932

5x
4121934

5x
330021

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Szene

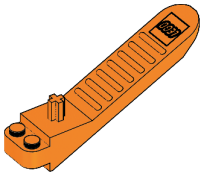
4x
242026

1x
300326

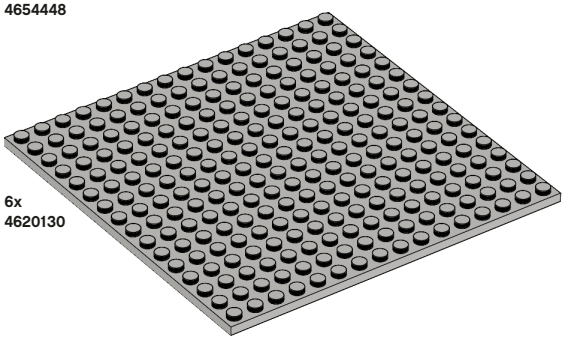
2x
4107783

2x
4258354

2x
4566927



1x
4654448



6x
4620130

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Wir alle haben eine Geschichte zu erzählen...

LEGO® Education StoryStarter wirft den Kreativitätsmotor an und bringt Schwung in die lehrplangerechte Förderung der Lese- und Schreibkompetenz.

LEGOeducation.com

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014, ©2015 The LEGO Group. 058569. Version 3.

LEGO education