

Schreibwelt 1'000 Geschichten Verlaufsplanung

Lektion	Inhalt	Material
1	<p><u>Einstieg Schreibwelt</u></p> <p>LP legt eine verstaubte Schachtel in den Kreis. Vermutungen anstellen. Sprachbuch S. 38/39 Bild betrachten und Vermutungen anstellen (Sprechblasen als Hilfe). Anschliessend Text lesen, schwierige Wörter klären und in Gruppen diskutieren, was geschehen sein könnte, was in der Kiste ist etc. Zentrale Frage: Was hättet ihr getan?</p> <p>In Gruppen Zeit die Szenen nachzuspielen und die kurze Theater den anderen Gruppen präsentieren.</p>	<p>Schachtel</p> <p>Sprechblasen</p>
2 3	<p><u>Geschichten</u></p> <p>Repetition vom letzten Mal. Weiterer Tagebucheintrag von Yela im Arbeitsheft S. 34 lesen. Verstaubte Kiste öffnen und Inhalt anschauen. Alte Kassette und drei Pergament wo der Anfang der Geschichten (Wahrheitsblume, Frau mit tausend Namen, indische Krüge) aufgeschrieben wurde jedoch ein Teil abgebrannt. SuS lesen jeweils die Anfänge vor.</p> <p><u>Die 3 Geschichten entdecken</u></p> <p>Die SuS können die Geschichten an versch. Stationen hören (AnyBook Readers, CD) oder lesen.</p> <p>!evtl. Anstelle Arbeitsheft ein AB mit Fragen zum Verständnis!</p> <p>Sind die SuS fertig versuchen sie zu einer Geschichte einen Comic / Bild zu zeichnen / Rätsel zu einer Geschichte machen / Vermutung aufschreiben wie es weitergehen könnte und dazu Comic / Bild / wie sieht die Wahrheitsblume aus/Tagebucheintrag von Yela/</p> <p><u>Austausch im Plenum</u>, darauf abzielen, dass am Anfang ein Gegenstand war. Dies mit den SuS einüben. Mündliche Vorübung machen im Plenum, anschl. SuS selber einen Gegenstand</p>	<p>Arbeitsheft</p> <p>Kiste mit Kassette und Papierrollen (Anfänge der Geschichten)</p> <p>CD</p> <p>AnyBookReaders</p> <p>AB Geschichten</p>

	nehmen lassen. Selber versuchen Geschichte zu erfinden.	
	<p><u>1. Botschaft anhören (1. Raum)</u></p> <p>Kiste (Schublade) mit versch. Gegenständen Schliesse die Augen und ergreife einen Gegenstand. Halte ihn fest in deiner Hand. Betrachte ihn genau. Versetze dich in ihn hinein. Ein kleines Detail kann ein Hinweis sein. Schwarze Katze wird es erkennen. Zur Tür hinter dem Schrank Katze vorlesen SuS selber Geschichte schreiben lassen.</p> <p><u>2. Botschaft anhören (2. Raum)</u></p> <p>Versteinerte Figuren Auf allen vieren ertasten ohne sie kaputt zu machen. Bringe sie ans Licht. Betrachte sie genau Versetze dich in sie hinein.</p> <p>1äugige Rabe wird es erkennen Geh zur Tür, wo er auf der Klinke sitzt Krächzt (Punkt von AnyBookReader klebt auf der Türklinke wo auch der Rabe sitzt)</p> <p><u>3. Botschaft anhören (3. Raum)</u></p> <p>Durch den schmalen Spalt der Tür, im matten Schein der Kerze, siehst du 100 Pflanzen in Vasen und Töpfen. Schliesse die Tür und taste behutsam nach einer Pflanze nicht bricht und sticht. Das letzte Licht des Tages wird es erkennen Setze dich ans Fenster und lies vor. Klopf 3x leise ans Fenster.</p> <p><u>4. Botschaft führt die SuS ins Freie.</u></p> <p>Die dritte Geschichte in eine Mauer stecken. Dann bist du frei.</p>	<p>Irgendwelche Gegenstände in eine Kiste stecken</p> <p>Schwarze Katze</p> <p>Versteinerte Figuren Rabe Vorhang</p> <p>20 kl. Vasen / Töpfe</p>
	<p>SuS individuell arbeiten lassen,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anmeldung für Schreibkonferenz - Anmeldung fürs Ideenreich - Zusatzaufgaben 	

Faltblatt mit einem alten Schloss als Titelblatt, anschl. auf jeder weiteren Seite Platz für den Raum. Nach jeder Botschaft einen Raum einkleben, weiter gehen = den neuen Raum aufkleben

Beurteilung. SuS lesen ihre persönlich beste Geschichte aus und beurteilen sich selber (Beurteilungsraster mit Kriterien). LP gibt Rückmeldung und anschliessend überarbeitet das Kind seine Geschichte, welche dann bewertet wird.