

Praxisbeispiel zu „Drei miese, fiese Kerle“

Exemplarisch stellen wir Ihnen den Umgang mit der Boardstory „Drei miese, fiese Kerle“ von Paul Maar (Text) und Susann Opel-Götz (Illustration) vor:

Einstieg: Neugierde wecken

Zeigen Sie die Startszene der Boardstory und lassen Sie die Kinder Spekulationen und Vermutungen über die Geschichte anstellen. Erzählen Sie den Kindern dann, dass sie nun Konrad kennen lernen, der genug hat von der Gespenstergegend, in der er mit seinen Eltern lebt.

Die Boardstory gemeinsam lesen

Lesen Sie gemeinsam mit den Kindern die Boardstory. Pausieren Sie die Boardstory, um ...

- durch Gespräche das Leseverständnis der Kinder zu unterstützen.
- die Bilder ausführlich zu betrachten und die Kinder frei erzählen zu lassen.
- gezielte Fragen zu stellen und Suchaufträge zu geben, um die Kinder so zum genauen Betrachten anzuregen und das Leseverständnis zu unterstützen: Wie nennen sich das Ungeheuer, das Gespenst und der Nachtmahr? Wo leben die drei Fiesen? Was ist ein Martinshorn? Was hat Konrad vor? Was nimmt Konrad aus dem Wohnzimmerschrank mit? Vermute: Woraus bestehen Anti-Monsterkugeln? Wie gelangt Konrad zum Schloss? Entdeckst du die Katze? Welchen Rat gibt ihm die karierte Katze? Wie kann Konrad den Nachtmahr verschwinden lassen? Wie kann Konrad das Gespenst verschwinden lassen? Warum wirken die Anti-Gespensterkugeln beim Ungeheuer nicht? Wie bringt Konrad das Ungeheuer zum Lachen?

Die Handlung in Aufgaben einbetten

Nutzen Sie die Arbeitsblätter und interaktiven Begleitmaterialien, um das Leseverständnis zu vertiefen und zur Reflexion anzuregen. Sie können außerdem ...

- eine Gruselgeschichte von den Lernenden schreiben lassen und dafür eine Auswahl an Überschriften bereitlegen: Allein zu Hause; Ein Kratzen im Schrank; Der alte Mann im Gruselhaus; Das Flussmonster; Ein Burggespenst am Lagerfeuer; Ausflug in den Schattenwald; Spuk um Mitternacht ...

- eigene Gruselgeschichten von den Kindern erfinden lassen. Dazu werden in einem ersten Schritt gemeinsam die Merkmale einer Geschichte bzw. Gruselgeschichte erarbeitet und Beispiele an der Tafel gesammelt: Überschrift, Einleitung, Hauptteil mit Höhepunkt, Ende, Gruselwesen, Gruselzeiten, Gruselwetter, gruselige Orte, Schreck-/Gruselwörter. In einer Schreibkonferenz werden die Texte überarbeitet. Dazu liest ein Kind seinen Text vor, die anderen Kinder geben Feedback im Hinblick auf die Kriterien einer Gruselgeschichte. Im Anschluss präsentieren die Kinder die Geschichte der Klasse und erhalten kriteriengeleitetes Feedback sowie eine allgemeine Rückmeldung durch die Karten Lob (Mir hat besonders gut gefallen ...), Frage (Was ich noch Fragen wollte ...), Tipp (Mein Tipp an dich ist ...).
- das kreative Schreiben fördern und die Geschichte von den Schülerinnen und Schülern weiterschreiben lassen. Dazu wird die Boardstory bei Minute 11:54 gestoppt. Folgende Impulsfragen helfen beim Verfassen der Texte: Wie wird es Konrad gelingen, das Ungeheuer zum Lachen zu bringen? In welchen Momenten musst du lachen? Wird die karierte Katze Konrad helfen? Für Kinder, denen das Schreiben einer Geschichte schwerfällt, können im Plenum zunächst Ideen gesammelt werden.
- mit den Kindern einen Perspektivwechsel vornehmen und die Geschichte aus Sicht des Ungeheuers schreiben lassen. Dabei müssen die Kinder beachten, dass die Textsorte, der Ort der Geschichte, die Atmosphäre und die Charaktereigenschaften der Figuren zum Originaltext passen.
- fächerübergreifend arbeiten. Im Kunstunterricht werden Gespenster aus Papptellern, weißem Krepppapier und schwarzen Filzstiften gestaltet. Kleine Gespenstermarionetten entstehen aus Stoff und Zeitungspapier. Dazu wird aus dem Papier eine Kugel geformt, die den Kopf bildet, und in die Mitte eines Stoffquadrates gelegt. Der Stoff wird zusammengenommen und mit einem Faden abgebunden. An den Stoffenden und dem Kopf werden Fäden und ein Holzstab gebunden. Im Musikunterricht entwickeln die Schülerinnen und Schüler eine Klanggeschichte zur Boardstory: Wie klingt das Ungeheuer, das Gespenst und der Nachtmahr? Wie hört sich eine Anti-Gespensterkugel an, wenn sie auf ein Ungeheuer trifft?