

DEUTSCH

Sinan Akin, Nur Akkuş, Christine Enzenbach,
Christian Steck & Heike Roll

Anleitung zum Bau eines
Smartphone-Projektors

Für den Bau eines Smartphone-Projektors ^{braucht man} ~~braucht man~~ eine Schere, ein Lineal, ein Klebeband, ein Stift, ein ^{Handy} ~~Handy~~ Blatt Papier, eine Folie und ein Handy.

Zunächst zeichnet man mit einem Stift und einem Lineal auf ein leeres, kariertes Blatt Papier vier Tropfen.

Die Maße für die Tropfen lauten: untere Seitenlänge 6 cm, obere Seiten 1 cm und die Höhe 3,5 cm. Anschließend

Merkmale der Textsorte Bauanleitung

- Überschrift !!
- alle Materialien nennen
- Was wird gebaut?

an die Reihenfolge denken

1. zuerst
2. danach
3. als nächstes
4. zum Schluss

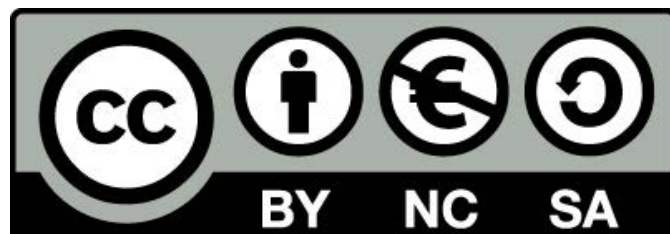
ACHTUNG
genau beschreiben:
Der Leser kann die Bilder nicht sehen !!

Materialien für ein textsortenbasiertes Schreiben im Deutschunterricht

DEUTSCH

Sinan Akin, Nur Akkuş, Christine Enzenbach,
Christian Steck & Heike Roll

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons
Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter
gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.



Liebe Lehrkräfte,

mit dem vorliegenden Unterrichtsmaterial wollen wir Ihnen Anregungen für profilierte Schreibaufgaben im Deutschunterricht bieten, die eine Aneignung schriftsprachlicher Handlungsfähigkeit bei Schülerinnen und Schülern fördern können. Die sprachlichen Handlungen Beschreiben, Instruieren, Erklären sind eingebettet in anleitende Sachtexte (Bauanleitung und Spielanleitung), die sprachliche Handlung Begründen ist mit argumentativen Texten verknüpft.

Das Material ist im Rahmen des Projektes SchriFT II (Schreiben im Fachunterricht der Sekundarstufe I unter Einbeziehung des Türkischen) zum textsortenbasierten Lehren und Lernen für die Jahrgangsstufen 7 und 8 an Gesamtschulen entwickelt und erprobt worden. Der Themenbereich Sachtexte schreiben ist anschlussfähig an die Kernlehrpläne in NRW, insofern die Darstellung funktionaler Zusammenhänge sowie argumentatives Schreiben Dimensionen der Schreibkompetenz im Anforderungsbereich der Jahrgangsstufen 7 und 8 darstellen.

Das Material liegt auch in türkischer Sprache vor und kann somit dazu dienen, eine Verknüpfung zwischen dem Deutschunterricht und dem herkunftssprachlichen Unterricht Türkisch herzustellen. Ein koordinierter Deutsch- und Türkischunterricht kann mithilfe der Materialien folgende Fragen beleuchten: Welche sprachlichen und textuellen Merkmale weist eine Anleitung in türkischer und deutscher Sprache auf? Wie werden Begründungen auf Deutsch und Türkisch formuliert?

Das vorliegende Material kann individuell auf eine Lerngruppe angepasst und auf weitere Fächer unterschiedlicher Jahrgangsstufen sowie weitere Themen übertragen werden. Es besteht aus didaktisch-methodischen Hinweisen für die Lehrenden sowie Arbeitsmaterialien für die Lernenden. Auf diese Weise kann ein nachhaltiges Lernen von Textsorten fach- und jahrgangsstufenübergreifend etabliert werden.

Viel Spaß beim Einsetzen des Materials! Für Rückfragen oder Fortbildungsangebote stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Sinan Akin, Nur Akkuş, Christine Enzenbach, Christian Steck & Heike Roll

I.	Konzeption und Aufbau des Lehr-Lernmaterials	
1.1	Der textsortenbasierte Lehr-Lern-Zyklus	005
1.2	Beschreiben, Erklären, Begründen – schriftsprachliches Handeln in Sachtexten	006
1.3	Aufbau und Hinweise	008
1.4	Die Verweisstruktur	009
II.	Kommentiertes Unterrichtsmaterial	
2.1	Beschreiben	
2.1.1.	Unterrichtsmaterial	011
2.1.2	Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge	045
2.2	Erklären	
2.2.1	Unterrichtsmaterial	056
2.2.2	Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge	086
2.3	Begründen	
2.3.1	Unterrichtsmaterial	097
2.3.2	Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge	126
III.	Weitere Hinweise und Angebote	139

1.1 Der textsortenbasierte Lehr-Lern-Zyklus

Das vorliegende Material wurde im Rahmen des Projekts SchriFT II (Schreiben im Fachunterricht der Sekundarstufe I unter Einbeziehung des Türkischen) entwickelt und im Deutschunterricht der siebten und achten Klasse an Gesamtschulen erprobt. Das Konzept des textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus ist grundlegend für das Material. Im englischsprachigen Raum auch bekannt als Genre Pedagogy oder Genre Based Approach, wurde der textsortenbasierte Lehr-Lern-Zyklus vor allem im Fremdsprachenunterricht eingesetzt. Grundlegende Idee ist, eine an fachspezifischen Textsorten orientierte Sprachbildung auch in den Fachunterricht zu integrieren.

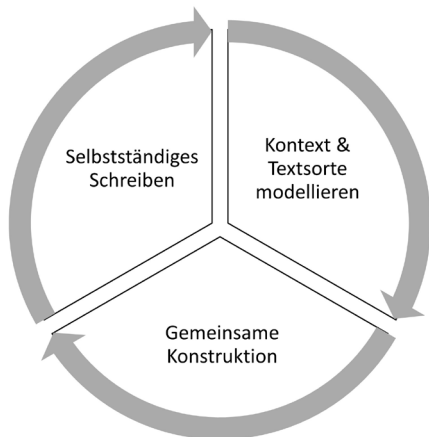


Abbildung 1. Der dreiphasige textsortenbasierte Lehr-Lern-Zyklus in Anlehnung an Callaghan und Rothery (1988), adaptiert von Feez und Joyce (1998) sowie Hallet (2013).

Für die Gestaltung eines sprachbildenden Fachunterrichts wurde ein drei Phasen umfassendes Modell des textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus genutzt. (Abb.1)

Der Einstieg erfolgt durch die Modellierung des Kontextes, der die sprachlichen Besonderheiten der Textsorte bestimmt. Die Erarbeitung widmet sich dabei drei zentralen Leitfragen:

(1) Wer schreibt den Text?, (2) Aus welchem Grund schreibt jemand den Text? und (3) Wer liest den Text (in welcher Situation)?

Durch die Beantwortung der Fragen soll der kommunikative und soziale Kontext der Textsorte bestimmt werden. Auf diese Weise kann der Text in eine konkrete Schreibsituation eingebettet werden.

Die Phasen der Kontext- und Textsortenmodellierung, der Gemeinsamen Konstruktion und des Selbstständigen Schreibens werden in der Unterrichtsreihe je drei Mal vollzogen. Dabei werden Beschreibungen, Erklärungen und Begründungen fachspezifisch eingeübt sowie fachliche Kompetenzen und sprachliche Fähigkeiten ausgebaut.

Im Rahmen der Modellierung des Textes wird zunächst ein Modelltext einer Beschreibung, Erklärung bzw. Begründung im Fachkontext behandelt. Die gemeinsame Arbeit ermöglicht in dieser Phase das Herausarbeiten der Textstruktur und sprachlicher Mittel sowie die genaue Auseinandersetzung mit der Funktion einzelner Textteile. Sprachliche Mittel, deren Funktion für den gesamten Text behandelt und die durch entsprechende Arbeitsaufträge eingeübt werden, dienen dabei der Entwicklung fachlicher Sprach- und Schreibfähigkeiten.

Die Gemeinsame Konstruktion widmet sich dem kollaborativen Verfassen eines Textprodukts. In dieser Phase wird das sprachliche und fachliche Wissen zu Beschreibungen, Erklärungen bzw. Begründungen erweitert. Sprachliche Besonderheiten der Texte können im Plenum oder aber in Gruppenarbeit thematisiert werden. Sprachliche Gerüste, sogenannte Scaffolds, und Differenzierungsangebote unterstützen dabei den fachlichen und sprachlichen Lernprozess.

Erst in der Phase des Selbstständigen Schreibens erfolgt eine eigenständige Textproduktion in Einzelarbeit. Die in den vorherigen Phasen erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten können nun auf eine neue Fragestellung bzw. eine neue Schreibsituation übertragen werden. Die Hilfen, die zur Begleitung des Schreibprozesses bereitstehen, orientieren sich am Lernstand der Schülerinnen und Schüler und können bei Bedarf reduziert oder erweitert werden.

Zum Weiterlesen und Vertiefen:

Callaghan, M. & Rothery, J. (1988). Teaching factual writing: A genre based approach. DSP Literacy Project, Metropolitan East Region.

Feez, S. & Joyce, H. D. S. (1998). Text-Based Syllabus Design. MacQuarie University/AMES.

Gürsoy, E. (2018). Genredidaktik: Ein Modell zum generischen Lernen in allen Fächern mit besonderem Fokus auf Unterrichtsplanung. Essen. Universität Duisburg-Essen, proDaZ.

Hallet, W. (2013). Generisches Lernen. In M. Becker-Mrotzek, K. Schramm, E. Thümann & H. J. Vollmer (Hg.), Sprache im Fach: Sprachlichkeit und fachliches Lernen (S. 59-75). Waxmann.

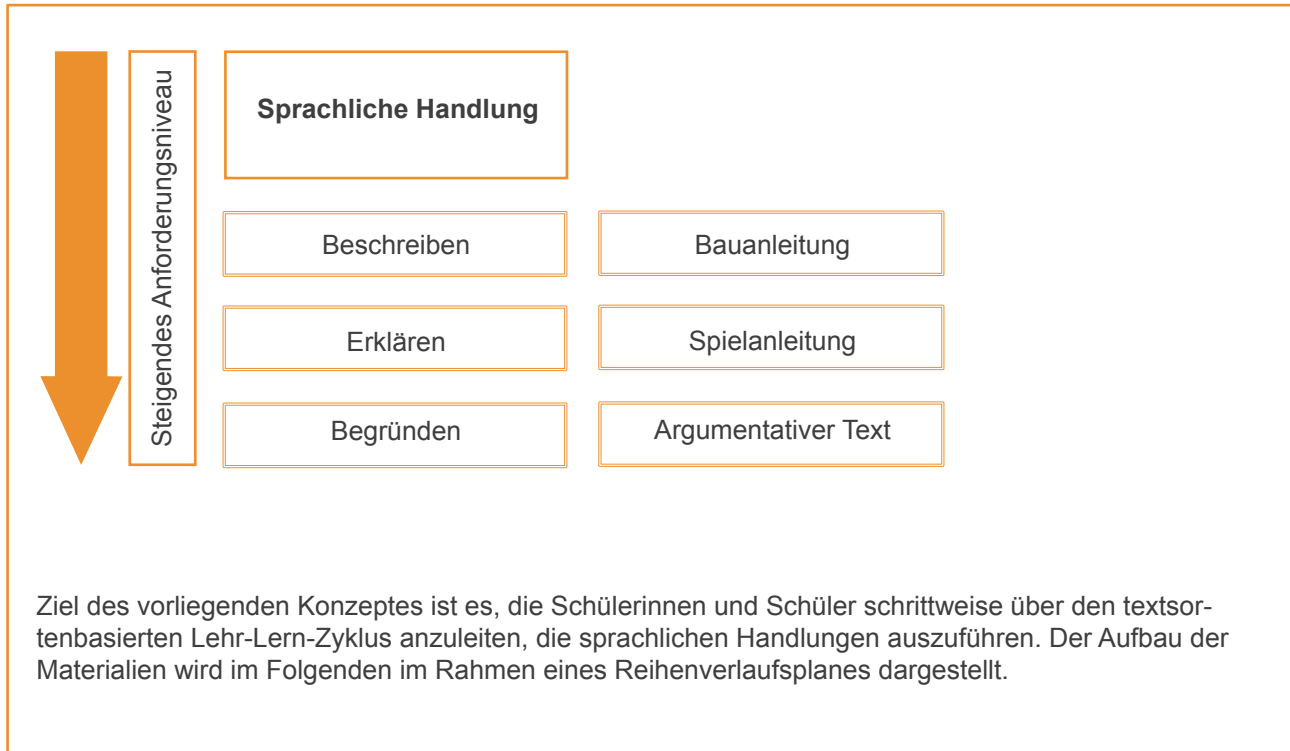
1.2 Beschreiben, Erklären, Begründen – schriftsprachliches Handeln in Sachtexten

Eine wesentliche Aufgabe des Deutschunterrichts besteht darin, Schülerinnen und Schülern zu einer sach-, situations- und adressatengerechten sprachlichen Handlungsfähigkeit zu verhelfen. Vielfältige und anregungsreiche „Schreibaufgaben mit Profil“ (Bachmann & Becker-Mrotzek, 2010) bieten einen Handlungsrahmen, sprachliche Mittel und ihre Funktionen kennen zu lernen und in unterschiedlichen Anwendungsbereichen sprachbewusst einzusetzen und zu reflektieren. Wenn es gelingt, das Planen, Formulieren und bearbeiten von Texten in soziale Interaktionen einzubinden und dadurch möglichst authentische Schreibsettings anzubahnen, können Schülerinnen und Schüler das Schreiben als epistemisches und kommunikatives Werkzeug wahrnehmen, das Chancen bietet, Inhalte zu verstehen und gemeinsam zu erarbeiten. Damit können anspruchsvolle funktional-pragmatische Schreibfähigkeiten wie die Nutzung kohärenzstiftender Mittel und /oder die Orientierung an den Bedürfnissen der Adressaten begünstigt und angebahnt werden.

Grundtypen sprachlichen Handelns dienen unterschiedlichen Zwecken auf unterschiedlichen kognitiven Abstraktionsniveaus. Der erste Block des vorliegenden Materials widmet sich dem Beschreiben und Instruieren. Der Zweck des Beschreibens liegt darin, einem Adressaten einen Gegenstand, einen Vorgang oder einen funktionalen Zusammenhang möglichst präzise, strukturiert und vollständig vorzustellen, so dass er oder sie eine Vorstellung davon bilden kann (Hoffmann, 2016, S. 535-540). Soll der Adressat/ die Adressatin dazu angeleitet werden eine Handlung auszuüben – zum Beispiel ein Gerät zu bauen oder ein Gericht zu kochen –, so sind handlungsanweisende Mittel erforderlich, die unterschiedliche Textsorten kennzeichnen (wie eine Bauanleitung oder ein Rezept). Sprachliche Mittel sind daher Temporaladverbien, Lokaladverbien und Modalverben. Formen der Unpersönlichkeit (u.a. Passivkonstruktionen, man-Form) verdeutlichen, dass der Gegenstand oder der Prozess im Vordergrund stehen (Hoffmann, 2016, S. 556-557). Der zweite Block befasst sich mit dem Erklären. Eine Erklärung zielt darauf, einer anderen Person – oder sich selbst – „einen Zusammenhang von Sachverhalten oder Sachverhaltelementen so klar zu machen, dass er ins Wissen integriert und als allgemeine Orientierung des Handelns genommen werden kann“ (Hoffmann, 2016, S. 541-543). Zu unterscheiden sind unterschiedliche Typen von Erklärungen, so z.B. Worterklärungen (erklären-was), Handlungserklärungen (erklären-wie) und Sachverhaltserklärungen (erklären-warum) (Klein, 2009; Neumeister, 2011). Sprachliche Mittel sind vor allem finale, kausale und konditionale Konnektoren. Im dritten Block wird das Begründen als Teilhandlung einer Argumentation angesteuert. Bei der Auseinandersetzung mit einer strittigen Frage zielt das Begründen darauf, den Geltungsanspruch einer Behauptung zu belegen und bei einer anderen Person Verstehen herzustellen, eigene Argumente und Gegenargumente darzustellen und das Gegenüber vom eigenen Standpunkt zu überzeugen. Sprachliche Mittel sind kausale und konzessive Konnektoren und auch Positionierungsausdrücke (z. B. ich finde, meiner Meinung nach...).

¹ Zu den Ausdifferenzierungen der sprachlichen Handlungen liegen zahlreiche Untersuchungen vor, wir verweisen hier auf die funktional-pragmatisch basierte Grammatik von Hoffmann (2016), in der weitere Literaturverweise zu finden sind.

1.2 Beschreiben, Erklären, Begründen – schriftsprachliches Handeln in Sachtexten



Zum Weiterlesen und Vertiefen:

Bachmann, T. & Becker-Mrotzek, M. (2010) Schreibaufgaben situieren und profilieren. In T. Pohl & T. Steinhoff (Hrsg.), Textformen als Lernformen (S. 191–209). Duisburg: Gilles & Francke.

Hoffmann, L. (2016³) Deutsche Grammatik. Grundlagen für Lehrerbildung, Schule, Deutsch als Zweitsprache und Deutsch als Fremdsprache. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Klein, J. (2009). ERKLÄREN-WAS, ERKLÄREN-WIE, ERKLÄREN-WARUM. Typologie und Komplexität zentraler Akte der Welterschließung. In R. Vogt (Hrsg.), Erklären. Gesprächsanalytische und fachdidaktische Perspektiven (S. 25–36). Tübingen: Stauffenburg.

Neumeister, N. (2011). (Wie) Wird im Deutschunterricht erklärt? Wissensvermittelnde Handlungen im Sprachunterricht der Sekundarstufe I. Dissertation. Verfügbar unter: https://phbl-opus.phlb.de/frontdoor/deliver/index/docId/32/file/1_dissertation.pdf.

1.3 Aufbau und Hinweise

Aufbau des Schülerinnen- und Schülermaterials

Das Material setzt sich aus allen benötigten Unterrichtsmaterialien zusammen. Neben Arbeitsblättern umfasst das Material Anregungen für differenzierende Arbeitsangebote und fachliche sowie sprachliche Hilfestellungen.

Icons verleihen verschiedenen Aufgaben- und Hinweisformaten einen besonderen Wiedererkennungswert, sodass ein eigenständiges, schülerzentriertes Arbeiten ermöglicht wird.



Der Stift zeigt den Lernenden an, dass sie in der Aufgabe etwas schriftlich festhalten sollen.



Die Schere markiert Kästchen oder Formen, die ausgeschnitten werden müssen. Dies kann in der Unterrichtsstunde oder - in Abhängigkeit von der Lerngruppe - auch vorbereitend erfolgen.



Merkkästen oder wichtige Hinweise sind mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet.



Die Glühbirne verweist auf eine neue Aufgabenstellung.



Mit diesem Icon ist das Unterrichtsmaterial für die Schülerinnen und Schüler gekennzeichnet. Es kann kopiert und für die jeweilige Unterrichtsstunde genutzt werden.



Das L verweist auf ergänzende Materialien für die Lehrkraft (z.B. Folien, mögliche Tafelbilder, Lösungsblätter).

Aufbau des Lehrerinnen- und Lehrermaterials

Neben dem Schülerinnen- und Schülermaterial bietet dieser Band didaktisch-methodische Hinweise und Informationen für die konkrete Umsetzung im Unterricht. Das Lehrerinnen- und Lehrermaterial bietet Anregungen, wie das Material eingesetzt werden kann, um fachliches und sprachliches Lernen im Deutschunterricht zu unterstützen. Die Kommentare und Hinweise für Lehrkräfte können herangezogen werden, um eine nach dem Modell des textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus gestaltete Unterrichtssequenz durchzuführen. Durch den Einsatz ergänzender Materialien ist es möglich, Unterrichtssequenzen mit einer anderen Schwerpunktsetzung umzusetzen oder fachlich zu vertiefen. Auch eine Adaption auf andere Jahrgangsstufen oder Inhaltsfelder ist gegeben.

Zu den konkreten Unterrichtseinheiten wurden Reihenverlaufspläne erstellt, die einen Überblick über die fachlichen und sprachlichen Lernziele bieten, die mit Hilfe des Materials erarbeitet werden können. Darüber hinaus enthält das Material für Lehrkräfte Hinweise zur Aufgabenbearbeitung sowie Musterlösungen.

1.4 Die Verweisstruktur

Die Kennzeichnung des Materials folgt einem System, das es erlaubt, diese eindeutig den sprachlichen Handlungen sowie den einzelnen Phasen (Beschreiben, Erklären oder Begründen) des textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus zuzuordnen. Auf dem Kopf der Materialien ist jeweils vermerkt, in welcher Phase des Lehr-Lern-Zyklus es verortet ist (siehe Abb. 1). Darunter ist vermerkt, welche sprachliche Handlung beleuchtet wird (Beschreiben, Erklären oder Begründen). Im Kopf der Materialien ist außerdem vermerkt, ob es sich um Schülermaterial (AB) oder Lehrermaterial (F) handelt. Die Materialien sind nummeriert (z.B. AB 1.) und können als komplette Unterrichtseinheit nach dieser Reihenfolge eingesetzt werden. Einige Materialien bestehen aus mehreren Seiten, diese werden durchnummeriert (z.B. AB 1. Seite 1, AB 1. Seite 2, F 1. Seite 1, F 1. Seite 2) und sind als chronologische Einheit konzipiert. Hinweise zum Einsatz finden sich in den Reihenverlaufsplänen und den Lehrercommentaren. Die Verweise auf die Materialien in den Reihenverlaufsplänen und in den Lehrercommentaren orientieren sich an der Nummerierung im Kopf der Materialien. Differenzierendes Material wird mit Unternummerierungen gekennzeichnet (z.B. AB 1.1. Seite 1), auch hier sind die entsprechenden Verweise und Erläuterungen zum Einsatz in den Reihenverlaufsplänen und Lehrercommentaren zu finden. Zur besseren Orientierung ist der Kopf des Lehrermaterials orange und der des Schülermaterials grau. Die Materialien können als komplette Unterrichtseinheit, als einzelne Blöcke (Beschreiben, Erklären oder Begründen) oder punktuell eingesetzt werden. Die Lehrermaterialien, die orange und mit dem Buchstaben F gekennzeichnet sind, können auf verschiedenen Medien (z.B. Beamer, Tablet) im Plenum präsentiert werden.

Beispiel:

Phase im Lehr-Lern-Zyklus	Sprachliche Handlung	Nummerierung des Materials innerhalb der Einheit	optional: Differenzierendes Material zu den Arbeitsblättern
<ul style="list-style-type: none"> Kontext und Textsorte modellieren Gemeinsame Konstruktion Selbstständiges Schreiben 	<ul style="list-style-type: none"> Beschreiben Erklären Begründen 	<ul style="list-style-type: none"> Fortlaufende Nummerierung AB = Schülermaterial grau hinterlegt F = Lehrermaterial orange hinterlegt 	<ul style="list-style-type: none"> Fortlaufende Nummerierung
(Kontext und Textsorte modellieren)	→ (Kontext und Textsorte modellieren, Beschreiben)	→ (z.B. Kontext und Textsorte modellieren, Beschreiben, AB 1. Seite 1)	→ (z.B. Kontext und Textsorte modellieren, Beschreiben, AB 1.1. Seite 1)

2.1. BESCHREIBEN

2.1.1. Unterrichtsmaterial

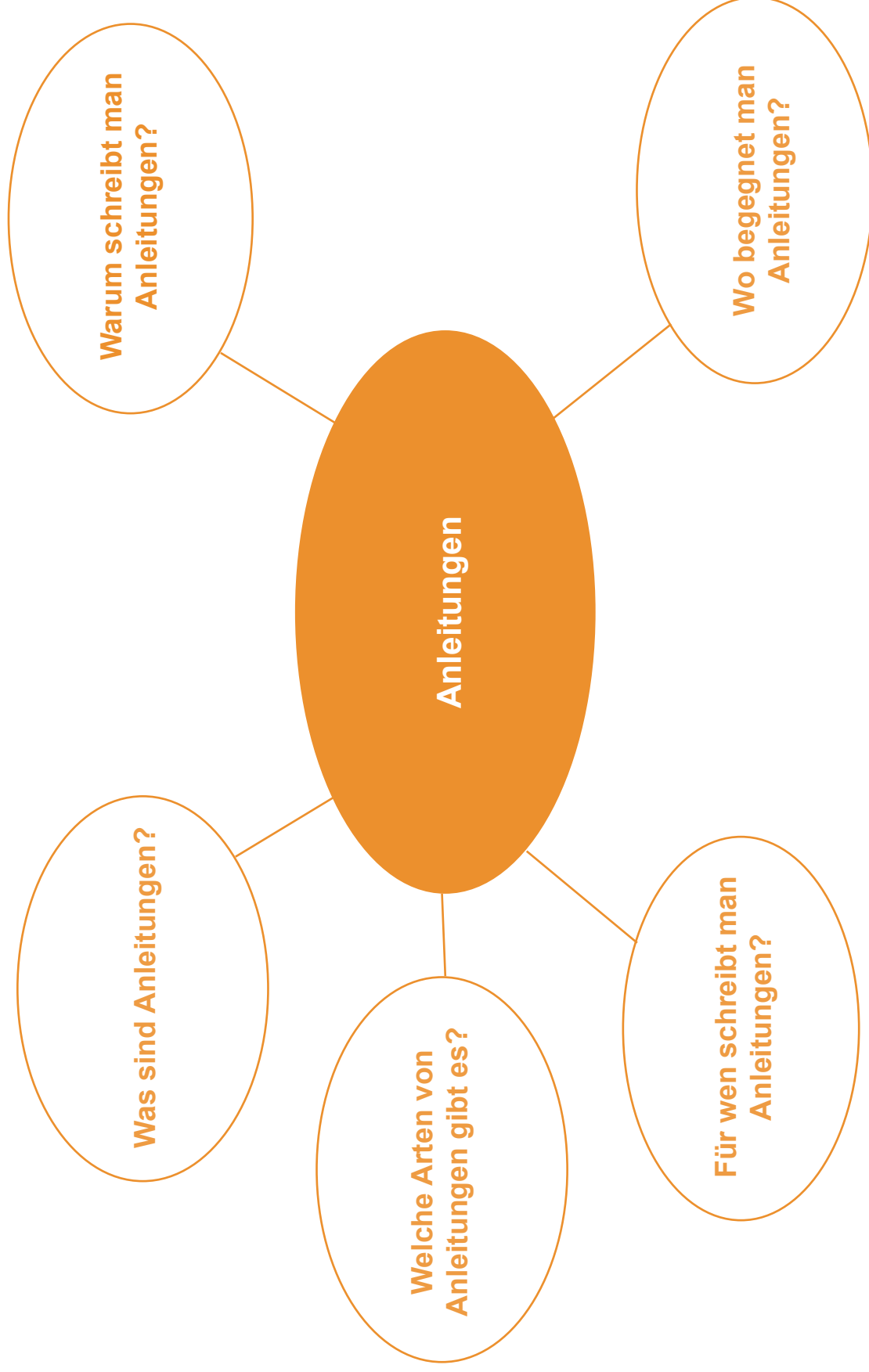


II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben F 1.

Rezept



Mindmap

Einen Turm bauen



Zwei Personen sitzen Rücken an Rücken, so dass die anderen Schülerinnen und Schüler sie sehen können. Schülerin 1 oder Schüler 1 baut einen Turm aus Bausteinen. Sie oder er beschreibt mündlich während des Bauens die einzelnen Schritte beim Bauen des Turmes. Schülerin 2 oder Schüler 2 baut genau nach dieser Beschreibung einen Turm. Sie oder er darf während des Baus keine Fragen stellen. Die anderen Schülerinnen und Schüler beobachten den Vorgang des Beschreibens sowie den Bau- und Nachbauvorgang und füllen den Beobachtungsbogen aus. Anschließend reflektieren zunächst Schülerin 1 oder Schüler 1 und Schülerin 2 oder Schüler 2, dann die anderen Schülerinnen und Schüler den Prozess, vergleichen die Ergebnisse und besprechen mögliche Unterschiede und deren Gründe.

Die Rollenkarten werden vor dem Bauen an Schülerin 1 oder Schüler 1 und Schülerin 2 oder Schüler 2 verteilt (AB 1.). Wichtig: „Ihr habt beide die gleiche Anzahl an Bausteinen.“ Die beiden Schülerinnen und Schüler lesen den Arbeitsauftrag laut vor.

Die Reflexionskarten hingegen werden nach dem Bauen verteilt. Die beiden Versuchspersonen lesen die Reflexionsfragen laut vor und beantworten die Fragen nacheinander.

Folgende Reflexionsfragen werden an die anderen Schülerinnen und Schüler gestellt. Die Lehrkraft kann die Reflexionsfragen an die Tafel schreiben oder mündlich vorlesen.

- Falls es Unterschiede zwischen den gebauten Türmen gibt, wie hätte man den Aufbau beschreiben müssen, damit diese Unterschiede nicht entstehen?
- Worauf muss man bei einer Anleitung achten?
- Kennt ihr weitere Anleitungen? Nennt Beispiele. (Mindmap F 1.)
- Warum schreibt man Anleitungen? (Mindmap F 1.)



II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 1.

Einen Turm bauen: Rollenkarten vor dem Bauen

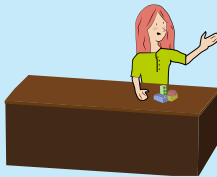


Schülerin 1 oder Schüler 1



Beschreibe deiner Mitschülerin oder deinem Mitschüler genau, wie du den Turm aus Bausteinen aufbaust, sodass sie/ er den Turm nachbauen kann.

Schülerin 2 oder Schüler 2



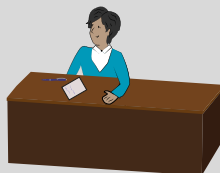
Baue den Turm genau so, wie deine Mitschülerin oder dein Mitschüler ihn beschreibt.

Stelle währenddessen keine Fragen und höre genau zu, wie dein/e Mitschüler/in den Aufbau beschreibt.

Reflexionskarten nach dem Bauen



Schülerin 1 oder Schüler 1



Welche Schwierigkeiten hattest du bei der Beschreibung des Aufbaus?

Schülerin 2 oder Schüler 2



Was war hilfreich? Was war nicht hilfreich bei der Beschreibung des Aufbaus?

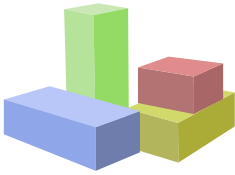
Was hättest du bei der Beschreibung des Aufbaus anders beschrieben?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 2.

Einen Turm bauen



Beobachtungsbogen

Schülerin oder Schüler 1 baut einen Turm und beschreibt gleichzeitig Schülerin oder Schüler 2 mündlich den Bau des Turms. Beobachte genau, wie Schülerin oder Schüler 2 den Turm nachbaut und beantworte währenddessen die unten stehenden Fragen.

1) Beantworte folgende Fragen, während du der beschreibenden Schülerin oder dem beschreibenden Schüler 1 zuschaust

a) Wie fängt sie/ er an den Aufbau zu beschreiben?

b) Verwendet sie oder er beim Beschreiben Orts- und Richtungsangaben (z.B. *unten*, *oben*, *links*, *daneben*)? Wenn ja, schreibe sie auf.

c) Wie beendet sie oder er die Beschreibung?

2) Beantworte beim Beobachten der nachbauenden Schülerin oder des nachbauenden Schülers 2 folgende Fragen.

a) Baut sie oder er den Turm so nach, wie Schülerin oder Schüler 1 ihn beschreibt? Wenn nein, was macht Schülerin oder Schüler 2 anders?

b) Wie hättest du den Aufbau beschrieben, damit solche Unterschiede nicht entstehen?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 3.

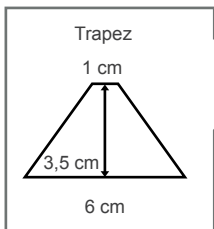
Modelltext

Modelltexte – Bau des Smartphone-Hologramm-Projektors

Für einen Smartphone-Hologramm-Projektor werden folgende Materialien benötigt: eine Schere, ein Lineal, ein Klebeband, ein Stift, ein kariertes Blatt (DIN A4), eine Folie und ein Smartphone.

Zuerst werden mithilfe eines Lineals und eines Stifts auf ein leeres, kariertes Blatt insgesamt vier Trapeze gezeichnet. Die Maße für ein Trapez sind folgende: untere Seitenlänge 6cm, obere Seitenlänge 1cm und die Höhe 3,5cm. Anschließend wird die Folie auf das Blatt gelegt und die Trapeze werden auf die Folie übertragen. Danach werden die auf die Folie übertragenen Trapeze ausgeschnitten. Die ausgeschnittenen Folienstücke werden an den schrägen Seiten zusammengelegt und mit einem Klebeband verklebt. Zum Schluss werden die Trapeze zu einer Pyramide gefaltet und die offene schräge Seite wird zusammengeklebt.

Jetzt kann die Pyramide mit der kleinen Öffnung nach unten mittig auf dem Display platziert und der Smartphone-Hologramm-Projektor verwendet werden.



Überschrift

Einleitung

Was wird gebaut?

Welche Materialien werden benötigt?

Hauptteil

Wie wird der Gegenstand gebaut?

Reihenfolge der Arbeitsschritte (Temporalangaben z.B. **zuerst**, **danach**, **zum Schluss**)

Der Bau des Gegenstandes muss genau beschrieben werden.

Schluss

Der Bau des Gegenstandes ist abgeschlossen.

Der fertige Gegenstand wird genannt.



II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 4.

Modelltexte – Bau des Smartphone-Hologramm-Projektors		
<p>Für einen Smartphone-Hologramm-Projektor benötigst du folgende Materialien: eine Schere, ein <u>Lineal</u>, ein Klebeband, einen <u>Stift</u>, ein <u>kariertes Blatt (DIN A4)</u>, eine <u>Folie</u> und ein <u>Smartphone</u>.</p>	<p>Für einen Smartphone-Hologramm-Projektor benötigt man folgende Materialien: eine Schere, ein <u>Lineal</u>, ein Klebeband, einen <u>Stift</u>, ein <u>kariertes Blatt (DIN A4)</u>, eine <u>Folie</u> und ein <u>Smartphone</u>.</p>	<p>Für einen Smartphone-Hologramm-Projektor werden folgende Materialien benötigt: eine Schere, ein <u>Lineal</u>, ein Klebeband, ein <u>Stift</u>, ein <u>kariertes Blatt (DIN A4)</u>, eine <u>Folie</u> und ein <u>Smartphone</u>.</p>
<p>Zuerst zeichnest du mithilfe eines Lineals und eines Stifts auf ein leeres, kariertes Blatt insgesamt vier Trapeze. Die Maße für ein Trapez sind folgende: untere Seitenlänge 6cm, obere Seitenlänge 1cm und die Höhe 3,5cm. <u>Anschließend legst du</u> die Folie auf das Blatt und <u>du überträgst</u> die Trapeze auf die Folie. <u>Danach schneidest du</u> die auf die Folie übertragenen Trapeze aus. Die ausgeschnittenen Folienstücke klebst du an den schrägen Seiten mit Klebeband zusammen. <u>Zum Schluss faltest du</u> die Trapeze zu einer Pyramide und du klebst die offene schräge Seite zusammen.</p>	<p>Zuerst zeichnet man mithilfe eines Lineals und eines Stifts auf ein leeres, kariertes Blatt insgesamt vier Trapeze. Die Maße für ein Trapez sind folgende: untere Seitenlänge 6cm, obere Seitenlänge 1cm und die Höhe 3,5cm. <u>Anschließend legt man</u> die Folie auf das Blatt und die Trapeze überträgt man auf die Folie. <u>Danach schneidet man</u> die auf die Folie übertragenen Trapeze aus. Die ausgeschnittenen Folienstücke klebt man an den schrägen Seiten mit einem Klebeband zusammen. <u>Zum Schluss faltet man</u> die Trapeze zu einer Pyramide und man klebt die offene schräge Seite zusammen.</p>	<p>Zuerst werden Mit Lineal und Stift werden Formen auf Papier gezeichnet. Die Maße für ein Trapez sind folgende: untere Seitenlänge 6cm, obere Seitenlänge 1cm und die Höhe 3,5cm. <u>Anschließend wird</u> die Folie auf das Blatt gelegt und die Trapeze werden auf die Folie übertragen. <u>Danach werden</u> die auf die Folie übertragenen Trapeze ausgeschnitten. Die ausgeschnittenen Folienstücke werden an den schrägen Seiten zusammengelegt und mit einem Klebeband verklebt. <u>Zum Schluss werden</u> die Trapeze zu einer Pyramide gefaltet und die offene schräge Seite wird zusammengeklebt.</p>
<p>Jetzt kannst du die Pyramide mit der kleinen Öffnung nach unten mittig auf dem Display platzieren und den Smartphone-Hologramm-Projektor verwenden.</p>	<p>Jetzt kann man die Pyramide mit der kleinen Öffnung nach unten mittig auf dem Display platzieren und den Smartphone-Hologramm-Projektor verwenden.</p>	<p>Jetzt kann die Pyramide mit der kleinen Öffnung nach unten mittig auf dem Display platziert und der Smartphone-Hologramm-Projektor verwendet werden.</p>
Überschrift		
Einleitung Was wird gebaut? Welche Materialien werden benötigt?		
Hauptteil Wie wird der Gegenstand gebaut? Reihenfolge der Arbeitsschritte (Temporalangaben z.B. zuerst , danach , zum Schluss) Der Bau des Gegenstandes muss genau beschrieben werden.		
Schluss Der Bau des Gegenstandes ist abgeschlossen. Der fertige Gegenstand wird genannt.		



II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 5. Seite 1

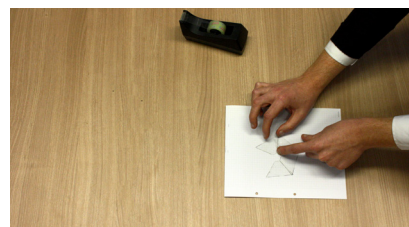
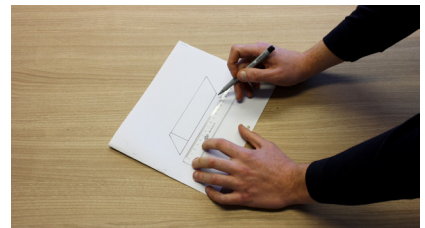
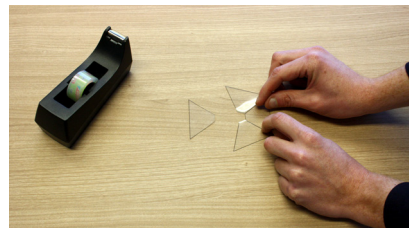
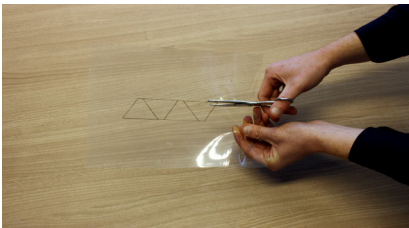
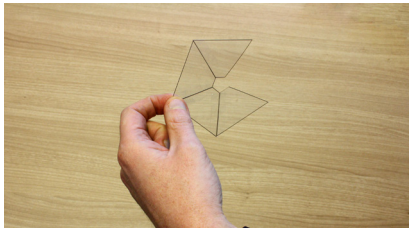
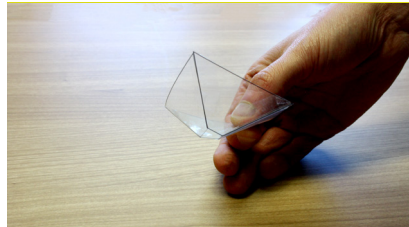


Tim hat Bilder zu den Schritten, die im Modelltext beschrieben werden, erstellt. Dabei sind die Bilder durcheinander geraten. Könnt ihr Tim helfen, die Bilder in die richtige Reihenfolge zu bringen?

Tim

Aufgabe 1

Schaut euch die Bilder genau an und ordnet sie den Sätzen passend zu. Schneidet die Textschnipsel auf der zweiten Seite aus und legt sie neben die Bilder.





II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 5. Seite 2



Abschließend wird die Pyramide mit der kleinen Öffnung nach unten mittig auf dem Display platziert. Jetzt kann der Smartphone-Hologramm-Projektor verwendet werden.

Zuerst werden mit Hilfe eines Lineals und eines Stifts auf ein leeres, kariertes Blatt insgesamt vier Trapeze gezeichnet.

Die ausgeschnittenen Folienstücke werden an den schrägen Seiten zusammengelegt und mit einem Klebeband verklebt.

Für einen Smartphone-Hologramm-Projektor werden folgende Materialien benötigt: eine Schere, ein Lineal, ein Klebeband, ein Stift, ein kariertes Blatt (DIN A4), eine Folie und ein Smartphone.

Anschließend wird die Folie auf das Blatt gelegt und die Trapeze werden auf die Folie übertragen.

Nach diesem Schritt werden die Trapeze zu einer Pyramide gefaltet und die offene schräge Seite wird zusammengeklebt.

Die Maße für ein Trapez sind folgende: untere Seitenlänge 6cm, obere Seitenlänge 1cm und die Höhe 3,5cm.

Danach werden die auf die Folie übertragenen Trapeze ausgeschnitten.

Lösung

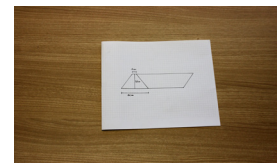
1. Für einen Smartphone-Hologramm-Projektor werden folgende Materialien benötigt: eine Schere, ein Lineal, ein Klebeband, ein Stift, ein kariertes Blatt (DIN A4), eine Folie und ein Smartphone.



2. Zuerst werden mit Hilfe eines Lineals und eines Stifts auf ein leeres, kariertes Blatt insgesamt vier Trapeze gezeichnet.



3. Die Maße für ein Trapez sind folgende: untere Seitenlänge 6cm, obere Seitenlänge 1cm und die Höhe 3,5cm.



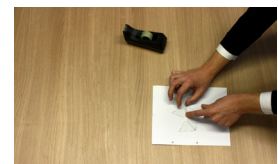
4. Anschließend wird die Folie auf das Blatt gelegt und die Trapeze werden auf die Folie übertragen.



5. Danach werden die auf die Folie übertragenen Trapeze ausgeschnitten.



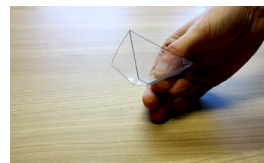
6. Die ausgeschnittenen Folienstücke werden an den schrägen Seiten zusammengelegt und mit einem Klebeband verklebt.



7. Nach diesem Schritt werden die Trapeze zu einer Pyramide gefaltet und die offene schräge Seite wird zusammengeklebt.



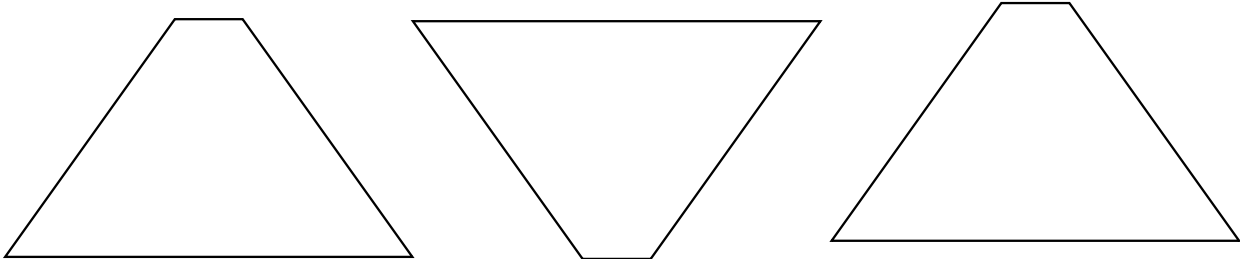
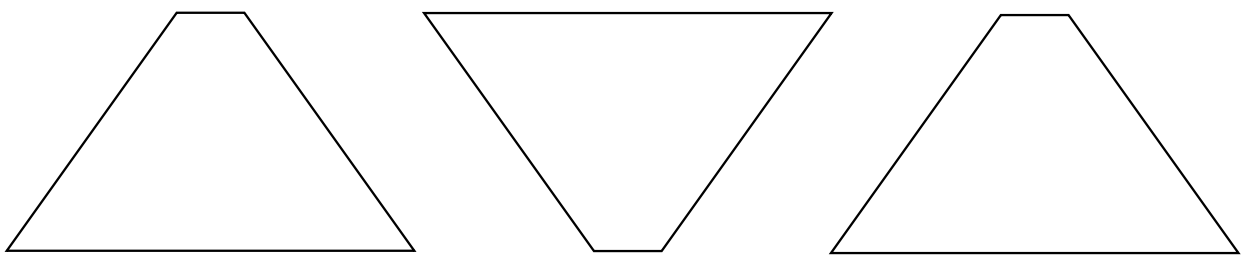
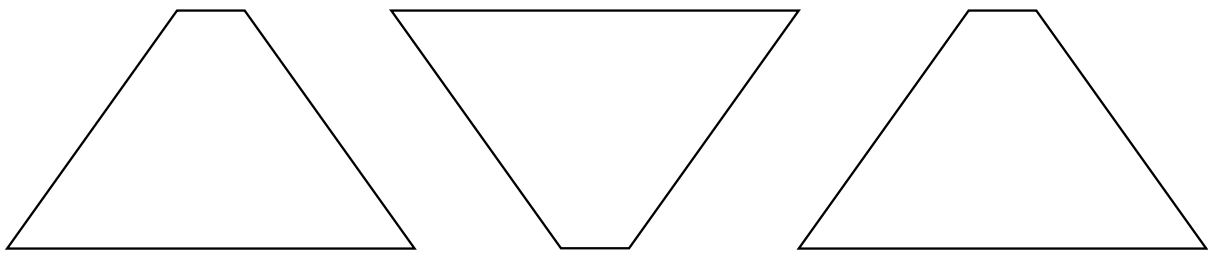
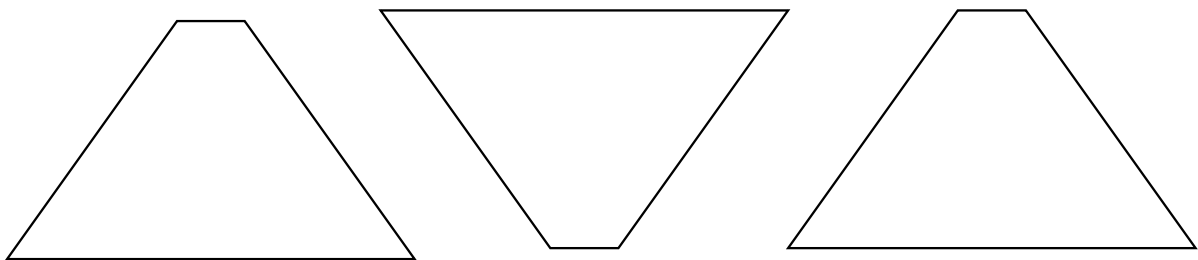
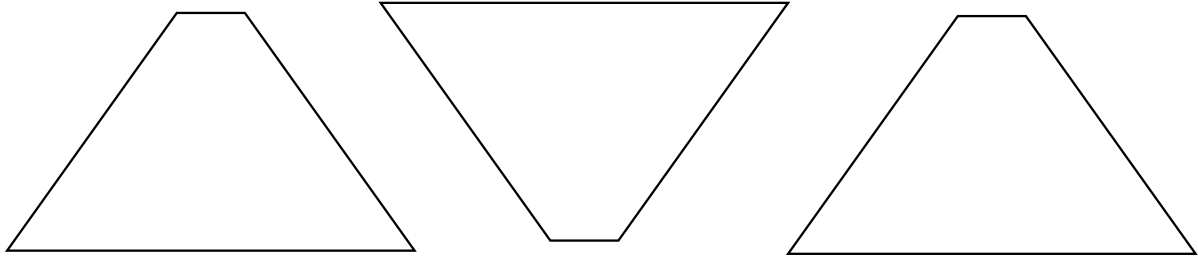
8. Abschließend wird die Pyramide mit der kleinen Öffnung nach unten mittig auf dem Display platziert. Jetzt kann der Smartphone-Hologramm-Projektor verwendet werden.





II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 5. Seite 3





Lupen zum Modelltext - Handy-Hologramm-Reflektor

Habe ich alle Materialien genannt,
die für den Aufbau gebraucht
werden?

Habe ich alle Schritte beschrieben, damit
jemand den Gegenstand nachbauen
kann?

Habe ich alle Schritte in der richtigen
Reihenfolge genannt? Habe ich
Temporalangaben (zuerst, danach, als
nächstes, anschließend, zum Schluss)
benutzt, um meinen Text zu strukturieren?

Habe ich alle Schritte genau
beschrieben? Habe ich alle Materialien
aus der Materialliste richtig benannt?
Habe ich so präzise geschrieben, dass
jemand den Gegenstand nachbauen
kann, der die Bilder nicht sieht?

Habe ich den Namen des gebauten
Gegenstandes genannt?
Habe ich beschrieben wofür der ge-
baute Gegenstand verwendet wird?



Modelltext – Smartphone-Hologramm-Projektor

Merke

In der Einleitung werden die Materialien genannt, die zum Bau des Gegenstandes benötigt werden.

Im Hauptteil wird der Bau des Gegenstandes schrittweise beschrieben. Anhand von Gliederungswörtern (Temporalangaben) wie z.B. „zuerst“, „danach“, „zum Schluss“ werden alle Arbeitsschritte in der richtigen Reihenfolge genannt. Damit die Leserin oder der Leser den Gegenstand nachbauen kann, muss genau beschrieben werden.

Zum Schluss steht, dass der Bau des Gegenstandes abgeschlossen ist und wozu der fertige Gegenstand verwendet wird.

Fragen zum Modelltext

Aufgabe 2

Nachdem ihr die Textschnipsel in die richtige Reihenfolge gebracht habt, erhaltet ihr einen Modelltext: Lies dir den Modelltext zum Smartphone-Hologramm-Projektor durch und beantworte dazu folgende Fragen:

1. Welche Informationen stehen in der Einleitung?
2. Was wäre, wenn die Informationen in der Einleitung fehlen würden?
3. Was wird im Hauptteil beschrieben?
4. Wie wird im Hauptteil beschrieben?
5. Was steht am Ende des Textes?
6. Woran erkennt man die Reihenfolge der Arbeitsschritte?
7. Aus welcher Perspektive wird geschrieben? Ist der Text persönlich geschrieben?
8. Welche Zeitform wird im Text verwendet?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 5. Seite 7

Checkliste für eine Anleitung



Aufgabe 4

Anhand dieser Checkliste kannst du überprüfen, welche Kriterien der Modelltext (AB 3.) erfüllt. Überprüfe anhand der unteren Checkliste, ob der Text die Kriterien erfüllt (**ja**) oder nicht erfüllt (**nein**), und setze jeweils nur ein Häkchen. Diese Checkliste kannst du auch nutzen, wenn du selbst eine Anleitung schreibst.

Inhaltliche Merkmale	Ja	Nein
Werden alle Materialien genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Schritte beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird auf die richtige Reihenfolge der Schritte geachtet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Merkmale		
Zeitform (Tempus): Wird das Präsens verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Temporaladverbien (zuerst, danach) eingesetzt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird die Leserin oder der Leser in der unpersönlichen Form (man macht ... ; ... wird gemacht) angesprochen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird sachlich beschrieben? (keine eigene Meinung, keine unwichtigen Informationen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genau beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Textuelle Merkmale		
Hat der Text eine Überschrift?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hat der Text eine Einleitung?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hat der Text einen Hauptteil?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steht am Ende ein Satzsatz?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Was muss man beim Schreiben einer Anleitung beachten? Wählt die richtigen Merkmale aus und unterteilt sie in sprachliche und inhaltliche Merkmale.

sprachliche Merkmale	inhaltliche Merkmale
...	...
...	...

Präteritum verwenden

eigene Meinung schreiben

unpersönliche Form verwenden
(man macht...; ... wird gemacht)

sachlich schreiben

präzise schreiben

spannend schreiben

Temporalangaben (z.B.
zuerst, danach) verwenden

richtige Reihenfolge der
Schritte beachten

in der Du-Form schreiben
(du machst)

Präsens verwenden

Aufzählung der benötigten
Materialien

aus der Ich-Perspektive
schreiben



II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 1. Seite 1

Bau des Trinkhalm-Spiels

Aufgabe 1

Auf den unteren Bildern ist der Bau eines Trinkhalm-Spiels abgebildet. Baut dieses Spiel zuerst in eurer Gruppe nach. Macht euch zu jedem Bild Notizen in der Tabelle auf der nächsten Seite: Welche Materialien werden verwendet? Was wird genau gemacht?

Bild 1.



Bild 2.

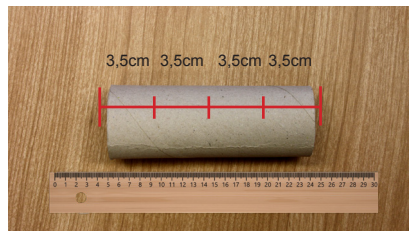


Bild 3.



Bild 4.

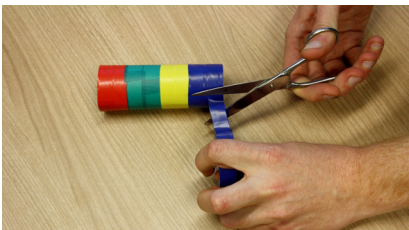


Bild 5.

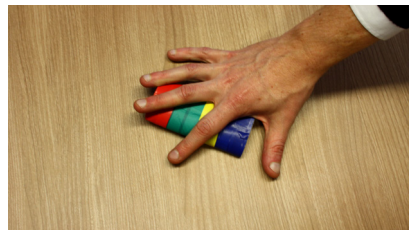


Bild 6.



Bild 7.

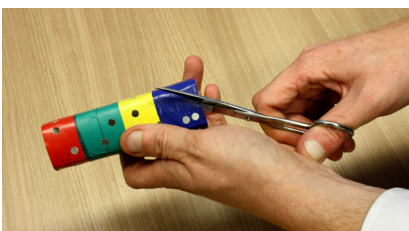


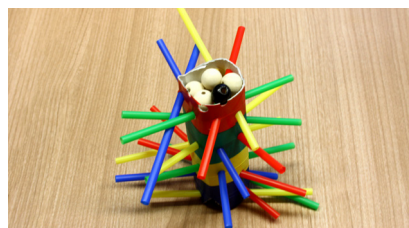
Bild 8.



Bild 9.



Bild 10.





II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 1. Seite 2

Notiert in der Tabelle für jedes Bild einzeln, welche Materialien verwendet werden und was gemacht wird.

Bild	Welche Materialien werden verwendet?	Was wird gemacht?
Bild 1	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Bild 2	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Bild 3	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Bild 4	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Bild 5	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Bild 6	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Bild 7	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Bild 8	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Bild 9	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Bild 10	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>



II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 2.

Bauanleitung (Gruppenarbeit)

Aufgabe 1

Beschreibt in eurer Gruppe genau den Bau des abgebildeten Trinkhalm-Spiels mithilfe eurer Notizen. Schreibt so, dass jemand dieses Trinkhalm-Spiel nachbauen kann, ohne die Bilder zu sehen.



<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<h3>Überschrift</h3>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<h3>Einleitung</h3> <p>Was wird gebaut?</p> <p>Welche Materialien werden benötigt?</p>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<h3>Hauptteil</h3> <p>Wie wird der Gegenstand gebaut?</p> <p>Reihenfolge der Arbeitsschritte (Temporaladverbien z.B. zuerst, danach, zum Schluss)</p> <p>Der Bau des Gegenstandes muss genau beschrieben werden.</p>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<h3>Schluss</h3> <p>Der Bau des Gegenstandes ist abgeschlossen.</p> <p>Der fertige Gegenstand wird genannt.</p>



II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 2.1.

Satzgeländer für den Bau des Trinkhalm-Spiels

Die Satzgeländer, die ihr unten seht, helfen euch beim Schreiben des Textes.

Bau – Trinkhalm-Spiel

Trinkhalm-Spiel - Locher - Schere - Papprolle - rotes, blaues, grünes und gelbes Klebeband - rote, blaue, grüne und gelbe Strohhalme, zehn Holzperlen, eine schwarze Perle

Zuerst unterteilen - Papprolle - vier Teile - 3,5cm lang

Jedes Teil - bekleben - farbiges Klebeband

Zuerst - rote - dann gelb - grün - zum Schluss - blaue

Wenn - Teile - bekleben, dann - drücken Rolle platt

Als nächstes - stanzen - Locher - vier Löcher - Teile

Wenn - fertig, dann schneiden - Schere - Dreiecke - unten

Danach - stecken - vier Strohhalme - jedes Teil

Dabei beachten - jedes Teil - roter, blauer, grüner und gelber Strohalm - stecken

Zum Schluss - füllen - Kugeln – alle Perlen, sodass - nicht herausrollen fertig - Trinkhalmspiel

Temporalangaben

In einer Anleitung muss man die Arbeitsschritte in der zeitlichen Reihenfolge beschreiben. Diese Reihenfolge gibt man mithilfe von Temporaladverbien an. In den Satzgeländern sind diese Temporaladverbien farbig markiert.

Man verwendet die **grün** markierten Adverbien, um den ersten Schritt zu beschreiben.

Die **blau** markierten Adverbien werden für die darauffolgenden Schritte genutzt.

Der letzte Schritt wird mit den **rot** markierten Adverbien genannt.



II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 3.

Feedbackbogen zu der Anleitung der Gruppe



Aufgabe 1

Lest die Anleitung der anderen Gruppe genau durch. Überprüft anhand der unteren Checkliste, ob der Text die Kriterien erfüllt (**ja**) oder nicht erfüllt (**nein**), und setzt jeweils nur ein Häkchen.

Inhaltliche Merkmale	Ja	Nein
Werden alle Materialien genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Schritte beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird auf die richtige Reihenfolge der Schritte geachtet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Merkmale		
Zeitform (Tempus): Wird das Präsens verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Temporaladverbien (zuerst, danach) eingesetzt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird die Leserin oder der Leser in der unpersönlichen Form (man macht ... ; ... wird gemacht) angesprochen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird sachlich beschrieben? (keine eigene Meinung, keine unwichtigen Informationen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genau beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Textuelle Merkmale		
Hat der Text eine Überschrift?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hat der Text eine Einleitung?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hat der Text einen Hauptteil?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steht am Ende ein Satzsatz?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bau des Trinkhalm-Spiels

Der Bau des Trinkhalm-Spiels

Für den Bau des Trinkhalm-Spiels benötigt man folgende Materialien: ein Lineal, einen Locher, eine Schere, eine Papprolle, ein rotes, ein blaues, ein grünes und ein gelbes Klebeband, vier rote, vier blaue, vier grüne und vier gelbe Strohhalme/Trinkhalme, zehn Holzperlen und eine schwarze Perle. Zuerst unterteilt man die Papprolle mit dem Lineal in vier gleich große Abschnitte, die jeweils 3,5 cm lang sind. Jeden Abschnitt beklebt man mit einem farbigen Klebeband: Zuerst das rote, dann das grüne und das gelbe und zum Schluss das blaue Klebeband. Wenn alle vier Abschnitte mit einer Farbe beklebt sind, dann legt man die Rolle waagrecht und drückt sie platt. Als nächstes stanzt man mit dem Locher jeweils vier Löcher in jeden Bereich. Wenn man damit fertig ist, dann schneidet man mit der Schere zwei Dreiecke am unteren blauen Bereich der Rolle aus. Im nächsten Schritt steckt man in jeden Bereich jeweils vier Strohhalme. Dabei beachtet man, dass in jedem Bereich ein roter, ein blauer, ein grüner und ein gelber Strohalm stecken. Zum Schluss füllt man die elf Perlen oben in die Rolle, so dass sie nicht herausrollen. Fertig ist das selbstgebaute Trinkhalmspiel. Viel Spaß beim Spielen!



Übung zur Unpersönlichkeit (man-Form)

Man verwendet die Unpersönlichkeit in einem Satz, wenn die Tätigkeit (Was wird gemacht?) wichtiger ist als die Person (Wer macht es?), die etwas macht. Solche Sätze nennt man **unpersönliche Sätze**, da die Person im Satz nicht angegeben wird.

Aufgabe 1

Im Folgenden findest du ein Kochrezept. Kochrezepte werden genau wie Bauanleitungen unpersönlich geschrieben.

Das Kochrezept unten ist persönlich verfasst. Streiche die persönliche Form (Paul oder er) durch und ersetze sie durch die man-Form.

Kochrezept

man

Zuerst schlägt Paul die Eier in einer Schüssel auf und gibt den Zucker dazu.

Anschließend rührt Paul sie mit einem Mixer cremig. **Danach** gibt Paul die Milch, das Öl und die geriebene Zitronenschale dazu und rührt alles weiter. **Als nächstes** fügt Paul das Mehl, das Backpulver und den Vanillinzucker hinzu. Alle Zutaten verrührt Paul gut.

Dann fettet Paul die Backform mit Butter ein und gibt den Teig in die Backform. Den Teig streicht Paul mit einem Spachtel glatt.

Zum Schluss stellt Paul die Backform in den Ofen, den er vorgeheizt hat, und backt ihn circa 40-45 Minuten lang bei 170 Grad. Nach dem Backen lässt Paul den Kuchen abkühlen und er kann ihn servieren. Guten Appetit!

Aufgabe 2

Lies dir den Text, nachdem du die man-Form verwendet hast, noch einmal durch. Was fällt dir auf?



II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 4. Seite 2

Übung zur Unpersönlichkeit (man-Form)

Aufgabe 3

Du kannst auch das Vorgangspassiv verwenden, um einen Text unpersönlich zu schreiben. Dazu wird der Satz mit einem Hilfsverb (werden) gebildet.

Ersetze die Lücken in der Version unten durch unpersönliche Formulierungen.

Kochrezept

Zuerst werden die Eier in einer Schüssel auf-
geschlagen und der Zucker wird dazu gege-
ben. **Anschließend** werden sie mit einem Mixer
cremig gerührt. **Danach** werden die Milch, das
Öl und die geriebene Zitronenschale dazu ge-
geben und alles _____(werden) weiter
_____(rühren).

Als nächstes _____(werden) das
Mehl, das Backpulver und der Vanillinzucker
_____(hinzufügen).

Alle Zutaten _____(werden) gut
_____(rühren).

Dann _____(werden) die Backform
mit Butter _____(einfetten) und der
Teig _____(werden) in die Backform
_____(geben).

Der Teig _____(werden) mit einem
Spachtel glatt _____(streichen).

Zum Schluss _____(werden) die Back-
form in den Ofen _____(stellen), der
vorgeheizt wurde, und der Teig wird circa 40-
45 Minuten lang bei 170 Grad _____
(backen). Nach dem Backen lässt man den
Kuchen abkühlen und er kann serviert werden.
Guten Appetit!

Aufgabe 4

Lies dir den Text, nachdem du das Vorgangspassiv verwendet hast, noch einmal durch. Was fällt dir auf?



II. Selbständig Schreiben

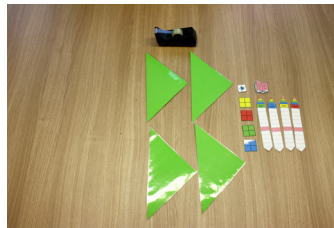
Beschreiben AB 1. Seite 1

Bau des Spielbretts

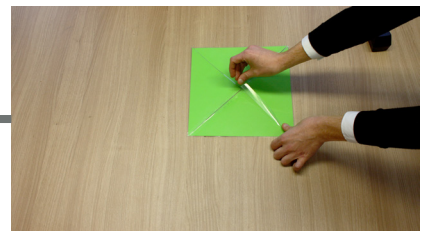
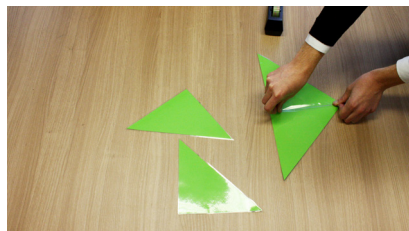
Aufgabe 1

Auf den unteren Bildern ist der Bau eines Spielbretts abgebildet. Baut dieses Spielbrett zuerst in eurer Gruppe nach. Die Materialien, die ihr dafür benötigt, findet ihr auf Seite 3 & 4. Macht euch zu jedem Bild Notizen in der Tabelle auf der dritten Seite: Welche Materialien werden verwendet? Was wird genau gemacht?

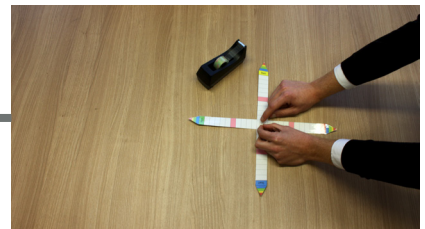
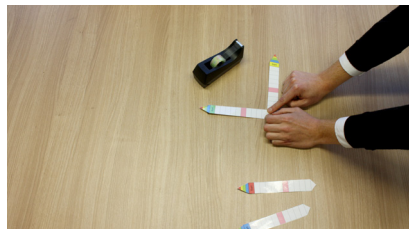
Schritt 1



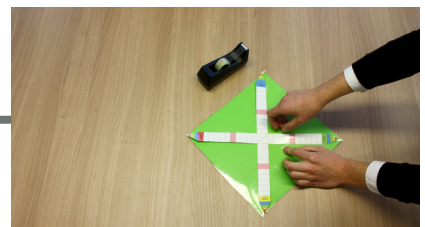
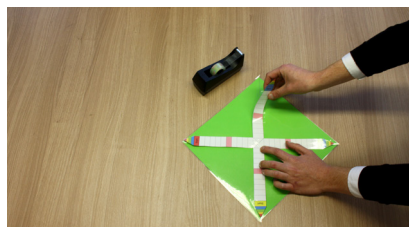
Schritt 2



Schritt 3



Schritt 4





II. Selbstständig Schreiben

Beschreiben AB 1. Seite 2

Bau des Spielbretts

Schritt 5



Schritt 6



Schritt 7



Schritt 8

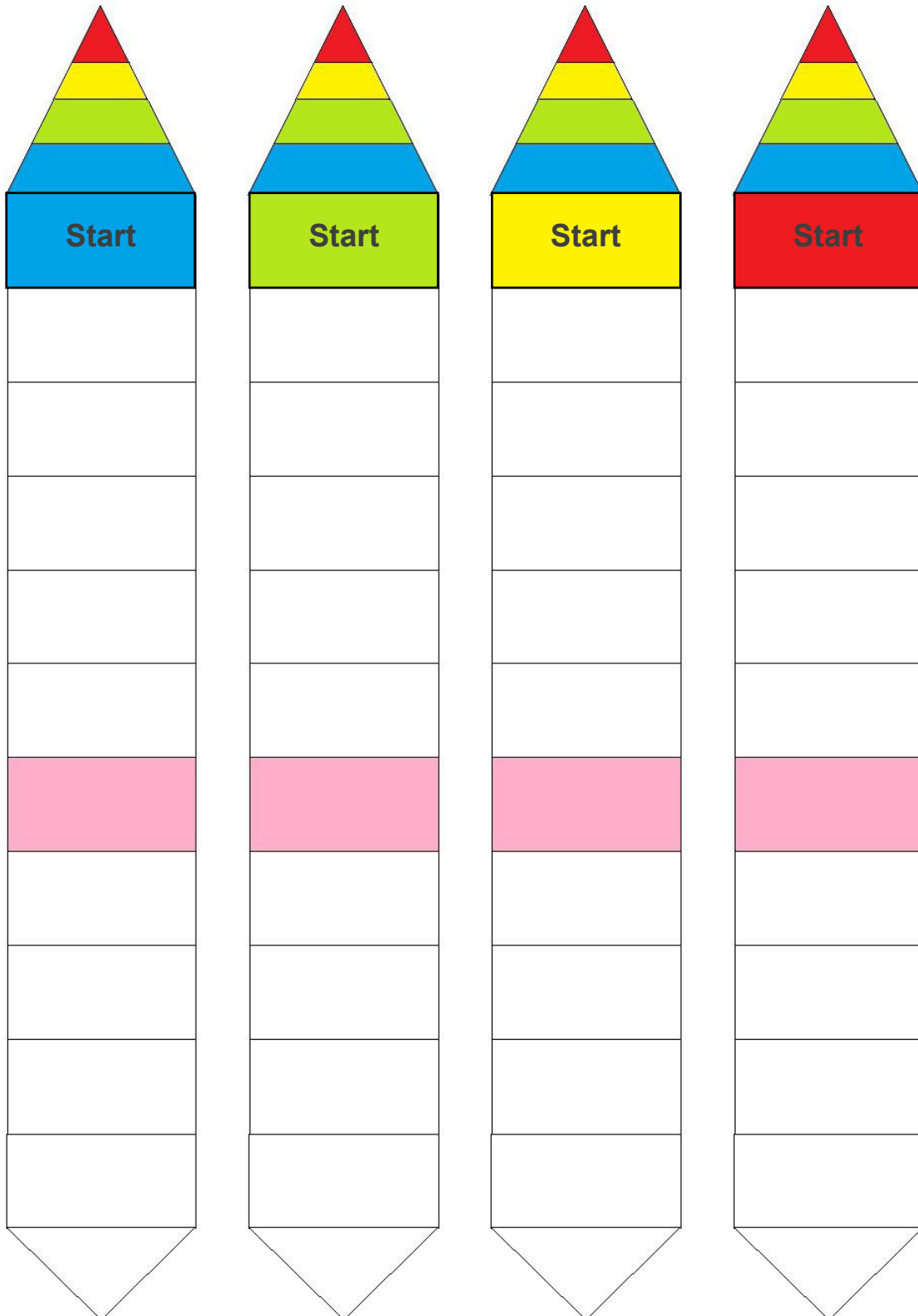




II. Selbstständig Schreiben

Beschreiben AB 1. Seite 3

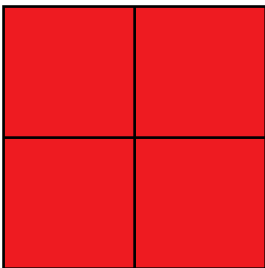
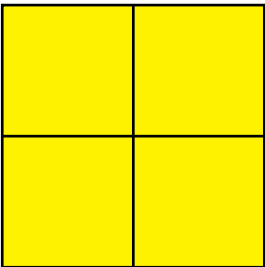
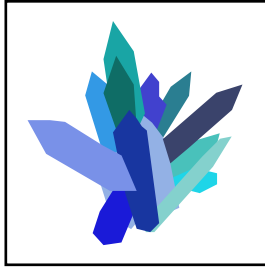
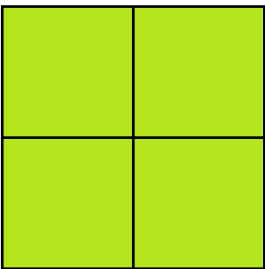
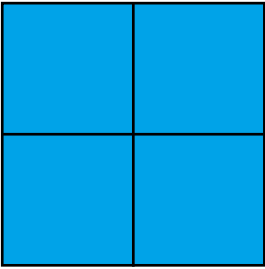
Schneidet die Formen auf Seite 3 & 4 aus. Außerdem braucht ihr noch vier Dreiecke, wie in Schritt 1 auf Seite 1 zu sehen. Schneidet die Dreiecke aus einem Stück Pappe aus. Zum Zusammenkleben braucht ihr Kleber oder Klebestreifen.





II. Selbstständig Schreiben

Beschreiben AB 1. Seite 4





II. Selbstständig Schreiben

Beschreiben AB 1. Seite 5

Aufgabe 2

Baut das Brettspiel zuerst in eurer Gruppe. Notiert in der Tabelle für jeden Schritt einzeln, welche Materialien verwendet werden und was gemacht wird.

Schritt	Welche Materialien werden verwendet?	Was wird gemacht?
Schritt 1	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Schritt 2	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Schritt 3	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Schritt 4	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Schritt 5	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Schritt 6	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Schritt 7	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Schritt 8	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>



Bauanleitung

Aufgabe 3

Nachdem ihr das Brettspiel in der Gruppe gebaut habt, schreibt jeder für sich eine Bauanleitung. Du kannst deine vorherigen Notizen verwenden. Schreibe so, dass jemand dieses Brettspiel nachbauen kann, ohne die Bilder zu sehen.



<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Überschrift
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Einleitung Was wird gebaut? Welche Materialien werden benötigt?
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Hauptteil Wie wird der Gegenstand gebaut? Reihenfolge der Arbeitsschritte (Temporalaangaben z.B. zuerst, danach, zum Schluss) Der Bau des Gegenstandes muss genau beschrieben werden.
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Schluss Der Bau des Gegenstandes ist abgeschlossen. Der fertige Gegenstand wird genannt.



II. Selbstständig Schreiben

Beschreiben AB 1.1.

Differenzierungsmaterial Arbeitsblatt 1

Wörter-Kasten für den Bau des Spielbretts

Wenn euch beim Schreiben der Anleitung die Nomen, Adjektive und Verben nicht einfallen, könnt ihr den Wörter-Kasten unten verwenden.



das Spielfeld – das Dreieck – das Klebeband – die Buchkarte – die Spielfigur –
das Quadrat – der rechte Winkel – der Kristall – der Streifen – das Pluszeichen / das Kreuz
zusammenlegen – bekleben – verkleben – anlegen –
diagonal – rot – grün – gelb – blau

das Spielfeld – das Dreieck – das Klebeband – die Buchkarte – die Spielfigur –
das Quadrat – der rechte Winkel – der Kristall – der Streifen – das Pluszeichen / das Kreuz
zusammenlegen – bekleben – verkleben – anlegen –
diagonal – rot – grün – gelb – blau

das Spielfeld – das Dreieck – das Klebeband – die Buchkarte – die Spielfigur –
das Quadrat – der rechte Winkel – der Kristall – der Streifen – das Pluszeichen / das Kreuz
zusammenlegen – bekleben – verkleben – anlegen –
diagonal – rot – grün – gelb – blau

das Spielfeld – das Dreieck – das Klebeband – die Buchkarte – die Spielfigur –
das Quadrat – der rechte Winkel – der Kristall – der Streifen – das Pluszeichen / das Kreuz
zusammenlegen – bekleben – verkleben – anlegen –
diagonal – rot – grün – gelb – blau

das Spielfeld – das Dreieck – das Klebeband – die Buchkarte – die Spielfigur –
das Quadrat – der rechte Winkel – der Kristall – der Streifen – das Pluszeichen / das Kreuz
zusammenlegen – bekleben – verkleben – anlegen –
diagonal – rot – grün – gelb – blau

das Spielfeld – das Dreieck – das Klebeband – die Buchkarte – die Spielfigur –
das Quadrat – der rechte Winkel – der Kristall – der Streifen – das Pluszeichen / das Kreuz
zusammenlegen – bekleben – verkleben – anlegen –
diagonal – rot – grün – gelb – blau



II. Selbstständig Schreiben

Beschreiben AB 2. Seite 1

Feedbackbogen zu der Bauanleitung



Aufgabe 1

Lest jeweils eure Anleitung in der Gruppe vor. Macht euch dabei für jede Anleitung anhand der Kriterien unten Notizen. Sprecht zum Schluss über eure Anleitungen und wählt die verständlichste Anleitung aus.

Inhaltliche Merkmale	Ja	Nein
Werden alle Materialien genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Schritte beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird auf die richtige Reihenfolge der Schritte geachtet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Merkmale		
Zeitform (Tempus): Wird das Präsens verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Temporaladverbien (zuerst, danach) eingesetzt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird die Leserin oder der Leser in der unpersönlichen Form (man macht ... ; ... wird gemacht) angesprochen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird sachlich beschrieben? (keine eigene Meinung, keine unwichtigen Informationen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genau beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Textuelle Merkmale		
Hat der Text eine Überschrift?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hat der Text eine Einleitung?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hat der Text einen Hauptteil?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steht am Ende ein Satzsatz?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Modelltext zum Spielbrett

Der Bau des Spielbretts

Für den Bau des Spielbretts benötigt man folgende Materialien: vier grüne Dreiecke, ein Klebeband, vier Streifen, zwei Symbolkarten (ein Buch, ein Kristall) ein rotes, gelbes, blaues und grünes Quadrat. Zuerst legt man zwei Dreiecke an den kurzen Seiten aneinander und klebt sie mit Klebeband zusammen, so dass sie ein großes gleichschenkliges Dreieck ergeben. Dasselbe macht man mit den restlichen zwei Dreiecken. Danach werden diese zwei großen Dreiecke an den Längsseiten zusammengelegt und zusammengeklebt. Somit erhält man ein quadratförmiges Spielfeld.

Im nächsten Schritt werden die vier Streifen an den Enden so zusammengelegt und mit Klebeband befestigt, dass sie ein Plus/ ein Kreuz ergeben. Das Plus legt man diagonal auf das Spielfeld und klebt es auf. Dabei beachtet man, dass die Enden/ die Spitzen des Pluszeichens/ des Kreuzes in die Ecken des Spielfeldes zeigen. In die Ecken des Spielfeldes klebt man jeweils ein farbiges Quadrat: Links oben ein rotes, links unten ein gelbes, rechts oben ein blaues und rechts unten ein grünes Quadrat. Die Karte mit dem Kristallsymbol klebt man in die Mitte des Pluszeichens. Zum Schluss klebt man die Karte mit dem Buchsymbol mittig im oberen Bereich des Quadrats auf. Fertig ist das Spielbrett.

2.1. BESCHREIBEN

2.1.2. Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge

Reihenverlaufsplan

Fachliche Lernziele	Thema	Sprachliche Lernziele
Instruktionstext „Bauanleitung“ (Block 1) Sprachliche Handlung: Beschreiben		
Kontext modellieren	Sachtextsorte: Anleitungen / Instruktionstext Einen Turm bauen – mündliches Anleiten	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - ihr Vorwissen bezüglich Anleitungen aktivieren - mündlich einen Handlungsablauf beschreiben - erarbeiten, wie man adressatenorientiert anleitet - den Zweck der sprachlichen Handlung und der Textsorte reflektieren
Textsorte modellieren	Eine Bauanleitung untersuchen: Bau eines Smartphone-Hologramm-Projektors Erstellen einer Checkliste bezüglich der Merkmale einer Bauanleitung	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - die Merkmale einer Bauanleitung (Präzision, Genauigkeit, Strukturiertheit, Vollständigkeit) erarbeiten - die sprachlichen Mittel (wie z.B. Temporaladverbien, Lokaladverbien, Unpersönlichkeit) untersuchen - Aufbau und Struktur einer Bauanleitung untersuchen
Gemeinsame Konstruktion	Eine Bauanleitung schreiben: Bau eines Trinkhalm-Spiels Scaffolds Peer-Feedback zu den verfassten Bauanleitungen	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - sich die Handlungsschritte für den Bau eines Trinkhalm-Spiels erarbeiten - mündlich die Formulierungen beim Schreiben einer Bauanleitung erproben - kooperativ eine Bauanleitung schreiben - eine Bauanleitung im Hinblick auf ihre inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmale anhand einer Checkliste bewerten - Feedback zu den Textprodukten anhand eines Feedbackbogens geben

Reihenverlaufsplan

Fachlicher Lernziele	Thema	Sprachlicher Lernziele
Selbstständiges Schreiben	Eine Bauanleitung schreiben: Bau eines Spielbretts	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - die Handlungs-schritte für den Bau eines Spielbretts erarbeiten - eigenständig eine Bauanleitung schreiben - eine Bauanleitung im Hinblick auf ihre inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmale anhand einer Checkliste bewerten - Feedback zu den Textprodukten anhand eines Feedbackbogens geben

Phase: Kontext und Textsorte modellieren (Erste Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit F 1. & F 2. (10 Minuten)	F 1.: Rezept F 2.: Mindmap	Plenum	
Erarbeitung I mit F 3. und AB 1. (10 Minuten)	F 3.: Einen Turm bauen Zusatzmaterial: Bausteine AB 1.: Einen Turm bauen Rollenkarten AB 2.: Beobachtungsbogen	Arbeit im Plenum SuS, die bauen Einzelarbeit	
Reflexion (5-10 Minuten)	Ergebnisse aus AB 2.: Beobachtungsbogen	Arbeit im Plenum	
Sicherung 1 durch (5 Minuten)	Folie oder Tafel	Arbeit im Plenum	
Erarbeitung 2 durch AB 3. und Sicherung 2 durch (15 Minuten)	AB 3. Seite 1 & 2: Modelltext AB 4.: Vergleich Modelltexte F 4.: Lösung Modelltext	Arbeit im Plenum Arbeit im Plenum	
Erarbeitung 3 durch (10-15 Minuten)	AB 5. Seite 3: Trapeze (Folieneinstücke)	Gruppenarbeit	AB 5. Seite 4: Textlupen AB 5. Seite 5: Fragen zum Modelltext
Erarbeitung 4 durch AB 5. Seite 6 und Sicherung 4 durch AB 5. Seite 7 (20 Minuten)	AB 5. Seite 6: Checkliste erstellen AB 5. Seite 7: : Checkliste	Gruppenarbeit Arbeit im Plenum	AB 5. Seite 7 als Folie

Erläuterungen zu den Materialien

F 1. Rezept: Als Einstieg wird eine Folie mit einem Rezept, das in einer Bilderreihenfolge dargestellt wird, gezeigt. Die Schülerinnen und Schüler werden gefragt, ob sie solche Anleitungen kennen. Außerdem können an der Tafel oder einem anderen geeigneten Medium weitere Formen von Anleitungen gesammelt werden (z.B. YouTube Tutorial, Aufbauanleitung für Möbel, Anleitung zum Zusammenbau von Bausteinen, Bedienungsanleitung). Auf diese Weise soll das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler aktiviert werden und das Interesse geweckt werden. Am Schluss führt die Lehrkraft den Begriff **Anleitung** ein.

F 2. Mindmap: Die Mindmap wird als Folie aufgelegt. Es wird reflektiert, was Anleitungen sind, wann, wofür sie verwendet werden und worauf man beim Schreiben von Anleitungen achten muss. Die Unterschiede zwischen mündlichen und schriftlichen Anleitungen können zudem thematisiert werden. Die Mindmap wird für alle Schülerinnen und Schüler sichtbar an die Wand projiziert. Alternativ kann sie an der Tafel erstellt werden oder den Schülerinnen und Schülern als AB zur Verfügung gestellt werden.

F 3. Einen Turm bauen: Diese handlungsorientierte Aufgabe (Bau eines Turms) eignet sich gut für die Arbeit im Plenum sowie in Gruppen. Es findet ein Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler statt, da ihnen das Bauen mit Bausteinen vermutlich aus dem Alltag bekannt ist.

Die Handlungsanweisungen zur Aufgabe findet sich auf F 2. und kann mit einem Beamer oder anderen geeigneten Medium an die Wand projiziert werden. Alternativ kann die Handlungsanweisung auch von der Lehrkraft mündlich vorgetragen werden. Für diese Aufgabe werden aus der Klasse zwei Schülerinnen und Schüler ausgewählt. Diese zwei Schülerinnen und Schüler sitzen Rücken an Rücken, so dass die anderen Schülerinnen und Schüler sie sehen können. Beide Schülerinnen und Schüler erhalten jeweils eine Rollenkarte (**AB 1.**) und dieselbe Anzahl an Bausteinen, die in Form und Farbe übereinstimmen sollten. Zunächst lesen die beiden Schülerinnen und Schüler ihren Arbeitsauftrag laut vor. Schülerin 1 oder Schüler 1 baut einen Turm aus Bausteinen und beschreibt gleichzeitig mündlich den Bau des Turms genau. Schülerin 2 oder Schüler 2 baut genau nach der Beschreibung. Sie oder er darf währenddessen keine Fragen stellen. Anschließend werden die Ergebnisse abgeglichen. Abweichungen werden besprochen.

Die restlichen Schülerinnen und Schüler beobachten den Vorgang des Bauens und des Beschreibens durch Schüler/in 1 sowie den Vorgang des Nachbauens durch Schüler/in 2 und beantworten dabei die Fragen im Beobachtungsbogen (**AB 2.**).

Im Anschluss an das Bauen und Nachbauen erhalten Schülerin 1 oder Schüler 1 und Schülerin 2 oder Schüler 2 jeweils eine Reflexionskarte (**AB 1.**), die sie laut vorlesen und nacheinander beantworten. Abschließend wird reflektiert:

- **An die Schülerin oder den Schüler 1:**
Welche Schwierigkeiten hattest du bei der Beschreibung des Aufbaus?
- **An die Schülerin oder den Schüler 2:**
Was hat dir gefallen? Was hat dir nicht gefallen bei der Beschreibung des Aufbaus? Was hättest du bei der Beschreibung des Aufbaus anders beschrieben?
- **An die beobachtenden Schülerinnen und Schüler:**
Was hat euch an der Beschreibung gefallen?
Sind die Türme der beiden Schülerinnen und Schüler gleich? Wenn nein, welche Unterschiede habt ihr zwischen den Türmen festgestellt?

Arbeitsblatt 3 und 4 (Modelltext + Variation Modelltexte):

AB 3.: Der inhaltlich und visuell strukturierte Modelltext wird im Plenum gelesen. Anhand des Modelltextes werden die inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmale einer schriftlichen Bauanleitung erarbeitet. Die textuellen Merkmale (einleitender Satz/Teil, Hauptteil und abschließender Satz/Teil) sind visuell dargestellt. Durch die farbliche Einteilung der Struktur und die Angabe des Zweckes wird der Text für die Schülerinnen und Schüler verständlich.

Erläuterungen zu den Materialien

AB 4.: Die Variationen des Modelltextes können optional eingesetzt werden. Die drei Formen des Modelltextes werden im Plenum gemeinsam verglichen. Nach der Besprechung werden die Schülerinnen und Schüler auf die sprachlichen Variationen (du-Form, man-Form, Passiv) aufmerksam gemacht.

AB 5. Seite 1 & 2: Aufgabe 1:

Schülerinnen und Schüler müssen die Bilder zu den Schritten des Modelltextes in die richtige Reihenfolge bringen und den Sätzen passend zuordnen. So erarbeiten sie den Modelltext. Die Lösung kann mit Hilfe des Lösungsblattes überprüft werden.

F 4. (Sicherung II): Die Lösung zu Aufgabe 1 wird auf einem geeigneten Medium präsentiert und im Plenum besprochen. Im Plenum wird der Modelltext in richtiger Reihenfolge mit den zugehörigen Bildern dargestellt und den Abschnitten (Einleitung, Hauptteil, Schluss) zugeordnet. Auf diese Weise soll eine gemeinsame Arbeitsgrundlage geschaffen werden.

AB 5. Seite 3: Bastelmaterialien (Erarbeitung III): Schülerinnen und Schüler basteln in Vierergruppen den Smartphone-Hologramm-Projektor und setzen ihn nach dem Basteln ein. Die Materialien (Trapeze, Tesafilm) zum Basteln werden den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung gestellt. Die Trapeze müssen auf einer Folie übertragen werden. Dazu wird das Arbeitsblatt unter eine Folie gelegt und die Umrisse werden mit einem Foliestift und einem Lineal nachgezeichnet. Alternativ kann dieses Arbeitsblatt auf eine Folie gedruckt werden, dann entfällt dieser Schritt. Sie können entweder ausgeschnitten (insgesamt 4 Stück pro Gruppe) verteilt werden oder werden zum Ausschneiden an die Schülerinnen und Schüler gegeben.

Für den Einsatz des Smartphone-Hologramm-Projektors wird neben einem Smartphone ein Hologramm-Video benötigt. Die Hologramm-Videos sind zusätzliches Material für die Gruppenarbeit und können über die folgenden Links abgerufen werden [Stand: 20.11.2020]:

- 10 hour Jellyfish Hologram:
https://www.youtube.com/watch?v=CIszi2Kv_lk
- Smartphone Hologram Projector - Free Molds and Video -Just Print!:
https://www.youtube.com/watch?v=z_xVCSyoo_c

AB 5. Seite 4 (Textlupen): Die Textlupen dienen als Vertiefung des zuvor Besprochenen und als Vorbereitung auf die nächste Übung. Die Textlupen können optional eingesetzt werden. Die Textlupen können ausgeschnitten (und evtl. auf Pappe geklebt) werden und für die weitere Arbeit mit Bauanleitungen genutzt werden.

AB 5. Seite 5: Neben den Textlupen dienen die Fragen zum Modelltext als Vertiefung und Vorbereitung auf die nächste Aufgabe. Die Fragen werden im Plenum besprochen.

AB 5. Seite 6: (Checkliste): In der Gruppenarbeitsphase findet ein mündliches Aushandeln bezüglich der Merkmale einer Anleitung statt. Die Gruppen einigen sich auf eine gemeinsame Checkliste und halten diese auf dem Arbeitsblatt fest. Alternativ kann das Arbeitsblatt auf Folien gedruckt werden, damit jede Gruppe eine Checkliste auf einer Folie erstellen kann. Die Folien werden dann im Plenum präsentiert und verglichen.

Anschließend stellen die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum vor. Die übrigen Schülerinnen und Schüler hören aktiv zu und äußern sich anschließend in der Reflexionsphase.

AB 5. Seite 7: Alle Schülerinnen und Schüler erhalten die vollständige Checkliste. Die Lehrkraft stellt die Checkliste im Plenum mit inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmalen einer Anleitung vor und bespricht diese mit den Schülerinnen und Schülern.

Phase: Gemeinsame Konstruktion (Zweite Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit F 1. und Wiederholung der letzten Stunde (10 Minuten)	F 1. Merkmale von Anleitungen	Plenum	
Erarbeitung mit AB 1., AB 2. & AB 3. (50-60 Minuten)	AB 1. (Bilder zum Trinkhalm-spiel, Tabelle zum Ausfüllen) AB 2. (Vorlage Bauanleitung / Schreibaufgabe)	Gruppenarbeit	AB 2.1. (Scaffolding zu Satzgeländern und Temporaladverbien)
Sicherung (15-20 Minuten)	AB 3. (Feedbackbogen Checkliste) F 2. Lösung	Plenum	
Hausaufgaben (optional) mit AB 4.	AB 4. Seite 1 & 2 (Übungen zur Unpersönlichkeit)	Einzelarbeit	

Erläuterungen zu den Materialien

F 1.: Der Einstieg dient der Aktivierung des Vorwissens aus der letzten Stunde. Dabei stellt die Lehrkraft folgende Frage: „In der letzten Stunde hatten wir uns mit der Textsorte Anleitung beschäftigt und die Merkmale einer Bauanleitung untersucht. Könnt ihr die richtigen Merkmale einer Bauanleitung auf der Folie auswählen?“ Die Lehrkraft projiziert die Folie an die Wand. Nachdem die richtigen Merkmale von den Schülerinnen und Schülern ausgewählt wurden, werden sie den inhaltlichen und sprachlichen Merkmalen zugeordnet. So soll das Wissen bezüglich der Merkmale einer Bauanleitung gefestigt werden.

AB 1. Seite 1 & 2, Materialien zum Basteln des Trinkhalmspiels: Die Schülerinnen und Schüler werden in Vierergruppen eingeteilt und erhalten das Arbeitsblatt 1 (Seite 1 & 2) (Trinkhalm-Spiel) und die Bastelmaterialien. Die benötigten Materialien sind auf Bild 1 auf dem Arbeitsblatt 1, Seite 1 zu sehen und bestehen aus Haushaltsmaterialien. Diese Materialien können auch von den Schülerinnen und Schülern mitgebracht werden. Sie bauen zunächst gemeinsam das Trinkhalmspiel auf und erarbeiten sich die Handlungsschritte, die sie für die Schreibphase benötigen. Beim Bauen des Spiels werden zu jedem Handlungsschritt die verwendeten Materialien und ausgeführten Handlungen notiert.

Während der Gruppenarbeitsphase übernimmt jede Person jeweils eine Rolle (Schreiber, Zeitmanager, Materialverantwortlicher, Lautstärkewächter).

AB 2.: Auf der Grundlage der Notizen auf dem Arbeitsblatt 1, Seite 2 verfassen die Schülerinnen und Schüler gemeinsam eine Anleitung zum Bau des Trinkhalm-Spiels. Dabei können die Schülerinnen und Schüler auf die Materialien (z.B. Modelltext, Textlupen und Checkliste) aus den vorherigen Stunden zurückgreifen.

Aufgabenstellung: Beschreibt in eurer Gruppe genau den Bau des abgebildeten Trinkhalm-Spiels mit Hilfe eurer Notizen, die ihr auf dem Arbeitsblatt 1, Seite 2 festgehalten habt. Schreibt so, dass jemand dieses Trinkhalm-Spiel nachbauen kann, ohne die Bilder zu sehen.

AB 2.1.: Dieses Arbeitsblatt kann als Scaffolding eingesetzt werden. Auf dem Arbeitsblatt werden Satzglieder und Temporaladverbien angeboten. Die Scaffolds können als Hilfestellung dienen den Text zu verfassen.

AB 3.: Nach der Schreibphase lesen die Gruppen ihre Texte im Plenum vor. Die Rückmeldung zu den Textprodukten erfolgt in Form eines Gruppen-Feedbacks, bei dem es wechselseitige Rückmeldungen zwischen den Gruppen unter Rückgriff auf die Checkliste gibt (z.B. Gruppe A gibt an Gruppe B ein Feedback, Gruppe B an Gruppe C, usw.).

Alternativ können die Textprodukte der Gruppen kopiert werden und jeder Gruppe wird das Textprodukt einer anderen Gruppe zur Verfügung gestellt (z.B. Text von Gruppe A an Gruppe B, Text von Gruppe B an Gruppe C) oder es werden den Schülerinnen und Schülern alle Gruppentexte bereitgestellt.

F 2.: Zum Abschluss der Unterrichtsstunde wird dem Plenum eine Musterlösung präsentiert. Die Musterlösung wird gemeinsam besprochen und es werden letzte Fragen geklärt.

AB 4. Seite 1 & 2: Das Arbeitsblatt 4 kann als Hausaufgabe eingesetzt werden. Durch die Übungen wird die Unpersönlichkeit eingeführt. Dabei wird sprachliche Bildung der man-Form und des Passiv beleuchtet. Es können beide Seiten eingesetzt werden oder jeweils nur eine Seite (1 oder 2). Dabei richtet sich der Einsatz danach, ob die man-Form, das Passiv oder beides eingeübt/ wiederholt werden soll.

Phase: Selbstständiges Schreiben (Dritte Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg (Wiederholung der letzten Stunde) (10 Minuten)	Gegenstand: Trinkhalm-Spiel	Plenum	
Erarbeitung (60 Minuten)	AB 1. Seite 1 & 2 (Bilder zum Spielbrett) AB 1. Seite 3 & 4 (Materialien zum Bau des Spielbretts) AB 1. Seite 5 (Tabelle für Notizen) AB 1. Seite 6 (Vorlage Bauanleitung / Schreibaufgabe)	Gruppenarbeit Einzelarbeit Einzelarbeit	AB 1.1.: Wörter-Kasten
Sicherung I (10 Minuten)	AB 2. Seite 1 (Checkliste) AB 2. Seite 2 (Feedbackbogen)	Gruppenarbeit	
Reflexion und Sicherung II (10 Minuten)	F 1. (Musterlösung)	Plenum	

Erläuterungen zu den Materialien

Am Anfang der Stunde zeigt die Lehrkraft das in der letzten Stunde gebastelte Trinkhalm-Spiel und fragt die Schülerinnen und Schüler Folgendes: „Ihr habt in der letzten Stunde dazu eine Bauanleitung verfasst. erinnert euch, in welcher Reihenfolge ihr das Spiel aufgebaut habt?“ Somit wird das Vorwissen aus der letzten Stunde aktiviert.

AB 1. Seite 1-5: Die Schülerinnen und Schüler werden in Kleingruppen eingeteilt und erhalten die Bastelmaterialien für ein neues Spiel (Eckland) und die dazugehörigen Arbeitsblätter. Sie basteln zunächst in Kleingruppen das Spielbrett. Während des Bastelns notiert jeder Schüler für sich selbst die verwendeten Materialien und ausgeführten Handlungen je Handlungsschritt auf dem Arbeitsblatt 1, Seite 5.

AB 1. Seite 6: Auf der Grundlage der Notizen verfassen die Schülerinnen und Schüler eigenständig eine Anleitung zum Bau des Spielbretts. Je nach Kenntnisstands der Gruppe können die Schülerinnen und Schüler auf Materialien aus den vorherigen Stunden zurückgreifen (z.B. Modelltexte, Checklisten oder Arbeitsblätter mit Scaffolds).

Aufgabenstellung: Nachdem ihr das Spielbrett in der Gruppe gebaut habt, schreibt jeder für sich eine Bauanleitung. Du kannst deine vorherigen Notizen verwenden. Schreibe so, dass jemand dieses Spielbrett nachbauen kann.

AB 1.1.: Den Schülerinnen und Schüler kann der Wörter-Kasten als Unterstützungsgerüst beim Schreiben zur Verfügung gestellt werden. Der Wörter-Kasten enthält die Wörter, die zum Bearbeiten der Aufgabe benötigt werden. Dabei sind die Wörter nach Nomen, Verben und Adjektiven aufgelistet. Die Wörterkästen können auch als s.g. Hilfekarten am Lehrerpult liegen und je nach Bedarf eingesetzt werden.

AB 2. Seite 1: Nach der Schreibphase werden die Bauanleitungen in den aus der ersten Arbeitsphase gebildeten Kleingruppen vorgelesen. Während des Lesens machen sich die anderen Schülerinnen und Schüler aus der Gruppe Notizen unter Rückgriff auf die Checkliste.

Aufgabenstellung: Lest jeweils eure Anleitung in der Gruppe vor. Macht euch dabei für jede Anleitung anhand der Kriterien unten Notizen. Tauscht euch zum Schluss über eure Anleitungen aus und wählt die Anleitung aus, die am verständlichsten ist.

AB 2. Seite 2: Jede Gruppe erhält die ausgewählte Bauanleitung einer anderen Gruppe. Die Gruppen sollen Rückmeldung anhand des Feedbackbogens an die jeweilige Gruppe geben.

F 1.: Als Sicherung kann die Musterlösung im Plenum gezeigt werden. Auf der Grundlage der Musterlösungen können ausgewählte Schreibprodukte der Schülerinnen und Schüler besprochen werden.

2.2. ERKLÄREN

2.2.1. Unterrichtsmaterial

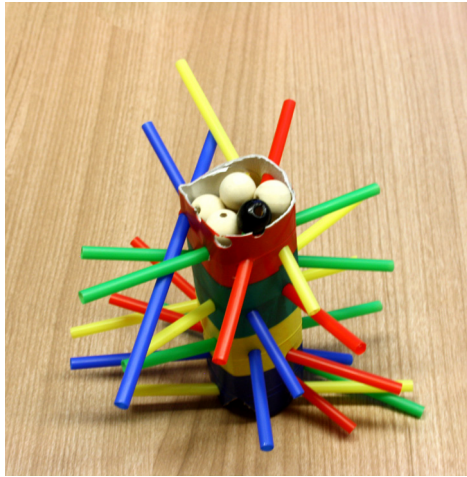
Stachelurm:

Bevor wir anfangen,
müssen wir die Karten
mischen.

Ich bin der Jüngste, ich
darf anfangen.

Wir spielen im
Uhrzeigersinn.

Ich habe gewonnen!



Du musst eine Karte
ziehen.

Jetzt spielen wir gegen
den Uhrzeigersinn.

Du musst eine
Runde aussetzen.
Ich bin dran.

Ich muss den blauen
Trinkhalm aus dem roten
Bereich ziehen.



II. Kontext und Textsorten modellieren

Erklären AB 1. Seite 1

Die Einleitung und der Schlussteil einer Spielanleitung

Name:	Der Stachelturm
Spieleranzahl:	2-4 Spieler
Spielmaterial:	<p>1 vierfarbiger Turm mit Löchern</p> <p>16 Trinkhalme: 4 rote, 4 gelbe, 4 grüne und 4 blaue</p> <p>10 Holzperlen und 1 schwarze Perle</p> <p>20 Karten</p>
Ziel des Spiels:	In diesem Spiel geht es darum, die Trinkhalme vorsichtig aus dem Turm herauszuziehen, sodass möglichst wenige Perlen aus dem Turm herausrollen. Die Spielkarten geben vor, welchen Trinkhalm man ziehen darf. Beim Ziehen der Trinkhalme aus dem Turm fallen die Perlen herunter und rollen durch das Dreieck am Boden heraus. Die Spielerinnen und Spieler legen die Perlen, die bei ihrem Zug heruntergefallen sind, vor sich ab. Wer am Ende des Spiels die wenigsten Perlen vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.
Spielvorbereitung:	Für den Aufbau des Spiels wird zunächst der Turm senkrecht auf den Tisch gestellt. Je Farbbereich werden vier Trinkhalme mit vier verschiedenen Farben durch je zwei Löcher im Turm gesteckt, sodass der mittlere Teil des Trinkhalms immer im Inneren des Turms steckt. Danach werden die Perlen so in die obere Öffnung des Turms eingefüllt, dass sie nicht nach unten fallen. Zum Schluss werden die Karten gründlich gemischt und als verdeckter Zugstapel auf den Tisch gelegt.
	...
Ende des Spiels:	Das Spiel endet, wenn alle Perlen heruntergefallen sind. Danach zählt jede Spielerin und jeder Spieler die Perlen, die vor ihr oder ihm liegen. Die Spielerin oder der Spieler mit den wenigsten Perlen gewinnt das Spiel.
Tipps & Tricks:	Solange die Perlen auf den oberen Trinkhalmen liegen, sollte man Trinkhalme von unten ziehen. So fallen nur wenige Perlen nach unten, weil sie von den oberen Halmen gehalten werden.

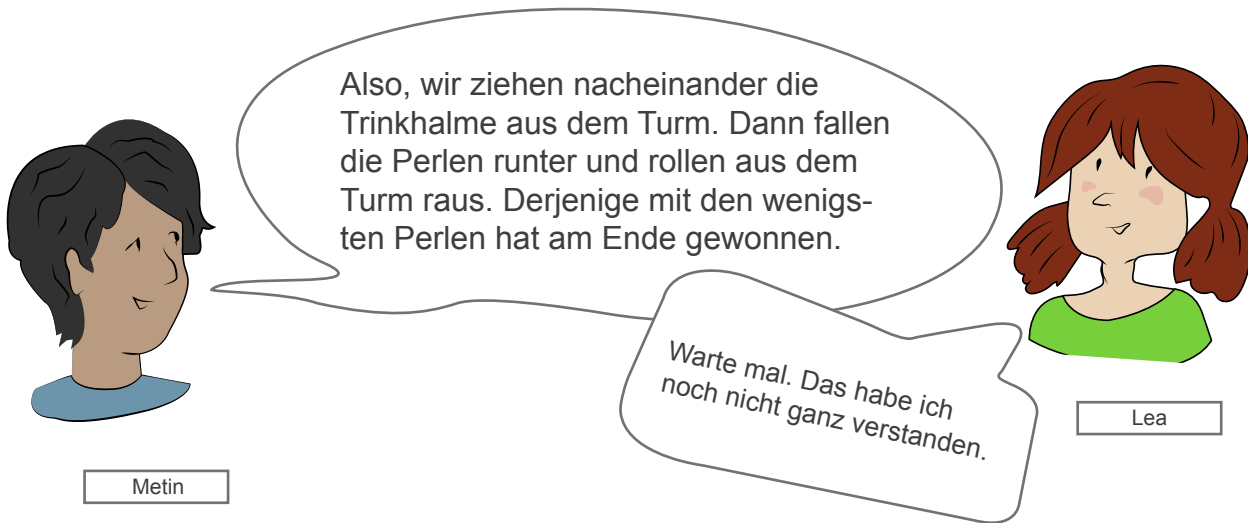




II. Kontext und Textsorten modellieren

Erklären AB 1. Seite 2

Metin und Lea möchten das Spiel spielen. Metin beschreibt Lea das Spiel:



Aufgabe 1

Welche Informationen fehlen in Metins Beschreibung?

Aufgabe 2

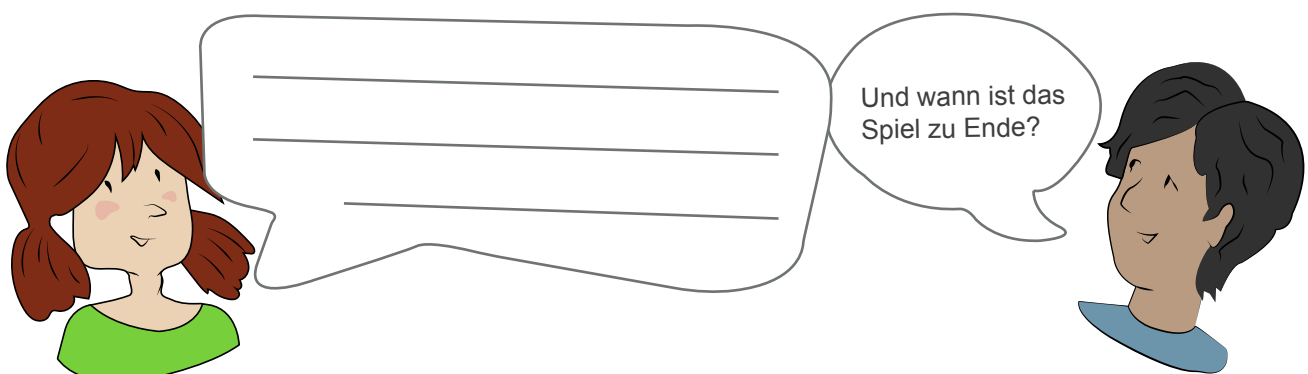
Lea weiß nicht, wie das Spiel aufgebaut wird. Da schnappt sich Metin die Spielanleitung und sucht nach der entsprechenden Stelle, an der die Information steht. Kannst du ihm verraten, in welchem Abschnitt er diese Informationen finden kann?

Aufgabe 3

Beim Aufbau des Spiels stellen Metin und Lea fest, dass die Materialien nicht vollständig sind. Wie können sie herausfinden, welche Materialien fehlen?

Aufgabe 4

Metin möchte noch wissen, wie das Spiel endet. Hilf Lea, Metins Frage vollständig zu beantworten.





Der Hauptteil einer Spielanleitung

Spielverlauf:

Wer beginnt?

Die jüngste Spielerin oder der jüngste Spieler **beginnt** das Spiel. Die **Spielrichtung** startet im Uhrzeigersinn.

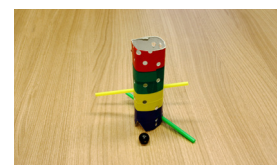
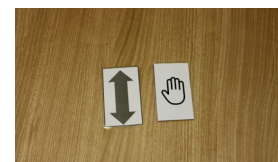
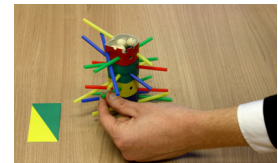
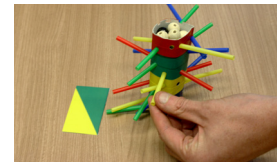
Wie startet man das Spiel?

Die Spielerin oder der Spieler, **die oder der an der Reihe ist**, deckt die oberste Karte auf. Auf der Karte ist bzw. sind entweder zwei Farben, ein Pfeil oder eine Hand abgebildet.

Wenn die Spielerin oder der Spieler eine Karte mit zwei Farben aufdeckt, **dann** muss sie oder er einen Trinkhalm aus dem Turm ziehen. Die Farben auf der Karte zeigen an, welche Trinkhalme gezogen werden dürfen. Eine der Farben auf der Karte gibt die Farbe des Trinkhalms an. Die andere Farbe gibt den Bereich des Turmes an, aus dem der Trinkhalm gezogen wird. Welche Farbe für den Trinkhalm und welche für den Bereich des Turms steht, darf die Spielerin oder der Spieler selbst entscheiden. Zieht der Spieler **zum Beispiel** eine Karte mit den Farben grün und gelb, darf sie oder er entweder einen grünen Trinkhalm aus dem gelben Bereich oder einen gelben Trinkhalm aus dem grünen Bereich ziehen.

Was bedeuten die Karten? Was bedeuten die Kugeln?

Deckt die Spielerin oder der Spieler eine Karte mit der Hand auf, **so** setzt sie oder er in dieser Runde aus und braucht keinen Trinkhalm zu ziehen. **Sobald** eine Spielerin oder ein Spieler eine Karte mit dem Pfeil zieht, ändert sich die Spielrichtung. **Wurde** bisher im Uhrzeigersinn gespielt, **dann** wird nun gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Die Spielerin oder der Spieler, die oder der diese Karte aufdeckt, braucht keinen Trinkhalm zu ziehen. **Wenn** eine Spielerin oder ein Spieler einen Trinkhalm zieht und es fallen bunte Perlen im Turm herunter, **dann** sammelt sie oder er diese Perlen ein und legt sie vor sich hin. **Fällt** beim Ziehen die schwarze Perle im Turm herunter, **so darf** die Spielerin oder der Spieler diese Perle vor einer anderen Spielerin oder einem anderen Spieler ablegen.





II. Kontext und Textsorten modellieren

Erklären AB 1. Seite 4

Aufgabe 5

Metin und Lea haben endlich die fehlenden Materialien gefunden. Zwei weitere Freunde sind dazu gekommen und sie spielen nun gemeinsam. Während des Spiels tauchen immer wieder Fragen zu den einzelnen Regeln auf. Hilf den Spielerinnen und Spielern, die Regeln zu erklären. Im Hauptteil der Spielanleitung findest du alle notwendigen Informationen.

Warum ziehst du einen grünen Trinkhalm und keinen blauen? Auf der Karte sind doch beide Farben zusehen.

Ja, auf der Karte sind beide Farben zu sehen. **Darum** kann ich _____

_____.

Jetzt, bist du dran.

Nein. Ich habe vorhin „die Hand“ gezogen.

Ja, und?

Ich darf aussetzen, **weil** ich _____
_____. **Wenn** man ... _____
_____.

Aber jetzt, bist du dran.

Nein, ich durfte doch aussetzen.

Ja, aber ich habe jetzt den Pfeil gezogen.

Ach ja, stimmt. Jetzt bin ich dran, weil du _____
_____.
Wenn man ... _____
_____.

Die Perle ist doch bei deinem Zug rausgerollt. Wieso legst du sie vor mir ab?

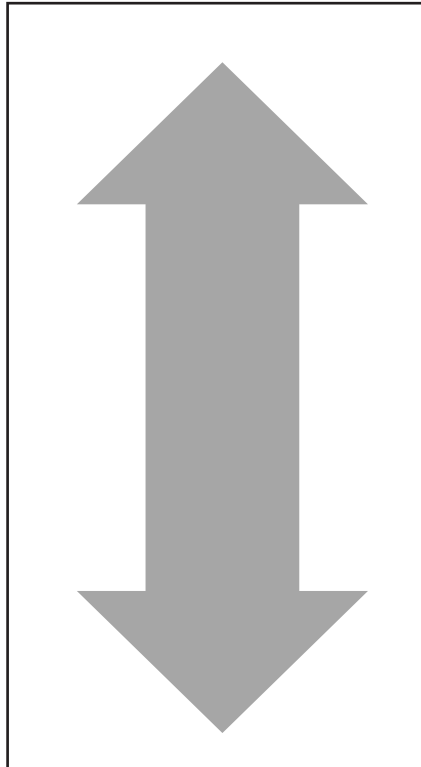
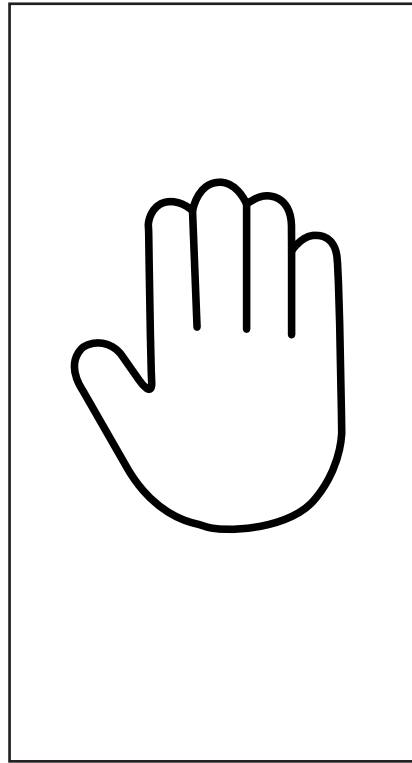
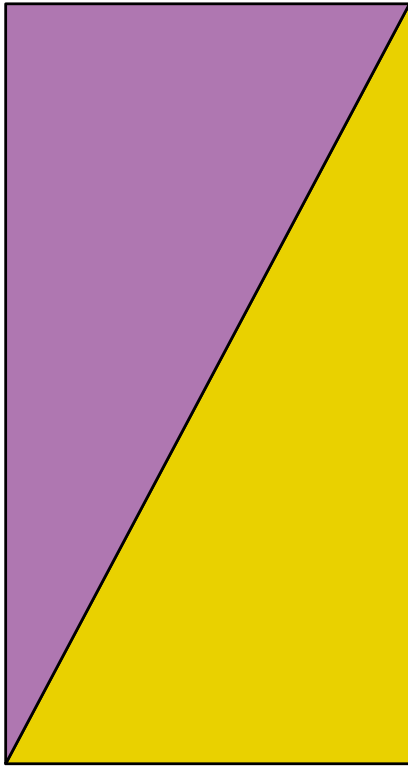
Ich lege sie vor dir ab, denn ...

_____.



II. Kontext und Textsorten modellieren

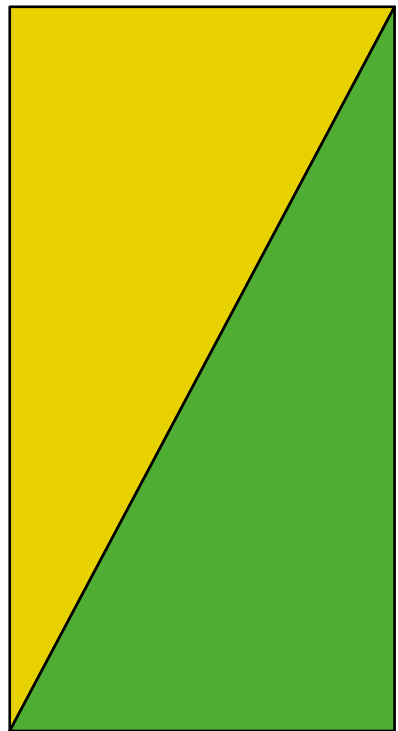
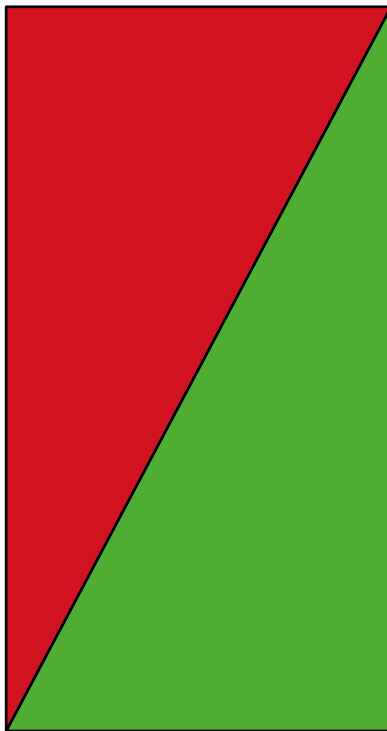
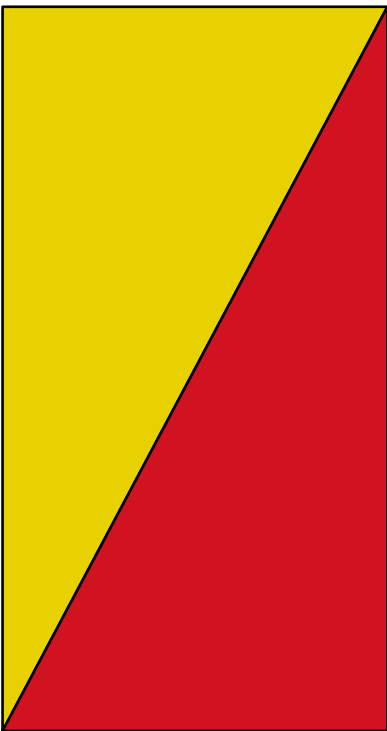
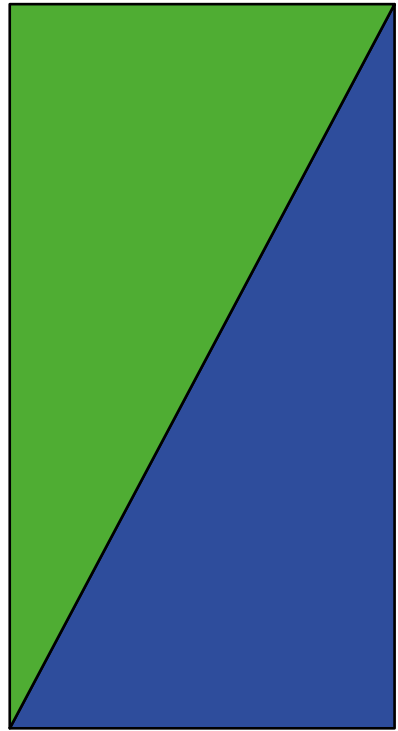
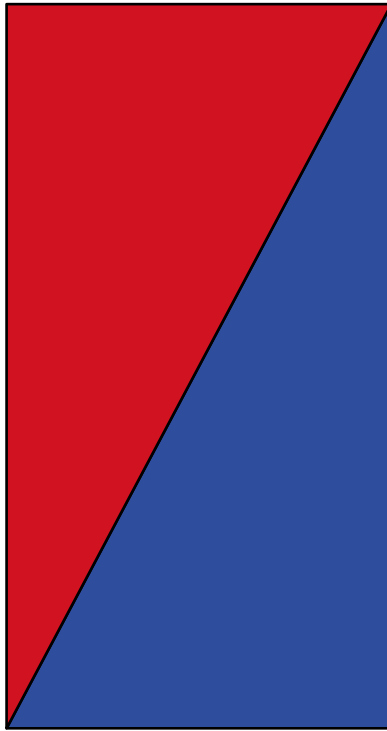
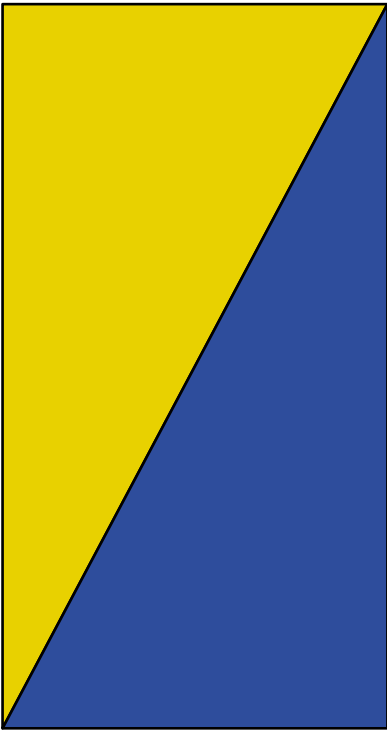
Erklären AB 2. Seite 1





II. Kontext und Textsorten modellieren

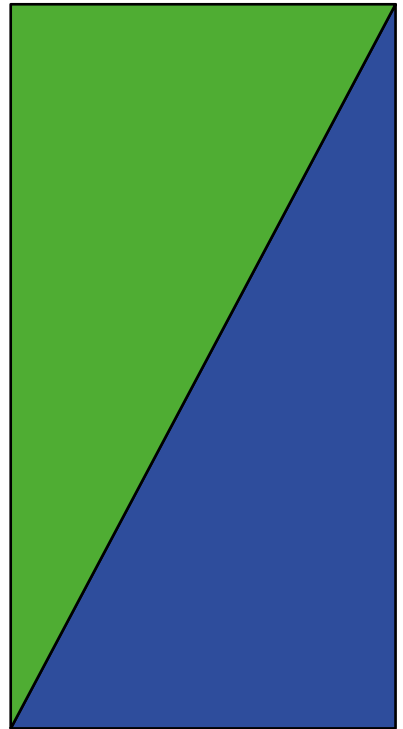
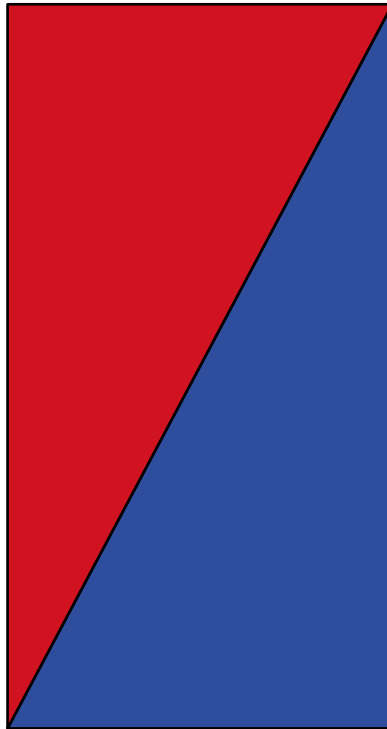
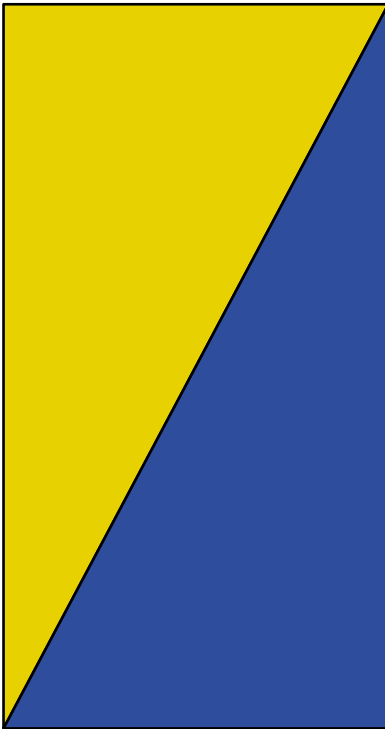
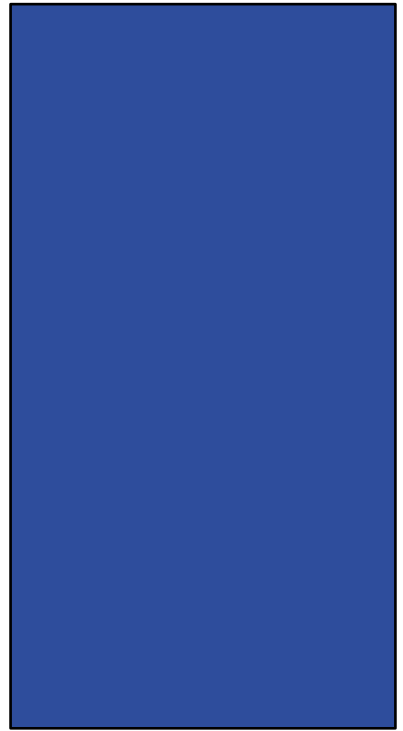
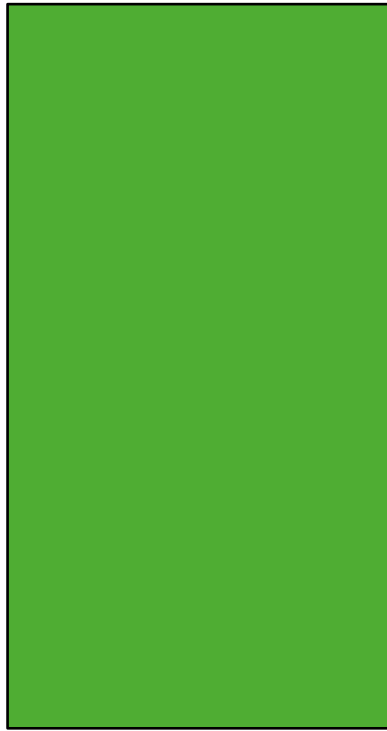
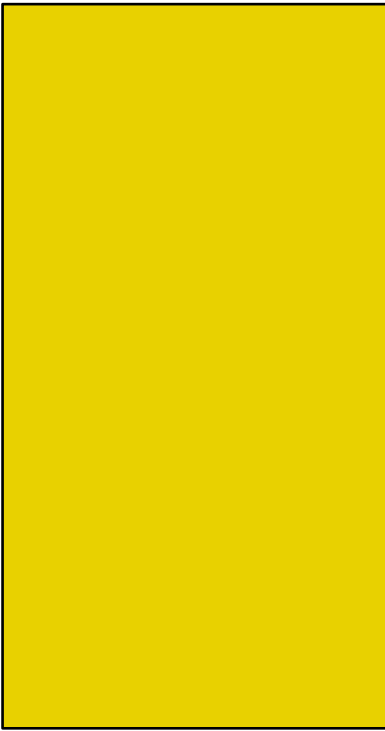
Erklären AB 2. Seite 2





II. Kontext und Textsorten modellieren

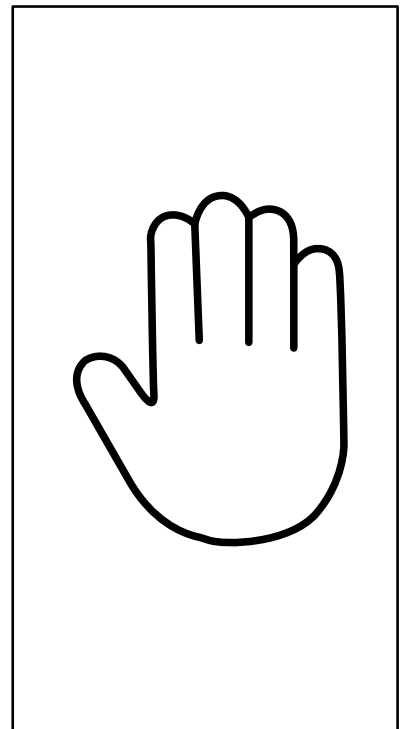
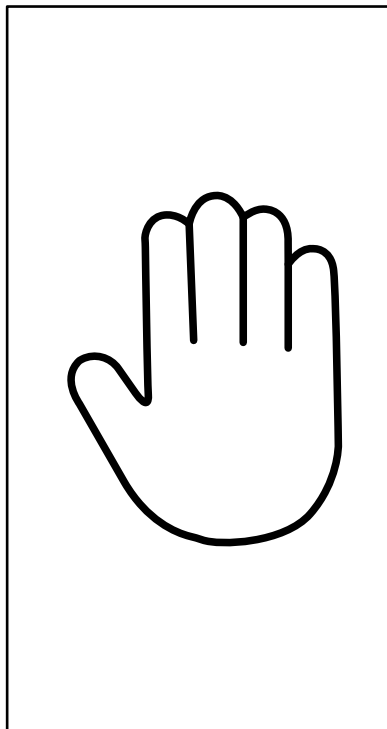
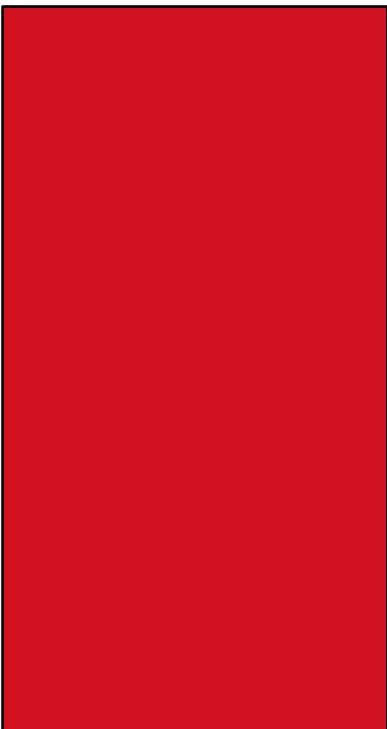
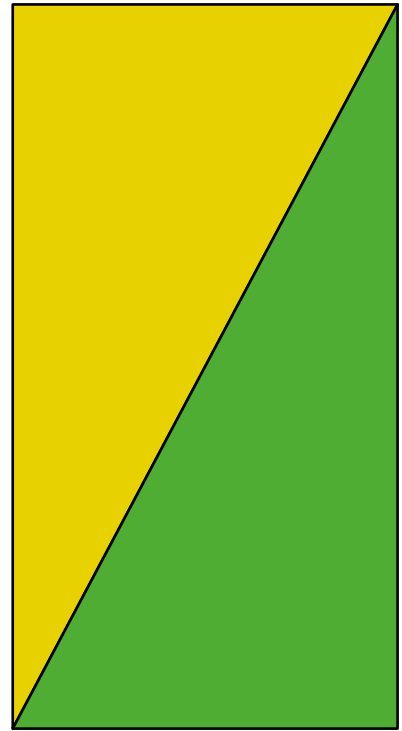
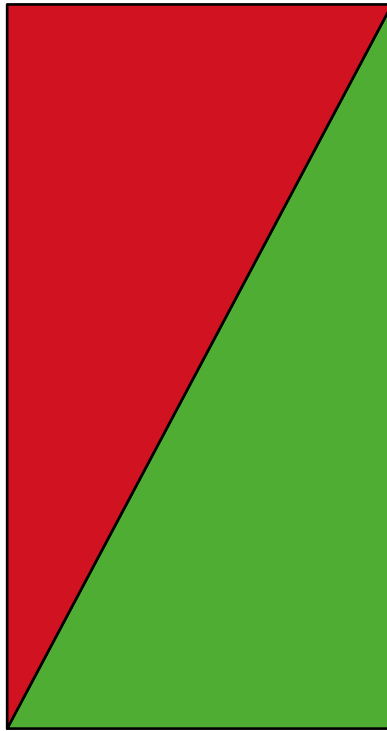
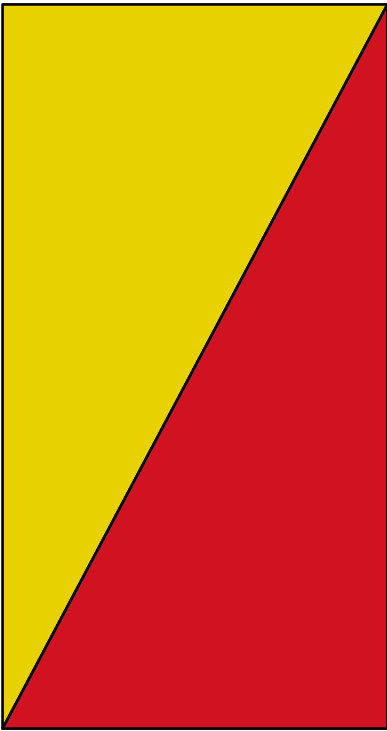
Erklären AB 2. Seite 3





II. Kontext und Textsorten modellieren

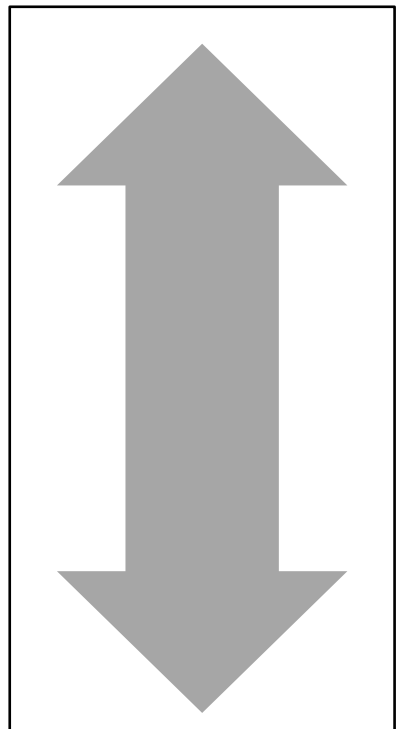
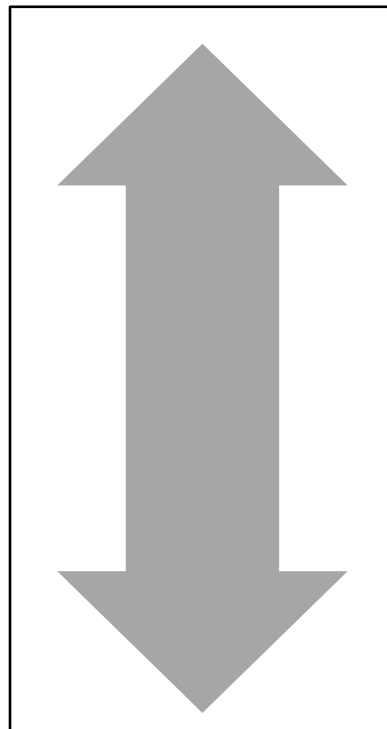
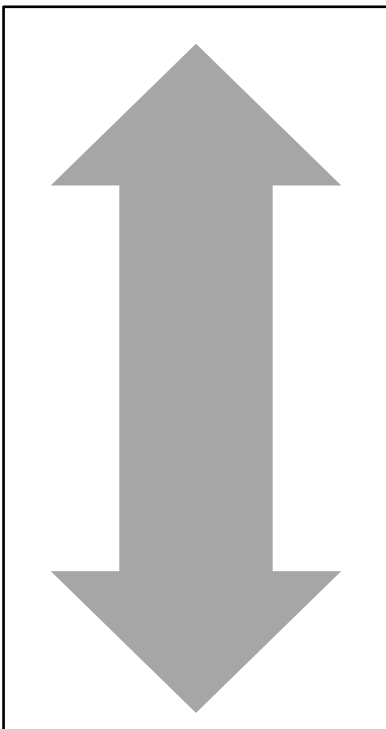
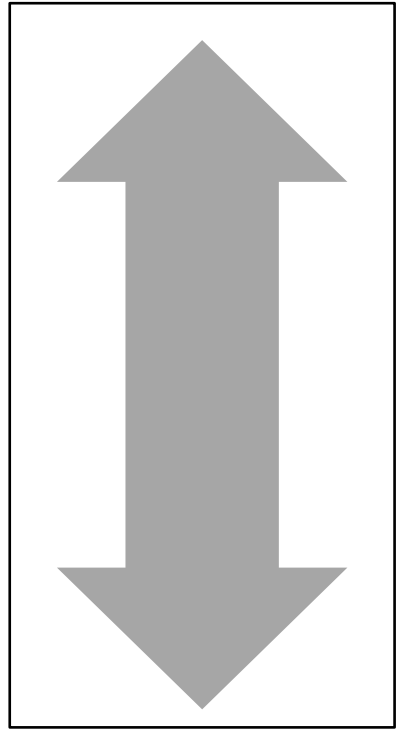
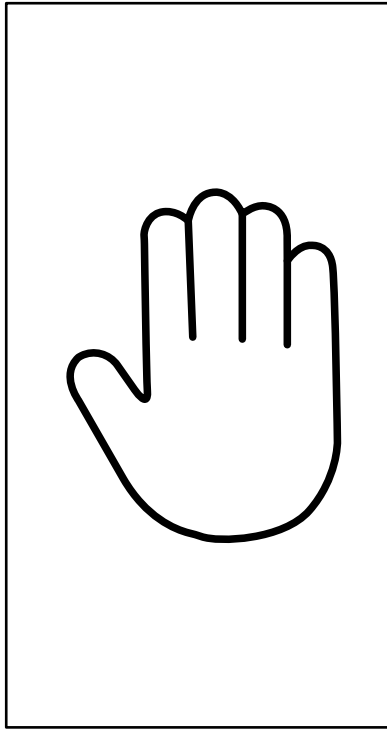
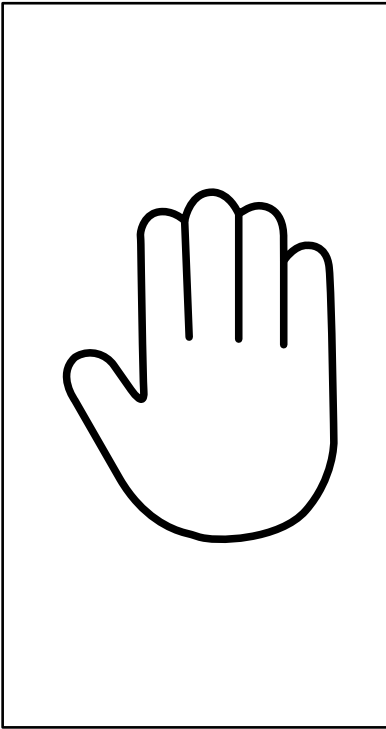
Erklären AB 2. Seite 4





II. Kontext und Textsorten modellieren

Erklären AB 2. Seite 5





II. Kontext und Textsorten modellieren

Erklären AB 3.

Beobachtungsbogen

Habt ihr die Spielanleitung während des Spiels benutzt?

- Nein, gar nicht.
- Ja, aber nur einmal.
- Ja, mehr als einmal.

Gab es während des Spiels Unklarheiten?

- Nein, gar nicht.
- Ja, es ergaben sich folgende Fragen: _____

Wenn sich während des Spielens Fragen ergeben haben, konnten sie anhand der Spielanleitung beantwortet werden?

- Ja.
- Nein.

Haben sich alle an die Regeln gehalten?

- Ja.
- Nein. Folgende Regeln wurden verletzt: _____

War es möglich, die Gewinnerin oder den Gewinner zweifelsfrei zu bestimmen?

- Ja.
- Nein, weil: _____



II. Kontext und Textsorten modellieren

Erklären AB 4.

Checkliste „Spielanleitung“

Inhaltliche Merkmale	Ja	Nein
Wird der Name des Spiels genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird die Anzahl der Spielerinnen und Spieler genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Materialien genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird das Spiel verständlich beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Schritte beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Materialien durchgehend gleich benannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden die Spielregeln in einer sinnvollen Reihenfolge erklärt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist da, wo nötig, ein Beispiel oder ein Bild vorhanden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genannt, wann das Spiel endet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genannt, wie man die Gewinnerin oder den Gewinner bestimmt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Merkmale		
Wird das Präsens verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Gliederungswörter eingesetzt? (z.B. zuerst, danach, zum Schluss)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird die Leserin oder der Leser in der unpersönlichen Form (man macht ... ; ... wird gemacht) angesprochen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird sachlich beschrieben? (keine eigene Meinung, keine unwichtigen Informationen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genau beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden diese Verben verwendet? (z.B. müssen, können, dürfen, sollen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden die Regeln verständlich erklärt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Bedingungssätze zum Erklären der Regeln verwendet? (z.B. wenn ..., dann ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Kausalsätze zum Erklären von Tipps & Tricks verwendet? (z.B. ..., weil ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 1. Seite 1

Cem hat sein Lieblingsspiel, die Helden von Eckland, mit in die Schule gebracht.

Aufgabe 1

Lies die Spielanleitung. Ordne die passenden Bilder auf Seite 3 dem Modelltext zu.

Aufgabe 2

Überprüfe, ob die Anleitung vollständig ist. **Notiere**, welche Information in der Anleitung fehlt.

Tipp: Achte darauf, ob in der Spielanleitung alle Regeln vollständig erklärt werden.

Aufgabe 3

Vergleiche dein Ergebnis mit den anderen Ergebnissen in deiner Gruppe.

Name:	Die Helden von Eckland
Spieleranzahl:	4 Spieler
Spielmaterial:	1 Spielbrett 32 Spielfiguren: 8 rote, 8 gelbe, 8 grüne und 8 blaue 1 Würfel 24 Karten
Spielbeschreibung:	In diesem Spiel geht es darum, dass die Spielerinnen und Spieler ihre vier kleinen Figuren zunächst in die Mitte des Spielfelds bringen, damit diese dort zu vier großen Figuren werden. Im Anschluss bewegen sie alle großen Figuren an den Rand auf die bunten Turmfelder. Es gibt vier Turmfelder. Die Spielerinnen und Spieler müssen auf jedem der vier Turmfelder eine große Figur positionieren. Ein Würfel bestimmt, um wie viele Felder eine Spielerin oder ein Spieler ihre/ seine Figur bewegen darf. Wer zuerst auf jedes der vier Turmfelder eine große Figur seiner Farbe gestellt hat, gewinnt das Spiel.
Spielvorbereitung:	Für den Aufbau des Spiels wird zunächst das Spielbrett aufgestellt. Im Anschluss werden vier Figuren einer Farbe auf das passende Startfeld gestellt. Die übrigen Figuren werden vor die jeweiligen Spielerinnen und Spieler gelegt. Die Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Buchsymbol abgelegt.





II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 1. Seite 2

Spielverlauf:

Wer beginnt?

Die jüngste Spielerin bzw. der jüngste Spieler **beginnt** das Spiel. Die **Spielrichtung** startet im Uhrzeigersinn.

Wie startet man das Spiel?

Die Spielerin oder der Spieler, **die/der an der Reihe ist**, würfelt. Die Augen auf dem Würfel zeigen an, um wie viele Felder die Spielerin oder der Spieler ihre/seine Figur bewegen darf. Sie oder er darf frei entscheiden, welche ihrer/seiner Figuren sie oder er bewegt und in welche Richtung sie oder er zieht. Sie oder er darf sich pro Runde aber immer nur in eine Richtung bewegen.

Wie wird gespielt?

Wenn die Spielerin oder der Spieler das Kristallfeld in der Mitte des Spielfelds erreicht, **dann** muss sie oder er dort stehen bleiben. Sie oder er setzt dort auf ihre/seine kleine Figur eine zweite Figur. So wird sie zu einer großen Figur.

Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Nur auf dem Kristallfeld dürfen mehrere Figuren stehen. **Wenn** man auf ein Feld zieht, auf dem bereits eine kleine Figur steht, **so** wird diese Figur wieder zurück auf das Startfeld gestellt. **Wenn** auf dem Feld eine große Figur steht, **dann** nimmt man die obere Figur ab und sie wird zu einer kleinen Figur.

Was bedeuten die Karten?

Wenn eine große Figur auf einem der Turmfelder am Rand des Spielfelds landet, **dann** ist sie sicher und darf von den gegnerischen Spielerinnen und Spielern nicht mehr bewegt werden.

Kommt man auf ein rosa Feld, muss man eine Karte ziehen.

Auf den Karten ist bzw. sind entweder ein Blitz, ein Fels, zwei Farben oder eine Flasche abgebildet.

Die gezogene Karte wird nach dem Ausführen wieder unter den Stapel gelegt.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn eine Spielerin oder ein Spieler in jedem der vier Turmfelder eine große Figur stehen hat. Sie oder er gewinnt das Spiel.

Tipps & Tricks:

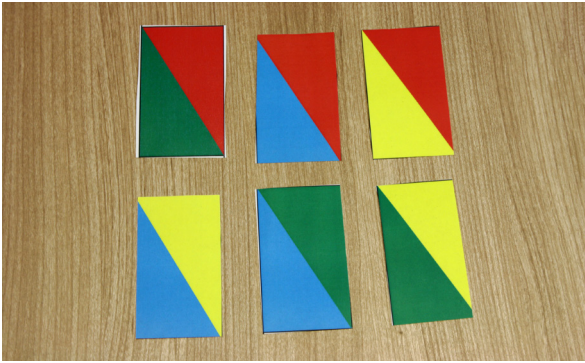
Hat man eine große Figur auf dem Spielfeld stehen, so sollte man auf sie achten. Man bewegt sie so schnell wie möglich auf das Turmfeld, weil sie dann ihr Ziel erreicht und in Sicherheit ist.



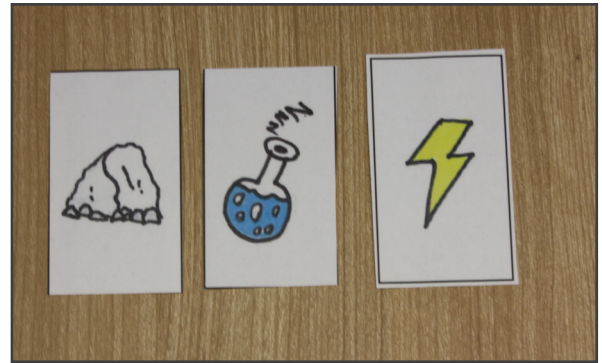
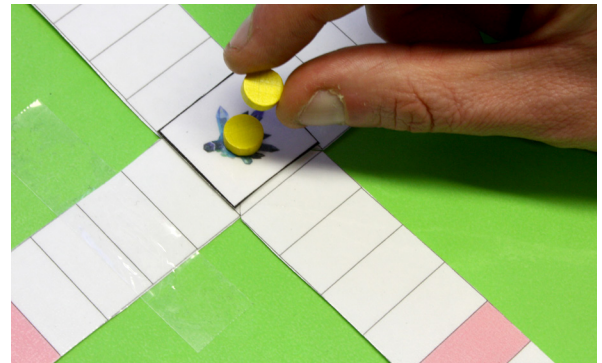


II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 1. Seite 3



Gelb gewinnt



Cem hat sein Lieblingsspiel, die Helden von Eckland, mit in die Schule gebracht.

Aufgabe 1

Lies die Spielanleitung. Ordne die passenden Bilder dem Text zu.

Aufgabe 2

Überprüfe, ob die Anleitung vollständig ist. **Notiere**, welche Information in der Anleitung fehlt.

Tipp: Achte darauf, ob in der Spielanleitung alle Regeln vollständig erklärt werden.

Aufgabe 3

Vergleiche dein Ergebnis mit den anderen Ergebnissen in deiner Gruppe.

Name:	Die Helden von Eckland
Spieleranzahl:	4 Spieler
Spielmaterial:	1 Spielbrett 32 Spielfiguren: 8 rote, 8 gelbe, 8 grüne und 8 blaue 1 Würfel 24 Karten
Spielbeschreibung:	In diesem Spiel geht es darum, dass Spielerinnen und Spieler ihre vier kleinen Figuren zunächst in die Mitte des Spielfelds bringen, damit diese dort zu vier großen Figuren werden. Im Anschluss bewegen sie alle großen Figuren an den Rand auf die bunten Turmfelder. Es gibt vier Turmfelder. Die Spielerinnen und Spieler müssen auf jedem der vier Turmfelder eine große Figur positionieren. Ein Würfel bestimmt, um wie viele Felder eine Spielerin oder ein Spieler ihre oder seine Figur bewegen darf. Wer zuerst auf jedes der vier Turmfelder eine große Figur seiner Farbe gestellt hat, gewinnt das Spiel.
Spielvorbereitung:	Für den Aufbau des Spiels wird zunächst das Spielbrett aufgestellt. Im Anschluss werden vier Figuren einer Farbe auf das passende Startfeld gestellt. Die übrigen Figuren werden vor die jeweiligen Spielerinnen und Spieler gelegt. Die Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Buchsymbol abgelegt.



Spielverlauf:

Wer beginnt?

Die jüngste Spielerin bzw. der jüngste Spieler **beginnt** das Spiel. Die **Spielrichtung** startet im Uhrzeigersinn.

Wie startet man das Spiel?

Die Spielerin oder der Spieler, **die/ der an der Reihe ist**, würfelt. Die Augen auf dem Würfel zeigen an, um wie viele Felder die Spielerin oder der Spieler ihre/ seine Figur bewegen darf. Sie oder er darf frei entscheiden, welche Figuren sie oder er bewegt und in welche Richtung sie oder er zieht. Die Spielerin oder der Spieler darf sich pro Runde aber immer nur in eine Richtung bewegen.

Wie wird gespielt?

Wenn die Spielerin oder der Spieler das Kristallfeld in der Mitte des Spielfelds erreicht, **dann** muss sie oder er dort stehen bleiben. Sie oder er setzt dort auf ihre oder seine kleine Figur eine zweite Figur. So wird sie zu einer großen Figur.

Was bedeuten die Karten?

Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Nur auf dem Kristallfeld dürfen mehrere Figuren stehen. **Wenn** man auf ein Feld zieht, auf dem bereits eine kleine Figur steht, **so** wird diese Figur wieder zurück auf das Startfeld gestellt. **Wenn** auf dem Feld eine große Figur steht, **dann** nimmt man die obere Figur ab und sie wird zu einer kleinen Figur.

Wenn eine große Figur auf einem der Turmfelder am Rand des Spielfelds landet, **dann** ist sie sicher und darf von den gegnerischen Spielerinnen und Spielern nicht mehr bewegt werden.

Kommt man auf ein rosa Feld, muss man eine Karte ziehen.

Auf den Karten ist bzw. sind entweder ein Blitz, ein Fels, zwei Farben oder eine Flasche abgebildet.

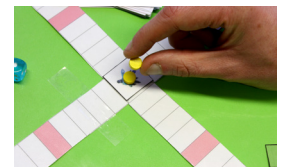
Die gezogene Karte wird nach dem Zug wieder unter den Stapel gelegt.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn eine Spielerin oder ein Spieler in jedem der vier Turmfelder eine große Figur stehen hat. Sie oder er gewinnt das Spiel.

Tipps & Tricks:

Hat man eine große Figur auf dem Spielfeld stehen, so sollte man auf sie achten. Man bewegt sie so schnell wie möglich auf das Turmfeld, weil sie dann ihr Ziel erreicht und in Sicherheit ist.





II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 2. Seite 1

Aufgabe 1

Ihr erhaltet eine Regelkarte. **Überlegt** gemeinsam, was diese Karte bedeutet. **Erprobt** die Karte. Spielt dazu das Spiel, bis zwei Spielerinnen oder Spieler eine Karte gezogen und den Spielzug durchgeführt haben.

Aufgabe 2

Formuliert anschließend mündlich eine Regel für die Karte. **Erklärt** die Karte so, dass neue Mitspielerinnen und Mitspieler diese verstehen, auch wenn sie die Regel noch nicht kennen.

Aufgabe 3

Auf der Rückseite der Spielkarte befindet sich eine Zahl. **Bildet** Gruppen. Setzt euch dazu mit den Schülerinnen und Schülern zusammen, die die gleiche Zahl haben.

Aufgabe 4

Erklärt euch gegenseitig die Regeln der Spielkarten.

Aufgabe 5

Verfasst gemeinsam den fehlenden Teil der Spielanleitung. **Erklärt** die Regeln für die vier Spielkarten. Es ist wichtig, dass alle Schülerinnen und Schülern alle Regeln aufschreiben.



Was bedeuten die Karten?

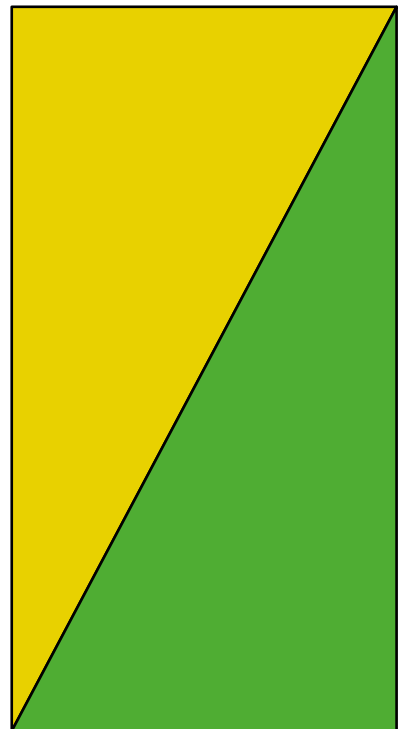
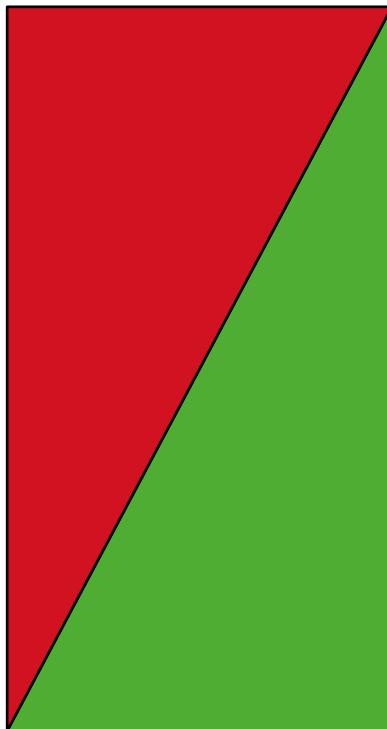
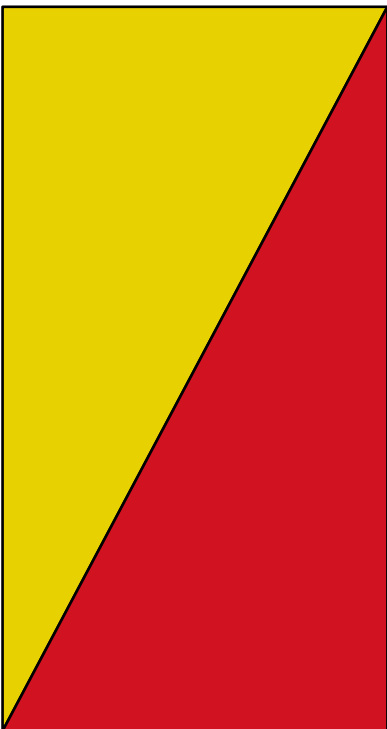
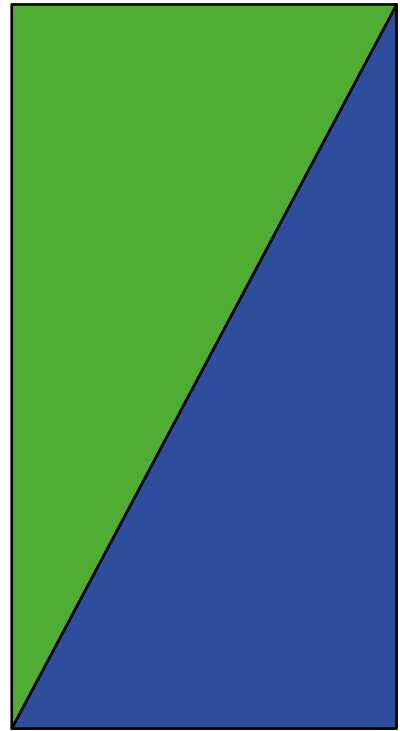
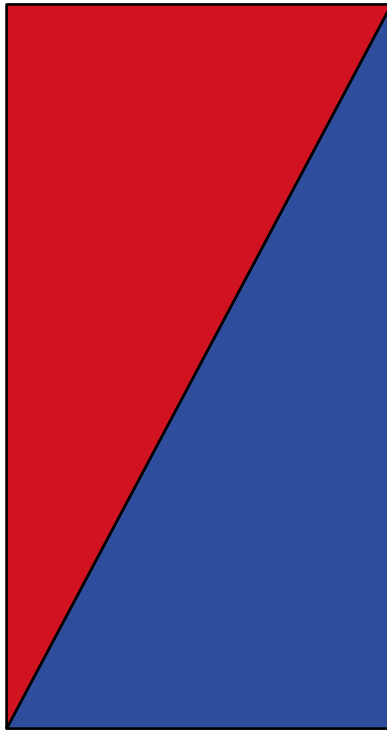
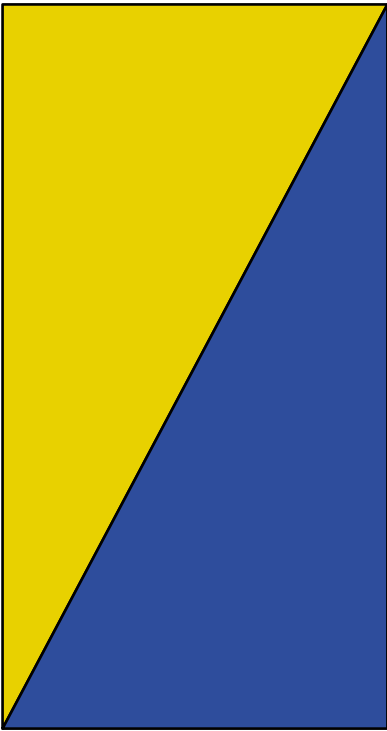
Kommt man auf ein rosa Feld, muss man eine Karte ziehen. Auf den Karten ist bzw. sind entweder ein Blitz, ein Fels, zwei Farben oder eine Flasche abgebildet.

Die gezogene Karte wird nach dem Ausführen wieder unter den Stapel gelegt.



II. Gemeinsame Konstruktion

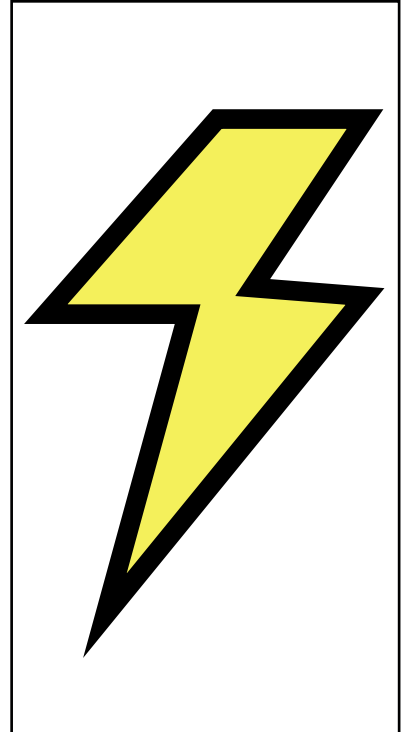
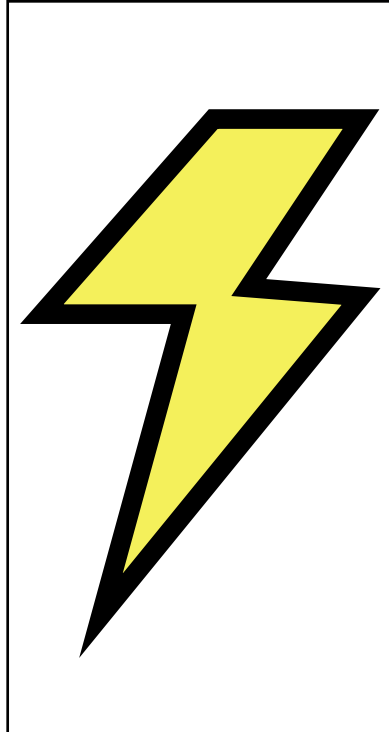
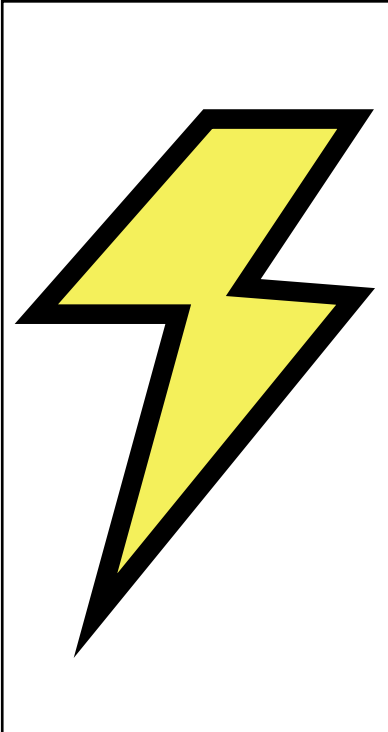
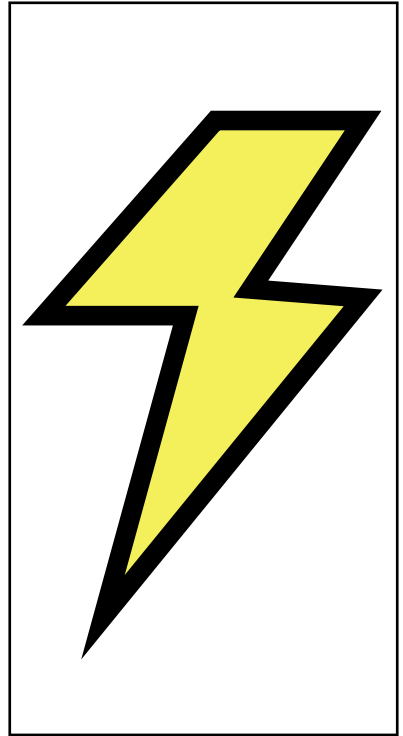
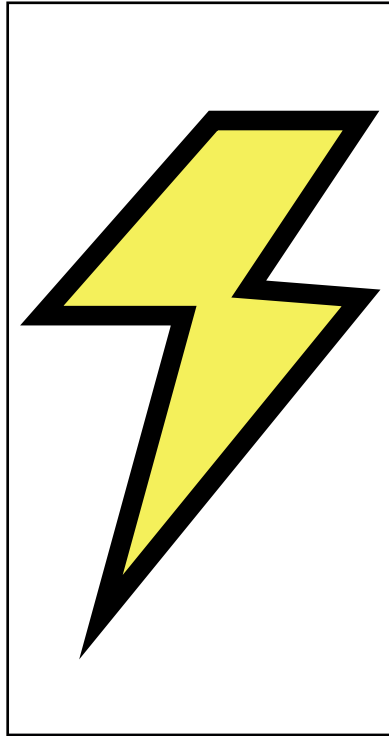
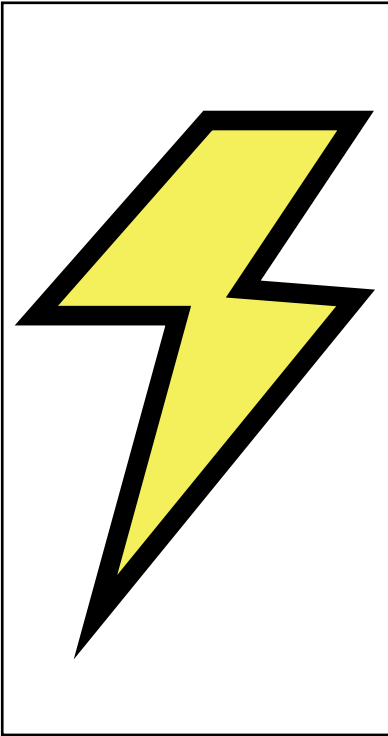
Erklären AB 2. Seite 2





II. Gemeinsame Konstruktion

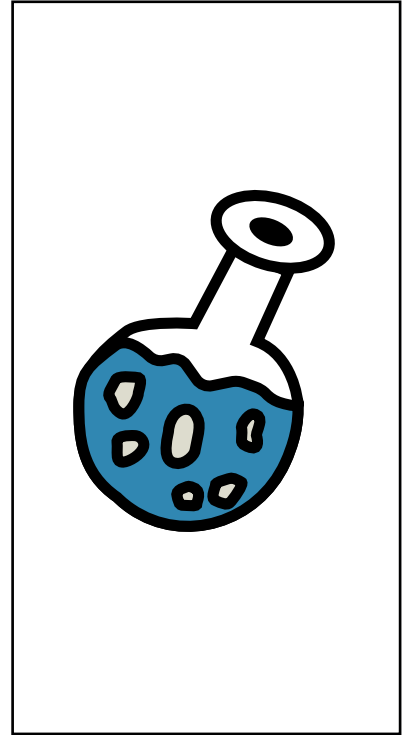
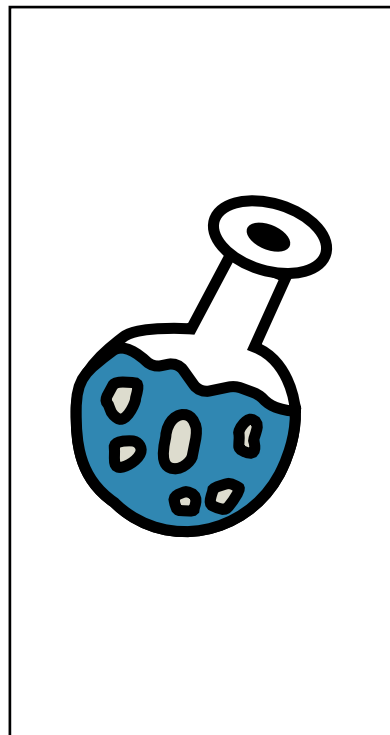
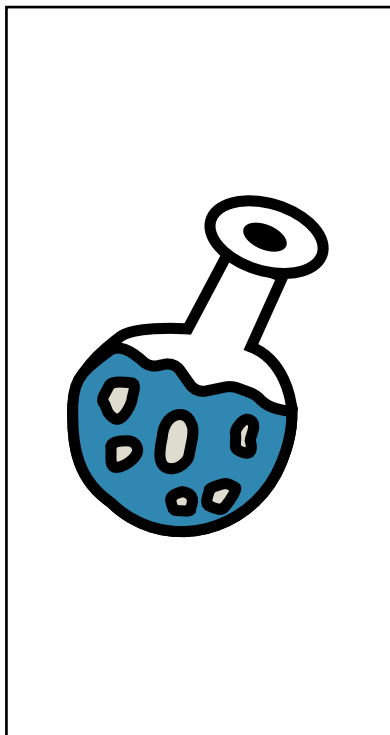
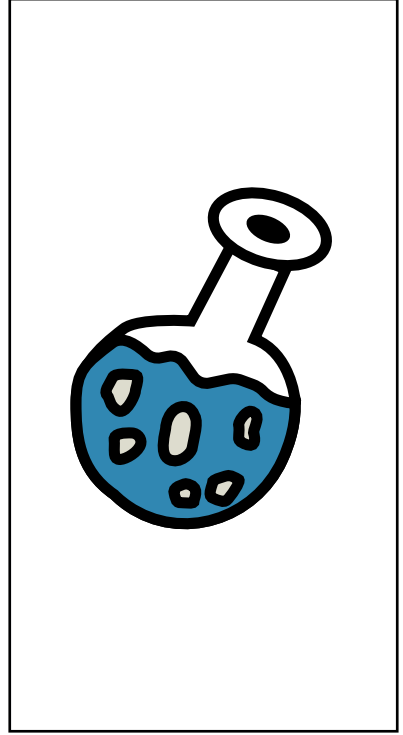
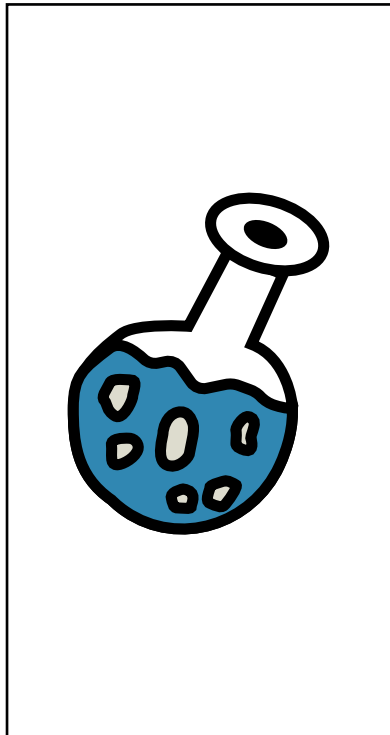
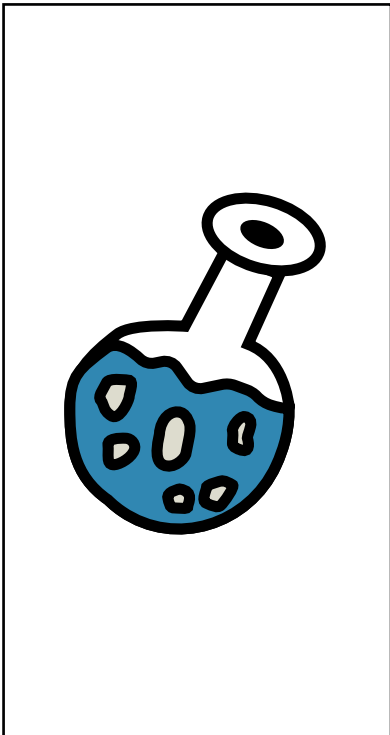
Erklären AB 2. Seite 3





II. Gemeinsame Konstruktion

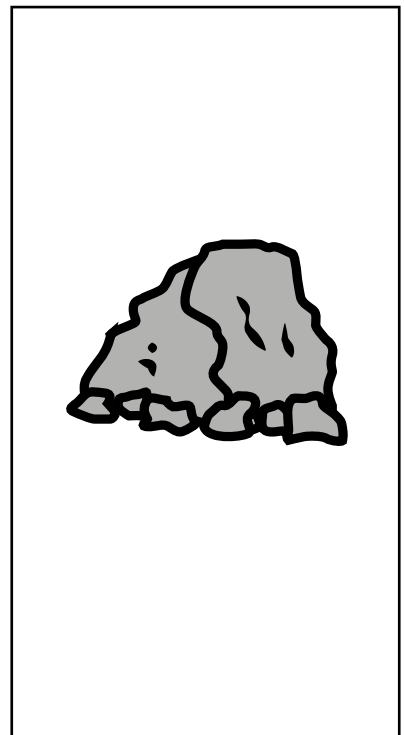
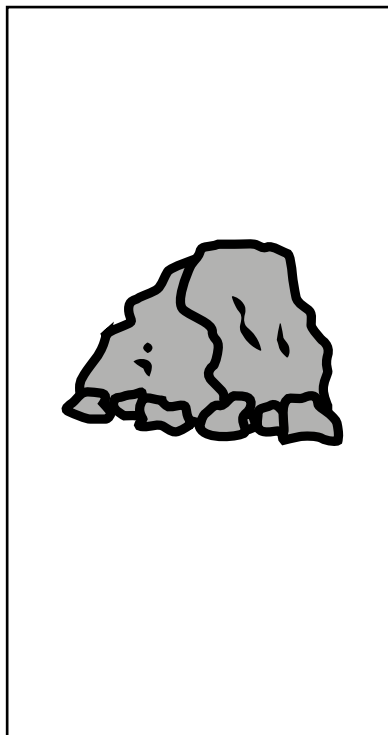
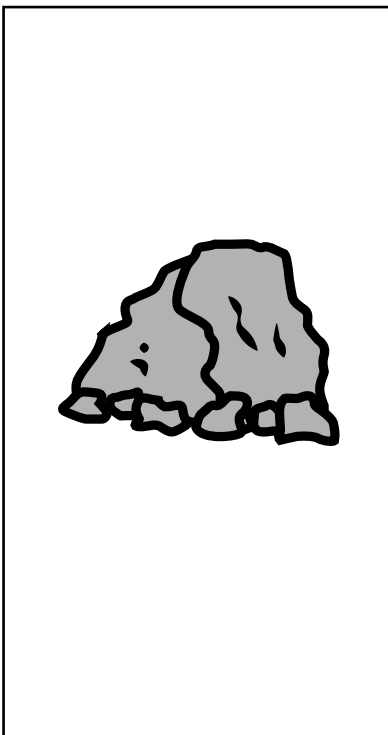
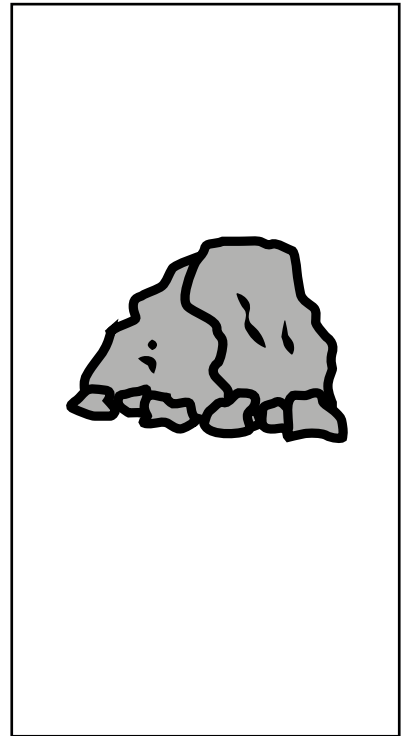
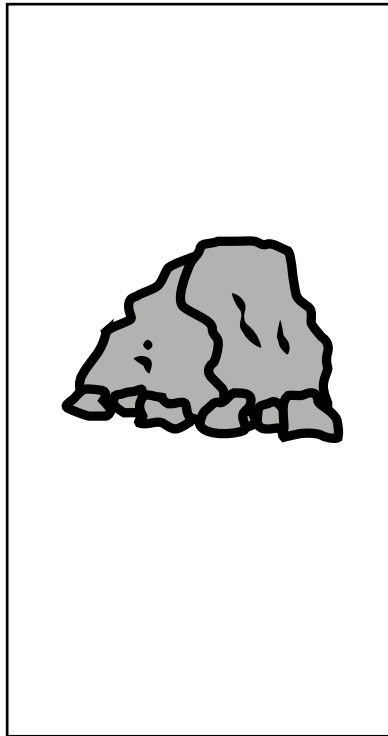
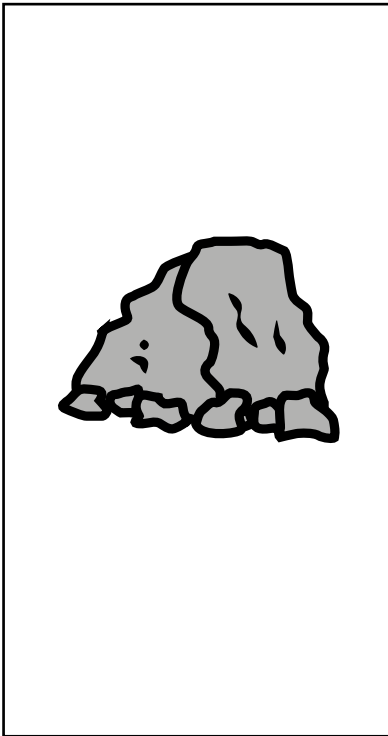
Erklären AB 2. Seite 4





II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 2. Seite 5





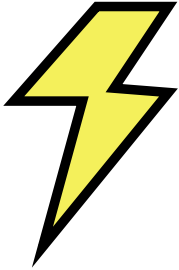
II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 3.

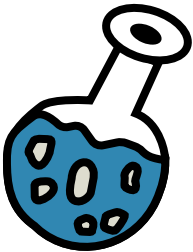
Checkliste „Spielanleitung“

Inhaltliche Merkmale	Ja	Nein
Wird der Name des Spiels genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird die Anzahl Spielerinnen und Spieler genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Materialien genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird das Spiel verständlich beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Schritte beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Materialien durchgehend gleich benannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden die Spielregeln in einer sinnvollen Reihenfolge erklärt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist da, wo nötig, ein Beispiel oder ein Bild vorhanden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genannt, wann das Spiel endet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genannt, wie man die Gewinnerin oder den Gewinner bestimmt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Merkmale		
Wird das Präsens verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Gliederungswörter eingesetzt? (z.B. zuerst, danach, zum Schluss)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird die Leserin oder der Leser in der unpersönlichen Form (man macht ... ; ... wird gemacht) angesprochen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird sachlich beschrieben? (keine eigene Meinung, keine unwichtigen Informationen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genau beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden diese Verben verwendet? (z.B. müssen, können, dürfen, sollen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden die Regeln verständlich erklärt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Bedingungssätze zum Erklären der Regeln verwendet? (z.B. wenn ..., dann ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Kausalsätze zum Erklären von Tipps & Tricks verwendet? (z.B. ..., weil ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Regelkarten

**Energie-Zauber**

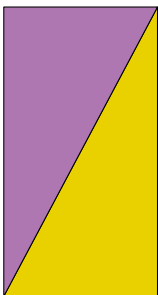
*Du verlierst Energie.
Eine große Figur wird zu einer kleinen Figur.
Eine kleine Figur muss zurück in ihr Dorf.*

**Schlaf-Zauber**

*Du kannst deine Gegnerin oder deinen Gegner müde machen.
Die nächste Spielerin oder der nächste Spieler
setzt eine Runde aus.*

**Erdbeben-Zauber**

*Die Erde bebt und du fällst nach hinten.
Die Figur zieht zwei Felder Richtung Mitte.*

**Farb-Zauber**

*Du darfst den Platz tauschen.
Tausche zwei Figuren deiner Wahl, die die
Farben der Karte haben.*



II. Selbständig Schreiben

Erklären AB 1.

Aufgabe 1

Verbinde die zusammenpassenden Satzteile. Formuliere Bedingungssätze mit **Wenn ... , dann ...** oder Kausalsätze mit **weil**. Überlege genau, was besser passt.

Eine Spielerin oder ein Spieler zieht die Karte Schlaf-Zauber ...

... darf die Spielerin oder der Spieler auf seine Figur eine weitere Figur stellen.

Eine Spielerin oder ein Spieler zieht die Karte Erdbeben-Zauber ...

... man das Spiel dann gewonnen hat.

Eine Spielerin oder ein Spieler erreicht das Kristallfeld in der Mitte des Spielfeldes ...

... setzt die nächste Spielerin oder der nächste Spieler eine Runde aus.

Die Spielerinnen und Spieler versuchen auf das Turmfeld am Ende des Spielfeldes zu gelangen ...

... zieht die Figur zwei Felder in Richtung Mitte.

Die Spielerinnen und Spieler versuchen, jeweils eine große Figur auf die vier Turmfelder zu bewegen ...

... die Figur dort sicher ist und nicht mehr von anderen Spielerinnen und Spielern rausgeworfen werden kann.

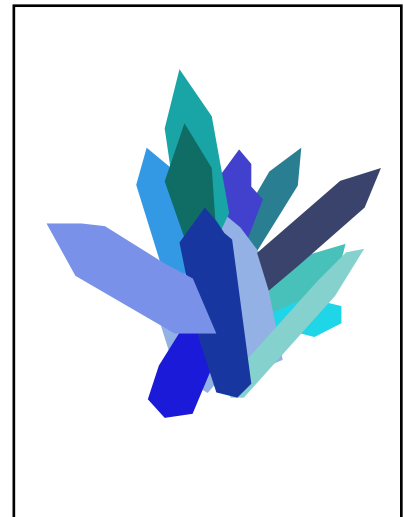
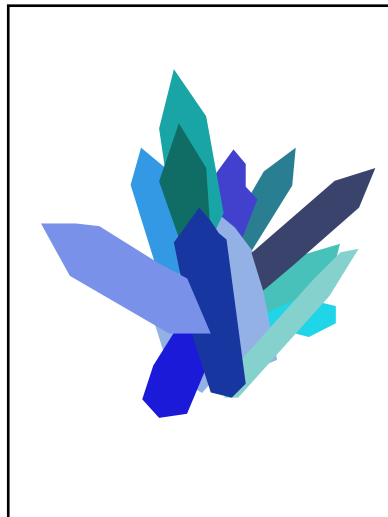
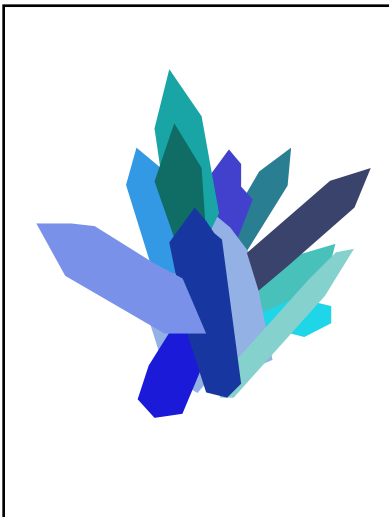
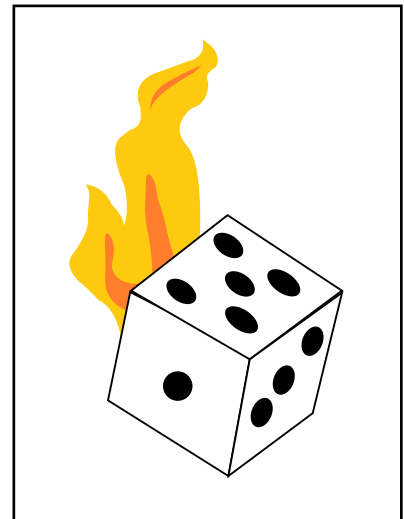
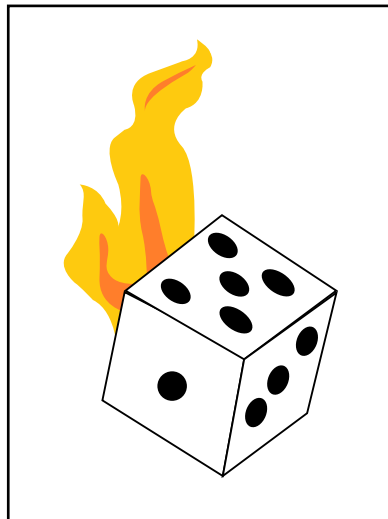
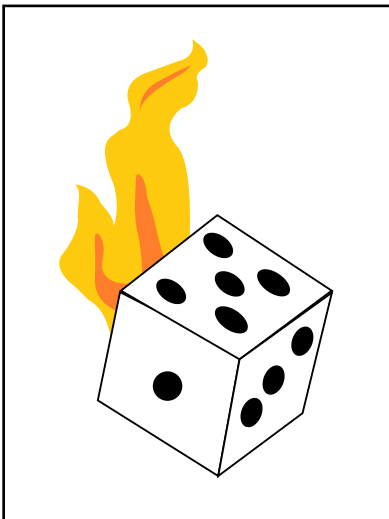
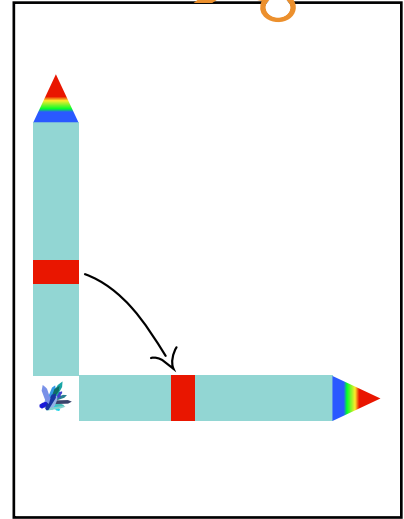
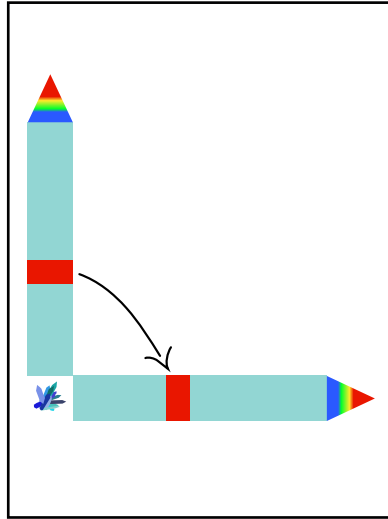
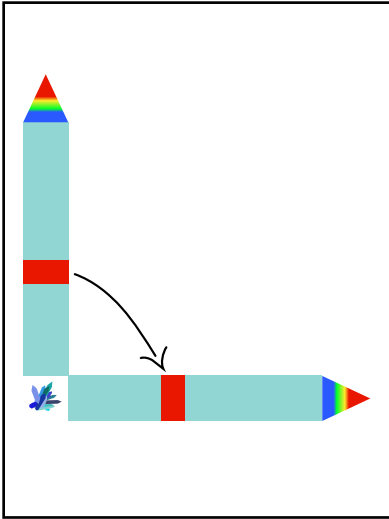
01.

02.

03.

04.

05.





II. Selbständig Schreiben

Erklären AB 2.

Beobachtungsbogen

Aufgabe 1

Die Sonderedition des Spiels Eckland enthält erweiterte Spielregeln. In einem kurzen Video werden die neuen Regeln veranschaulicht. **Schau dir** das Video **an**. Notiere deine Beobachtungen zu den neuen Regeln. Folgende Fragen können dir dabei helfen:

- Wann gilt die Regel?
- Was ist auf der Karte zu sehen?
- Wie lautet die Regel zu dieser Karte?

Regel 1:

Regel 2:

Regel 3:



II. Selbständig Schreiben

Erklären AB 3. Seite 2

Aufgabe 2

Manchmal stehen am Ende einer Spielanleitung Tipps und Tricks. **Schreibe** deinen eigenen Tipp auf. **Erkläre**, warum dieser Tipp hilft, das Spiel zu gewinnen.

Tipps & Tricks:



II. Selbständig Schreiben

Erklären AB 4.

Checkliste „Spielanleitung“

Inhaltliche Merkmale	Ja	Nein
Wird der Name des Spiels genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird die Anzahl der Spielerinnen und Spieler genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Materialien genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird das Spiel verständlich beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Schritte beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden alle Materialien durchgehend gleich benannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden die Spielregeln in einer sinnvollen Reihenfolge erklärt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist da, wo nötig, ein Beispiel oder ein Bild vorhanden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genannt, wann das Spiel endet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genannt, wie man die Gewinnerin oder den Gewinner bestimmt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Merkmale		
Wird das Präsens verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Gliederungswörter eingesetzt? (z.B. zuerst, danach, zum Schluss)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird die Leserin oder der Leser in der unpersönlichen Form (man macht ... ; ... wird gemacht) angesprochen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird sachlich beschrieben? (keine eigene Meinung, keine unwichtigen Informationen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wird genau beschrieben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden diese Verben verwendet? (z.B. müssen, können, dürfen, sollen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden die Regeln verständlich erklärt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Bedingungssätze zum Erklären der Regeln verwendet? (z.B. wenn ..., dann ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werden Kausalsätze zum Erklären von Tipps & Tricks verwendet? (z.B. ..., weil ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2.2. ERKLÄREN

2.2.2. Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge

Reihenverlaufsplan und -ziele

Instruktionstext „Spielanleitung“ (Block 2) Sprachliche Handlung: Erklären		
Phase im Lehr-Lern-Zyklus	Thema	Kompetenzen
Kontext modellieren	Spielanleitung	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - ihr Vorwissen bezüglich Spielanleitungen aktivieren, - erkennen, wie man adressatenorientiert anleitet, - den Zweck der sprachlichen Handlung und der Textsorte reflektieren.
Textsorte modellieren	Eine Spielanleitung analysieren: „Der Stachelturm“	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - die Merkmale einer Spielanleitung (Präzision, Genauigkeit, Strukturiertheit, Vollständigkeit) erarbeiten, - die sprachlichen Mittel (wie z.B. kausale und konditionale Konnektoren, Präsens, Temporaladverbien) untersuchen, - Aufbau und Struktur einer Spielanleitung untersuchen.
Gemeinsame Konstruktion	Einen Abschnitt der Spielanleitung verfassen: „Helden von Eckland“ Peer-Feedback zu den verfassten Abschnitten	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - die Handlungsschritte des Spiels erarbeiten, - mündlich die Formulierungen beim Schreiben einer Spielanleitung ausprobieren, - kooperativ einen Abschnitt der Spielanleitung schreiben, - einen Abschnitt der Spielanleitung im Hinblick auf ihre inhaltlichen und sprachlichen Merkmale anhand einer Checkliste bewerten, - Feedback zu den Textprodukten anhand eines Feedbackbogens geben.
Selbstständiges Schreiben	Einen Abschnitt der Spielanleitung verfassen: „Helden von Eckland“ Peer-Feedback zu den verfassten Abschnitten	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - eigenständig einen Abschnitt der Spielanleitung schreiben, - einen Abschnitt der Spielanleitung im Hinblick auf ihre inhaltlichen und sprachlichen Merkmale anhand einer Checkliste bewerten, - Feedback zu den Textprodukten anhand eines Feedbackbogens geben.

Phase: Kontext- und Textsorte modellieren (Erste Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg (5 Minuten)		Plenum	
Hinführung (20 Minuten)	F 1. Spiel <i>Stachelturm</i> Tafel	Plenum	
Erarbeitung 1 durch AB 1. Seite 1-4 (20 Minuten)	AB 1. Seite 1-4	Gruppenarbeit	
Sicherung 1 (10 Minuten)		Plenum	
Erarbeitung 2 durch AB 2. & AB 3. (15 Minuten)	AB 2. Seite 1-5: Kartensatz AB 3.: Beobachtungsbogen Spiel <i>Stachelturm</i>	Gruppenarbeit	
Reflexion durch AB 4. (20 Minuten)	Tafel AB 4.: Checkliste	Plenum	

Erläuterungen zu den Materialien

Einstieg: Der Einstieg dient der Aktivierung des Vorwissens der Schülerinnen und Schüler bezüglich der Textsorte Spielanleitung. Die Lehrkraft verweist auf die vorherigen Stunden („Ihr habt euch in den letzten Stunden intensiv mit Bauanleitungen beschäftigt. Dabei habt ihr erfahren, dass es verschiedene Typen von Texten gibt, die den Leser anleiten. Ihr habt ja das Spiel *Stachelturm* gebastelt und auch eine Anleitung dazu geschrieben.“) und leitet mit folgenden Fragen zum Stundenthema hin:

- Habt ihr das Spiel auch gespielt?
- Wenn ja, wie habt ihr gespielt?
- In welcher Reihenfolge habt ihr gespielt?
- Wie habt ihr die Reihenfolge festgelegt?
- Welchen Strohalm habt ihr gezogen?
- Durfte man einen beliebigen Strohalm ziehen?
- Aus welchem Abschnitt musste man einen Strohalm ziehen?
- Wie wurde die Siegerin oder der Sieger ermittelt?

Auf diese Weise werden die Schülerinnen und Schüler darauf aufmerksam gemacht, dass Spielanleitungen Regeln enthalten.

F 1.: Die Lehrkraft macht eine Überleitung zu den Spielregeln („Um das Spiel spielen zu können, benötigen wir Spielregeln.“) und zeigt eine Folie zum Spiel *Stachelturm* („Schaut euch die Folie zum Spiel *Stachelturm* an.“). Auf der Folie sind Sprechblasen abgebildet, in denen unvollständige Aussagen über die Spielregeln des Spiels *Stachelturm* stehen.

Dabei stellt die Lehrkraft folgende Fragen:

- Worüber wird gesprochen?
- Was erfahren wir über den Spielablauf?
- Können wir anhand dieser Informationen, das Spiel spielen?
- Welche Informationen fehlen in den Sprechblasen?
- Wann/Warum muss man eine Karte ziehen?
- Wann ist man an der Reihe?

Es wird reflektiert, welche Informationen in den Spielregeln fehlen, welche Funktion Spielregeln haben. Danach folgt die Überleitung zur Spielanleitung: „Wenn die Informationen zu einem Spiel nur unvollständig gegeben sind und ihr aber das Spiel trotzdem spielen möchtet, was würdet ihr tun?“

Mögliche Schülerantworten sind: „Ich schaue in die Spielanleitung. Ich frage die anderen Spieler nach den Regeln.“

Die Lehrkraft stellt ein Spielexemplar auf das Lehrerpult und liest die Spielanleitung zum Spiel *Stachelturm* vor. Sie stellt folgende Fragen und notiert die Schülerantworten an der Tafel:

- Welche Informationen findet man in der Einleitung einer Spielanleitung?
- Was gehört eurer Meinung nach in den Hauptteil?
- Was fehlt uns noch? Was muss am Ende einer Spielanleitung stehen?

Erläuterungen zu den Materialien

AB 1. Seite 1-4: Anhand des Modelltextes werden die inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmale einer schriftlichen Spielanleitung erarbeitet. Die textuellen Merkmale (Einleitung, Hauptteil und Schluss) sind visuell dargestellt. Durch die farbliche Einteilung der Struktur und die Angabe des Zwecks wird der Text für die Schülerinnen und Schüler verständlich.

Das Arbeitsblatt Seite 1-4 kann in Gruppenarbeit, in Einzelarbeit oder im Plenum bearbeitet werden. Dabei wird den Schülerinnen und Schülern zunächst der Einleitungs- und Schlussteil zur Verfügung gestellt (**AB 1. Seite 1**).

Die Fragen zum Modelltext dienen zum Aufbau eines Textverständnisses (**AB 1. Seite 2 & 4**). Anschließend wird der Hauptteil der Spielanleitung verteilt (**AB 1. Seite 3**). Der Hauptteil wird gelesen und die dazugehörigen Aufgaben werden in der Gruppe, alleine oder im Plenum bearbeitet (**AB 1. Seite 3 & 4**).

Die Lösungen können zur Sicherung im Plenum besprochen werden.

AB 2. Seite 1-5: Auf diesem Arbeitsblatt ist der Kartensatz zum Spiel Stachelturm zu finden. Der Kartensatz wird je Spielgruppe einmal verteilt. Bevor die Schülerinnen und Schüler das Spiel selbst spielen, schneiden sie den Kartensatz aus. Die Karten können auf Pappe geklebt werden oder laminiert werden, damit sie länger halten.

AB 3.: Angeleitet vom Modelltext spielen die Gruppen (1-2 Runden) das Spiel *Stachelturm*. Während des Spiels werden im Beobachtungsbogen festgehalten, welche Schwierigkeiten oder Unstimmigkeiten sich beim Spielen ergeben.

Reflexion: Die Rückmeldung der Schülerinnen und Schüler bezüglich des Spielverlaufs erfolgt anhand des Beobachtungsbogens und kann an der Tafel oder einem anderen geeigneten Medium festgehalten werden.

AB 4.: Die Checkliste wird an das Plenum verteilt. Die Lehrkraft stellt im Plenum die Checkliste mit inhaltlichen und sprachlichen Merkmalen einer Spielanleitung vor und bespricht diese mit den Schülerinnen und Schülern.

Phase: Gemeinsame Konstruktion

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit Folie (Wiederholung der letzten Stunde) (10 Minuten)	Spiel <i>Eckland</i>	Plenum	
Erarbeitung (20 Minuten) durch AB 1. Seite 1-3	AB 1. Seite 1-3: Modelltext mit Bildern	Gruppenarbeit	
Erarbeitung 2 (35 Minuten) durch AB 2. Seite 1-5	AB 2. Seite 1-5: Arbeitsauftrag und neue Spielkarten, Material für das Spiel	Gruppenpuzzle	F 2. als Hilfekarte
Sicherung durch Checkliste (25 Minuten)	Checkliste	Plenum	

Erläuterungen zu den Materialien

Einstieg: Am Anfang der Stunde zeigt die Lehrkraft auf einer Folie die Karten zum Trinkhalm-Spiel und fragt Folgendes: „In der letzten Stunde hatten wir uns mit der Spielanleitung und ihren Merkmalen beschäftigt. erinnert euch, worauf man achten musste, als die Regeln der Spielkarten erklärt wurden?“ Somit wird das Vorwissen aus der letzten Stunde aktiviert.

AB 1. Seite 1-3: Anschließend werden die Schülerinnen und Schüler in Vierergruppen eingeteilt. In der Gruppenarbeitsphase werden folgende Materialien zum Spiel „Helden von Eckland“ zur Verfügung gestellt:

- 1 selbstgebautes Spielbrett
- 1 Würfel
- je 8 Spielfiguren in blau, gelb, grün, rot
- 4 thematisch gleiche Regelkarten
- 1 Stapel mit Spielkarten, entsprechend der Regelkarten
- Bilderkarten
- Spielanleitung

Dabei ordnen die Schülerinnen und Schüler zunächst die Bilderkarten (**AB 1. Seite 3**) der Spielanleitung (**AB 1. Seite 1 & 2**) zu, danach überprüfen sie den Text auf Vollständigkeit und notieren fehlende Informationen. Anschließend werden die Ergebnisse in der Gruppe verglichen und besprochen.

F 1. Seite 1 & 2: Nach der Gruppenarbeitsphase wird die Folie zur Sicherung gezeigt. Offene Fragen werden besprochen.

AB 2. Seite 1 - 5: Auf der ersten Seite des Arbeitsblattes sollen die Schülerinnen und Schüler die neuen Regeln zu den jeweils ausgeteilten Regelkarten erklären. Auf der zweiten bis fünften Seite finden sich die neuen Regelkarten. Jede Gruppe erhält zuerst jeweils nur eine Seite (z.B. Gruppe 1: AB 2. Seite 2, Gruppe 2: AB 2. Seite 3, usw.) Es gibt vier unterschiedliche Regelkarten (ein Blitz, ein Fels, zwei Farben oder eine Flasche), die gleichmäßig auf die gebildeten Gruppen verteilt werden (**AB 2. Seite 2 - 5**). In einem Gruppenpuzzle bearbeiten die Schülerinnen und Schüler gemeinsam die vier Regelkarten.

Das Gruppenpuzzle gliedert sich in zwei Phasen:

- Phase I (Expertengruppe): Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Wissen bezüglich einer der vier neuen Regelkarten, das sie dann den Schülerinnen und Schülern, die in anderen Expertengruppen gearbeitet haben, vermitteln.
- Phase II (Austauschgruppe): Die Mitglieder der verschiedenen Expertengruppen kommen in der Austauschgruppe zusammen. Dabei muss in jeder Austauschgruppe mindestens ein Mitglied aus jeder Expertengruppe vertreten sein. So bilden sich nun Gruppen, in denen jedes Gruppenmitglied mindestens eine Regelkarte erarbeitet hat.

In der ersten Phase werden Vierergruppen gebildet. Jede Gruppe erhält jeweils eine Regelkarte, zu der sie eine Erklärung schreiben sollen (**AB 2. Seite 1**). Zunächst erproben sie ihre Regelkarte beim Spielen und überlegen gemeinsam, was sie bedeutet. Die Lehrkraft sollte in dieser Phase den Gruppen helfen die Regeln der neuen Karten zu verstehen und spielerisch umzusetzen. Es wird so lange gespielt, bis zwei Schülerinnen und Schüler eine Karte gezogen und den Spielzug durchgeführt haben. Dabei tauschen sie sich mündlich aus, wie sie die Regel den anderen Gruppen erklären können. Auf diese Weise werden sie zum Experten ihrer Regelkarte.

Erläuterungen zu den Materialien

In der zweiten Phase setzen sich die Experten in neuen Vierergruppen zusammen. Dabei kann die Einteilung der Gruppen dadurch erfolgen, dass auf die Rückseite der Regelkarten jeweils eine Zahl geschrieben wird. Die Schülerinnen und Schüler erklären den anderen Gruppenmitgliedern die Regel ihrer Karte. Auf diese Weise lernen alle Gruppenmitglieder die neuen Karten und Regeln kennen. Danach verfassen sie gemeinsam den fehlenden Teil der Spielanleitung (**AB 2. Seite 1**).

Aufgabenstellung: Verfasst gemeinsam den fehlenden Teil der Spielanleitung. Erklärt die Regeln für die vier Spielkarten. Es ist wichtig, dass alle Schülerinnen und Schülern alle Regeln aufschreiben.

Checkliste: Die Gruppen lesen ihre Texte im Plenum vor. Die Rückmeldung zu den Textprodukten erfolgt in Form eines Gruppen-Feedbacks, bei dem es wechselseitige Rückmeldungen zwischen den Gruppen unter Rückgriff auf die Checkliste gibt (z.B. Gruppe A gibt Gruppe B ein Feedback, Gruppe B an Gruppe C).

F 2.: Am Ende der Unterrichtsstunde kann die Folie mit den Regeln als Sicherung gezeigt werden. Die Folie kann auch als Hilfekarte am Pult liegen, um Gruppen dabei zu unterstützen die Regeln der neuen Karten zu formulieren.

Phase: Selbständiges Schreiben (Dritte Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit AB 1. (10 Minuten)	AB 1.: Übung zum Formulieren von Bedingungssätzen	Einzelarbeit	
Erarbeitung 1 durch AB 2. und F 1. (10 Minuten)	Video AB 2.: Beobachtungsbogen F 1.: Folie mit neuen Karten	Plenum Gruppenarbeit	
Sicherung 1 durch F 1. (10 Minuten)	F 1.: Folie mit neuen Karten	Plenum	
Erarbeitung 2 durch AB 3. Seite 1&2 (20-25 Minuten)	AB 3. Seite 1&2: Textvorlage zum selbstständigen Schreiben	Einzelarbeit	AB 3. Seite 2
Reflexion durch AB 4. (20 Minuten)	AB 4.: Checkliste	Partnerarbeit	

Erläuterungen zu den Materialien

Einstieg: Am Anfang der Stunde verweist die Lehrkraft auf die letzte Stunde wie folgt: „In der letzten Stunde hatten wir uns mit dem Spiel beschäftigt. Den Regelteil habt ihr in Gruppen gemeinsam geschrieben. Heute beschäftigen wir uns mit den erweiterten Regeln dieses Spiels.“

AB 1.: Die sprachlichen Mittel (kausale und konditionale Konnektoren) zum Erklären werden wiederholt. Die Schülerinnen und Schüler verbinden die zusammenpassenden Satzteile und formulieren einen Kausal- oder Konditionalsatz.

AB 2. + Video: Die neuen Spielregeln werden mittels eines stummen Videoimpulses zweimal gezeigt. Währenddessen füllen die Schülerinnen und Schüler den Beobachtungsbogen aus. Das Video kann über den folgenden Link abgerufen werden: https://www.uni-due.de/prodaz/schrift_videoimpuls

Danach wird die Klasse in Vierergruppen eingeteilt. In der Gruppenarbeitsphase findet ein mündliches Aushandeln bezüglich des Inhaltes und der sprachlichen Realisierung der neuen Spielregeln statt.

AB 3. Seite 1 & 2: Im Anschluss verfasst jeder eigenständig eine Erklärung zu den neuen Regeln und einem eigenen Tipp. Dabei kann die zweite Aufgabe als Binnendifferenzierung für die Schülerinnen und Schüler dienen, die früher fertig sind (**AB 3. Seite 2**).

Aufgabenstellung (AB 3. Seite 1): Die neuen Regeln sollen in die Spielanleitung aufgenommen werden. Verfasse den fehlenden Teil der Spielanleitung. Erkläre dazu die Regeln für die drei Spielkarten.

Aufgabenstellung (AB 3. Seite 2): Manchmal stehen am Ende einer Spielanleitung Tipps und Tricks. Schreibe deinen eigenen Tipp auf. Erkläre, warum dieser Tipp hilft, das Spiel zu gewinnen. Diese Aufgabe kann als Binnendifferenzierung eingesetzt werden, für Schülerinnen und Schüler, die mit der ersten Aufgabe schneller fertig sind, damit keine Unruhe während der Einzelarbeitsphase entsteht.

AB 4.: Nach der Schreibphase werden die Texte in Partnerarbeit ausgetauscht. Die Schülerinnen und Schüler geben anhand der Checkliste eine Rückmeldung zum Textprodukt der Sitznachbarin oder des Sitznachbars. Anschließend werden die Texte anhand des Peer-Feedbacks überarbeitet.

2.3. BEGRÜNDEN

2.3.1. Unterrichtsmaterial

Spiele selbst basteln, anstatt diese zu kaufen



Hülya und Paul haben beide eine unterschiedliche Position zu dem Thema: „Spiele selbst basteln, anstatt diese zu kaufen“. Wie begründen Hülya und Paul ihre Position?

Was ist eure Position zu dem Thema? Wie begründet ihr eure Position?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 1. Seite 1

Pro- und Kontra-Argumente

Paul und Hülya diskutieren die Frage, ob man Spiele lieber selbst basteln sollte. Sie vertreten ihre Position mit unterschiedlichen Argumenten.

Aufgabe 1

Welche der Argumente würdet ihr **Pro** (selbst bauen) zuordnen und welche **Kontra** (kaufen)? Markiert diese farbig, z.B. grün für Pro und rot für Kontra.



Man kann die Spielregeln selbst bestimmen.

Man kann sofort mit dem Spielen beginnen.

Alles, was man zum Spielen braucht, ist schon vorhanden.

Es kostet viel Zeit.

Es ist teurer.

Es ist aufwändig, alle Materialien für den Aufbau zu besorgen.

Es sieht nicht so professionell aus.

Das ist nur etwas für jemanden, der gut basteln kann.

Man kann sich das Design der Spiele selbst ausdenken.

Man kann sich unterschiedliche Varianten und Zusatzregeln ausdenken und einbauen.

Die Spielregeln sind vollständig und übersichtlich.

Es ist billiger.



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 1. Seite 2

Aufgabe 2

Fallen euch noch weitere Argumente ein, die dafür oder **dagegen** sprechen, dass man Spiele selbst basteln sollte? **Tragt** diese in die Tabelle unten **ein**.

Argumente dafür (Pro)	Argumente dagegen (Kontra)
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>

Aufgabe 3

Würdest du Spiele lieber selbst bauen? **Begründe** deine Position. **Tausche** dich danach mit deiner Nachbarin oder deinem Nachbarn **aus**.



Modelltext: Eine Begründung schreiben

Aufgabe 1

Überlegt gemeinsam, wie ihr die einzelnen Abschnitte im Modelltext benennen würdet.

Spiele selbst basteln oder kaufen

Man kann Spiele selbst basteln, die meisten Spiele werden **jedoch** gekauft.

Wenn man ein Spiel kauft, **anstatt** es selbst zu basteln, kann man sofort mit dem Spielen beginnen. **Außerdem** sind die Spielregeln vollständig und übersichtlich. Alles, was man zum Spielen braucht, ist schon vorhanden und sieht professionell aus. Ein Spiel selbst zu basteln kostet viel Zeit.

Man könnte zwar sagen, dass man kreativ sein kann, **aber** es ist sehr aufwändig, alle Materialien für den Aufbau zu besorgen. Bei selbst gebastelten Spielen kann man sich das Design der Spiele selbst ausdenken, **aber** bei einem gekauften Spiel ist alles, was man braucht, schon vorhanden. **Zwar** ist ein selbst gestaltetes Spiel etwas Einzigartiges und Besonderes, **jedoch** sehen selbst gebaute Spiele nicht so professionell aus. **Man könnte denken, dass** ein selbstgebautes Spiel billiger sei, **aber** alle Materialien für ein selbstgebautes Spiel **könnten** teurer sein als ein gekauftes Spiel.

Ich würde ein Spiel lieber kaufen, **anstatt** es selbst zu basteln, **weil** man bei einem gekauften Spiel direkt spielen kann, ohne vorher noch zu basteln.



Modelltext: Eine Begründung schreiben

Aufgabe 2

Überlegt gemeinsam, wie ihr die einzelnen Abschnitte im Modelltext benennen würdet.

Spiele selbst basteln oder kaufen

Spiele werden meistens gekauft, man kann sie **jedoch** auch selbst basteln.

Wenn man ein Spiel bastelt, kann man sich das Design des Spiels selbst ausdenken. **Außerdem** kann man die Spielregeln selbst bestimmen und sich unterschiedliche Varianten und Zusatzregeln ausdenken und einbauen. Mit einem selbst gebauten Spiel kann man Geld sparen, **da** die einzelnen Materialien günstiger sind als ein gekauftes Spiel.

Man könnte zwar sagen, dass es aufwändig ist, alle Materialien für den Aufbau zu besorgen, **aber** man kann kreativ werden und genau die Materialien besorgen, die einem am besten gefallen. **Obwohl** ein gekauftes Spiel einfacher ist, **da** die Spielregeln zum Spiel mitgeliefert werden, hat man so weniger Freiheiten und kann sich die Regeln nicht selbst ausdenken. Gekaufte Spiele sehen für viele **zwar** professioneller aus, jedoch ist ein selbst gestaltetes Spiel **einzigartig**.

Ich würde ein Spiel lieber selbst basteln, **anstatt** es zu kaufen, **weil** so ein selbst gebasteltes Spiel etwas Besonderes ist.



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 2. Seite 3

Aufgaben zu den Modelltexten AB 1. Seite 1&2

Aufgabe 3

Schaut euch die beiden Modelltexte an. Worin unterscheiden sich die beiden Texte?

Aufgabe 4

Notiert unten Wörter, Wortgruppen oder Sätze, die in beiden Texten vorkommen.

jedoch

Spiele selbst bauen oder kaufen?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 2. Seite 4

Aufgabe 5

Warum kommen diese Wörter, Wortgruppen oder Sätze in beiden Texten vor?

Aufgabe 6

Vergleicht die Argumente in beiden Texten. Was fällt euch auf?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 3.

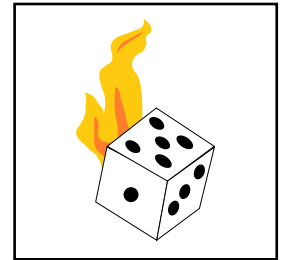
Checkliste zum Modelltext: Begründung

Inhaltliche Merkmale		Ja	Nein
Überschrift	Gibt es eine Überschrift?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Thema	Wird das Thema genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro-Argumente	Werden mehrere Argumente genannt, die für die eigene Position sprechen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird die eigene Position begründet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kontra-Argumente	Werden Argumente genannt, die gegen die eigene Position sprechen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Werden diese Argumente abgewägt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schluss	Wird die eigene Position abschließend dargestellt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird der wichtigste Grund für die eigene Position genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Merkmale			
	Wird das Präsens verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird sachlich begründet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird die eigene Position deutlich? (z.B. wir würden, unserer Meinung nach, aus unserer Sicht)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Werden Argumente abgewägt? (z.B. man könnte zwar sagen, aber, jedoch, obwohl)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird die eigene Position begründet? (z.B. weil, daher, da, deswegen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

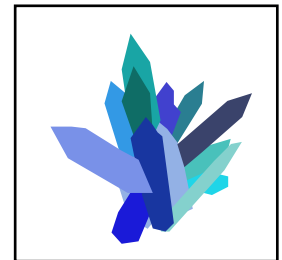
Neue Spielkarten

In der letzten Stunde habt ihr die neuen Spielkarten ausprobiert. Unten seht ihr die Regeln zu diesen Spielkarten.

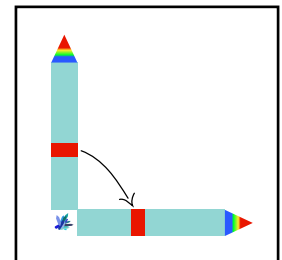
Wenn man diese Karte zieht, dann darf man ein zweites Mal würfeln.



Wenn man diese Karte zieht, dann darf man mit seiner Spielfigur direkt auf das Kristallfeld ziehen. Die Figur wird dann mit Energie aufgeladen.



Wenn man diese Karte zieht, muss man im Uhrzeigersinn auf das nächste rosa Feld ziehen. Man darf dann keine weitere Karte ziehen.



Wie haben euch die neuen Karten gefallen?
Wie hat sich das Spiel durch den Einsatz der neuen Karten geändert?



II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 1

Basis- oder Zusatzvariante?

Ihr habt zwei Varianten des Ecklandspiels gespielt: die Basisvariante und die Zusatzvariante. Welche hat euch besser gefallen?

Aufgabe 1

Hier findet ihr Argumente, die euch helfen können. Jedoch sind die Argumente noch ungeordnet. Ordnet die Argumente der Basisvariante (B) und der Zusatzvariante (Z) zu.

Markiert dazu die Argumente mit B und Z.

Das Spiel ist so einfacher zu spielen.

Diese Variante ist eine Herausforderung.

Das Spiel ist kürzer.

Das Spiel ist länger und bietet mehr Spielspaß.

Man muss nicht so viel nachdenken.

Mit den Zusatzkarten kann man sich neue Strategien überlegen.

Immer neue Karten, mehr Abwechslung.

Bei der Variante mit den Zusatzkarten kann man sehr schnell gewinnen, wenn man viel Glück hat.

Weniger Karten sind übersichtlicher und besser aufzubewahren.

Wenn man ein paar gute Karten zieht, kann man einen Rückstand schnell aufholen.



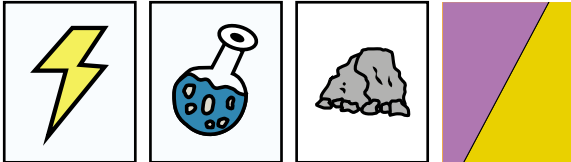
II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 2

Aufgabe 2

Schreibt eure Argumente in die Tabelle. Ihr könnt auch Argumente aus Aufgabe 1 verwenden.

Basisvariante:



Zusatzvariante:



Aufgabe 3

Entscheidet euch in der Gruppe für eine Variante. **Schreibt** diese Variante unten auf.

Wir haben uns für diese Variante entschieden:

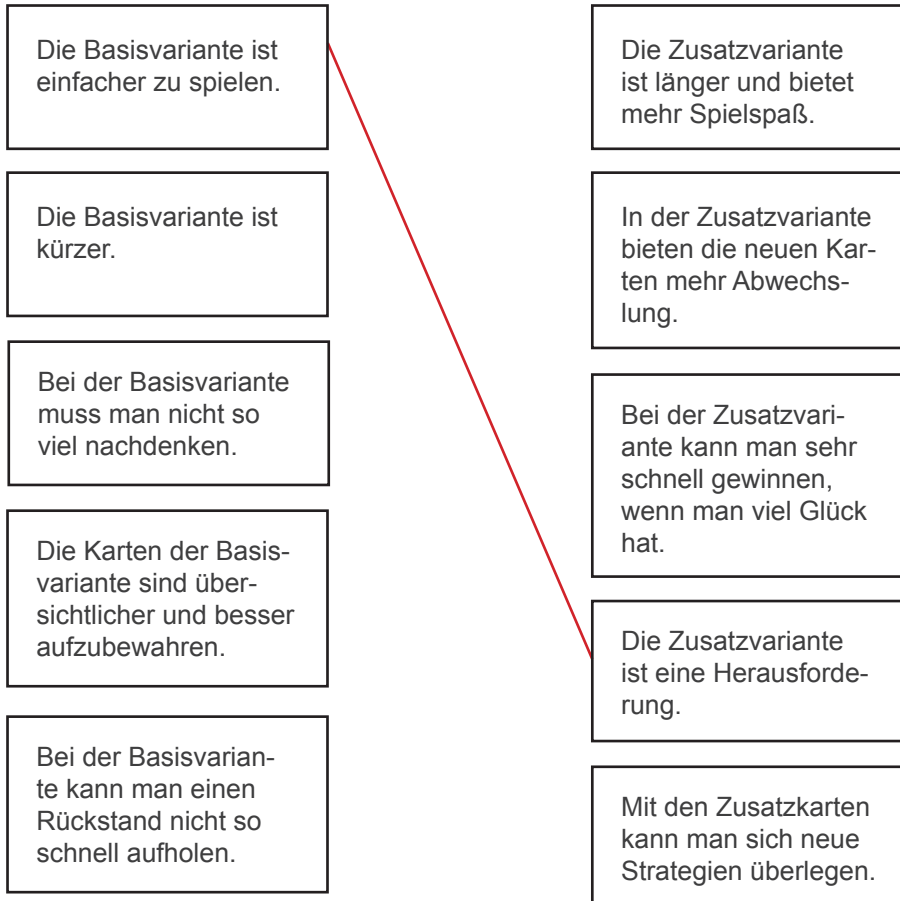


II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 3

Aufgabe 4

Verbindet die Argumente sinnvoll, so dass ihr sie abwägen könnt.



Aufgabe 5

Wäge die verbundenen Argumente **ab**, so wie im Beispiel vorgegeben.

Man könnte zwar sagen, dass die Zusatzvariante eine Herausforderung ist, die Basisvariante ist jedoch einfacher zu spielen.

Zwar könnte man sagen, dass

obwohl

Man könnte denken, dass

aber

Es könnte zwar sein, dass



II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 4

Bevor ihr gemeinsam den Text schreibt, findet ihr hier Formulierungsvorschläge.

Teil des Textes	Formulierungsvorschläge
Überschrift	Basisvariante Zusatzvariante
Thema	Entweder ... oder
Argumente nennen, die dafürsprechen	Wenn man die Basisvariante/Zusatzvariante spielt ..., dann... Außerdem mehr/weniger Abwechslung ..., da man, weil man ...
Gegenargumente entkräften	Man könnte zwar sagen, dass ..., jedoch ... aber es ist besser, wenn ... Man muss ... aber, wenn man ... Man könnte denken, dass ... Es könnte zwar sein, dass ... obwohl ...
Schlussatz	Wir würden lieber ..., anstatt ..., weil ...



II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 5

Aufgabe 6

Schreibt nun gemeinsam eine Begründung für eure Variante. Das Textmuster hilft euch dabei.



<hr/> <hr/>	Überschrift
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Das Thema nennen
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Argumente nennen, die dafür sprechen
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Gegenargumente abwägen
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Schlusssatz mit dem für euch aussage- kräftigsten Argument



II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 6

Checkliste Begründung

Aufgabe 7

Lest die Begründung der anderen Gruppe genau. **Überprüft** anhand der Checkliste, ob der Text die Kriterien erfüllt.

Inhaltliche Merkmale		Ja	Nein
Überschrift	Gibt es eine Überschrift?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Thema	Wird das Thema genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro-Argumente	Werden mehrere Argumente genannt, die für die eigene Position sprechen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird die eigene Position begründet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kontra-Argumente	Werden Argumente genannt, die gegen die eigene Position sprechen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Werden diese Argumente abgewägt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schluss	Wird die eigene Position abschließend dargestellt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird der wichtigste Grund für die eigene Position genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Merkmale			
	Wird das Präsens verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird sachlich begründet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird die eigene Position deutlich? (z.B. wir würden, unserer Meinung nach, aus unserer Sicht)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Werden Argumente abgewägt? (z.B. man könnte zwar sagen, aber, jedoch, obwohl)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird die eigene Position begründet? (z.B. weil, daher, da, deswegen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 2. Seite 1

Begründung schreiben

An eurer Schule soll ein Veggie-Day eingeführt werden. Das bedeutet, dass es donnerstags kein Fleisch in eurer Mensa/ Cafeteria/ eurem Kiosk gibt.

Soll der Veggie-Day an deiner Schule eingeführt werden?

Aufgabe 1

Samme Pro- und **Kontra**-Argumente. Am Lehrerpult findest du eine Karte mit Ideen, wenn nötig.

Argumente dafür (Pro)	Argumente dagegen (Kontra)
<u>Zu viel Fleisch ist ungesund.</u>	<u>Fleisch enthält wichtige Nährstoffe.</u>
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Was ist deine Position? Kreuze an:

Pro

Kontra

Als nächstes sollst du eine Begründung für deine eigene Position schreiben. Hier findest du Formulierungsvorschläge:

- Entweder ... oder
- Wenn man ..., dann...
- Außerdem
- ..., da man ...
- ..., weil man ...
- Man könnte zwar sagen, dass ..., jedoch
- ... aber es ist besser, wenn ...
- Man muss ... aber, wenn man ...
- Man könnte denken, dass ...
- Es könnte zwar sein, dass ... obwohl ...
- Ich würde lieber ..., anstatt ..., weil ...

Hier findest du Ideen für Argumente. Du kannst sie in deine Pro- und Kontra-Tabelle eintragen.

Zu viel Fleisch ist ungesund.

Tiere, die zum Essen gezüchtet werden, werden schlecht behandelt.

Kinder sollten mehr Gemüse essen.

Vegetarisches Essen ist lecker.

Lieber Bio-Fleisch als gar kein Fleisch.

Dann bringe ich selber Fleisch mit in die Schule.

Fleisch ist schlecht für die Umwelt.

Fleisch enthält wichtige Nährstoffe.

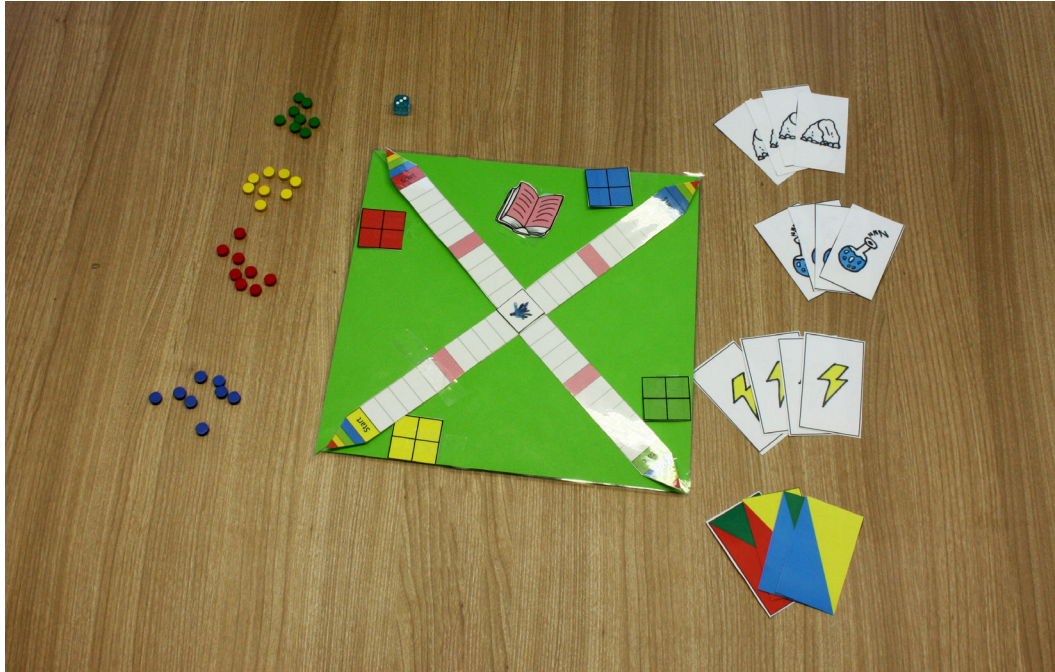
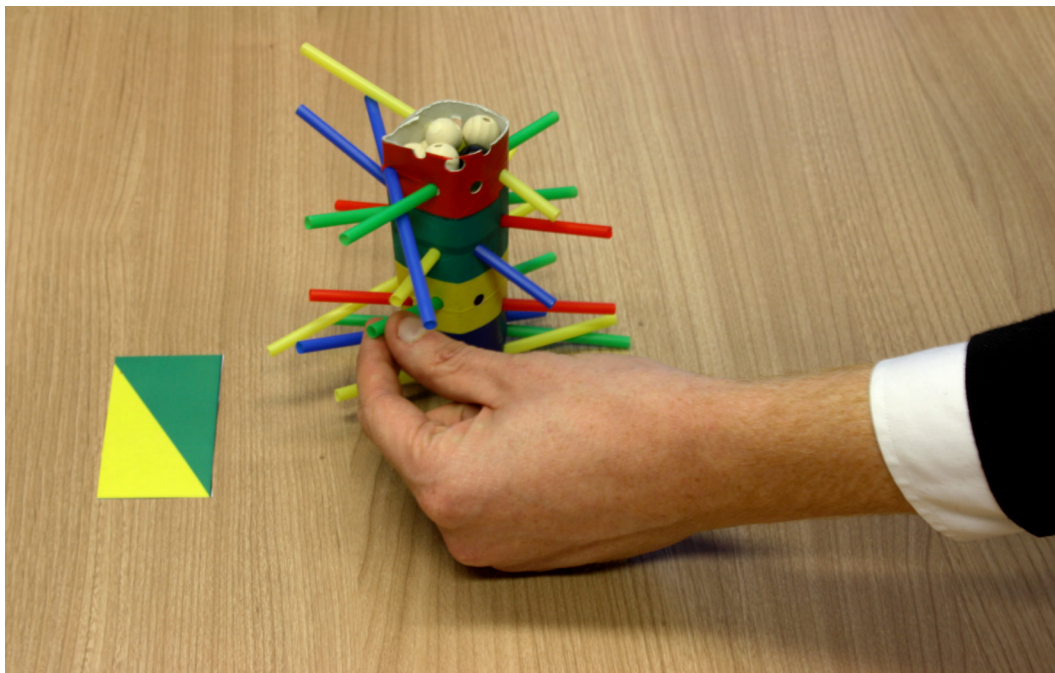
Ich bin nicht schuld an der Massentierhaltung, sondern die Hersteller von Fleisch.

Wenn ich einen Tag kein Fleisch essen darf, esse ich an anderen Tagen mehr.

Man kann mich nicht überzeugen, wenn man mich zwingt.

Im Fleisch stecken Medikamente, die schlecht für mich sind.

Jeder hat die Freiheit zu entscheiden, was er essen möchte.

Eckland:**Stachelturnm:**

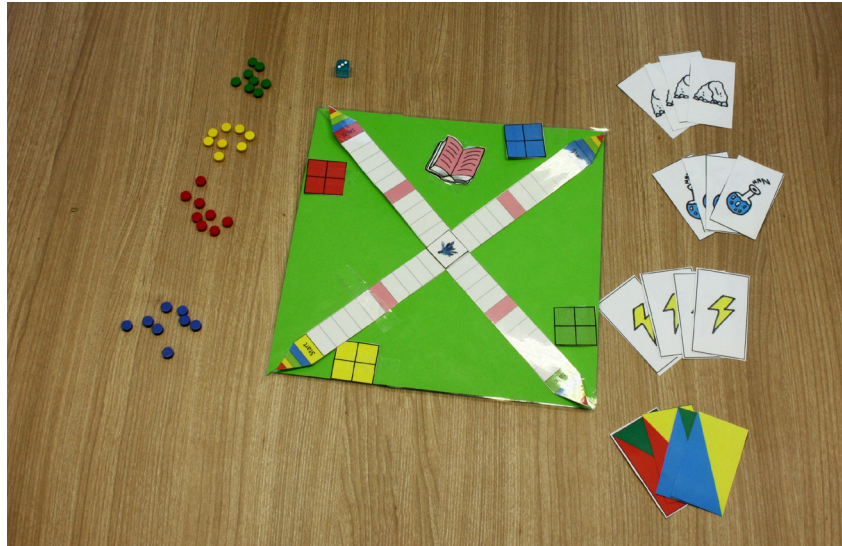


II. Selbständig Schreiben

Begründen AB 1. Seite 1

Was hat dir am Spiel Eckland gefallen?

Ihr habt in einer der letzten Stunden das Spiel Eckland selbst gebastelt und gespielt.



Aufgabe 1

Notiere, was dir am Spiel gut gefallen hat und was dir nicht gefallen hat.

Das hat mir gut gefallen:	Das hat mir nicht gefallen:
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>

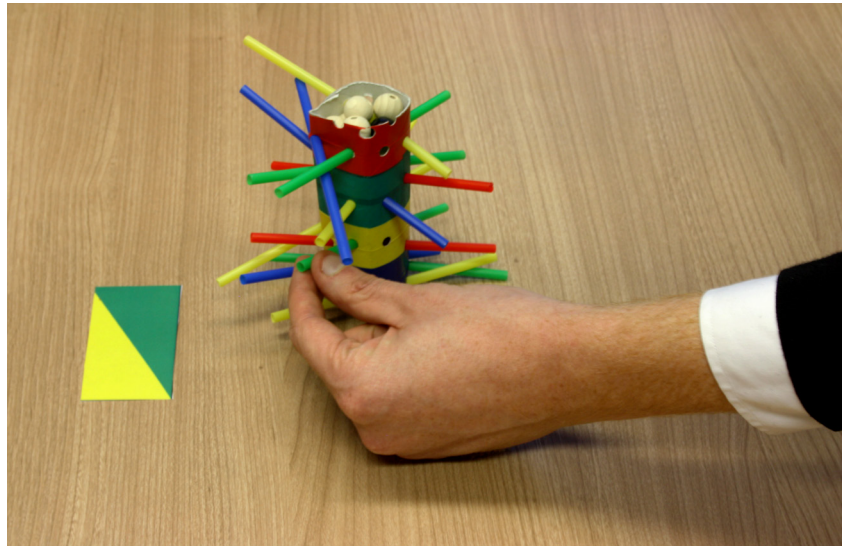


II. Selbständig Schreiben

Begründen AB 1. Seite 2

Was hat dir am Spiel Stachelturn gefallen?

Ihr habt in einer der letzten Stunden das Spiel Stachelturn selbst gebastelt und gespielt.



Aufgabe 2

Notiere, was dir am Spiel gut gefallen hat und was dir nicht gefallen hat.

Das hat mir gut gefallen:	Das hat mir nicht gefallen:
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>

Eckland:



Das hat mir gut gefallen:

Das hat mir nicht gefallen:



II. Selbständig Schreiben

Begründen AB 2.

Aufgabe 1

Welches Spiel hat dir besser gefallen: Stachelturm oder Eckland? Begründe deine Position.



<hr/> <hr/>	Überschrift
<hr/> <hr/> <hr/>	Das Thema nennen
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Argumente nennen, die dafür sprechen
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Gegenargumente abwägen
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Schlusssatz mit dem für euch aussagekräftigsten Argument



II. Selbständig Schreiben

Begründen AB 3. Seite 1

Checkliste Begründung

Aufgabe 1

Lies die Begründung deiner Nachbarin oder deines Nachbarn genau.

Überprüfe anhand der Checkliste, ob der Text die Kriterien erfüllt.

Inhaltliche Merkmale		Ja	Nein
Überschrift	Gibt es eine Überschrift?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Thema	Wird das Thema genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro-Argumente	Werden mehrere Argumente genannt, die für die eigene Position sprechen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird die eigene Position begründet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kontra-Argumente	Werden Argumente genannt, die gegen die eigene Position sprechen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Werden diese Argumente abgewägt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schluss	Wird die eigene Position abschließend dargestellt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird der wichtigste Grund für die eigene Position genannt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Merkmale			
	Wird das Präsens verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird sachlich begründet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird die eigene Position deutlich? (z.B. wir würden, unserer Meinung nach, aus unserer Sicht)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Werden Argumente abgewägt? (z.B. man könnte zwar sagen, aber, jedoch, obwohl)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wird die eigene Position begründet? (z.B. weil, daher, da, deswegen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



II. Selbständig Schreiben

Begründen AB 3. Seite 2

Feedback Begründung

Aufgabe 2

Gib deiner Nachbarin oder deinem Nachbarn anhand der Checkliste ein Feedback. **Schreibe auf**, was sie oder er gut gemacht hat und was verbessert werden kann.

Das hast du gut gemacht:

Das kannst du verbessern:



II. Selbständig Schreiben

Begründen AB 4. Seite 1

Aufgabe 1

Lies Text 1 und Text 2. Was fällt dir auf?

Aufgabe 2

Markiere die Abschnitte in den Farben, die du aus dem Modelltext kennst.

Benenne dann die Abschnitte in beiden Texten.

Unterstreiche danach in beiden Texten Wörter, Wortgruppen oder Sätze, die ähnlich sind.

Text 1

Abstimmungen im Internet

Bisher finden wichtige politische Abstimmungen im Wahllokal statt, jedoch könnten sie auch im Internet stattfinden.

Wenn man im Internet abstimmt, anstatt im Wahllokal, würden sich mehr junge Menschen an den Abstimmungen beteiligen. Außerdem würden die Bürgerinnen und Bürger viel deutlicher merken, dass der Staat von allen getragen werden muss. Das Volk würde endlich direkt mitregieren.

Man könnte zwar sagen, dass nicht jede bzw. jeder einen Internetanschluss hat, aber der Staat könnte einen Zuschuss für die Anschaffung geben. Man könnte denken, dass die Bürgerinnen und Bürger mit schwierigen politischen Fragen überfordert wären, aber sie müssten sich mehr mit politischen Themen beschäftigen.

Ich fände es besser, wenn Abstimmungen im Internet stattfänden, anstatt im Wahllokal, weil sich so mehr Menschen an den Abstimmungen beteiligen.



II. Selbständig Schreiben

Begründen AB 4. Seite 2

Text 2

Veggie-Day an unserer Schule

Der Veggie-Day ist ein Tag, an dem man in der Mensa, in der Cafeteria oder am Kiosk kein Fleisch kaufen kann. An unserer Schule wird diskutiert, ob ein Veggie-Day eingeführt werden soll.

Wenn man den Veggie-Day einführt, kann man nicht mehr frei entscheiden, was man essen möchte. Man kann Schülerinnen und Schüler nicht von vegetarischem Essen überzeugen, wenn man sie dazu zwingt. Außerdem kann man sich am Veggie-Day auch selbst Fleisch mit in die Schule bringen.

Man könnte zwar sagen, dass Fleisch aus Massentierhaltung schlecht für die Umwelt ist, aber man sollte lieber Bio-Fleisch verwenden als gar kein Fleisch. Obwohl Schülerinnen und Schüler mehr Gemüse essen sollten, enthält auch Fleisch wichtige Nährstoffe.

Ich bin dagegen, dass der Veggie-Day an unserer Schule eingeführt wird, weil man so die Freiheit der Schülerinnen und Schüler einschränkt.

2.3. BEGRÜNDEN

2.3.2. Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge

Begründung „Vergleich von Spielevarianten“ (Block 3)

Sprachliche Handlung: Begründen

Sprechen und Zuhören	Schreiben
<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler machen sich Gedanken darüber, wie man seine eigene Meinung begründet. Im Einstieg der Unterrichtsreihe diskutieren sie gemeinsam im Plenum anhand zwei unterschiedlicher Positionen und lernen so Pro und Kontra zu unterscheiden. Nach einer Erarbeitungsphase diskutieren Schülerinnen und Schüler mit einem Partner Pro und Kontra. Nach der Partnerarbeitsphase diskutieren Schülerinnen und Schüler im Plenum und lernen so, dass es zu Positionen unterschiedliche Meinungen geben kann, die gleichberechtigt diskutiert werden können. 	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler sammeln Pro- und Kontra-Argumente zu einer Position und bringen diese in eine medial und konzeptionell schriftliche Form.
Lesen – Umgang mit Texten und Medien	Reflexion über Sprache
<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler lesen unterschiedliche Argumente und ordnen diese Pro und Kontra zu. Schülerinnen und Schüler lesen gemeinsam zwei Modelltexte und arbeiten die Struktur der Texte heraus. Schülerinnen und Schüler finden Gemeinsamkeiten und Unterschiede in den beiden Modelltexten. 	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler reflektieren darüber, wie sich Pro- und Kontra-Argumente sprachlich unterscheiden. Schülerinnen und Schüler reflektieren darüber wie sich Pro- und Kontra-Begründungen auf Textebene unterscheiden.

Reihenverlaufsplan und -ziele

Argumentationstext „Begründung“ (Block 3) Sprachliche Handlung: Begründen		
Phase im Lehr-Lern-Zyklus	Thema	Kompetenzen
Kontext modellieren	Sachtextsorte: Begründung kennenlernen Positionen in Begründungen zum Thema diskutieren: „Die Vor- und Nachteile von gekauften bzw. gebastelten Spielen“	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> - lernen die sprachliche Handlung des Begründens kennen - lernen, wie man Begründungen formuliert und wie diese aufgebaut sind - erkennen den Zweck der sprachlichen Handlung und der Textsorte
Textsorte modellieren	Modelltexte zum Begründen kennenlernen und untersuchen: Untersuchen und Vergleich von zwei Begründungen <i>Spiele selber basteln</i> und <i>Spiele lieber kaufen</i> . In den Texten werden zwei unterschiedliche Positionen eingenommen, die verglichen werden sollen. Eine Checkliste, deren Form schon aus den vorherigen Unterrichtseinheiten zu den sprachlichen Handlungen Beschreiben und Erklären bekannt ist, wird als Sicherung im Plenum besprochen.	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> - lernen, dass es zu Themen immer unterschiedliche Standpunkte gibt - besprechen gemeinsam ihren Weg zum persönlichen Standpunkt - kennen bereits durch die beiden vorherigen Unterrichtseinheiten die Form von Modelltexten; deshalb sollen sie in dieser Unterrichtseinheit selbst die Strukturierung des Modelltextes zum Begründen herausarbeiten

Reihenverlaufsplan und -ziele

Argumentationstext „Begründung“ (Block 3) Sprachliche Handlung: Begründen		
Phase im Lehr-Lern-Zyklus	Thema	Kompetenzen
Gemeinsame Konstruktion	<p>Eine Begründung in der Gruppe schreiben: Zwei Spielevarianten werden verglichen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scaffolds AB zum Sammeln der Begründungen - Peer-Feedback, welches anhand von Beobachtungsbögen strukturiert wird - AB zum Einüben von sprachlichen Merkmalen von Begründungen 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> - nehmen eine eigene Position ein: Welche Variante des Spiels Eckland gefällt ihnen besser? - schreiben in Kleingruppen eine Begründung - bewerten eine Begründung, die durch eine andere Gruppe verfasst wurde, im Hinblick auf ihre inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmale - geben Feedback zu den Textprodukten anhand eines Feedbackbogens - üben sprachliche Merkmale einer Begründung
Selbstständiges Schreiben	<p>Eine Begründung schreiben: Begründung zum Vergleich von zwei Spielen selbst schreiben Thema: Welches Spiel findet ihr besser, den Stachelturm oder das Spiel Eckland?</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> - erarbeiten gemeinsam Argumente für und gegen die Spiele aus den vorherigen Stunden - schreiben eigenständig eine Begründung, welches Spiel sie besser finden - untersuchen und bewerten die Begründung ihrer Mitschüler anhand einer Checkliste und eines Feedbackbogens

Phase: Kontext- und Textsorte modellieren (Erste Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit F 1. (15 Minuten)	F 1.: Spiele selber basteln anstatt diese zu kaufen	Plenum	
Erarbeitung I durch AB 1. Seite 1&2 (15 Minuten)	AB 1. Seite 1&2: Pro und Kontra	Gruppenarbeit	
Sicherung 1 (10 Minuten)		Arbeit im Plenum	
Erarbeitung 2 durch AB 2. Seite 1-3 (10 - 20 Minuten)	AB 2. Seite 1&2: Modelltexte	Gruppenarbeit	
Sicherung 2 durch AB 3. (10 Minuten)	AB 3.: Checkliste F 2.	Arbeit im Plenum	
Erarbeitung 3 durch AB 2. Seite 3&4 Optionale Arbeitsphase. Kann auch bei der Sicherung der Gruppenarbeit im Plenum mitbesprochen werden, wenn die Zeit nicht ausreicht oder als Hausaufgabe eingesetzt werden. (10 Minuten)	AB 2. Seite 3&4: Vergleich Modelltexte	Gruppenarbeit	
Vorbereitung auf die nächste Doppelstunde (20 Minuten)	Spiel Eckland und neuer Kartensatz	Gruppenarbeit	

Erläuterungen zu den Materialien

F 1.: Die Lehrkraft zeigt die Folie auf einem geeigneten Medium.

Die Schülerinnen und Schüler machen sich Gedanken darüber, in welchen Situationen Begründungen vorkommen. Sie lernen Begründungen als eine sprachliche Form kennen, um eine eigene Meinung darzustellen. Als Anknüpfungspunkt wurden die beiden Unterrichtsblöcke zu Bau- und Spieleanleitungen gewählt.

AB 1. Seite 1&2: Die Gruppen erhalten das Arbeitsblatt mit Pro- und Kontra-Argumenten. Sie müssen gemeinsam die Argumente in Pro und Kontra einteilen. Zum Abschluss diskutieren die Schülerinnen und Schüler mit ihren Sitznachbarn.

Sicherung: Im Plenum reflektieren die Schülerinnen und Schüler gemeinsam die verschiedenen Positionen. Dabei kann die Lehrperson folgende Fragen stellen:

- Wer ist dafür/ dagegen? -> Schülerinnen und Schüler antworten mit Handzeichen
- Warum gibt es unterschiedliche Meinungen zu dem Thema?
- Welche Argumente haben euch überzeugt?
- Welche Gegenargumente würdet ihr entkräften?
- Wie würdet ihr eure eigene Position stützen?

Schülerinnen und Schüler besprechen gemeinsam ihren Weg zum persönlichen Standpunkt. In der Besprechung sollte deutlich werden, dass Argumente essentiell sind, um Positionen darzustellen und zu untermauern und dass es zu vielen Themen unterschiedliche Positionen gibt.

AB 2. Seite 1&2:

Die Gruppen erhalten zwei Modelltexte zum Begründen *Spiele selber basteln* und *Spiele lieber kaufen*. Sie sollen zu den einzelnen hervorgehobenen Abschnitten Oberpunkte finden. Die Gruppen markieren ihre Ergebnisse auf leeren Folien oder einem anderem geeigneten Medium.

Durch die beiden vorherigen Unterrichtseinheiten kennen die Schülerinnen und Schüler die Form von Modelltexten bereits. Deshalb sollen sie in dieser Unterrichtseinheit selbst über die Strukturierung des Modelltextes nachdenken.

Die Gruppen erhalten zwei unterschiedliche Modelltexte. Beide Modelltexte befassen sich mit Begründungen zum Thema Spiele selbst basteln oder kaufen. Ein Modelltext nimmt die Position ein *Spiele selbst basteln* und der andere Modelltext die Position *Spiele kaufen*. Die Modelltexte sind, wie in den Blöcken zu den sprachlichen Handlungen Beschreiben und Erklären, abschnittsweise farblich markiert. Falls die vorherigen Unterrichtseinheiten nicht thematisiert wurden, müssen die Schülerinnen und Schüler durch die Lehrperson in die Markierung eingeführt werden.

Die Aufgabe der Gruppen besteht darin, an den Rand der Modelltexte zu den jeweiligen Abschnitten Stichpunkte zu notieren. Der Arbeitsauftrag lautet: Überlegt gemeinsam, wie ihr die einzelnen Abschnitte im Modelltext benennen würdet.

Erläuterungen zu den Materialien

AB 3.: Im Plenum werden die Ergebnisse der Gruppen gesichert. Zuerst benennt die Klasse gemeinsam die einzelnen Abschnitte des Modelltextes. Die Lehrperson zeigt die Checkliste auf einem geeigneten Medium und teilt sie an die Klasse aus. Gemeinsam wird die Checkliste besprochen.

Diese Phase dient der Sicherung der Gruppenergebnisse, damit alle Schülerinnen und Schüler die gleichen Ergebnisse festhalten können. Die Besprechung der Checkliste soll die Struktur des Modelltextes und die sprachlichen Mittel, die in dem Text verwendet werden müssen, festigen.

Anhand der Modelltexte wird im Plenum gemeinsam ausgehandelt, wie die einzelnen Abschnitte des Modelltextes benannt werden können. Danach erhalten alle Schülerinnen und Schüler eine Checkliste, die gemeinsam im Plenum besprochen werden kann. Die Besprechung der Checkliste bietet Raum alle offenen Fragen zur inhaltlichen und sprachlichen Struktur einer Begründung zu klären. Je nach Lerngruppe kann dies mehr oder weniger Zeit in Anspruch nehmen, deshalb ist die nächste Unterrichtsphase (**AB 2. Seite 3&4**) optional.

AB 2. Seite 3&4 (optional, eignet sich auch als Hausaufgabe oder Übung in Freiarbeitsstunden): Die Gruppen sollen gemeinsam die Modelltexte vergleichen. Ziel ist es festzuhalten, dass beide Modelltexte strukturell gleich aufgebaut sind. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Begründung für oder gegen die Position verfasst wird. Die Argumente werden je nach Position bestätigt oder entkräftet.

Erläuterung zu den Aufgaben AB 2. Seite 3&4:

1. Aufgabe: Zuerst sollen beide Modelltexte verglichen werden. Das Ergebnis dieser Aufgabe ist es festzustellen, dass sich beide Texte im inhaltlichen und sprachlichen Aufbau nicht unterscheiden. Falls das Arbeitsblatt als Hausaufgabe eingesetzt wird, kann ein Hinweis auf die Checkliste (**AB 3.**) hilfreich sein. Anhand der Checkliste (**AB 3.**) kann festgestellt werden, dass alle Punkte der Checkliste in beiden Texten vorkommen.

2. Aufgabe: Durch den Vergleich von Wortgruppen und Sätzen, die in beiden Texten vorkommen, kann man feststellen, dass beide Texte sprachlich sehr ähnlich sind.

3. Aufgabe: Diese Aufgabe dient als Reflexionsaufgabe. Es kann festgestellt werden, dass es für den inhaltlichen und sprachlichen Aufbau einer Begründung keine Rolle spielt, welche Position eingenommen wird. Es wird deutlich, dass Begründungen inhaltlich und sprachlich wiederkehrende Muster beinhalten. Hier kann auf die Unterrichtsreihen zum Beschreiben und Erklären verwiesen werden.

4. Aufgabe: Anhand dieser Aufgabe wird deutlich, dass sich beide Texte in ihren Argumenten unterscheiden, jedoch inhaltlich und sprachlich das gleiche Gerüst aufweisen.

Spiel Eckland und neuer Kartensatz: Schülerinnen und Schüler spielen das Spiel Eckland aus dem letzten Block gemeinsam in Gruppen mit den neuen Karten. Diese Phase dient der Vorbereitung auf die nächste Stunde, da in der nächsten Stunde Begründungen dazu verfasst werden sollen, welche Variante des Spiels besser gefällt.

Gemeinsame Konstruktion (Zweite Doppelstunde)

Sprechen und Zuhören	Schreiben
Schülerinnen und Schüler diskutieren im Plenum zu den verschiedenen Varianten des Spiels (Basisvariante vs. Zusatzvariante).	Schülerinnen und Schüler schreiben in der Gruppe gemeinsam eine Begründung.
Lesen – Umgang mit Texten und Medien	Reflexion über Sprache
Schülerinnen und Schüler lesen die Texte, die von den anderen Schülerinnen und Schüler verfasst wurden.	Gruppen verbessern die Textvarianten, die von anderen Gruppen verfasst wurden.

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit F 1. und Wiederholung der letzten Stunde (10 Minuten)	F 1.: Neue Spielkarten	Plenum	
Diskussion mit F 1. (15 Minuten)	F 1.	Plenum	
Erarbeitung durch AB 1. Seite 1 - 5 (20 Minuten)	AB 1. Seite 1 - 5: Begründung gemeinsam schreiben	Gruppenarbeit	AB 1. Seite 1 - 4
Sicherung I durch AB 1. Seite 6 (15 Minuten)	AB 1. Seite 6: Checkliste Feedback Texte der anderen Gruppen	Gruppenarbeit	
Sicherung II (10 - 30 Minuten)		Plenum	AB 1. Seite 1 - 4
Übung durch AB 2. Seite 1 & 2 und F 3. optional, kann auch als Hausaufgabe eingesetzt werden (20 Minuten)	AB 2. Seite 1 & 2: Begründungen üben "Veggi-Day" F 3.: Argumente „Veggi Day“	Einzelarbeit	F 3.

Erläuterungen zu den Materialien

F 1.: Die Lehrkraft zeigt eine OHP-Folie, auf der neue Karten und die dazu passenden Spielregeln erläutert werden. Im Plenum wird gemeinsam diskutiert, wie sich der Spielverlauf durch den Einsatz der neuen Karten geändert hat. Werden die neuen Karten im Spiel Eckland eingesetzt, handelt es sich um die Zusatzvariante des Spiels. Wird das Spiel ohne die neuen Karten gespielt, handelt es sich um die Basisvariante. Falls in der Klasse die Unterrichtseinheit zum Erklären durchgeführt wurde, kennen die Schülerinnen und Schüler die neuen Regeln und die beiden Varianten des Spiels schon. Zuerst werden die Schülerinnen und Schüler gebeten, ihre Position durch Handzeichen darzustellen:

- Wer von euch findet die Basisvariante besser?
- Wer von euch findet die Zusatzvariante besser?

Die Schülerinnen und Schüler diskutieren in der Klasse ihre Standpunkte. Die Lehrperson notiert die Argumente auf der Tafel oder mit Hilfe eines anderen geeigneten Mediums.

AB 1. Seite 1 - 5: Schülerinnen und Schüler schreiben in der Gruppe gemeinsam eine Begründung, warum ihnen die gewählte Spielvariante besser gefällt. Dabei soll der Text durch einen kommunikativen Aushandlungsprozess in der Gruppe entstehen. In dieser Arbeitsphase können die Schülerinnen und Schüler auch von anderen Sprachen (z.B. Polnisch, Türkisch, Arabisch) Gebrauch machen. Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Arbeitsblatt, entscheiden gemeinsam welche Spielvariante ihnen besser gefällt (Basis- oder Zusatzvariante) und schreiben eine Begründung zum Thema *Was gefällt dir besser, die Basis- oder die Zusatzvariante?* gemeinsam in der Gruppe.

Das Arbeitsblatt dient dazu Begründungen in der Gruppe zu sammeln und als Grundlage für das gemeinsame Schreiben der Begründung. Je nach Vorwissen der Gruppen können die Aufgaben eins bis fünf eingesetzt werden, um den Schreibprozess zu unterstützen. Die Aufgaben eins bis fünf dienen als Binnendifferenzierung.

Erläuterung zu den Aufgaben AB 1. Seite 1 - 5:

1. Aufgabe: In dieser Aufgabe werden Argumente vorgegeben, die den beiden Positionen Basis- und Zusatzvariante zugeordnet werden. Alternativ können die Gruppen die Argumente selbst sammeln oder Argumente können im Plenum besprochen werden.

2. Aufgabe: Im nächsten Schritt werden die gesammelten Argumente in einer Tabelle festgehalten. Die Tabelle kann auch eingesetzt werden, wenn die Argumente nicht durch Aufgabe eins vorgegeben werden.

3. Aufgabe: Dient dazu den Entscheidungsprozess für eine Position (Basis- oder Zusatzvariante) in der Gruppe zu erleichtern. Falls die Gruppen sich schwer tun eine Position zu wählen, kann auch durch Handzeichen in der Gruppe abgestimmt werden. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass die Lehrkraft den Gruppen die Positionen (Basis- oder Zusatzvariante) vorgibt, indem zum Beispiel verdeckt Karten gezogen werden.

4. Aufgabe: In dieser Aufgabe werden die Argumente abgewägt. Durch das Verbinden der Argumente können diese später im Text strukturiert verwendet werden. Falls die Schülerinnen und Schüler Aufgabe eins nicht bearbeiten und die Argumente selbst sammeln, können die selbst gesammelten Argumente entsprechend zugeordnet werden.

5. Aufgabe: Hier werden Satzanfänge als Scaffolds vorgegeben. Diese Aufgabe dient dazu sprachliche Strukturen einzuüben und kann unabhängig von den anderen Aufgaben eingesetzt werden.

Hilfekasten mit Formulierungsvorschlägen: Der Hilfekasten, in dem zu jedem Teil einer Begründung sprachliche Bausteine vorgegeben werden, die farblich markiert sind, kann auch als Hilfekarte am Lehrerpult liegen oder vorab im Plenum besprochen werden.

6. Aufgabe: Dient zum gemeinsamen Schreiben der Begründung in der Gruppe. Es wird ein Textmuster vorgegeben, das im Sinne des Modelltextes gegliedert ist.

Erläuterungen zu den Materialien

F 2.: Diese Folie dient zur Sicherung und kann an verschiedenen Punkten eingesetzt werden. Die Folie kann auch dazu dienen im Plenum Argumente zu sammeln.

AB 1. Seite 6: Die Gruppen geben ihre Texte an andere Gruppen weiter, diese Texte sollen dann mit Hilfe der Checkliste korrigiert werden.

Anhand der Checkliste werden die Begründungen von den anderen Gruppen korrigiert. Schülerinnen und Schüler kennen das Prinzip der Checklisten evtl. schon aus den anderen Teilen der Reihe. Die Checklisten orientieren sich im Aufbau am Modelltext.

Durch das Peer-Feedback wird der Aufbau von Begründungen vertieft. Die Checkliste kann auch eingesetzt werden um in den Gruppen die eigenen Texte zu korrigieren.

AB 2. Seite 1&2: Abschließend können die Schülerinnen und Schüler ihr erworbenes Wissen in Einzelarbeit oder Gruppenarbeit anwenden. Je nach Zeit kann das Arbeitsblatt auch als Hausaufgaben eingesetzt werden. Aufgabe ist es eine Begründung zum Thema: *Soll an deiner Schule ein Veggie-Day eingeführt werden?* zu verfassen.

F 3.: Kann als Sicherung zu AB 2 oder als Hilfekarte eingesetzt werden. Auf der Folie sind Argumente zum Thema „Veggie-Day“ zu finden.

Erläuterung zu den Aufgaben AB 2. Seite 1&2:

1. Aufgabe: Diese Aufgabe dient dazu vorab Pro- und Kontra-Argumente für die Begründung zu sammeln. Als Hilfestellung kann **F 3.** genutzt werden. Die Argumente auf **F 3.** können auch vorab im Plenum besprochen werden. In einem Kasten finden sich Formulierungsvorschläge zum Schreiben der Begründung.

2. Aufgabe: Nun soll die Begründung in Einzelarbeit oder Gruppenarbeit verfasst werden.

Selbstständiges Schreiben (Dritte Doppelstunde)

Sprechen und Zuhören	Schreiben
Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Argumente für und gegen die Spiele aus den vorherigen Stunden	Schülerinnen und Schüler schreiben eigenständig eine Begründung, welches Spiel sie besser finden.
Lesen – Umgang mit Texten und Medien	Reflexion über Sprache
Schülerinnen und Schüler lesen die Texte ihrer Mitschüler.	Schülerinnen und Schüler untersuchen und bewerten die Begründung ihrer Mitschüler auf ihre Intention und Funktion. Die Schülerinnen und Schüler untersuchen und bewerten die Begründung ihrer Mitschüler auf ihre inhaltlichen und sprachlichen Merkmale.

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit F 1. (10 Minuten)	Anknüpfung an die Unterrichtsreihe zum Beschreiben „Ihr habt in den letzten Stunden zwei Spiele gebastelt und gespielt. Welches Spiel hat euch besser gefallen und warum?“ F 1.: Eckland und Stachelturm	Plenum	
Erarbeitung I mit AB 1. Seite 1&2 (15 Minuten)	AB 1. Seite 1&2: Argumente für Eckland und Stachelturm	Einzelarbeit	
Sicherung I durch F2. Seite 1&2 (15 Minuten)	F 2. Seite 1&2: Argumente für Eckland und Stachelturm	Plenum	
Erarbeitung II mit AB 2. (30 Minuten)	AB 2.: Eigenständiges Schreiben	Einzelarbeit	AB 4.
Reflexion mit AB 3. Seite 1&2 (20 Minuten)	AB 3. Seite 1&2: Checkliste und Feedbackbogen	Plenum	
Hausaufgabe durch AB 4. Seite 1&2	AB 4. Seite 1&2: Texte vergleichen	Einzelarbeit	

Erläuterungen zu den Materialien

F 1.: Das Vorwissen aus den Unterrichtseinheiten zum Beschreiben und Erklären soll aktiviert werden. Es sollen zwei Spiele verglichen werden, die die Schülerinnen und Schüler schon kennen. Erste Argumente für und gegen die Spiele werden genannt.

Anknüpfung an die Unterrichtseinheiten zum Beschreiben und Erklären. Auf der Folie werden die beiden Spiele Stachelturn und Eckland gezeigt. Dabei können z.B. folgende Fragen gestellt werden: „Ihr habt in den letzten Stunden zwei Spiele gebastelt und gespielt. Welches Spiel hat euch besser gefallen und warum?“

Falls die Unterrichtseinheiten zum Beschreiben und Erklären nicht durchgeführt wurden, sollte eine zusätzliche Stunde investiert werden, in der sich die Klasse mit den Spielen Stachelturn und Eckland vertraut macht. Alle Materialien zum Aufbau der Spiele finden sich in den Blöcken zum Beschreiben und Erklären.

AB 1. Seite 1&2: Den Schülerinnen und Schüler wird das Arbeitsblatt zum Stachelturn- und zum Ecklandspiel zugeteilt.

Zur Vorbereitung auf das eigenständige Schreiben werden Argumente für und gegen die Spiele schriftlich fixiert.

F 2. Seite 1&2: Im Plenum wird sichergestellt, dass die Schülerinnen und Schüler genügend Argumente für und gegen beide Spiele gesammelt haben.

Schülerinnen und Schüler tragen die notierten Punkte vor. Die Punkte werden auf der Folie festgehalten. Die Schülerinnen und Schüler notieren die zusätzlichen Punkte.

AB 2.: Jeder Schüler verfasst mithilfe seiner Notizen eigenständig eine Begründung.

- Ihr habt jetzt die Argumente für und gegen beide Spiele gehört. Überlegt euch, welches Spiel euch besser gefällt. Jeder schreibt jetzt seine eigene Begründung. Ihr dürft eure Notizen dazu verwenden.
Der Text ist nach dem Muster des Modelltextes farblich markiert und mit Stichpunkten zu den einzelnen Textteilen versehen.

AB 3. Seite 1&2: Die Schülerinnen und Schüler geben ihre Texte an die Sitznachbarn weiter. Anhand einer Checkliste werden die Begründungen der anderen Schülerinnen und Schüler überprüft und ein Feedback zum Text gegeben.

Die Rückmeldung zu den Begründungen erfolgt unter Rückgriff auf die Checkliste und den Feedbackbogen. Die Begründungen sollen auf inhaltliche Vollständigkeit, Strukturiertheit und die angemessenen sprachlichen Mittel überprüft werden.

Alternativ können die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Texte korrigieren. Die Korrektur kann auch im Plenum gemeinsam besprochen werden.

Erläuterung zu den Aufgaben AB 3. Seite 1&2:

1. Aufgabe: Der Text wird mit Hilfe der Checkliste kontrolliert.

2. Aufgabe: Es wird notiert, was am Text gut gelungen ist und was verbessert werden kann.

Erläuterungen zu den Materialien

AB 4. Seite 1&2: Dieses Arbeitsblatt kann als Hausaufgabe zum Abschluss der Unterrichtsreihe eingesetzt werden. Es kann auch als Binnendifferenzierung dienen und von den Schülerinnen und Schülern bearbeitet werden, die mit **AB 2.** schnell fertig sind.

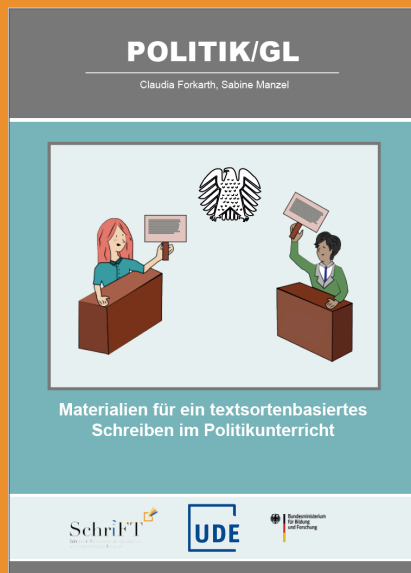
Zuerst sollen die Texte nach dem farblichen Muster markiert werden, welches schon aus den Modelltexten bekannt ist, außerdem sollen die einzelnen Abschnitte benannt werden. Im nächsten Schritt sollen Wörter, Wortgruppen und Sätze markiert werden, die in beiden Texten gleich oder ähnlich sind.

Das Arbeitsblatt dient dazu die Reihe abzuschließen und zu verdeutlichen, dass der inhaltliche und sprachliche Aufbau von Begründungen wiederkehrend ist und Begründungen ein wiederkehrendes Textmuster aufweisen. Je nach Thema kann das Textmuster gefüllt werden.



WEITERE HINWEISE UND ANGEBOTE

Weiteres Material



Link: https://duepublico2.uni-due.de/receive/duepublico_mods_00074198



Link: https://duepublico2.uni-due.de/receive/duepublico_mods_00074311

Zum Weiterlesen und Vertiefen

Allgemeine Empfehlungen

Beese, M., & Roll, H. (2015).

Textsorten im Fach – zur Förderung von Literalität im Sachfach in Schule und Lehrerbildung. In C. Benholz, M. Frank, & E. Gürsoy (Hrsg.), Deutsch als Zweitsprache in allen Fächern – Konzepte für Lehrerbildung und Unterricht. Beiträge zu Sprachbildung und Mehrsprachigkeit aus dem Modellprojekt ProDaZ (S. 51 – 72). Stuttgart: Fillibach bei Klett.

Gürsoy, E., & Roll, H. (2018).

Schreiben und Mehrschriffligkeit – zur funktionalen und koordinierten Förderung einer mehrsprachigen Literalität. In W. Griebhaber, S. Schmöler-Eibinger, H. Roll & K. Schramm (Hrsg.), Schreiben in der Zweitsprache Deutsch. Ein Handbuch (S. 350-364). Berlin/ Bosten: de Gruyter Mouton.

Roll, H., Bernhardt, M., Enzenbach, C., Fischer, H. E., Gürsoy, E., Krabbe, H., Lang, M., Manzel, S. & Uluçam-Wegmann, I. (Hrsg.) (2019).

Schreiben im Fachunterricht der Sekundarstufe I unter Einbeziehung des Türkischen. Empirische Befunde aus den Fächern Geschichte, Physik, Technik, Politik, Deutsch und Türkisch. Reihe Mehrsprachigkeit, Bd. 48. Münster: Waxmann.

Roll, H., Bernhardt, M., Enzenbach, C., Fischer, H. E., Forkarth, C., Gürsoy, E., Krabbe, H., Lang, M., Manzel, S. & Uluçam-Wegmann, I.

(Hrsg.) (2022) Schreibförderung im Fachunterricht der Sekundarstufe I In den Fächern Geschichte, Politik, Physik, Technik, Deutsch und Türkisch. Münster: Waxmann.

Empfehlungen für das Fach Politik

Luft, C., Nagel, F. & Manzel, S. (2017).

Gewaltenteilung, oder: „Alle Macht in einer Hand?“ Schaubilder im sprachsensiblen Politikunterricht. CIVIS-Forum.

Luft, C., Manzel, S. & Nagel, F. (2015). Scaffolding als Unterstützungssystem im sprachsensiblen Fachunterricht. Ansätze einer textsortenorientierten Sprachbildung im Politikunterricht. CIVISForum.

Manzel, S. & Forkarth, C. (2020):

Sprachbildung und Politisches Urteilen durch den textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus anleiten: Ideen für die Unterrichtspraxis. POLIS, 24 (3), 21 – 24.

Manzel, S. & Nagel, F. (2019):

Politik/Gesellschaftslehre, Sekundarstufe I: Textsortenbasierte Schreibförderung im sozialwissenschaftlichen Unterricht. In K. Peuschel & A. Burkard (Hrsg.), Sprachliche Bildung und Deutsch als Zweitsprache in den geistes- und gesellschaftswissenschaftlichen Fächern (S. 153 – 160). Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.

Manzel, S. & Nagel, F. (2017).

„Links unten steht der Bundespräsident“ – sprachliche und fachliche Herausforderungen politischer Schaubilder mit ersten Ergebnissen aus dem BMBF-Projekt SchriFT. In S. Manzel, & C. Schelle (Hrsg.), Empirische Forschung zur Politischen Bildung (S. 19 – 29). Wiesbaden: Springer Verlag.

Für die Fächer Deutsch und Türkisch

Akkus, N. & Kaulvers, J. (2019).

„In das Plastikbechern Kreis ausschneiden“ – Instruktionstexte auf Deutsch und Türkisch. In B. Ahrenholz, S. Jeuk, B. Lütke, J. Peatsch & H. Roll (Hrsg.), Fachunterricht, Sprachbildung und Sprachkompetenzen (S. 237 – 258). Berlin/Boston: de Gruyter Mouton.

Roll, H., Gürsoy, E. & Boubakri, C. (2016).

Mehrsprachige Literalität fördern. Ein Ansatz zur Koordinierung von Deutschunterricht und herkunftssprachlichem Türkischunterricht am Beispiel von Sachtexten. Der Deutschunterricht (6), 57 – 67.

Uluçam-Wegmann, I. (2018).

Birinci ve İkinci DildeMetin Türüne Özgü Yazma:Benzerlikler, Farklılıklar ve Etkileşimler. [Textsortenspezifisches Schreiben in der Erst-und Zweitsprache: Ähnlichkeiten, Unterschiede und wechselseitige Auswirkungen]. In Uzun, N. & Bozkurt, Ü. B. (Hrsg.), Türkçenin Eğitimi ve Öğretiminde Kuramsal ve Uygulamalı Çalışmalar. [Theoretische und angewandte Studien zur Vermittlung der türkischen Sprache] (S. 37 – 75).Istanbul: Okan Üniversitesi Yayınevi.

Uluçam-Wegmann, I. (2017). Federal Almanya'da Türkçe Derslerinin Geçmişi, Yapısı, Alan Dersleriyle Etkileşimi ve Öğrenci Profili.

[Geschichte, Struktur und Schülerprofil des Herkunftssprachenunterrichts Türkisch in der Bundesrepublik Deutschland und Möglichkeiten der Kooperation des Herkunftssprachenunterrichts mit dem Fachunterricht]. In Ülper, H. (Hrsg.), Türkçe Öğretimi Güncel Araştırmaları. [Aktuelle Studien zur Vermittlung des Türkischen] (S. 1 – 19). Ankara: Pegem Akademi.

Zum Weiterlesen und Vertiefen

Für das Fach Geschichte

Altun, T., Bernhardt, M., & Günther, K. (2017).

Sprache(n) der Geschichte. Kooperation des Modellprojekts ProDaZ mit der Geschichtsdidaktik des Historischen Instituts der Universität Duisburg-Essen. In M. Becker-Mrotzek, C. P. Rosenberg, C. Schroeder & A. Witte (Hrsg.), *Deutsch als Zweitsprache in der Lehrerbildung* (S. 131 – 141). Münster: Waxmann.

Bernhardt, M. & Sandkühler, T. (Hrsg.) (2020).

Sprache(n) des Geschichtsunterrichts – Sprachliche Vielfalt und Historisches Lernen. Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik, Bd. 21. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Husemann, C. (2020).

Fachspezifische Sprachhandlungen konkretisieren. Schüler*innentexte zum Beschreiben, Erklären und Begründen im Rahmen des Historischen Sachurteils. In T. Sandkühler & M. Bernhardt (Hrsg.), *Sprache(n) des Geschichtsunterrichts. Sprachliche Vielfalt und Historisches Lernen. Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik, Bd. 21* (S. 165-184). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Wickner, M.-C. (2021):

Bildungssprache und Fachsprache als Voraussetzung und Gegenstand historischer Lernprozesse in den nicht-gymnasialen Bildungsgängen. (Zum Druck angenommen.)

Wickner, M.-C. (2020):

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm. Sprachsensibler Geschichtsunterricht fängt mit einer sprachsensiblen Geschichtslehrer*innenbildung an. In: T. Sandkühler & M. Bernhardt (Hrsg.), *Sprache(n) des Geschichtsunterrichts. Sprachliche Vielfalt und Historisches Lernen. Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik, Bd. 21*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 59 – 75.

Wickner, M.-C. (2018).

So schließt sich der Kreis. Textsortenspezifische Schreibförderung im Geschichtsunterricht mit dem „Genre Cycle“. *Geschichte Lernen* 2018 (182), 38 – 45.

Empfehlungen für das Fach Technik

Çıklaşahin, A. & Lang, M. (2020).

Textsortenbasierte Sprachbildung im Technikunterricht. *Journal of Technical Education (JOTED)*, 8 (1), 33 – 55.

Lang, M. (2020).

Förderung textsortenspezifischer Schreibfähigkeiten im Technikunterricht der Sekundarstufe I. In Geißel, B. & Gschwendner, T. (Hrsg.), *Beiträge zur Technikdidaktik, Einblicke in aktuelle Forschungsarbeiten der Technikdidaktik, Bd. 6* (S. 23 – 38). Berlin: Logos.

Lang, M. & Çıklaşahin, A. (2020).

Textsortenbasierte Sprachförderung im Technikunterricht der Sekundarstufe I. In *Forum Arbeitslehre*, Berlin: GATWU. (Zum Druck angenommen).

Lang, M. (2016).

Förderung der fachspezifischen Schreibkompetenzen im Technikunterricht. In J. Menthe, D. Höttecke & T. Zabka (Hrsg.), *Befähigung zu gesellschaftlicher Teilhabe. Beiträge der fachdidaktischen Forschung* (S. 81 – 94). Münster: Waxmann.

Lang, M., & Schniederjan, M. (2015).

Förderung von Schreibkompetenz im Technikunterricht durch textsortenbasierte Interventionsinstrumente. In C. Juen-Kretschmer, K. Mayr-Keiler, G. Örlay, & I. Plattner (Hrsg.), *Sprachsensibel Lehren und Lernen* (S. 151 – 155). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Schniederjan, M. & Lang, M. (2016).

Schreiben im Technikunterricht: Untersuchung zum textsortenbasierten Schreiben am Beispiel der Technischen Analyse. *Journal of Technical Education (JOTED)*, 2 (2), 41 – 63.

Empfehlungen für das Fach Physik

Boubakri, C., Krabbe, H. & Fischer, H. E. (2018).

Schreiben im Physikunterricht anhand der Textsorte Versuchsprotokoll - Eine empirische Studie zu den Einflussgrößen auf die Schreibfähigkeiten im Physikunterricht. In C. Maurer (Hrsg.), *Qualitätsvoller Chemie - und Physikunterricht - normative und empirische Dimensionen Gesellschaft für Didaktik der Chemie und Physik Jahrestagung in Regensburg 2017*, 258 – 261.

Boubakri, C., Beese, M., Krabbe, H., Fischer, H., & Roll, H. (2017). Sprachsensibler Fachunterricht. In M. Becker-Mrotzek, & H.-J. Roth (Hrsg.), *Sprachliche Bildung - Grundlagen und Handlungsfelder, Bd. 1* (S. 335 – 350). Münster/New York: Waxmann.

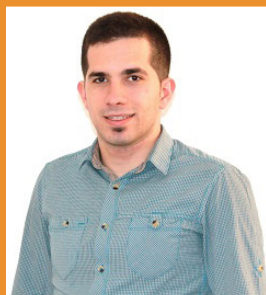
Krabbe, H., Timmerman, P. & Boubakri, C. (2019).

BESCHREIBEN, ERKLÄREN und BEGRÜNDEN im Physikunterricht. In: C. Maurer (Hrsg.): *Naturwissenschaftliche Bildung als Grundlage für berufliche und gesellschaftliche Teilhabe* (S. 265 – 268). Universität Regensburg.

Timmerman, P. & Krabbe, H. (2020). BESCHREIBEN, ERKLÄREN und BEGRÜNDEN im Versuchsprotokoll: Erste Ergebnisse des SchriFT-II-Projektes im Fach Physik – Einblicke in das Studiendesign und die Intervention. *PhyDid B*, 281 – 288.

Timmerman, P. & Krabbe, H. (2019). SchriFT II: Messung der Sprach- und Fachkompetenz in Versuchsprotokollen. In: C. Maurer (Hrsg.), *Naturwissenschaftliche Bildung als Grundlage für berufliche und gesellschaftliche Teilhabe* (S. 791 – 794). Universität Regensburg.

Die Autorinnen und Autoren



Sinan Akın

Sinan Akın studierte Germanistik, Turkistik und Deutsch als Zweitsprache / Interkulturelle Pädagogik auf Lehramt an der Universität Duisburg-Essen (UDE). Von 2014 bis 2020 war er als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Turkistik an der UDE tätig. In der Lehre deckte er u.a. die Bereiche Mehrsprachigkeit, Textlinguistik und Vergleichende Linguistik ab. Seine Forschungsschwerpunkte sind die Konzeption von sprachsensiblen Lehr- und Lernmaterialien für den Herkunftssprachenunterricht Türkisch in Koordination mit dem Deutschunterricht, die Entwicklung eines profilanalytischen Diagnoseinstrumentes für das Türkische sowie die Koordination des Herkunftssprachenunterrichts Türkisch mit dem Regelunterricht. Seit 2021 ist er im Referendariat.



Nur Akkuş

Nur Akkuş studierte Turkologie & Zentralasienkunde und Ethnologie auf Magister an der Georg-August-Universität in Göttingen. Von Januar 2015 bis Dezember 2020 war sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt SchriFT im Bereich Turkistik tätig, in dem sie für die Erhebung und Auswertung der türkischen Sprachdaten zuständig war. Von 2019 bis 2020 war sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Turkistik im Bereich Linguistik tätig. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Mehrsprachigkeit, Sprachbewusstheit, Literalität im Migrationskontext sowie die Koordination des herkunftssprachlichen Türkischunterrichts mit dem Regelunterricht.

Die Autorinnen und Autoren



Christine Enzenbach

Universität Duisburg-Essen
Wissenschaftliche/r Mitarbeiter/in, Deutsch als
Zweit-/Fremdsprache
Deutsch als Zweit- und Fremdsprache

christine.enzenbach@uni-due.de

Christine Enzenbach (ehem. Boubakri) studierte Physik und Philosophie auf Lehramt an der Universität Duisburg-Essen. Von 2014 bis 2020 war sie wissenschaftliche Mitarbeiterin im interdisziplinären Forschungsprojekt SchriFT. Dort arbeitete sie interdisziplinär in der Physikdidaktik und im Bereich Deutsch als Zweit- und Fremdsprache und war ab 2017 Projektkoordinatorin. Ihre Forschungsschwerpunkte sind die Entwicklung von sprachsensiblen Lehr- und Lernmaterialien, die qualitative und statistische Aufarbeitung von Schülertexten bezogen auf die Verbindung von fachlichen und sprachlichen Lernen in der Physik und die sprachensible Gestaltung naturwissenschaftlichen Unterrichts in der Sekundarstufe I. Seit 2021 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt ProDaZ.



Heike Roll (Prof. Dr.)

Universität Duisburg-Essen
Institut für Deutsch als
Zweit- und Fremdsprache

heike.roll@uni-due.de

Heike Roll studierte an der LMU München Deutsch als Fremdsprache, Neuere Deutsche Literaturwissenschaft und Slavistik.

Sie war von 2008 bis 2011 Juniorprofessorin an der WWU Münster und hat seit 2011 eine Professur am Institut für Deutsch als Zweit- und Fremdsprache an der Universität Duisburg-Essen inne. Ihre aktuellen Schwerpunkte in Forschung und Lehre sind sprach- und fachintegriertes Lernen, Schreiben in der Zweit- und Fremdsprache Deutsch, Mehrsprachigkeit im deutsch-russischen Kontext sowie ästhetisch-kulturelle Sprachbildung.

Die Autorinnen und Autoren



Christian Steck

Christian Steck studierte Geschichte und Soziologie an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf und Sozialwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum. Von 2017 bis 2020 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsprojekt SchriFT. Seine Schwerpunkte sind Methoden empirischer Sozial- und Bildungsforschung sowie Datenanalyse.

Materialien für ein textsortenbasiertes Schreiben im Deutschunterricht

Autorinnen:	Sinan Akin, Nur Akkuş, Christine Enzenbach, Christian Steck, Heike Roll	Herausgeber:	Das SchriFT-Projekt Universitätsstraße 12 45117 Essen Deutschland
Layout:	Jessica Weber		
E-Mail:	christine.enzenbach@uni-due.de, heike.roll@uni-due.de		
Internet:	https://www.uni-due.de/schrift/		
ISSN (Online):	123456789		

Empfohlene Zitierung:

Sinan Akin, Nur Akkuş, Christine Enzenbach, Christian Steck & Heike Roll (2022). Materialien für ein textsortenbasiertes Schreiben im Deutschunterricht. https://duepublico2.uni-due.de/receive/duepublico_mods_00074199

„Disclaimer“:

Dieser Beitrag enthält Hinweise auf und Verknüpfungen zu Websites und digitalen Dokumenten Dritter („externe Links“). Diese Dokumente und Websites unterliegen der Haftung der jeweiligen Herausgeber oder Betreiber. Der Herausgeber oder die Autorinnen und Autoren haben keinerlei Einfluss auf die aktuelle und zukünftige Gestaltung und auf die Inhalte der verknüpften Seiten. Das Setzen von externen Links bedeutet nicht, dass sich der Anbieter die hinter dem Verweis oder Link liegende Inhalte zu eigen macht. Eine ständige Kontrolle dieser externen Links ist für den Anbieter ohne konkrete Hinweise auf Rechtsverstöße nicht zumutbar. Bei Kenntnis von Rechtsverstößen werden jedoch derartige externe Links unverzüglich gelöscht.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer
Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell -
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.