

Bat Action Time! Lektürearbeit in der 5. Klasse

Ziel der Lektürearbeit

Die S lesen eine Lektüre und erstellen während des Lesens ein *reading log* (in diesem Fall eine Leserolle, die aus einer leeren Chipsrolle gebastelt wird, in der sie verschiedenste Notizen und Materialien sammeln). Am Ende entwerfen sie mithilfe ihres *reading log* ein Spiel, das von verschiedenen Gruppen ausprobiert wird.



Zeitbedarf: 4 – 7 Stunden

Einsatzort: 2. Halbjahr

Vorbereitung

Materialien, die im Klassenzimmer bereitstehen müssen:

- KV 1 – 2 im Klassensatz
- KV 3 – 4 in ausreichender Anzahl
- leere Karten (evtl. kleine Karteikarten) für die *question cards*
- KV 5: *Scaffolding*-Material zum *reading log* (zu Wahlaufgaben 1, 2, 3 und 5): am besten mehrfach farbig ausgedruckt und laminiert
- ausreichende Anzahl an Wörterbüchern
- leere weiße und bunte Blätter
- ggf. ein Fotoapparat oder Smartphone (für den *freeze frame*)
- für das *board game*: ausreichende Anzahl an kopierten Vorlagen, Klebestifte

Vorbereitende Hausaufgabe: Die S führen zu Hause eine Internetrecherche zu den im Buch vorkommenden Tieren durch (KV 1); die S müssen dabei nicht alle angegebenen Websites besuchen, sondern dürfen eine Auswahl treffen:

L: *In the next couple of lessons we are going to read a book about three animals: an owl, a pigeon and a bat. For homework I want you to find out more about these animals.*

Die S organisieren eine leere Chipsrolle und bringen diese mit.

L: *I want you to bring an empty, clean crisps can to class.*

Unterrichtsverlauf

Einstieg: Die S betrachten das Buchcover und bringen ihr Vorwissen zu den dargestellten Tieren ein: *owl, pigeon, bat* (hier noch einmal auf die richtige Aussprache eingehen).

L: *For homework you found out more about the three animals. Tell your partner what you found out. Then write down two interesting facts that your partner told you.*

Erarbeitung: L erklärt die Arbeit mit dem *reading log* bzw. der Leserolle; die S werden mit den verschiedenen Aufgabentypen vertraut gemacht. Außerdem wird den S bereits angekündigt, dass sie nach dem Lesen ein Spiel zum Buch erstellen und spielen werden (*target task*, KV 3 und 4). Anstatt eines Schnellhefters als Lesetagebuch verwenden die S eine leere Chipsrolle. Alle Aufgaben, die sie während des Lesens erarbeiten, werden gerollt und in der Chipsrolle aufbewahrt.

Die Rolle wird von den S zudem so gestaltet, dass sie wie einer der Hauptcharaktere aussieht (Ben, Toby oder Izzy; vgl. Foto). Die Aufgaben, die die S bearbeiten, leisten die Vorarbeit für das später zu erstellende Spiel.

L: *I asked you all to bring an empty, clean crisps can to class. While we are reading the book, I want you to take notes about the story and characters. You can also draw pictures. You can put your notes and pictures in the can. But like this it doesn't look very nice. So it's your job to turn your crisps can into one of the characters. You can make your can look like a bat, a pigeon or an owl.*

L: *While reading the book, there are some tasks you have to do and some you can do. (KV 2)*

Weiterführung: Die S lesen die Lektüre nun innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums (z.B. vier Unterrichtsstunden) und bearbeiten begleitend dazu die aufgeführten Aufgaben (KV 2).

Das Basteln der Chipsrolle sollte als Hausaufgabe erledigt werden.

Hinweis: Die Methode *freeze frame* sollte den S bereits bekannt sein oder vor dem Lesen ausprobiert werden (alternativ kann diese Aufgabe auch weggelassen werden).

Methode freeze frame

Es wird eine Szene aus der Handlung ausgewählt; gut geeignet sind hierfür sehr emotionale Situationen. Es wird besprochen, wie die Charaktere in Beziehung zueinander stehen und wie das anhand von Mimik, Gestik und Körpersprache dargestellt werden kann.

Die S stellen sich dann zu einem Standbild zusammen, in dem sie durch entsprechende Körperhaltung, Mimik und Gestik darstellen, was in der Szene passiert, und dieses Standbild ca. eine Minute „einfrieren“.

L kann dieses „eingefrorene“ Standbild fotografieren und anschließend für alle beteiligten S ausdrucken.

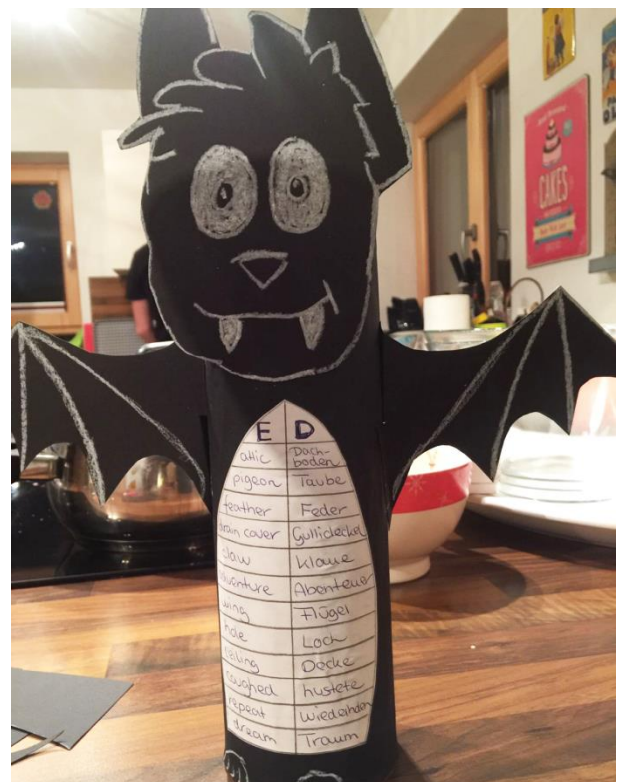
Abschluss (Target Task): Die S erstellen ein Spiel zum Buch. Je nach Leistungsstand der Lerngruppe kann das bereits vorstrukturierte *board game* verwendet oder von den S ein selbst erfundenes Spiel erstellt werden. In jedem Fall soll jedoch das zuvor im *reading log* Erarbeitete (Informationen zu

den Hauptcharakteren, Wortschatz zum Buch, *question cards*) zum Einsatz kommen.


Von nun an arbeiten die S in Kleingruppen (ca. 3 – 4 S). Sie bekommen den Grundplan des *board game* (oder entwerfen selbst ein Spielbrett) und dürfen ihn beliebig gestalten und erweitern. In der Gruppe entscheiden sie, welche der *question cards* zum Einsatz kommen (jeder S hat ja bereits während des Leseprozesses mehrere Karten erstellt) und gestalten ggf. weitere Karten.

So wiederholen sie die Inhalte des Buches, wälzen Wortschatz um und aktivieren ihre Kenntnisse über grammatische Strukturen wie *simple present* und *simple past* (auch die Fragestellung). Die S können mit kleinen Zeichnungen ihre Spiele verschönern. Für den Arbeitsprozess in der Gruppenarbeit stehen den S Redemittel zur Verfügung (KV 3).


Die entstandenen Spiele können zunächst gespielt und dann durchgetauscht und von den verschiedenen Gruppen gespielt werden. Wenn es sich um sehr individuelle Spiele handelt, müssen zunächst die Spielregeln erläutert werden. Falls alle Gruppen die gleiche Vorlage verwenden, kann dieser Schritt entfallen.





KV 1 Go on the internet and find out more about the three animals.

a) How do you say: owl, pigeon and bat? You can find out in an online dictionary:
 <http://de.pons.com/>

b) Look at websites for more information. Choose two of the animals, draw a picture of them and write down three interesting facts about each animal.

Owls:
 <https://goo.gl/TdlUd5>
<https://goo.gl/SP2QOp>
 Watch a video: <https://goo.gl/zUWcYg>

Pigeons:
 <https://goo.gl/MikHyX>
<https://goo.gl/EdkVcM>

Bats:
 <https://goo.gl/8EOJIO>
<https://goo.gl/pXfPTs>
 Watch a video: <https://goo.gl/sP2z83>



Draw animal 1 here:

Fact 1:

Fact 2:

Fact 3:

Draw animal 2 here:

Fact 1:

Fact 2:

Fact 3:

c) Tell your partner some interesting facts about your animals. Then listen to your partner and take notes.

Two interesting facts your partner told you:






KV 2 Tasks to do while you are reading


a) You have to do these four tasks. Tick (✓) the task when you are finished.

1. Be creative with your crisps can: turn it into one of the book characters!
2. Draw the four main characters (Ben, Toby, Izzy and Nyctalos) on a sheet of paper and write down as much information about them as you can.
3. While you are reading, find at least ten new words in the book and look them up in a dictionary. Write the English and the German words in a table on your can – or write them on a piece of paper and stick it on the can.
4. Make five question cards about the book. Write a question on the front of a card and write the answer on the back.



b) Do at least four of these tasks. Tick (✓) the task when you are finished.

1.  Draw the band room of Nyctalos and his gang. Think of important things they need there and write down the words for these things.
2.  Draw the attic home of Ben, Toby and Izzy. Think of special things people have in attics and write down the words for these things.
3.  Ask your teacher for one of the pictures in the book and write speech and/or thought bubbles for the characters.
4.  Work in groups of four. Choose one scene from the book and make a freeze frame together. Then ask your teacher to take a photo of it and put it into your can. Write three sentences about your scene.
5.  Design a concert poster for Nyctalos and his gang. Think of a cool band name and names for some of their songs. Draw a nice picture of the band too!
6. Think of a menu for your next Halloween party. Draw pictures or print out your food ideas from the internet.
7. Do all the *After you read* exercises on pages 24 – 25 in your reader. Write down the number and the right letter.

 This symbol means you can find extra help on your teacher's desk.

KV 3 Make and play board game.

Useful phrases for making and playing a board game:

Let's start. – Lass(t) uns beginnen.

I've got an idea! – Ich habe eine Idee!

Let's cut out the cards. – Lass(t) uns die Karten ausschneiden.

Have you got any scissors? – Hast du eine Schere?

I need a glue stick. – Ich brauche einen Klebestift.

We need a dice and counters. – Wir brauchen einen Würfel und Spielfiguren.

Throw the dice (again). – Würfle (noch einmal).

Miss one turn. – Setze eine Runde aus.

Go back to start. – Gehe zurück an den Start.

Move forward one circle / two circles. – Rücke ein Feld / zwei Felder vor.

Move backward one circle / two circles. – Gehe ein Feld / zwei Felder zurück.

Here you must take a card. – Hier musst du eine Karte ziehen.

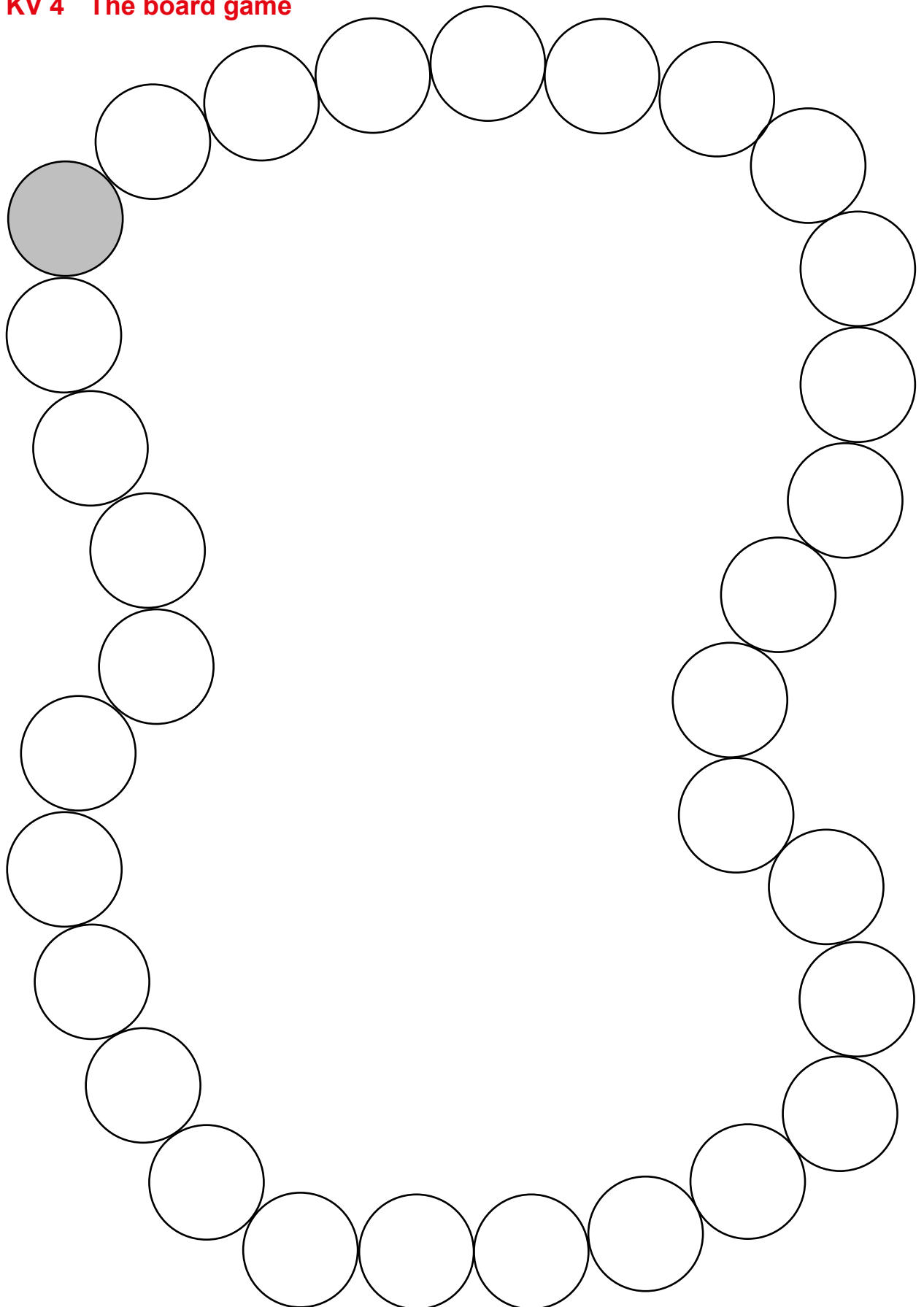
Take one question card. – Ziehe eine Fragekarte.

Answer a question. – Beantworte die Frage.

You're the winner! – Du bist der Gewinner!



KV 4 The board game



KV 5 Extra help for the tasks

 **Help for task 1: Draw the band room of Nyctalos and his gang.**

Look at this rock band's rehearsal room and the words in the boxes. Can you find all the things in the picture?

drums

e-guitar

loudspeaker

microphone



keyboard


singer

cable

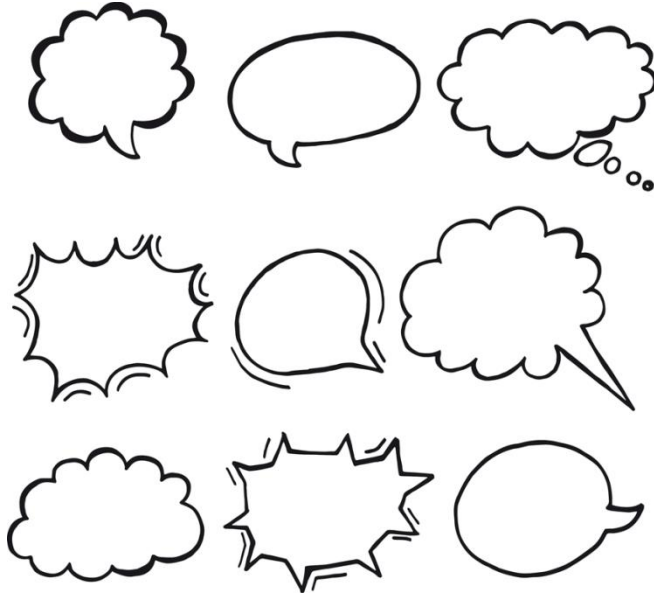
 **Help for task 2: Draw the attic home of Ben, Toby and Izzy.**

The attic is at the top of your house. Look at this attic. What can you see? What's in your attic?



 **Help for task 3: Ask your teacher for one of the pictures in the book and write speech and/or thought bubbles for the characters.**

Here are some examples of speech and thought bubbles.



WOW!
HELLO!
OHHH!
OOPS!
BANG!

 **Help for task 5: Design a concert poster for Nyctalos and his gang.**

Here is an example of a concert poster and tips of what to put on your poster.



← date and time of concert

← picture of band or cool picture

← name of band

← place of concert