

## **Spiele erfinden zur Insel der blauen Delphine**

Das Buch zählt seit beinahe 20 Jahren zu den beliebtesten Schullektüren für die Orientierungsstufe. Fast alle Deutschlehrenden haben entsprechende Unterrichtseinheiten im Aktenordner. Hier finden Sie Anregungen, die nicht in den üblichen Handreichungen vertreten sind: Lernende entwickeln eigenständig Spiele zum Buch.

*Dieses Unterrichtsprojekt versteht sich als Anregung für einen selbstverantwortlichen und konsequent schülerorientierten Literaturunterricht. Dabei werden verschiedene didaktische Ansätze so verknüpft, dass sie sich ergänzen und zu Synergieeffekten führen. Auch das fächerverbindende Arbeiten mit Biologie, Erdkunde und Kunst bietet sich an.*

### **Lernziele**

#### **Fachlich-inhaltliche Ziele**

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- § einen eigenen Zugang zum Lesen finden.
- § Inhalte des Buches durch die Umsetzung in Spiele verstehen.
- § erkennen, dass es spannend ist, zu einem Thema selbstständig weiter zu forschen und kreativ zu werden.
- § im Team Ideen entwickeln und umsetzen.
- § Kapitelüberschriften erfinden und so essenzielle Informationen erkennen.

#### **Ziele aus dem Bereich der Medienkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- § das Internet zur weitergehenden Recherche nutzen und sich so Expertenkenntnisse für einen bestimmten Bereich aneignen.
- § den Computer als Medium zur Umsetzung kreativer Ideen nutzen.
- § Textverarbeitungsprogramme als Produktionsmedium duplizierbarer Ergebnisse erkennen.

### **Kurzinformation**

<b>Thema</b>	Insel der blauen Delphine: Spiele erfinden zum Buch
<b>Autorin</b>	Claudia Mutter
<b>Fach</b>	Deutsch
<b>Zielgruppe</b>	Klasse 5 oder 6
<b>Referenzniveau</b>	ab A2
<b>Zeitraum</b>	etwa 20 Unterrichtsstunden
<b>Technische Voraussetzungen</b>	ausreichend PCs mit Basis-Software

## Didaktisch-methodischer Kommentar

Die Arbeit am PC hat eine ergänzende und rein dienende Funktion. Wichtiger als ein perfektes PC-Layout ist es, dass die Kinder Freiraum für ihre eigenen Ideen bekommen und ihre noch kindliche Kreativität entwickeln können. Die Unterrichtseinheit zum Buch besteht aus zwei Teilen: Im ersten Teil nähern sich die Schülerinnen und Schüler dem Buch an, lernen es kennen und lesen es. Sie recherchieren Hintergrundinformationen und werden „Teilaspekt-Experten“. Der zweite Teil gehört der aktiven Arbeit mit dem Inhalt des Buches: Die Lernenden erfinden Spiele.

### Teil 1 - Einstieg in die Lektüre

Gleich nach dem Austeilen des Jugendbuchs, das die Schülerinnen und Schüler nach Möglichkeit selbst erwerben sollten, um wichtige Textstellen markieren und kommentieren zu können, wird mit dem Lesen begonnen. Die natürliche Neugier auf das „neue Buch“, die aller Erfahrung nach sogar die Lesemuffel erfasst, sollte unbedingt dazu genutzt werden, eine den ganzen Lektüreprozess über andauernde Lesemotivation und eine dem Text angemessene Rezeptionshaltung aufzubauen. Methodisch sind für den ersten Kontakt zwei Varianten vorstellbar.

#### 1. Lesezeit: allein mit dem Buch

Die Schülerinnen und Schüler suchen sich irgendwo im Schulhaus ein gemütliches Eck zum Lesen, in das sie sich für 15 oder 20 Minuten zurückziehen. Damit soll ihnen Gelegenheit gegeben werden, in die Welt des Romans einzutauchen, sozusagen einen individuellen Dialog mit dem Text zu beginnen, der weder von den Fragen der Lehrkraft noch von den Kommentaren der Mitschülerinnen und Mitschüler beeinflusst wird. Diese Erfahrung, die viele Kinder im Elternhaus nicht mehr ohne weiteres machen können, ist eine wesentliche Voraussetzung für die Ausbildung von Lesekompetenz, auch im Sinne des Lesens als kultureller Praxis.

Der Auftrag an die Lernenden ist ganz einfach:

Nehmt euer Buch, sucht euch einen Platz, an dem ihr ungestört seid, und lest eine Viertelstunde. Ihr müsst um X Uhr (unbedingt genaue Uhrzeit angeben) wieder im Klassenraum sein.

Nach der Lesephase werden im Unterrichtsgespräch die ersten Eindrücke über den Roman gesammelt und auf einem großen Plakat in Form eines Clusters festgehalten.

#### 2. Vorlesekreis

Die Lektüre des Romans wird gemeinsam im Stuhlkreis begonnen. Reihum liest jeder/jede einen Abschnitt vor. Nach der Lektüre des ersten Kapitels werden im Unterrichtsgespräch die Leseindrücke der Kinder gesammelt, Fragen an den Text gestellt, Vermutungen über den Fortlauf der Handlung geäußert. Die Struktur des Kreises mit ihren symmetrischen Kommunikationsbedingungen erleichtert das spontane Sprechen über den Text. Hier sollte sich die Lehrkraft unbedingt zurückhalten und auf keinen Fall irgendwelche „Ergebnisse“ in fragend-entwickelnder Gesprächsführung anstreben.

Bei beiden Varianten wird der Roman als Lesehausaufgabe für die nächsten 10 bis maximal 14 Tage aufgegeben. Dabei sollen zwei Arbeitsaufträge den Leseprozess begleiten:

Arbeitsauftrag 1:

Schreibt zu jedem Kapitel eine Überschrift. Beispiel: Kapitel 1, in dem Won-a-pa-lei von der Ankunft der Aleuter erzählt.

Arbeitsauftrag 2:

Übernehmt die Rolle eines Experten oder einer Expertin für die verschiedenen Themen des Romans wie Lebensbedingungen auf der Insel, die Aleuter, die Lebensweise der Eingeborenen, die wilden Hunde, Frauen und Männer auf der Insel. Streicht dazu alle Stellen, an de-

nen ihr etwas über euer Thema erfahrt, an und notiert die entsprechende Seitenzahl und Stichpunkte.

Die meisten Experten-Themen ergeben sich bereits aus dem ersten Gespräch über den Text, kommen also von den Lernenden selbst und müssen nicht von der Lehrkraft vorgegeben werden. Beide Aufträge üben wichtige Arbeits- und Lesetechniken bei der Lektüre einer Ganzschrift ein.

#### *Arbeit am Text*

Nach der Lektüre wird im Unterricht eine Inhaltsübersicht über die Kapitel des Romans erstellt und auf einem Plakat visualisiert. Dabei wird auch die Frage nach der Spannung der inneren und äußeren Handlung besprochen. Die Vorschläge für die Kapitelüberschriften sind erfahrungsgemäß recht unterschiedlich: auf der einen Seite knappe, informierende Überschriften, in denen eine Vorschau auf den Kapitelinhalt gegeben wird, auf der anderen Seite schlagwortartige, oft verrätselte Titel, die Neugier wecken. Das Gespräch darüber ermöglicht wichtige Einsichten in die Funktion von Überschriften und Titeln und über unterschiedliche Formen des Schreibens zu Texten, nämlich ein eher sachorientiertes, das bereits die Inhaltsangabe vorbereitet, und ein eher leserorientiertes, das zur Interpretation hinführt. Auch die Experten bringen ihr Wissen in den Unterricht ein. In Expertengruppen tauschen sie ihre Ergebnisse untereinander aus und erstellen ein Plakat dazu, das der Klasse präsentiert wird.

#### **Teil 2 - Das Spiel zum Buch**

Nachdem das Geschehen und die Themen des Romans auf diese Weise synoptisch erfasst wurden, kann die eigentliche Arbeit am Projekt beginnen. Die Kinder sollen ein Spiel zum Buch entwerfen und herstellen. Hier kann sich die Lehrkraft voll und ganz auf die Ideen der Kinder verlassen: Quiz, Kreuzworträtsel, Kartenspiele, Strategiespiele, Brettspiele jeder Art werden vorgeschlagen. Wichtig ist, dass eine gewisse Vielfalt von Spielen entsteht und dass die Größe der Gruppen auf maximal fünf Personen begrenzt wird.

In den nächsten drei Unterrichtsstunden hat die Lehrkraft nicht mehr viel zu tun. Sie oder er hält nicht mehr Unterricht, sondern unterstützt und beobachtet die Kinder bei ihrer Arbeit. Dabei ist es wichtig, dass der Zugang zu mindestens einem PC mit Internetanschluss gewährleistet ist, günstiger ist der Zugang zum PC-Raum.

Einige Vorbereitungen müssen allerdings getroffen werden: Für alle Spiele muss Material besorgt werden: Karton für das Spielfeld und für Karten, Stifte, Farben, Spielsteine (etwa in Form von Muscheln), außerdem Farbe, Kleber und ähnliches. Als Spielfeld bietet sich eine Karte der Insel an, die ausgehend von Informationen aus dem Text, insbesondere Kapitel 3, gestaltet wird. Hier ist die Zusammenarbeit mit den Fächern Kunst und Erdkunde möglich.

Anregungen für die Arbeit der Lernenden:

- § Im Internet und in Büchern und Atlanten werden weitere Informationen über die Insel San Nicolas (Geografie, Tier- und Pflanzenwelt, Geschichte) eingeholt.
- § Bildmaterial für die Spiele kann im Internet und in Clipartsammlungen gesucht, heruntergeladen und bei Bedarf ausgedruckt werden.
- § Spielkarten (Ereigniskarten, Fragekarten, Aufgabenkarten) werden am PC gestaltet (dabei helfen die Funktionen „Tabellen und Rahmen“, Grafiken einbinden).
- § Spielanleitungen werden am PC geschrieben (Schreibprogramm, Formatieren, Grafik einfügen). Layout-Beispiel: [delphine\_anleitung.rtf]
- § Kreuzworträtsel werden mithilfe der Tabellenfunktion geschrieben.
- § Quizkarten nach dem Muster des Spiels „Wer wird Millionär“ werden am PC geschrieben (Texte formatieren, Rahmen und Tabellen erstellen).
- § Sprachspiele nach dem Muster von „Tabu“ werden entworfen und am PC geschrieben (Texte formatieren, Rahmen und Tabellen erstellen).

§ Fortgeschrittene PC-User, die schon eine eigenen Homepage gebastelt haben, können sich an einem digitalen Quiz versuchen (Fragen mit Antwortvarianten, Hyperlinks setzen)

Die Erstellung von Spielmaterial am PC hat gegenüber der „Handarbeit“ den Vorteil, dass alles jederzeit verändert, überarbeitet und natürlich reproduziert werden kann.

### **Zum Abschluss eine Spielstunde**

Das Projekt wird mit einer intensiven Testphase für die selbst entworfenen Spiele abgeschlossen. Dazu muss zunächst jede Gruppe ihr Spiel vorstellen.

Dann darf ganz offiziell im Deutschunterricht gespielt werden. Bei den Brettspielen dürfen die Erfinder selbst den ersten Testdurchgang machen, für alle anderen Spiele (Quiz, Kartenspiel, Rätsel) wird eine größere Gruppe gebildet, die die verschiedenen Spiele nacheinander ausprobiert. Wer fertig ist, sucht sich ein neues Spiel und ggf. neue Spielpartner.

Die Spielrunden werden abgeschlossen mit einem von den Lernenden erstellten Testbericht und mit einer Prämierung der besten Spiele. Auch hier kann die Klasse selbst aktiv werden und Vorschläge für passende Preise machen und diese auch besorgen oder herstellen. Layout-Beispiel: [delphine\_testbericht.rtf]

### **Handfeste Ergebnissicherung**

Auch nach der Spielstunde sollten die Spiele nicht im Schrank verschwinden. Folgende Möglichkeiten, eine größere Öffentlichkeit zu erreichen, bieten sich an:

- § Ausstellung im Schulhaus oder in der Schulbibliothek
- § Schaufenstergestaltung einer örtlichen Buchhandlung
- § Veranstaltung eines Spielenachmittags für die Klassenstufe 5
- § Präsentation der Spiele mit Fotos von den Spielen und Schnappschüssen aus der Spielstunde (Digitalkamera) auf der Schul-Homepage
- § Einsendung der Spiele an einen Spieleverlag
- § Bericht über das Projekt in der Schülerzeitung und/oder der Lokalpresse

### **Zusatzinformationen**

dtv - Die Insel der blauen Delphine

<http://www.dtv.de/pdf/lehrermodell/7257.pdf>

Ein eher traditionelles Modell zur Arbeit mit dem Roman bietet der Verlag im Internet an.

Hot Potatoes

<http://www.lehrer-online.de/url/hot>

Wenn Sie Computerfans in der Klasse haben, können sich diese in der Erstellung von Online-Spielen üben: Der Beitrag liefert Basisinformationen zum Autorenprogramm HotPotatoes.

Mein Lieblingsbuch

<http://www.lehrer-online.de/url/lieblingsbuch>

Lernende stellen ihr Lieblingsbuch auf einer Website vor - ein multimediales Projekt.

### **Informationen zur Autorin**

Claudia Mutter

unterrichtet am Friedrich-Wöhler-Gymnasium Singen/Hohentwiel Deutsch und Französisch. Sie ist Lehrbeauftragte am Seminar für Schulpädagogik (Gymnasien) in Rottweil und organisiert Lehrerfortbildungen zum Einsatz der neuen Medien im Deutschunterricht.

Ihre E-Mail-Adresse: [Eger-Mutter@t-online.de](mailto:Eger-Mutter@t-online.de)