

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Englisch Sekundarstufe I, Ausgabe: 7

Titel: Do You Know Nessie? (23 S.)

ProduktHinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Do You Know Nessie?

2.6

Vorüberlegungen

Lernziele:

Die Schüler sollen

- neuen Wortschatz erwerben und kreativ mit den neuen Vokabeln umgehen können.
- mit einem Gesprächspartner über Bilder sprechen können.
- ihre Kompetenzen im Lesen und Verstehen von Texten weiterentwickeln.
- ihr Textverständnis beim Ausfüllen von Arbeitsblättern und Lösen von Rätseln nachweisen.
- in der Lage sein, ihre Meinung in schriftlicher und mündlicher Form zu äußern.

Anmerkungen zum Thema:

Diese Unterrichtseinheit ist vor allem geeignet für Schüler der **Klassenstufen 5 und 6** aller Schulformen. Schüler dieser Altersstufe interessieren sich mehr als andere für **Legenden** und **Fabelwesen**. Diesem Interesse soll in der vorliegenden Unterrichtseinheit Rechnung getragen und dabei landeskundliches Wissen über **Schottland** vermittelt werden.

Das Ungeheuer von **Loch Ness**, auch liebevoll **Nessie** genannt, beschäftigt **Wissenschaftler** genauso wie die **Boulevardpresse** und die zahllosen **Touristen**, die jedes Jahr zum Loch Ness pilgern, um das "ultima-tive" Nessie-Foto zu schießen. Im Internet gibt es eine Fülle von Webseiten, die von Tourismusvereinen, Fanklubs, aber auch von Nessie-Skeptikern gestaltet werden. Darin kann man den See mit einer Webcam rund um die Uhr beobachten, die neuesten Sichtungen erfahren und sich über die Geschichte dieser Le-gende und die wissenschaftlichen Erkenntnisse zu diesem Thema informieren. Es gibt Seiten von Uni-versitäten und sogar eine eigene Zeitung, bei deren Betrachtung aber sehr schnell deutlich wird, wer die Nutznießer dieses Nessie-Kults sind: Auf fast jeder dieser Seiten tummeln sich Anzeigen von Hotels, Res-taurants, Souvenirgeschäften und Buchverlagen.

In der vorliegenden Unterrichtseinheit sollen beide Aspekte thematisiert werden: auf der einen Seite tradi-tionelle, folkloristische **Mythen und Legenden** sowie der Glaube vieler Menschen daran, und auf der an-deren Seite handfeste **Geschäftsinteressen**, die in einem Gebiet, das vom Tourismus als nahezu einziger Einnahmequelle abhängig ist, natürlich von eminenter Bedeutung sind.

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- Karte von Großbritannien (als Wandkarte oder im Atlas)
- Kopien von **Material M 1, M 2, M 3, M 5, M 7, M 12** und **M 13** in Klassenstärke
- Kopien von **Material M 10** und **M 11** in halber Klassenstärke
- Kopien von **Material M 9** für Gruppen zu je 3 Schülern
- 1 Rolle Bindfaden
- Zeichenutensilien

2.6**Do You Know Nessie?****Vorüberlegungen****Literatur, Internetseiten zur Vorbereitung:**

www.nessie.co.uk (eine sehr interessante englischsprachige Website rund um die Nessie-Legende mit der folgenden Begrüßung: "Welcome to The Legend of Nessie, her official web site on the Internet that brings you facts, pictures and sightings of this most elusive of creatures.")

www.cbg.de/story/alba/inhalt/nessie (kurze Seite eines Nessie-Fans auf Deutsch)

Baedeker. Schottland. Verlag Karl Baedeker. Stuttgart 1995 (enthält neben den umfangreichen landeskundlichen und historischen Informationen über Schottland auch eine sehr hübsche Zusammenfassung der Entstehungsgeschichte der Nessie-Legende sowie nähere Angaben zu Loch Ness)

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Who Is Nessie?
2. Schritt: The Truth about Nessie
3. Schritt: Create Your Own Story

Do You Know Nessie?

2.6

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Who Is Nessie?

Als *Hinführung zum Thema* sollte die Lehrkraft mit der Karte von Großbritannien arbeiten. Das Ziel der *Arbeit mit der Karte* besteht darin, den Schülern die geografische Lage Schottlands als Teil Großbritanniens bewusst zu machen und ihnen den Fluss Ness sowie den See Loch Ness zu zeigen. An dieser Stelle ist es günstig, die Herkunft des Wortes *Loch* aus dem schottischen Gälisch zu erwähnen. Das erklärt die *Aussprache* wie im deutschen Wort "Loch", wenn auch das "ch" im englischen Sprachgebrauch wie "k" ausgesprochen werden kann. Die Lehrkraft sollte auf der Karte auch die Lage des Urquhart Castle zeigen und den Schülern die *Aussprache* [urkurt] des Namens dieses Schlosses beibringen. Zur besseren *Anschaulichkeit* kann die Lehrkraft – vielleicht neben selbst von einer Reise mitgebrachten Materialien – die sehr schönen *Fotos* auf den oben angegebenen *Internetseiten* im Unterricht einsetzen.

Falls die Lehrkraft es für nötig hält, sollte sie eine *lexikalische Vorentlastung* des Textes von **Material M 1** vornehmen bzw. die **Annotations** den unterrichtlichen Voraussetzungen in der Klasse anpassen.

Möglich ist auch eine *Wiederholung der Lexik* zu den Themen "Körperteile" und "Bewegungen", zum Beispiel in Form von gemeinsamer Gymnastik, welche die Lehrkraft verbal anleitet, als Rap vorträgt oder von Schülern vortragen lässt.

Danach sollen die Schüler mit dem Text von **Material M 1** arbeiten, indem sie ihn zunächst *still lesen*. Die *true/false-Übung* dient der ersten *Kontrolle des Textverständnisses*. Die **Lösungen** dazu finden sich in **Material M 4**. Als Variante ist in leistungsschwächeren Klassen ein *gemeinsames Durcharbeiten* des Textes von **Material M 1** denkbar. Auch für eine *Übung zum verstehenden Hören* lässt sich der Text bei entsprechender Vorentlastung nutzen. Wenn die Lehrkraft den Text vorliest oder den Inhalt erzählt, erübrigt sich die Kopie für alle Schüler.

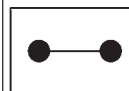
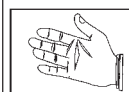
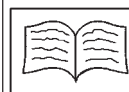
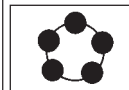
Anschließend bearbeiten die Schüler das *Arbeitsblatt* von **Material M 2**. Die Kontrolle der individuell unterschiedlichen Antwortsätze obliegt der Lehrkraft. **Lösungsvorschläge** hierfür werden nicht gegeben.

Sind die Schüler im Besitz einer Kopie von **Material M 1**, sollen sie vor der Bearbeitung des letzten **Assignments** von **Material M 2** alle *Passagen unterstreichen*, die einen Hinweis auf das Aussehen und den Charakter von Nessie geben. Erst danach erhalten sie die Aufgabe, das Fabelwesen zu *zeichnen*. Dabei ist zu beachten, dass es verschiedene Beschreibungen des "Monsters" gibt und die Schüler beim Zeichnen daher *Wahlmöglichkeiten* haben.

Wenn die Schüler ihr Bild beendet haben, sollen sie einem Partner ihre *Zeichnung beschreiben*.

Es ist von Vorteil, wenn die *Partner durch Losentscheid ermittelt* werden, da die Banknachbarn bei der Entstehung des Bilds unter den gegebenen Umständen nicht ganz unbeteiligt sein werden bzw. es auf jeden Fall schon gesehen haben.

Eine andere, lustigere *Möglichkeit der Partnerfindung* ist die folgende: Die Lehrkraft schneidet ca. 2 m lange stabile Bindfäden in der Anzahl der halben Klassenstärke. Dann nimmt sie alle Fäden in ihrer Mitte so in eine Hand, dass die Fadenenden nach unten hängen. Nun hält

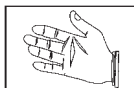


2.6

Do You Know Nessie?

Unterrichtsplanung

sie das Fadenbündel in die Höhe und lässt jede Schülerin und jeden Schüler genau ein freies Ende ergreifen. Ist dies geschehen, lässt die Lehrkraft die Fäden los. Die Schüler, die die beiden Enden eines Fadens in der Hand halten, arbeiten nun in *Partnerarbeit* zusammen.



Der eine Partner *beschreibt* das selbst gezeichnete Bild so genau wie möglich. Der oder die andere *zeichnet* es gemäß der Beschreibung nach. (Die Lehrkraft sollte die Schüler auffordern, sich auf das Zeichnen mit Buntstiften zu beschränken, da ein Ausmalen zu zeitaufwändig wäre.) Wenn das Bild fertig ist, werden die *Rollen getauscht*. Nachdem auch das zweite Bild gezeichnet ist, *vergleichen* die Schüler ihre Originale mit den nach der Beschreibung angefertigten Zeichnungen. Es kommt – das sollten die Schüler wissen – nicht so sehr auf die wortgetreue Umsetzung der Beschreibung oder gar auf eine große Ähnlichkeit von Original und Nachzeichnung an. Vielmehr besteht das Hauptziel dieses Unterrichtsschritts – neben der Entfaltung von Kreativität bei der Umsetzung des Lesetextes – darin, die Bereiche *Lesen, Hören, Sprechen und Verstehen* zu üben und gleichzeitig *Lexik zu festigen*.

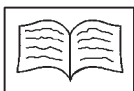


Das *Kreuzworträtsel* von **Material M 3** dient der weiteren *Festigung der Lexik und der landeskundlichen Kenntnisse* der Schüler. Die **Lösungsvorschläge** hierzu findet die Lehrkraft im **Material M 4**.



Die Arbeit mit *Nessie's Diary* von **Material M 5** kann verschiedenen Zwecken dienen, einerseits der *Anwendung der Lexik* bei der Bearbeitung eines *Lückentextes* und der *Wiederholung des Past Tense* in einer *Transformationsübung*, andererseits dem *kreativen Schreiben* und der Vermittlung der Technik des *Diary writing*. **Lösungsvorschläge** zu den **Aufgaben 1 und 2** finden sich im **Material M 6**.

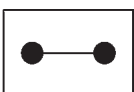
2. Schritt: The Truth about Nessie



In diesem Schritt kommt es darauf an, den Bezug zur Realität wiederherzustellen und die Skeptiker zu Wort kommen zu lassen. Im Text von **Material M 7** erfahren die Schüler deshalb vom fiktiven Wissenschaftler Professor Doktor B. Quiteclever Wissenswertes über den See und sein "Ungeheuer". Wenn die Lehrkraft diesen Text ankündigt und erwähnt, wer da zu den Lesern sprechen wird, sollte sie die Schüler, falls diese nicht von selbst darauf kommen, auf den sprechenden Namen des Professors aufmerksam machen. Damit leitet die Lehrkraft zum Inhalt des neuen Textes über.



Die Arbeitsweise mit dem Text ähnelt weitgehend derjenigen im vorangegangenen Schritt. Wenn gewünscht, kann die Lehrkraft einen *Methodenwechsel* vornehmen, indem sie eine andere Variante als im Schritt 1 wählt. Die *Multiple-Choice-Aufgabe* in den **Assignments** von **Material M 7** dient der ersten *Kontrolle des Textverständnisses*. Die **Lösungsvorschläge** werden im **Material M 8** gegeben.



Das *Silbenrätsel* von **Material M 7** und das *Memory* im **Material M 9** dienen erneut der *Lexikfestigung*. Die **Lösungen** des Silbenrätsels sind ebenfalls im **Material M 8** enthalten. Das *Memory* sollte eventuell vergrößert und laminiert werden, um die Haltbarkeit zu erhöhen. Dann lässt es sich lange verwenden. Im Anschluss können die Schüler aufgefordert werden, das *Memory* mit eigenen Bildern zu einem Wortschatz ihrer Wahl zu ergänzen. Dabei sollte ihnen auch die Möglichkeit eingeräumt werden, anstelle der Bilder deutsche Wörter einzusetzen. Um eine einheitliche Gestaltung des Spiels zu gewährleisten, befindet sich auf der zweiten Seite von **Material M 9** ein leeres Raster als Vorlage.