
NIXalsTRIX

Die gallische Dorfjade

Modultyp	Internet im Deutschunterricht
Zielgruppe	Schüler von 14 bis 17 Jahren
Niveaustufe	A2
Autorinnen	Csörgő Barbara, Kaltenbach Petra

A kiadvány az Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterve alapján készült.

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulíNova oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata.

A teljes programcsomag elérhető: www.educatio.hu címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Szakmai lektor: Uwe Pohl

Idegen nyelvi lektor: Uwe Pohl

Szakértők: Magyar Ágnes, Dr. Zaláné dr. Szablyár Anna

Alkotószerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Boócz Barna Katalin, Csörgő Barbara, Kaltenbach Petra, Palotás Berta

Educatio Kht. 2008

MODULBESCHREIBUNG

MODULTYP	Internet im Deutschunterricht
INHALTE DES MODULS	<p>In diesem Modul bewegen sich die Schüler in der lustigen – aber sprachlich betrachtet für diese Stufe doch recht anspruchsvollen – Phantasiewelt von Asterix und seinen Freunden.</p> <p>Sie lösen mit freundlicher Unterstützung der Figuren verschiedene Aufgaben und Rätsel, spielen mit- bzw. gegeneinander, um das Ziel zu erreichen, d. h. als waschechter Gallier ins Gallier-Dorf aufgenommen zu werden.</p> <p>Auf dem langen Weg bis zum Bürgerrecht haben die Schüler auf der Dorfiade – dem größten gallischen Dorfereignis – abwechslungsreiche und lustige Proben zu bestehen.</p> <p>Ein anspruchsvoller Lernspaß sowohl für die Schüler als auch für den Lehrer.</p>
ZIELE DES MODULS	<p>Die Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">■ lernen spielerisch – ihnen vermutlich bereits bekannte Comic-Figuren – Asterix, die Gallier und ihr Dorf kennen.■ schließen einen Lernvertrag ab, in dem die Aufgaben der Unterrichtsstunden festgelegt sind.■ lernen im Internet auf der vorgegebenen offiziellen Asterix-Seite strukturiert nach Informationen suchen.■ fördern ihre Kreativität: erfinden eine gallische Person und einen gallischen Namen für diese Figur.■ nehmen an der Dorfiade – dem größten gallischen Dorfereignis – teil, lösen Rätsel und stellen kurz die von ihnen erfundene Figur vor.■ bewerten die eigene Leistung sowie die Leistung von Mitschülern. <p>Weitere Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none">■ vielseitige Förderung der rezeptiven, produktiven und interaktiven sprachlichen Kompetenzen■ Übung im Umgang mit computerverbundenen Aufgaben (Bilder und Texte speichern und weiterverwenden, Suchmaschinen verwenden, E-Mail, PowerPoint-Kenntnisse, etc.)■ effektive Suche nach Informationen anhand von vorgegebenen Kriterien zur Ausführung einer konkreten Aufgabe in Gruppen / Paaren■ (Um)Strukturieren von Informationen■ Förderung der Schreibkompetenz (diverse Textsorten)■ Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zum Spiel und zu spielerischen Aufgaben■ Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen / Paaren – Stärkung der Fähigkeit, verantwortungsvolle Entscheidungen zu treffen■ Förderung der Fähigkeit, selbstständig und / oder durch Unterstützung und Ratschläge der Mitschüler sich weiterzuentwickeln
VORGESEHENE STUNDENZAHL	4 Stunden
ZIELGRUPPE	Schüler von 14 bis 17 Jahren

NIVEAUSTUFE	A2
VORKENNTNISSE	<p>Die Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ in alltäglichen Bereichen auf einfache Art und Weise Informationen austauschen. ■ in einem Gespräch einfache Fragen beantworten und auf einfache Aussagen reagieren. ■ in vertrauten Situationen wichtige Informationen für sich notieren. ■ in Texten mit Illustrationen und anderen Wort-Bild-Kombinationen die Hauptinformation verstehen und auswerten. ■ in einfachen Alltagstexten spezifische, zu erwartende Informationen auffinden und verstehen. ■ in fiktiven Situationen durch den besonderen Status dieser Situation bedingte Ausdrücke und Redewendungen verstehen, weiterverwenden bzw. selbstständig bilden. ■ vor Publikum mit kurzen eingeübten Wendungen etwas vortragen oder ankündigen. ■ sich selbst als fiktive Phantasieperson in der Fremdsprache kurz vorstellen.
ANKNÜPFUNGSPUNKTE	
Programmpakete/Module in anderen Bildungsbereichen	–
Innerhalb dieses Programmpakets	–
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	
Allgemeine Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> ■ effektive Suche nach Informationen ■ (Um)Strukturieren von Informationen ■ Förderung von soziolinguistischen Kompetenzen ■ Förderung von pragmatischen Kompetenzen ■ Förderung der IKT-Kompetenzen
Fremdsprachliche Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung des Leseverstehens ■ Förderung des mündlichen Ausdrucks ■ Förderung der Schreibkompetenz

AUSWERTUNG

Grundlage der Bewertung sowie der objektiven Beurteilung der eigenen Leistung bilden die **Lernverträge**, die von den Schülern unterzeichnet werden. Im Lernvertrag sind die einzelnen Aufgaben klar ersichtlich aufgezählt, die für die einzelnen Aufgaben erhältlichen Punkte angegeben, und die Mindestpunktzahl für das erfolgreiche Ausführen des im Vertrag festgelegten Zieles eindeutig angegeben. Durch den Vertrag wird sowohl den Schülern, als auch dem Lehrer ersichtlich, was erreicht werden soll. Die Mindestpunktzahl von 75% kann vom Lehrer natürlich je nach Sprachniveau seiner Schüler geändert werden und sollte die Schüler keinesfalls von der Mitarbeit abschrecken.

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

Falls der Lehrer keine Erfahrungen im Bereich „Internet im Unterricht“ hat, sollte er vor Beginn der Arbeit mit dem jeweiligen Programmpaket auf jeden Fall gründlich die dazu gehörende Pädagogische Konzeption zu Rate ziehen. Die Konzeption wird ihn mit den Grundsätzen dieser Arbeit vertraut machen und ihn bei seiner praktischen Arbeit unterstützen.

Der Lehrer sollte in den Unterrichtsstunden die Vorteile der mit fiktionalen Figuren, Texten und Situationen geführten Arbeit erkennen und zur Geltung kommen lassen.

Benötigte Computerkenntnisse seitens des Lehrers:

online: Internet (Surfen, E-Card)

offline: Word

EMPFOHLENE LITERATUR

Dringó-Horváth Ida–Hoffmann Orsolya: *Webology. Internet im Unterricht Deutsch als Fremdsprache*. Budapest, EduNet Stiftung für Lehrstoffentwicklung (CD-ROM)

Glaboniat–Müller–Rusch–Schmitz–Wertenschlag: *Profile Deutsch*. München, Langenscheidt Verlag 2002 (CD-ROM)

AUFBAU DES MODULS

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
1	<ul style="list-style-type: none"> ■ die kreative sprachliche Kompetenz fördern 	Schnupperstunde. Die Schüler lernen die Welt der Asterix-Comics kennen.	<p>Fragesätze in einfachen Aussagesätzen beantworten</p> <p>die Sprache bewusst spielerisch verwenden</p> <p>die aus der fiktiven Umgebung folgenden ad-hoc Phantasie-Wortbildungen unterstützen, entwickeln</p>	<p>Anlage 1.2 Erstseiten von Asterix-Heften</p> <p>Anlage 1.3 Arbeitsblatt – Dorfversammlung</p> <p>Anlage 1.4 Textblatt – Der Bericht des Spionix</p> <p>Anlage 1.5 Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> ■ die kreative sprachliche Kompetenz fördern 	Online-Unterricht: Die Schüler stöbern auf der deutschsprachigen Seite der offiziellen Asterix-Homepage.	<p>Internet-spezifische Ausdrücke (kennen) lernen, sowie diese dem Fremdsprachenniveau der Schüler angepasst gebrauchen</p> <p>Fragesätze in einfachen Aussagesätzen beantworten</p> <p>die aus der fiktiven Umgebung folgenden ad-hoc Phantasie-Wortbildungen unterstützen, entwickeln.</p>	<p>Anlage 1.5 Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag</p> <p>Anlage 2.1 Arbeitsblatt – E-Besucher-Checkliste</p> <p>Anlage 2.4 Rätselix</p> <p>Anlage 4.2 Rätselix – Auflösung (Tafel, Heft)</p> <p>PC, Internetzugang</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> ■ die kreative sprachliche Kompetenz fördern ■ persönliche Daten in der Zielsprache angeben ■ die Sprache bewusst spielerisch verwenden 	Die Schüler treffen Vorbereitungen zu der traditionellen gallischen DORFIADE.	<p>die aus der fiktiven Umgebung folgenden ad-hoc Phantasie-Wortbildungen unterstützen, entwickeln</p>	<p>Anlage 3.2 Bewerbungsblatt für die Dorfiade</p> <p>Passfoto oder gezeichnetes / gemaltes Selbstbildnis (PC)</p>

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
4	<ul style="list-style-type: none"> ■ eine eigens generierte Person mündlich vorstellen ■ die Sprache bewusst spielerisch verwenden ■ Selbstbewertung, Selbstkritik 	Die traditionelle gallische DORFIADE und die Dorfchronik finden statt.	die aus der fiktiven Umgebung folgenden ad-hoc Phantasie-Wortbildungen unterstützen, entwickeln	Anlage 1.5 Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag Anlage 2.1 Arbeitsblatt – E-Besucher-Checkliste Anlage 3.2 Bewerbungsblatt für die Dorfiade Anlage 4.2A Arbeitsblatt – Die Methusalix-Prüfung Anlage 4.2B Fragebogen – Die gallische Mutprobe (Schlängelix) Würfel Notizblätter Anhang – Die Dorfchronik

STUNDENENTWÜRFE

1. STUNDE: DER ERSTE STREIFZUG INS DORF DER GALLIER

ZIELE DER STUNDE

- Die Schüler lernen die Gallier und ihr Dorf spielerisch kennen.
- Namen und Rollen der Gallier werden in der Fremdsprache gelernt.
- Durch einen Bericht eines Spions erfahren die Schüler in groben Zügen über die Geschichte des Dorfes und verfolgen eine Dorfversammlung mit.
- Als Hausaufgabe lesen die Schüler den Lernvertrag durch.

MATERIALIEN, MEDIEN

Anlage 1.2 Erstseiten von Asterix-Heften, Anlage 1.3 Arbeitsblatt – Dorfversammlung, Anlage 1.4 Textblatt – Der Bericht des Spionix, Anlage 1.5 Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag

SCHRITT 1

Die Rahmengeschichte

ZEIT

5 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

–

SOZIALFORMEN

Frontalarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN

–

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer erwähnt den Schülern Asterix, Obelix und das gallische Dorf. Er fragt die Schüler, ob sie diese Figuren kennen, was sie über diese Figuren bereits wissen?
2. Ziel dieses Schrittes ist, die Schüler zur gemeinsamen Arbeit zu animieren.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler versuchen sich bald in der Rolle eines Bewerbers / einer Bewerberin, der / die in das Gallierdorf zu Asterix und Obelix ziehen möchten.
2. Um in das Dorf aufgenommen zu werden, müssen die Schüler verschiedene Aufgaben lösen und einen Lernvertrag abschließen.

3. Danach schildert er kurz den Modulrahmen:

Gallier mögen Raufereien, Spiele und Wettbewerbe. Um all das zusammenzubringen, veranstalten sie jedes Jahr ein Dorffest – die altbekannte gallische DORFIADÉ –, zu der frischgebackene Gallier ins Dorf ziehen dürfen, vorausgesetzt:

- Sie können einige Fragen des Dorfältesten Methusalix über das Dorf beantworten.
- Sie bestehen die gallische Mutprobe.
- Sie haben einen anständigen gallischen Namen.
- Sie können sich geschmackvoll und interessant vorstellen.
- Und sie begründen, warum sie im Dorf wohnen wollen.

Glücklich Zugezogene sowie misslungene Dorfiadé-Versuche gelangen jedes Jahr in die Dorfchronik.

3. In der ersten Stunde – der Schnupperstunde – versuchen die Schüler, das Dorf der Gallier so gut es geht kennen zu lernen.

SCHRITT 2 Die Schnuppertour

ZEIT 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Förderung des Leseverstehens

SOZIALFORMEN Partnerarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN Anlage 1.2 Erstseiten von Asterix-Heften

LEHRERAKTIVITÄTEN

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler versuchen in Paaren Dorfbewohner (bzw. deren Rolle) und andere Personen auf Erstseiten von Asterix-Heften zu erkennen.
2. Die Namen der identifizierten Personen kommen an die Tafel.
3. Die deutschen Namen werden die Schüler vermutlich nicht kennen, hier können aber beim ersten Anlauf auch ruhig die ungarischen Namen an die Tafel geschrieben werden. In einem nächsten Schritt können auch die deutschen Namen dazukommen.

SCHRITT 3 Dorfversammlung**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** –**SOZIALFORMEN** Frontalarbeit / Klassenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Anlage 1.3 Arbeitsblatt – Dorfversammlung**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer verteilt die kopierten Arbeitsblätter.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die wichtigsten Dorfbewohner werden anhand einer vorbereiteten Liste der Dorfversammlung vorgestellt.

Die Schüler bekommen eine Bilderliste mit den wichtigsten Asterix-Figuren, da sie bis zur DORFI ADE mindestens die Hauptfiguren einigermaßen kennen sollten. Neben jeder Person wird auch kurz ihre Rolle im Dorf angegeben.

2. Die Schüler bearbeiten das Bilderblatt in Paaren oder kleinen Gruppen. Die Zahlen neben den Namen und Dorffrollen werden in die Kästchen am Bildrand eingetragen.

SCHRITT 4 Der Bericht der Spionix**ZEIT** 20 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Förderung des Leseverstehens**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Anlage 1.4 Textblatt – Der Bericht des Spionix**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer verteilt das 1.4 Textblatt – Der Bericht des Spionix.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Nun kennen die Schüler zwar die wichtigsten Dorfbewohner, um aber erfolgreich an der DORFIADE teilnehmen zu können, sollten sie auch einiges über das Dorf wissen. Die Dorfinformationen stammen aus dem Bericht des Spionix, der die Gallier im Auftrag von Gaius Blindschuss schon seit Jahren beobachtet (beide Figuren wurden von den Verfassern erfunden).

2. Der Text dient dazu, die wichtigsten Informationen zu Dorfbewohnern, deren Lebensweise, sowie zu typischen Asterix-Phrasen zu vermitteln. Die hier erwähnten Informationen werden später in Aufgaben und Spielen verwendet.

3. Die Schüler bilden kleinere Gruppen. Jede Gruppe bekommt eine Textpassage. Die Texte werden in der Gruppe besprochen. Als Abschluss versuchen die Schüler den Bericht zu rekonstruieren.

Methode: ein Schüler beginnt mit einem Satz, ein anderer Schüler meldet sich, sagt einen weiteren Satz, usw. bis den Schülern keine Informationen mehr einfallen.

SCHRITT 5 Hausaufgabe – Idefix-NIXalsTRIXLernvertrag

ZEIT –

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** –

SOZIALFORMEN Einzelarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN 1.5 Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer verteilt den Idefix-NIXalsTRIX Lernvertrag.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler lesen zu Hause in Ruhe den Vertragstext durch und bringen die Verträge unterzeichnet zur nächsten Stunde mit. Falls die Schüler diesbezüglich Fragen haben sollten, können sie diese in der nächsten Stunde stellen.

2. Mithilfe dieses Dokumentes können die Schüler ihre Leistung während des gesamten Moduls selbst kontrollieren.

Die Verträge können im Klassenzimmer an einer gut ersichtlichen Stelle ausgehängt werden, denn die Wettbewerbsstimmung wirkt auf die Schüler meist stimulierend.

(*Wichtiger Hinweis: siehe 3. Stunde, Schritt 2B)

2. STUNDE: DAS CYBERDORF

ZIELE DER STUNDE	Die Schüler <ul style="list-style-type: none">suchen auf einer vorgegebenen Seite nach verlangten Informationen.füllen die E-Besucher-Checkliste aus.schicken eine e-Card an den Lehrer.
MATERIALIEN, MEDIEN	PC, Internetzugang, Anlage 1.5 Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag, Anlage 2.1 Arbeitsblatt – E-Besucher-Checkliste, Anlage 2.2 Empfohlene Internet-Adressen, Anlage 2.4 Rätselx, Anlage 2.4 Rätselx – Auflösung
SCHRITT 0	Idefix-NIXalsTRIX Lernvertrag

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Während der Online-Recherche kann der Lehrer bei einem Rundgang alle Verträge anschauen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler geben ihre unterzeichneten Verträge ab.

SCHRITT 1	Einleitung
ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	–
SOZIALFORMEN	Frontalarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Anlage 2.1 Arbeitsblatt – E-Besucher-Checkliste

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer erklärt kurz die Aufgaben der Stunde und verteilt das 2.1 Arbeitsblatt – E-Besucher-Checkliste. Der Lehrer kann hier eventuell nochmals kurz den Rahmen der einleitenden Stunde erläutern (Rahmengeschichte).

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

SCHRITT 2	Ausflug ins Cyberdorf
ZEIT	40 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Förderung der konstruktiven Zusammenarbeit in Gruppen Stärkung der Erfahrung in der online Suche Förderung des Leseverstehens Übung im Filtern von Informationen
SOZIALFORMEN	Einzel bis Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Anlage 2.1 Arbeitsblatt – E-Besucher-Checkliste, PC, Internetzugang

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Bei Bedarf unterstützt der Lehrer die Recherche, außerdem hat er genügend Zeit, die Verträge der zukünftigen Gallier durchzulesen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler erhalten die genaue Internet-Adresse: www.asterix.com sowie die Internet-Adressenliste von Links und Anregungen und die E-Mail-Adresse für die E-Cards.

2. Sie suchen unter *www.asterix.com* die deutsche Seite, erhalten die E-Besucher-Checkliste des Cyberdorfes, auf der 10 auf diese Seite bezogene Fragen stehen. Im Laufe der Stunde sollen die Schüler die deutschsprachige Seite durchstöbern und die Fragen beantworten bzw. die Aufgaben auf dem Blatt ausführen.

3. Zusatzaufgabe: wenn etwas mehr Zeit übrig bleibt, können die Schüler eine E-Card (in deutscher Sprache) an die Adresse voneinander (oder an eine Klassenadresse – direkt für diesen Zweck vom Lehrer eingerichtet) senden.

4. Anhand des vom Lehrer angegebenen Rahmens sollen sich die Schüler Gedanken über eine fiktive Person machen, die in dem gallischen Dorf noch fehlt und einen berechtigten Platz haben könnte bzw. eine Person, die sie in der letzten Stunde des Moduls selbst gern verkörpern würden. Der Figur sollte vom Schüler auch ein Name gegeben werden.

5. Die ausgefüllten Arbeitsblätter können zu Hause nochmals durchgelesen werden.

SCHRITT 3 Hausaufgabe 1 – Rätselx

ZEIT –

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Wortschatzübung

SOZIALFORMEN Einzelarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN Anlage 2.4 Rätselx, Anlage 4.2 Rätselx – Auflösung

LEHRERAKTIVITÄTEN

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Das Dorfrätsel kann von den Schülern je nach Zeit auch während der Unterrichtsstunden gelöst werden.

SCHRITT 4 Hausaufgabe 2

ZEIT –

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** –

SOZIALFORMEN –

MATERIALIEN, MEDIEN –

LEHRERAKTIVITÄTEN

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler sollen für die nächste Stunde ein Passfoto oder ein eigenhändig gemaltes Passbild von sich mitbringen.

WICHTIG! Die Schüler sollten in der nächsten Stunde bereits einen Gallier-Namen oder eine Gruppenbezeichnung haben!

3. STUNDE: VORBEREITUNG DER DORFIADE

ZIELE DER STUNDE	Die Schüler <ul style="list-style-type: none">■ erstellen ihre fiktive Persönlichkeit oder beschreiben, wie sie sich auf der Dorfiade vorstellen werden.■ füllen den Teil „... und das bin ich“ auf dem Bewerbungsblatt für die Dorfiade aus.■ dekorieren das Bewerbungsblatt mit einem Passfoto oder einem gezeichneten Selbstbildnis.■ geben der erfunden Person (oder Gruppe) einen gallischen Namen.
MATERIALIEN, MEDIEN	Anlage 3.2 Bewerbungsblatt für die Dorfiade, Passfoto oder gezeichnetes / gemaltes Selbstbildnis, (PC – falls das Bewerbungsblatt am Computer ausgefüllt werden kann)

SCHRITT 1	Einleitung
ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	–
SOZIALFORMEN	Frontalarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	–

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer erklärt bei Bedarf die Aufgabe.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler sollten in dem vorgegebenen Asterix-Dorfmilieu glaubwürdig erscheinende Personen kreieren und dementsprechend im folgenden Schritt den Teil „... und das bin ich“ auf dem Bewerbungsblatt für die DORFIADE ausfüllen.

SCHRITT 2A	Alles Gallier, oder was?
ZEIT	35 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Förderung der kreativen Kompetenzen Förderung des systematischen Denkens Förderung der Schreibkompetenz Wortschatzerweiterung
SOZIALFORMEN	Einzelarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Anlage 3.2 Bewerbungsblatt für die Dorfiade, Passfotos oder gezeichnete Selbstbildnisse der Schüler

LEHRERAKTIVITÄTEN

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler erfinden gallische Dorfbewohner und füllen deren Bewerbungsblätter für die DORFIADE aus.
2. Die Schüler sollten in dem vorgegebenen Asterix-Dorfmilieu glaubwürdig erscheinende Personen kreieren und dementsprechend den Teil „...und das bin ich“ auf dem Bewerbungsblatt für die DORFIADE ausfüllen.

Beispiele für Bewerber – Anregung für die Schüler:

- Wellness-Gruppe „Pflęgtwienix“, die einen Schönheitssalon im Dorf betreiben will
 - Radfix, der den Galliern das Fahrrad und die Vorteile des Radfahrens vorstellt und ein Radgeschäft eröffnen will.
 - Billgaetix, der Erfinder des virtuellen gallischen Wildschwein-Schiessens (bekanntlich gibt es ja in Gallien keine virtuellen Moorhühner)
 - Sandaletix, emigrierter Römer, der sich als Gallier ausgibt und den Galliern die römischen Sandalen aufschwätzen will
 - Sanitärnix, Gründer des ersten gallischen Dorfkrankenhauses
 - Saufwienix, gallischer Gastwirt, Besitzer der Kneipe zur Wilden Sau
- Geflüchtete Römer können auch ihre Aufnahme in das Gallier-Dorf beantragen, allerdings müssen sie ihren Antrag gut begründen können.

Vorschläge für die Namenbildung:

Männernamen:

„was du nicht kannst / nicht gern machst:nix”

„was du sehr schnell kannst:-fix”

„was du magst -ix”

„was du machst..... -ix”

„dein Beruf” -ix”

Frauenamen:

.....-ine

Oder Wörter, die schon auf -ine enden.

*Tipp: Du kannst auch bekannte Produktnamen als Namensanfang nehmen
oder bekannte Namen mit -ix verfremden.*

SCHRITT 2B	Alles Gallier, oder was?
ZEIT	35 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung der kreativen Kompetenzen ■ Förderung des systematischen Denkens ■ Förderung der Schreibkompetenz ■ Wortschatzerweiterung
SOZIALFORMEN	Arbeit in Paaren oder in kleinen Gruppen
MATERIALIEN, MEDIEN	Anlage 3.2 Bewerbungsblatt für die Dorfiade, Passfotos oder gezeichnete Selbstbildnisse der Schüler

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. *Wichtiger Hinweis:
Es können auch Gruppen an der DORFIADE teilnehmen!
In diesem Fall sollten die Schüler eine Gruppenidentität aufweisen, das Bewerbungsblatt dementsprechend als eine kohärente Gruppe ausfüllen bzw. an der DORFIADE als Gruppe teilnehmen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler erfinden eine gallische Gruppe oder Vereinigung und füllen das Bewerbungsblatt für die DORFIADE im Namen dieser Gruppe aus.
2. Die Schüler sollten in dem gegebenen Asterix-Dorfmilieu eine glaubwürdig erscheinende Gruppe oder Vereinigung kreieren und dementsprechend den Teil „... und das bin ich“ auf dem Bewerbungsblatt für die DORFIADE sowie den Lernvertrag ausfüllen.
3. Wenn die Gruppe während des Cyberdorf-Besuches noch nicht existiert hat, wird bei der Dorfiade der Durchschnitt der E-Besucher-Checklisten errechnet. Falls die Gruppenmitglieder einzelne Lernverträge haben, können diese zu einem Gruppenvertrag zusammengefasst bzw. die Ergebnisse der Gruppenmitglieder summiert werden.
4. Hier sollte bereits ein gallischer Name oder eine gallische Gruppenbezeichnung angegeben werden. Römer können – mit einer guten Begründung – auch ihre Aufnahme in das Dorf beantragen!

4. STUNDE: DIE DORFIADE – DAS GROSSE DORFFEST DER GALLIER

ZIELE DER STUNDE	Die Schüler <ul style="list-style-type: none">■ wohnen der Dorfiade bei.■ lassen sich in Dorferfahrung prüfen (Methusalix-Prüfung).■ bestehen die gallische Mutprobe (Schlängelix).■ stellen sich der Dorfgemeinschaft vor.■ werden in die Dorfchronik aufgenommen.■ füllen den Lernvertrag aus und bewerten die eigene Leistung sowie die Leistung von Mitschülern anhand des Vertrages.
MATERIALIEN, MEDIEN	Anlage 1.5 Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag, Anlage 2.1 Arbeitsblatt – E-Besucher-Checkliste, Anlage 3.2 Bewerbungsblatt für die Dorfiade, Anlage 4.2A Arbeitsblatt – Die Methusalix-Prüfung, Anlage 4.2B Fragebogen – Die gallische Mutprobe (Schlängelix), Würfel, Notizblätter

SCHRITT 1	Einleitung der Dorfiade
ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	–
SOZIALFORMEN	Frontalarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	–

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer leitet als Zeremonienmeister die Dorfiade ein.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

SCHRITT 2A	Dorferfahrung – oder die Methusalix-Prüfung
ZEIT	15 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	-
SOZIALFORMEN	Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Anlage 3.2 Bewerbungsblatt für die Dorfiade, Anlage 4.2A Arbeitsblatt – Die Methusalix-Prüfung

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Als Methusalix zuletzt in Ägypten war, hat ihm Kleopatra für seine Dienste Unmengen von Pergamentstreifen geschenkt. Diese Pergamentstreifen nutzt nun Methusalix jedes Jahr bei der Dorfiade, um seine Prüfungsfragen zu präsentieren. Der Lehrer liest von einem Methusalix-Pergament der Reihe nach 3 Fragen vor.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler tauschen ihre Bewerbungsblätter untereinander aus, so trägt nicht jeder sich selbst die Punkte für die Methusalix-Prüfung bzw. für Schlangelix ein.
2. Die Schüler beantworten die Fragen im Falle der Methusalix-Prüfung auf einem Notizblatt und geben die Antworten dem Korrektor (= dem Schüler, der ihr Bewerbungsblatt hat).
3. Bei Gruppen bekommt ein Einzelbewerber (oder je nach Anzahl der Gruppen mehrere) jeweils ein Gruppen-Bewerbungsblatt und gibt sein Blatt der Gruppenleitung zur Korrektur.
Fragen für die Methusalix-Prüfung s. Anlage 4.2A.
Selbstverständlich kann auch der Lehrer Fragen für diese Aufgabe erfinden.

SCHRITT 2B Gallische Mutprobe – „Schlängelix“**ZEIT** 15 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Förderung des mündlichen Ausdrucks**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Anlage 4.2B Fragebogen – Die gallische Mutprobe (Schlängelix), Würfel**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer hat die Wahl zwischen Methusalix-Prüfung und gallischer Mutprobe. Je nach dem, für welche Aufgabe er sich entscheidet, sollte er die andere Aufgabe von dem Bewerbungsblatt entfernen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Gallier haben bekanntlich nur davor Angst, dass ihnen der Himmel auf den Kopf fällt. Um ein waschechter Gallier zu werden, müssen die Schüler also auch ihren Mut beweisen. Das heißt eher Mut und Phantasie zugleich. Diese Prüfung ist die allgemein anerkannte Reifeprüfung für Gallier.

2. Die Schüler zeichnen eine Schlange an die Tafel, auf ein Blatt oder mit Kreide auf den Boden. Sie teilen die Schlange in 13 Teile, so besteht ihr Schlangenfeld aus 13 Feldern für die 13 Fragen.

3. Wenn der Schüler die Frage lustig / glaubwürdig / nach Gallierart beantwortet hat, darf er die gewürfelte Zahl auf dem Feld hinterlegen. Jeder Schüler würfelt und bekommt je nach der gewürfelten Zahl Fragen.

Wer die 13 Felder hinter sich hat, bekommt die maximale Punktezahl (z. B. Frage 3.: *Du spazierst mit Obelix im Wald. Plötzlich steht ein Wildschwein vor euch. Was tust du?*) – „*Ich renne weg.*“ – *falsche Antwort.* „*Ich sage: Hurra, hier steht unser Mittagessen!*“ – *gallische Antwort, du kannst X Felder vorrücken.*

SCHRITT 3 ...und das bin ich**ZEIT** 15 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Förderung des mündlichen Ausdrucks**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Anlage 3.2 Bewerbungsblatt für die Dorfiade**LEHRERAKTIVITÄTEN****SCHÜLERAKTIVITÄTEN**

1. Nach der Methusalix-Prüfung / Mutprobe bekommen die Besitzer ihre Bewerbungsblätter ausgefüllt zurück.
2. Die Schüler gehen in der Klasse herum, stellen sich als Gallier (oder geflüchtete Römer) den anderen vor und beantragen ihre Aufnahme in die Dorfgemeinschaft. Die Methode entspricht dabei einer Cocktailparty.
3. Die Schüler hören die Bewerbungen voneinander an und nehmen daraufhin die Bewertung vor.

SCHRITT 4 Ergebnisse und Bewertung**ZEIT** 5 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** –**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Anlage 3.2 Bewerbungsblatt für die Dorfiade, Anlage 1.5 Idefix-NIXalsTRIX Lernvertrag, Anlage 2.1 Arbeitsblatt – E-Besucher-Checkliste

LEHRERAKTIVITÄTEN

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Alle Punkte werden im Lernvertrag vermerkt, die Punkte werden vom Schüler selbst zusammengerechnet, die Ergebnisse bei Bedarf und Zeit besprochen.

2. Zu einer gründlicheren Auswertung könnte es in der darauffolgenden Unterrichtsstunde kommen.

SCHRITT 5 Die Dorfchronik

ZEIT

-

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

-

SOZIALFORMEN

Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN

Anlage 3.2 Bewerbungsblatt für die Dorfiade

LEHRERAKTIVITÄTEN

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Alle Materialien der Stunde, so auch die Zweitseiten der Bewerbungsblätter („... und das bin ich“ mit Bild) können von den Schülern in die Dorfchronik – in Form eines Ringordners – aufgenommen werden.

Alle Klassen, die in Zukunft mit dem Modul NIXalsTRIX arbeiten werden, kommen in die Dorfchronik, und der nächsten Klasse können bereits die Bewerbungsblätter dieser Gruppe gezeigt werden.

