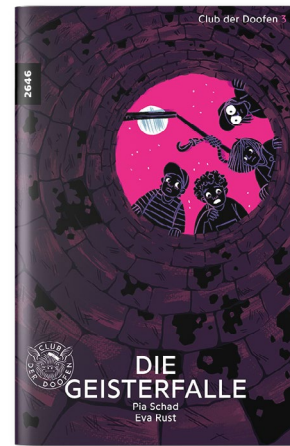


Didaktische Vorschläge zu «CLUB DER DOOFEN 3: DIE GEISTERFALLE» (ABENTEUERREIHE)

SJW Nr. 2646

Erstellt von Prof. Dr. Svantje Schumann (FHNW)



Leitgedanken für Lehrpersonen

- Das didaktische Material sollte so wenig künstlich wie möglich sein, d.h. es sollte möglichst authentisch und nah an der Lebenswelt der Lesenden sein.
- Es bieten sich von daher sogenannte «echte» Fragen und Themen als eine Möglichkeit an — also keine «Überprüfungsfragen von Lernstoff» oder «Aufforderungen zur Wiedergabe von Stoff», sondern der Neugier Nahrung gebende Fragen und Themen, aber auch eine Unterstützung, um Dinge als Lernende/r quasi in eigener Synthese zu verarbeiten und zu erfassen (gemäss einer Annahme des Didaktikers Martin Wagenschein: «Verstehen kann jede/r nur für sich selbst»).
- Angeknüpft werden soll auch, wo möglich, an die Lebens- und Erfahrungswelt der Lesenden.
- Sprache und Bildung hängen eng miteinander zusammen — durch das In-Worte-fassen von Wahrnehmbarem und Beobachtbarem wird dieses bereits bewusster reflektiert, ansatzweise analysiert und es setzt eine Phase des Sich-Bildens und Sich-Orientierens ein — Sprache sollte so eingesetzt werden, dass Bildungswirksamkeit begünstigt wird — darauf haben wir geachtet.

1. Vor dem Lesen

- Im Buch geht es u.a. darum, welche Vorstellungen manche Menschen von Geistern haben. Kennst du eine Geschichte von einem Geist oder schaffst es, dir eine auszudenken? Erzähle oder schreibe sie auf.

2. Beim Lesen

- Schreibe zu jedem Kapitel 2 Stichworte auf.
- Such dir ein Kapitel aus, das dir besonders gut gefällt und erstelle dafür ein passendes Bild.
- Die Kinder im Buch überlegen, wie man herausfinden kann, dass es Geister oder Geisterzimmer in einem alten Haus gibt. Was würde dir einfallen? Schreibe drei Ideen auf.

3. Nach dem Lesen

- Nimm Stellung zum Heft. Wie hat dir die Geschichte gefallen? Was fandest du lustig? Was war schwierig zu verstehen? Erzähle oder schreibe auf. Du kannst dir auch weitere Fragen stellen.
- Erzähle anhand deiner Stichworte die Geschichte jemandem.
- Erfinde eine Fortsetzung. Du darfst zeichnen, schreiben, sie jemandem erzählen oder sogar ein Theaterstück erfinden und aufführen.