

Summertime Blues

Übersicht der Aufträge

Auftrag	Titel	Akteure, Phase
Bewegte Geschichte erleben/hören/selbst lesen		
0	Titel-Scan	<input type="checkbox"/> für alle Lernenden Verarbeitung und Dokumentation einer erlebten bewegten Geschichte <input type="checkbox"/> Auftrag 0: vor der bewegten Geschichte <input type="checkbox"/> Auftrag 1: direkt nach der Durchführung der BG <input type="checkbox"/> Aufträge 2-6: Je nach Klasse/Gruppe können die Aufträge schriftlich oder mündlich verfasst werden. Auch darf gezeichnet werden. <input type="checkbox"/> Zudem können einzelne Aufträge weggelassen werden.
1	erster Eindruck	
2	Beziehungs-Typen	
3	Bedrohung	
4	bluffen	
5	2 x Nesrin	
6	mutig	
7	vorher- nachher Foto	
Bewegte Geschichten selbst in einer anderen Klasse durchführen		
8	bis 21zählen ⇒ das Anleiten üben	<input type="checkbox"/> Umsetzungs-Training <input type="checkbox"/> individuell einsetz- und anpassbare Aufträge <input type="checkbox"/> Vertiefung in die Geschichte
9	sich selbst zuhören	
Autorenwerkstatt: Bewegte Geschichten selber schreiben		
S1	eine bewegte Parallel-Geschichte schreiben	<input type="checkbox"/> eine Parallelgeschichte schreiben: angelehnt an die erlebte bewegte Geschichte eine eigene Geschichte verfassen und die entsprechenden Erlebnis- und Konzentrationsübungen passend einbauen <input type="checkbox"/> Geschichten überarbeiten <input type="checkbox"/> eine eigene bewegte Geschichte schreiben und präsentieren: Ausgehend von Erlebnis- und Konzentrationsübungen eine eigene Geschichte erfinden oder eine eigene Geschichte verfassen und dazu Erlebnis- und Konzentrationsübungen auswählen
S2	Text-Check	
S3	eine eigene bewegte Geschichte schreiben	

Weitere Ideen zum Schreiben im S-Element im Ordner «Meine Geschichte- Deine Geschichte»

Titel-Scan



Du wirst die Kurzgeschichte «Summertime Blues» als bewegte Geschichte erleben.
Was könnte sich hinter diesem Text verstecken?
Schreibe deine Vermutungen dazu auf!

Ich denke, dass es um...

Ich vermute, dass es um ...

Es könnte sein, dass es ...

erster Eindruck



Du hast «Summertime Blues» als bewegte Geschichte erlebt.

Was hat dich an dieser Geschichte am meisten beeindruckt?

Beeindruckt war ich, als

Am besten hat mir gefallen, dass...

Ich fand es erstaunlich, dass...

Ich hätte nicht gedacht, dass...



Du hast in dieser Geschichte Erlebnisübungen gemacht.
Welche hat dir am besten gefallen? Warum?

... hat mir am besten gefallen, weil ...



Zwischendurch hast du eine Konzentrationsübung ausgeführt.

Weisst du noch, wie sie heisst?

Wie hat sie dir gefallen? Warum?

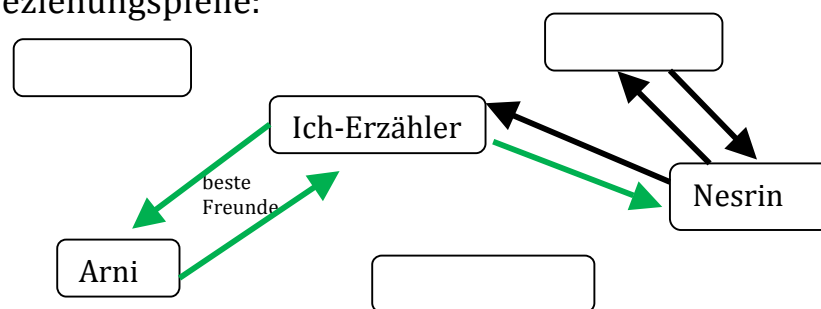
Beziehungs-Typen



Lies den Text nochmals durch!
Welche Personen kommen in der Geschichte vor?
Liste alle auf und halte auch einige Merkmale der Personen fest.



Erstelle nun ein Personen-Beziehungs-Mindmap:
Schreibe den Ich-Erzähler in die Mitte des Blattes und die anderen rund herum. Beschrifte jeweils die Beziehungspfeile:



Der Ich-Erzähler wird im Text nicht beschrieben.
Wie stellst du ihn dir vor? (Aussehen, Charakter, Hobbies,...)
Schreibe deine Ideen auf!

Bedrohung



Der Ich-Erzähler denkt während der Mathe-Stunde an den letzten Freitag zurück.
Was passierte dort?
Ordne die Stichworte in der richtigen Reihenfolge!

- ☐ Klimmzug mit dem Handy im Mund
- ☐ nur ein Bluff
- ☐ mit dem Rücken an der Wand
- ☐ Chance verpasst!
- ☐ ein anderes Angebot
- ☐ Max und Zoé auf der Mädchentoilette
- ☐ Jenny ist wütend
- ☐ Ich-Erzähler schwitzt
- ☐ Fotos von Nesrin aus der Umkleide

- ☐ Patt (Unentschieden)
- ☐ niemand postet ein Foto, sonst ...
- ☐ Deal or no deal?
- ☐ wolle sie auf Facebook stellen
- ☐ Danke!
- ☐ abgelenkt
- ☐ Max, Jochen und Jenny bedrohen Nesrin
- ☐ gehen zusammen zum Fahrradständer



Kennst du diese Situation, in der Nesrin steckte?
 Wurdest du auch schon bedroht? Wie und von wem?
 Hast du auch schon mal jemandem in so einer Situation geholfen?
 Berichte davon!



Facebook, WhatsApp, Instagram,... Die «social medias» sind ein Teil unserer Gesellschaft.
 Wie gehst du damit um? Was veröffentlichst du von dir?
 Was sind deine positiven oder negativen Erfahrungen damit?



Lesetagebuch
Summertime
Blues
 Auftrag 4

bluffen ...



Der Ich-Erzähler lügt, um Nesrin zu retten. Er hat geblufft.
 Kannst du auch gut bluffen?
 Schreibe zwei Behauptungen über dich auf: eine die stimmt, die andere geblufft.
 Kannst du andere reinlegen?
 Versucht es gegenseitig! Organisiert evtl. einen Wettbewerb mit eurer Lehrperson.



Kannst du dich erinnern, dass du auch mal in der Not lügen musstest, um jemanden zu beschützen?
 Wie war das?



Wurdest du auch schon belogen?
 Wie war deine Beziehung zu dieser Person, als du es herausgefunden hast? Und wie ist die Beziehung jetzt?



Während der Geschichte verändert sich Nesrin.
Schreibe je zehn Wörter aus dem Text heraus, die zu den
verschiedenen Momenten passen:

Nesrin in der Schule	Nesrin im Bootshaus



Nesrin will abhauen. Der Ich-Erzähler fragt nicht, warum
sie das tun will.
Hast du Ideen dazu?
Schreibe deine Vermutungen auf!



Ab nach Amsterdam!
Der Ich-Erzähler will Nesrin nach Amsterdam nachreisen.
Würdest du so etwas auch wagen?
Was würdest du deinen Eltern sagen?



Nesrin ist sehr mutig und setzt ihren Plan in die Wirklichkeit um.
Denkst du, dass sie den richtigen Weg gegangen ist?
Hättest du etwas anderes gemacht?
Mit wem hättest du gesprochen?



Was war das Mutigste, was du jemals getan hast?

vorher - nachher



Was würdest du an dir ändern, damit dich niemand erkennen würde?

Mache ein «vorher – nachher Foto»

Foto 1: du, wie du normalerweise bist

Foto 2: du, verkleidet und verändert



Überlegt euch, wie ihr bei einer allfälligen Präsentation dieser «bewegten Geschichte» vor einer anderen Gruppe Nesrins Verwandlung gestalten möchtet.

Macht einen Plan!

bis 21 zählen ⇒ das Anleiten üben



Wenn man unsterblich verliebt ist, weiss man oft nicht, wann der richtige Moment da ist, etwas zu sagen.

Ihr habt dazu eine Erlebnisübung gemacht:

«E2 Bis 21 zählen»

Konntet ihr den richtigen Moment abwarten?

Was hat es dazu gebraucht, damit es funktioniert hat?

Wie habt ihr es gemacht? Beschreibe den Ablauf!



Das Anleiten üben!

Bald musst du mit anderen Kindern diese Übung durchführen und sie ihnen erklären.

Schreibe auf,

... was du sagen möchtest.

⇒ *Zuerst müsst ihr Dann... Am Schluss...*

... welches Material du dazu benötigst.

... was du sagst, wenn die Übung nicht funktioniert und die Gruppe nochmals von vorne beginnen muss.

⇒ Z-Element ⇒ «ab6_ueberleitung_text_uebung»



Musst du noch andere Übungen erklären?

Schreibe auch zu diesen eine Anleitungshilfe.

(Konzentrations-, Erlebnis- und Auftrittsübungen)

sich selbst zuhören



Wenn man sich selbst zuhört, tönt das oft sehr komisch.
Übe die einzelnen Seiten möglichst gut zu lesen.

Wenn du bereit bist, organisierst du dir eine
Aufnahmemöglichkeit (Telefon, Pad,...) und nimmst eine
Textstelle auf.



Höre dir nun selbst zu.
Wie hast du das gemacht?
Kannst du hören, wen du nachmachst?
Was klappt am besten? Was könntest du verändern?



Übt in eurer Gruppe die Szene, in der Nesrin bedroht wird
und nehmt sie anschliessend auf.
Überlegt, wie ihr diese Szene der Klasse vortragen möchtet

Autoren-Werkstatt

eine bewegte Parallel-Geschichte schreiben







Schreibe nun eine Parallel-Geschichte!
Fülle als Vorbereitung die **Parallel-Geschichte-Tabelle** aus.



Schreibe nun mit Hilfe deiner Tabelle deine eigene Version von «Summertime Blues».



Bei «Summertime Blues» konntest du Erlebnis- und Konzentrationsübungen zur Geschichte erleben.
Welche möchtest du davon nun in deiner Geschichte einbauen?
Falls du andere Übungen einbauen möchtest, frage bei deinem Coach oder deiner Lehrperson um Rat.
Setze deine Übungen in den Text ein!

Art	Nr.	Titel	mögliche Themen für Geschichten	schon erlebt	Diese Übung nehme ich!
	6	Engerer Raum	<ul style="list-style-type: none"> • Mit wenig Platz auskommen • Sich zusammenraufen / -rotten • Viele auf engem Raum / Boot 		
	2	Bis 21 zählen	<ul style="list-style-type: none"> • Etwas im richtigen Moment tun • Abwarten können 		
	9	Pendel	<ul style="list-style-type: none"> • Sich fallen lassen • Sich in ein Abenteuer stürzen • Anderen in einer Gruppe vertrauen 		
	4	Kranich	<ul style="list-style-type: none"> • Gleichgewicht, Balance halten • Ausdauer, Zentrierung • Kung Fu, Karate Geschichten • Tiergeschichten (Vögel) 		



Du bist nun mit deinem Text fertig.
Gib ihn einer anderen Person zur Kontrolle.
Lass sie deine **Checkliste** ausfüllen und auch die
Rechtschreibung kontrollieren.
(mit Bleistift anzeigen!)



Nach dem Check setzt ihr euch zusammen und besprecht
die Ergebnisse miteinander.
Was war spannend? Was war komisch? ...



Überarbeite nun mit den neuen Informationen deinen
Text.
⇒ *Wenn du dir noch nicht sicher bist, ob der Text nun
gelingen ist, kannst du ihn nochmals jemand anderem
zum Checken geben. (Checkliste & Gespräch)*
⇒ *Wenn du mit deinem Text fertig bist, kannst du ihn am
Computer abtippen und anschliessend in dein LTB kleben!*
⇒ *Du kannst dich nun auch auf eine Präsentation deiner
Geschichte in einer Klasse vorbereiten.*



Werde Autor!



Schreibe nun deine eigene bewegte Geschichte.

Fülle als erstes deine **Geschichten-Tabelle** aus!

Vorgehen 1:

Wähle aus der Liste mit  &  Übungen aus und entwickle eine Geschichte dazu.

Vorgehen 2:

Entwickle zuerst eine Geschichte und überlege dir, welche  &  Übungen dazu passen würden.



Schreibe nun mit Hilfe deiner Tabelle deine Geschichte und vergiss nicht, deine gewählten Übungen einzuplanen.



Fertig? Dann ab in die Überarbeitung (Auftrag S2)...