
WALPURGISNACHT

Modultyp	Kreative Kommunikation
Zielgruppe	Schüler von 10 bis 13 Jahren
Niveaustufe	A1–
Autorinnen	Dömök Szilvia, Sárvári Tünde

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

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humán erőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinoVA 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 lektorok: Zug Klára

Idegen nyelvi lektor: Csörgő Barbara

Szakértő: Némethné Gálvölgyi Mária

Alkotó szerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Dömök Szilvia, Sárvári Tünde, Szalagyi Csilla, Thurzó Zsuzsa

Educatio Kht. 2008

MODULBESCHREIBUNG

MODULTYP	Kreative Kommunikation
INHALTE DES MODULS	Ein im DaF-Unterricht selten behandeltes Fest, die Walpurgisnacht wird bearbeitet. Außer den neuen Erkenntnissen und Erfahrungen, was dieses Fest anbelangt, können die Schüler in diesen Stunden ihre Vorkenntnisse über Speisen, Getränke, Kleidungsstücke und Farben aktivieren und in einer neuen Situation anwenden. Sie haben die Möglichkeit, handlungsorientiert und spielerisch ihre produktiven Fertigkeiten zu entwickeln, indem sie ein Zauberbuch anlegen, Hexen beschreiben, eine Hexenmodenschau organisieren und Hexenspeisen erfinden. Das Modul wird dadurch sowohl zur Entwicklung der kommunikativen als auch der interkulturellen Kompetenzen beitragen.
ZIELE DES MODULS	<ul style="list-style-type: none">■ Kennenlernen von Sitten und Bräuchen zur Walpurgisnacht■ Wortschatz erweitern■ Entwicklung der produktiven Fertigkeiten■ Entwicklung der sozialen Kompetenzen
VORGESEHENE STUNDENZAHL	5 Stunden
ZIELGRUPPE	Schüler von 10 bis 13 Jahren
NIVEAUSTUFE	A1-
VORKENNTNISSE	Vorkenntnisse über Speisen, Getränke, Kleidungsstücke und Farben Erfahrungen in Partner- und Gruppenarbeit Vertrautheit mit den Spielregeln des Dominospiels

ANKNÜPFUNGSPUNKTE

Programmpakete/Module in
anderen Bildungsbereichen –

Innerhalb dieses
Programmpakets –

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Allgemeine Kompetenzen

■ soziale Kompetenz

Fremdsprachliche
Kompetenzen

- Förderung des Leseverstehens
- Förderung des mündlichen Ausdrucks
- Förderung der Schreibkompetenz
- Arbeit mit einem zweisprachigen Wörterbuch
- Wortschatzerweiterung

AUSWERTUNG

Die Leistungen werden in spielerischer Form in der letzten Stunde im Rahmen des Hexenwettbewerbs beurteilt. Da bei der Bewertung die Schüler eine äußerst wichtige Rolle spielen, entwickeln sich hiermit auch die Fähigkeit und die Bereitschaft zur Selbstkritik und zur Selbstbeurteilung. Nach jeder Präsentation lohnt es sich, evtl. in der Muttersprache zu besprechen, was den Schülern am besten gefallen hat und warum. Auch Punkte müssen angesprochen werden, die eher negativ ins Gewicht fallen. Man darf aber nicht vergessen: der Ton macht die Musik.

DIDAKTISCH–METHODISCHE
EMPFEHLUNGEN

Dieses Modul erwartet auch von der Lehrperson Offenheit, Kreativität und Lust zum Spielen. Die Schüler sollen oft mit Hilfe eines zweisprachigen Wörterbuchs selbständig arbeiten. Voraussetzung dafür ist, dass sie auch schon früher gelernt haben, wie damit umzugehen ist.

EMPFOHLENE LITERATUR

Tipps zur Arbeit mit einem zweisprachigen Wörterbuch:

Bohn, Rainer (1999): *Probleme der Wortschatzarbeit*. Fernstudieneinheit 22. Langenscheidt.

Sárvári, Tünde (2003): *Arbeit mit dem deutsch-ungarischen Wörterbuch – erste Schritte*. In: Németh Tanári Kincsestár. Raabe.

AUFBAU DES MODULS

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
1	<ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung des mündlichen Ausdrucks ■ Wortschatzerweiterung 	eine Einladung enträtseln eine Person nach Angaben beschreiben	<i>Diese Hexe kommt im Märchen ... vor.</i> <i>Sie wohnt ...</i> <i>Sie ist ...</i> <i>Sie hat ...</i> <i>Sie kann ...</i>	1.1 Einladung ein Briefumschlag (auf dem als Absender eine Hexe gezeichnet, als Empfänger die jeweilige Klasse steht) geografische Landkarte Deutschlands 1.3 Puzzlespiel 1.4 Hexenbilder 1.4 Arbeitsblatt – Hexenbogen ungarisch-deutsche Wörterbücher
2	<ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung des Leseverstehens ■ Förderung des mündlichen Ausdrucks ■ Förderung der Schreibkompetenz ■ Arbeit mit einem zweisprachigen Wörterbuch ■ Wortschatzerweiterung 	Zaubersprüche verstehen Hexenrequisiten benennen	<i>schwarze Katze, die Schlange, der Hexenkessel, der Hexenbesen, die Spinne, der Frosch, der Rabe, die Fledermaus, der Hexenhut, der Zauberstab, das Zauberbuch</i>	2.1 Bild – Hexenladen 2.2 Domino 2.3 Zaubersprüche (zerschnitten) deutsch-ungarische Wörterbücher Papier, Malzeug
3	<ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung des mündlichen Ausdrucks ■ Wortschatzerweiterung 	Kleidungen beschreiben	Kleidungsstücke	3.1 Suchworträtsel 3.2 Bild – Hexensilhouette
4	<ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung des Leseverstehens ■ Förderung des mündlichen Ausdrucks ■ Förderung der Schreibkompetenz ■ Wortschatzerweiterung 	Hexenspeisen und -getränke benennen	Speisen- und Getränkenamen	4.3 Das verhexte Rezept Papier zum Schreiben Packpapier zum Schreiben dicke Filzstifte

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
5	<ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung des mündlichen Ausdrucks 	sich vorstellen	<i>Ich heiße ...</i> <i>Ich habe für euch ...</i>	5.2 Fledermäuse 5.2 Hexentoto 5.3 Hexentanzlied Kostüme, Requisiten, Speisen und Getränke, Hut, Topf Preise für Gewinner: „Zauberbonbons“, Radiergummis als Stein der Weisen, Froschbonbons aus Gummi, eine Tafel „Schönheitsschokolade“

STUNDENENTWÜRFE

1. STUNDE: EINE GEHEIMNISVOLLE EINLADUNG

ZIELE DER STUNDE

- das neue Thema einführen
- Schüler für das neue Thema motivieren
- Vorkenntnisse aktivieren
- mit dem ungarisch-deutschen Wörterbuch arbeiten
- eine Person nach Angaben beschreiben, vorstellen

MATERIALIEN, MEDIEN

1.1 Einladung, ein Briefumschlag vom Lehrer erstellt (auf dem als Absender eine Hexe gezeichnet, als Empfänger die jeweilige Klasse ist), geografische Landkarte Deutschlands, 1.3 Puzzlespiel, 1.4 Hexenbilder, 1.4 Arbeitsblatt – Hexenbogen, ungarisch-deutsche Wörterbücher

SCHRITT 1

Die Einladung

ZEIT

10 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Wortschatzerweiterung
Förderung des mündlichen Ausdrucks

SOZIALFORMEN

Plenum

MATERIALIEN, MEDIEN

1.1 Einladung, ein Briefumschlag vom Lehrer erstellt (auf dem als Absender eine Hexe gezeichnet, als Empfänger die jeweilige Klasse angegeben ist)

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. *Kinder, schaut mal, wir haben einen Brief bekommen.*
(Er zeigt den Briefumschlag, auf dem als Absender eine Hexe gezeichnet, als Empfänger die jeweilige Klasse angegeben ist.)
Was meint ihr, wer hat diesen Brief geschrieben?

Woher kann man das wissen?

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1.

Eine Hexe.

LEHRERAKTIVITÄTEN

2. Ein Brief von einer Hexe! Was will wohl eine Hexe von uns? Will sie uns verzaubern?! Ich bin sehr neugierig. Wollt ihr auch wissen, was im Brief steht? Dann mache ich schnell den Brief auf. ... Oh, mein Gott! Ich verstehe das nicht! Könnt ihr mir mal helfen? (Er zeigt den Schülern den Brief.)

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

2. Die Schüler versuchen, die Einladung zu enträtseln.

Lösung:

Ort: Harz

Zeit: um 12 Uhr in der Nacht / um Mitternacht, am 30.4.

SCHRITT 2 Arbeit mit der Landkarte

ZEIT 5 Minuten

SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG Orientierung an der Landkarte
Erweiterung der landeskundlichen Kenntnisse

SOZIALFORMEN Plenum

MATERIALIEN, MEDIEN die geografische Landkarte Deutschlands

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Kinder, wisst ihr, wo der Harz liegt? Schauen wir uns das an der Landkarte an. Der Harz ist ein Berg in Deutschland. Wie markiert man die Berge auf einer Landkarte?
...

Wo gibt es mehr Braun? Im Süden oder im Norden? Dann suchen wir den Harz eher im Süden. Wer findet ihn am schnellsten? ... Gut gemacht!

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Mit Braun.

SCHRITT 3 Hexenpuzzle**ZEIT** 5 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Wortschatzerweiterung
Förderung des mündlichen Ausdrucks**SOZIALFORMEN** Plenum**MATERIALIEN, MEDIEN** 1.3 Puzzlespiel**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. *Jetzt wissen wir schon, wo die Hexe ihre Party veranstaltet. Aber warum am 30. April und eben um Mitternacht?? Was ist denn an diesem Tag? Die Hexe hat damit gerechnet, dass wir das nicht unbedingt wissen, deshalb hat sie uns auch ein Puzzlespiel geschickt. Versuchen wir mal die Puzzleteile zusammzusetzen. (Er verteilt die Puzzleteile.) Was meinst du, wohin kommt das? Was kann das sein?*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler setzen das Bild zusammen und beschreiben es.

SCHRITT 4	Berühmte Hexen
ZEIT	20 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Wortschatzerweiterung Arbeit mit dem ungarisch-deutschen Wörterbuch
SOZIALFORMEN	Plenum, Partnerarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	1.4 Hexenbilder, 1.4 Arbeitsblatt – Hexenbogen, ungarisch-deutsche Wörterbücher

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. *In der Walpurgisnacht treffen sich also die Hexen der Welt. Kennt ihr Hexen? Vielleicht aus den Märchen? (Die genannten Hexen werden auf ein Packpapier als Assoziogramm geschrieben.)*
2. *Es gibt das große Hexenbuch. In diesem Buch findet man alle Hexen der Welt. Einige von ihnen könnt ihr jetzt einander vorstellen. Ihr arbeitet in Paaren. Wer mit wem zusammenarbeitet, entscheiden Bilder (1.4 Hexenbilder). In diesem Briefumschlag sind Hexenfototeile. Jeder zieht einen Teil und sucht seinen Partner. Wenn ihr eure Partner gefunden habt, sollt ihr mal zu meinem Tisch kommen, ein Arbeitsblatt (1.4 Arbeitsblatt – Hexenbogen) mitnehmen, und es gemeinsam ausfüllen. Ihr sollt die Hexe vorstellen, die auf eurem Foto zu sehen ist. Hier sind Wörterbücher, wenn ihr eines braucht.*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler können die Hexen auch in der Muttersprache benennen.
2. Die Schüler bilden Paare und ergänzen den Lückentext mit den fehlenden Informationen. Sie können auch ungarisch-deutsche Wörterbücher benutzen.

SCHRITT 5 Hexen-Präsentation**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Förderung des mündlichen Ausdrucks
Förderung des Hörverstehens**SOZIALFORMEN** Plenum**MATERIALIEN, MEDIEN** 1.4 Arbeitsblatt – Hexenbogen**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. *Seid ihr so weit? Können wir die Hexen vorstellen? Jedes Paar kann jetzt mal vorlesen, was für ihre Hexen charakteristisch ist. Ihr dürft aber nicht verraten, in welchem Märchen diese Hexe eine wichtige Rolle spielt. Die anderen müssen es erraten. Wer möchte beginnen?*

Hausaufgabe: Die Schüler können zu Hause Hexenfiguren aus anderen Märchen suchen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Paare lesen ihre Beschreibungen nacheinander vor. Die anderen teilen ihre Vermutungen den Mitschülern mit.

2. STUNDE: DAS ZAUBERBUCH

ZIELE DER STUNDE

- Hexenrequisiten benennen
- Zaubersprüche kennen lernen
- mit dem deutsch-ungarischen Wörterbuch arbeiten
- ein Zauberbuch anlegen

MATERIALIEN, MEDIEN

2.1 Bild – Hexenladen, 2.2 Domino, 2.3 Zaubersprüche (zerschnitten), deutsch-ungarische Wörterbücher, Papier, Malzeug

SCHRITT 1 Im Hexengeschäft

ZEIT 5 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Wortschatzerweiterung

SOZIALFORMEN Plenum

MATERIALIEN, MEDIEN 2.1 Bild – Hexenladen

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. *Wenn wir an der Hexenparty teilnehmen, müssen wir alles über Hexen wissen, deshalb gehen wir heute in ein Hexengeschäft. (Der Lehrer zeigt den Schülern die Anlage 2.1 Hexenladen, das Bild eines Hexengeschäftes.)
Hexen haben ein sehr gutes Gedächtnis, also trainieren wir auch unser Gedächtnis. Ihr könnt euch das Bild eine Minute lang ansehen, dann decke ich es ab. Ihr sollt alles aufschreiben, was im Geschäft zu sehen war. Dann habt ihr wieder eine Minute Zeit. Wer von euch erinnert sich an die meisten Sachen und Tiere?*
2. *Und jetzt zählt zusammen, wie viele Wörter ihr geschrieben habt. Wer hat die meisten? Bist du vielleicht eine Hexe? Oder ein Zauberer? Vergleichen wir unsere Listen.*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler versuchen sich die Gegenstände und Tiere im Geschäft zu merken.
2. Die Schüler lesen vor, was sie geschrieben haben. Sie ergänzen ihre Listen. Wenn sie einen Gegenstand / ein Tier nur auf Ungarisch nennen konnten, kann es an dieser Stelle eingeführt werden.

SCHRITT 2	Hexen-Domino
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Wortschatzerweiterung
SOZIALFORMEN	Partnerarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	2.2 Domino

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. *Um keine Fehler bei der Party zu machen, müssen wir diese Hexenrequisiten sehr gut kennen. Die kleinen Hexen üben das in der Hexenschule mit einem Dominospiel. Das werden wir auch ausprobieren. Habt ihr Lust dazu? Habt ihr schon mal Domino gespielt? Kennt ihr dieses Spiel?*

Wenn das Spiel unbekannt ist, sollen die Regeln erklärt werden. Am besten lassen sie sich durch Vorspielen erklären.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler spielen Domino.

SCHRITT 3	Zaubersprüche
ZEIT	25 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Wortschatzerweiterung Förderung des Leseverstehens Arbeit mit dem deutsch-ungarischen Wörterbuch
SOZIALFORMEN	Plenum
MATERIALIEN, MEDIEN	2.3 Zaubersprüche, Papier, Malzeug

LEHRERAKTIVITÄTEN

- 1. Für Hexen ist sehr wichtig, dass sie viele Zaubersprüche kennen, sonst könnten sie nicht zaubern. Sie machen keinen Schritt ohne ihre Zauberbücher. Wir brauchen auch ein Zauberbuch. Hier sind einige Zaubersprüche, die wir in das Buch schreiben könnten, aber sie sind verhext. Ihr sollt sie wieder rekonstruieren. Jeder zieht einen Zettel, und sucht den anderen Teil des Spruches. Wer sein Paar gefunden hat, setzt sich mit dem Paar zusammen.*
- 2. Lest den Zauberspruch mehrmals durch und prägt ihn euch ein. Achtet auf die richtige Melodie. Wenn ihr ein Wort nicht versteht, könnt ihr es im Wörterbuch nachschlagen. Euer Zauberspruch ist eine Seite im Zauberbuch. Illustriert ihn. Schreibt den Zauberspruch auf ein anderes Blatt.*
Wenn die Schüler fertig sind, sammelt der Lehrer die Illustrationen ein.
- 3. Und nun meine lieben Hexen, machen wir eine Probe. Ich verteile die Bilder neu. Jedes Paar sagt seinen Spruch auf. Ihr sollt mal raten, welches Bild zu welchem Spruch passt. Können wir anfangen?*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler ziehen einen Zettel und suchen ihre Paare.
2. Die Schüler prägen sich den Zauberspruch ein und fertigen dazu Illustrationen an.
3. Die Paare sagen ihre Sprüche nacheinander auf. Wer meint, das entsprechende Bild zu haben, meldet sich. Dieses Paar ist jetzt an der Reihe.

SCHRITT 4	Zauberbuch
ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Förderung des Leseverstehens
SOZIALFORMEN	Plenum
MATERIALIEN, MEDIEN	Zaubersprüche, Illustrationen

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. *Wir haben nur noch eins zu tun: Wir müssen die Zaubersprüche ordnen und das Zauberbuch zusammenstellen. Wie sollen wir das machen? Habt ihr eine Idee?*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler sagen ihre Ideen (evtl. in der Muttersprache). Sie müssen ihre Wahl immer begründen. Sie einigen sich und fertigen das Buch an. Das Buch kann im Klassenzimmer ausgestellt werden. Wenn die Schüler Lust haben, können sie neue Zaubersprüche entwickeln und diese illustrieren.

3. STUNDE: HEXENMODE

ZIELE DER STUNDE

- Kleidungsstücke und ihre möglichen Farben und Muster wiederholen
- die Kleidung einer Person beschreiben

MATERIALIEN, MEDIEN

3.1 Suchworträtsel, 3.2 Bild – Hexensilhouette

SCHRITT 1

Kleidungsstücke

ZEIT

10 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Wortschatzerweiterung

SOZIALFORMEN

Einzelarbeit, Plenum

MATERIALIEN, MEDIEN

3.1 Suchworträtsel

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. *Wir kennen schon viele Zaubersprüche, viele Hexenrequisiten, aber wir müssen auch wissen, wie sich Hexen kleiden. In diesem Rätsel sind 11 Kleidungsstücke versteckt. Findet ihr sie? Wer ist am schnellsten fertig?*

Lösung:

Pullover →

Rock →

Hose →

Kleid →

Mantel ←

Tuch ↓

Jacke ↓

Schal ↑

Hemd ↓

Bluse ↓

Schuhe ↑

2. *Was meint ihr, was trägt eine Hexe von diesen Kleidungsstücken? Und in welcher Farbe?*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler markieren die Kleidungsstücke im Rätsel.

2. Die Schüler zählen einige Kleidungsstücke auf, die ihrer Meinung nach eine Hexe tragen könnte.

SCHRITT 2 Hexenmode – alternativ**ZEIT** 25 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Wortschatzerweiterung
Förderung der Schreibkompetenz**SOZIALFORMEN** Plenum, Einzelarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** 3.2 Bild – Hexensilhouette**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. *Hexen wollen sich heutzutage auch mal modisch kleiden. Sie wollen nicht nur schwarze und graue Kleidungsstücke tragen. Welche Farben könnten sie noch wählen? ... Kleidungsstücke können auch mehrfarbig oder gemustert sein. Welche Muster sind heute modisch? Welche würdet ihr den Hexen empfehlen?*
2. *Stellt euch vor, ihr seid Modezeichner bei der Hexen-Illustrierten. Das ist eine Modezeitung für Hexen. Ihr könnt die Hexen ganz alternativ kleiden. Vergesst nicht, eure Kreationen zu beschreiben.*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler zählen Farben und Muster auf.
2. Die Schüler kleiden die Hexen, indem sie bunte Kleidungsstücke auf die Hexensilhouette zeichnen. Anschließend beschreiben sie ihre Hexen.

SCHRITT 3 Hexenmodenschau**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Förderung des mündlichen Ausdrucks
Förderung des Hörverstehens**SOZIALFORMEN** Plenum**MATERIALIEN, MEDIEN** gekleidete Hexen**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. *Ich habe sehr schicke Hexen gesehen. Damit aber ihr alle das sehen könnt, organisieren wir eine Modenschau. Schneidet eure Hexen aus.*

Der Lehrer sammelt die Hexen und klebt sie an die Tafel. Jede Hexe bekommt eine Nummer.

Jetzt sind die Modezeichner dran. Sie stellen ihre Kollektionen vor. Wir müssen erraten, welches Hexenmannequin diese Kollektion präsentiert.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler stellen ihre Kollektionen vor. Die anderen erraten, welche Hexe das ist. Wer richtig geraten hat, ist dran.

4. STUNDE: AUS DER HEXENKÜCHE

ZIELE DER STUNDE

- Wortschatz im Bereich „Speisen und Getränke“ wiederholen
- Hexenspeisen und -getränke erfinden
- eine Speisekarte für Hexen anlegen
- ein Rezept verstehen

MATERIALIEN, MEDIEN

4.3 Das verhexte Rezept, Papier zum Schreiben, Packpapier zum Schreiben, dicke Filzstifte

SCHRITT 1 Speisen und Getränke

ZEIT 10 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Wortschatzerweiterung

SOZIALFORMEN Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN Papier zum Schreiben

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. *Was können wir auf einer Party machen? Stimmt, aber wir haben noch nichts zum Essen. Was alles kann man essen? Und trinken? Sammelt bitte alles, was ihr könnt. Wir arbeiten in vier Gruppen.*
Der Lehrer verteilt Karten. Es gibt vier Arten von Karten: auf der einen Gruppe der Karten steht ein V, auf der anderen ein H, ein D oder ein G.

Wer hat ein V? Kommt mal her. Hier sitzt eure Gruppe. Wer hat ein H? Ihr sitzt hier. Wer hat ein D? Ihr werdet hier Platz nehmen. Und ihr mit G sitzt hier. Ihr habt zwei Minuten, um Speisen und Getränke aufzuschreiben. Achtung, fertig, los!
2. *Nun können wir mal unsere Listen miteinander vergleichen. Die V-Gruppe nennt zuerst eine Speise oder ein Getränk. Dann kommt die H-Gruppe, dann die D-Gruppe, und dann die G-Gruppe. Ihr könnt eure Listen ergänzen.*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. *Essen, trinken, tanzen, miteinander sprechen, Musik hören, spielen, ...*

Die Schüler bilden Gruppen und sammeln Speisen und Getränke.
2. Die Schüler zählen auf, was sie geschrieben haben und ergänzen ihre Listen.

SCHRITT 2 Hexenspeisen und -getränke**ZEIT** 25 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Wortschatzerweiterung
kreatives Schreiben**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Packpapier zum Schreiben, dicke Filzstifte**LEHRERAKTIVITÄTEN**

- 1. Ihr habt sehr Vieles zum Essen und Trinken gesammelt. Aber Hexen essen und trinken nicht solche Sachen. Sie essen zum Beispiel Hexensalat, Draculawurst oder Zauberbrot. Sie trinken gerne Drachensaft oder Fledermauscocktail. Versucht mal in Gruppen, solche Namen zu erfinden.*
- 2. Wir haben schon viele Leckereien und Spezialitäten für die Hexen. Wollt ihr sie mal in einer Speisekarte ordnen? Welche Teile hat eine Speisekarte? ... Richtig. In der Speisekarte steht aber auch, was das kostet. Die Hexen zahlen mit Hexeneuro. Vergesst die Preise nicht!
Die V-Gruppe erstellt die Seite für die Vorspeisen, die H-Gruppe sammelt Hauptgerichte, die D-Gruppe ist für Desserts verantwortlich, und die G-Gruppe schreibt die Getränke zusammen.*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler erfinden neue Namen für die Speisen und Getränke.
2. Vorspeise, Suppen, Salate, Getränke, Hauptgerichte, Desserts.

Die Gruppen erstellen die jeweilige Seite.

SCHRITT 3 Hexentrank-Rezept**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Wortschatzerweiterung
Förderung des Leseverstehens**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** 4.3 Das verhexte Rezept**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. *Und zum Schluss lernen wir heute noch das Lieblingsgetränk der Hexen kennen. Wenn ich mich nicht irre, braucht man dazu Milch, Zucker, Zitronensaft, Obst und einige Tropfen grüne Lebensmittelfarbe. Aber ich weiß nicht mehr, wie viel man davon braucht. Wo ist das Rezept? Das habe ich noch von der Oberhexe bekommen. Hier ist es. Das gibt's doch nicht! Das Rezept ist verhext, so können wir es nicht machen. Oder doch? Könnt ihr mir helfen?*
2. *Wunderbar! Ihr habt es geschafft! Großartig! Das könnt ihr zu Hause machen und dann mitbringen. Wir können eine Hexenparty feiern. Bringt bitte für das nächste Mal eure Kostüme und Hexenspeisen mit.*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler enträtseln das Rezept.
2. Die Schüler notieren, was sie für die nächste Stunde mitbringen müssen.

5. STUNDE: WALPURGISNACHT

ZIELE DER STUNDE

- sich vorstellen
- das Gelernte spielerisch anwenden

MATERIALIEN, MEDIEN

5.2 Fledermäuse, 5.2 Hexentoto, 5.3 Hexentanzlied, Kostüme, Requisiten, Speisen und Getränke, Hut, Topf, Preise für Gewinner: „Zauberbonbons“, Radiergummis als Stein der Weisen, Froschbonbons aus Gummi, eine Tafel „Schönheitsschokolade“

SCHRITT 1

Kennen Lernen

ZEIT

10 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Förderung des mündlichen Ausdrucks

SOZIALFORMEN

Plenum

MATERIALIEN, MEDIEN

Kostüme, Requisiten, Speisen und Getränke

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Raum ist für die Party eingerichtet und dekoriert. Der Lehrer verkleidet sich auch als Hexe oder Zauberer, und er bringt auch Speisen und seinen Hexentrank mit. Er stellt sich zuerst als Hexe vor und sagt, was er mitgebracht hat. Er muss für ganz einfache Speisen auch „Hexennamen“ erfinden.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Dann stellen sich die Schüler vor, und sagen, was sie mitgebracht haben. Sie sollen auch Fantasienamen erfinden.

SCHRITT 2	Hexenwettbewerb
ZEIT	25 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Förderung des mündlichen Ausdrucks
SOZIALFORMEN	Plenum
MATERIALIEN, MEDIEN	5.2 Fledermäuse (3 pro Schüler), 5.2 Hexentoto, Kostüme, Requisiten, Speisen und Getränke, Hut, Topf, Preise für Gewinner: „Zauberbonbons“, Radiergummis als Stein der Weisen, Froschbonbons aus Gummi

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. *Meine lieben Hexen! Bis zur Mitternacht haben wir noch Zeit. Wir machen einen Wettbewerb. Es gibt 4 Kategorien:*

- Die schönste Hexe
- Die beste Hexenköchin
- Der beste Zauberspruchkenner
- Die klügste Hexe

Der Lehrer heftet die Namen der einzelnen Kategorien an die Tafel.

Jeder von euch bekommt eine Nummer und drei Fledermäuse. Auf die Fledermäuse sollt ihr die Nummer jener Hexe schreiben, die die Beste in der Kategorie war.

Wenn der Lehrer meint, dass in 45 Minuten nicht alle Aktivitäten durchgeführt werden können, kann er selektieren oder die Party in einer Doppelstunde bzw. an einem Nachmittag organisieren.

2. *Zuerst suchen wir die Hexe, die am besten Zaubersprüche sprechen kann. Wer hat euch am besten gefallen? Schreibt die Nummer auf eine Fledermaus. In diesem Hut sammeln wir die Voten. Zählen wir alles zusammen. Der beste Zauberspruchkenner ist Hexe Nummer ...! Wir gratulieren! Du hast diese Zauberbonbons gewonnen.*

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler befestigen die Nummer an ihrer Kleidung so, dass es gut zu sehen ist.

2. Die Schüler sprechen Zaubersprüche, die sie können.

Sie stimmen ab. Dann helfen sie die Voten zusammenzuzählen.

LEHRERAKTIVITÄTEN

3. Um zu entscheiden, wer die klügste ist, machen wir ein Toto. Ein Hexentoto (5.2 Hexentoto).

Und jetzt tauscht bitte eure gelösten Totos untereinander aus. Sehen wir die richtigen

Lösungen:

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. +1
x 1 x 2 2 2 x 1 1 x 2 x 2

Wer hatte 13+1? Prima! Du hast / Ihr habt den Stein der Weisen gewonnen. Und 13? Toll!

4. Und jetzt stellt sich raus, wer die beste Köchin ist. Kostet mal die Speisen und die Getränke.

Welche Speise hat euch am besten geschmeckt? Schreibt die Nummer auf eine Fledermaus. In diesem Topf sammeln wir die Voten.

Die beste Köchin ist Hexe Nummer Du hast ganz frische Frösche gewonnen. Sie schmecken bestimmt gut.

5. Es fehlt noch eine Kategorie. Wer die schönste ist, erfahren wir kurz vor Mitternacht. Ihr könnt so lange eure Voten abgeben. Jetzt wird aber getanzt und gefeiert!!

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

3. Die Schüler lösen das Toto.

Die Schüler korrigieren gegenseitig ihre Arbeiten.

4. Die Schüler kosten die Speisen, dann geben sie ihre Voten ab.

5. –

SCHRITT 3 Hexentanz**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Förderung des Hörverstehens
Förderung des mündlichen Ausdrucks**SOZIALFORMEN** Plenum**MATERIALIEN, MEDIEN** 5.3 Hexentanzlied, Kostüme, Requisiten, Speisen und Getränke, eine Tafel „Schönheitsschokolade“ als Preis**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. *Wollt ihr wissen, wie die Hexen tanzen und was sie dabei singen? Ich zeige es euch.*
Der Lehrer singt (nach der Melodie „Die Tiroler sind lustig“) und tanzt.
2. *Jetzt ist Mitternacht.*
Der Lehrer klopft zwölf Mal wie eine Schlossuhr.

Seid ihr gespannt, wer die schönste Hexe ist? ...Das ist die Hexe Nummer Wir gratulieren dir. Du hast eine Tafel Schönheitsschokolade gewonnen. Und, liebe Hexen, welche Aufgabe hat euch am besten/am wenigsten gefallen?

Es ist aber bald Morgen. Der Hahn kräht gleich. Wir müssen Abschied nehmen und nach Hause fliegen. Gute Nacht, meine lieben Hexen! Kommt auch nächstes Jahr am 30. April zur Walpurgisnacht!

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler singen und tanzen mit.