

Jahrgang 6	Themenblatt 6.3 „Fabeln“	Zeitumfang: ca. 10 DST
<p>Schüleraktivitäten</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • erzählen Fabeln zu Bildimpulsen (nach). • denken sich mögliche Fabelhandlungen zu Bildern aus. • lesen und beschäftigen sich mit unterschiedlichen Fabeln aus verschiedenen Zeiten und Ländern. • übertragen altmodische Wörter und Wendungen ins heutige Deutsch. • beschreiben Eigenschaften von Fabeltieren mit Adjektiven. • beschreiben das Verhalten von Fabeltieren mit Verben. • setzen sich mit dem Verhalten der Figuren in Fabeln auseinander. • formulieren Lehren zu Fabeln. • erarbeiten Merkmale von Fabeln. • überprüfen Texte auf die Merkmale von Fabeln. • setzen Fabeln in Rollenspielen um. • wandeln eine Fabel in eine Bildergeschichte um. • schreiben eine Bildergeschichte in eine Fabel um. • wandeln eine Fabel in Gedichtform in einen erzählenden Text um. • tragen Fabeln ausdrucksvoll vor. • erfinden/schreiben eigene Fabeln zu Bildern oder Lehren/Sprichwörtern. • überarbeiten eigene Fabeln in Schreibkonferenzen. • erarbeiten als Klasse ein Fabelbuch. <p>Methoden/Arbeitstechniken</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperative Unterrichtsmethoden (EA, PA, GA) • Schreibkonferenz • Textlupe • Texte gliedern und Teilüberschriften formulieren • Inhalte durch eine Mind Map (Textgattung „Fabel“) veranschaulichen. <p>Fabeln</p> <p>Das Chamäleon und der Elefant, Rabe und Fuchs, Der Frosch und der Ochse, Der Löwe und das Mäuschen, die Grille und die Ameise, der Fuchs und der Storch, ...</p>	<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. Ausgangssituation, 2. Konfliktsituation: Handlung (Aktion), Gegenhandlung (Reaktion), 3. Lösung/Ergebnis, 4. Lehre (meistens) • Gegner, Gegenspieler, Gewinner, Verlierer • Lehre, Moral • Ironie (erweitert) • Äsop, Martin Luther, Jean de La Fontaine, Lessing, James Thurber, ... <p>Rechtschreibung / Grammatik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeichensetzung der wörtlichen Rede • Zeitformen: Präteritum, starke und schwache Verben <p>Materialien/Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deutschbuch 6 Neue Grundaussgabe, Cornelsen • Arbeitsheft zum Deutschbuch 6 • Handreichungen für den Unterricht 6, Cornelsen • Üben und Differenzieren 5/6, Cornelsen • Rund um Fabeln, Kopiervorlagen, Cornelsen <p>Hinweise zu Leistungsüberprüfungen (nach AFB gestaffelt)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine Mind Map zu Fabeln (Merkmale) erstellen. • <u>Merkmale einer Fabel an einem Text erkennen und benennen.</u> • Eine Fabel mit Hilfe vorgegebener Textbausteine schreiben. • Eine Fabel in Sinnabschnitte gliedern, einen neuen Schluss erfinden. • <u>Zu Bildern oder zu einer Lehre eine Fabel erfinden und schreiben.</u> 	

Kompetenzen zur UE 6.3. „Fabeln“

Die Schülerinnen und Schüler...

- kennen viele Fabeln aus verschiedenen Ländern und Kulturen.
 - können eine geübte Fabel Sinn gestaltend vortragen, auch mit verteilten Rollen.
 - können eine Fabel in Ausgangssituation, Aktion, Reaktion, Ergebnis und Lehre gliedern.
 - kennen die Merkmale von Fabeln und können diese an einem Beispiel benennen und erklären.
 - kennen typische Fabelfiguren und die ihnen zugesprochenen Eigenschaften.
 - können „hinter die Fabel blicken“ und die jeweilige Botschaft in ihre eigene Zeit und Lebenswelt übertragen.
 - können zu einer Bildergeschichte oder zu einer Lehre eine eigene Fabel erfinden und stilsicher schreiben.
-
- verwenden Bildungssprache und sprechen grammatikalisch korrekt.
 - können in Schreibkonferenzen ihre Texte gegenseitig nach festgelegten Kriterien überprüfen und überarbeiten.
 - schreiben in gut lesbarer Handschrift, in angemessenem Tempo und achten auf eine strukturierte äußere Form.

Merkmale von Fabeln

- Fabeln sind kurze Erzählungen, die auch als Gedichte in Versform geschrieben sein können. Sie werden in allen Kulturen der Erde seit Jahrtausenden erzählt und üben Kritik an gesellschaftlichen Missständen oder an menschlichen Verhaltensweisen.
- In Fabeln verkörpern Tiere menschliche Eigenschaften, sie können also auch sprechen und handeln wie Menschen: Der Fuchs gilt als schlau, der Esel als dumm, der Löwe als mächtig und der Wolf als gierig...
- Die Tiere sind häufig ungleiche Gegner (Fuchs gegen Rabe, Wolf gegen Lamm, Löwe gegen Esel), die Streitgespräche führen, an deren Ende der Stärkere oder der Listigere siegt.
- Aus einer Fabel soll man eine Lehre für das eigene Verhalten ziehen. Meist wird sie am Ende als „Moral“ eigens formuliert.
- Der Begriff Fabel stammt aus dem Lateinischen, *fabula*, „Rede“, „Erzählung“.