

Unterrichtsvorschläge für

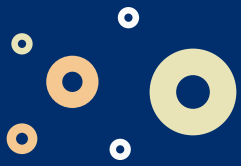
# Cosmo Zauber kater

Der Fluch der magischen Pfote

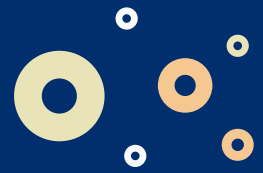




# Eine Sammlung an Unterrichtsideen



Erstellt von  
Martina Strano und Sarina Vogt



# Inhaltsverzeichnis

1. Lesedossier
  - 1.1 Weshalb ein Lesedossier?
2. Konkrete Ideen für das Lesedossier
  - 2.1 Vermutungen zum Buchcover anstellen
  - 2.2 Kapitel zusammenfassen
  - 2.3 Steckbriefe/Poster zu den Figuren gestalten
  - 2.4 Beziehungen zwischen den Charakteren aufzeichnen
  - 2.5 Dekoration zur Geschichte erstellen (Werken, BG)
  - 2.6 Bilder malen
  - 2.7 Rollenspiele - Szenen nachmachen oder umstellen
  - 2.8 Brief schreiben
  - 2.9 Vorgeschichte der Charaktere überlegen/erfinden
  - 2.10 Perspektivenwechsel innerhalb der Charaktere
  - 2.11 Standbilder oder Szenen einer Stelle pantomimisch nachspielen lassen
  - 2.12 Innere Dialoge eines Charakters notieren
  - 2.13 Schauplätze/Orte der Geschichte beschreiben
  - 2.14. Realitätsbezug der Figuren thematisieren
  - 2.15 Comic zeichnen
  - 2.16 Sympathie und Antipathie der Figuren thematisieren
  - 2.17 Offene Diskussionen - Was ist Realität, was ist Phantasie?
  - 2.18 Erstellen einer Collage
  - 2.19 Eigene Fragen zum Buch entwickeln

# 1. Lesedossier

# 1.1 Weshalb ein Lesedossier?

Wir haben uns für ein Lesedossier entschieden, da wir damit bereits in der Praxis in Kontakt getreten sind. Ausserdem haben wir mithilfe von verschiedenen Literaturrecherchen herausgefunden, dass ein Lesedossier übersichtlich gestaltet und kompakt ist und die Schülerinnen und Schüler teilweise individuell daran arbeiten können.



Unsere Vorstellung eines Lesedossiers beinhaltet ein vielfältiges Repertoire an Aufgaben und Unterrichtsvorschlägen. Wir haben uns für verschiedene Arten von Aufgaben entschieden, welche vielseitige Aspekte, wie literarische Gespräche, kreative Arbeiten und Verständnisaufgaben, aufweisen.



Das folgende Kapitel bildet einen Leitfaden mit Vorschlägen, welche für die Erstellung eines Lesedossiers verwendet werden können. Es wird aufgezeigt, wie diese Ideen im Unterricht umgesetzt werden können. Die folgenden Ideen können je nach Klassenstufe unterschiedlich umgesetzt und kombiniert werden.

## 2. Konkrete Ideen für das Lesedossier

# 2.1 Vermutungen zum Buchcover anstellen

Idee:



Die Schülerinnen und Schüler sollen sich anhand des Buchcovers überlegen, worum es in der Geschichte geht. In welche Richtung kann es gehen? Welche Figuren könnten auftauchen? Was könnte der Anfang und/oder das Ende der Geschichte sein? Aus welcher Perspektive könnte die Geschichte erzählt werden?

Dies können sie in Gruppen oder alleine machen. Anschliessend wird im Plenum darüber gesprochen und die Ideen gesammelt.

Ziel:



Die Fantasie der Schülerinnen und Schüler wird angeregt und sie müssen sich überlegen und ausdenken, wie die Geschichte sein wird. Dies schafft eine erste Auseinandersetzung mit dem Buch, auch wenn diese nur auf dem Cover basiert ist.



Die SuS können anhand des Buchcovers Hypothesen über die Geschichte aufstellen.

## 2.2 Kapitel zusammenfassen

Idee:



Fortlaufend können die einzelnen Kapitel des Buches zusammengefasst werden. Dies kann beispielsweise mündlich im Plenum gemacht werden. In schriftlicher Form gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Die Lehrperson stellt eine Reihe an Bildern zur Verfügung, die entweder in die richtige Reihenfolge gelegt werden sollen, oder kurz beschrieben werden müssen.
2. Die Lehrperson schreibt eine Zusammenfassung, welche in einzelne Sätze zerschnitten wird. Die Kinder müssen diese in die richtige Reihenfolge bringen.

Ziel:



Die Kinder sehen, ob sie die Handlung der Geschichte und den Ablauf richtig verstanden haben. Am Ende haben sie von jedem Kapitel eine kurze Zusammenfassung, auf die sie rückblickend draufschauen können, um sich für spätere Aufgaben zu erinnern.



Die SuS können den gelesenen Text in eigenen Sätzen zusammenfassen



## 2.3 Steckbriefe/Poster zu den Figuren gestalten

### Idee:



Die Schülerinnen und Schüler erstellen zum einen fortlaufend Steckbriefe für jede neue Figur, welche in der Geschichte hinzukommt. Zum anderen erstellen sie zu jeder Figur ein Poster, welches man im Klassenzimmer aufhängen kann. Die Steckbriefe macht jede SuS selbstständig und individuell, während das Poster in Kleingruppen erstellt wird. Der Steckbrief sollte Elemente wie Name, Charakterzüge usw. enthalten. Das Poster ist frei gestaltbar.

### Ziel:



Durch das eigenständige Erstellen eines Steckbriefes/Posters beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler nochmals intensiv mit der Figur.



Die SuS lernen mit dem Erstellen des Steckbriefes/Posters welche Elemente für eine Figurbeschreibung wichtig sind.

## 2.4 Beziehungen zwischen den Charakteren aufzeichnen

Idee:



Die Kinder müssen sich überlegen, wie die einzelnen Charaktere miteinander verbunden sind und ihre Beziehung zueinander verstehen. Dies zeichnen sie in Form einer Grafik (Mind Map, Netz) auf und verbinden die Charaktere mit Pfeilen, welche einseitig oder beidseitig sein können. Zu den Pfeilen schreiben sie die jeweilige Beziehung zueinander auf.

Beispiel:



Ziel:

Die SuS müssen sich in die einzelnen Charaktere einfühlen können, um die Beziehungen zwischen ihnen zu verstehen. Durch die Darstellung wird die Vernetzung klar ersichtlich.



Die SuS können die Beziehung zwischen zwei Charakteren wiedergeben, selbst wenn sie in der Geschichte nicht direkt beschrieben ist.

## 2.5 Dekoration zur Geschichte erstellen (Werken, BG)

Idee:



Die Schülerinnen und Schüler können fächerübergreifend im Werken oder im bildnerisches Gestalten ausgewählte Figuren oder Schauplätze/Szenen nachbauen. Diese können im Klassenzimmer als Dekoration verteilt werden. Sie dienen ausserdem als Hilfestellung für das Textverstehen.

Ziel:



Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Möglichkeit, sich an der Gestaltung des Klassenzimmers zu beteiligen. Durch das eigene Nachbauen entstehen eigene Ideen oder Vorstellungen, wie eine Szene aussehen könnte.



Die Schülerinnen und Schüler üben ihre Ideen/Gedanken praktisch umzusetzen, während sie sich stets mit dem Buch und der Geschichte auseinandersetzen.

## 2.6 Bilder malen

Idee:



Die Schülerinnen und Schüler können ein Bild zu einer Szene malen. Das kann ein Schauplatz sein, eine Szene oder auch eine Vorstellung wie es weitergehen könnte. Dies kann als kleine Aufgabe in Form einer Skizze oder als grosse Aufgabe fächerübergreifend im Bildnerischen Gestalten durchgeführt werden. In grosser Form könnten sie z.B. am Ende des Buches ihre Lieblingsszene malen.



Ziel:

Die SuS müssen sich in die Geschichte hineinversetzen, um sich verschiedene Szenen und Schauplätze bildlich vorstellen zu können. Ausserdem müssen sie so genau auf die Beschreibungen der Umgebung achten.



Die SuS üben ihre Vorstellungskraft.

# 2.7 Rollenspiele - Szenen nachmachen oder umstellen

Idee:



Die Schülerinnen und Schüler stellen Szenen aus dem Buch dar oder überlegen sich, wie die einzelnen Figuren miteinander reden würden. Dabei darf entschieden werden, ob man vorhandene Szenen umstellt, nachspielt oder sogar neue erfindet (z.B. Wie könnte es am Ende der Geschichte weitergehen?)



Ziel:

Mit dieser Aktivität können die Schülerinnen und Schüler entweder das Gelesene in die Realität bringen oder lernen, wie man eine Szene nachspielt.



Die Schülerinnen und Schüler können sich in andere Rollen hineinversetzen und sie künstlerisch darstellen. Sie sind ausserdem in der Lage, eigene Ideen einzubringen oder Szenen abzuändern (Was wäre wenn...).

## 2.8 Brief schreiben

Idee:



Die Schülerinnen und Schüler schreiben einen Brief. Dieser kommt beispielsweise von einem Charakter der Geschichte an einen anderen Charakter (z.B. Cosmo an Ebba) oder vom Kind an einen Charakter im Buch (z.B. an Aywa, um ihr Tipps fürs Zaubern zu geben).



Ziel:

Auch in dieser Aufgabe wird die Empathie der Kinder gefördert, indem sie sich intensiv in einen Charakter hineinfühlen müssen, um den Brief aus ihrer Sicht oder an diesen zu schreiben. Ausserdem wird thematisiert, was alles zu einem Brief gehört (Begrüssung, Hauptteil, Abschied) und wie dieser aufgebaut ist.



Die SuS lernen, wie ein Brief aufgebaut ist.

Die SuS üben sich in eine Person hineinzusetzen.

# 2.9 Vorgeschichte der Charaktere überlegen/erfinden

## Idee:



Die Schülerinnen und Schüler sollen sich eine Vorgeschichte zu Figuren überlegen, von denen nur wenig im Buch erzählt wird (z.B. Ebba). Diese können sie vorlesen oder sich in kleinen Gruppen austauschen. Dies eignet sich auch gut als individuelle Hausaufgabe.

## Ziel:



Bei dieser Aufgabe gibt es kein Falsch oder Richtig. Deswegen eignet sie sich auch für die schwächeren Schülerinnen und Schüler, welche möglicherweise Verständnisschwierigkeiten beim Lesen der Geschichte haben. Voraussetzung ist jedoch, dass sie die Figur kennen, über welche sie eine Vorgeschichte verfassen.



Die Schülerinnen und Schüler können eine eigene Vorgeschichte zu einer Figur schreiben und sich in die Figur hineinversetzen. Optional können sie diese auch anderen SuS vortragen.

## 2.10 Perspektivenwechsel innerhalb der Charaktere

Idee:



Spannend wäre es, die Geschichte aus einer anderen Perspektive zu erzählen. Die Kinder können beispielsweise die Szene, in der Cosmo erfährt, dass er als Zaubergefährte ausgesucht wurde, aus der Sicht von Ebba erzählen. Ist sie eifersüchtig auf Cosmo, weil er von der Strasse wegkommt und sie nicht? Freut sie sich für ihn? Vielleicht beides? Bei vielen Szenen bietet sich ein Perspektivenwechsel zu einem anderen Charakter an. Das kann als individuelle schriftliche Aufgabe oder für eine mündliche Besprechung in Kleingruppen oder im Plenum geschehen.



Ziel:

Hier wird die Empathie der Schülerinnen und Schüler gefordert. Sie brauchen genug Einfühlungsvermögen, um sich in einen Nebencharakter hineinzusetzen und zu versuchen, die Handlung aus deren Sicht zu sehen.



Die SuS lernen sich in eine andere Person hineinzusetzen und zu beschreiben, wie diese sich fühlt.



# 2.11 Standbilder oder Szenen einer Stelle pantomimisch nachspielen lassen

Idee:



Die Idee hinter diesem Unterrichtsvorschlag ist, dass man im Unterricht oder in den Pausen auf eine spielerische Art und Weise konkrete Standbilder oder Szenen pantomimisch darstellen lassen kann. Dies kann man gut als Auflockerung während dem Unterricht einsetzen oder als Übergang in einer nächsten Lektion.



Ziel:

Das Gelesene spielerisch nachzumachen kann den Kindern Spass machen und bleibt im besten Fall viel länger im Gedächtnis.



Die Schülerinnen und Schüler können Standbilder, Figuren oder Szenen nachspielen. Sie sind in der Lage, das Gelesene “einfach zu verkörpern”, damit andere Schülerinnen und Schüler dies erraten können.

# 2.12 Innere Dialoge eines Charakters notieren

Idee:



Hier kann man sich die Gedanken oder den inneren Dialog eines Charakters aufschreiben. Das könnte beispielsweise der innere Dialog von Aywa vor ihrer Aufnahmeprüfung oder der von Cosmo bei seinem ersten Besenflug sein.

Ziel:



Hier ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler dem Text entnehmen können, wie sich die Charaktere in bestimmten Szenen fühlen. Wenn diese Gefühle nicht beschrieben werden, wird es umso anspruchsvoller, weil sie den Charakter wirklich verstehen müssen, um zu vermuten wie er oder sie sich fühlt.



Die SuS können sich vorstellen, wie ein Charakter sich in bestimmten Szenen fühlt und deren inneren Dialog ausführen.

## 2.13 Schauplätze/Orte der Geschichte beschreiben

### Idee:



Die Schülerinnen und Schüler sollen hier die Schauplätze und Orte in der Geschichte beschreiben (z.B. Die Zauberhutfabrik). Sie sollen sich überlegen, wie dieser Ort aussieht, falls er nicht bereits detailliert in der Geschichte beschrieben wird. Ein Bild können sie ebenfalls malen, wenn es ihnen dabei hilft. Die Ergebnisse werden im Plenum gesammelt und darüber diskutiert, wer sich wie und was vorstellt.



### Ziel:

Das Hauptziel ist hier, dass die Schülerinnen und Schüler über die Orte, in welchen die Geschichte abspielt, nachdenken und darüber reden. Fragen wie “Warum denkst du, dass es genau so aussehen könnte?” oder Weitere können kritisch diskutiert werden.



Die Schülerinnen und Schüler können Schauplätze beschreiben und deren Gestaltung begründen.

# 2.14 Realitätsbezug der Figuren thematisieren

Idee:



Die Schülerinnen und Schüler können sich möglicherweise in einem der Charaktere wiedererkennen. Was macht eine Figur realistisch? Es ist z.B. realistisch, dass nicht alles beim ersten Versuch funktioniert und Aywa schnell ausrastet, wenn ihre Zaubersprüche nicht klappen. Es ist realistisch, dass es Katzen gibt, die auf der Strasse leben, aber es ist unrealistisch, dass eine Katze zaubern kann. Darüber kann eine Diskussion in Kleingruppen geführt werden.

Ziel:



Das Ziel ist, dass die Kinder sehen können, was eine Figur realistisch oder auch unrealistisch macht. Hier geht es darum, dass sie einen Bezug von der Realität im Buch zu ihrer Realität machen können und Handlungen oder Gefühle der Figuren nachvollziehen können.

→ Die SuS können in den Figuren der Geschichte einen Realitätsbezug erkennen und begründen, was einen Charakter realistisch oder unrealistisch macht.

## 2.15 Comic zeichnen

Idee:



Wie würde die Geschichte von Cosmo der Zauberkehrer in einer Comic-Version aussehen? Zuerst würde man mit den Schülerinnen und Schülern thematisieren, wie ein Comic aussieht. Danach dürfen sie in Gruppen ein Kapitel aussuchen, welches sie in einen Comic umwandeln. Dieser wird dann allen zur Verfügung gestellt. Im besten Fall wählt jede Gruppe ein anderes Kapitel, somit hat man am Ende die (ganze) Geschichte auch in einer Comic Version.



Ziel:

Einen Comic zu erstellen kann zeitaufwändig sein und eignet sich eher für die Mittel- oder bereits für die Oberstufe. Wenn die Schülerinnen und Schüler Vorwissen mitbringen, beschleunigt dies den ganzen Prozess. Diese Idee lässt einen die Geschichte und deren Handlung mit einem anderen künstlerischen und erzählerischen Blickwinkel sehen.



Die Schülerinnen und Schüler können einen kurzen Comic zu einem (oder mehreren) Kapiteln erstellen.

# 2.16 Sympathie und Antipathie der Figuren thematisieren

Idee:



Fragen zur Thematisierung: Was macht einen Charakter sympathisch und was macht ihn/sie unsympathisch? Weshalb ist das so? Weshalb mögen wir bestimmte Figuren nicht und weshalb mögen wir andere? Diese Fragen sollen auf bestimmte Figuren bezogen werden. Dazu gehört auch die Entwicklung eines Charakters während der Geschichte. Es ist gut möglich, dass uns ein Charakter zu Beginn unsympathisch vorkommt, dieser sich aber so verändert, dass wir ihn am Schluss mögen.

Ziel:



Die Schülerinnen und Schüler lernen, was für Charaktereigenschaften Sympathie oder Antipathie bewirken. Ausserdem können sie im Vergleich mit anderen Kindern erkennen, dass nicht jeder gleicher Meinung ist, da wir selbst alle verschieden sind und andere Präferenzen haben.



Die SuS erkennen Sympathie und Antipathie einer Figur und können dies auf die eigene Wahrnehmung beziehen.

## 2.17 Offene Diskussionen - Was ist Realität, was ist Phantasie?

Idee:



Spannend wird es, wenn man mit den Schülerinnen und Schülern über ein Buch spricht. Hier geht es darum, dass man zusammen diskutiert, welche Elemente oder Momente in der Geschichte eher zur Phantasie oder zur Realität gehören. Dafür könnte man die Klasse in zwei grossen Gruppen aufteilen, die einen suchen Elemente für die phantastische Welt und die andern suchen Elemente für die reale Welt.

Ziel:



Um diese Idee umzusetzen muss man mit den Schülerinnen und Schüler die Merkmale einer phantastischen und einer realen Welt thematisieren, Dies kann man im Voraus, aber auch erst während der Lektion machen.

→ Die Schülerinnen und Schüler können Elemente aus der Geschichte von Cosmo der Zauberkehrer in einer phantastischen und realen Welt zuordnen.

# 2.18 Erstellen einer Collage

Idee:



Es wäre schön am Ende Collagen zur Geschichte zu erstellen. Diese kann aus den Bildern im Buch, aus eigenen Zeichnungen und sonstigen passenden Bildern bestehen. Hier wird schnell offensichtlich, wie unterschiedlich die Kinder die Geschichte wahrgenommen haben. Die Collagen könnten auch für einzelne Charaktere erstellt werden (vergleichbar mit 2.3).

Ziel:



Hier besteht für die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit sich kreativ auszuleben und etwas Schönes, was die Geschichte gut verpackt, zu gestalten. Kreative und offene Arbeiten fördern oft die Motivation bei den Kindern und am Ende können sie im Klassenzimmer aufgehängt werden.



Die SuS erstellen eine Collage mit passenden Bildern und Ausschnitten, welche die Gesamtheit der Geschichte schön verpacken.



# 2.19 Eigene Fragen zum Buch entwickeln

Idee:



Als letzte Unterrichtsidee kann man sich ganz klassisch Fragen zum Buch/Kapitel überlegen. Um dies etwas spannender zu gestalten, ziehen die Schülerinnen und Schüler eine Karte, auf welcher eine Figur aus der Geschichte steht. Sie sollen dann passend zur Figur Fragen stellen. Diese sammelt man am Ende und stellt sie einem anderen Kind.

Ziel:



Diese Idee lässt sich sehr gut als Abschluss umsetzen. Alle offenen Fragen werden geklärt und man kann nochmals in einzelne Details der Geschichte eintauchen. Allfällige Verständnisschwierigkeiten innerhalb der Geschichte können ebenfalls geklärt werden. Durch das Ziehen einer Figur wird das Ganze attraktiver, da man am Anfang nicht weiss, über wen man Fragen formuliert.



Die Schülerinnen und Schüler lernen konkrete Fragen, zu einer zufälligen Figur, zu stellen.