



**Shaun, das Schaf: Gemüsefußball –  
Schülerinnen und Schüler stellen die inhaltliche Abfolge einer filmischen Erzählung  
bildlich dar**

<b>Jahrgangsstufen</b>	1/2
<b>Fach</b>	Deutsch
<b>Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele</b>	Medienbildung, Kulturelle Bildung
<b>Zeitraumen</b>	60 Minuten
<b>Benötigtes Material</b>	DVD <i>Shaun, das Schaf: Gemüsefußball</i> (siehe Quellenangabe), PC und Beamer bzw. DVD-Player und TV, Papier, Plakate DIN A1, Pfeile

### Kompetenzerwartungen

**D 1/2 2 Lesen – mit Texten und weiteren Medien umgehen**

**D 1/2 2.4 Texte erschließen**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ordnen einfache Visualisierungen (z. B. Bilder und Pfeile), um eine Abfolge oder Gleichzeitigkeit im Text zu veranschaulichen (z. B. Ereignisse in Erzählungen, Abfolgen von Bastelanleitungen).

### Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler entnehmen der siebenminütigen Filmsequenz *Shaun, das Schaf: Gemüsefußball* wesentliche Informationen, indem sie vorkommende Figuren und die einzelnen Handlungsschritte in eine zeitliche Abfolge bringen.

*Shaun, das Schaf*, ist eine britisch-deutsche Fernsehserie von Aardman Animations, bekannt durch Wallace und Gromit. Shaun, Namensgeber der Serie, ist ein neugieriges Schaf. Die Schafherde lebt zusammen mit dem Hütehund Bitzer, dem Bauern, drei Schweinen und diversen anderen Tieren auf einem Bauernhof. Die Tiere zeigen menschliches Verhalten. Sie sind aber darauf bedacht, dass der Bauer nicht bemerkt, was sie treiben, und verhalten sich daher wie „normale“ Tiere, wenn er sie beobachtet. In den Folgen führen alltägliche Begebenheiten die Schafe unter der Führung Shauns in witzige Situationen, aus denen die Komik der Serie erwächst. Die Menschen erscheinen aus Sicht der Tiere und geben folglich auch nur unverständliche Laute von sich, deren Bedeutung einzig durch Klang und Gestik transportiert wird.

In der Folge *Gemüsefußball* inspiriert ein herbeikullernder Kohlkopf das Schaf Shaun, sein fußballerisches Können zum Besten zu geben. Die Schafe sind begeistert und Hund Bitzer ist der Schiedsrichter.

## Quellen- und Literaturangaben

Goleszowski, Richard / Webber, Richard (Regie) (2008). *Shaun das Schaf: Gemüsefußball*. DVD. München: Concorde.

## Hinweise zum Unterricht

Die Schülerinnen und Schüler aktivieren zunächst aufgrund des Titels der Serie *Shaun, das Schaf: Gemüsefußball* ihr Vorwissen. Danach spielt die Lehrkraft die Folge vollständig ohne Arbeitsauftrag vor. Im Anschluss daran erhalten die Schülerinnen und Schüler den ersten Auftrag. In leistungsheterogenen Gruppen malen die Kinder die Figuren, die in der Geschichte vorkommen.

## Kompetenzorientierte Arbeitsaufträge:

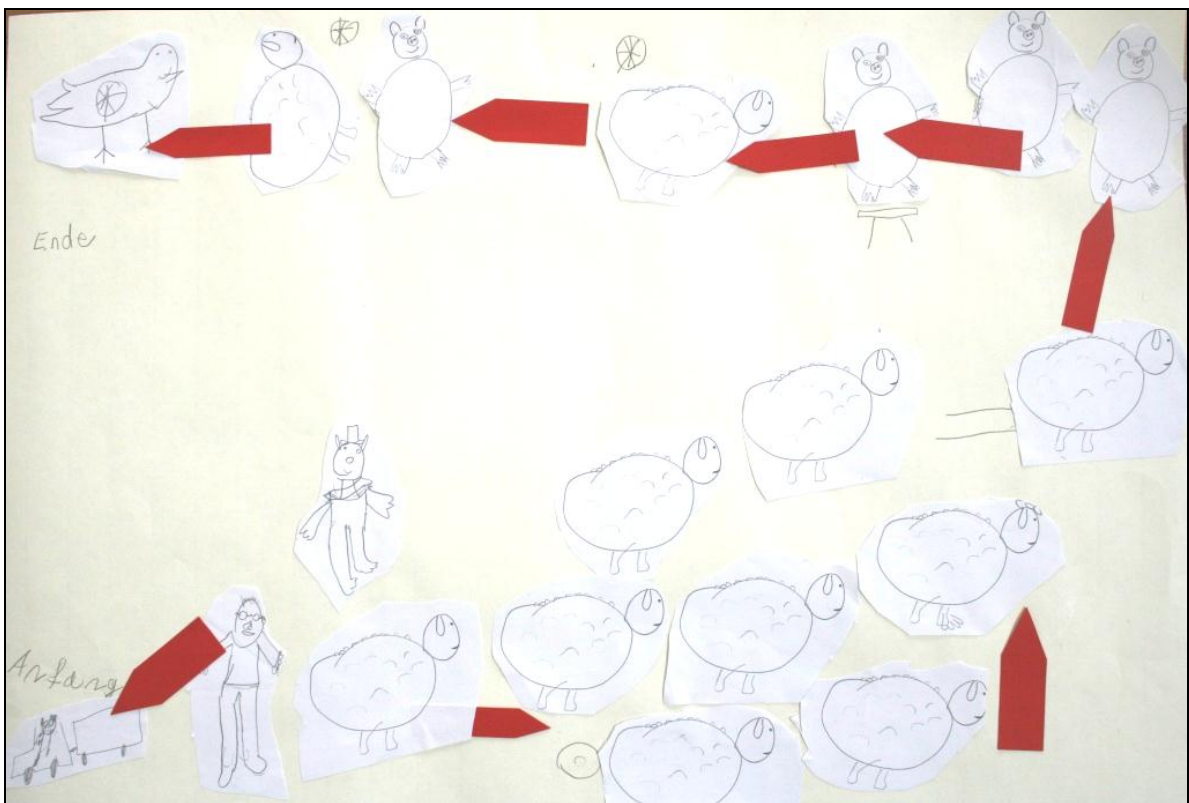
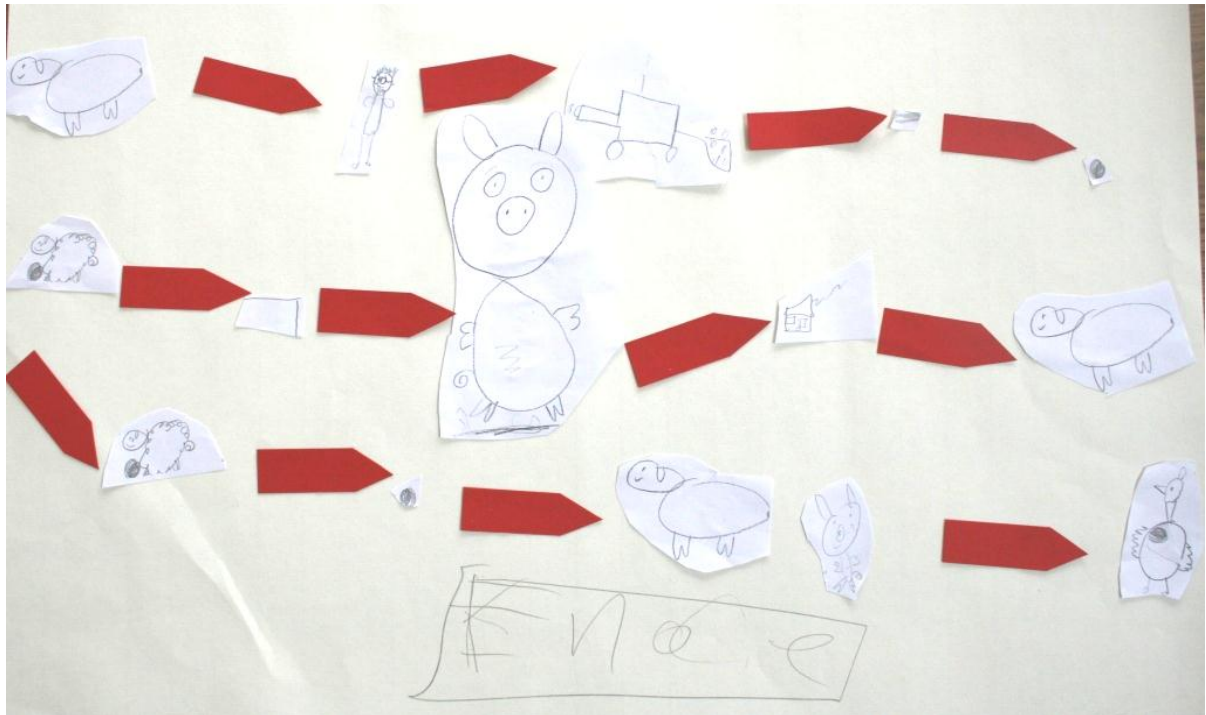
- Welche Figuren kommen in der Geschichte vor? Malt die Figuren.
- Was passiert in der Geschichte? Ordnet die Figuren.  
Ihr könnt die Bildkarten und Pfeile verwenden.

Dazu haben die Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit, Shauns Fußballspiel erneut zu sehen. Die von den Schülerinnen und Schülern skizzierten Figuren werden in ausreichender Anzahl kopiert, anschließend von ihnen ausgeschnitten und auf Plakaten in einer sinnvollen Reihenfolge angeordnet. Dadurch wird der Handlungsverlauf rekonstruiert. Pfeile dienen zur weiteren Veranschaulichung des Inhalts. Im Anschluss präsentieren die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse.

Leistungsheterogene Gruppen bieten sich an, um die kompetenzorientierten Arbeitsaufträge zu bearbeiten. Die Rekonstruktion des Handlungsablaufes kann durch den Dialog intensiviert werden. Die Schülerinnen und Schülern werden dadurch aktiviert, sich mit der Filmszene vertieft auseinanderzusetzen und sie zu verstehen, indem sie einzelne Schritte in eine prägnante und übersichtliche Darstellung bringen. Ferner wird das Lernen von- und miteinander unterstützt.

## Beispiele für Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler





## Mögliche Ergebnisse der gemeinsamen und individuellen Reflexion

Aussagen von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 2 während der Anfertigung ihres Plakates:

Die Ente war schuld, dass der Bauer den Kohlkopf verlor. Er fuhr dann über einen Stein.

Warum verwenden wir keine Pfeile?

Die brauchen wir nicht. Wir legen die Bilder in eine Reihe.

Der Hund war der Schiedsrichter. Er regelte das Fußballspiel.

Wir legen einen Kreis mit den Pfeilen. Mit Anfang und Ende.

Die Personen in eine lineare oder kreisförmige Ordnung zu bringen, sahen die Schülerinnen und Schüler als Hilfestellung bei der Rekonstruktion der inhaltlichen Abfolge: „So kann ich mir das viel besser vorstellen.“, „So sehe ich schnell, was alles passiert ist.“ „Es ist irgendwie, wie wenn ich mir Notizen mache.“

## Hinweise zum Unterricht

Die Fragen der Lehrkraft: „Wie stehen die Schafe zu den Schweinen? Welche Rolle nimmt der Hund ein? Warum spricht der Bauer nicht? Welche Rolle spielt die Filmmusik?“ regten die Schülerinnen und Schüler dazu an, Vermutungen anzustellen und diese durch die Analyse einer neuen Filmsequenz zu überprüfen.