



# MATERIAL FÜR LEHRPERSON

## LEGENDEN BEI WERDER BREMEN



# UNTERRICHTSEINHEIT FÜR DAS 3.-4. LERNJAHR DAF

(Anzahl) Schülerinnen und Schüler: 27    Niveau: A2

## Welche Kompetenzen sollen in erster Linie erworben werden?

- Leseverstehen (die Kernaussagen von authentischen Texten erfassen, komplexere Instruktionen ausführen).
- Mündliche Kommunikation (sich zu vertrauten Themen zusammenhängend äußern, kurze Gespräche führen und Informationen austauschen, wesentliche Inhalte nicht-fiktionaler Texte mit Hilfe von Stichwörtern wiedergeben).
- Hörverstehen (einfache Anweisungen verstehen und ihnen folgen).
- Schriftliche Kommunikation (Notizen oder Stichwörter aufschreiben und als Gedankenstütze verwenden, kreative Texte schreiben).

## Thema der Stunde:

- Legenden bei Werder Bremen.

## Gewählte Sozialformen:

- Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit.

## Gewählte Arbeitsformen, Aufgaben- und Übungstypen:

- Tabu, Gruppenpuzzle, Steckbriefe ausfüllen, einen Brief schreiben.

## Lernvoraussetzungen:

(Was müssen die SuS schon können, um bei dieser Einheit gut mitarbeiten zu können?):

- Die SuS müssen das Basisvokabular zum Thema Fußball bereits erarbeitet, die Stadt Bremen und das Weserstadion sowie Fußballregeln kennengelernt haben. Sie müssen Erfahrung mit informationsentnehmendem Lesen von Originaltexten aus dem Internet haben. Die Steigerung von Adjektiven muss den SuS bekannt sein. Damit der Unterrichtsinhalt in den zeitlichen Rahmen passt, sollte die Methode Gruppenpuzzle bekannt sein.

Diese Lerneinheit wurde von Andrea Langhorst-Chin, vermittelte Lehrkraft in Vietnam, erstellt.



# SKIZZIERUNG DES UNTERRICHTSVERLAUFS

Unterrichtsdauer: 90 Minuten

PHASE	ZEIT	KOMPETENZEN	SUS-AKTIVITÄT	L-AKTIVITÄT	SOZIAL-FORM	MATERIAL, MEDIEN
<b>Einstieg</b>	10 Min.	Die SuS können die in den vorherigen Lerneinheiten erlernten neuen Wörter erklären.	Die SuS teilen sich in zwei Gruppen. Sie spielen das Spiel Tabu.	moderiert	PA	ML 1: Tabukarten
<b>Hinführung</b>	3 Min.	Die SuS können gezielt Nachfragen stellen.	Die SuS lesen auf dem Schülermaterial zum Ablauf des Gruppenpuzzles mit, stellen eventuell Nachfragen zum Ablauf.	moderiert	PL	ML 2: Erläuterungen Gruppenpuzzle MS 1: Ablauf Gruppenpuzzle MS 2: Phase 3: In den Expertengruppen
	2 Min.		Anhand der Gruppenkarten werden die SuS in die Stamm- und Expertengruppen eingeteilt.	moderiert	PL	ML 3: Karten zur Gruppeneinteilung
<b>Erarbeitung 1</b>	25 Min.	Die SuS können Sachtexten Informationen entnehmen und diese einen vorgefertigten Steckbrief einsetzen.	Die SuS arbeiten in den Expertengruppen. Sie recherchieren im Internet, um Informationen über Werder-Legenden herauszufinden. Diese Informationen trägt jeder Experte in seinen Steckbrief ein. Die Experten besprechen ihre Ergebnisse und ergänzen diese gegebenenfalls.	unterstützt	GA Expertengruppen	MS 3: Werderlegenden mit Internetlinks MS 4: Steckbriefe Werder-Legenden Handy, Endgeräte, eigene Notizen



## SKIZZIERUNG DES UNTERRICHTSVERLAUFS

Unterrichtsdauer: 90 Minuten

PHASE	ZEIT	KOMPETENZEN	SUS-AKTIVITÄT	L-AKTIVITÄT	SOZIAL-FORM	MATERIAL, MEDIEN
<b>Sicherung 1</b>	20 Min.	Die SuS sind in der Lage, als Experten Informationen anderen SuS verständlich darzustellen, sie können das Gehörte in Stichworten notieren.	Die SuS setzen sich in Stammgruppen zusammen. Jeder Experte berichtet über seine Werder-Legende. Die ZuhörerInnen füllen die vorbereitete Tabelle aus.	unterstützt	GA Stammgruppen	MS 4: Steckbriefe Werder-Legenden, eigene Notizen MS 5: Tabelle Werder-Legenden
<b>Erarbeitung 2</b>	15 Min.	Die SuS können einen Brief schreiben.	Die SuS verfassen einen kurzen Brief. Aufgabe: Das will ich meine Person fragen, das möchte ich ihr sagen.	moderiert, unterstützt	EA (Zuordnung zur Experten-gruppe)	MS 6: Einen Brief an eine Werder-Legende schreiben Alternativ: Briefpapier für Briefe an die Werder-Legende
<b>Sicherung</b>	10 Min.	Die SuS können Texte laut vorlesen.	Die SuS tragen sich gegenseitig ihre Briefe vor und fixieren diese sowie den Steckbrief über eine Werder-Legende anschließend auf einem Plakat.	moderiert	PA	MS 4: Steckbriefe Werder Legenden MS 6: Einen Brief an eine Werder Legende großes Plakat Klebstoff
<b>Abschluss</b>	5 Min.	Die SuS können spontan Fragen beantworten.	SuS beantworten in einem Quiz Fragen zu den Personen. HA: Sätze mit Komparativ und Superlativ bilden.	moderiert	PL	vorbereitetes Quiz (Kahoot o.ä.)  MS 7: Legenden vergleichen (Hausaufgabe)

**In dieser Unterrichtsstunde können die SuS 26 Punkte für die DSD-Profi-Mannschaft von Werder Bremen sammeln.**

Verzeichnis der Abkürzungen

SuS= Schülerinnen und Schüler, EA= Einzelarbeit, PA= Partnerarbeit, PL= Plenum (Übungen in der Gesamtgruppe oder Schüler-Lehrergespräch), MS= Material für Schüler, ML= Material für Lehrer, EWH= Erwartungshorizont, EL= Erläuterungen für Lehrer



# SPIEL „TABU“

## Erläuterungen für die Lehrperson

**Material: 20 Tabu-Karten, Zeitmesser (Handy oder Sanduhr), Klingel oder Glocke**

Die SuS bilden zwei gleich große Gruppen, A und B. Ein Spieler aus Gruppe A kommt an das Pult und zieht einen Begriff. Diesen Begriff muss nun seinem Team erklären und darf dabei nicht die darunter stehenden Begriffe nennen. Wenn die Mitspieler den Begriff erraten haben, darf die nächste Karte gezogen und der nächste Begriff erklärt werden. Neben dem erklärenden Spieler aus Gruppe A steht ein Spieler aus Gruppe B. Dieser kontrolliert, ob der Spieler auch wirklich keine tabuisierten Wörter nennt. Benutzt er in einer Beschreibung eines dieser Wörter, drückt der Spieler aus Gruppe B auf die Klingel und der Spieler aus Gruppe A darf diesen Begriff nicht weiter erklären. Er muss eine neue Karte ziehen. Der Spieler aus Gruppe A hat, je nach Lerngruppenniveau, 30 bis 60 Sekunden Zeit für die Erklärungen. Danach wird ein Spieler aus Gruppe B bestimmt, der den nächsten Begriff erläutert, während ein Spieler aus Gruppe B die benutzten Wörter kontrolliert. Alle Begriffe stammen aus den vorangegangenen Unterrichtsstunden.

<b>WESERSTADION</b>  Gebäude Fluss Bratwurst	<b>FANSCHAL</b>  Kleidungsstück warm tragen
<b>BREMER STADTMUSIKANTEN</b>  Esel Katze Hund Hahn	<b>HAUPTBAHNHOF</b>  Zug reisen Ticket
<b>ELFMETER</b>  Foul schießen Torwart	<b>PARK</b>  laufen Blumen frische Luft
<b>SEHENSWÜRDIGKEIT</b>  Schnoor-Viertel anschauen neu	<b>WECHSELGELD</b>  bezahlen zurück Münzen
<b>TRIKOT</b>  T-Shirt Sport Team	<b>UNENTSCHIEDEN</b>  0:0 Sieger dasselbe



<b>TICKETSCHALTER</b>  kaufen gehen Ort	<b>KREUZUNG</b>  Verkehr anhalten Weg
<b>STADTMITTE</b>  Ort einkaufen Marktplatz	<b>ABBIEGEN</b>  links geradeaus gehen
<b>AMPEL</b>  rot grün gelb	<b>RATHAUS</b>  Bürgermeister Gebäude regieren
<b>SCHIEDSRICHTER</b>  Pfeife Foul fair	<b>TRIBÜNE</b>  Leute zusehen singen
<b>SPIELFELD</b>  Seitenlinie Tor spielen	<b>POKAL</b>  siegen Meister glücklich



# GRUPPENPUZZLE

## Erläuterungen für die Lehrperson

Beim Gruppenpuzzle werden als erstes Stammgruppen gebildet. Jedes Stammgruppenmitglied wiederum wird anschließend in sogenannten Expertengruppe einen Sachverhalt bzw. Unterthema erarbeiten. Jedes Mitglied dieser Expertengruppe soll sein Unterthema erklären können. Anschließend gehen die Experten in ihre Stammgruppen zurück. Jeder Experte erzählt nun den anderen Stammgruppenmitgliedern von seinem Thema und beantwortet Fragen.

### Phase 1: Einführungsphase

- Lehrer:in stellt Unterrichtsthema und Unterthemen kurz vor.
- Mit Hilfe der Gruppenkarten werden alle Schülerinnen und Schüler einer Stammgruppe und einer Expertengruppe zugeteilt.

### Phase 2: Bildung von Stammgruppen

- SuS gehen in Stammgruppen zusammen, damit sie wissen, wer zu ihrer Gruppe gehört.

### Phase 3: Bildung der Expertengruppen

- SuS kommen in den Expertengruppen zu den Unterthemen zusammen.
- Aufgaben: gemeinsames Erarbeiten und Verstehen des Unterthemas.
- Fragen zum Text beantworten.
- Notizen machen, anhand der die SuS den Stammgruppenmitgliedern ihr Thema wiedergeben können.

### Phase 4: Zusammenkommen in den Stammgruppen

- Nacheinander geben die Experten ihr Wissen an die anderen Stammgruppenmitglieder weiter. Die Experten beantworten Fragen.

### Phase 5: Kontrollphase

- Fragen, die sich noch ergeben, werden mit der ganzen Klasse geklärt.
- Eventuell kurze Zusammenfassung der Unterthemen.



# KARTEN FÜR DIE EINTEILUNG DER GRUPPEN FÜR DAS GRUPPENPUZZLE

ausgelegt auf 36 SuS, 6 SuS pro Stammgruppe, 6 SuS pro Expert:innengruppe

**Hinweis:** Bei kleineren Gruppen muss die Größe der Expertengruppe geändert werden, die Stammgruppe muss 6 SuS enthalten, damit alle Unterthemen besetzt sind.

**Stammgruppe** und Expertengruppe

<b>Ho</b> Otto Rehagel	<b>Chi</b> Thomas Schaaf	<b>Minh</b> Claudio Pizarro	<b>City</b> Marco Bode	<b>Ha</b> Torsten Frings	<b>Noi</b> Ailton
<b>Nominativ</b> Otto Rehagel	<b>Akkusativ</b> Thomas Schaaf	<b>Dativ</b> Claudio Pizarro	<b>Genitiv</b> Marco Bode	<b>Vier</b> Torsten Frings	<b>Fälle</b> Ailton
<b>Esel</b> Otto Rehagel	<b>Hahn</b> Thomas Schaaf	<b>Katze</b> Claudio Pizarro	<b>Hund</b> Marco Bode	<b>Bremer</b> Torsten Frings	<b>Stadt- musikanten</b> Ailton
<b>Paris</b> Otto Rehagel	<b>Rom</b> Thomas Schaaf	<b>Madrid</b> Claudio Pizarro	<b>London</b> Marco Bode	<b>Europäische</b> Torsten Frings	<b>Hauptstädte</b> Ailton
<b>Präsens</b> Otto Rehagel	<b>Präteritum</b> Thomas Schaaf	<b>Perfekt</b> Claudio Pizarro	<b>Futur</b> Marco Bode	<b>Zeit-</b> Torsten Frings	<b>Formen</b> Ailton
<b>45</b> Otto Rehagel	<b>+</b> Thomas Schaaf	<b>45</b> Claudio Pizarro	<b>=</b> Marco Bode	<b>90</b> Torsten Frings	<b>Minuten</b> Ailton





# ARBEITSBLÄTTER

## LEGENDEN BEI WERDER BREMEN



## ABLAUF EINES GRUPPENPUZZLES

Beim Gruppenpuzzle werden als erstes Stammgruppen gebildet. Jedes Stammgruppenmitglied wiederum wird anschließend in sogenannten Expertengruppen einen Sachverhalt bzw. Unterthema erarbeiten. Jedes Mitglied dieser Expertengruppen soll den Sachverhalt erklären können. Anschließend gehen die Experten in ihre Stammgruppen zurück. Jeder Experte erzählt nun den anderen Stammgruppenmitgliedern von seinem Thema und beantwortet Fragen.

### Phase 2: Bildung von Stammgruppen

- Geht in euren Stammgruppen zusammen, damit ihr wisst, wer zu eurer Gruppe gehört.

### Phase 3: Bildung der Expertengruppen

- Erarbeitet euer Unterthema.
- Beantwortet Fragen zum Text.
- Macht Notizen anhand derer ihr euren Stammgruppenmitgliedern eurer Thema erklären könnt.

### Phase 4: Zusammenkommen in den Stammgruppen

- Nacheinander geben die Experten ihr Wissen an die anderen Stammgruppenmitglieder weiter.
- Die Experten beantworten Fragen.

### Phase 5: Kontrollphase

- Fragen, die sich noch ergeben, werden mit der ganzen Klasse geklärt.
- Eventuell kurze Zusammenfassung der Unterthemen.

## PHASE 3: IN DER EXPERTENGRUPPE



Konzentration! Ihr müsst euch jetzt gut organisieren!

Besucht die Internetseiten, um euch über eure Werder-Legende zu informieren.

### **FINDET ÜBER DIE PERSON FOLGENDES HERAUS:**

- Persönliche Daten (Geburtsort, Geburtsdatum, Familienstand, ...)
  - Warum ist der Spieler eine Legende bei Werder Bremen – was ist so besonders an ihm?
  - Welche Erfolge hat die Person als Fußballspieler oder Trainer zu verzeichnen?
  - Gibt es sonst noch etwas, was ihr notieren möchtet?
- Füllt den Steckbrief vollständig aus:
- Persönliche Daten (4 Punkte)
  - 2 bis 3 Sätze in jeden grünen Kasten (8 Punkte)
  - Sauberkeit (2 Punkte) **Maximal kannst du 14 Punkte sammeln.**

**Und hier noch einige Wörter, die du gut gebrauchen kannst, damit du alles besser verstehst. Finde ihre Bedeutung heraus.**

- die Legende
- der Torschützenkönig
- das Finale
- der Pokalsieger
- die Ikone
- die Profi-Karriere
- der Abräumer
- der Leistungsträger
- der Stammspieler



## HALLO LIEBE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER,

ich bin Otto Rehhagel, von Beruf war ich Fußballspieler, aber vor allem war ich Trainer bei Werder Bremen. An die Zeit denke ich gerne zurück. Es freut mich sehr, dass ihr mich kennenlernen wollt. Dann los!

Für Informationen über mich könnt ihr bei den untenstehenden Links nachschauen.

Viel Spaß bei der Arbeit! Ich bin gespannt, was ihr über mich herausfindet...

„Wenn du als Trainer drei Spiele hintereinander gewinnst, werfen dir die Leute Blumen zu. Wenn du dann dreimal verlierst, werfen sie immer noch — aber sie lassen die Töpfe dran.“ Otto Rehhagel

**Für mehr Informationen über Otto Rehhagel  
scannt die folgenden QR-Codes:**





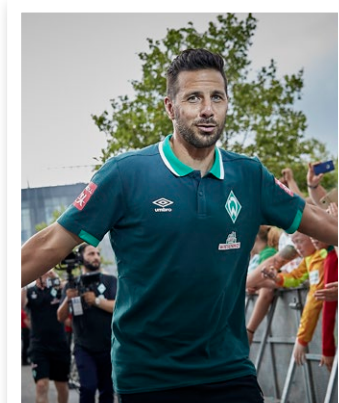
## HALLO LIEBE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER,

mich kennt ihr ja schon ein wenig. Wie ihr wisst, ich bin Fußballer durch und durch – Spieler, Trainer... fast immer bei Werder Bremen. Zwischendurch war ich auch einmal woanders. Aber mein Herz schlägt für Werder! Es freut mich sehr, dass ihr mich kennenlernen wollt. Dann los!

Für Informationen über mich könnt ihr die untenstehenden Links besuchen. Viel Spaß bei der Arbeit! Ich bin gespannt, was ihr über mich herausfindet...

Für mehr Informationen über Thomas Schaaf  
scannt die folgenden QR-Codes:





## HALLO LIEBE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER,

mich kennt ihr ja schon ein wenig von unserer Stadtrundfahrt durch Bremen. Ich bin Claudio Pizarro. Von Beruf und mit ganzem Herzen bin ich Fußballspieler. Eigentlich muss ich sagen, war ich Fußballspieler. Es freut mich sehr, dass ihr mich näher kennenlernen wollt. Dann los! Für Informationen über mich könnt ihr bei den untenstehenden Links nachschauen.

Viel Spaß bei der Arbeit! Ich bin gespannt, was ihr über mich herausfindet...

Für mehr Informationen über Claudio Pizarro  
scannt die folgenden QR-Codes:





## HALLO LIEBE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER,

mein Name ist Marco Bode – ich komme aus dem Harz. Das ist ein Mittelgebirge in Niedersachsen, Sachsen Anhalt und Thüringen in Deutschland. Von Beruf war ich Fußballspieler – und immer für Werder Bremen! Also kann man sagen, mein Herz schlägt für Bremen. Es freut mich sehr, dass ihr mich näher kennenlernen wollt. Dann los! Für Informationen über mich könnt ihr bei den untenstehenden Links nachschauen. Viel Spaß bei der Arbeit! Ich bin gespannt, was ihr über mich herausfindet...

Für mehr Informationen über Marco Bode  
scannt die folgenden QR-Codes:





## HALLO LIEBE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER,

ich bin Torsten Frings. Als leidenschaftlicher Fußballspieler und auch als Trainer habe ich viel erlebt, war auf der ganzen Welt unterwegs, aber am liebsten habe ich für Werder gespielt. Dort habe ich meine größten Erfolge feiern können. Es freut mich sehr, dass ihr mich näher kennenlernen wollt. Dann los! Für Informationen über mich könnt ihr bei den untenstehenden Links nachschauen. Viel Spaß bei der Arbeit! Ich bin gespannt, was ihr über mich herausfindet...

Für mehr Informationen über Torsten Frings  
scannt die folgenden QR-Codes:







## HALLO LIEBE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER,

eigentlich heiße ich Ailton Gonçalves da Silva, aber man nennt mich nur Ailton. Ich war Fußballspieler – auf der ganzen Welt- aber meine beste Zeit hatte ich in Bremen, als ich für Werder gespielt habe. Dort habe ich mich immer sehr wohlfühlt. Es freut mich sehr, dass ihr mich näher kennenlernen wollt. Dann los! Für Informationen über mich könnt ihr bei den untenstehenden Links nachschauen. Viel Spaß bei der Arbeit! Ich bin gespannt, was ihr über mich herausfindet...

Für mehr Informationen über Ailton  
scannt die folgenden QR-Codes:





## WIR FREUEN UNS, EUCH EINE BREMER LEGENDE VORZUSTELLEN!



Name

\_\_\_\_\_

Geburtsdatum

\_\_\_\_\_

Geburtsort

\_\_\_\_\_

Wohnort

\_\_\_\_\_

### SEINE ARBEIT

### SEINE BERUFLICHEN ERFOLGE

### WARUM LEGENDE?

### WAS IST SONST NOCH WICHTIG?



## WIR FREUEN UNS, EUCH EINE BREMER LEGENDE VORZUSTELLEN!



Name

---

Geburtsdatum

---

Geburtsort

---

Wohnort

---

### SEINE ARBEIT

### SEINE BERUFLICHEN ERFOLGE

### WARUM LEGENDE?

### WAS IST SONST NOCH WICHTIG?



## WIR FREUEN UNS, EUCH EINE BREMER LEGENDE VORZUSTELLEN!



Name

---

Geburtsdatum

---

Geburtsort

---

Wohnort

---

### SEINE ARBEIT

### SEINE BERUFLICHEN ERFOLGE

### WARUM LEGENDE?

### WAS IST SONST NOCH WICHTIG?



## WIR FREUEN UNS, EUCH EINE BREMER LEGENDE VORZUSTELLEN!



Name

---

Geburtsdatum

---

Geburtsort

---

Wohnort

---

### SEINE ARBEIT

### SEINE BERUFLICHEN ERFOLGE

### WARUM LEGENDE?

### WAS IST SONST NOCH WICHTIG?



## WIR FREUEN UNS, EUCH EINE BREMER LEGENDE VORZUSTELLEN!



Name

\_\_\_\_\_

Geburtsdatum

\_\_\_\_\_

Geburtsort

\_\_\_\_\_

Wohnort

\_\_\_\_\_

### SEINE ARBEIT

### SEINE BERUFLICHEN ERFOLGE

### WARUM LEGENDE?

### WAS IST SONST NOCH WICHTIG?



## WIR FREUEN UNS, EUCH EINE BREMER LEGENDE VORZUSTELLEN!



Name

---

Geburtsdatum

---

Geburtsort

---

Wohnort

---

### SEINE ARBEIT

### SEINE BERUFLICHEN ERFOLGE




### WARUM LEGENDE?

### WAS IST SONST NOCH WICHTIG?



## AUFGABE

Füllt die Tabelle aus und **erhaltet weitere 6 Punkte (einen Punkt für jeden Spieler)**.

			
<b>NAME</b>			
<b>GEBURTSDATUM</b>			
<b>GEBURTSORT</b>			
<b>WOHNORT</b>			
<b>SEINE ARBEIT</b>			
<b>ERFOLGE</b>			
<b>LEGENDE?</b>			
<b>WAS NOCH?</b>			





			
<b>NAME</b>			
<b>GEBURTSDATUM</b>			
<b>GEBURTSORT</b>			
<b>WOHNORT</b>			
<b>SEINE ARBEIT</b>			
<b>ERFOLGE</b>			
<b>LEGENDE?</b>			
<b>WAS NOCH?</b>			



## EINE E-MAIL AN DEINE LEGENDE



Na, da habt ihr ja schon viel über mich und meine Kollegen herausgefunden. Möchtest du uns vielleicht noch mehr fragen? Möchtest du uns etwas sagen? Hat dich etwas überrascht?

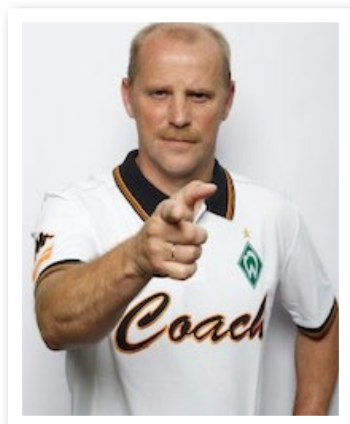
## AUFGABEN:

- 1) Schreibe einen Brief an eine der Werder-Legenden.
- 2) Suche dir eine:n Partner:in und lest euch gegenseitig eure Briefe vor.
- 3) Klebt eure Briefe an das große Plakat an der Wand.
- 4) Von allen Werder-Legenden soll ein Steckbrief mit auf das Plakat beklebt werden.

**Sammele weitere 6 Punkte. Deine Lehrerin/dein Lehrer vergibt die Punkte je nach Ausführlichkeit und Richtigkeit.**

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

## VERGLEICHE DIE LEGENDEN



Du hast dein heutiges Training erfolgreich beendet.  
Zu Hause sollst du aber noch etwas weiter üben.  
Denk' immer dran: Übung macht den Meister!

## AUFGABE:

Schreibe zehn Sätze, in denen du die Bremer Legenden miteinander vergleichst. Benutze auch Komparative und Superlative. Beispiel: Thomas Schaaf ist älter als Claudio Pizarro. Er ist so erfolgreich wie Pizarro.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.