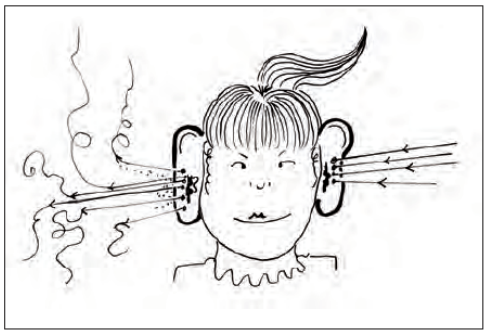
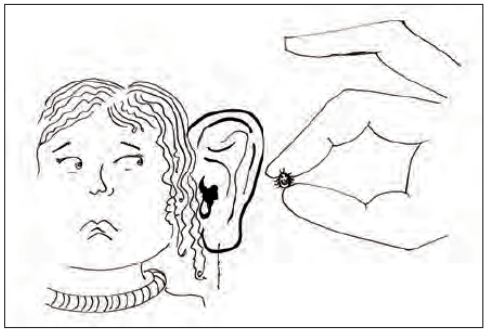
Liebe 8c,

falls ihr Langeweile bekommt…

Redewendungen: Ohr



zum einen Ohr hinein, zum anderen wieder hinaus



jemandem einen Floh ins Ohr setzen

7.–10. Klasse

45 min

- Grafik: Zeichnen
- Karikatur
- Redewendungen visualisieren

- Kopie der Vorlage 1, evtl. zusätzlich Kopie (oder Folie) der Vorlage 2
- weißes Zeichenpapier (DIN A4)
- Bleistift
- Radiergummi
- schwarze Filzstifte

Anleitung

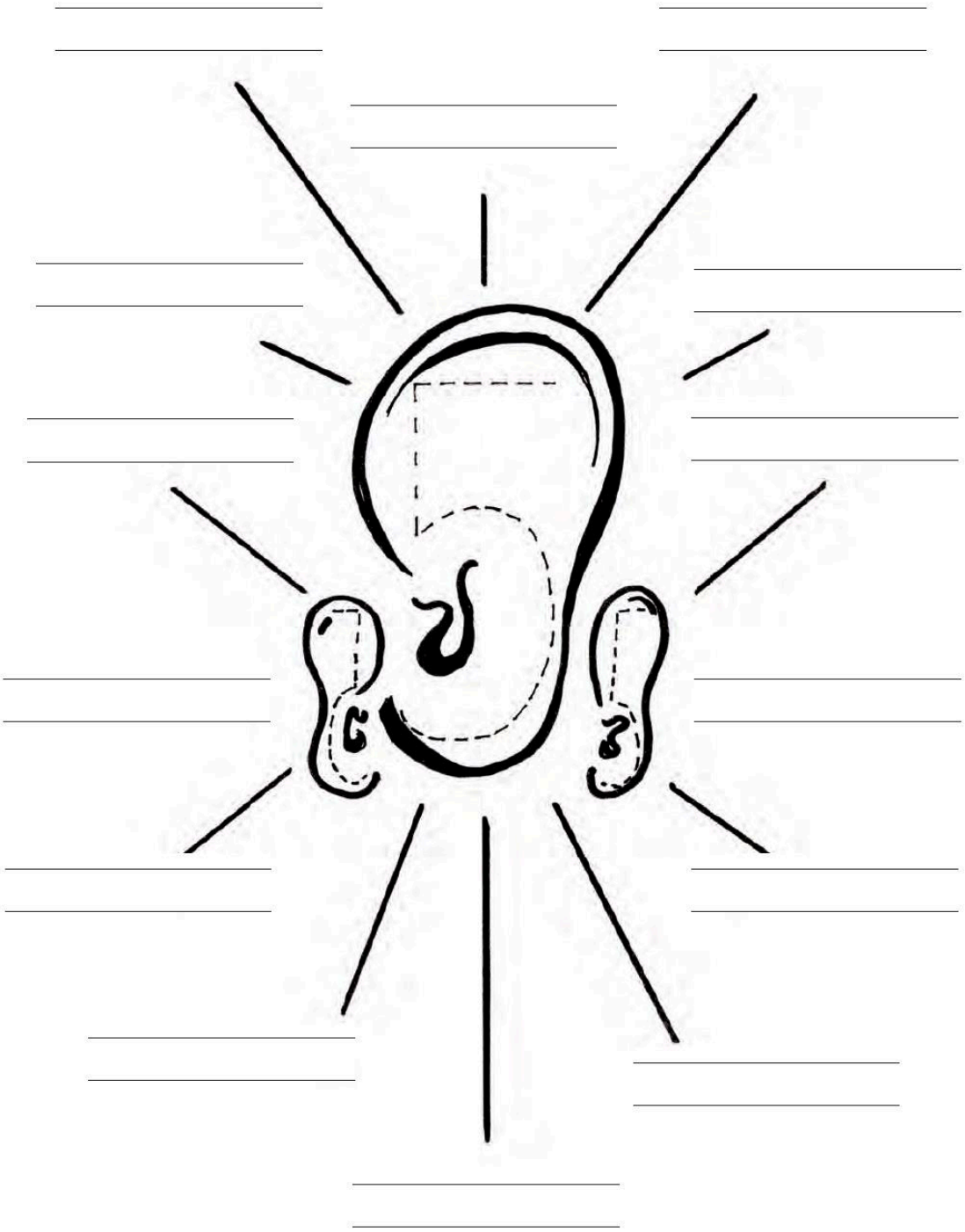
1. *Redewendungen sammeln*

- In Form einer Mindmap werden auf der Kopie (Vorlage 1) Redewendungen zum Thema gesammelt. Wenn die Zeit sehr knapp ist, kann auch eine Liste von Redewendungen kopiert und verteilt bzw. als Folie eingesetzt werden (Vorlage 2).

2. *Redewendungen bildlich darstellen*

- Die Schüler wählen 3–4 Redewendungen aus und versuchen (zunächst auf einem Skizzenblatt und mit Bleistift), sie bildlich darzustellen.
- Köpfe, Gesichtszüge, Haare und Schulterpartien werden nur mit Punkten und Linien angedeutet. Ohren werden überproportional ins Bild gesetzt. Man entwickelt sie am besten aus der Zahl „5“ heraus (Anleitung siehe Vorlage 1). Wichtig ist, dass der jeweilige Sachverhalt witzig und sofort erkennbar vermittelt wird.
- Die Schüler übernehmen zwei Entwürfe auf Zeichenpapier (DIN A4) und arbeiten sie mit schwarzem Filzstift aus. Die dargestellten Redewendungen schreiben sie jeweils unter das Bild.

Blahak: Die schnelle Stunde Kunst © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth



Blahak: Die schnelle Stunde Kunst © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Material Teil 2 Latein 8abc Brock

Salvete discipuli discipulaeque,
ich hoffe, ihr seid alle wohlauf und könnt die Zeit sinnvoll nutzen.
Zunächst habe ich euch Musterlösungen für die Aufgaben bis zum 25.03. erstellt (ausgenommen die Übersetzung, die ich euch einzeln korrigiert zuschicken werde). Vergleicht eure Ergebnisse bitte mit der Musterlösung und wendet euch bei Unklarheiten oder offenen Fragen an mich.
Außerdem findet ihr hier die Aufgaben, die bis zum **03.04.** zu erledigen sind.
Ich wünsche euch gutes Gelingen und vor allem Gesundheit, auch für eure Freunde und Familie.
Valete,
K. Brock

Aufgaben bis zum 03.04.:

1. Lerne die **Vokabeln** der **Lektion 32** gründlich.
2. Lies im Lateinbuch die **S. 58** und **59.** Sieh dir anschließend das knapp 10-minütige Video „**4. Jahrhundert: Wie Europa christlich wurde**“ unter folgendem Link an:
   https://www.youtube.com/watch?v=5BNEhp1a3x8
   Erstelle mithilfe dieser Informationen ein **Schaubild**, das auf die Entwicklung des Christentums sowie wesentliche politische Ereignisse eingeht.
3. Übersetze auf **S. 57** im **Lateinbuch** den Lektionstext **„Falsche Götter“ Z. 9-21.**
4. **Schicke deine Übersetzung als Worddatei an brock@gsgvelbert.de**

Musterlösungen der Aufgaben zum 25.03.20

Aufgabe 3: Übersetze im Lateinbuch (Textband) die vier Sätze aus der „praeparatio“ auf S. 56

0. Cogitare labor est: (Das) Denken ist Arbeit.
1. Nonulli homines laborem cogitandi fugiunt.: Einige Menschen fliehen vor der Arbeit des Denkens/ der Arbeit zu Denken/ der Denkarbeit.
2. Dicunt: „Numquam satis temporis ad cogitandum habemus.“: Sie sagen: „Niemals haben wir genug Zeit zum Denken.
3. Constat autem: „ Mens hominis cogitandi alitur.: Aber es steht fest: Der Sinn (besser: Geist/Denkkraft) des Menschen wird durch Denken genährt.

Aufgabe 4: S. 60, oranger Kasten

a-Dekl	o-Dekl	kons. Dekl	e-Dekl	u-Dekl
turbae	dei	salutis	rerum	magistratuum
arenarum	ludorum	hominum	spei	domus

S. 60, Nr. 3a „Alles ein Gerundium?“
vivendo: vivere: leben
pugnandum: pugnare: kämpfen
spectandi: spectare: ansehen
pugnandi: pugnare: kämpfen

S. 61, Nr. 4 „In jedem Fall ein Gerundium“
ars fabulam narrandi: Die Kunst Geschichten zu erzählen/Die Kunst des Geschichtenerzählens
ad defendendum: zum Verteidigen
in navigando: beim Segeln
scribendi studium: der Eifer zu schreiben/der Schreibeifer/der Eifer des Schreibens
ludos vitando: durch das Vermeiden der Spiele
ad bene vivendum: zum guten Leben
spes exercitum augendi: die Hoffnung das Heer zu vergrößern/die Hoffnung der Vergrößerung des Heeres
officium amicos adiuvandi: die Pflicht den Freunden zu helfen

Freiwillige Aufgaben für die Ferien – Teste und erweitere Dein Erdkundewissen!

Verwende dazu folgende Internetseite: *https://online.seterra.com/en/*

Zu manchen Tageszeiten wird die Seite momentan so stark genutzt, dass sich alles verlangsamt. Vielleicht probiert ihr es dann besser zu einem anderen Zeitpunkt. Es wäre schön, wenn ihr mit den **fettgedruckten** Aufgaben startet. Ihr könnt in der Tabelle dann immer für euch vermerken, wie es geklappt hat. Ihr dürft die Aufgaben natürlich auch nach einer gewissen Zeit wiederholen, um festzustellen, ob ihr euch verbessert habt. Die von mir aufgelisteten Themen sind nur Vorschläge. Es gibt ganz viele verschiedene Quizmöglichkeiten auf dieser Internetseite, die ihr auch auswählen könnt.
Man kann das Programm auch kostenlos als App herunterladen „Seterra Erdkunde“. Dort kann man auch die Sprache einstellen, damit man es auch auf Englisch durchführen kann ☺. Es funktioniert sehr gut auf dem Handy.

Viel Spaß!

Basic Geography Games: https://online.seterra.com/en/l/mis

	😊😊😊	😊😊	😊
Latitudes and Longitudes			
Layers of the Earth			
Tectonic Plates			

World Geography Games: **https://online.seterra.com/en/l/wor**

	😊😊😊	😊😊	😊
Continents and oceans			
World: Physical Features			
World: Large Countries			
30 Most Populous Countries			
World: Deserts			
World: Islands			
World: Mountain Ranges			
World: Mountains and volcanos			
World: Oceans, seas and lakes			
World: Rivers			
World: 25 Major Cities			
City Skylines Quiz			

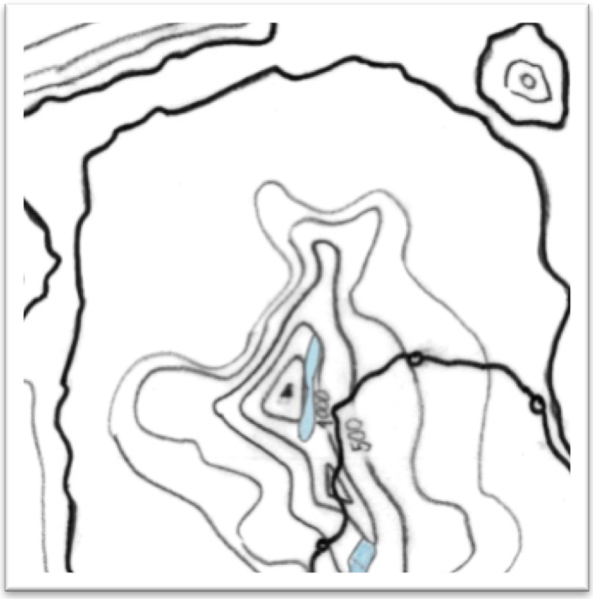
Europe Geography Games: **https://online.seterra.com/en/l/eur**

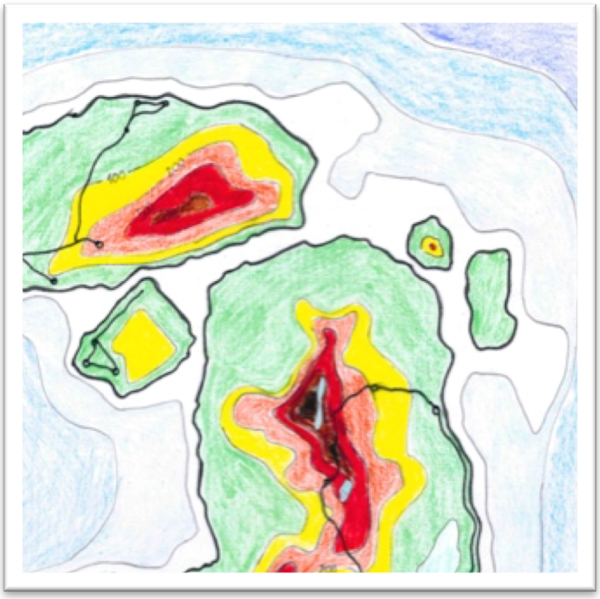
	😊😊😊	😊😊	😊
Europe: Countries			
European Union: Countries (after Brexit)			
Europe: Capitals			
Europe: Capitals Quiz 1			
Europe: Capitals Quiz 2			
Europe: Mountain Ranges			
Europe: Bodies of Water			
Europe: Physical Features			
Europe: Countries Outlines (schwer)			
Europe: Rivers			
Europe: Flags			
Germany: Cities			
Germany: Rivers and Lakes			
Germany: Neighboring Countries			
Germany: State Flags (schwer)			
Die Bundesländer auf Deutsch bearbeiten: https://online.seterra.com/de			
Deutschland: Bundesländer			
Deutschland: Hauptstädte der Bundesländer			

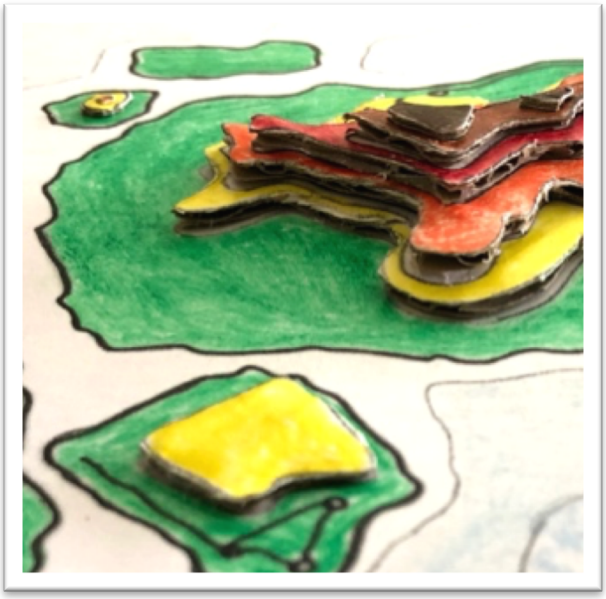
Fantasia – Ich baue mir meine Welt

Ein Projekt zur Kartenarbeit aus dem Fach **Erdkunde**

Inhalt dieses Projektes ist die Erfindung, Gestaltung und der Modellbau deiner eigenen Fantasiewelt. In mehreren Schritten wirst Du auf den nachfolgenden Seiten angeleitet, wie Du ein solches Projekt eigenverantwortlich umsetzen kannst.







<u>Material wird benötigt!</u>

Für dieses Projekt benötigst Du Material, welches Du selbst mitbringen musst. Das Material wird ab der 3. Lernzeitstunde unbedingt benötigt.

- Kleber, Schere, Filz- oder Buntstifte
- 2 Din-A4 Seiten Transparentpapier (nicht farbig)
- zwei Stücke Pappe (Größe ca. Din-A4)

Unvollständiges/vergessenes Material kann dazu führen, dass Du während der Lernzeit nicht weiterarbeiten kannst. Sorge daher rechtzeitig und eigenverantwortlich dafür, dass alles vorliegt!

Inhaltsverzeichnis:

FANTASIA – ICH BAUE MIR MEINE WELT **1**

1. EINE VORGEGEBENE „INSEL“ GESTALTEN. 3

2. DEINE EIGENE INSELWELT ERFINDEN. 4

2.1 Umrisse deiner Insel-Welt erarbeiten und gestalten *4*

2.2 Merkmale der Inselwelt erarbeiten und gestalten *5*

2.3 Die Welt illustrieren (farblich gestalten) *6*

3. EINE HÖHENSCHICHTKARTE DEINER INSELWELT ERARBEITEN 7

3.1 Deine Karte „kopieren“ *7*

3.2 Höhenlinien zeichnen *7*

3.3 Höhenschichten einfärben *8*

4. EIN 3D-MODELL DEINER INSELWELT BASTELN 8

FERTIG!!! **8**

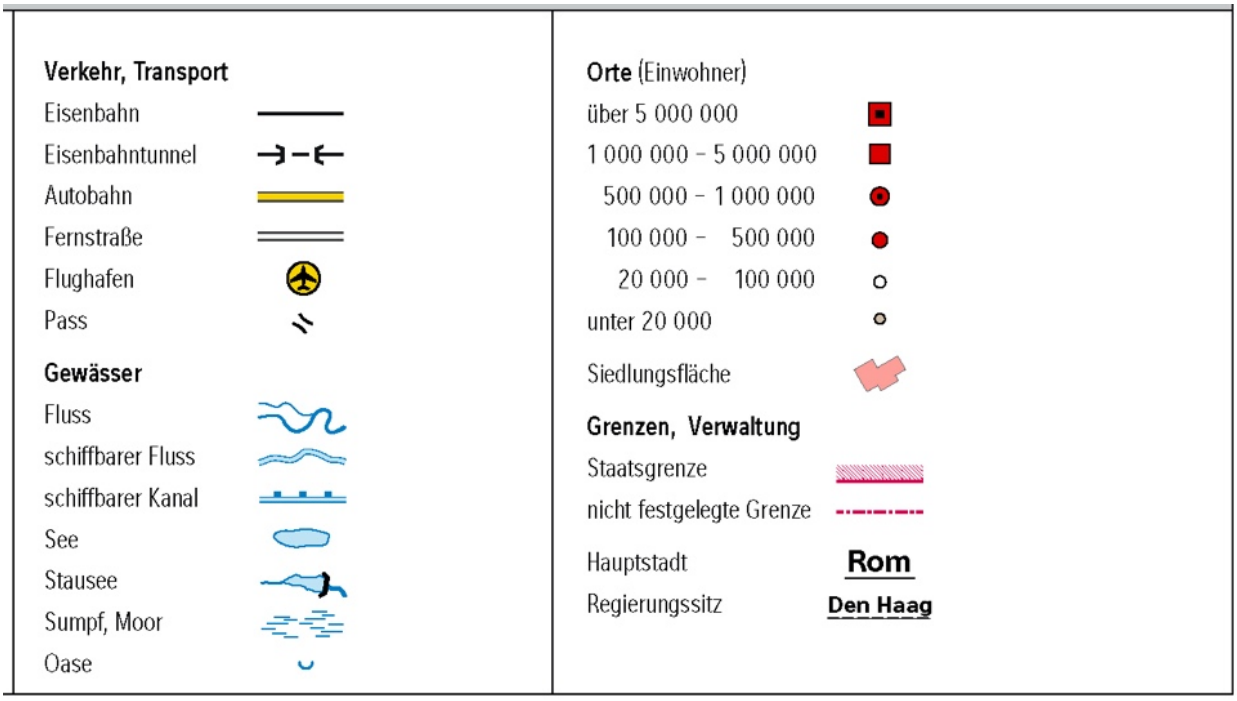


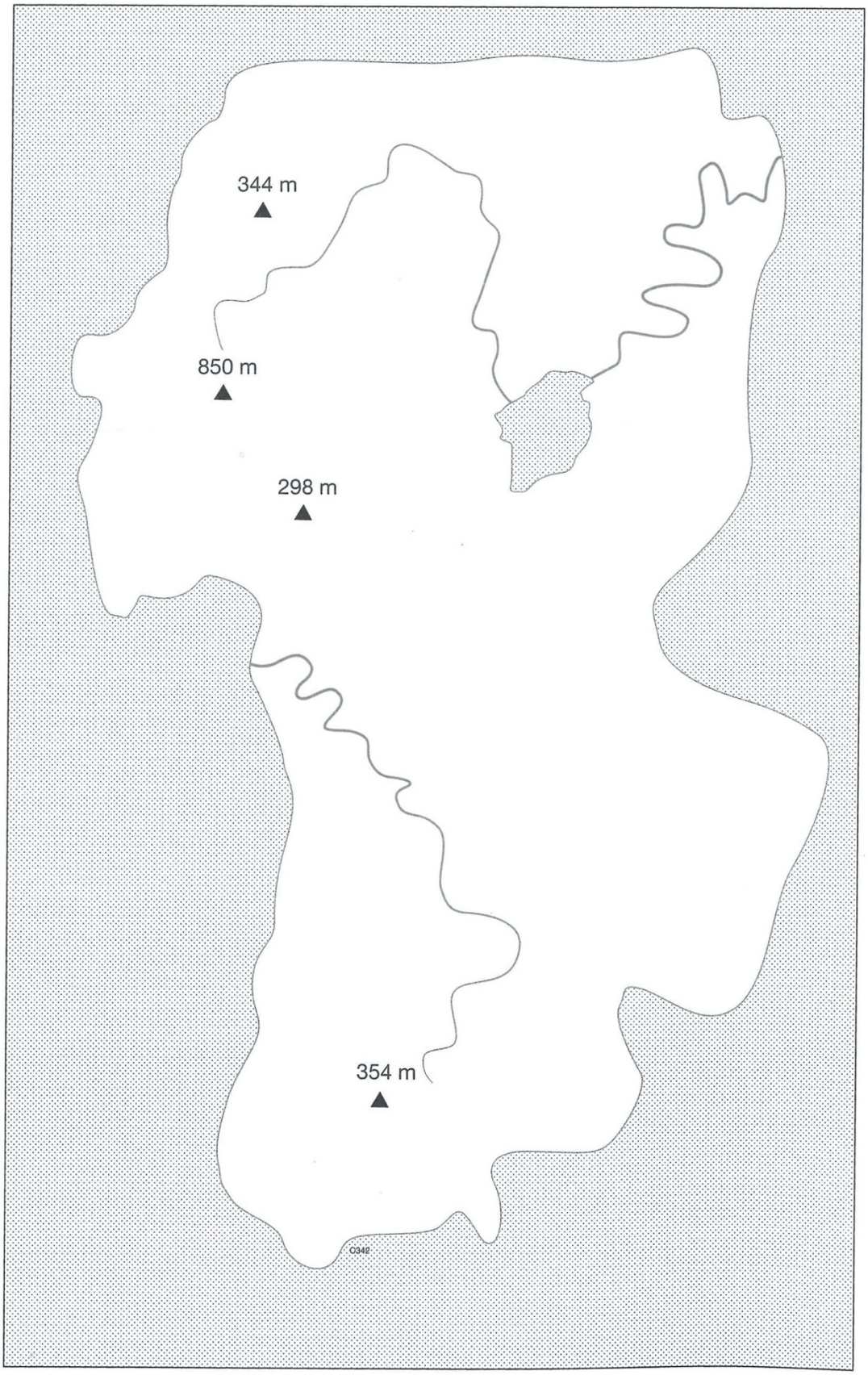
Abbildung 1 Legendensymbole einer physischen Karte (wird in Aufgabe 1 benötigt)

1. Eine vorgegebene „Insel-Karte“ gestalten.

Auf diesem Arbeitsblatt siehst du die Umrisse einer Insel, die es in Wirklichkeit gar nicht gibt. Diese Insel (Kopien dieser Karte findest Du in diesem Ordner) sollst Du mithilfe von Abbildung 1 – „Legendensymbole einer physischen Karte“ und deiner Fantasie gestalten. Trage nur so viele Elemente ein, dass die Karte noch übersichtlich bleibt. Verwende die dort abgebildeten Zeichen/Farben und halte dich an die durch das Arbeitsblatt vorgegebenen Berge, Seen und Flüsse. Zeichne neben deiner Karte eine Legende mit den von Dir erfundenen Elementen der Karte (z.B. Ein Schloss, eine Schlucht, eine Wüstenregion, ein Wald, eine Steppe usw.).

TIPP:
Eine Legende ist normalerweise am Kartenrand untergebracht. Sie enthält jeweils eine beispielhafte Darstellung (Symbol, Linie oder rechteckige farbige Fläche) und eine Beschreibung was deises Symbol/diese Farbe bedeutet.

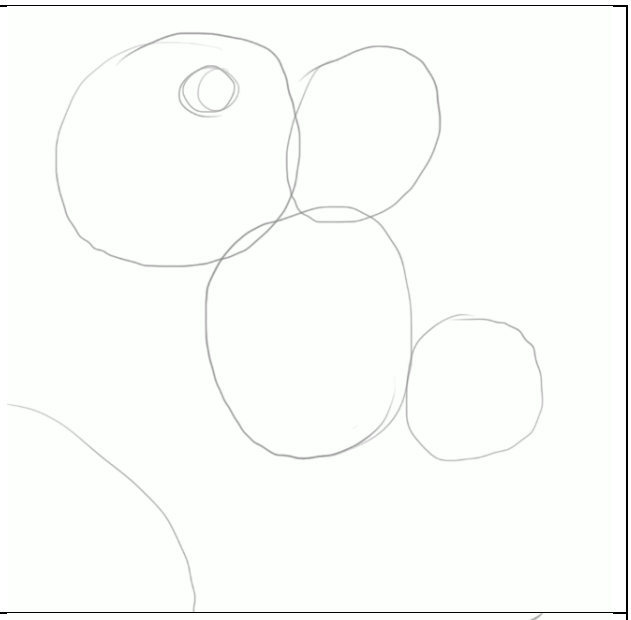
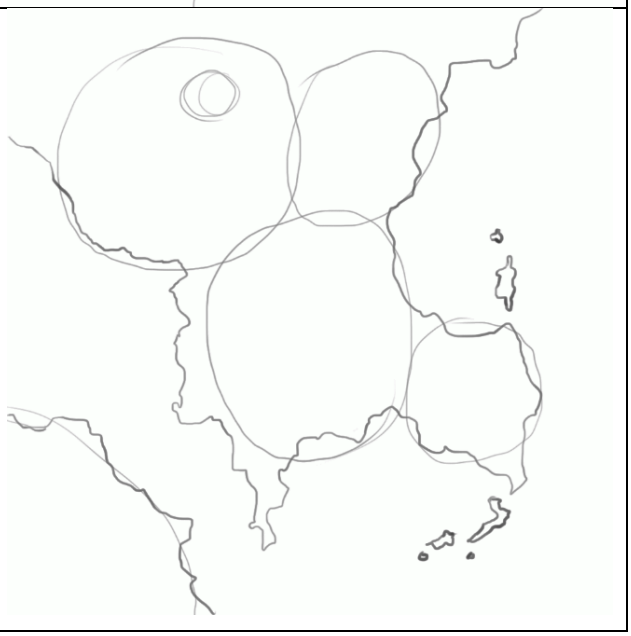
Legende



2. Deine eigene Inselwelt erfinden.

Nachdem Du nun erste Erfahrungen mit der Gestaltung und eine Karte gesammelt hast, soll es nun losgehen deine eigene Inselwelt zu erschaffen. Die nachfolgenden Schritte erklären, wie man bei einem solchen Projekt vorgeht.
Wichtig: alle Zeichnungen werden zunächst mit Bleistift und auf weißem Papier angefertigt (Weißes Papier findest Du in diesem Ordner).

2.1 Umrisse deiner Insel-Welt erarbeiten und gestalten.

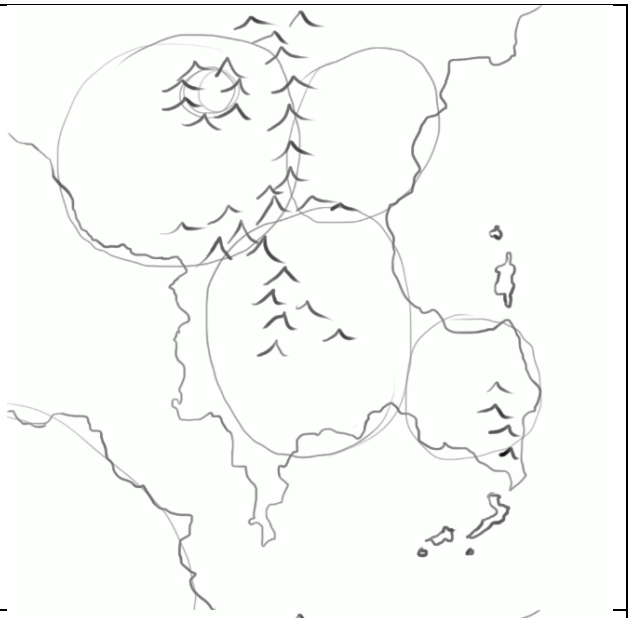
Vage Formen: Die Anordnung von Ländern und Inseln Jetzt können wir mit der Erarbeitung deiner Insel-Karte anfangen. Zeichne mit dünnen Bleistiftstrichen Kreise, wo Deine Länder und Inseln liegen sollen (Eine Insel kann durchaus auch mehrere Länder beheimaten). Es klingt leicht, ein paar Kreise auf eine Karte zu malen, aber dieser Schritt kann einige Anläufe brauchen, bis die Beziehungen untereinander stimmen. Achte darauf, dass deine Anordnung weder zu kompliziert noch „zu langweilig“ erscheint.	
Küstenlinien gestalten Kreise sind aber noch keine Karte, dafür musst Du Küstenlinien hinzufügen und gestalten. Entscheide selbst, welchem Verlauf die Küstenlinien deiner Inselwelt nehmen. Die Kreise dienen dabei als grobe Orientierung und sollten nicht zu genau umrandet werden. Vermeide gerade Linien, denn Küsten verlaufen nicht gradlinig. Versuche aber auch nicht zu viele „feine Details“ zu zeichnen, dies wird es Dir später schwerer machen, das Modell deiner Inselwelt zu basteln. Zeichne die Küstenlinie, wenn Du zufrieden bist, mit einem dünnen, schwarzem Stift nach.	

2.2 Merkmale der Inselwelt erarbeiten und gestalten

Berge/Gebirge hinzufügen

Berge müssen nicht besonders hübsch eingezeichnet werden. Einfache Dreiecke reichen völlig aus.
Gebirge sind kettenartig aneinander gereihte Berge, selten sind Berge daher im Kreis oder als Block angeordnet. Orientiere den Verlauf von Gebirgen an kurvigen Linien. Oft folgen Gebirge Küstenlinien, die Anden (in Südamerika) sind ein gutes Beispiel.

Berge beeinflussen außerdem das Klima: Wenn Du etwa eine Wüste in einem Bereich und einen Dschungel im anderen brauchst, solltest Du eine Gebirgskette dazwischen platzieren, um Wolken über dem Dschungel abregnen und nicht in die Wüste ziehen zu lassen.



Flüsse und Seen ergänzen

Regen fällt in bergigen Gegenden und fließt in Form von Flüssen zurück ins Meer. Dabei fließt Wasser immer zum tiefsten Punkt. Dies ist bei der Ergänzung von Flüssen und Seen sehr wichtig.

- Flüsse spalten sich nicht auf, sondern fließen ineinander.
- Es gibt keine Flüsse, die zwei Küsten miteinander verbinden, denn sonst müsste das Wasser irgendwann stromaufwärts fließen.
- Seen können auch nicht zwei Abflüsse Richtung Meer haben: Es gibt nur einen Punkt an dem das Wasser aus dem See weiterfließt.

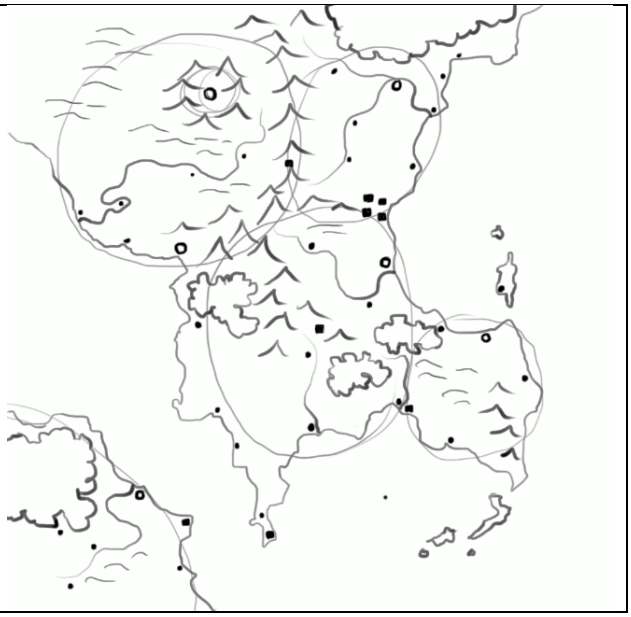
Flüsse haben außerdem eine wichtige Bedeutung für die Menschen: Die meisten Städte und Siedlungen liegen an Flüssen oder an der Küste.

Vegetation und Landschaften hinzufügen

Bei diesem Schritt ist dein künstlerisches und gestalterisches Können besonders gefragt. Deine Inselwelt soll nun unterschiedliche Landschaften bekommen. Wüsten, Wälder, Moore usw. werden deiner Welt wichtige Merkmale hinzufügen.
Wie Du die einzelnen Landschaften in die Karte einzeichnest, bleibt dabei Dir überlassen (deine Landschaften werden im letzten Schritt dieser Aufgabe, bei der farblichen Gestaltung deiner Welt nochmal sehr wichtig sein.

Städte und Wege und Grenzen ergänzen
Verteile jetzt Städte und Ortschaften.
Ab hier fällt es leicht, Straßen einzuzeichnen. Straßen verbinden die wichtigsten Städte, führen in Regionen mit viel Landwirtschaft und knüpfen an andere wichtige Handelsrouten an.

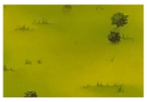
Wenn Du mit dem Ergebnis zufrieden bist, zeichne die Bleistiftlinien mit einem anderen Stift nach und radiere alle Bleistiftlinien aus.



2.3 Die Welt illustrieren (farblich gestalten)

Überarbeiten, überarbeiten, überarbeiten

Dieser Schritt kann durchaus **mehrere LZ-Stunden** andauern. Arbeite mit Buntstiften. Der Eindruck, den Deine Welt erzeugt, wird hauptsächlich von diesem Schritt beeinflusst.
Überlege im Vorfeld genau wie Du einzelne Landschaften zeichnen möchtest. Ein paar Vorschläge sind in der nachfolgenden Legende zu sehen:


Wiese

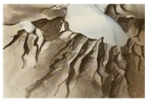
Wüste

Laubwald

Felder

Steinwüste

Eis/Schnee


Gebirge

Tropen

Nimm dir für diesen Schritt viel Zeit und arbeite sehr genau!

3. Eine Höhenschichtkarte deiner Inselwelt erarbeiten

3.1 Deine Karte „kopieren“

Nimm eines der Transparentpapiere und zeichne die Umrisse deiner Inselwelt, sowie alle Flüsse, Seen und Ortschaften ab. So schaffst Du es, quasi eine Kopie deiner Karte zu erschaffen. Diese Kopie benötigst du für den nächsten Schritt: Die Erstellung einer Höhenschichtkarte.

3.2 Höhenlinien zeichnen

Um eine Höhenschichtkarte zu erstellen müssen zunächst auf deiner Karte feine Linien eingezeichnet werden. Diese Linien verbinden Punkte gleicher Höhe über dem Meeresspiegel miteinander (z. B. 100 m, 200 m, 500 m, 1000 m und 1500 m) und werden daher **Höhenlinien** genannt. Abbildung 2 zeigt Dir eine Beispielkarte, wie Du sie selbst entwerfen könntest und Abbildung 3 eine Karte mit den gezeichneten Höhenlinien.

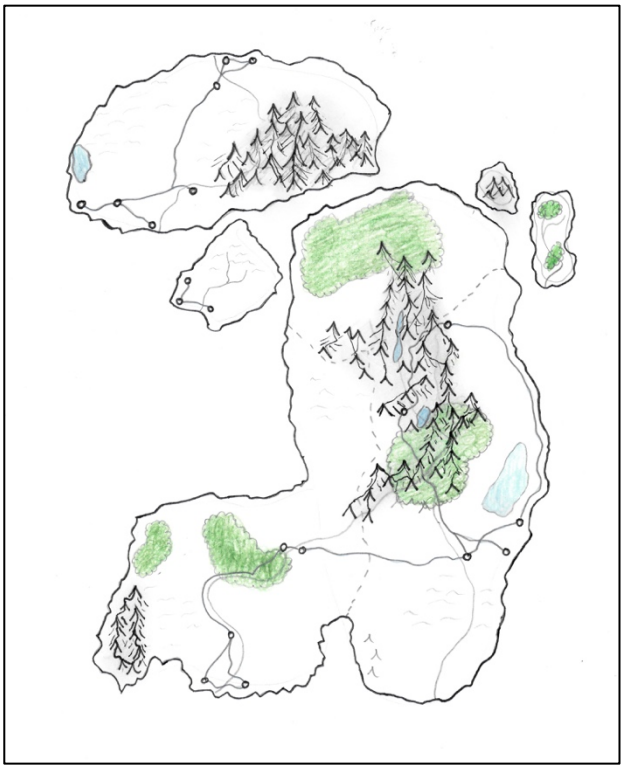


Abbildung 2 Beispiel für eine gestaltete Welt

Abbildung 3 Auf Transparentpapier abgemalte Umrisse der Welt und eingezeichnete Höhenlinien (Umrisse der Seen sind noch nicht eingezeichnet)

Bei der Zeichnung der Höhenlinien sind folgende Punkte unbedingt zu beachten:

1. unterbreche an einer geeigneten Stelle deine Höhenlinie und schreibe in den Zwischenraum die Höhe, die diese Linie kennzeichnet.
2. es darf keine Höhenstufe übersprungen werden.
3. Höhenlinien dürfen sich nicht kreuzen!
   (je dichter die Linien aneinander liegen, desto steiler ist das Gelände)
4. Seen können nicht auf/unter einer Höhenschichtline liegen.

Ist Dir die Zeichnung der Höhenlinien gelungen (es kann gut sein das Du für diesen Schritt mehrere Versuche benötigst), so bist Du für den nächsten Schritt auf fremde Hilfe angewiesen. Deine, auf dem Transparentpapier erstellte, Kopie mit den Höhenlinien muss nun zwei mal auf weißes Papier kopiert werden. Informiere deine Lehrkraft, dass Du für die Anfertigung dieser Kopien gerne ins Sekretariat gehen möchtest.

3.3 Höhenschichten einfärben

Um deine Höhenschichtenkarte fertig zu stellen, werden die Zwischenräume der Höhenlinien auf einer der Kopien auf weißem Papier in einer bestimmten Farbe angemalt (**Höhenschichten**). Die Farben, die für die einzelnen Höhenstufen verwendet werden, kannst Du in der Abbildung 4 neben diesem Text nachgucken. Die Höhenschicht bis 100 m wird zum Beispiel in grün gefärbt, die Bereiche bis zur 200-Meter-Höhenlinie in gelb, bis hin zu einem Dunkelbraun für Höhen über 1500m. Bei den Meerestiefen gilt, je dunkler das Blau, desto tiefer das Wasser.

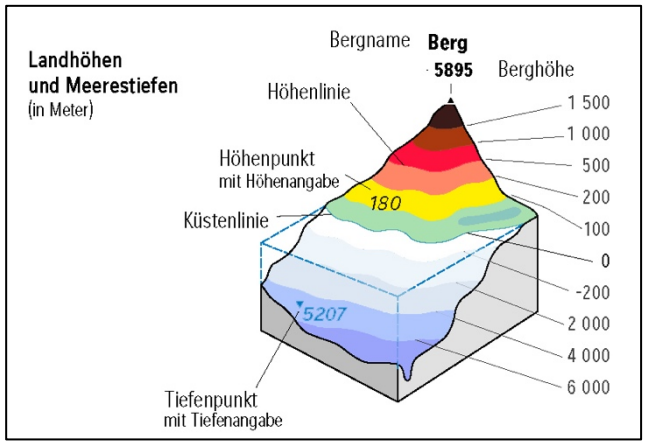


Abbildung 4 Legende einer Höhenschichtenkarte

4. Ein 3D-Modell deiner Inselwelt basteln

1. Um aus der Höhenschichtkarte ein 3D-Modell zu basteln, musst Du zunächst eine weitere Kopie deiner Karte bemalen. Das Meer (alle Tiefenstufen) und die Landflächen 0-100m müssen eingefärbt werden. Alle anderen Bereiche müssen nicht bemalt werden. Deine Karte wird dann auf eine Pappe geklebt und die Pappe wird rundherum so abgeschnitten, dass um die Karte keine Pappe mehr sichtbar ist. <u>Wichtig:</u> Verwende eine Pappe, die nur so dick ist, dass Du sie gut mit deiner Schere schneiden kannst. In weiteren Bastelschritten musst Du teilweise viele kleine, präzise Schnitte durch die Pappe machen können.	
2. Im nächsten Schritt musst Du nun auf einer weiteren Kopie den Bereich von 100 bis 200m einfärben, grob ausschneiden und auf eine Pappe kleben. Schneide anschließend möglichst genau die Umrisse aus und klebe die ausgeschnittenen Stücke so auf die Pappe, dass sie sich genau an der richtigen Stelle befinden.	
3. Wiederhole dieses Verfahren bis zur Höhenschicht >1500m. Achte darauf, dass Du insbesondere bei den letzten, sehr feinen Schichten, keine Bereiche der entsprechenden Höhenschicht abschneidest.	

FERTIG!!!