

A1: Arbeitsblatt zu „Ananse the Teacher“ (App)

Hinweis für die Lehrkraft:

- Die App „Ananse the Teacher“ ist auf dem beiliegenden Smartphone „Mara Phone“ vorinstalliert. Schülerinnen und Schüler mit eigenen Android-Smartphones können die App aber auch kostenfrei auf ihrem eigenen Gerät installieren. Dabei sind jedoch die Datenschutzbestimmungen zu berücksichtigen.
- Die Aufgaben Nummer 2 bis 5 können auch ohne Smartphone gelöst werden.
- Bei dem Experiment in Aufgabe 1 handelt es sich um ein chemisches Experiment. Luftballons sollen mithilfe von Essig und Backpulver aufgeblasen werden. Dafür befüllt man einen Luftballon mit einer kleinen Menge Backpulver und eine Flasche mit dünnem Flaschenhals mit Essig. Anschließend stülpt man den Luftballon über die Öffnung der Flasche, sodass das Backpulver in den Essig fällt, was dazu führt, dass sich die Luftballons aufblasen. Sorgen Sie vor der Stunde dafür, dass Sie einige Luftballons, einige Flaschen, etwas Essig und ein paar Packungen Backpulver vor Ort haben, damit die Kinder das Experiment durchführen können.

LIZENZHINWEIS

Die Texte dieses Arbeitsblattes stehen unter einer CC BY-SA 4.0 Lizenz

www.creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de.

Der Name des Urhebers soll bei Weiterverwendung wie folgt genannt werden:

GEMEINSAM FÜR AFRIKA

A1: Arbeitsblatt für Schülerinnen und Schüler zu „Ananse the Teacher“ (App)

Methodik: App, Experiment, Recherche, Paar- und Gruppenarbeit

Aufgabe:

Lest Euch den Hintergrundtext von „Ananse the Teacher“ durch. Es handelt sich um eine App, die Kindern auf Englisch spielerisch Dinge beibringen möchte. Dies geschieht mit Geschichten über Ananse, eine bekannte westafrikanische Sagenfigur. Nachdem Ihr den Text gelesen habt, probiert die App aus und bearbeitet die Aufgaben.

Aufgabe 1: Probiert die Ananse-App aus und löst eine ihrer Aufgaben!

Öffnet die Ananse-App auf dem Mara Phone und klickt auf das Feld „Ananse Fun“. In diesem Bereich seht Ihr die Überschriften zu verschiedenen Geschichten von Ananse. Dort findet Ihr auch passende Aufgaben. Lest Euch die Geschichte vom Adler und der Schildkröte durch und führt anschließend das Experiment durch, so wie es Euch in der App erklärt wird.

Lest weitere Geschichten von Ananse in der App und löst die Aufgaben, die Ihr spannend findet!

Aufgabe 2: Lernt mehr über Ananse!

Es gibt unzählige Fabeln und Geschichten über Ananse. In einer der bekanntesten Geschichten versucht er alle Märchen der Erde vom Himmelsgott Onyame zu bekommen. Dafür muss er aber erst mal einige Wesen überlisten: die Schlange Onini und den Hornissenschwarm Mmaboro, außerdem den Leoparden Osebo und die Märchenfee Mmoatia.

1. Lest in Einzelarbeit die ganze Geschichte auf afrika-junior.de

www.afrika-junior.de/inhalt/medien/lesen/maerchen/wie-kwaku-ananse-die-maerchen-erhielt.html



[Sie ist auch auf dem USB-Stick im Lernkoffer als PDF zu finden.](#)

2. Beantwortet zu zweit folgende Fragen:

- Warum wundert sich der Himmelsgott Onyame, dass Ananse zu ihm kommt?
- Wie schafft Ananse es, die Schlangen, die Hornissen, den Leoparden und die Fee zu überlisten?
- Welche Lehren könnt Ihr aus der Geschichte ziehen?

3. Tragt Eure Ergebnisse zusammen

Sammelt Eure Ergebnisse in der ganzen Klasse, vergleicht und diskutiert Eure Antworten.

LIZENZHINWEIS

Die Texte dieses Arbeitsblattes stehen unter einer CC BY-SA 4.0 Lizenz

www.creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de.

Der Name des Urhebers soll bei Weiterverwendung wie folgt genannt werden:

GEMEINSAM FÜR AFRIKA

4. Die Geschichte vom Fuchs und den Raben

Vielleicht kennt Ihr die Geschichte vom Fuchs und den Raben. Sie ähnelt der Geschichte von Ananse. Lest die Geschichte in Einzelarbeit oder bittet Eure Lehrkraft, sie Euch vorzulesen.

Hier könnt Ihr die Geschichte finden:

[www.informatik.uni-leipzig.de/~meiler/GL.dir/SammlungGeschichten/WS12/Der Fuchs und der Rabe.pdf](http://www.informatik.uni-leipzig.de/~meiler/GL.dir/SammlungGeschichten/WS12/Der_Fuchs_und_der_Rabe.pdf)



[Ihr findet die Geschichte auch auf dem beigefügten USB-Stick im Lernkoffer.](#)

a) Welche Lehren könnt Ihr aus dieser Geschichte ziehen? Überlegt zusammen:

- Welche Lehre möchte die Geschichte vermitteln?
- Wie ähneln sich die Geschichte vom Fuchs und den Raben und die von Ananse?
- Wie unterscheiden sie sich?
- Kennt Ihr weitere deutsche Fabeln, in denen es auch darum geht, jemand anderen zu überlisten?

Aufgabe 3: Zeichnet die Geschichte nach!

Es gibt unzählige Fabeln und Geschichten über Ananse. In einer der bekanntesten Geschichten versucht er alle Märchen der Erde vom Himmelsgott Onyame zu bekommen. Dafür muss er aber erst mal einige Wesen überlisten: die Schlange Onini und den Hornissenschwarm Mmaboro, außerdem den Leoparden Osebo und die Märchenfee Mmoatia.

1. Lasst Eure Lehrerin oder Euren Lehrer die Geschichte auf afrika-junior.de der Klasse vorlesen. Entweder am Stück oder in mehreren Teilen, damit Ihr nach jedem Abschnitt der Geschichte das Geschehene malen könnt.



<https://www.afrika-junior.de/inhalt/medien/lesen/maerchen/wie-kwaku-ananse-die-maerchen-erhielt.html>

[Sie ist auch auf dem USB-Stick im Lernkoffer als PDF zu finden.](#)

2. Malt auf wie Ananse die Tiere überlistet hat – beispielsweise als Comic oder Bildergeschichte.

3. Stellt Euch Eure Kunstwerke gegenseitig vor und sprecht darüber, welchen Teil der Geschichte Ihr am besten/spannendsten/lustigsten fandet und warum.

4. Überlegt gemeinsam: Was soll uns die Geschichte lehren?

LIZENZHINWEIS

Die Texte dieses Arbeitsblattes stehen unter einer CC BY-SA 4.0 Lizenz

www.creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de.

Der Name des Urhebers soll bei Weiterverwendung wie folgt genannt werden:

GEMEINSAM FÜR AFRIKA