

---

# DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE

# INTERNET IM UNTERRICHT

---

FÜR 14–16 JÄHRIGE  
NIVEAUSTUFE: A2/B1

AUTORINNEN: Barbara Csörgő  
Petra Kaltenbach

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült.

**Szakmai vezetők:**

E. Vámos Ágnes (fejlesztési igazgató),  
Pála Károly (szakmai igazgató),  
Puskás Aurél (NFT Koordinációs Központ),  
Rápli Györgyi (Programfejlesztési központ)

**Szakmai bizottság:**

Dr. Poór Zoltán  
Dr. Morvai Edit  
Enyedi Ágnes  
Majorosi Anna

**Projektvezető:**

Kuti Zsuzsa

**Szakértő:**

Tartsayné Németh Nóra, Magyar Ágnes



*A kiadvány ingyenes, kizárólag zárt körben, kísérleti–tesztelési céllal használható. Kereskedelmi forgalomba nem kerülhet. Másolása, terjesztése szigorúan tilos!*

Kiadja a sulinoVA Közoktatás-fejlesztési és Pedagógus-továbbképzési Kht.  
1134 Budapest, Váci út 37.  
A kiadásért felel: Cselik Tibor ügyvezető igazgató  
Nyomdai munkák: Pátria Nyomda Rt.

# PROGRAMMPAKET

Nummer des Moduls	Thema	Inhalt	Schwerpunkt im Bereich der Fertigkeiten	Niveau- stufe	Lernzuwachs, Produkt
1	Rekorde in der Tierwelt.	Informationssuche über die „Rekorde“ in der Tierwelt, Präsentation der gesammelten Informationen auf einem Plakat im Rahmen einer Ausstellung (Zoo der Rekorde), Quizspiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Suche und Auswahl von Informationen.</li> <li>– Komplexe Förderung des mündlichen Ausdrucks (visuell und verbal).</li> <li>– Förderung des Leseverstehens und des mündlichen Ausdrucks.</li> </ul>	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Produkt: ein Plakat über ein Tier (mit Bildern und ergänzenden Informationen)</li> <li>– Wortschatzerweiterung (Tierwelt, geographische Namen, Maßeinheiten)</li> <li>– Übung der Fragesätze</li> <li>– Förderung der verbalen und visuellen Ausdrucksfähigkeit.</li> </ul>
2	Feste und Bräuche in Europa	<p>Aufzählung und Charakterisierung der europaweit bekannten Feste und Bräuche nach angegebenen Kriterien.</p> <p>Informationssuche und Anfertigung von PowerPoint Präsentationen über Weihnachtsbräuche in Europa sowie über verschiedene, für den deutschen Sprachgebiet typische Bräuche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Suche und Auswahl von Informationen.</li> <li>– Komplexe Förderung des mündlichen Ausdrucks (visuell und verbal).</li> <li>– Förderung des Leseverstehens und des mündlichen Ausdrucks.</li> </ul>	B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Produkt: eine gemeinsame PowerPoint Präsentation über die Weihnachtsbräuche in den verschiedenen europäischen Ländern sowie je eine Präsentation pro Gruppe über je einen spezifischen Brauch im deutschen Sprachgebiet.</li> </ul>

3	Die Welt von Asterix und Obelix.	<b>Ein Ausflug in eine fiktive Welt:</b> Dorfversammlung, gallische Mutprobe, die traditionelle gallische Dorfiade und viele Überraschungen mit Asterix und seinen Freunden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Anwendung von – durch die fiktive Umgebung bedingten – sprachlichen Möglichkeiten</li> <li>- kreativer Sprachgebrauch, Bildung von sprechenden Namen</li> <li>- Lernvertrag: verantwortungsvolle Übernahme von Aufgaben – autonomes Lernen</li> </ul>	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- eine fiktive Person entwerfen</li> <li>- sich in einer fiktiven Umgebung vor- bzw. darstellen</li> <li>- erweiterbare Dorfchronik</li> <li>- E-Card</li> </ul>
4	„Ich bin Personalberater für Sport und Freizeit!“	Die Schüler suchen als Personalberater für Sport und Freizeit auf Internetseiten von Großstädten des deutschen Sprachgebietes den individuellen Kundenansprüchen angepasste Freizeitaktivitäten. Ihre Vorschläge tragen sie im Rahmen eines Kundengesprächs vor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suche und Auswahl von Informationen.</li> <li>- Komplexe Förderung des mündlichen Ausdrucks (visuell und verbal).</li> <li>- Förderung des mündlichen Ausdrucks.</li> <li>- Förderung der soziolinguistischen Kompetenzen.</li> </ul>	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produkt: den individuellen Ansprüchen angepasste, überzeugend zusammengestellte Sportangebote in der Zielsprache (mündlich und schriftlich in Form von Kundengesprächen und Begleitdemos)</li> <li>- Die Bewertung der eigenen Arbeit und der Leistung der Mitschüler anhand eines Bewertungsblattes.</li> </ul>
5	Die ultimative Schulzeitung.	Erstellen der ersten Ausgabe der eigenen Schulzeitung, Artikel Schreiben, Redigieren und Layout im Klassenzimmer.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Komplexe Förderung des mündlichen Ausdrucks (visuell und verbal).</li> <li>- Förderung der soziolinguistischen Kompetenzen.</li> <li>- Förderung des schriftlichen Ausdrucks.</li> <li>- Selbstbewertung, Selbstkritik.</li> <li>- Bewertung der Leistung der Mitschüler.</li> <li>- Förderung der kooperativen, konstruktiven, produktiven und kreativen Gruppenarbeit.</li> </ul>	B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Schüler schreiben mit dem von ihnen gewählten Thema, Inhalt und Titel Artikel für die eigene Schulzeitung.</li> <li>- Produkt: die Erstausgabe der eigenen Schulzeitung, zusammengestellt in konstruktiver Zusammenarbeit in gedruckter und/oder elektronischer Form.</li> <li>- zukünftige Schul-Website-Pläne</li> </ul>

6	Freizeitgestaltung, Programmplanung	<p>Bearbeitung des Themas Freizeit und Programme.</p> <p>Programmplanung für einen Tag in Partnerarbeit anhand von authentischen Programmheften.</p> <p>Programmplanung für drei Tage in verschiedenen Städten auf dem deutschen Sprachgebiet für fiktive Personen anhand von angegebenen Kriterien.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suche und Auswahl von Informationen.</li> <li>- Komplexe Förderung des mündlichen Ausdrucks (visuell und verbal).</li> <li>- Förderung des schriftlichen Ausdrucks und des Leseverstehens.</li> </ul>	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produkt: PowerPoint Präsentation über ein dreitägiges Programm in einer fremden Stadt (auf deutschem Sprachgebiet)</li> <li>- Wortschatzerweiterung (Freizeit, innere Eigenschaften)</li> <li>- Zusammenarbeit in einer Gruppe, Förderung der Kompromissbereitschaft</li> </ul>
7	Die virtuelle Stadtrundfahrt.	Virtuelle Stadtrundfahrt auf den Internetseiten von größeren Städten des deutschen Sprachgebietes, das Zusammen- und Vorstellen eines elektronischen Erlebnisberichtes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Landeskunde: deutschsprachige Länder in den Augen von ungarischen Schülern.</li> <li>- Wortschatzerweiterung.</li> <li>- Suche und Auswahl von Informationen.</li> <li>- Komplexe Förderung des mündlichen Ausdrucks (visuell und verbal).</li> </ul>	B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produkt: elektronischer Erlebnisbericht über die virtuelle Stadtrundfahrt</li> <li>- E-Card</li> <li>- Die Schüler bewerten gegenseitig die Leistung voneinander.</li> </ul>

### Empfehlung:

In diesem Programmpaket sind folgende Module miteinander verknüpft:

**Modul 4:** „*Die bewegte Stadt*“

**Modul 6:** „*In 3 Tagen um die Stadt*“

**Modul 7:** „*Land und Leute*“

Diese drei Module hängen thematisch durch das Motiv der sog. *fiktiven Personen* zusammen.

Es handelt sich dabei um erfundene Personen mit Wohnsitz in verschiedenen Städten des deutschen Sprachgebietes.

**Deutschland:** Berlin, Hamburg, Köln, München

**Österreich:** Wien, Innsbruck, Salzburg

**Schweiz:** Zürich, Thun

**Liechtenstein:** Vaduz

Zu jeder fiktiven Person gehört ein *Personalbogen*, auf dem persönliche Daten (Name, Alter, Wohnort, Beruf) sowie weitere persönliche Informationen (Hobby, Interessen, Lieblingsspeisen und –getränke, Charakterzüge) zu lesen sind. In den Modulen 6. und 7. gehören zu den einzelnen Personen auch Hörtexte. Die fiktiven Personen dienen in den Modulen als Vermittler zwischen den Schülern und den deutschsprachigen Ländern.

**4. „*Die bewegte Stadt*“:** In diesem Modul werden die Personen eingeführt und parallel dazu Informationen zu Land, aber vor allem zu Stadt gesammelt und bearbeitet. (mit Hörtext)

**6. „*In 3 Tagen um die Stadt*“:** *In 3 Tagen um die Stadt – Programme in Städten des deutschen Sprachgebietes*

In diesem Modul wird hauptsächlich auf den Homepages der jeweiligen Städte bzw. Gemeinden (in denen die fiktiven Personen wohnen) nach Freizeitprogrammen gestöbert.

**7. „*Land und Leute*“:** In diesem Modul wird auf den Homepages der jeweiligen deutschsprachigen Städte bzw. Gemeinden anhand von persönlichen Gegebenheiten, Ansprüchen und Bedingungen nach konkreten Freizeitangeboten für die fiktiven Personen gestöbert. (mit Hörtext)

Die obigen drei Module sind unabhängig voneinander, da in jedem Stundenentwurf ein Schritt miteingeplant ist, in dem die Schüler die Personalbögen bearbeiten. Sollte der Lehrer alle drei Module bearbeiten, empfehlen wir innerhalb des Programmpaketes folgende Reihenfolge:

1. **Modul 7** dient als Einführung: die Schüler lernen die fiktiven Personen kennen (durch die Bearbeitung der Personalbögen). Sie erwerben allgemeine Kenntnisse (geographische und gesellschaftliche) über die einzelnen Länder und Städte (sowie über den Aufbau der Homepages der Städte). Der Lehrer kann in diesem ersten Modul den allgemeinen Motivationsgrad seiner Schüler hinsichtlich der fiktiven Personen einschätzen.
2. **In Modul 4** kommen die Personalbögen (mit Hörtexten begleitet) mehr zur Geltung: die Schüler (Freizeitberater) empfehlen den individuellen Ansprüchen der fiktiven Personen (hier Kunden) angepasste Freizeitangebote.
3. **In Modul 6** erwartet die Schüler eine komplexere Aufgabenstellung: sie planen im Rahmen eines Rollenspiels neben Beachtung der individuellen Ansprüche von jeweils zwei fiktiven Personen Programme in den einzelnen Großstädten des deutschen Sprachgebietes.

Folgende Ziele der Kompetenzförderung stehen im Brennpunkt aller drei Module:

1. Komplexe Förderung der sprachlichen Kompetenz (in verschiedenen Themenbereichen)
2. allgemeine und spezielle Kenntnisse in Zusammenhang mit den verschiedenen Ländern/Städten des deutschen Sprachgebietes
3. Persönlichkeitsentfaltung sowie die Förderung der sozialen Empfindsamkeit (Empathie) anhand von Rollenspielen und Gruppenarbeit



---

# 3. NIXalsTRIX

DIE GALLISCHE DORFIADE

---



# MODULÜBERSICHT

Stunde Nr.:	Ziel der Stunde	Inhalt	Inhalt in der Fremdsprache (Wortschatz, sprachliche Mittel, grammatische Strukturen)	Materialien, Medien
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Interesse erwecken, Schnupperstunde</li> <li>– Die Rollen und sprechenden Namen der Figuren kennen lernen.</li> <li>– Einsicht in das Dorfleben über den Dorfspion, Dorfoversammlung.</li> <li>– Die Schüler lernen den Lernvertrag kennen.</li> <li>– Bewegung in fiktiver Umgebung, Entdeckung der durch die fiktive Situation gegebenen Möglichkeiten.</li> </ul>	<p>Schnupperstunde. Die Schüler lernen die Welt der Asterix-Comics kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fragesätze in einfachen Aussagesätzen beantworten.</li> <li>– Die kreative sprachliche Kompetenz fördern.</li> <li>– Die Sprache bewusst spielerisch verwenden.</li> <li>– Die aus der fiktiven Umgebung folgenden ad-hoc Phantasie-Wortbildungen unterstützen, entwickeln.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Erstseiten aus verschiedenen Asterix Heften</b> digital oder gedruckt</li> <li>– <b>Protokoll der Dorfversammlung</b> mit Bildern</li> <li>– <b>Bericht des Spionix</b></li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Suche auf einer angegebenen Internetseite, um konkrete Informationen zu finden.</li> <li>– Ein Arbeitsblatt ausfüllen.</li> <li>– Eine E-Card schicken.</li> <li>– Die Schüler schließen einen Lernvertrag ab.</li> </ul>	<p><b>Online-Unterricht:</b></p> <p>Die Schüler stöbern auf der deutschsprachigen Seite der offiziellen Asterix-Homepage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Internet-spezifische Ausdrücke (kennen)lernen, sowie diese dem Fremdsprachenniveau der Schüler angepasst gebrauchen.</li> <li>– Fragesätze in einfachen Aussagesätzen beantworten.</li> <li>– Die aus der fiktiven Umgebung folgenden ad-hoc Phantasie-Wortbildungen unterstützen, entwickeln.</li> <li>– Die kreative sprachliche Kompetenz fördern.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Arbeitsblatt</b> (e-Besucher Checkliste)</li> <li>– <b>Lernvertrag</b> (Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag)</li> <li>– <b>Rätselix</b></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>– PC</li> <li>– Internetzugang</li> <li>– (Tafel, Heft)</li> <li>– tanulóí szerző</li> </ul>

4 Deutsch als Fremdsprache, Internet im Unterricht, 14–16 Jährige

3	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Die Schüler generieren fiktive Persönlichkeiten in der Zielsprache.</li> <li>– Sie füllen das Bewerbungsblatt für die DORFIADE aus.</li> <li>– Sie nehmen an der gallischen Taufe teil.</li> </ul>	<p>Die Schüler treffen Vorbereitungen zu der traditionellen gallischen DORFIADE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Persönliche Daten in der Zielsprache angeben.</li> <li>– Die kreative sprachliche Kompetenz fördern.</li> <li>– Die Sprache bewusst spielerisch verwenden.</li> <li>– Die aus der fiktiven Umgebung folgenden ad-hoc Phantasie-Wortbildungen unterstützen, entwickeln.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bewerbungsblatt zur DORFIADE</li> <li>– Foto oder Selbstbildnis (gezeichnet)</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Die Schüler nehmen an der traditionellen gallischen DORFIADE teil.</li> <li>– Sie bestehen die galische Mutprobe und lassen sich in der Zielsprache in ihrem Dorfwissen prüfen.</li> <li>– Sie werden in die Dorfchronik aufgenommen.</li> <li>– Sie füllen den Lernvertrag aus und werten die Ergebnisse aus.</li> </ul>	<p>Es finden die traditionelle gallische DORFIADE und die Dorfchronik statt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Eine eigens generierte Person mündlich vorstellen.</li> <li>– Die Sprache bewusst spielerisch verwenden.</li> <li>– Die aus der fiktiven Umgebung folgenden ad-hoc Phantasie-Wortbildungen unterstützen, entwickeln.</li> <li>– Selbstbewertung, Selbstkritik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Bewerbungsblatt zur DORFIADE</b></li> <li>– <b>Methusalix Pergament</b></li> <li>– <b>13 Fragen</b></li> <li>– <b>Dorfchronik</b></li> <li>– Notizblätter, Stift</li> <li>– Lernvertrag</li> </ul>

<b>Beschreibung des Moduls</b>	<p><i>In diesem Modul bewegen sich die Schüler in der lustigen – aber sprachlich betrachtet für diese Stufe doch recht anspruchsvollen – Phantasiewelt von Asterix und seinen Freunden.</i></p> <p><i>Sie lösen mit freundlicher Unterstützung der Figuren verschiedene Aufgaben und Rätsel, spielen mit- bzw. gegeneinander, um das Ziel zu erreichen als waschechter Gallier ins Gallier-Dorf aufgenommen zu werden. Auf dem langen Weg bis zum Bürgerrecht haben die Schüler auf der Dorfiade – dem größten gallischen Dorfeignis – abwechslungsreiche und lustige Proben zu bestehen.</i></p> <p><i>Ein anspruchsvoller Lernspaß sowohl für die Schüler, als auch für den Lehrer.</i></p>
<b>Ziele des Moduls</b>	<p><i>Die Schüler</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>lernen spielerisch – ihnen vermutlich bereits bekannte Comic-Figuren – Asterix, die Gallier und ihr Dorf in Deutsch kennen.</i></li> <li>– <i>schließen einen Lernvertrag ab, in dem die Aufgaben der Unterrichtsstunden festgelegt sind.</i></li> <li>– <i>lernen Elemente des autonomen Lernens kennen, praktizieren die offene Arbeitsform „Wochenplanunterricht“.</i></li> <li>– <i>lernen im Internet auf der vorgegebenen offiziellen Asterix-Seite strukturiert nach Informationen zu suchen und dazu ein Arbeitsblatt auszufüllen.</i></li> <li>– <i>fördern ihre Kreativität: erfinden eine gallische Person und einen gallischen Namen für diese Figur.</i></li> <li>– <i>Lernen, sich in einer Wettbewerbssituation in fremdsprachiger Umgebung näher kennen: sie nehmen an der Dorfiade – dem größten gallischen Dorfeignis teil - lösen Rätsel und Aufgaben – mündlich wie schriftlich – in der Fremdsprache Deutsch.</i></li> <li>– <i>stellen kurz die von ihnen erfundene Figur vor.</i></li> <li>– <i>bewerten die eigene Leistung sowie die Leistung von Mitschülern.</i></li> </ul> <p><u><i>weitere Ziele:</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Vielseitige Förderung der rezeptiven, produktiven und interaktiven sprachlichen Kompetenzen.</i></li> <li>– <i>Übung im Umgang mit computerverbundenen Aufgaben (Bilder und Texte speichern und weiterverwenden, Suchmaschinen verwenden, E-Mail, Power Point-Kenntnisse, etc.).</i></li> <li>– <i>Effektive Suche nach Informationen anhand von vorgegebenen Kriterien zur Ausführung einer konkreten Aufgabe in Gruppen/Paaren.</i></li> <li>– <i>(Um)strukturieren von Informationen.</i></li> <li>– <i>Förderung der Schreibkompetenz (diverse Textsorten).</i></li> <li>– <i>Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zum Spiel und zu spielerischen Aufgaben.</i></li> <li>– <i>Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen/Paaren.</i></li> <li>– <i>Stärkung der Fähigkeit, verantwortungsvolle Entscheidungen zu treffen.</i></li> <li>– <i>Förderung der Fähigkeit, selbstständig und/oder durch Unterstützung und Ratschläge der Mitschüler sich weiterzuentwickeln.</i></li> </ul>
<b>Vorgesehene Stundenzahl</b>	<p><i>4 Stunden</i></p>
<b>Altersgruppe, Niveaustufe</b>	<p><i>14–16 Jahre, Niveaustufe A2</i></p>

<b>Sprachliche Vorkenntnisse</b>		<p><b>Für Niveaustufe A2:</b> Die Schüler können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– in alltäglichen Bereichen auf einfache Art und Weise Informationen austauschen.</li> <li>– in einem Gespräch einfache Fragen beantworten und auf einfache Aussagen reagieren.</li> <li>– in vertrauten Situationen wichtige Informationen für sich notieren.</li> <li>– in Texten mit Illustrationen und anderen Wort-Bild-Kombinationen die Hauptinformation verstehen und auswerten.</li> <li>– in einfachen Alltagstexten spezifische zu erwartende Informationen auffinden und verstehen.</li> <li>– in fiktiven Situationen durch den besonderen Status dieser Situation bedingte Ausdrücke und Redewendungen verstehen, weiterverwenden bzw. selbstständig bilden.</li> <li>– vor Publikum mit kurzen eingeübten Wendungen etwas vortragen oder ankündigen.</li> <li>– sich selbst als fiktive Phantasieperson in der Fremdsprache kurz vorstellen.</li> </ul>
<b>Verbindung zu anderen Bereichen</b>	Crosscurriculare Anschlusspunkte	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mensch und Gesellschaft</li> <li>– Informatik</li> </ul>
	Innerhalb dieses Programmpakets	
	Zu anderen Programmpaketen	
<b>Schwerpunkte im Bereich der Fertigkeiten</b>	Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Förderung des Leseverstehens (mit Hilfe von Lesestrategien).</li> <li>– Effektive Suche nach Informationen.</li> <li>– Förderung des mündlichen Ausdrucks.</li> <li>– Förderung der Schreibkompetenz.</li> <li>– (Um)strukturieren von Informationen.</li> <li>– Förderung von soziolinguistischen Kompetenzen.</li> <li>– Förderung von pragmatischen Kompetenzen.</li> </ul>
	Andere Bildungsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mensch und Gesellschaft <ul style="list-style-type: none"> <li>– die Fähigkeit Informationen sammeln und bearbeiten zu können.</li> <li>– Ausdrucksfähigkeit (verbal und visuell)</li> <li>– Orientierung in Raum und Zeit.</li> </ul> </li> <li>– Visuelle Kommunikation</li> <li>– Informatik <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kenntnisse in der Arbeit mit dem Computer und dem Internet.</li> </ul> </li> </ul>

<b>Bewertung und Beurteilung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Grundlage der Bewertung sowie der objektiven Beurteilung der eigenen Leistung bilden die <b>Lernverträge</b>, die von den Schülern unterzeichnet werden. Im Lernvertrag sind die einzelnen Aufgaben klar ersichtlich aufgezählt, die für die einzelnen Aufgaben erhältlichen Punkte angegeben und die Mindestpunktzahl für das erfolgreiche Ausführen des im Vertrag festgelegten Zieles eindeutig angegeben. Durch den Vertrag wird sowohl den Schülern, als auch dem Lehrer ersichtlicher, was erreicht werden soll. Die Mindestpunktzahl von 75% kann vom Lehrer natürlich je nach Sprachniveau seiner Schüler geändert werden und sollte die Schüler keinesfalls von der Mitarbeit abschrecken.</li> <li>– Der Lehrer bewertet außerdem die Arbeit der Klasse und der einzelnen Gruppen hinsichtlich der Kooperationsfähigkeit, sowie der allgemeinen Einstellung der Schüler zu der innovativen Art der Zusammenarbeit bzw. der neuen Form der Unterrichtsstunden. Die Bewertung des Lehrers sollte motivierend wirken, die Schüler sollten angespornt, nicht abgeschreckt werden.</li> </ul>
<b>Didaktisch-methodische Empfehlungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Falls der Lehrer keine Erfahrungen im Bereich „Internet im Unterricht“ hat, sollte er vor Beginn der Arbeit mit dem jeweiligen Programmpaket auf jeden Fall gründlich die dazu gehörende Pädagogische Konzeption zu Rate ziehen. Die Konzeption wird ihn mit den Grundsätzen dieser Arbeit vertraut machen und ihn bei seiner praktischen Arbeit unterstützen.</li> <li>– Der Lehrer sollte in den Unterrichtsstunden die Vorteile der mit fiktionalen Figuren, Texten und Situationen geführten Arbeit erkennen und zur Geltung kommen lassen.</li> <li>– Benötigte Computerkenntnisse seitens des Lehrers: <ul style="list-style-type: none"> <li><b>online:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Internet (Surfen, E-Card)</li> </ul> </li> <li><b>offline:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Word</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>Nachschlagewerke</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dringó-Horváth Ida – Hoffmann Orsolya: Webology. Internet im Unterricht Deutsch als Fremdsprache. Budapest, EduNet Stiftung für Lehrstoffentwicklung (CD-ROM)</li> <li>– Glaboniat – Müller – Rusch – Schmitz – Wertenschlag: Profile Deutsch. München, Langenscheidt Verlag 2002 (CD-ROM)</li> </ul>



# STUNDENENTWÜRFE

## 1. Stunde: Der erste Streifzug ins Dorf der Gallier

### Ziele der Stunde:

- Die Schüler lernen die Gallier und ihr Dorf spielerisch kennen.
- Namen und Rollen der Gallier werden in der Fremdsprache gelernt.
- Durch einen Bericht eines Spions erfahren die Schüler in groben Zügen über die Geschichte des Dorfes und verfolgen eine Dorfversammlung mit.
- Als Hausaufgabe lesen die Schüler den Lernvertrag durch.

### Materialien, Medien:

- Erstseiten von Asterix-Heften
- Bilderblatt: Dorfversammlung
- Der Bericht des Spionix
- Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien
			Sozialformen	Methoden	
<b>1. Die Rahmengeschichte</b>					
A.	Der Lehrer erzählt die Rahmengeschichte des Moduls.  5 Min.			Frontalarbeit	Erklärung Illustration

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien	
			Sozialformen	Methoden		
<p align="center"><b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b></p> <p><i>Der Lehrer erzählt den Schülern von dem Gallierdorf. Dazu kann die Standard-Einleitung aller Asterix Hefte verwendet werden. Danach schildert er kurz den <u>Modulrahmen</u>:</i></p> <p><i>Gallier mögen Raufereien, Spiele und Wettbewerbe. Um all das zusammenzubringen, veranstalten sie jedes Jahr ein Dorffest – die allbekannte gallische DORFIADÉ – zu der frischgebackene Gallier ins Dorf ziehen dürfen, vorausgesetzt.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Sie können einige Fragen des Dorfältesten Methusalix über das Dorf beantworten.</i></li> <li><i>2. Sie bestehen die gallische Mutprobe.</i></li> <li><i>3. Sie haben einen anständigen gallischen Namen.</i></li> <li><i>4. Sie können sich geschmackvoll und interessant vorstellen.</i></li> <li><i>5. Und sie begründen, warum sie im Dorf wohnen wollen.</i></li> </ol> <p><i>Glückliche Zugezogene sowie misslungene Dorfiade-Versuche gelangen jedes Jahr in die Dorfchronik.</i></p>		<p align="center"><b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b></p> <p><i>Die Schüler versuchen sich bald in der Rolle eines Bewerbers/einer Bewerberin, der/die in das Gallierdorf zu Asterix und Obelix ziehen möchten.</i></p> <p><i>Um in das Dorf aufgenommen zu werden, müssen die Schüler verschiedene Aufgaben lösen und einen Lernvertrag abschließen.</i></p> <p><i>In der ersten Stunde – der Schnupperstunde – versuchen die Schüler, das Dorf der Gallier so gut es geht kennen zu lernen.</i></p>				
<b>2. Die Schnuppertour</b>						
<p><i>Die Schülergruppen bearbeiten Erstseiten aus einigen Asterix Comic-Heften.</i></p> <p align="right"><i>10 Min.</i></p>		<p><i>„Leseverstehen“</i></p>	<p><i>Diese Aufgabe kann weggelassen werden, wenn die Zeit knapp ist; die folgenden Aufgaben sind wichtiger.</i></p>	<p><i>Gruppenarbeit</i></p>	<p><i>Recherche</i></p>	<p><i>gedruckte Erstseiten aus Asterix Comic-Heften</i></p>
A.	<p align="center"><b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b></p> <p><i>Ziel dieser Aufgabe ist es, die Dorfbewohner auf den Bildern zu betrachten (erste diesbezügliche Eindrücke zu schildern) bzw. sie wiederzuerkennen, sowie durch die bunten Bilder für eine allgemeine Einstimmung in die fiktive Welt der Gallier zu sorgen.</i></p>		<p align="center"><b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b></p> <p><i>Die Schüler versuchen Dorfbewohner (bzw. deren Rolle) und andere Personen auf Erstseiten von Asterix-Heften zu erkennen.</i></p> <p><i>Die Namen der identifizierten Personen kommen an die Tafel.</i></p> <p><i>Die deutschen Namen werden die Schüler vermutlich nicht kennen, hier können aber beim ersten Anlauf auch ruhig die ungarischen Namen an die Tafel geschrieben werden. In einem nächsten Schritt können auch die deutschen Namen dazukommen.</i></p>			
<b>3. Dorfversammlung</b>						

Schritte, Aktivitäten		Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien
				Sozialformen	Methoden	
A.	Die wichtigsten Dorfbewohner werden anhand einer vorbereiteten Liste der Dorfversammlung vorgestellt.  10 Min.			Frontalarbeit, Klassenarbeit	Besprechung Rätselspiel	Bilderblatt: Dorfversammlung
<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b> Auf der letzten Dorfversammlung waren folgende Figuren anwesend.  Die Schüler bekommen eine Bilderliste mit den wichtigsten Asterix Figuren, da sie bis zur DORFIADÉ mindestens die Hauptfiguren einigermaßen kennen sollten. Neben jeder Person wird auch kurz ihre Rolle im Dorf angegeben.			<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b> Die Schüler bearbeiten das Bilderblatt gemeinsam mit dem Lehrer.  Die Zahlen neben den Namen und Dorffrollen sollen in die Kästchen am Bildrand eingetragen werden.			
<b>4. Der Bericht des Spionix</b>						
	Gemeinsame Bearbeitung des Berichtes,; die Schüler lernen eine kurze Fassung der Dorfgeschichte kennen.  20 Min.	Textverstehen	Bei Klassen mit guten Deutschkenntnissen kann der ganze Text auf Klassenebene behandelt werden.	Frontalarbeit	Textbearbeitung	Bericht des Spionix
A.	<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b> Nun kennen die Schüler zwar die wichtigsten Dorfbewohner, um aber erfolgreich an der DORFIADÉ teilnehmen zu können, sollten sie auch einiges über das Dorf wissen. Die Dorfinformationen stammen aus dem Bericht des Spionix, der die Gallier im Auftrag von Gaius Blindschuss schon seit Jahren beobachtet.* (Eine <b>hilfreiche Dorfchronik nicht nur für den Lehrer</b> befindet sich im Anschluss an dieses Modul.)  (* Beide Figuren wurden von den Verfassern erfunden.)					
			<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b> – Zuerst liest den Text jeder Schüler für sich. (5 Min.) – Dabei werden die absolut unbekanntesten Wörter unterstrichen. – Jeder Schüler nennt ein ihm unbekanntes Wort. – Das genannte Wort wird von Mitschülern (oder vom Lehrer) erklärt. – Als Abschluss versuchen die Schüler den Bericht zu rekonstruieren. – Methode: ein Schüler beginnt mit einem Satz, ein anderer Schüler meldet sich, sagt einen weiteren Satz, usw. bis den Schülern keine Informationen mehr einfallen. (Ziel ist keinesfalls die Vollständigkeit, sondern eher die Übung im müdlichen Ausdruck.)			

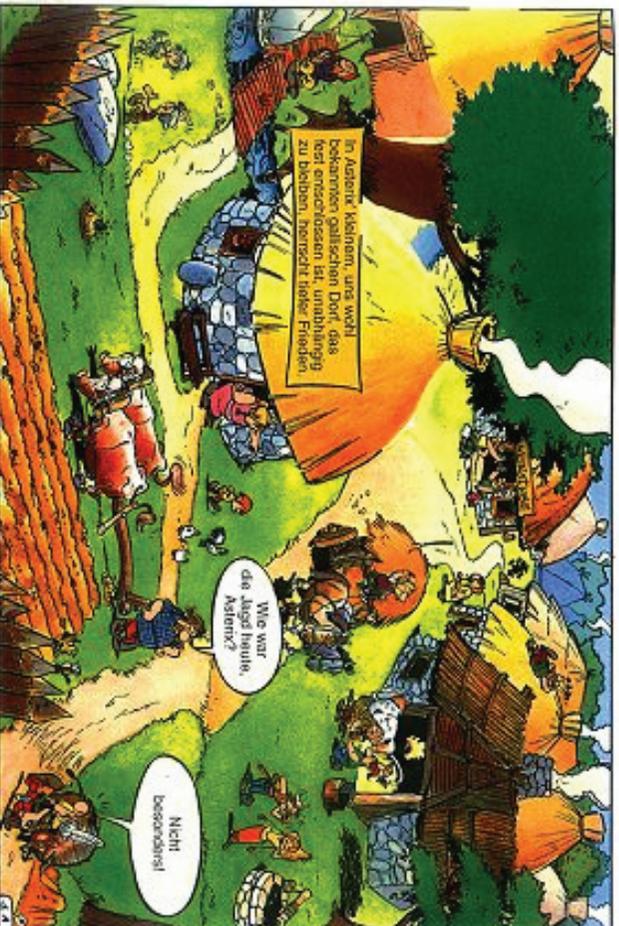
Schritte, Aktivitäten		Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien
				Sozialformen	Methoden	
	<p><i>Gemeinsame Bearbeitung des Berichtes; die Schüler lernen eine kurze Fassung der Dorfgeschichte kennen.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>20 Min.</i></p>	<i>Textverstehen</i>	<i>Bei Klassen mit schwächeren Deutschkenntnissen werden Passagen des Textes unter den Gruppen verteilt. Jede Gruppe bearbeitet einen Textteil.</i>	<i>Gruppenarbeit</i>	<i>Textbearbeitung</i>	<i>Bericht des Spionix/ geteilt</i>
B.	<p style="text-align: center;"><b>Lehreraktivität</b></p> <p><i>Der Text dient dazu, die wichtigsten Informationen zu Dorfbewohnern, deren Lebensweise, sowie zu typischen Asterix-Phrasen zu vermitteln. Die hier erwähnten Informationen werden später in Aufgaben und Spielen verwendet.</i></p>		<p style="text-align: center;"><b>Schüleraktivität</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Die Schüler bilden kleinere Gruppen.</li> <li>– Jede Gruppe bekommt eine Textpassage.</li> <li>– Die Texte werden in der Gruppe besprochen, die unbekannt Wörter unterstrichen.</li> <li>– Jede Gruppe nennt ein unbekanntes Wort.</li> <li>– Das genannte Wort wird von Mitschülern (bzw. vermutlich vom Lehrer) erklärt.</li> <li>– Als Abschluss versuchen die Schüler den Bericht zu rekonstruieren: Methode: ein Schüler beginnt mit einem Satz, ein anderer Schüler meldet sich, sagt einen weiteren Satz, usw. bis den Schülern keine Informationen mehr einfallen.</li> <li>– Wenn auch bei schwächeren Gruppen die Sätze einfacher sein werden, sollte wenigstens ein Versuch zur Textwiedergabe stattfinden.</li> </ul>			
<b>5. Hausaufgabe: Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag</b>						
A.	<i>Die Schüler bekommen den Lernvertrag.</i>				<i>Hausaufgabe</i>	
	<p style="text-align: center;"><b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b></p> <p><i>Der Lehrer erklärt kurz die im Idefix-NIXalsTRIX-Vertrag aufgelisteten Aufgaben, sowie den Sinn dieses Vertrages. Mithilfe dieses Dokumentes können die Schüler ihre Leistung während des gesamten Moduls selbst kontrollieren. Die Verträge können im Klassenzimmer an einer gut sichtbaren Stelle ausgehängt werden, denn die Wettbewerbsstimmung wirkt auf die Schüler meist stimulierend. (*Wichtiger Hinweis: siehe 3. Stunde, Schritt 2B)</i></p>		<p style="text-align: center;"><b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b></p> <p><i>Die Schüler lesen zu Hause in Ruhe den Vertragstext durch und bringen die Verträge unterzeichnet zur nächsten Stunde mit.</i></p>			

# ARBEITSBLÄTTER, KOPIERVORLAGEN, ANLAGEN

## 1. Stunde, Aufgabe 2: „Die Schnuppertour“

Für diese Aufgabe stehen dem Lerner 5 Erstseiten aus Asterix-Heften zur Auswahl zur Verfügung. (4 zweite Bilder und Hefttitel siehe Anlage zum Modul)

Die goldene Sichel:



Welche Asterix-Figuren auf den Bildern kennst du?  
Weißt du auch, wie die Figuren heißen?

1. Stunde, Aufgabe 3.: „Die Dorfversammlung“



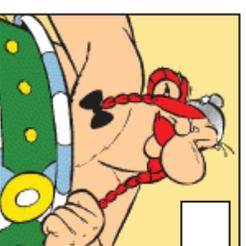
## DIE DORFVERSAMMLUNG

Wer war letzte Woche in der Dorfversammlung?

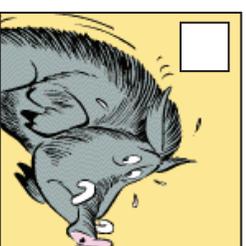
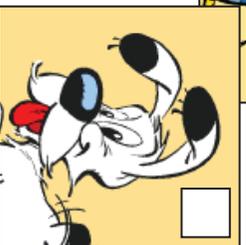
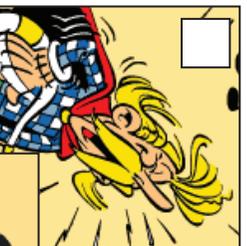
Verbinde das Bild mit der richtigen Figur!

Schreibe deine Lösung in die Kästchen am Bildrand!

(Vorsicht! Ein Bild fehlt. Wer zeigt sich denn nicht so gern in der Dorfversammlung?)



1. Miraculix - der Druide des Dorfes
2. Falbala - Obelix' große Liebe
3. Asterix - die Hauptfigur
4. Das Leibgericht von Asterix und Obelix
5. Obelix - der dickste Freund von Asterix
6. Idefix - der Hund von Obelix
7. Gutemine - die Frau des Häftlings
8. Verleihnix - der Fischhändler
9. Cäsar - römischer Kaiser
10. Automatix - der Schmied des Dorfes
11. Methusalix - der Dorfälteste
12. Majestix - der Häftling des Dorfes
13. Troubadix - der Barde des Dorfes
14. Kleopatira - die Königin von Ägypten
15. Tragicomix - Falbalas Mann



## 1. Stunde, Aufgabe 4.: „Der Bericht des Spionix“

### Auszug aus dem Bericht des Spionix über das Dorf der Gallier

(Aufteilung des Textes für Schritt 4B)

„..... das Kleine Dorf liegt im Nordwesten Galliens.

Hier wurden auch Asterix und sein Freund Obelix geboren und leben heute noch hier.

Es ist der einzige Teil des Landes, der nicht bis zum Jahre 50 v. Chr. von Gaius Julius

Caesar erobert wurde. Die Einwohner des Dorfes haben aufgrund eines Zaubertrankes, der von Druiden Miraculix gebraut wird, übermenschliche Kräfte.

Asterix ist besonders intelligent, Obelix - von Beruf Hinkelsteinhersteller - enorm stark, da er als Kind in einen Kessel mit Zaubertrank gefallen ist, dessen Wirkung seither anhält. Die Gallier sind gesellige und lustige Leute, die Feste und gutes Essen mögen.

Allerdings ohne Musik, da ihr Barde eine furchtbare Stimme hat.

Das Leibgericht der Gallier ist Wildschweinbraten, wobei den Rekord im Wildschweinbratenessen eindeutig Obelix hält! Bei der letzten Dorfade hat er 13 mittelgroße Wildschweine allein gegessen.

Die Gallier sind auch sehr tapfer und wagemutig, das einzige worvor sie Angst haben ist, dass ihnen der Himmel auf den Kopf fällt.

Asterix und Obelix mögen Abenteuerreisen, auf denen sie immer von Obelix' kleinem Hund Idefix begleitet werden. Die Römer - die Besatzer und Erbfeinde der Gallier - wagen sich nur dann in die Nähe des Dorfes, wenn Asterix und Obelix unterwegs sind.

Derzeit sind unsere Helden gerade bei den Goten, Miraculix dagegen im Karnutenwald bei dem Druidentreffen. Bis zur Dorfade sind aber alle wieder zurück, schließlich wollen sie ja alle am großen Dorffest teilnehmen...“

**1. Stunde, Hausaufgabe: „Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag“**  
***Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag:***

*Ich (die Gruppe) ..... werde (wird) im Laufe der folgenden Stunden mithilfe von Idefix folgende Aufgaben lösen:*

Aufgaben	Maximale Punktzahl	Erreichte Punktzahl
e-Besucher-Checkliste	30 Punkte	
e-Card + deutschsprachige Mitteilung an den Lehrer	+ 10 Punkte	
Dorfade 1.: Dorferfahrung, oder die Methusalix-Prüfung (3 Fragen)	15 Punkte	
Dorfade 2.: Mutprobe	10 Punkte	
Dorfade 3.: Selbstdarstellung, Begründung	30 Punkte	
Namenwahl	15 Punkte	
insgesamt	100 (+10) Punkte	

*Nach der Dorfade werden meine/unsere Punkte von Idefix zusammengerechnet und über meine/unsere Aufnahme in die Dorfgemeinde entschieden.  
 Ich akzeptiere, dass ich 75% der Gesamtpunktzahl erreichen muss, um als vaschechter Gallier anerkannt zu werden.  
 Erfolgreiche Zugezogene sowie misslungene Dorfade-Versuche kommen in die Dorfchronik.*

*Ich akzeptiere, dass mich allein das Unterzeichnen dieses Vertrages zur Teilnahme an der Dorfade berechtigt.*

*Lutetia, am .....*  
 .....

*Zukünftiger Gallier*

**Meine Meinung:**

*Meine Chancen sind meiner Meinung nach:*



## 2. Stunde: Das Cyberdorf

### Ziel der Stunde:

Die Schüler

- suchen auf einer vorgegebenen Seite nach verlangten Informationen.
- treffen Entscheidungen.
- füllen die e-Besucher-Checkliste aus.
- schicken eine e-Card an den Lehrer.

### Materialien, Medien:

- PC, Internetzugang
- Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien
			Sozialformen	Methoden	
<b>0. Idefix-NIXalsTRIX-Lernvertrag</b>					
A.	Die Schüler geben ihre unterzeichneten Verträge ab.				
A.	<p><b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b> Während der Online-Recherche kann der Lehrer bei einem Rundgang alle Verträge anschauen.</p>		<p><b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b> Die Schüler legen die unterzeichneten Verträge sichtbar auf ihre Tische.</p>		
<b>1. Einleitung</b>					
A.	Der Lehrer erklärt nochmals kurz die Aufgaben der Stunde.  5 Min.		Frontalarbeit	Erläuterung	

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien	
			Sozialformen	Methoden		
<p align="center"><b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b></p> <p><i>Der Lehrer kann hier eventuell nochmals kurz den Rahmen der einleitenden Stunde erläutern (s. Stunde 1., Aufgabe 1.: „Rahmengeschichte“).</i></p>		<p align="center"><b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b></p> <p><i>Die Schüler</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. hören sich den Rahmen ihrer Aufgabe genau an.</li> <li>2. erhalten die genaue Internet Adresse: <i>www.asterix.com</i> sowie die Internet- Adressenliste von Links und Anregungen und die E-Mail-Adresse für die E-Cards.</li> <li>3. suchen unter <i>www.asterix.com</i> die deutsche Seite.</li> <li>4. erhalten die E-Besucher-Checkliste des Cyberdorfes, auf der 10 auf diese Seite bezogene Fragen stehen. Im Laufe der Stunde sollen die Schüler die deutschsprachige Seite durchstöbern und die Fragen beantworten bzw. die Aufgaben auf dem Blatt ausführen.</li> <li>5. Zusatzaufgabe: wenn etwas mehr Zeit übrig bleibt, können die Schüler eine E-Card (in deutscher Sprache) an die Adresse des Lehrers (oder an eine Klassenadresse – direkt für diesen Zweck vom Lehrer eingerichtet) senden.</li> </ol> <hr/> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Anhand des vom Lehrer angegebenen Rahmens sollen sich die Schüler Gedanken über eine fiktive Person machen, die in dem gallischen Dorf noch fehlt und einen berechtigten Platz haben könnte bzw. eine Person, die sie in der letzten Stunde des Moduls selbst gern verkörpern würden.</li> <li>7. Der Figur sollte vom Schüler auch ein Name gegeben werden.</li> </ol>				
<b>2. Ausflug ins Cyberdorf</b>						
A.	<p><i>Die Schüler führen während der Online-Recherche verschiedene Aufgaben aus.</i></p> <p align="right"><i>40 Min.</i></p>	<p><i>(Zusammenarbeit in Gruppen)</i>  <i>Stärkung der Online-Sucherfahrung, Leseverstehen, Filtern von Informationen</i></p>	<p><i>Je nach Größe und Ausstattung des Computerraums Einzelarbeit, Partnerarbeit oder Kleingruppenarbeit.</i></p>	<p><i>Einzel- bis Gruppenarbeit</i></p>	<p><i>Recherche</i></p>	<p><i>E-Besucher Checkliste, PC mit Internetzugang</i></p>

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien
			Sozialformen	Methoden	
	<p><b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b> Bei Bedarf unterstützt der Lehrer die Recherche, außerdem hat er genügend Zeit, die Verträge der zukünftigen Gallier durchzulesen.</p>		<p><b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Die Schüler versuchen in der begrenzten Zeit von 40 Minuten die Seite sowie die Figuren so gut wie möglich kennen zu lernen (Informationen können gespeichert oder gedruckt werden).</li> <li>– Die Schüler füllen die E-Besucher-Checkliste des Cyberdorfes aus.</li> <li>– Wenn genügend Zeit bleibt, senden die Schüler eine e-Card mit einer deutschen Mitteilung an den Lehrer.</li> </ul>		
<b>3. Abgabe</b>					
A.	Die ausgefüllten Arbeitsblätter werden dem Lehrer abgegeben.				
	<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b>	<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b>			
<b>4. Hausaufgabe</b>					
A.	RätselX	Das Dorfrätsel kann der Lehrer je nach Bedarf bzw. Zeit auch während der Unterrichtsstunden lösen lassen.			
	<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b>	<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b>			
<b>5. Hausaufgabe 2</b>					
A.	Passfoto oder eigenhändig gemaltes Bild für die nächste Stunde mitbringen lassen.				
	<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b>	<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b> Die Schüler sollen für die nächste Stunde ein Passfoto oder ein eigenhändig gemaltes Passbild von sich mitbringen. WICHTIG! Die Schüler sollten in der nächsten Stunde bereits einen Gallier- Namen oder eine Gruppenbezeichnung haben!!			

# ARBEITSBLÄTTER, KOPIERVORLAGEN, ANLAGEN

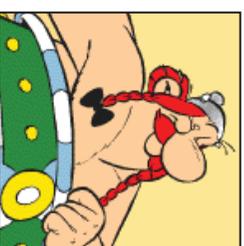
2. Stunde, Aufgabe 2: „E-Besucher-Checkliste des Cyberdorfes“

## E-BESUCHER-CHECKLISTE

---

*Lieber Besucher unseres Cyber-Dorfes!  
Um ein waschechter Gallier zu werden,  
hast du – als erste Aufgabe – folgende  
Fragen über uns richtig zu beantworten:*

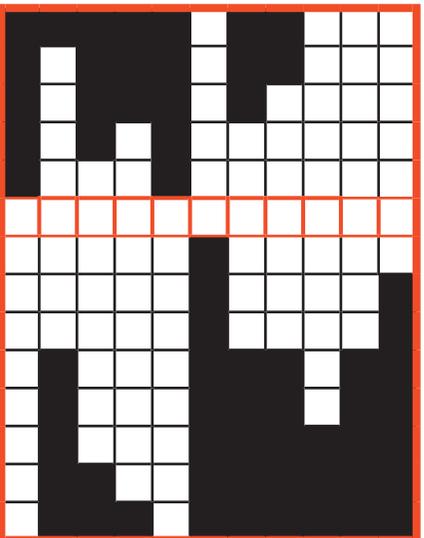
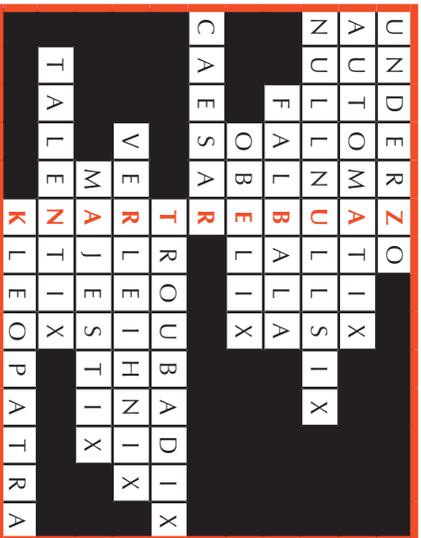
*Viel Spaß wünscht dir dabei:  
Dein Obelix*



1. Was für eine Farbe hat die Hose von Asterix?  
.....
2. Wie heißt die Verfilmung einer Asterix-Story?
  - a) Operation Ziegelstein
  - b) Operation Hinkelstein
  - c) Operation Feuerstein
3. Nenne 3 Bildschirm-Hintergrundmotive von Grautvornix!  
.....  
.....
4. In einem der Filmausschnitte aus „Asterix und Obelix gegen Caesar“ machen einige Tiere Asterix das Leben schwer. Was für Tiere sind das?  
.....  
.....
5. Nenne 5 Dorfbewohner aus der Enzyklopädie von Obelix!  
.....  
.....

- 6.** Nenne die Titel von 5 Asterix-Hefen!  
.....  
.....
- 7.** Welches Titelbild gefällt dir am besten? Titel des Hefes? Nenne eine Info zu diesem Hef aus dem Info-Plus von Maestra!  
.....  
.....
- 8.** Welches Titelbild hat im Wahlbüro von Majestix die meisten Stimmen erhalten?  
.....  
.....
- 9.** Welche ist laut Abstimmung die beliebteste Figur?  
.....  
.....
- 10.** Was ist eine Info-Epistula? Wie nennt man sie heute? (Abonniere die Info-Epistula!)  
.....  
.....

2. Stunde, Aufgabe 5.: „RätselX“



1. Einer der „Väter“ von Asterix und Obelix
2. Musikliebhaber, Schmied des Dorfes
3. Der gallische James Bond
4. Die Angebetete von Obelix, Frau von Tragicomix
5. Der dickste Freund von Asterix
6. Von ihm stammt der berühmte Spruch: veni, vidi, vici!
7. Der Barde mit der schrecklichen Stimme
8. Er vergiftet mit seinen Fischen aus Lutetia die Dorfbewohner
9. Der Häuptling des Dorfes
10. Er kann goldene Sicheln herstellen
11. Die Königin mit der hübschen Nase

### 3. Stunde: Vorbereitung der Dorfiade

#### Ziel der Stunde:

Die Schüler

- erstellen ihre fiktive Persönlichkeit, oder beschreiben, wie sie sich auf der Dorfiade vorstellen werden.
- füllen den Teil „... und das bin ich“ auf dem Bewerbungsblatt für die Dorfiade aus.
- dekorieren das Bewerbungsblatt mit einem Passfoto oder einem gezeichneten Selbstbildnis.
- geben der erfunden Person (oder Gruppe) einen gallischen Namen.

#### Materialien, Medien:

- Bewerbungsblatt für die Dorfiade
- Passfoto oder gezeichnetes/gemaltes Selbstbildnis
- (PC) – falls das Bewerbungsblatt am Computer ausgefüllt werden kann

Schritte, Aktivitäten		Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien
				Sozialformen	Methoden	
<b>1. Einleitung</b>						
A.	Einleitung	5 Min.		Frontalarbeit		
	<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b> <i>Der Lehrer erklärt bei Bedarf die Aufgabe.</i>		<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b> <i>Die Schüler sollten in dem vorgegebenen Asterix-Dorfmilieu glaubwürdig erscheinende Personen kreieren und dementsprechend den Teil „...und das bin ich“ auf dem Bewerbungsblatt für die DORFIADÉ ausfüllen.</i>			
<b>2. Alles Gallier, oder was?</b>						
A.	Die Schüler erfinden gallische Dorfbewohner und füllen deren Bewerbungblätter für die DORFIADÉ aus.	35 Min.	kreative Kompetenzen, systematisches Denken, schriftlicher Ausdruck, Wortschatzerweiterung	Einzelarbeit	kreatives Schreiben, Interpretation	Blanko-Bewerbungsblätter, Pass-fotos oder gezeichnete Selbstbildnisse der Schüler

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien	
			Sozialformen	Methoden		
<p align="center"><b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b></p> <p><i>(Beispiele für Bewerber – Anregung für den Lehrer):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wellness-Gruppe 'Pflegetwienix', die einen Schönheitssalon im Dorf betreiben will.</li> <li>– Radfix, der den Galliern das Fahrrad und die Vorteile des Radfahrens vorstellt und ein Radgeschäft eröffnen will.</li> <li>– Billgaetix, der Erfinder des virtuellen gallischen Wilschweinschießens (bekanntlich gibt es ja in Gallien keine virtuellen Moorhühner).</li> <li>– Sandaletix, emigrierter Römer, der sich als Gallier ausgibt und den Galliern die römischen Sandalen aufschwätzen will.</li> <li>– Sanitärix, Gründer des ersten gallischen Dorfkrankenhauses.</li> <li>– Saufwienix, gallischer Gastwirt, Besitzer der Kneipe zur Wilden Sau.</li> </ul> <p><i>Geflüchtete Römer können auch ihre Aufnahme in das Gallier-Dorf beantragen, allerdings müssen sie ihren Antrag gut begründen können.</i></p>		<p align="center"><b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b></p>				
B.	<p>Die Schüler erfinden eine gallische Gruppe oder Vereinigung und füllen das Bewerbungsblatt für die DORFIADÉ im Namen dieser Gruppe aus. 35 Min.</p>	<p>kreative Kompetenzen, systematisches Denken, schriftlicher Ausdruck, Wortschatzerweiterung</p>	<p>Für Gruppen mit niedrigeren Fremdsprachenkenntnissen.</p>	<p>Arbeit in Paaren oder in kleinen Gruppen.</p>	<p>Besprechung, Diskussion</p>	<p>Blanko- Bewerbungsblätter, Pass-fotos oder Selbstbildnisse der Schüler</p>
<p align="center"><b>Lehreraktivität</b></p> <p><i>*Wichtiger Hinweis: Es können auch Gruppen an der DORFIADÉ teilnehmen! In diesem Fall sollten die Schüler eine Gruppenidentität aufweisen, das Bewerbungsblatt dementsprechend als eine kohärente Gruppe ausfüllen bzw. an der DORFIADÉ als Gruppe teilnehmen.</i></p>		<p align="center"><b>Schüleraktivität</b></p> <p><i>Die Schüler sollten in dem gegebenen Asterix-Dorfmilieu eine glaubwürdig erscheinende Gruppe oder Vereinigung kreieren und dementsprechend den Teil „...und das bin ich“ auf dem Bewerbungsblatt für die DORFIADÉ sowie den Lernvertrag ausfüllen. Wenn die Gruppe während des Cyberdorf-Besuches noch nicht existiert hat, wird bei der Dorfiade der Durchschnitt der e-Besucher-Checklisten errechnet. Falls die Gruppenmitglieder einzelne Lernverträge haben, können diese zu einem Gruppenvertrag zusammengefasst bzw. die Ergebnisse der Gruppenmitglieder summiert werden. Hier sollte bereits ein gallischer Name oder eine gallische Gruppenbezeichnung angegeben werden. Römer können – mit einem guten Grund – auch ihre Aufnahme in das Dorf beantragen!</i></p>				

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien
			Sozialformen	Methoden	
<b>3. Abgabe</b>					
A.	<i>Die Schüler/Gruppen geben ihre ausgefüllten Bewerbungsblätter für die DORFIADe ab.</i>				
<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b>			<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b>		

# ARBEITSBLÄTTER, KOPIERVORLAGEN, ANLAGEN

3. Stunde, Aufgabe 2.: „Alles Gallier, oder was?“ – Bewerbungsblatt für die DORFIADDE

## BERWERBUNGSBLATT für die DORFIADDE



Miraculix



Methusalix

**Dorferfahrung – oder – die Methusalix-Prüfung:**

	max. Punktezahl	erreichte Punkte
1. Frage	5 Punkte	
2. Frage	5 Punkte	
3. Frage	5 Punkte	

insgesamt maximal 15 Punkte

**Gallische Mutprobe:**

	gallische Antwort	
	ja	nein
1. Wurf		
2. Wurf		
3. Wurf		
4. Wurf		
5. Wurf		
6. Wurf		

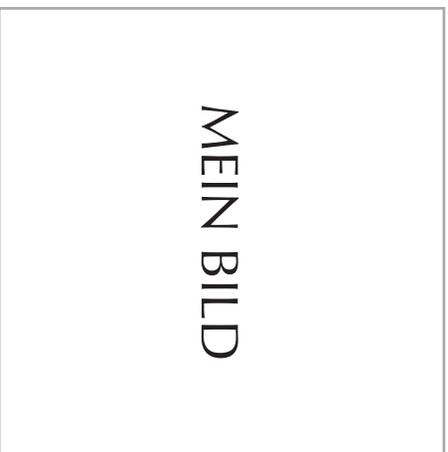
insgesamt maximal 10 Punkte

**...und das bin ich**

Mein gallischer Name:

Datum:

So bin ich:



Das kann ich:

Meine Kontaktperson im Dorf ist .....

Ich mag ihn/sie, weil .....



## 4. Stunde: Die Dorfiade – das große Dorffest der Gallier

### Ziel der Stunde:

Die Schüler

- wohnen der Dorfiade bei.
- lassen sich in Dorferfahrung prüfen (Methusalix-Prüfung).
- bestehen die gallische Mutprobe (Schlängelix).
- stellen sich der Dorfgemeinschaft vor.
- werden in die Dorfchronik aufgenommen.
- füllen den Lernvertrag aus und bewerten die eigene Leistung sowie die Leistung von Mitschülern anhand des Vertrages.

### Materialien, Medien:

- Bewerbungsblätter für die Dorfiade
- Notizblätter
- Lernverträge

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien
			Sozialformen	Methoden	
<b>1. Einleitung der Dorfiade</b>					
A.	<i>Der Lehrer leitet als Zeremoniemeister die Dorfiade ein.</i>  <i>5 Min.</i>			<i>Frontalarbeit</i>	<i>Erläuterung</i>
	<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b>		<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b>		
<b>2. Dorferfahrung – oder die Methusalix-Prüfung</b>					
A.	<i>Die Schüler werden hinsichtlich ihrer Dorfkenntnisse geprüft.</i>  <i>15 Min.</i>		<i>Einfachere Aufgabe für Gruppen mit niedrigeren Fremdsprachenkenntnissen.</i>	<i>Einzel- bis Gruppenarbeit</i>	<i>Spiel</i>  <i>Bewerbungsblätter für die Dorfiade</i>

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien
			Sozialformen	Methoden	
<p><b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b>  <i>Als Methusalix zuletzt in Ägypten war, hat ihm Kleopatra für seine Dienste Unmengen von Pergamenstreifen geschenkt. Diese Pergamenstreifen nutzt nun Methusalix jedes Jahr bei der Dorfiade, um seine Prüfungsfragen zu präsentieren.  Der Lehrer liest von einem Methusalix-Pergament der Reihe nach 3 Fragen vor.</i></p> <p><i>Der Lehrer hat die Wahl zwischen Methusalix-Prüfung und gallischer Mutprobe. Je nach dem, für welche Aufgabe er sich entscheidet, sollte er die andere Aufgabe von dem Bewerbungsblatt entfernen.</i></p>		<p><b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b>  <i>Die Schüler tauschen ihre Bewerbungsblätter untereinander aus, so trägt nicht jeder sich selbst die Punkte für die Methusalix-Prüfung bzw. für Schlängelix ein. Die Schüler beantworten die Fragen im Falle der Methusalix-Prüfung auf einem Notizblatt und geben die Antworten dem Korrektor (= dem Schüler, der ihr Bewerbungsblatt hat).  Bei Gruppen bekommt ein Einzelbewerber (oder je nach Anzahl der Gruppen mehrere) jeweils ein Gruppen-Bewerbungsblatt und gibt sein Blatt der Gruppenleitung zur Korrektur.  Fragen für die Methusalix-Prüfung s. Anlage.  Selbstverständlich kann auch der Lehrer Fragen für diese Aufgabe erfinden.</i></p>			
<b>2. Gallische Mutprobe – „Schlängelix“</b>					
	<p><i>Die Schüler müssen ihren Mut beweisen.  15 Min.</i></p>	<p><i>mündliche Ausdrucksformen</i></p>	<p><i>(für Gruppen mit fortgeschrittenen Fremdsprachenkenntnissen)</i></p>	<p><i>Frontal- bis Gruppenarbeit</i></p>	<p><i>Spiel</i></p> <p><i>1 Würfel, 12 Felder-Schlangent Brett</i></p>
B.	<p><b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b>  <i>Gallier haben bekanntlich nur davor Angst, dass ihnen der Himmel auf den Kopf fällt. Um ein waschechter Gallier zu werden, müssen die Schüler also auch ihren Mut beweisen. Das heißt eher Mut und Phantasie zugleich...  Diese Prüfung ist die allgemein anerkannte Reifeprüfung für Gallier.</i></p>		<p><b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b>  <i>Jeder Schüler würfelt und bekommt je nach der gewürfelten Zahl Fragen. Das Schlangentfeld besteht aus 13 Feldern, wenn der Schüler die Frage lustig/ glaubwürdig/nach Gallierart beantwortet hat, darf er die gewürfelte Zahl auf dem Feld hinterlegen.  Wenn er die 13 Felder hinter sich hat, bekommt er die maximale Punktezahl (z. B. Frage 3.: Du spazierst mit Obelix im Wald. Plötzlich steht ein Wildschwein vor euch. Was tust du?) – "Ich renne weg." – falsche Antwort. "Ich sage: Hurra, hier steht unser Mittagessen!" – gallische Antwort, du kannst X Felder vorrücken.</i></p>		
<b>3. ... und das bin ich</b>					
A.	<p><i>Die Schüler stellen sich als Gallier (oder geflüchteter Römer) vor und beantragen ihre Aufnahme in die Dorfgemeinschaft.  15 Min.</i></p>	<p><i>mündliche Ausdrucksformen</i></p>	<p><i>Einzelpersonen, Gruppen</i></p>	<p><i>Einzel- bis Gruppenarbeit</i></p>	<p><i>Präsentation</i></p> <p><i>Bewerbungsblatt</i></p>

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien	
			Sozialformen	Methoden		
	<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b>		<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b> <i>Nach der Methusalix-Prüfung/Mutprobe bekommen die Besitzer ihre Bewerbungsblätter ausgefüllt zurück. Es werden Schülergruppen gebildet, jede Gruppe sollte ugf. 3 Vorstellungen anhören und daraufhin die Bewertung vornehmen.</i>			
<b>4. Beratung der Dorfjury</b>						
A.	<i>Auswertung der Bewerbungsblätter, Zusammenrechnen der Punkte.  5 Min.</i>			<i>Einzelarbeit</i>	<i>Auswertung</i>	<i>Bewerbungsblätter, Notizblätter</i>
	<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b>		<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b> <i>Die Schüler rechnen die Punkte zusammen, geben dem Besitzer das ausgefüllte Bewerbungsblatt zurück.</i>			
<b>5. Ergebnisse und Bewertung</b>						
A.	<i>Punkte im Lernvertrag eintragen und zusammenrechnen.  5 Min.</i>			<i>Einzelarbeit</i>	<i>Auswertung</i>	<i>Bewerbungsblätter, Lernvertrag, E-Besucher-Checkliste</i>
	<b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b>		<b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b> <i>Alle Punkte werden im Lernvertrag vermerkt, die Punkte werden vom Schüler selbst zusammengerechnet, die Ergebnisse bei Bedarf und Zeit besprochen. Zu einer gründlicheren Auswertung könnte es in der darauffolgenden Unterrichtsstunde kommen.</i>			
<b>7. Die Dorfchronik</b>						
A.	<i>Die Zweitseiten der Bewerbungsblätter („...und das bin ich“) gelangen in die Dorfchronik.</i>					<i>Zweitseiten der Bewerbungsblätter</i>

Schritte, Aktivitäten	Geförderte Fertigkeiten, Teilkompetenzen	Zielgruppe/ Differenzierung	Unterrichtsorganisation		Materialien, Medien
			Sozialformen	Methoden	
<p align="center"><b>Lehreraktivität (was tut die Lehrperson)</b></p> <p><i>Der Lehrer kann den Schülern die Blätter der vorgegebenen Dorfchronik in Form eines Ringordners vorstellen und die Zweitseiten der Bewerbungsblätter („... und das bin ich“ + Bild) in den Ringordner aufnehmen.</i></p> <p><i>Alle Klassen, die in Zukunft mit dem Modul NIXalsTRIX arbeiten werden, kommen in die Dorfchronik, und der nächsten Klasse können bereits die Bewerbungsblätter dieser Gruppe gezeigt werden.</i></p> <p><b>WICHTIG:</b></p> <p><i>Die im Anhang zur Verfügung gestellte Dorfchronik, die zukünftig von Schülern mehrerer Klassen ergänzt bzw. weitergeführt werden kann, dient in dieser Grundform als Hintergrundmaterial bzw. Nachschlagewerk für den Lehrer (und bedingt auch für Schüler).</i></p> <p><i>Der Lehrer kann das dort zusammengetragene Bild- und Textmaterial je nach der Niveaustufe seiner Schüler im Unterricht nach Belieben verwenden bzw. ignorieren.</i></p>			<p align="center"><b>Schüleraktivität (was tun die Lernenden)</b></p>		

## ARBEITSBLÄTTER, KOPIERVORLAGEN, ANLAGEN

4. Stunde, Aufgabe 2.: „Dorferfahrung – oder die Methusalix-Prüfung“

### **METHUSALIX-PERGAMENT**

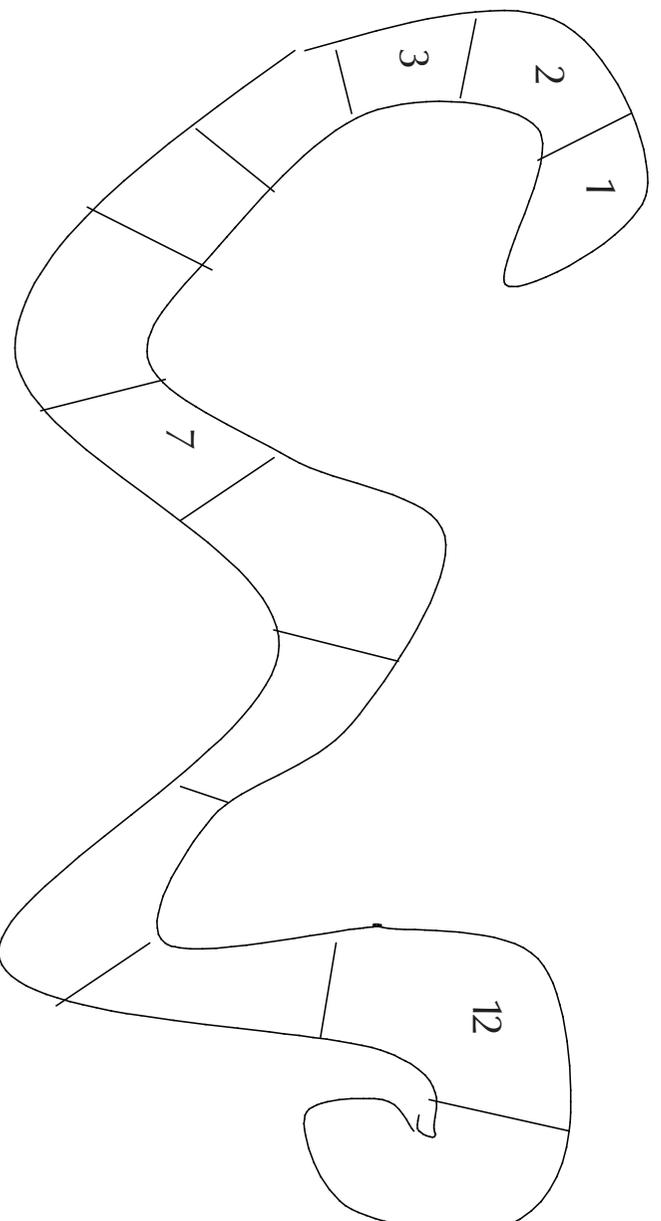
#### **für das Jahr . . . .**

1. Wie heißt der Hund von Obelix?
2. Welches Land hat eine Königin mit einer hübschen Nase?
3. Was trägt Caesar auf seinem Haupt?
4. Was ist Obelix von Beruf?
5. Welche Figur ist ein berühmter Umweltschützer?
6. Wie heißt der Häuptling des Dorfes?
7. Ist Obelix verheiratet?
8. Wie mag Obelix Wildschweine am liebsten?
9. Wovor haben die Gallier Angst?
10. Was trägt Asterix auf seiner Haube?

USW . . . .

### Die 13 Fragen:

1. Miraculix hat sich das Bein gebrochen und muss zu Hause im Bett liegen. Für den Zaubertrank aber braucht das Dorf Misteln. Was tust du?
2. Der Barde Troubadix hat ein neues Lied geschrieben und will es dir unbedingt vorsingen. Was machst du?
3. Du spazierst mit Obelix im Wald. Plötzlich steht ein Wildschwein vor euch. Wie reagierst du?
4. Das allbekannte Wildschweinus Maximus treibt wieder sein Unwesen um das Dorf, Asterix und Obelix sind aber gerade bei Kleopatra. Was tust du?
5. Idefix ist in den ausgetrockneten Dorfbrunnen gefallen. Was tust du?
6. Der Sohn von Verleihnix hat sich im Karnutenwald verlaufen. Was tust du?
7. Falbala braucht einen neuen Friseur. Was tust du?
8. Gutemine schimpft mit dir, weil du zu laut Musik hörst. Was tust du?
9. Automatrix prügelt sich wieder mal mit Verleihnix. Was tust du?
10. Miraculix will in den Karnutenwald, Asterix ist aber unterwegs. Was tust du?
11. Das Boot von Grautvornix hat ein Loch. Was tust du?
12. Caesar steht mit 100 römischen Soldaten vor dem Dorf und will unberechtigt eine Steuer einheben. Asterix und Obelix sind gerade in Lutetia. Was tust du?
13. Die Dorfgemeinschaft wird von der gefährlichen Schlangelix, der klugen Riesenschlange, bedroht. Was tust du?



# ANHANG

## Dorfchronik

Texte: <http://www.lexikon-definition.de/Asterix.html>

Bilder: <http://www.asterix.com>

Stand: 21.04.2005

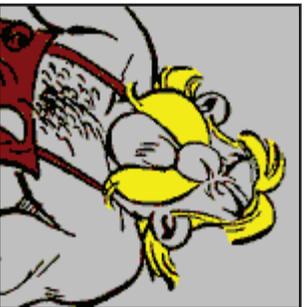
### Die Ahnengalerie:

**Unsere lieben Dorfbewohner**  
(in alphabetischer Reihenfolge)



#### **Asterix**

ist der Held der Geschichten. Er braucht seinen Zaubertrank nur selten, da er eher durch seine Intelligenz als durch seine Kraft beeindruckt. Gewöhnlich tritt er in Begleitung seines starken Freundes Obelix auf. Der Name Asterix beruht auf einem Wortspiel der Autoren mit dem Wort „Astrisque“ (kleines Sternchen). Die Idee soll Albert Uderzo und Rene Goscinny beim Betrachten der Schreibmaschinentastatur (\*) gekommen sein.



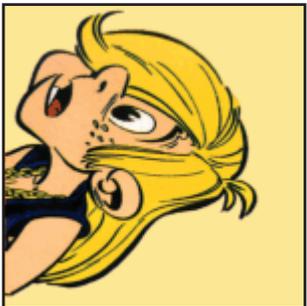
#### **Automatik**

ist der Schmied in dem kleinen Dorf. Er hat des öfteren Meinungsverschiedenheiten mit Troubadix, von dessen Timbre er nicht begeistert ist, und mit Verleihnix, dessen Geschäftsmethoden ihm stinken. Bewährtes Instrument in diesen Fällen ist sein schwerer Schmiedehammer.



#### **Falbala**

ist die Tochter eines gewissen Quantaplanckix, studierte in Condate und ist die Angebetete von Obelix. Doch zu seinem und ihrem Pech ist sie mit Tragicomix verheiratet.



### **Grautvornix**

ist ein Sohn von Ozeanix, dem in Lutetia wohnenden Bruder von Majestix. Er soll seine Ferien in dem kleinen gallischen Dorf verbringen, da sein Vater sich sorgt, er könne verweichlichen. Von den Normannen wird er hochgeschätzt als Angsthase, der die zum Zweck des Studiums der Angst unternommene Reise nach Gallien doch noch zum Erfolg führen könnte.



### **Gutemine**

ist die Frau des Häuptlings Majestix und insgeheim die wahre Chefin des Dorfes.

### **Homöopatix**

ist der Bruder von Gutemine und als Geschäftsmann in Lutetia erfolgreich. Sein Schwager Majestix hat ein etwas gespanntes Verhältnis zu ihm.



### **Idefix**

ist der kleine Hund von Obelix und der wohl einzige vierbeinige Umweltschützer, der vor Trauer jault, wenn Bäume gefällt oder ausgerissen werden. Seinen Namen erhielt er durch einen Wettbewerb unter den französischen Lesern. Der Name verkörpert trefflich den Charakter des Kleinen Hundes: Er hat fixe Ideen.

### **Jellosubmarine**

ist die Frau von Verleihnix und streitet sich oft mit Gutemine.



**Majestix**

ist der Häuptling des Dorfes und lässt sich standesgemäß von zwei Trägern auf einem Schild tragen. Seine einzige Sorge ist, dass ihm eines Tages der Himmel auf den Kopf fallen könnte.

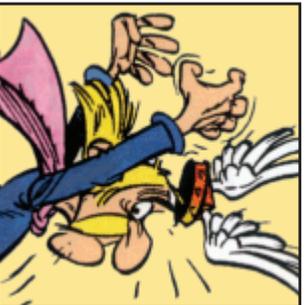
**Methusalix**

ist der Dorfälteste und mit der (namenlosen) Dorfschönheit verheiratet. Sein Alter, er ist 93, hält ihn trotzdem nicht von Prügeleien mit den Dörflern oder den Römern ab. Er ist Veteran der Schlacht von Gergovia.



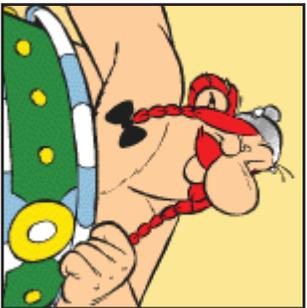
**Miraculix**

ist der Druide des Dorfes. Er braut den Zaubertrank, der unbesiegbar macht, so dass sich das Dorf gegen die zahlenmäßige Übermacht der Römer behaupten kann. Außerdem hat er oft den einen oder anderen guten Rat und diverse andere Tränke zur Hand.



**Moralelastix**

ist gallischer Häuptling. Laut Majestix ist er „geizig und paktiert aus Gewinnsucht gern mit den Römern“. Er vertraut Majestix aus Angst vor dem Quästor einen Kupferkessel mit hinterzogenen Sesterzen an, lässt diesen von seinen eigenen Leuten stehlen und versucht Asterix und die unbeugsamen Gallier dafür haftbar zu machen.



### **Obelix**

ist der beste Freund von Asterix. Seit er als Kind in einen Kessel mit Zaubertrank gefallen ist, braucht er keinen mehr, was ihn jedoch nicht davon abhält, jedes Mal um einen Schluck zu betteln. Allerdings kann er seine Kraft nur schwer kontrollieren, so dass Türen bereits beim Anknöpfen zu Bruch gehen und meterdicke Bäume „aus Versehen“ gefällt werden. Seine Lieblingsspeise ist gebratenes Wildschwein, wofür er alles stehen und liegen lässt. Von Beruf ist Obelix Produzent und Lieferant von Hinkelsteinen. Bei schönen Frauen (wie Falbala) wird Obelix schwach. Der Name des Helden ist aus einer Verballhornung des Wortes Obelisk hergeleitet.

### **Rohrpostix**

ist der Postbote des Dorfes. Durch ihn erfahren wir mehr über das gallische Postwesen: Hinkelsteine mussten als Einschreiben geschickt werden, da sie sonst beim Sortieren verloren gehen konnten.

### **Teefax**

ist der Cousin von Asterix, der diesen nach Britannien holt, um den Römern widerstehen zu können. Dabei kommt auch der Tee nach England, wo vorher nur heißes Wasser getrunken wurde. Teefax darf nicht zu sehr geschüttelt werden, selbst wenn er darum bittet!

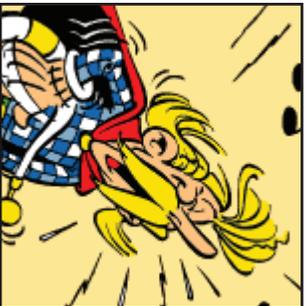


### **Tragicomicx**

ist der Verlobte von Falbala und als solcher Nebenbuhler von Obelix. Wird zwangsweise als Legionär eingezogen und muss von Asterix und Obelix gerettet werden.



### **Grewlix**



### **Troubadix**

ist ein Barde und hält sich selbst für ein musikalisches Genie. Diese Meinung wird im Dorf allerdings nicht geteilt, vielmehr bezahlt er Ankündigungen musikalischer Darbietungen oft mit nicht nur angedrohener körperlicher Gewalt und verbrennt fast jedes Fest an den Baum gefesselt. In der französischen Originalausgabe heißt der Barde „Assurancetourix“, ein Wortspiel mit dem Ausdruck „assurance tous risques“ (Vollkaskoversicherung). Gleichwohl zeigt er sich im Kampf gegen die Römer mit seinen Freunden und Nachbarn solidarisch. Er tritt als freundlicher, niemals nachtragender Bewohner des Dorfes auf, der sich auf diese Weise auch großen Respekt verdient. In „Asterix als Gladiator“ wird er als „originelles“ Geschenk für Cäsar entführt und muss von Asterix und Obelix befreit werden. Seine musikalischen Darbietungen während der Schiffspassage werden von den Rudersklaven nicht goutiert: „Wir wollen lieber die Peitsche!“ Nur ein einziges Mal ersingt er sich die uneingeschränkte Zuneigung der Dorfbewohner, als er nämlich mit seinem Gesang den Normannen zeigt, was wirkliche Angst bedeutet.



### **Verleihnix**

ist Fischhändler und lässt sich, obwohl das Dorf direkt am Meer liegt, nur von den besten Sortimentern aus Lutetia beliefern, was oft zu Diskussionen, auch handgreiflichen, über die Frische seiner Ware führt.

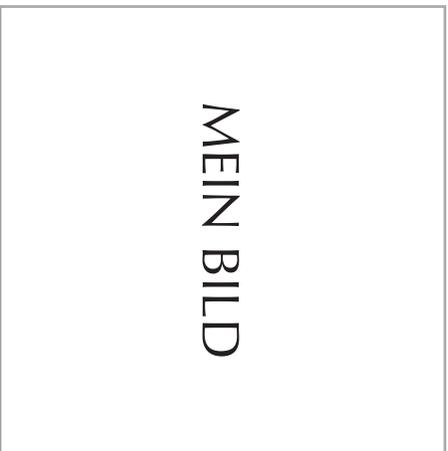
(Dieses Blatt kann je nach Anzahl der Anmeldungen beliebig oft kopiert werden)

### Neue Anmeldungen in das Dorf der Gallier im Jahr .....

Name:

Datum:

So bin ich:



Das kann ich:

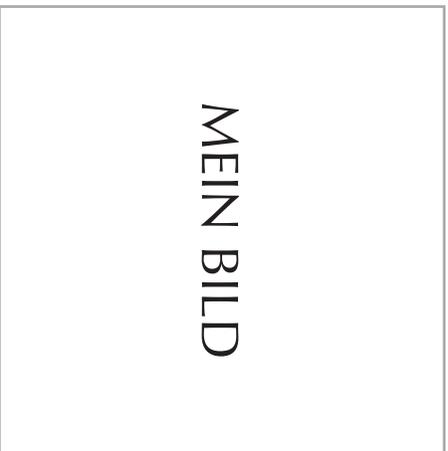
Meine Kontaktperson im Dorf ist .....

Ich mag ihn/sie, weil .....

Aufnahme in die Dorfgemeinde im Jahre .....: **erfolgreich** – **erfolglos**  
(die richtige Antwort bitte unterstreichen)

Name:  
Datum:

So bin ich:



Das kann ich:

Meine Kontaktperson im Dorf ist .....

Ich mag ihn/sie, weil .....

Aufnahme in die Dorfgemeinde im Jahre .....: **erfolgreich** – **erfolglos**  
(die richtige Antwort bitte unterstreichen)

**Unsere lieben Römer:**

**Claudius Bockschus**

ist ein römischer Zenturio und dafür verantwortlich, den von Cäsar entführten spanischen Häuptlingssohn Perikles, genannt Pepe, zu bewachen. Beim Versuch, den von Asterix und Obelix Befreiten erneut zu entführen, gibt er sich als Spanier aus („Arrividerci Y Roma“), wird von den Römern verhaftet und landet zusammen mit Asterix in der Arena, wobei der Stierkampf erfunden wird.



**Julius Cäsar**

hat dem Imperium Romanum bereits ganz Gallien einverleibt. „Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkerteres Dorf“ sturer Hinterwäldler zieht der römischen Zivilisation seine gallische Barbarei vor und verfolgt ihn bis in seine Alpträume und epileptischen Anfälle. Doch Gaius Julius Cäsar, stets vom Mantel der Geschichte unweht, hat noch manche Strategie für Asterix und seine Freunde in petto.

**Tullius Destruktivus**

ist ein Intrigant, der von Cäsar den Auftrag erhält, Streit ins Dorf der unbeugsamen Gallier zu tragen und so ihren legendären Zusammenhalt zu unterminieren. Diese Strategie, die auch heute noch gerne benutzt wird, führt fast zum Erfolg, bevor Asterix, Obelix und Miraculix Destruktivus mit seinen eigenen Waffen schlagen können.



**À Gaius Faulus**

**Gaius Barfus È**



**Acidix Hydrochloridix**

ist Spion (Deckname HCL) und hilft den Legionären Asterix und Obelix, im Krieg Cäsars gegen Scipio das Lager Scipios zu finden, in dem Tragicomix vermutet wird. Er liebt exotische Meeressfrüchte.

### **Nixalaserdrus und Hotelterminus**

sind Zenturionen und die Ausbilder von Asterix und Obelix als Legionäre. In dieser Eigenschaft beginnen sie an ihrer Aufgabe zu verzweifeln.

### **Processus**

ist ein römischer Legionär, der im Hauptquartier der Legion in Condate in der Textverarbeitung tätig ist. Er hilft Asterix, den zwangsrekrutierten Tragicomix aufzuspüren.

### **Gaius Raffcus**

ist Handlanger und Bote von Agrippus Virus, dem Statthalter von Condate. Wie sein Arbeitgeber ist er ein großer Freund von Orgien: Er liebt in Auerochsfett gebratene Schweinskaldaunen mit Honig, steht Bärenblutwurst aber wegen ihrer schlechten Verdaulichkeit skeptisch gegenüber.

### **Vaseline**

ist im Comic-Band Der Sohn des Asterix das Pseudonym von Primus Cactus, der als Amme im Dorf der Gallier nach dem Sohn Asterix' Ausschau hält.



### **Agrippus Virus**

ist Statthalter von Condate und für seine Orgien berühmt, die er sich vom großen Fellinius inszenieren lässt. Er vergiftet den Quästor Claudius Incurruptus, als dieser ihn bei einer Orgie überrascht, um eine Steuerprüfung vorzunehmen. Miraculix, Asterix und Obelix können Incurruptus jedoch mit Hilfe eines helvetischen Edelweißes heilen.

### **Und andere...**

#### **Maulaf, Olaf**

ist der Häuptling der Normannen. Da die Normannen die Angst, die ja bekanntlich Flügel verleiht, nicht kennen, drängt Maulaf auf eine Studienreise nach Gallien, die allerdings unter einem schlechten Stern steht, denn die Gallier kennen die Angst auch nicht. Doch Grautvornix, der Neffe von Majestix, hält sich glücklicherweise im gallischen Dorf auf und bezeichnet sich selbst als den größten existierenden Angsthasen.

**Raclettus, Feistus**  
ist Statthalter von Geneva und wie sein Freund Agrippus Virus ein Orgien-Fan. Durch ihn erfahren wir mehr über Fondue-Spiele zur Zeit der Römer: Wer zum dritten Mal sein Brot verliert, wird mit einem Gewicht an den Füßen in den Genfer See geworfen, ein Grund für die außerordentliche Gewässerbelastung jener Zeit.

**Vreneli**  
ist Schweizer Bankier. Er versteckt die von den Römern gesuchten Asterix und Obelix in einem seiner Safes, wird aber in der Folge traumatisiert im Zusammenhang mit der Öffnung besagten Safes von innen (Obelix: „Es ist unangenehm, wenn man einen Safe hat und nichts zu essen“), was ihn zu dem Ausruf bewegt: „Ich will, dass es still bleibt um meine Konten!“

---

Mitteilungen der Nachrichtenagentur ZIEGE (Zum Instinktiv Echten Gallischen Einfluss)

**Gallische Dorfchronik:**

<http://www.lexikon-definition.de/Asterix.html>

**Nachlese**

Asterix und sein Freund Obelix leben in einem kleinen Dorf im Nordwesten Galliens. Es ist der einzige Teil des Landes, der nicht bis zum Jahre 50 v. Chr. von Gaius Julius Caesar erobert wurde. Die Einwohner des Dorfes haben aufgrund eines Zaubertrankes, der vom Druiden Miraculix gebraut wird, übermenschliche Kräfte. Asterix zeichnet sich durch besondere Intelligenz aus, Obelix - von Beruf Hinkelsteinhersteller - durch enorme Kraft, da er als Kind in einen Kessel mit Zaubertrank gefallen ist, dessen Wirkung seither anhält. Auf vielen Abenteuern werden sie von Obelix' kleinem Hund Idexfix begleitet. Viele Bücher der Asterix-Reihe drehen sich um Versuche der römischen Armee, den Druiden am Brauen des Zaubertranks zu hindern oder den Zaubertrank für eigene Zwecke zu nutzen. Natürlich scheitern diese Versuche regelmäßig an Witz und Stärke von Asterix und Obelix.

In vielen Büchern geht es auch um Reisen von Asterix und Obelix in alle Teile der antiken Welt (und darüber hinaus). Dabei werden spezifische Eigenarten der Völker aus französischer Sicht parodiert. So werden die Briten bei der Rasenpflege einzelner Halme dargestellt, die pünktlich um 5 Uhr ihre Tasse heißes Wasser mit Milch (Teelblätter werden erst durch Asterix als Kulturbringer eingeführt) trinken. Die Goten (sinnbildlich für Deutschland) erscheinen mit Pickelhaube à la Otto von Bismarck, die Normannen als furchtlose Krieger, die Calvados aus Schädeln trinken. Asterix und Obelix müssten eigentlich auch als Entdecker Amerikas gelten, da sie bereits 1.050 Jahre vor Leif Eriksson dort waren und wieder heil zurückkehrten (Band 22: Die große Überfahrt).

Gleichwohl stellen die Asterix-Bücher die Welt zur Zeit des Imperium Romanum mit für dieses Genre erstaunlicher Genauigkeit dar, die aber immer wieder humorvoll durch Anachronismen gebrochen wird. Goscinny erweist sich hierbei als exzellenter Kenner der Antike, ausgestattet mit einem äußerst subtilen Humor. Aber auch seine Erfahrungen mit der deutschen Besatzung im Zweiten Weltkrieg prägen die Grundidee der Asterixgeschichten: Das unbegabte Dorf symbolisiert die Resistance, das Römische Reich steht für die deutschen Eindringlinge. Nach Goscinny's Tod führte der Zeichner Uderzo die Comicreihe fort. Für viele Asterixkenner ist diese Zäsur deutlich erkennbar.

Die Bücher wurden in rund 80 Sprachen übersetzt, darunter auch Latein, Griechisch und Plattdeutsch, hinzu kommen zahlreiche Dialekte, insbesondere in Deutschland. In allen Sprachen wurde auf eine qualitativ hochwertige Übersetzung geachtet. So wurden die unzähligen Wortspiele und subtilen Andeutungen an zeitgeschichtliche Ereignisse nicht einfach aus dem Französischen übersetzt, sondern es wurden in der Zielsprache Neue gebildet, die in dieser Sprache und kulturellem Umfeld Sinn ergeben. Obwohl der Plot immer dieselbe ist, lässt die Lektüre der Geschichten in verschiedenen Sprachversionen immer wieder Neues entdecken.

Regelmäßig werden in den Texten auch lateinische Sprichwörter und Zitate verwendet (z.B. *alea iacta est*), neu geprägt wurde *delirant isti Romani* = Die spinnen, die Römer. Die lateinischen und französischen Fassungen werden auch gerne im Fremdsprachenunterricht eingesetzt.

Typisch für die Asterix-Comics sind sprechende Namen für viele Nebencharaktere, die von Sprache zu Sprache wechseln, z.B.

- *Methusalix* (de) = *Agecanonix* (fr) = *Geriatricus* (en) = *Arthritix* (us-en)
- *Majestix* (de) = *Abraracourcix* (fr) = *Vitalstatistix* (en) = *Macroeconomix* (us-en)
- *Idéfix* (de) = *Idéfix* (fr) = *Dogmatix* (en) = *Dogmatix* (us-en)
- *Miraculix* (de) = *Panoramix* (fr) = *Getafix* (en) = *Magigimmix* (us-en)
- *Troubadix* (de) = *Assurancetourix* (fr) = *Cacofonix* (en) = *Malacoustix* (us-en)
- *Verleihnix* (de) = *Ordralfabétix* (fr) = *Unhygienix* (en) = *Epidemix* (us-en)
- *Gutemine* (de) = *Bonemine* (fr) = *Impedimenta* (en) = *Belladona* (us-en)

# UNSERE DORF-EINTRÄGE

... für Schülereinträge

## *Empfohlene Internet-Adressen:*

### Suchmaschinen:

[www.google.com](http://www.google.com)

[www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)

### Online-Wörterbücher:

[www.mobidic.hu](http://www.mobidic.hu)

[www.cab.u-szeged.hu/cgi-bin/szotarG](http://www.cab.u-szeged.hu/cgi-bin/szotarG)

### Asterix-Seiten:

[www.asterix.com](http://www.asterix.com)

[www.asterix.de](http://www.asterix.de)

[www.lexikon-definition.de/Asterix.html](http://www.lexikon-definition.de/Asterix.html)

[www.lexikon-definition.de/Miraculix.html](http://www.lexikon-definition.de/Miraculix.html)

[www.comedix.de](http://www.comedix.de)

