

Gruppe:

Beachte: **Flüsterton**

Arbeitsauftrag: Deine Gruppe entwirft ein Bild vom Weihertor.

Auf der Rückseite siehst du die 4 alten Tore der Stadt: Schau sie dir kurz an!  
(→)

„Nanu, das sind ja nur 3!“ - Richtig!

Die Tore wurden vor ungefähr 125 Jahren abgebrochen.

Sie waren baufällig und es fehlte das Geld sie zu restaurieren.

Im Bachviertel war das Weihertor. Es wurde als erstes abgerissen.

Leider hat man vergessen es vorher zu photographieren oder zu malen.

Auf einem alten Stadtplan ist es so gezeichnet worden:



① Lies den Text leise durch!

Von welchem Tor gibt es kein Bild? (Unterstreiche!)

In dem Briefumschlag findest du Teile von diesem Tor. Überlege wie es ausgesehen haben könnte!

② Klebe die Teile richtig in den Bilderrahmen!

→ Was, schon fertig? ⇒ ZEICHNE SELBST ein „Weihertor“ ein.

Schaut euch die Karte genau an und überlegt gemeinsam, warum das Weihertor am Bachviertel so gebaut wurde.

Gruppe:

Beachte: **Flüsterton**

Arbeitsauftrag: Deine Gruppe kümmert sich um das Modell im Sandkasten.

Der Stadtbaumeister des Herzogs hat ein Modell für die Stadtbefestigung entworfen. Es fehlen nur noch die Hinweisschilder - das ist eure Aufgabe!

Baumeister Steinl möchte die ganze Stadt mit einer dicken und hohen Mauer befestigen.

Natürlich hat er an Tore gedacht, durch die man die Stadt betreten und verlassen kann: das Hagtor (direkt neben dem Schloß), das Neutor in der Neustadt, das Rosenberger Tor im Osten und das Weihertor im Bachviertel.

Im Süden ist das Land flach. Bautrupps sollen deshalb 2 Weiher vor der Stadtmauer anlegen, damit Feinde die Stadt nicht so leicht erreichen können.

Im Westen ist eine steile Felswand, sodaß das Schloß schwer erstürmbar ist. Im Norden ist das Land flach und leicht zu erstürmen. Vom Hagtor bis zum Neutor in der Neustadt, von dort bis zum Rosenberger Tor und weiter bis zur Bastei (Kanonenturm) im Bühlviertel läßt Baumeister Steinl deshalb einen großen Erdwall vor der Mauer aufschütten.

Vom Hagtor bis zum Rosenberger Tor entsteht so ein tiefer Stadtgraben.



① Nimm die Wortkärtchen aus dem Umschlag und lese sie durch! Gehe zum Sandkasten und überlege leise, wohin die Wortkärtchen passen würden.

② Siehst du die roten Pfeile auf deinem Plan?

Überprüfe diese Stellen mit denen im Sandkasten und trage ein, ob das Land dort steil oder flach ist.

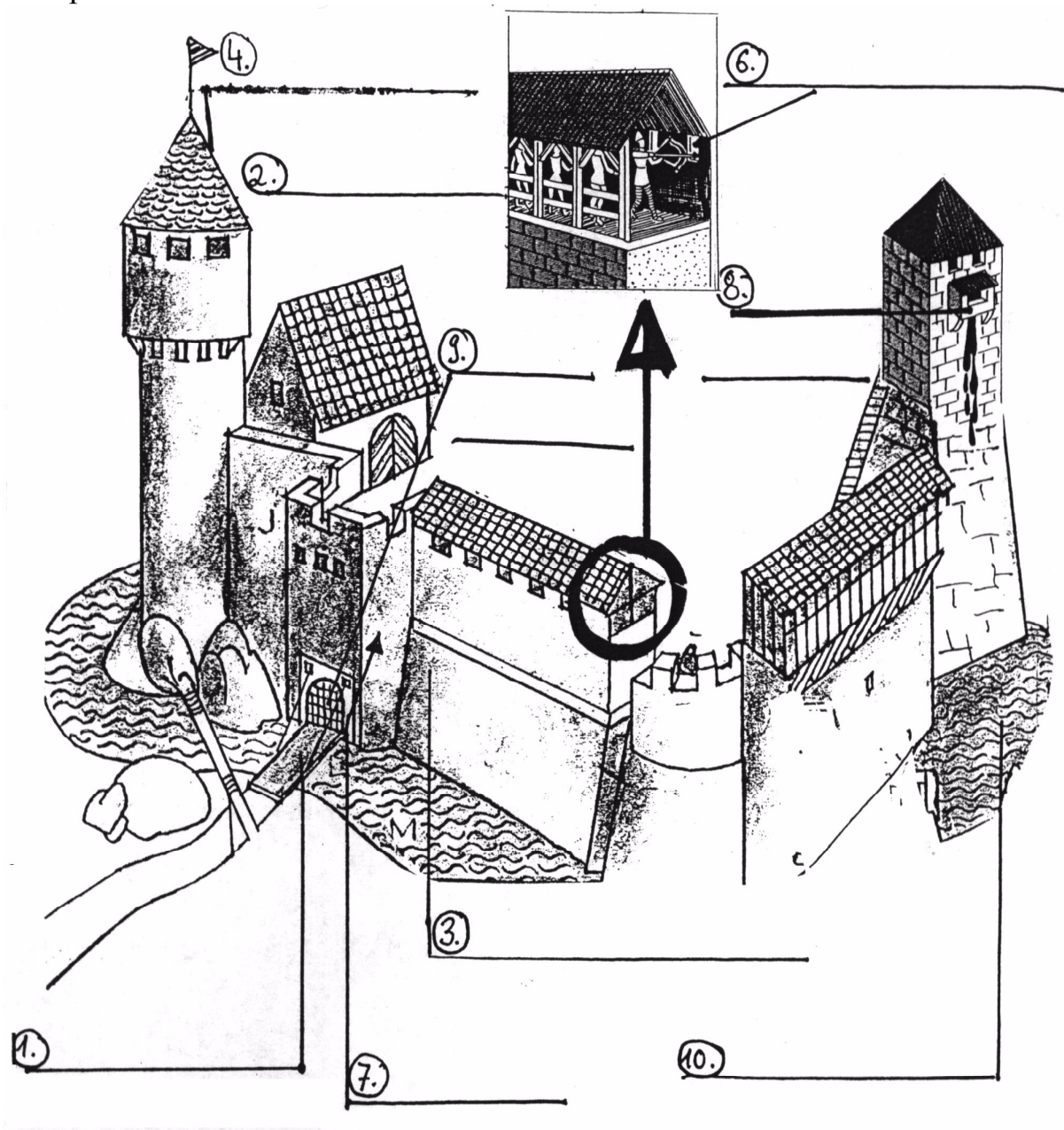
→ Was, schon fertig?

An flachen Stellen reicht eine Stadtmauer allein nicht aus um Sulzbach sicher vor Feinden zu schützen. Unterstreiche, was Baumeister Steinl tut, um die Stadt noch besser zu schützen. Wenn die anderen anschließend ihre Ergebnisse vortragen, vergleicht ihr das Tafelbild mit dem Sandkasten.

Ordne zu:

- Wehrgänge (W)**
- Schießscharten (C)**
- Türme (E)**
- Tore (H)**
- Pechnasen (V)**
- Stadtmauer (S)**
- Graben (K)**
- Fallgitter (I)**
- Zugbrücke (Y)**

Überprüfe mit dem Lexikon



Die aufgeführten Unterrichtsbeispiele zu den 4 ausgewählten Grundformen der Ausgangssituation zeigen immer wieder die deutlich spürbare Verknüpfung mit den anderen Unterrichtsphasen.

Meist wird der gesamte weitere Verlauf des UR von der Gestaltung der Ausgangssituation vorbestimmt, die Entwicklung der Problemfrage legt den Ablauf in der Erarbeitungsphase fest.

So ist diese entscheidende Phase des Unterrichts nicht getrennt von anderen Gegebenheiten zu beurteilen.

Wesentliche Prinzipien unterrichtlicher Gestaltung können jetzt in innigem Zusammenhang mit der Motivation neu überdacht werden.