

Amos trifft auf Amazja

Amos hat die Stadt in Aufruhr versetzt. Dem Oberpriester Amazja wurde dies bei der Diskussion im Wirtshaus klar vor Augen geführt. Für Amazja ist Amos daher nicht mehr als ein Unruhestifter. Amazja beschließt daher Amos zu seinem Amtssitz einzubestellen. In der Unterkunft des Oberpriesters angekommen wird Amos von Amzazja gleich zur Rede gestellt. Schnell entsteht ein heftiger Streit über die Lage und die Zukunft der Stadt.

Aufgabe:

1. Sammle Argumente, die Amos und Amazja vorbringen könnten.
2. Nutze die Argumente zum Verfassen eines Dialoges.
3. Arbeite den Dialog in ein Scratch-Projekt ein. Sowohl Amos als auch Amazja sollen mindestens drei Argumente vortragen. Remixe dazu das Projekt von Mo-DiSaar-15 im Studio „Prophet Amos“.



TIPP:

Wirf einen Blick auf die Bausteine der Kategorie Ereignisse. Hier findest du die Bausteine „Wenn ich diese Nachricht empfangen“ und „Sende Nachricht an alle“. Nutze diese zur Erstellung deines Dialoges.