

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Hexe, Vampir & Co – Mythischen Wesen auf der Spur

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)





Inhalt

Erläuterungen	4	Aufgaben	19
		Steckbrief	19
Einstiegsgeschichte	6	Übeltäter gesucht	20
		Rätselaufgaben – Wer hat was angestellt?	21
Abschlussgeschichte	8	Lösung Rätselaufgaben – Wer hat was angestellt?	24
Lesetexte Niveau 1	9	Mein Monster	25
Der Alb	9	Monsterspiel	27
Der Geist	10		
Die Hexe	11		
Der Vampir	12		
Der Werwolf	13		
Lesetexte Niveau 2	14		
Der Alb	14		
Der Geist	15		
Die Hexe	16		
Der Vampir	17		
Der Werwolf	18		



Der Band enthält **digitales Zusatzmaterial zum Download**. Die Benutzerhinweise zum Download des Zusatzmaterials und den entsprechenden **Zusatzcode** finden Sie am Ende des Buches.



Hexe, Vampir & Co – Mythischen Wesen auf der Spur

von Christina Heckl und Annika Koch

mit Illustrationen von Cyndia Hartke

Vorwort

Nicht nur die dunkle Jahreszeit um Halloween ist eine Zeit für Gruselgeschichten. Mythische Gestalten sind in Filmen, Serien und Büchern das ganze Jahr über Thema. Obwohl Kindersicherungen und Altersfreigaben die Kinder beschützen sollen, treffen sie immer wieder auf fiktive Wesen, die ihnen Angst machen. Das nachfolgende Material greift die Gestalten der Gruselgeschichten auf und erklärt Kindern den Ursprung der Mythen. Der fachwissenschaftliche Inhalt aus der europäischen Ethnologie wird kindgerecht erklärt und entmystifiziert beziehungsweise „entgruselt“. So können Sie ängstlichen Kindern Mut machen und interessierten Kindern einen neuen Blickwinkel auf Gruselgeschichten ermöglichen. Der Kater Mimo und die Maus Bobby führen die Kinder durch die Lesekartei. Beide werden in der Einstiegsgeschichte vorgestellt, die gemeinsam in der Klasse gelesen werden kann. Im Anschluss können Sie das Material als Freiarbeit, Werkstatt oder Ähnliches anbieten. Die Schüler*innen lesen die Informationen und füllen einen Steckbrief zu dem entsprechenden Monster aus oder bearbeiten eine der anderen vertiefenden Aufgaben. Am Ende kann die Abschlussgeschichte wieder gemeinsam gelesen werden. Ergänzend können Sie die Stunde mit den Kindern reflektieren.

Anmerkung zu den Texten

Die Texte stellen Erläuterungen zum Ursprung der mythischen Gestalten dar. Die Inhalte bieten eine kulturanthropologische Sichtweise auf „Monstergeschichten“. Dennoch sind die Erklärungen kindgerecht aufbereitet und enthalten keine unangemessenen Details. Um die Lesetexte in einen Kontext einzubetten, gibt es einen Einstiegstext und einen Abschlusstext für die Minieinheit. Darin lesen die beiden Leitfiguren ein Buch und finden Erklärungen für die Entstehung der Monstergeschichten.

Anmerkung zu den Aufgaben

Es können mehrere Lösungen richtig sein, da das Ziel der Aufgaben darin liegt, das Prinzip zu verstehen, warum Menschen damals an solche Wesen geglaubt haben. Die meisten mythischen Wesen lassen sich auf Krankheiten oder Naturphänomene zurückführen und diese können in den Rätselgeschichten unterschiedlich gedeutet werden.

Hinweis zum Spiel

Für das Monsterspiel benötigen die Kinder eine Spielfigur pro Kind, einen Würfel, das Spielfeld und die Frage- und Ereigniskarten. Es empfiehlt sich, das Spielfeld und die Frage- und Ereigniskarten auf etwas dickeres Papier zu drucken. Die Frage- und Ereigniskarten müssen Sie als Lehrkraft im Vorfeld ausschneiden und auf der Rückseite mit Fragezeichen bzw. Ausrufezeichen versehen.



Möglicher Verlaufsplan

Einstieg	<p>Die Einstiegsgeschichte wird gemeinsam in der Klasse mit verteilten Rollen gelesen. Alternativ können Sie die Geschichte selbst vorlesen, um durch gezielte Betonung eine entsprechende Atmosphäre zu schaffen.</p> <p>Die Kinder teilen ihr Vorwissen über Monster und Gruselgeschichten. Hier ist die Methode „Blitzlicht“ empfehlenswert, da diese Phase sonst sehr lange dauern und zu einer Gruselgeschichten-Erzählung ausarten kann.</p>
Arbeitsphase	<p>Die Kinder lesen die Informationen zu den verschiedenen Monstern und füllen die Steckbriefe aus. Sie als Lehrkraft können eine bestimmte Anzahl an Steckbriefen festlegen, welche bearbeitet werden sollen. Alternativ können Sie die Klasse eine bestimmte Zeit lang arbeiten lassen. So arbeitet jedes Kind entsprechend seinem individuellen Lerntempo.</p>
Abschluss	<p>Die Abschlussgeschichte wird gemeinsam in der Klasse mit verteilten Rollen gelesen. Alternativ können Sie die Geschichte selbst vorlesen, um durch gezielte Betonung eine entsprechende Atmosphäre zu schaffen.</p>
Reflexion	<p>Sie können als Abschluss auch eine gemeinsame Reflexion mit der Klasse durchführen. In dieser Phase überlegen sich die Kinder, welchen Nutzen die Stunde für sie persönlich hatte. Den Kindern wird auffallen, dass es sich hier nicht nur um eine Lesestunde handelte, sondern dass ethnologisch-geschichtliche Informationen genutzt wurden und vielleicht die ein oder andere Angst abgebaut werden konnte.</p> <p>Reflexionsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Was war besonders interessant für mich?</i> • <i>Worüber würde ich gerne mehr erfahren?</i> • <i>Wobei hilft mir dieses Wissen?</i> <p>Je nach Lerngruppe müssen die Fragen angepasst werden, um ein Ergebnis auf der Metaebene zu erhalten.</p>

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz des Materials!





Einstiegsgeschichte (1)

Es ist dunkel in der Bücherei. Der Wind heult draußen und es ist schon ziemlich kalt geworden. Die Luft ist feucht und Nebelschwaden ziehen vor den Fenstern vorbei. Es ist ein nasskalter Herbstabend. Der Kater Mimo wohnt in der Bücherei.



Meistens döst er in seinem Körbchen unter dem Tisch der Bibliothekarin. Sie ist Mimos Mensch, so bezeichnet er sie immer. Nur heute war er zwischen den Regalen herumgetapst und hatte gar nicht gemerkt, dass sein Frauchen ihn gerufen hatte. Weil sie nicht länger warten wollte, hatte sie ihm sein Futter neben das Körbchen gestellt und war nach Hause gegangen. Nun sitzt Mimo allein in der Bücherei. Das kennt er zwar schon, da er sich öfter mal zwischen den Bücherregalen versteckt hat, aber heute ist es besonders ungemütlich. Er kriecht unter die Decke, die sein Körbchen so herrlich gemütlich macht, und will schlafen. Doch plötzlich hört er Geräusche: Knarren und Knarzen, Rascheln und Quieken. Mimo bekommt es ein bisschen mit der Angst zu tun und er zieht sich die Decke über den Kopf. Nur seine Nase und seine Augen schauen noch aus der Decke heraus. Er will nicht als Angstkater gelten und beschließt, den Geräuschen nachzugehen. „Was kann da schon Schlimmes sein?“, denkt er sich. „Es gibt ja keine Monster!“ Eingewickelt in seine Decke steht er tapfer auf. Zur Sicherheit nimmt er ein paar Leckerlis aus seinem Futternapf mit. Damit könnte er im Notfall werfen. Auf leisen Sohlen schleicht er zwischen den Bücherregalen hindurch. Im schwachen Licht der Notausgangs-Beleuchtung sieht er eine kleine Maus. Als er näherkommt, erkennt er, dass es Bobby ist.

„Na, kein Grund zur Aufregung!“, denkt sich Mimo. Der kleine Bobby war immer mal wieder in der Bücherei. Manchmal knabbern Büchereibesucher Kekse, während sie in den Büchern lesen. Die Krümel räumt Bobby dann weg – in seinen Bauch. So nennt er es zumindest. Eigentlich freut sich Bobby immer sehr, wenn es Kekskrümel zu fressen gibt. Mimo möchte ein bisschen mit Bobby reden. Also geht er winkend auf ihn zu und ruft: „Huhu Bobby!“ Dabei stolpert er leider über seine Kuscheldecke und gerät ins Taumeln.

Bobby hat einen gemütlichen Abend in der Bücherei geplant und freut sich auf Kekskrümel. Bis plötzlich diese große Gestalt auf ihn zu taumelt und „Huhuboooboo!“ machte. Bobby erschreckt sich fürchterlich. Er springt hoch und rennt weg, so schnell er kann. Dabei schreit er: „Hilfe, ein Geist!“



Einstiegsgeschichte (2)

Mimo hat sich wieder gefangen und aus seiner Decke befreit. Doch Bobby ist nicht mehr da. Er hört ihn nur noch leise zwischen den Büchern jammern: „Ein Geist, ein Geist!“

Mimo folgt dem Geräusch und ruft noch mal nach Bobby. „Hallo Bobby, ich bin's doch nur, Mimo.“ „Es ist alles gut, Geister und Monster gibt es doch gar nicht.“

Bobby schaut vorsichtig hinter einem dicken grünen Buch hervor.

„Bist du dir da auch ganz sicher?“, fragt Bobby.

„Ja, absolut. Du brauchst keine Angst zu haben“, sagt Mimo.

„Aber ich habe so viele gruselige Geschichten gehört und einige davon hörten sich so echt an“, entgegnet Bobby.

„Natürlich klangen die echt, sonst hätte niemand die Geschichten gelesen. Wenn du mir nicht glaubst, können wir das nachlesen“, schlägt Mimo vor.

Bobby beruhigt sich langsam und geht mit Mimo zu den Wissensbüchern. Mimo holt ein großes Buch aus dem Regal. Darauf steht: „Volkskundliche Mythen“

„Was ist das denn für ein Buch?“, fragt Bobby skeptisch.

„Hier stehen viele Geschichten drin, von denen man geglaubt hat, dass sie wahr sind. Viele Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler haben sich gefragt, woher solche Geschichten kommen. Sie haben herausgefunden, dass viele Gruselwesen nur Erklärungen für irgendetwas waren. Wenn man nicht wusste, wie etwas funktionierte, haben sich die Menschen ein Wesen als Schuldigen ausgedacht“, berichtet Mimo.

„Boah, du weißt aber viel!“ staunt Bobby. „Tja, das kommt daher, dass ich schon so oft hier in der Bücherei war“, entgegnet Mimo. „Worüber wollen wir zuerst etwas lesen? Über Geister, du Kuschedeckengeist?“, lacht Bobby.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Hexe, Vampir & Co – Mythischen Wesen auf der Spur

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

