



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Lernwerkstatt: Märchen, Fabeln & Sagen - Textverständnis & kreatives Schreiben

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt:

Vorwort	4
1. Wer wird Märchen(rätsel)könig(in)? <i>Ein Rate- und Paar(ungs)spiel</i>	5 - 13
2. Märchen	14 - 32
<ul style="list-style-type: none">- „Des Kaisers neue Kleider“- Drei Vorlesespiele - Spielvorschläge- „Das kalte Herz“- Fragen und Antworten zum Thema Märchen- Ein ausgedachtes Märchen- Ein selbstverfasstes Märchen- „Ronja Räubertochter“- Ideensammlung zum Thema Märchen- Die Zettelmethode zum Erstellen eigener Märchen	
3. Fabeln	33 - 39
<ul style="list-style-type: none">- „Der Löwe und die Maus“- „Der Rabe und der Fuchs“- „Die Hasen und die Frösche“- „Der gierige Hund“- Fragen und Antworten zum Thema Fabeln	
4. Sagen	40 - 57
<ul style="list-style-type: none">- „Der Rattenfänger von Hameln“- „Das Pferd aus Holz“- „Die Steine der Riesen“ - Eine Natursage- „Krabat“- Fragen und Antworten zum Thema Sagen- „Im Sagenhorst“	
5. Märchen, Fabeln und Sagen	58 - 60
<ul style="list-style-type: none">- Ein Quizspiel zur Wiederholung- Ein Lückentext- Was sind Märchen, Sagen und Fabeln?	
6. Die Lösungen	61 - 66

Vorwort

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

Märchen, Fabeln, Sagen ... sind – gemäß den Lehr- und Bildungsplänen – ein Bestandteil des schulischen Unterrichts. Nicht nur in der Grundschule, sondern auch in höheren Klassen besitzen die drei genannten literarischen Gattungen einen festen Stellenwert, sie gehören zum Pflichtprogramm im Deutschunterricht. Die Schüler(innen) werden durch Märchen, Fabeln, Sagen besonders angesprochen - wie sich oft zeigt. Durch Märchen, Fabeln, Sagen werden die Sprach- und Schreibkompetenzen der Schüler(innen) gefördert. Weiterhin ist von Bedeutung: Märchen, Fabeln, Sagen fordern heraus und inspirieren zum kreativen Schreiben.

Im vorliegenden Band geht es um die Behandlung von Märchen, Fabeln, Sagen sowie entsprechenden/ähnlichen Geschichten im Unterricht. Dieser Band ging aus meiner langjährigen Unterrichtstätigkeit als Lehrer hervor, insbesondere aus der konkreten Arbeit mit lernschwächeren Schülerinnen/Schülern. Die präsentierten Materialien eignen sich in erster Linie für den Einsatz in den Klassen 4-7, sie sind aber auch – je nach Leistungsstand und Leistungsvermögen - in anderen Klassenstufen verwendbar. Als Ganzes bzw. in Auszügen können die Materialien im Unterricht eingesetzt werden. Möglich ist es, sie durch weitere (selbst verfasste oder aus der schulpraktischen Literatur entnommene) Materialien zu ergänzen.

Zum einen wird im dargebotenen Band (sehr) verkürzt der Inhalt von bekannten Märchen, Fabeln, Sagen sowie märchen- und sagenhaften Geschichten wiedergegeben. Dazu gibt es Arbeitsblätter, in denen es um das (einfache) Textverständnis geht. Im Weiteren werden die Schüler(innen) auf anderen Seiten zum kreativen Schreiben veranlasst. Manche Arbeitsblätter eignen sich auch als Test bzw. Klassenarbeit. Zudem enthält die Materialsammlung mehrere Spiele - u.a. zur Auflockerung des Unterrichts. Schließlich werden auch Lösungen zu wichtigen Aufgaben angefügt.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen
der Kohl-Verlag und

Friedhelm Heitmann

1. Wer wird Märchen(rätsel)könig?

Ein Rate- und Paar(ungs)spiel



Spielerzahl: 2-6 Personen

Spielmaterialien: 72 Spielkarten (= 36 Inhalts- und 36 Titelkarten) bzw. 70 Spielkarten (= 35 Inhalts- und 35 Titelkarten) siehe Vorlagen S. 7-13

Spielregeln: Die Forderung, dass Kinder Märchen benötigen, ist auch in der heutigen Zeit noch immer sinnvoll. Im jetzigen Spiel erfolgt eine Reise durch die Märchenwelt. 36 Märchen werden angesprochen, beliebig viele weitere Märchen können in das Spiel aufgenommen werden.

Spielvorbereitung: Im Fall von 5 Spielteilnehmern wird das Spiel statt mit 36 Kartenpaaren (= 36 Inhalts- und 36 Titelkarten) nur mit 35 Kartenpaaren (= 35 Inhalts- und 35 Titelkarten) durchgeführt.

Die Inhaltskarten werden gründlich gemischt und dann mit der Vorderseite nach unten als Kartenstapel mitten auf einem Tisch abgelegt. Die gemischten Titelkarten werden so an die um den Tisch herumsitzenden Spieler verteilt, dass jeder dieselbe Anzahl an Titelkarten bekommt.

Spielablauf: Nacheinander wird im Spiel jeweils die obere Karte des Kartenstapels aufgedeckt, neben den Stapel gelegt und der notierte Kurztext der Inhaltskarte laut vorgelesen. Wer die zugehörige Titelkarte des angesprochenen Märchens besitzt, hat damit die Inhaltskarte zu „stechen“, d.h. die passende Titelkarte auf die Inhaltskarte zu legen. Aussetzen muss jeweils einmal, wer eine nicht zugehörige Titelkarte auf die vorgegebene Inhaltskarte ablegt.

Selbstkontrolle: Der neutrale Spielleiter (z.B. Lehrer) kann vor Spielbeginn die zusammengehörigen Kartenpaare durch einen identischen „Strichcode“ kennzeichnen, so dass die Spieler im Verlauf des Spiels durch genaues Aneinanderlegen von zwei Karten selbstständig feststellen können, ob die beiden Karten zusammengehören oder nicht.

Zusammengehörige Spielkarten, die gestochen worden sind, werden aus dem Spiel genommen und am Rande des Tisches platziert.

Spielsieg: Gewinner des Spiels wird der Spieler, der zuerst keine Titelkarten mehr besitzt.

1. Wer wird Märchen(rätsel)könig?

Ein Rate- und Paar(ungs)spiel

- Spielvariationen:**
- Auf den Titeltkarten werden nicht nur die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter der Märchentitel vorgegeben, sondern weitere Buchstaben (z.B. Vokale) bzw. sogar die vollständigen Märchentitel.
 - Die Titeltkarten werden zu Spielbeginn als Kartenstapel auf einem Tisch abgelegt, die Inhaltskarten an die einzelnen Spieler gleichmäßig verteilt. Es wird nur mit den Titeltkarten oder lediglich mit den Inhaltskarten gespielt. Wer jeweils den gesuchten Titel des Märchens (zuerst) errät, bekommt die Karte (= 1 Punkt). Spielsieger ist, wer zum Abschluss die meisten Karten und damit auch meisten Punkte besitzt.
 - Mit den vorliegenden Spielkarten lässt sich „offenes Memory“ und „verdecktes Memory“ (= klassisches Memory) spielen.
 - Die vorhandenen Spielkarten werden durch andere Karten ersetzt oder ergänzt, auf denen es um andere Märchen geht.
 - Das Spiel wird ausgetragen, ohne dass zuvor Spielkarten ausgeschnitten werden müssen. Ein neutraler Spielleiter (z.B. Lehrer) liest vor bzw. erzählt kurz den Inhalt eines Märchens. Einen Punkt bekommt, wer den Titel des jeweiligen Märchens zuerst errät. Spielgewinner wird, wer zum Schluss die meisten Punkte besitzt.

Mögliche Veränderung: Die Spieler müssen auf ihrem eigenen Blatt Papier der Reihe nach notieren, wie die angesprochenen Märchen (wohl) heißen. Am Ende des Spiels wird festgestellt, wer den Spielsieg errungen hat (jede richtige Lösung ergibt 1 Punkt). Das Spiel lässt sich als Einzel- und/oder Mannschaftsspiel austragen.

- Die Spieler müssen sich zu den bekannten herkömmlichen Märchentiteln aktuelle, attraktive(re) Schlagzeilen ausdenken und nennen. Aus dem Märchen „Die Prinzessin auf der Erbse“ kann z.B. werden: „Verwöhnter Prinz sucht adlige Ehefrau!“ Welche Schlagzeilen zu den einzelnen Märchen gefallen am besten?
- Die Titel von Märchen werden teilweise schriftlich vorgegeben, wobei die Selbstlaute (= Vokale) weggelassen werden. Aufgabe der Spieler ist es, nun herauszufinden, wie die Märchen vollständig heißen.

Beispiel: Fr _ _ H _ ll _ (Lösung: Frau Holle)

Variante: Nur die Anzahl der Buchstaben und Wörter wird vorgegeben.

Beispiel: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ (Lösung: Hans im Glück)

Die Spieler können die einzelnen Buchstaben und schließlich die Wörter nach den bekannten Regeln des Spiels „Galgenmännchen“ erraten.

1. Wer wird Märchen(rätsel)könig?

Ein Rate- und Paar(ungs)spiel

Inhaltskarten	Titelkarten	
In einer chinesischen Stadt stellt sich ein hinterhältiger Zauberer einer Frau und deren Sohn als Onkel vor. Der Zauberer bringt den 15-jährigen Sohn dazu, in eine Höhle zu klettern, um einen Gegenstand herauszuholen.	A _ _ _ _ _ u _ _ d _ _ W _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	Aladin und die Wunderlampe
In Persien sieht ein Mann: Viele Verbrecher verstecken gestohlene Wertsachen in einem Berg. Der Anführer der Verbrecher sorgt mit den Worten: „Sesam, schließe dich!“ dafür, dass die Felsentür am Berg wieder zugeht.	A _ _ B _ _ _ u _ _ d _ _ v _ _ _ _ _ R _ _ _ _ _	Ali Baba und die vierzig Räuber
Ein Mädchen wird von ihren beiden Stiefschwestern und der Stiefmutter erniedrigt und verspottet. Tauben helfen dem Mädchen. Schließlich heiratet das Mädchen einen Königssohn.	A _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	Aschenputtel
Vier Tiere, die Angst haben, von ihrem Besitzer getötet zu werden, schließen sich zusammen. Sie wollen in eine Stadt ziehen. Unterwegs verjagen sie Räuber aus einem Haus und bleiben dort.	D _ _ B _ _ _ _ _ S _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	Die Bremer Stadtmusikanten
Ein Geschwisterpaar flieht vor der bösen Stiefmutter. Als der Junge aus einer Quelle Wasser trinkt, wird er durch einen Fluch der Stiefmutter in ein Reh verwandelt. Als Tier führt der Junge einen jungen König zu seiner Schwester.	B _ _ _ _ _ _ _ _ _ u _ _ S _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	Brüderchen und Schwestern
Ein Holzfäller-Ehepaar hat 7 Söhne. Der jüngste Sohn ist sehr klein, schweigsam, aber schlau. In der Hungerszeit setzen die Eltern die 7 Kinder in einem Wald aus. Der jüngste Sohn rettet sich und seine Brüder mit einer List vor dem Tod durch einen Menschenfresser.	D _ _ k _ _ _ _ _ D _ _ _ _ _ _ _ _ _	Der kleine Däumling

Die Spielkarten sind auf stärkerem Untergrund (z.B. durch Fotokopieren) zu übertragen und schließlich einzeln auszuschneiden.

1. Wer wird Märchen(rätsel)könig?

Ein Rate- und Paar(ungs)spiel

Inhaltskarten	Titelkarten	
Eine 15-jährige Königstochter sticht sich an einer Spindel in den Finger und fällt in einen tiefen Schlaf. 100 Jahre später erwacht die Königstochter nach einem Kuss von einem Königssohn.	D _ _ _ _ _	<i>Domröschen</i>
Ein Tier kommt zur Welt. Es wird wegen seiner Größe und seines Aussehens von anderen Tieren der Umgebung gejagt und gebissen. Aus dem Tier wird schließlich ein schöner Schwan.	D _ _ h _ _ _ _ _ j _ _ _ _ E _ _ _ _ _	<i>Das hässliche junge Entlein</i>
Ein Ehepaar lebt am Meer. Eines Tages fängt der Ehemann einen Butt, der Wünsche der Ehefrau (z.B. ein Schloss besitzen) erfüllt. Die Ehefrau wünscht sich immer mehr.	D _ _ F _ _ _ _ _ u _ _ s _ _ _ _ F _ _ _	<i>Der Fischer und seine Frau</i>
Ein fleißiges Mädchen gelangt, nachdem es in einen Brunnen gesprungen ist, auf eine Wiese. Das Mädchen muss die Betten machen. am Ende ihrer Dienstzeit wird sie von einem Goldregen überschüttet und kehrt mit Gold nach Hause zurück.	F _ _ _ _ H _ _ _ _	<i>Frau Holle</i>
Einer schönen Königstochter fällt eine Goldkugel in den Brunnen. Ein Tier gibt der Königstochter die Goldkugel zurück. Zuvor muss die Königstochter versprechen, mit dem Tier gemeinsam zu speisen und im Bett zu schlafen.	D _ _ F _ _ _ _ _	<i>Der Froschkönig</i>
Einer Kammerjungfrau gelingt es auf einer Reise, die Stelle einer Königstochter einzunehmen und diese zu erniedrigen. Dem sprechenden Pferd der Königstochter lässt die Kammerjungfrau den Kopf abschlagen, damit das Pferd den Rollentausch nicht verraten kann.	D _ _ G _ _ _ _ _	<i>Die Gänsemagd</i>

Die Spielkarten sind auf stärkerem Untergrund (z.B. durch Fotokopieren) zu übertragen und schließlich einzeln auszuschneiden.

Lernwerkstatt „Märchen, Fabeln und Sagen“

5. Digitalauflage 2023

© Kohl-Verlag, Kerpen 2008
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Friedhelm Heitmann
Illustrationen: © clipart.com
Coverbild aus: www.goethezeitportal.de
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P10 857

ISBN: 978-3-95513-329-0

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2023

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Lernwerkstatt: Märchen, Fabeln & Sagen - Textverständnis & kreatives Schreiben

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

