



Hinweis: Das Thema „Märchen“ sollte zuvor mit den SuS im Unterricht behandelt worden sein. Dazu eignet sich beispielsweise „Märchenstunden im Deutschunterricht“ von Annalena Schütte, bald erhältlich im Matobe Verlag.

Märchen Potpourri: Besonders für schwächere Schreiber ist die Methode dieses Märchen-Potpourris sinnvoll. Durch das Unterstützungssystem der einzelnen Elemente (vorgeschriebene Wörter und Satzfragmente) werden die SuS in der Entwicklung des Textes entlastet. Die Elemente stellen das Märchen-Skelett dar, regen die Kreativität an und fördern Lust und Freude am Schreiben. Zugleich entsteht durch den kreativ angelegten Schreibimpuls nicht die Angst vor dem leeren Blatt Papier. Die SuS werden durch dieses System ganz einfach aus ihrem assoziativ-expressiven Schreibverfahren geholt, was bedeutet, dass sie nicht länger ihre Gedanken hintereinander aufreihen, bis ihnen nichts mehr einfällt - und das, ohne den Text zu planen. Wenn der Zufall jedem Schüler/jeder Schülerin das individuelle Skelett zugeteilt hat, ist es sinnvoll, dass sie/er sich zunächst Stichpunkte macht - dabei hilft das Arbeitsblatt „Mein Märchen-Skelett“. Sollte der Schüler/die Schülerin mit einem Element überfordert sein und es nicht im Märchen unterbringen können, so muss er das natürlich auch nicht! Das Material soll die Kreativität und den Schreibfluss fördern und das Kind nicht überfordern.

Phrasen-Liste: Die SuS bekommen zu Beginn jeweils eine Liste mit typischen Phrasen, die in einem Märchen vorkommen. Sie kann zuvor im Plenum auch noch ergänzt werden.

Mein Märchen-Skelett: Auf diesem Arbeitsblatt tragen die SuS ihre zufällig erworbenen Elemente zusammen und machen sich erste Notizen. Zudem gibt es eine Unterstützung bei der Erstellung des Märchen-Titels.

Mein Misch-Masch-Märchen-Heft: Die SuS bekommen jeweils ein kleines Heft mit Deckblatt (Kopiervorlage im Material enthalten), in das sie ihr Märchen hineinschreiben. Das Heft kann individuell gestaltet werden, beispielsweise

oder einer Collage aus passenden Bildern. Selbstverständlich können die SuS auch die Textseiten künstlerisch gestalten. Das Heft kann ausgedruckt und von den SuS handschriftlich bearbeitet werden, es ist aber auch eine digitale Version des Heftes enthalten, die die SuS interaktiv mit Microsoft Edge beschreiben können.

Die Elemente/das Potpourri:

Analoge Variante:

Hauptfiguren-Heft: 7 verschiedene Hauptfiguren; SuS nennen eine Nummer und die Figur wird dann ihre Hauptfigur, z. B. Hexe.

Hauptfiguren-Namen-Box: Zahlreiche Zettelchen, aus denen SuS je einen Zettel ziehen, der den Namen der Hauptfigur näher bestimmt, z. B. die Sternschnuppen-Hexe. Die Box kann zuvor um Ideen von den SuS (Blanko-Zettelchen in der Kopiervorlage) erweitert werden.

Hauptfiguren-Eigenschaft-Box: Zahlreiche Zettelchen, aus denen SuS je einen Zettel ziehen, der die (Charakter-) Eigenschaft der Hauptfigur näher bestimmt, z. B. „Kann nicht lügen“ oder „Ekelte sich vor Tieren“.

Problem/Aufgaben-Leporello: 7 verschiedene Probleme/Aufgaben, mit denen sich die Hauptfigur herumschlagen könnte. Die SuS erhalten durch Nummer-Nennung je ein Problem/eine Aufgabe, z. B. „Der Hauptfigur wurde ihr größter Schatz, ein Poesiealbum, gestohlen“ oder „Die Hauptfigur muss jemanden zum Heiraten finden“.

Gefährten-Fächer: 8 verschiedene Gefährten, die die Hauptfigur begleiten könnten, sie unterstützen oder Held der Hauptfigur sind. Die SuS erhalten je einen Gefährten durch Nummer-Nennung.

Feinde-Fächer: 5 verschiedene Feinde, von denen sich einer der Hauptfigur in den Weg stellen wird.

Tier-Leporello: 9 verschiedene Tiere, die im Märchen vorkommen könnten. Die SuS erhalten durch Nummer-Nennung je ein Tier. Das Tier kann ebenfalls ein Feind oder Freund der Hauptfigur sein, ein Haustier, eine Mahlzeit - der Fantasie werden keine Grenzen gesetzt.

Magische-Zahl-Drehscheibe: Es gibt 4 verschiedene magische Zahlen (3, 7, 12, 13), von denen eine im Märchen vorkommen soll.

Sprüche- & Formel-Heft: SuS nennen eine Nummer und erfahren dann, ob in ihrem Märchen ein bestimmter Spruch, ein magischer Reim, eine Zauberformel oder ein Liedvers vorkommen soll. Der „Spruch“ kann ausgedacht oder allgemein bekannt sein.

Digitale Variante (Homeschooling):

Die SuS erhalten nicht nur die Phrasenliste und das Misch-Masch-Märchen-Heft digital, sondern auch das Märchen-Potpourri! Hier erfolgt die Zuteilung der einzelnen Elemente ebenfalls durch Nummer-Nennung. Die SuS erhalten auf einer Seite die Aufgabe, eine Zahl zwischen 1 und xy zu nennen und erkennen dann, wenn sie eine Seite weiterscrollen, welche Figur etc. ihnen zugeteilt wird.

Die Zuteilung erfolgt der Abwechslung halber jedoch auch, indem die Elemente mit dem ABC sortiert wurden und die SuS ihr Element durch die Anfangsbuchstaben ihrer Vor- und Nachnamen auswählen.

SO SIEHT DAS FERTIG GEBASTELTE MATERIAL AUS.

VIEL SPASS!

MEIN MÄRCHEN-SKELETT
Dank dieses 7-er Märchen-Skeletts ist die Vorgangsbildung gesichert!

HAUPTFIGUR NAME: Nebelkuchen-Bäckerei
HAUPTFIGUR EIGENSCHAFT: Die HF ist so ungeschick, dass sie sich ständig verliert.

MITTE (PROBLEMPUNKT): Die HF ist nachts geschwändelt, wackelt auf einer Insel auf und muss wieder nach Hause.

MAGISCHE ZAHL: 3

BEGINN: Ein pinker Papagei
GEFÄHRE: Ein schwarzes Reppentier
REISD: Tausendmaliges Reppentier der HF
HEIL: Eine schlaue Biene

WIE WIRD DER DRAHT VERWENDET?
 Ein pinker Papagei
 Ein schwarzes Reppentier
 Tausendmaliges Reppentier der HF
 Eine schlaue Biene

PROBLEM/AUFGABE:
 Die HF ist nachts geschwändelt, wackelt auf einer Insel auf und muss wieder nach Hause.

HAPPY END!

SPRUCH/(MAGISCHE) REIM/JAHRESFORMEL:
 Ein Reim:
 Unschickes macht man Nebelkuchen,
 dann muss man den Eifer kochen!

KLASSISCHE MÄRCHEN-PHRASEN

BEGINN
 Es war einmal...
 In einem großen Wald/Schlöss...
 Vor Zeiten lebte es...
 In einem schönen, prächtigen Schloss lebte es.
 "König/Prinz/Prinzessin, kommst du heute auf in den Wald..."

MITTE
 Plötzlich...
 Kurze Zeit später...
 Kurz darauf...
 Auf einmal...
 Nachdem...
 Dann...
 Am nächsten Tag/Morgen/Abend...
 Die Tante...

ENDE
 Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.
 Und sie lebten vergnügt glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende.

DER FEIND IST DER DRACHENKÖNIG!

DER GEFÄHRE IST EIN SCHWARZES REPPENTIER!

DER GEFÄHRE IST EIN PINKER PAPAGEI!

HAUPTFIGUREN - HEFT

Wie ermittelt ich meine Hauptfigur?
 Bevor du einen Blick in das Heft wirfst:
 Nenne eine Nummer zwischen 1 & 7.
 Schau dir dann nach, wer oder was deine Hauptfigur wird. Unter dem Text deiner Figur, bestimme ich dir die oberste Figur mehr ein. Wenn auf deiner Seite zwei Figuren sind, darfst du dir eine aussuchen.

1. Ein grüner Drache
 2. Ein pinker Papagei
 3. Ein schwarzes Reppentier
 4. Ein weißer Hund
 5. Ein brauner Hund
 6. Ein schwarzer Hund
 7. Ein blauer Hund

PROBLEM/AUFGABEN-LEPORELLO

Wie ermittelt ich das Problem/Aufgabe meiner Hauptfigur?
 Bevor du einen Blick in das Leporello wirfst:
 Nenne eine Nummer zwischen 1 & 7.
 So hast du dann nach, was für ein Problem deine Hauptfigur haben wird und erzeuge sie in dein Märchen-Skizzen ein!

HAUPTFIGUR-NAMEN-BOY

Wie ermittelt ich den Namen meiner Hauptfigur?
 Nenne eine Nummer zwischen 1 & 7.
 So hast du dann nach, was für ein Name deine Hauptfigur haben wird und erzeuge sie in dein Märchen-Skizzen ein!

MAGISCHE ZAHL DIARHEIBE

Die Zahl ist das Produkt von 2x3
 3 = Symbol für Ordnung und Rationalität (Vernunft)
 Zwei 2 = zusammen ergeben die Symbole Vollkommenheit & Harmonie

Die Harmonie wird oft gestört, indem etwas Unvollkommenes hinzukommt.
 Das Märchen, welches bringt diese Schwachstelle.
 Die 12 = 12 Monate im Jahr
 Die 12 = 12 Stunden im Tag
 Die 12 = 12 Monate im Jahr
 Die 12 = 12 Stunden im Tag
 Die 12 = 12 Monate im Jahr
 Die 12 = 12 Stunden im Tag

HAUPTFIGUR-NAMEN-BOY

Wie ermittelt ich den Namen meiner Hauptfigur?
 Nenne eine Nummer zwischen 1 & 7.
 So hast du dann nach, was für ein Name deine Hauptfigur haben wird und erzeuge sie in dein Märchen-Skizzen ein!

PROBLEM/AUFGABEN-LEPORELLO

Wie ermittelt ich das Problem/Aufgabe meiner Hauptfigur?
 Bevor du einen Blick in das Leporello wirfst:
 Nenne eine Nummer zwischen 1 & 7.
 So hast du dann nach, was für ein Problem deine Hauptfigur haben wird und erzeuge sie in dein Märchen-Skizzen ein!

HAUPTFIGUR-NAMEN-BOY

Wie ermittelt ich den Namen meiner Hauptfigur?
 Nenne eine Nummer zwischen 1 & 7.
 So hast du dann nach, was für ein Name deine Hauptfigur haben wird und erzeuge sie in dein Märchen-Skizzen ein!

SPRÜCHE- & FORMEL-HEFT

Wie ermittelt ich einen Spruch?
 Bevor du einen Blick in das Heft wirfst:
 Nenne eine Nummer zwischen 1 & 4.
 Du darfst dir eine der Formeln aussuchen oder dir selbst eine ausdenken, die perfekt zu deinem Märchen-Motiv passen.

EINE JAHRESFORMEL!
 Du darfst dir eine der Formeln aussuchen oder dir selbst eine ausdenken, die perfekt zu deinem Märchen-Motiv passen.

SPRÜCHE- & FORMEL-HEFT

RUTH'S MISC-MASCH-MÄRCHEN-HEFT!

Titel: Die Nebelkucherbäckerei

Gemächlich war die Biene in der Elfen-
 die Nebelkucherbäckerei, ihre Bäckstube
 hatte. Die verlassene kleine Biene lag in
 der Nähe des Meeres. Auf der Insel lebte
 mit ein hübscher pinker Papagei um Turm
 die Biene Elfen fürchte ihn stets mit
 allerlei süßem Gebäck. Doch einmal in der
 Woche trug es sich zu, dass der pinker
 Papagei verschwand. Die Bäckerei vermutete,
 dass er auf die Insel flog, die man vom
 Turm der Biene weit entfernt sehen konnte.
 Nicht im Traum würde Elfen daran denken,
 diese verlassene Insel zu erkunden. Sie habe



MEIN MÄRCHEN-SKELETT

Denk daran: Ein Märchen wird in der Vergangenheit geschrieben!

ARBEITSBLATT

HAUPTFIGUR NAME:

.....
.....
.....

Wo/worin lebt deine Figur wohl?

MITTE

(HÖHEPUNKT!)



MAGISCHE ZAHL:

PROBLEM/AUFGABE:

.....
.....
.....

BEGINN

HAPPY END!

LEHRTE:

.....
Wie hilft dir dein Gefährte?

D:

.....
Was macht der Feind wohl Böses?

SPRUCH/(MAGISCHER) REIM/ZAUBERFORMEL:

.....
.....
.....
.....

Ist es gut oder böse?
Wird es als Freund oder Feind angesehen?

.....
.....



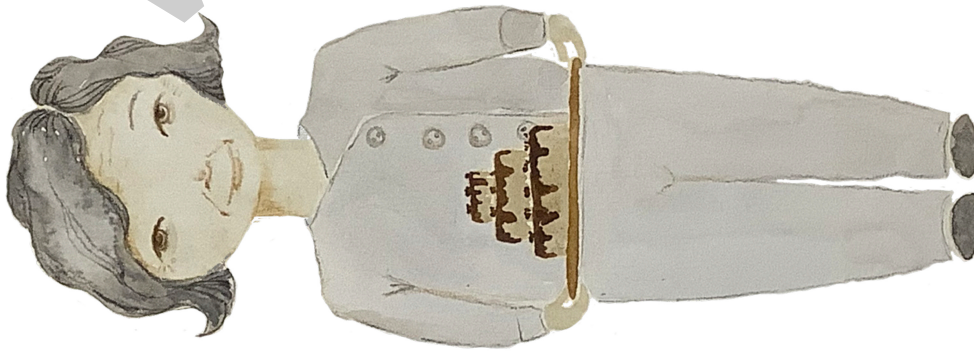
MISCH-MASCH-
MÄRCHEN-HEFT!

TITEL:

.....

VORSCHAU

5

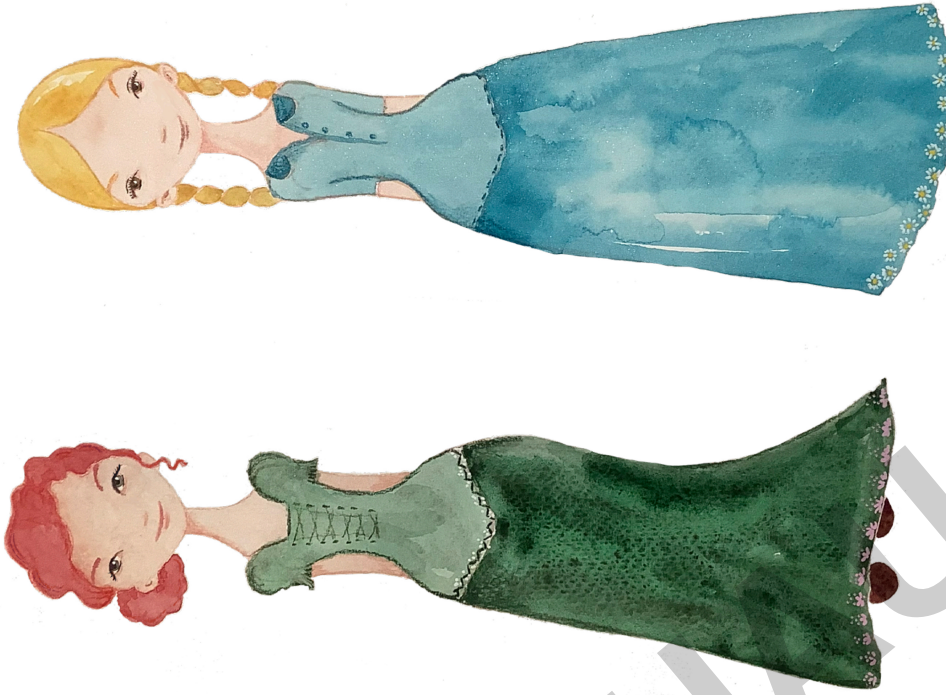


HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH

zur Bäckerin/zum Bäcker!

Konditor/in, Backmeister/in ...

4



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH

zu den 2 Schwestern/2 Brüdern!

Geschwister, Schwesterchen, Schwesterlein, Brüderchen, Brüderlein ...

8



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH
zum Alien!

Außerirdischer, Wesen, Fremder/Fremde ...

VORSCHAU

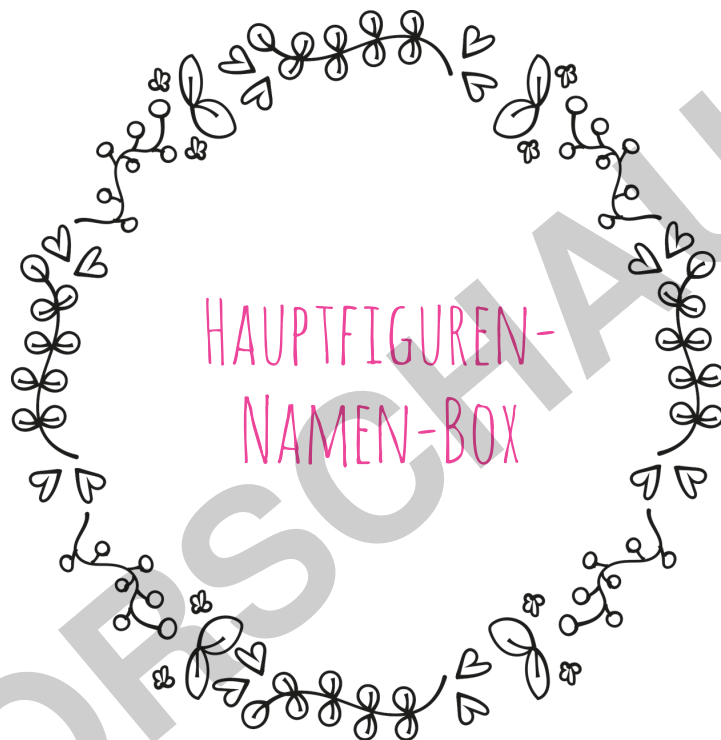


netzwerk
lernen

zur Vollversion

HAUPTFIGUREN-NAMEN-BOX

Die einzelnen Zettel werden von der Lehrperson ausgeschnitten, laminiert und in eine Box (z. B. ein beklebter Schuhkarton) gelegt, auf der das unten stehende Titelblatt geklebt ist.



Wie ermittle ich den Namen meiner Hauptfigur ?

Ziehe zuerst mit geschlossenen Augen einen Namenszusatz aus der Box!

Nun verbindest du in einer kreativen Weise deine zuvor zugewiesene Hauptfigur mit dem Zusatz, der auf deinem Zettel steht.

Beispiel: Hexe & Sternschnuppe =

Die Sternschnuppen-Hexe.

Oder: Du nennst deine Hexe einfach „Sternschnuppe“.

Trage den Namen in dein Märchen-Skelett ein.

Hauptfigur-Namens-Zettelchen:

STERNSCHNUPPE

HONIG

SCHLEIM

CHILI

REGENBOGEN

LÜGEN

WITZE

STREIT

DAUERWELLE

KNOLLENNASE

GEFÄHRTEN-FÄCHER

Die einzelnen Fächer-Elemente werden von der Lehrperson ausgeschnitten (und am besten laminiert). Anschließend wird durch die Markierung (X) eine Musterbeutelklammer gesteckt.



<p>X</p> <p style="text-align: center;"> GEFÄHRTEN- FÄCHER</p> <p style="text-align: center;">Wie ermittle ich den Gefährten meiner Hauptfigur ?</p> <p>Bevor du einen Blick in den Fächer wirfst: Nenne eine Nummer zwischen 1 & 8. Schau dann nach, welcher Gefährte deine Hauptfigur begleiten wird und trage es in dein Märchen-Skelett ein!</p>	<p>X</p> <p style="text-align: right;">1</p> <p style="text-align: center;"> ----- DER GEFÄHRTE IST EIN PINKER PAPAGEI ! ----- </p>
<p>X</p> <p style="text-align: right;">2</p> <p style="text-align: center;"> ----- DER GEFÄHRTE IST EIN STINKENDER STALLBURSCHE ! ----- </p>	<p>X</p> <p style="text-align: right;">3</p> <p style="text-align: center;"> ----- DER GEFÄHRTE IST EINE CLEVERE MAUS ! ----- </p>

TIER-LEPORELLO

Das Leporello wird von der Lehrperson ausgeschnitten. Anschließend werden die einzelnen Elemente an den Klebeflächen zusammengeklebt, damit ein Leporello entsteht. Am Ende wird das Leporello gefalzt.



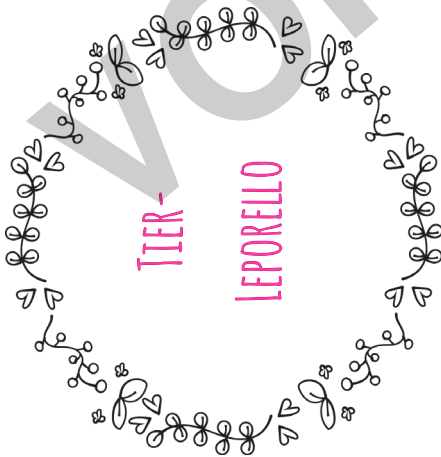
KLEBEFLÄCHE



EINE GOLDENE SCHLANGE !



1



Wie ermittle ich das Tier
in meinem Märchen ?

Bevor du einen Blick in das
Leporello wirfst:

Nenne eine Nummer zwischen 1 & 9.
Schau dann nach, was für ein
Tier in deinem Märchen vorkommen
wird und schreibe es in dein
Märchen-Skelett ein!

Rückseite der unteren Scheibe

