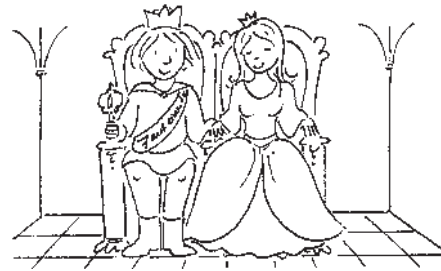


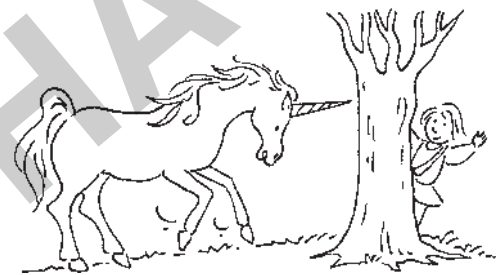
Nach einiger Zeit hörte die junge Königin in der Nacht, wie ihr Gemahl im Traume sprach: „Junge, mach mir den Wams und flick mir die Hosen oder ich will dir die Elle über die Ohren schlagen.“ Da merkte sie, in welcher Gasse der junge Herr geboren war, klagte am anderen Morgen ihrem Vater ihr Leid und bat, er möchte ihr von dem Manne helfen, der nichts anderes als ein Schneider wäre. Der König sprach ihr Trost zu und sagte: „Lass in der nächsten Nacht deine Schlafkammer offen, meine Diener sollen außen stehen und, wenn er eingeschlafen ist, hineingehen, ihn binden und auf ein Schiff tragen, das ihn in die weite Welt führt.“ Die Frau war damit zufrieden, des Königs Waffenträger aber, der alles mit angehört hatte, war dem jungen Herrn gewogen und hinterbrachte ihm den ganzen Anschlag.



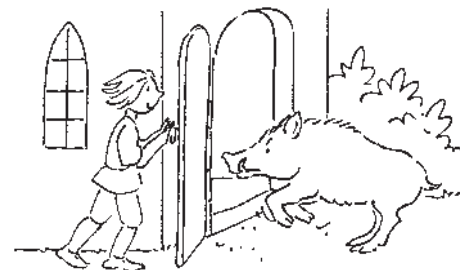
Das Schneiderlein verlangte von dem König die versprochene Belohnung, den aber reute sein Versprechen, und er sann aufs Neue, wie er sich den Helden vom Halse schaffen könnte.



„Ehe du meine Tochter und das halbe Reich erhältst“, sprach er zu ihm, „musst du noch eine Heldentat vollbringen. In dem Walde läuft ein Einhorn, das großen Schaden anrichtet. Das musst du erst einfangen.“



Der König wollte ihm den verheißenen Lohn noch nicht gewähren und machte eine dritte Forderung. Der Schneider sollte ihm vor der Hochzeit erst ein Wildschwein fangen, das in dem Wald großen Schaden tat; die Jäger sollten ihm Beistand leisten. „Gerne“, sprach der Schneider, „das ist ein Kinderspiel.“



„Dem Ding will ich einen Riegel vorschieben“, sagte das Schneiderlein. Abends legte es sich zu gewöhnlicher Zeit mit seiner Frau zu Bett. Als sie glaubte, er sei eingeschlafen, stand sie auf, öffnete die Tür und legte sich wieder. Das Schneiderlein, das sich nur stellte, als wenn es schlief, fing an mit heller Stimme zu rufen: „Junge, mach mir den Wams und flick mir die Hosen oder ich will dir die Elle über die Ohren schlagen! Ich habe Siebene mit einem Streich getroffen, zwei Riesen getötet, ein Einhorn fortgeführt und ein Wildschwein gefangen und sollte mich vor denen fürchten, die draußen vor der Kammer stehen!“



## Das tapfere Schneiderlein





**Aufgabe:**

Der Schneider hat auf seinen Gürtel „Sieben auf einen Streich“ gestickt.

Was denkt der Riese, was für Sieben das waren?



Leute finden das schlafende Schneiderlein nach dem Abenteuer mit den Riesen.  
Was denken die Leute, was für Sieben das waren?



Der König bestellt das Schneiderlein an seinen Hof.

Was denkt er, welche Sieben der Schneider auf einen Streich erledigt hat?



Und das sind die Sieben wirklich:

## Station 4

## Als Märchenfigur eine Geschichte erzählen



### Aufgabe:

Der Riese erzählt die Geschichte, wie er das Schneiderlein traf. Wie erzählt er die Geschichte wohl?

Schreibe auf.



Eines schönen Tages, wie ich so durch den Wald laufe, kommt mir ein kleiner Kerl entgegen ...

## Station 5

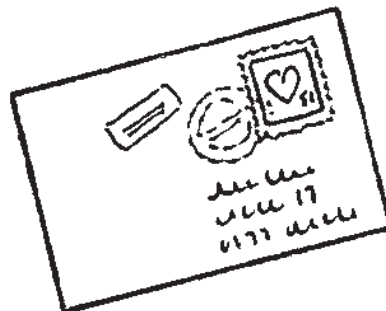
## Brief

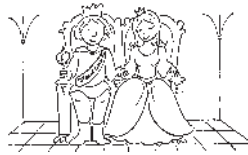


### Aufgabe:

Schreibe einen Brief an das Schneiderlein:

- 1) Schreibe ihm, was du über seine Abenteuer und über ihn denkst.
- 2) Gestalte dein Briefpapier mit Zeichnungen.





ZIEL



START

Das tapfere Schneiderlein



E

E

E

E



E

E

E



?

E

E

E

E

E



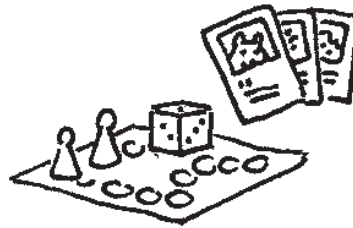


**Anleitung:**

**Für 2–4 Kinder**

Ihr braucht:

- 1 Spielfeld
- 1 Spielfigur pro Kind
- 1 Würfel
- die Ereigniskarten
- die Fragekarten



Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.

Du würfelst und ziehst so viele Felder, wie du gewürfelt hast.

Wenn du auf ein Feld kommst, auf dem ein E ist (Ereignisfeld), zieht ein anderes Kind eine Ereigniskarte und liest sie dir vor.

Wenn auf deiner Karte steht, dass du 1x aussetzen musst oder dass du Felder zurückgehen musst, ziehst du eine Fragekarte.

Das andere Kind liest dir wieder die Karte vor.

Kannst du die Frage richtig beantworten, darfst du auf dem Feld stehen bleiben und von dort aus in der nächsten Runde weiterspielen.

Gewonnen hat das Kind, das als Erstes im Ziel ankommt und König ist.



Du musst erst die Fliegen erschlagen: 1x aussetzen!

Du willst den Gürtel bestücken, um der Welt zu zeigen, wie toll du bist: 3x aussetzen!

Du schaust dich um: Was willst du mitnehmen? 3 Felder zurück!

Du triffst den Riesen, der dir nicht glaubt und dich prüfen will: 4 Felder zurück!

Schon wieder fällt jemand auf den Gürtel rein, du kommst an den Königshof: 2 Felder weiter!

Du darfst vielleicht König werden: 3 Felder weiter!

Du sollst die Riesen besiegen: 2x aussetzen!

Du musst das Einhorn fangen: 1x aussetzen!

Du musst das Wildschwein fangen: 3 Felder zurück!

Du ruhst dich auf der Wiese aus: 1x aussetzen!

Die Prinzessin glaubt, du bist ein Betrüger: 3 Felder zurück!

Du hast alle Abenteuer bestanden und wirst König! Gehe ins Ziel! Du hast gewonnen!