

Inhalt:

Vorwort	4
1. Wer wird Märchen(rätsel)könig(in)? <i>Ein Rate- und Paar(ungs)spiel</i>	5 - 13
2. Märchen	14 - 32
- „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
- „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
- „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
- 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.

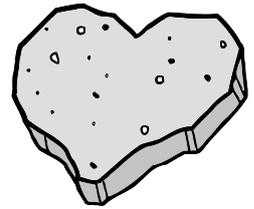
Selbstkontrolle: Der neutrale Spielleiter (z.B. Lehrer) kann vor Spielbeginn die zusammengehörigen Kartenpaare durch einen identischen „Strichcode“ kennzeichnen, so dass die Spieler im Verlauf des Spiels durch genaues Aneinanderlegen von zwei Karten selbstständig feststellen können, ob die beiden Karten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

2. Märchen

Das kalte Herz (Teil 2)



Schließlich verfügt Peter Munk über kein Geld mehr. Er macht Schulden und verliert sein Haus und seinen Hof. Das Glasmännlein weigert sich, Peter Munk Geld zu geben.

Um Geld zu bekommen, sucht Peter Munk den Kontakt zum Holländer-Michel. Dieser hat bereits öfter versucht, Peter Munk für sich zu gewinnen. Peter Munk eilt zum Holländer-Michel und lässt sich auf den Handel ein. Der Holländer-Michel zahlt Peter Munk 100.000 Gulden. Als Gegenleistung muss Peter Munk auf sein lebendiges Herz verzichten, das ihm der Holländer-Michel entfernt und an sich nimmt. Der Holländer-Michel setzt Peter Munk ein Herz aus Stein ein.

Als reicher Mann reist Peter Munk zwei Jahre in der Welt umher. Er kann nicht mehr lachen und auch nicht mehr weinen, da er ein steinernes Herz in sich trägt. Im jetzigen Leben empfindet Peter Munk keine Freude und keine Trauer. Auch langweilt er sich. Nach zwei Jahren kehrt Peter Munk in seine Heimat zurück. Der Holländer-Michel gibt Peter Munk wieder 100.000 Gulden und rät ihm, sich ein Haus zu bauen, zu heiraten, zu arbeiten und dabei sein Vermögen zu vergrößern.

Peter Munk konzentriert sich darauf, mit Korn und Geld zu handeln. Rücksichtslos beutet der reiche und zugleich geizige Peter Munk andere Menschen aus. Er fühlt kein Mitleid, auch nicht mit seiner Mutter. Ebenfalls Peter Munks schöne Ehefrau bekommt den Geiz und die Hartherzigkeit zu spüren. Peter Munk (er)schlägt seine Ehefrau, als er erfährt, dass sie aus Barmherzigkeit einem vorbeikommenden ermüdeten alten Mann - es ist das Glasmännlein - Brot und Wein zum Essen bzw. Trinken gegeben hat. Anschließend kann Peter Munk seine Ehefrau nirgendwo entdecken.



6. Beantworte die folgenden Fragen zum Text in vollständigen Sätzen!
Schreibe auf die Rückseite des Blattes oder in dein Heft/in deinen Ordner!

- Was bekam Peter Munk vom Holländer-Michel?
- Was nahm der Holländer-Michel Peter Munk weg?
- Was konnte Peter Munk nicht mehr, als er ein Herz aus Stein in seinem Körper trug?
- Was tat Peter Munk, nachdem seine Ehefrau einem alten Mann Brot und Wein zum Essen bzw. Trinken gegeben hatte?

2. Märchen

Fragen und Antworten zum Thema Märchen

10. Beantworte die folgenden Fragen in vollständigen Sätzen!
Die unten (stichwortartig und ungeordnet) stehenden
Lösungen helfen dir dabei. Schreibe auf die Rückseite
des Arbeitsblattes oder in dein Heft/in deinen Ordner!



- a) Märchen - was sind das?
- b) Welche zwei Arten von Märchen werden allgemein unterschieden?
- c) Was sind Volksmärchen?
- d) Was sind Kunstmärchen?
- e) Wer sammelte in Deutschland in der 1. Hälfte des 19. Jahrhunderts Volksmärchen und schrieb sie auf?
- f) Von wem stammt das Kunstmärchen „Des Kaisers neue Kleider“?
- g) Wer verfasste das Kunstmärchen „Das kalte Herz“?
- h) Mit welchen fohelhaften Worten beginnen manche Märchen?
- i) Wie lautet der letzte Satz in einigen Märchen?
- j) In welcher Zeit spielen alte Märchen?
- k) Welche genauen Angaben werden in alten Märchen über die Handlungsorte gemacht?
- l) Welche bösen Wesen kommen in Märchen z.B. vor?
- m) Was muss in etlichen Märchen die jeweilige Hauptperson bestehen?
- n) Was gibt es in Märchen meistens zum Schluss?
- o) Wozu dienen Märchen?

H.C. Andersen - ausgedachte Erzählungen, in denen Zauber-Wunderdinge passieren - Brüder J. Grimm und W. Grimm - „Es war einmal ...“ / „Vor vielen Jahren ...“ - Happy End = glückliches Ende), das Gute siegt. - W. Hauff - in keiner bestimmten Zeit, sie sind zeitlos. - keine genauen Angaben - „Und wenn sie nicht gestorben sind ...“ - zur Unterhaltung, aber auch zum Lernen - schwierige Aufgaben (meistens drei), eine Probe - im Volk(smund) entstanden und mündlich weitergegeben - Volksmärchen und Kunstmärchen - von Schriftstellern ausgedacht, aufgeschrieben, später veröffentlicht - z.B. Zauberer, Hexen

2. Märchen

18. Ideensammlung zum Thema Märchen

Inhaltsangabe verfassen:

Suche dir ein Märchen aus und schreibe eine Inhaltsangabe dieses Märchens!
Beachte: Die Inhaltsangabe muss das Wichtigste enthalten, Nebensächliches ist wegzulassen. Sie wird in der Zeit(stufe) der Gegenwart (= Präsens) geschrieben und darf keine wörtliche Rede enthalten.

Inhaltsangabe verfassen:

Denke dir ein kurzes Märchen aus und schreibe es in dein Heft/in deinen Ordner!
Im Inhalt sollten enthalten sein:

ein Mädchen, ein Haus, eine ältere Frau, Hexe(n), ein Frosch, ein Königssohn

Hilfswörter zum Schreiben einer (eigenen) Geschichte:

Schreibe eine (eigene) Geschichte! Du kannst als Hilfe einige der anschließend genannten Wörter verwenden. Nach jeweils etwa 3-5 geschriebenen Zeilen wechselst du zum nächsten der zehn vorgegebenen Abschnitte. Streiche die Wörter durch, die du nicht benutzt! Schreibe in dein Heft/in deinen Ordner!

- Vor / Es war / Schon seit ...
- Zunächst / Zuerst / Vorläufig ...
- Plötzlich / Auf einmal / Aus heiterem Himmel ...
- Oje / Ach du liebe Güte / O Schreck! ...
- Wer / Was / Wie ...?
- Als / Nun / Jetzt ...
- Sodann / Kurz darauf / Etwas später ...
- Jedoch / Zum Glück / Glücklicherweise ...
- Langsam / Allmählich / Nach und nach ...
- Schließlich / Zuletzt / Am Ende ...



An dieser Stelle ein kleiner Witz:

„Mutti, erzählst du mir ein Märchen?“ – „Warten wir doch ab, bis Vati endlich nach Hause kommt. Dann erzählt er uns beiden eins.“

3. Fabeln

Fragen und Antworten zum Thema Fabeln

12. Beantworte die folgenden Fragen in vollständigen Sätzen!
Die unten (stichwortartig und ungeordnet) stehenden
Lösungen helfen dir dabei. Schreibe auf die Rückseite
des Arbeitsblattes oder in dein Heft/in deinen Ordner!

- a) Aus welcher Sprache stammt ursprünglich das Wort „Fabel“?
- b) Seit wann gibt es Fabeln?
- c) Wo sollen Fabeln zuerst verfasst worden sein?
- d) Welcher Dichter wird bisweilen als „Erfinder der Fabel“ bezeichnet?
- e) Wie lang sind Fabeln?
- f) Welche Lebewesen kommen fast immer in Fabeln vor?
- g) Wo bereits werden diese Lebewesen in den Fabeln genannt?
- h) Welche besondere Fähigkeit haben diese Lebewesen in Fabeln?
- i) Was soll durch die in Fabeln vorkommenden Lebewesen aufgezeigt werden?
- j) Welche menschlichen Eigenschaften werden in Fabeln den Tieren Fuchs, Löwe und Schlange zugeschrieben?
- k) Was kann man dem Schluss einer Fabel entnehmen?
- l) Welche Lehre kann z.B. in einer Fabel stecken?
- m) Wie heißt das Verb zum Nomen (Substantiv) Fabel?
- n) Wie lautet das gebräuchliche Adjektiv zum Nomen (Substantiv) Fabel?
- o) Fabeltiere – was sind das?



Äsop - fabelhaft - fabeln, fabulieren - Fantasiertiere, z.B. Drache, Einhorn - im alten Griechenland - in der Überschrift - lateinisch, fabula = Erzählung, Geschichte - Lehre (= Moral) - menschliche Eigenschaften und Verhaltensweisen (Schwächen!) - reden wie Menschen - sehr kurz - seit über 2.500 Jahren - schlau, stark, listig - Tiere - wer zu gierig ist, verliert schließlich alles