

A. DAS THEMA MÄRCHEN UND GEBRÜDER GRIMM IM UNTERRICHT

1. DIE GEBRÜDER GRIMM – TEXTE MIT INFORMATIONSLÜCKEN

Für fortgeschrittene L (ab B1) bietet es sich an, einen Informationstext zu den Gebrüdern Grimm für die Partnerarbeit mit Informationslücken aufzubereiten. Es wird ein A- und ein B-Arbeitsblatt so erstellt, dass die Partner die fehlenden Informationen zum eigenen Arbeitsblatt vorliegen haben und sie so vorlesen oder diktieren können z.B.:

A-BLATT	B-BLATT
Jacob Grimm lebte von 1785 bis 1863.	Jacob Grimm lebte von 1785 bis 18____
Wilhelm Grimm lebte von 17____ bis 1859.	Wilhelm Grimm lebte von 1786 bis 1859.
Die Brüder wurden in Hanau geboren.	Die Brüder wurden in _____ geboren.
...	...

2. DIE DEUTSCHE MÄRCHENSTRASSE – EINE FIKTIVE REISE

Die deutsche Märchenstraße ist eine Tourismusroute, die durch Deutschland führt. Im Süden beginnt sie in Hanau und endet nördlich von Bremen. Unter <http://deutsche-maerchenstrasse.com/de/> lassen sich zahlreiche Informationen über die Gebrüder Grimm, die Orte, an denen sie gewirkt haben und über einzelne Märchen und Sagen finden. Diese Website eignet sich für ein Internetprojekt, bei dem die L Informationen zu einzelnen Orten sammeln und im Kurs präsentieren.

3. MERKMALE VON MÄRCHEN INTERKULTURELL BETRACHTET

Wenn L mit Märchen genauer vertraut sind, lohnt sich ein Arbeitsauftrag, bei dem die L in Gruppen typische Merkmale von Märchen sammeln.

Sammelkriterien: typische Märchenfiguren (z.B. Hexen, Feen, Prinzessinnen, Zauberer, Zwerge, ...), typische Motive (Armut, gute Menschen und böse, ...) typischer Märchenablauf (Problem/Not – Held/in zieht in die Welt hinaus – begegnet Zauberwesen – Bewährungsproben – glückliches Ende).

Ein interkultureller Vergleich bietet sich an. Gibt es Ähnlichkeiten und Unterschiede?

Für fortgeschrittene Lerner ist es unter interkulturellen Gesichtspunkten interessant, die Herkunft der Grimmschen Vorlagen zu recherchieren, denn häufig handelt es sich um ursprünglich französische und italienische Erzählvarianten.

B. ARBEIT MIT DEN BILDERN

ZUR VORENTLASTUNG:

1. BILDER ENTDECKEN

Die Bilder werden vor dem ersten Sehen zunächst von LK mit mehreren Selbstklebezetteln bedeckt und mit den L Stück für Stück aufgedeckt. Alle sichtbaren Teile werden zuerst beschrieben. Dann werden Vermutungen geäußert. Zuerst: ich sehe; dann: ich vermute ...

2. OFFENE BILDER

Das ganze Bild wird gezeigt und dann beschrieben: Was sehe ich? Danach äußern L Vermutungen: Was ist vorher passiert? Was könnte als Nächstes passieren? – Eventuell können L das jeweilige Märchen bereits erraten, und/oder über den Inhalt Vermutungen formulieren.

3. BILDDIKTAT

Nur LK oder einige L kennen das Bild. Sie beschreiben genau, was auf dem Bild zu sehen ist. Die übrigen L fertigen dabei eine Skizze an. Beschreibung und Skizze werden verglichen. Gibt es Unterschiede in der Darstellung? Wenn ja, warum?

4. MUSIK ZUM BILD

Je nach Alter der Zielgruppe wählen L selbst Musik zu dem jeweiligen Bild oder LK bringt verschiedene Musikbeispiele mit (Jazz, Klassik, Volkslied .../schnell, langsam, verträumt ...). Die Wahl der passenden Musik sollte begründet werden (Sprechanlass).

5. DISKUSSION ÜBER DIE BILDÄSTHETIK

A. L diskutieren über die künstlerische Qualität der jeweiligen Fotos. Zum Beispiel: In welchem Stil ist das Foto (modern, altmodisch, im Stil einer bestimmten Epoche, realistisch, geheimnisvoll ...)? Welche Stimmung wird hier mit welchen Mitteln erzeugt? Passt die Aussage des Bildes zu dem jeweiligen Märchen? Wie gefällt es den L – Begründung des Urteils?

B. L vergleichen das Foto auf dem Bild mit der historischen Darstellung, die auf der Rückseite des Fotos im Text integriert ist. L begründen, warum sie welches Bild mehr anspricht.

NACH DEM LESEN:

Die hier vorgestellten Ideen eignen sich als Kooperationsprojekt mit dem Kunstunterricht (CLIL).

1. FOTOROMAN

L gestalten einen eigenen Fotoroman, sie fotografieren Bildmotive oder stellen die Bildmotive „künstlich und künstlerisch“ her – entwerfen eine eigene Bilddramaturgie. Ausgangspunkt ist das Bild; die Fotos erzählen die Geschichte rund um das Foto.

2. GESTALTE DEIN EIGENES MÄRCHENBUCH

L gestalten ihr eigenes Märchenbuch mit individuellen Ausdrucksformen (Skizzen, Gemälde, Fotos, Collagen). Welche Märchen sollen gewählt werden? Wer übernimmt welches Bild in der L-Gruppe?

3. EINE BILDCOLLAGAGE HERSTELLEN

Jede Gruppe erhält den Auftrag ein Bild künstlerisch zu gestalten. In das Bild werden Motive und Materialien geklebt (Stoff, Metall, Steine, Fotos, Zeichnungen, ...). Um das ursprüngliche Bild nicht zu zerstören und den Vorher/Nachher-Effekt zu erleben, sollte das Bild fotografiert und als Poster vergrößert werden. Die Produkte bieten für den Sprachunterricht einen hervorragenden Sprech Anlass.

C. ARBEIT MIT DEN ZITATEN

1. ZITATFRAGMENTE ZUR GRUPPENBILDUNG

L erhalten Fragmente eines Zitates und gehen vor sich hin sprechend durch den Raum und versuchen so Partner passend zu ihrem Teilzitat zu finden. Das Gesamtzitat soll in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt werden. Zum Beispiel: Es laufen 4 Gruppen mit jeweils einem Teilzitat im Raum umher: „Der Hund bellte.“ „Der Esel schrie.“ „Der Hahn krächte.“ „Die Katze miaute.“ (In diesem Fall bietet es sich natürlich auch an, sich über die Tierlaute zu finden).

2. VORWISSEN UND VERMUTUNGEN ZUM ZITAT

Einige L (er)kennen eventuell das Zitat und wissen, um welches Märchen es sich handelt. Sie können ihre Erinnerungen an die Geschichte wach rufen.

Falls kein Vorwissen vorhanden ist, sammeln L ihre Vermutungen in Gruppen (Wer spricht? Worum geht es?) Die Gruppen vergleichen ihre Vermutungen.

D. ARBEIT MIT DEN MÄRCHENTEXTEN

D.1. AUFGABEN ZUR VORENTLASTUNG DER MÄRCHEN

Lernziele: Vorentlastungen zum Hör- und Lesetext unterstützen den Hör- oder Leseprozess. In manchen Fällen ist es sinnvoll, mehrere unterschiedliche Vorentlastungen durchzuführen. Es ist jedoch wichtig, das Märchen nicht durch die Vorentlastungen zu zerstören. Die Neugier und die Wirkung des Gesamttextes sollten erhalten bleiben.

1. WORT-BILD-KARTEN

Zu den Märchen stehen Bildkarten mit unbekanntem Wortschatz (z.B. Spindel, Heu, Taler) als Kopiervorlage zur Verfügung. Die Bilder werden dem Wortschatz (Kopiervorlage) und anschließend dem Märchen zugeordnet, falls das Märchen bereits bekannt ist. Selbstverständlich kann mit den Wort-Bild-Karten auch Wort-Bild-Memory gespielt werden, wobei es nicht das vorrangige Lernziel ist, den Wortschatz zu memorieren.

2. MÄRCHENSACK

Zielgruppe: Vorwiegend jüngere Lerner ab A1

- Im Sack befinden sich Dinge, die im Märchen vorkommen. – Sie werden ertastet und jeder L zieht einen Gegenstand aus dem Sack. Dieser wird freudig begrüßt und benannt. Zum Beispiel bei Schneewittchen: „Ah, was für ein schöner Apfel mit roten Backen!“
- Das Vorwissen wird aktiviert: In welchem Märchen kommen solche Gegenstände vor?

- L tauschen ihre Gegenstände. Bei Anfängern ist es eine Verstehenskontrolle, wenn LK die Anweisung gibt: „Tausche das Holz gegen den Esel!“ Fortgeschrittene L preisen ihre Dinge an: „Biete schönen Esel mit großen Augen!“

Zielgruppe: ältere Schüler, Erwachsene ab A2

Im Märchensack liegen Gegenstände und/oder Bildkarten, die mit dem Märchen zu tun haben, z.B. bei „Rotkäppchen“ eine rote Kappe, ein Körbchen, ein Fläschchen, das Bild von einem Wolf... Lerner, die das Märchen bereits kennen, erinnern sich an den Kontext. Die Objekte werden der Reihe nach sortiert. Sollte unklar sein, in welchem Zusammenhang ein Gegenstand im Märchen vorkommt, so wird später beim Lesen ein Auftrag für den entsprechenden Abschnitt gegeben. Zum Beispiel: Zange bei Schneewittchen.

3. QUARTETTKARTEN

- Die vier Quartettkarten (eventuell auch nur zwei oder drei Karten) zu dem jeweiligen Märchen (Kopiervorlage) können zur Gruppenbildung verwendet werden, so dass in jeder Gruppe ein Set mit mehreren Bildern vorhanden ist.
- Die Karten werden in die richtige Reihenfolge gebracht. Die L beschreiben, was auf den Karten zu sehen ist und erinnern sich gegebenenfalls an den Ablauf des Märchens.
- Falls das Märchen bekannt ist, suchen die L in Gruppen nach weiteren Bildern im Märchen. Diese können beschrieben oder als lebende Statuen nachgestellt werden. Vorschul- oder Grundschulkinder malen die Motive gerne bunt an – auch Ergänzungskarten können gemalt werden.
- Natürlich kann auch einfach Märchenquartett gespielt werden („Hast du eine Karte vom Märchen Sterntaler?“ ...).

4. INTERKULTURELLER VERGLEICH

Falls das besprochene Märchen bekannt ist, vergleichen die L dieses Märchen mit Märchen aus ihrer Kultur. Gibt es vergleichbare Handlungen, Figuren ...?

D.2. DER ERZÄHLTE/ GEHÖRTE TEXT

Lernziele: Hörverstehen (global); wenn L selbst Märchen erzählen bzw. Teile davon, dann Sprechen (Nacherzählen und freie Sprachproduktion)

DAS ERZÄHLTE MÄRCHEN

Viele Märchen wurden ursprünglich erzählt, sie wurden weitergegeben, variiert und durch die erzählende Person lebendig. Eine solche Erzähltradition existiert heute kaum noch bzw. nur in einigen Kulturen.

Allerdings gibt es in den letzten Jahren eine Tendenz, diese Tradition wiederzubeleben. Erzähler gehen z.B. an Grundschulen und erzählen Märchen und Geschichten mit ausdrucksvoller Stimme, Requisiten, Mimik und Gestik. Jede Erzählung ist eine Neu-Inszenierung. Anders als beim Hör- oder Lesetext ist die Interaktion zwischen Erzähler und Zuhörer wichtig, so dass beide Parteien die Erzählung mitformen. Vor allem bei Walter Benjamin (1892–1940) findet man zahlreiche aufschlussreiche Gedanken zum volkstümlichen Erzählen, das durch die Entstehung des bürgerlichen Romans und die Entwicklung der Presse zunehmend verdrängt wurde.

Ein Zitat aus dem Essay „Der Erzähler“: „Der Erzähler nimmt, was er erzählt aus der Erfahrung; aus der eigenen oder der berichteten. Und er macht es wiederum zur Erfahrung derer, die seiner Geschichte zuhören.“

AUFGABEN ZUM ERZÄHLEN:

1. FANTASIEREISE ALS EINSTIMMUNG VOR DER MÄRCHENERZÄHLUNG

Zielgruppe: jüngere Kinder ab A1

Bevor das Märchen erzählt oder gelesen wird, wird im Raum eine „märchenhafte“ Atmosphäre geschaffen – z.B. mit Kissen, Tüchern, Kerzen, Musik und Requisiten zu dem erzählten Märchen. Alle sitzen im Kreis, der/die Märchenerzähler/in beschreibt den Ort des Geschehens. Ein Beispiel zu „Frau Holle“: Fantasiereise „Kissen“ – „Du bist groß, du bist weich und fühlst dich ganz wohlig an. Und du wärmst. Und wenn der Kopf auf dir liegt, dann kann man wunderbar träumen, aber du musst auch geschüttelt werden, denn nur dann wirst du wieder groß und weit. Da kommt eine Feder aus dir heraus – und da noch eine. Die Feder schwebt, sie ist ganz leicht ... jetzt ist die Feder eine Schneeflocke. Ganz leise schwebt sie auf die Erde ...“.

2. LEHRER/IN ALS ERZÄHLER

LK bereitet sich auf die Erzählung vor. Es kommt darauf an, den Text auswendig zu erzählen. Erzählen ist nicht identisch mit Vorlesen. Möglichkeiten sind unterstützende Bilder oder Requisiten. Vor allem bei Anfängern sollten die Bilder den Text abbilden. Stimme(n), Gesten, Bildeinsatz (als Klappbilderbuch, OHP-Folie oder als Bilderbuchkino mit dem Beamer) und Mimik sind wichtig bei der Erzählung.

3. LERNER ERZÄHLEN SELBST

Je nach Alter und Sprachniveau ist es für L möglich, einen Märchentext oder einen Teil davon frei zu erzählen bzw. nachzuerzählen. Eine gute Vorübung ist die Übung „für Taubstumme“ (siehe Aufgaben zum Hören S. 14). Mit Hilfe von Requisiten und Bildern kann zunächst Stück für Stück eine Geschichte nacherzählt und nachgespielt werden, bevor sich L an eine längere Erzählung wagen. Phonetik, Prosodie und Stimmeinsatz sollten geübt werden.

4. DAS VERWANDELTE MÄRCHEN

Drei L gehen vor die Tür. Das Märchen wird (z.B. von LK) den L im Raum, darunter auch L1 erzählt. L1 gibt das Märchen so gut es geht an L2 wieder. Ein weiterer L kommt in den Raum. L2 erzählt L3 dasselbe Märchen und L3 anschließend der letzten Person, die in den Raum kommt. Die übrigen L hören gut zu und notieren sich, wenn es Abweichungen von der ursprünglichen Erzählung gibt. Am Ende berichten die beobachtenden Zuhörer, was sich im Laufe der Erzählung verändert hat.

Bei älteren, fortgeschrittenen Lernern bietet es sich im Anschluss an diese Übung an, über die orale Erzähltradition zu reflektieren. Was mag wohl bei der Weitergabe von Märchen passiert sein in der Vergangenheit? Was für eine Märchenvariante hatte größere Chancen weitergegeben zu werden etc.? Die wichtigste Märchenerzählerin war für die Gebrüder Grimm Dorothea Viehmann. Unter dem folgenden Link können L mehr über diese Person erfahren.

https://de.wikipedia.org/wiki/Dorothea_Viehmann

5. ERZÄHLWÜRFEL

Auf Würfeln werden Piktogramme/Bilder von Symbolen aus den behandelten Märchen gemalt oder geklebt (z.B. Frosch, Wand, Kugel, Essen, Bett, Prinzessin, Brunnen, König, Prinz, Kutsche, Wald, Tür). Ein L würfelt und muss passend zu dem Piktogramm eine Begebenheit aus dem Märchen erzählen. Die Würfel können L aus Papier basteln. Eine Bastelanleitung findet man auf Seite 33 und unter: http://www.kidsweb.de/spiele/wuerfel_basteln/wuerfel_leer_vorlage.pdf

AUFGABEN ZUM HÖREN:

Lernziele: Hörstrategien anwenden, einen Hörtext global, selektiv oder detailliert verstehen. Kostenlose Downloads von Märchentexten findet man unter:

<http://www.vorleser.net/html/grimm.html> oder unter www.grimmmaerchen.com

Alle Höraufgaben lassen sich ebenfalls mit dem erzählten Text durchführen.

1. MÄRCHENDIEB

Gegenstände aus dem Sack liegen ausgebreitet auf dem Tisch. LK liest den Text vor. Die L versuchen eines der vorgelesenen Dinge/Bildkarten zu stehlen.

Während des zweiten Lesens konzentrieren sich die L (Diebe) auf ihre „Beute“: In welchem Zusammenhang kommt der Gegenstand vor?

2. MÄRCHEN FÜR TAUBSTUMME

LK oder L lesen den Text abschnittsweise vor. Welche Mimik und Gestik passt? Die Mimik und Gestik sollten gemeinsam besprochen und festgelegt werden. Beim zweiten Vorlesen machen alle mit (siehe Teil III, Didaktisierung von „Schneewittchen“).

3. EINZELSÄTZE ODER BILDER ORDNET

Einzelne Sätze, Bilder oder Textabschnitte des Märchens liegen auf dem Gruppentisch und sollen beim Hören in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

4. BILDDIKTAT

(siehe Seite 8 Aufgabe zu den Bildern) Hier werden jedoch nicht zur Bildbeschreibungen, sondern zu kürzeren Abschnitten aus dem gehörten Text Bilder produziert. Wichtig ist, dass der Text eine detaillierte Bildbeschreibung ermöglicht.

Ein Beispiel aus den „Bremer Stadtmusikanten“: „Der Esel legt sich auf den Mist, der Hund hinter die Tür, die Katze auf den Herd neben die warme Asche und der Hahn setzte sich auf einen Dachbalken.“

D.3. DER LESETEXT

Lernziele: Lesestrategien anwenden, einen Text global, selektiv oder detailliert verstehen, Verstehenskontrolle, mit dem Textmaterial produktiv umgehen

1. MÄRCHENSALAT

Die Abschnitte werden durcheinander gewürfelt. L bringen das Märchen in die richtige Reihenfolge (siehe Teil III, Didaktisierung von „Frau Holle“).

2. DER FALSCHER SATZ/UNPASSENDE INHALTE

In dem Märchentext werden mehrere falsche Sätze (z.B. aus einem anderen Märchen oder mit einem unpassenden Inhalt) hineingeschmuggelt.

Wer findet die falschen Sätze? Es können auch Objekte oder Gegebenheiten des modernen Alltags in den Text eingeflochten werden z.B. Motorrad, Telefon, Uhren/Uhrzeit (siehe Teil III, Didaktisierung von „Rotkäppchen“).

3. SMS

Wer? Was? Wo? Wann? Warum? – Der Text soll auf die wesentlichen Informationen reduziert werden. Welche Gruppe schafft es, den kürzesten Text mit allen wichtigen Informationen zu schreiben. Keine leichte Aufgabe, aber gutes Lese- und Schreibtraining (siehe Teil III, Didaktisierung von „Frau Holle“).

4. ZWISCHENÜBERSCHRIFTEN

Der bereits von der LK unterteilte Märchentext wird von den L mit Zwischenüberschriften versehen. Diese sollen die Hauptidee des gelesenen Abschnitts wiedergeben. Oder LK verteilt Zwischenüberschriften. Diese sollen dann den Textabschnitten zugeordnet werden (siehe Teil III, Stationenarbeit von „Dornröschen“).

5. WANTED – STECKBRIEFE

Zu allen Charakteren werden Steckbriefe erstellt (Tabelle anlegen). Wie sieht der Prinz aus, wie ist er angezogen? Wie verhält er sich? Was sind seine Eigenschaften (Adjektive im Text)? Was steht im Text und was ist eigene Fantasie? Woher kommen die eigenen Vorstellungen? L vergleichen ihre Nennungen (siehe Teil III, Didaktisierung von „Rumpelstilzchen“).

6. BRETTSPIEL

L entwickeln in Gruppen zu dem Märchentext ein eigenes Brettspiel, auf dem die Stationen im Märchen zu begehen sind, bevor man ans Ziel kommt. Es sollte Ereignis- und Aufgabenkarten geben, die mit dem Märchen zusammenhängen. Zum Beispiel: Du hast Angst im dunklen Wald. Singe das Lied: Hänsel und Gretel verliefen sich im Wald. Oder: Gehe zurück in den Käfig. Oder: Du darfst vom Lebkuchenhaus knabbern... (siehe Teil III, Didaktisierung von „Tischchen deck dich“).

7. MAULFAUL

Variante 1: Nur die wichtigsten Wörter (Schlüsselwörter) werden von L aus den Dialogen bzw. aus dem Fließtext herausgesucht: L übernehmen eine Rolle. Die Sprecher bilden keine Sätze, sondern sprechen Kurzdialoge, bestehend nur aus Schlüsselwörtern. Zum Beispiel sagt die Stiefmutter in „Schneewittchen“ zum Jäger: „Erschießen!“ – Wenn die Zwerge nach Hause kommen und entdecken, was passiert ist: 1. Zwerg: „Wer? Tellerchen?“ 2. Zwerg: „Wer? ...“

Variante 2: LK schreibt die Schlüsselwörter heraus. Diese werden von L gespielt wie bei Variante 1. In einem weiteren Schritt schreiben L ganze Sätze zu den Schlüsselwörtern und spielen den Dialog nun in ganzen Sätzen (siehe Teil III, Didaktisierung von „Aschenputtel“).

8. KOMMISSAR/IN „M“

Kommissar/in „M“ und das Team lösen den Fall. Sie formulieren Fragen zu den „kriminellen Geschehnissen“ z.B. Wer hat das „Tischlein deck dich“ gestohlen? Wann und wie wurde der Diebstahl bemerkt? Zu welchem Zweck befand sich der Bestohlene am Tatort?

L übernehmen Rollen und werden von den Kommissaren befragt: Bei „Tischchen deck dich“ z.B. der Sohn, der Wirt, die Gäste im Gasthaus ...

Für diese Aufgabe ist ein detailliertes Leseverstehen notwendig (siehe Teil III, Variante dieses Vorschlags zu der Didaktisierung von „Tischchen deck dich“).

9. LEBENDE STATUEN

Standbild stellen: wichtig ist, dass L verstehen, dass es ein unbewegtes Bild ist, das den Inhalt genau wiedergeben soll.

LK verteilt an Lernergruppen unterschiedliche markierte Textabschnitte (Zahl der L pro Gruppe ergibt sich aus der Zahl der Personen oder Dinge im Text). Die Aufgabe lautet, das Geschehene schauspielerisch als Bild darzustellen.

Zu jedem Märchentext lassen sich mehrere Bilder stellen (vergleichbar mit den Quartettkarten), so dass durch die Standbilder das Märchen rekonstruiert werden kann. Beispiel „Aschenputtel“ - Bild: Da nahm er seine Braut aufs Pferd und ritt mit ihr fort. Sie mussten aber an dem Grabe vorbei, da saßen die zwei Täubchen auf dem Haselbäumchen und riefen: „Rucke di guh, rucke di guh, Blut ist im Schuh ...“ (= 4-6 Personen: Königssohn, Stiefschwester von Aschenputtel, 2 Täubchen, eventuell Pferd und Haselbäumchen) (siehe Teil III, Didaktisierung von „Aschenputtel“).

Interviews: L der anderen Gruppen führen Interviews mit den Figuren im Bild durch. Fragetypen und Prozedere können von LK exemplarisch vorgeführt werden. Die Fragen sollten zunächst den Sachverhalt klären (Wen stellen die L dar? Was tun sie gerade? ...) Im zweiten Schritt sollen die Darsteller in ihrer Rolle über ihre Gedanken, Gefühle und Wünsche sprechen (Was denkst du? Wie fühlst du dich?), was eine stärkere Identifikation mit der gespielten Figur fördert (siehe Teil III, Didaktisierung von „Die Bremer Stadtmusikanten“).

10. MÄRCHEN „LIVE“

L lesen den Text darauf hin, was sie erzählen müssen, wenn es eine „Live-Reportage“ sein soll, d.h. sie verkürzen den Text und schreiben ihn um, versetzen ihn in die Gegenwart und brauchen von daher die Präsensform. Dabei sollen darstellbare Sequenzen enthalten sein, in denen die Märchenfiguren im Hintergrund das pantomimisch spielen, was der Reporter über sie berichtet. Dieser kann sie eventuell auch „live“ interviewen.

Ein Beispiel: Der Reporter berichtet: „Wir befinden uns hier mitten im Wald. In diesem bezaubernden Häuschen aus Brot und Kuchen wohnt eine ältere Dame, die im Volksmund häufig als Hexe betitelt wird. Gerade sehen wir diese ältere Dame, wie sie hinter das Haus tritt. Ah, hier sehen wir einen Käfig. Oh, wie furchtbar! In dem Käfig befindet sich ein Kind, ein Junge...“ (siehe Teil III, Didaktisierung von „Hänsel und Gretel“).

D.4. KREATIVE/PRODUKTIVE AUFGABEN NACH DER TEXTARBEIT

Lernziele: kreative und freie Textproduktion, mit Bezug zum Ursprungstext, ggf. jedoch nur in loser Verbindung. Als Möglichkeit, mehrere dieser Aufgabentypen in einer Lernergruppe zu berücksichtigen, bietet sich sowohl die Form des Lernszenarios (E) als auch der Stationenarbeit (F) an.

1. DREHBUCH, HÖRBUCH ODER EIN THEATERSTÜCK?

Ein Märchen und viele Varianten: blutig oder unblutig, eine Slapstickvariante, klassisch oder modern, in der Gegenwart oder sogar in der Zukunft, mit einem anderen Ende, aus der Perspektive einer Person oder eines Objekts im Märchen – es gibt viele Möglichkeiten. L entscheiden sich für das Genre und die Variante: Ein Film, ein Hörbuch oder ein Theaterstück? Auf jeden Fall schreiben L ihren eigenen neuen Märchentext, der dann szenisch dargestellt oder erzählt werden kann.

2. VERKLEIDEN UND AUFFÜHREN

Die Rollen zu einem Märchen werden verteilt. Es wird entschieden, in welchem Stil gespielt wird, welche Requisiten notwendig sind, eventuell das Bühnenbild. L schreiben Dialoge für ihre Rollen. Als Vorübung eignen sich die oben genannten Anregungen (Märchen für Taubstumme, Maulfaul, Lebendige Statuen).

3. MÄRCHENSONG, RAP, MUSICAL ODER EINE MÄRCHENOPER

Ein Märchen wird von L umgedichtet. Sie wählen das Genre und passen den Text der jeweiligen Form an. Das Endprodukt wird im Plenum präsentiert.

4. MÄRCHENCARTOON, FOTOROMAN ODER GRAPHIC NOVEL

L malen ihre eigene Cartoongeschichte. Der Text muss dafür stark reduziert werden.

5. MÄRCHENQUARTETT

Falls die Kopiervorlage nicht eingesetzt wurde, können die Lerner selbst ein Märchenquartett malen und basteln.

6. VOR GERICHT

Da es in Europa heute keine Todesstrafe gibt, ist es notwendig, dass alle Bösewichte aus den Märchen eine angemessene Gerichtsverhandlung bekommen. Benötigt werden: Ein Richter, ein Staatsanwalt, ein Verteidiger des/der Angeklagten, der/die Angeklagte und Zeugen. Es empfiehlt sich eine sprachliche Vorarbeit, z.B. eine Einheit über Amtssprache, ein Film über eine Gerichtsverhandlung, ein Zeitungsbericht über eine Verhandlung. Zielgruppen: Sek. II/Erwachsene ab B1/B2

7. FRAGEN SIE DEN PSYCHOLOGEN

Eine Gruppe von L bereitet sich auf Fragen zu einem Märchen oder einen knappen Vortrag aus psychologischer oder psychoanalytischer Sicht vor. Interpretationen dazu finden sich im Internet unter dem Stichwort „Märchen und Psychologie“ oder „Märchen und Psychoanalyse“. Als Einführung eignet sich das bekannte Buch von Bruno Bettelheim „Kinder brauchen Märchen“. 30. Aufl. 2011, dtv (siehe Teil III, Didaktisierung von „Frau Holle“). Zielgruppen: Sek. II/Erwachsene ab B1/B2

8. KONZEPT FÜR EIN MÄRCHENMUSEUM

L konzipieren ein Märchenmuseum für ausgewählte Märchen. Folgende Fragen können diskutiert werden: Welche Exponate sollen gezeigt werden? Für welche Zielgruppen ist das Museum bestimmt? Wie werden die Exponate dem Museumsbesucher präsentiert? Gibt es einen Ausstellungskatalog? Werden Führungen angeboten? (Siehe Teil III, Didaktisierung von „Tischchen deck dich“.)

9. MÄRCHENELFCHEN

Zu jedem Märchen dichten L in Gruppen, Paaren oder alleine ein Elfchen. So wird ein Elfchen geschrieben:

Zeile: 1 Wort = ein Gedanke

Zeile: 2 Wörter = was macht das Wort aus Zeile eins?

Zeile: 3 Wörter = wo oder wie ist das Wort aus Zeile eins?

Zeile: 4 Wörter = was meinst du?

Zeile: 1 Wort = Fazit – was kommt dabei heraus?

Ein Beispiel:

Dornröschen

Dornröschen schläft

Sie ist wunderschön

Wann wacht sie auf?

Geduld

10. BRIEF AN ...

L schreiben einen Brief an einen Märchenhelden. Sie erfinden eine Adresse für den Briefumschlag. Name, Straße, Ort (mit Postleitzahl). Straße und Ort sollten etwas mit dem Märchen zu tun haben: z.B. An Frau Rapunzel Langhaar, Waldweg 1, 77731 Turmstadt oder An Herrn Rumpel Stilzchen, Zerreißplatz 3, 34343 Goldhausen. Auch eine passende Briefmarke kann gemalt werden. Dem Märchenhelden werden im Brief Fragen gestellt, begründete Sympathie- oder Antipathiebekundungen können formuliert werden usw. Die Briefe werden weitergegeben, vorgelesen und von der Sekretärin/dem Sekretär des Märchenhelden beantwortet.

E. LERNSENARIEN

Die folgenden Vorschläge für ein Lernszenario zu einem oder mehreren Märchen sollen exemplarisch die einzelnen Arbeitsschritte und mögliche Aufgabentypen aufzeigen. Andere Aufgaben und abweichende Arbeitsschritte sowie der zeitliche Umfang können an die eigene Unterrichtssituation angepasst werden.

DIE GRUNDIDEE

Ein Lernszenario ist eine Methode des selbstorganisierten Lernens. Die Idee ist, dass die LK vielfältige Handlungsideen/Aufgaben zu einem oder zu mehreren Märchen auswählt und die Lernenden selbst entscheiden, welche Aufgabe sie lösen und präsentieren möchten. Dabei können die meisten der oben genannten Arbeitsaufträge für ein solches Lernszenario eingesetzt werden.

ARBEITSSCHRITTE

Folgende Arbeitsschritte haben sich bewährt:

1. Das Thema/Märchen oder die Märchen werden z.B. durch einen Bildimpuls (Bilder oder Quartettkarten) vorentlastet.
2. LK präsentiert ein Aufgabenblatt mit mehreren Handlungsalternativen (z.B. Malen, Theaterspielen, einen Text umschreiben,...), aus denen die Gruppen eine Aufgabe wählen. Wichtig ist eine genaue Aufgabenbeschreibung mit Zeitvorgaben und Angaben zur Präsentation. Alle Aufgaben sollten in der vorgegebenen Zeit lösbar sein und die Bearbeitung der jeweiligen Aufgabe sollte in etwa gleich lange dauern.
3. L wählen frei eine der vorgegebenen Aufgaben oder machen einen eigenen Vorschlag und arbeiten anschließend in der vorgegebenen Zeit an ihren Aufgaben und Präsentationen.
4. Jede Gruppe präsentiert im Plenum ihr Ergebnis.
5. Je nachdem, ob die L unterschiedliche Texte bearbeitet haben, können die Zuschauer/Zuhörer versuchen, die präsentierte Geschichte nachzuerzählen, zusammenzufassen bzw. Fragen an die Gruppe zu stellen.
6. Wenn es zu Missverständnissen/Fehlinterpretationen kommt, kann die Präsentationsgruppe nachbessern oder korrigieren.
7. Eine Phase der (Selbstevaluation) und der schriftlichen Überarbeitung ist nach jeder Präsentation sinnvoll.

DIE VORTEILE DIESER ARBEITSFORM SIND:

- Freie Themenwahl nach persönlichen Interessen, Präferenzen und Fähigkeiten
- Binnendifferenzierung: es können schwierigere oder leichtere Aufgaben angeboten werden (Unterschiede im Sprachniveau), Aufgaben für verschiedene Lernertypen (kognitive/abstrakte, spielerische/kreative Aufgaben)

- selbstständiges Arbeiten aller L zur gleichen Zeit
- kooperatives Lernen (gleichberechtigtes Lernen miteinander)
- aufgabenorientiertes Arbeiten und damit verbunden echte Kommunikation

BEISPIEL FÜR DEN ZEITLICHEN ABLAUF UND AUFGABENTYPEN ZU EINEM MÄRCHEN

Zielgruppe: Niveaustufe von B1 bis B2, 16 junge Erwachsene (= 4 Gruppen)

Zeit: ca. 3 UE

Vorentlastung: Bild Stück für Stück aufdecken, beschreiben und interpretieren, Versuch, das Märchen zu rekonstruieren: 15 Minuten

Präsentation und Wahl der Aufgabe sowie der Gruppe: 10 Minuten

Zeitvorgabe für die Erarbeitung der Aufgabe: 30–40 Minuten

Präsentation pro Gruppe: 5 Minuten

Zusammenfassung, Nachbesprechung pro Gruppe: 5 Minuten

LERNSZENARIO MIT 5 ANGEBOTEN

Für unterschiedliche Fertigungsübungen, Niveaustufen und Lernertypen:

- Thema 1 – Cartoongeschichte: L malen und schreiben die Geschichte als Cartoongeschichte und lassen anschließend die anderen Gruppen ihre Geschichte interpretieren. Korrektur durch die Cartoongruppe.
- Thema 2 – Märchenoper: L schreiben ein Libretto für eine Szene einer Oper oder eine Rockoper. Die Szene aus der Oper wird von der Gruppe aufgeführt.
- Thema 3 – Beratung beim Psychologen: Die Märchenfiguren treffen sich beim Psychologen, erzählen von ihren Problemen und werden beraten.
- Thema 4 – Märchenmuseum: L entwerfen das Konzept für ein Museum und stellen es anschließend vor.
- Thema 5 – Collage: Mit dem Bild zum Märchen stellen L eine Collage her und präsentieren ihr Kunstwerk.

Ausformulierte Lernszenarien gibt es in Teil III zu den Märchen „Tischchen deck dich“ und „Hänsel und Gretel“.

F. STATIONENARBEIT

DIE GRUNDIDEE:

Im Unterrichtsraum befinden sich an mehreren Tischen Lernstationen. L arbeiten zur gleichen Zeit an unterschiedlichen Aufgaben und in ihrem eigenen Zeitrhythmus, sie gehen von Station zu Station. Es werden also im Unterschied zum „Lernszenario“ innerhalb eines Zeitraums mehrere Aufgaben gelöst. L helfen sich gegenseitig und kontrollieren ihre Resultate selbst. Die Stationenarbeit ist selten Still- und Einzelarbeit, sondern vorwiegend Arbeit im Team. Wenn es überprüfbare Ergebnisse gibt, liegen Lösungsblätter zur Selbstkontrolle vor.

Die Arbeit an Stationen eignet sich zur Einführung der Märchen, zum Üben, Wiederholen, Überprüfen des Lernstoffs (z.B. Lesen, Schreiben, Hören, Sprechen, Wortschatz, Grammatikanwendung) und zur kreativen Weiterführung des Märchens.

VORTEILE DIESER LERNFORM:

1. Alle L arbeiten gleichzeitig in ihrem eigenen Zeitrhythmus. Die freie Wahl der Reihenfolge und die Selbstkontrolle fördern das selbstständige Lernen. Eine Binnendifferenzierung ist möglich.
2. Es können Materialien eingesetzt werden, die nur einmal vorhanden sind (z.B. Spiele, Audio-CDs, Computer).
3. Aufgrund der Materialfülle können verschiedene Lernkanäle angesprochen und verschiedene Fertigkeiten geübt werden.

DIE VORBEREITUNG:

Checkliste für die LK bei der Erarbeitung der Stationen

1. Ist das Material ansprechend und für die L motivierend?
2. Wurden unterschiedliche Methoden, Sozialformen und Schwierigkeitsgrade berücksichtigt?
3. Ist alles komplett: nummerierte Aufgabenkärtchen, Materialien für die Station, Lösungsblätter, für jede/n L einen Laufzettel und ein Portfolioblatt?

Die Vorbereitung im Unterrichtsraum

1. Pro Station ein Tisch und Stühle.
2. Die Tische müssen frei geräumt werden. Auf den Tischen sind nummerierte Aufgabenkarten, das entsprechende Arbeitsmaterial z.B. Quartettkarten, CD-Player, Bastelmaterial, ...
3. Die Lösungen liegen entweder am Tisch oder bei der LK.

DIE ARBEITSPHASE:

1. Einführung in das Thema:

- Vor der eigentlichen Stationenarbeit sollte im Plenum noch eine Hinführung zum Märchen durchgeführt werden, z.B. ein Bildeinstieg mit dem Bild.

- LK macht L mit den Regeln vertraut. Diese sollten während der Arbeit möglichst sichtbar bleiben (Tafel). Dabei könnten folgende Aspekte berücksichtigt werden: Wie viele Stationen müssen bearbeitet werden? Gibt es Pflicht- und Wahlstationen? Wie sind die Zeitvorgaben? Wie sieht die Ergebnissicherung aus?
- Auf einem Rundgang werden die Aufgaben der Stationen erklärt.

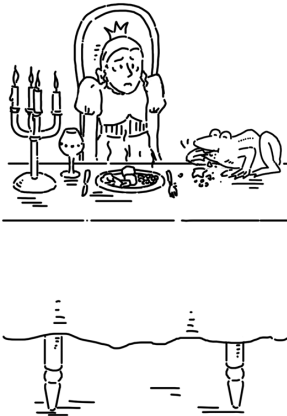
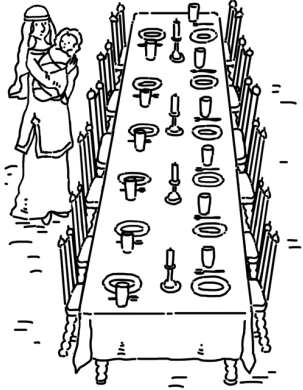
2. Die eigentliche Arbeit an Stationen

Die Gruppenbildung erfolgt z.B. über Quartettkarten. L suchen sich einen Platz und beginnen zu arbeiten. Ist die Station erledigt, dokumentieren L ihre Ergebnisse. Die Gruppe geht zu einer weiteren freien Station. Damit es keinen „Stau“ gibt, kann LK eine Ausweichstation bereithalten (z.B. ein Spiel).

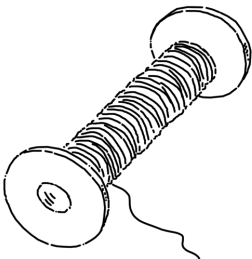
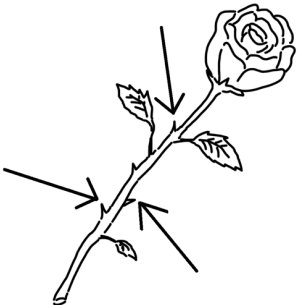
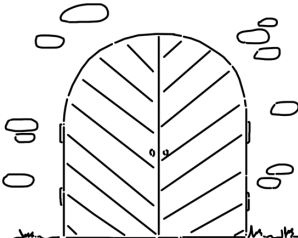
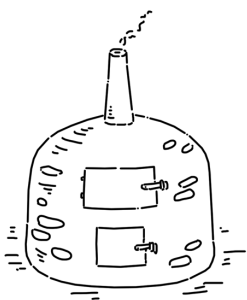
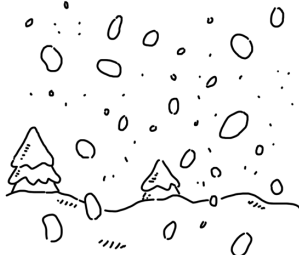
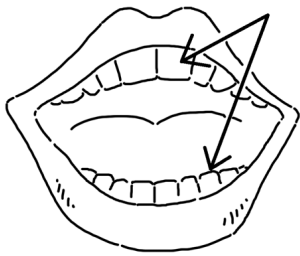
DIE NACHBEREITUNG:

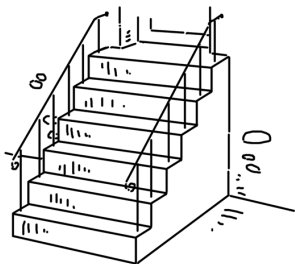
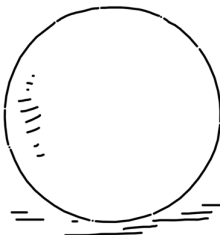
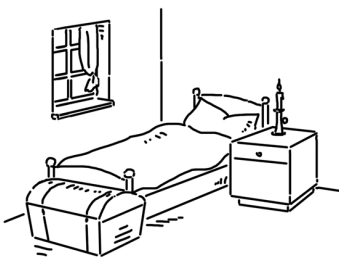
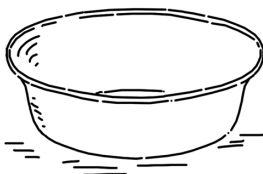
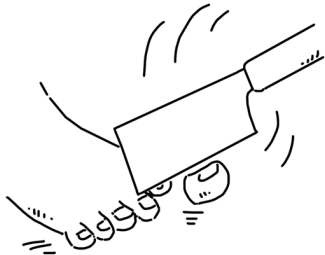
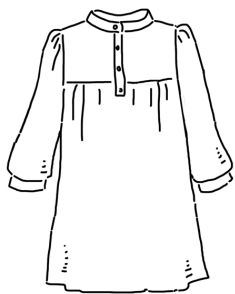
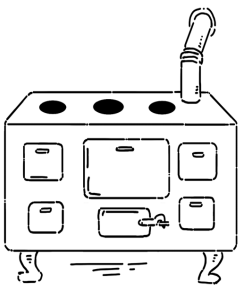
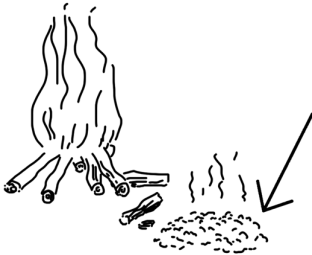
Es sollte genügend Zeit für ein abschließendes Unterrichtsgespräch bleiben, bei dem Ergebnisse und Produkte der L präsentiert werden. Das Portfolioblatt wird im Anschluss an die Nachbesprechung von L geführt und von LK eingesammelt und evaluiert/benotet.

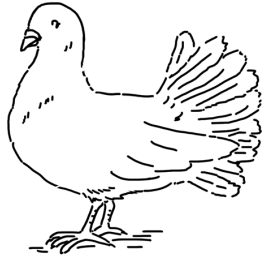
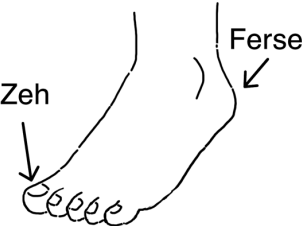
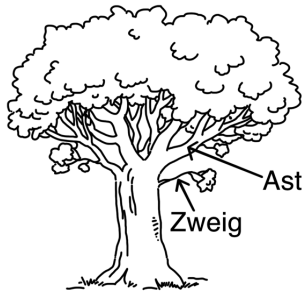
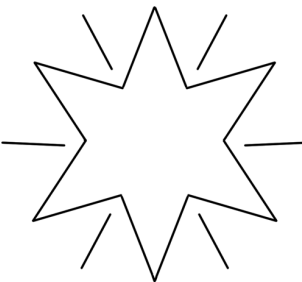
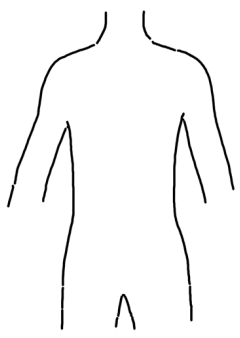
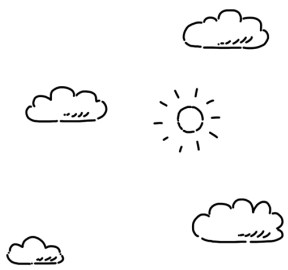
Stationenarbeiten mit ausformulierten Aufgaben und Textauszügen zu den Bildern „MÄRCHENHAFT“ liegen in Teil III zu den Märchen „Dornröschen“ und „Schneewittchen“ vor.

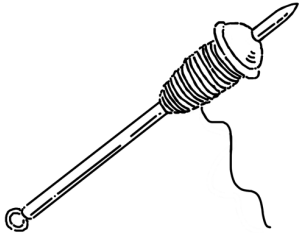
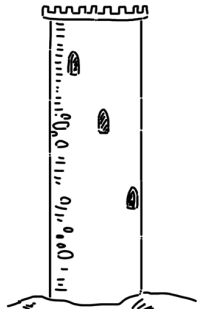
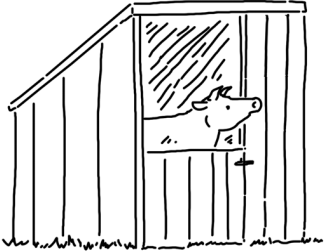
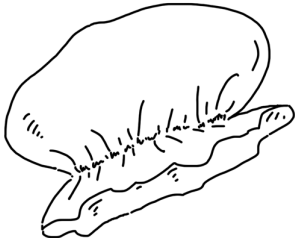
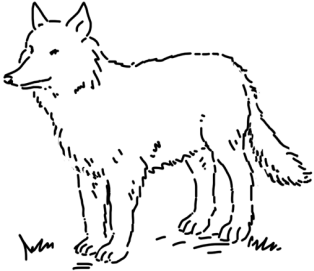
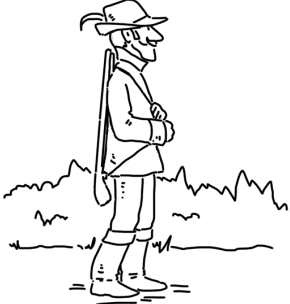
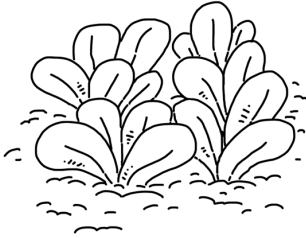
FRAU HOLLE 	FRAU HOLLE 	FRAU HOLLE 	FRAU HOLLE 
DER FROSCHKÖNIG 	DER FROSCHKÖNIG 	DER FROSCHKÖNIG 	DER FROSCHKÖNIG 
DORNRÖSCHEN 	DORNRÖSCHEN 	DORNRÖSCHEN 	DORNRÖSCHEN 

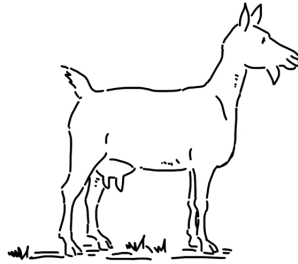
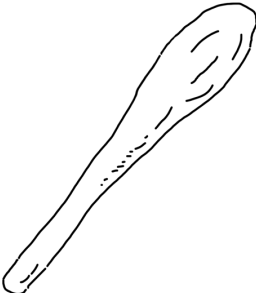
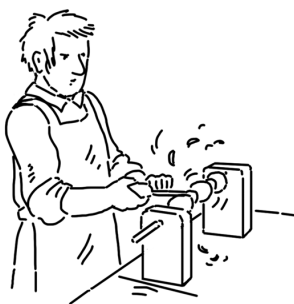
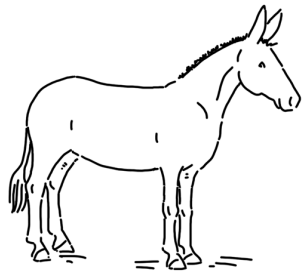


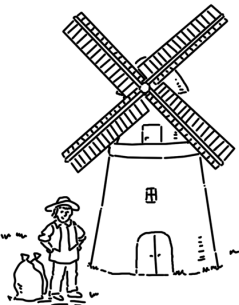
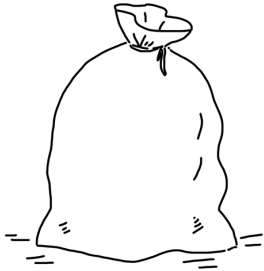
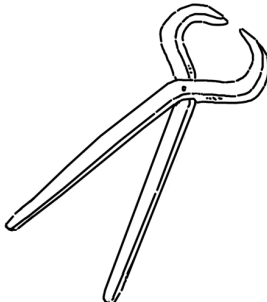
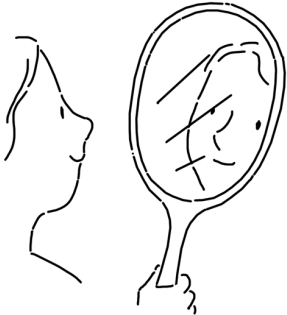
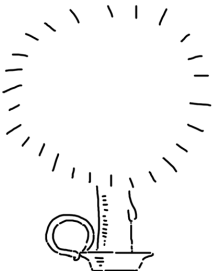
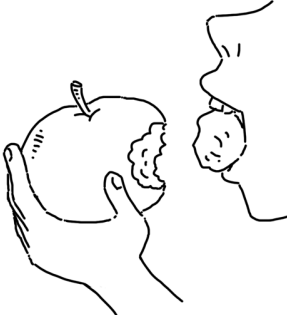
der Brunnen		spinnen am Spinnrad	
die Spule		die Feder	
die Dornen		das Tor	
der Backofen		die Schneeflocken	
die Zähne		das Becherlein, der Becher	

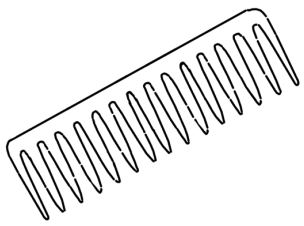
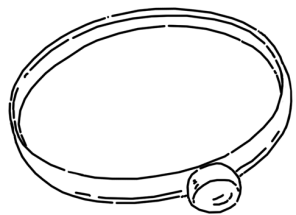
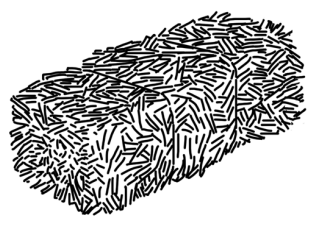
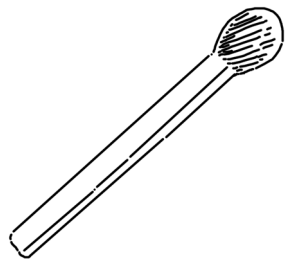
die Treppe		die Kugel	
der Gemahl		das Kämmerlein, die Stube, das Zimmer	
Tränen weinen		die Schüssel	
mit dem Messer abhauen		der Kittel	
der Herd		die Asche	

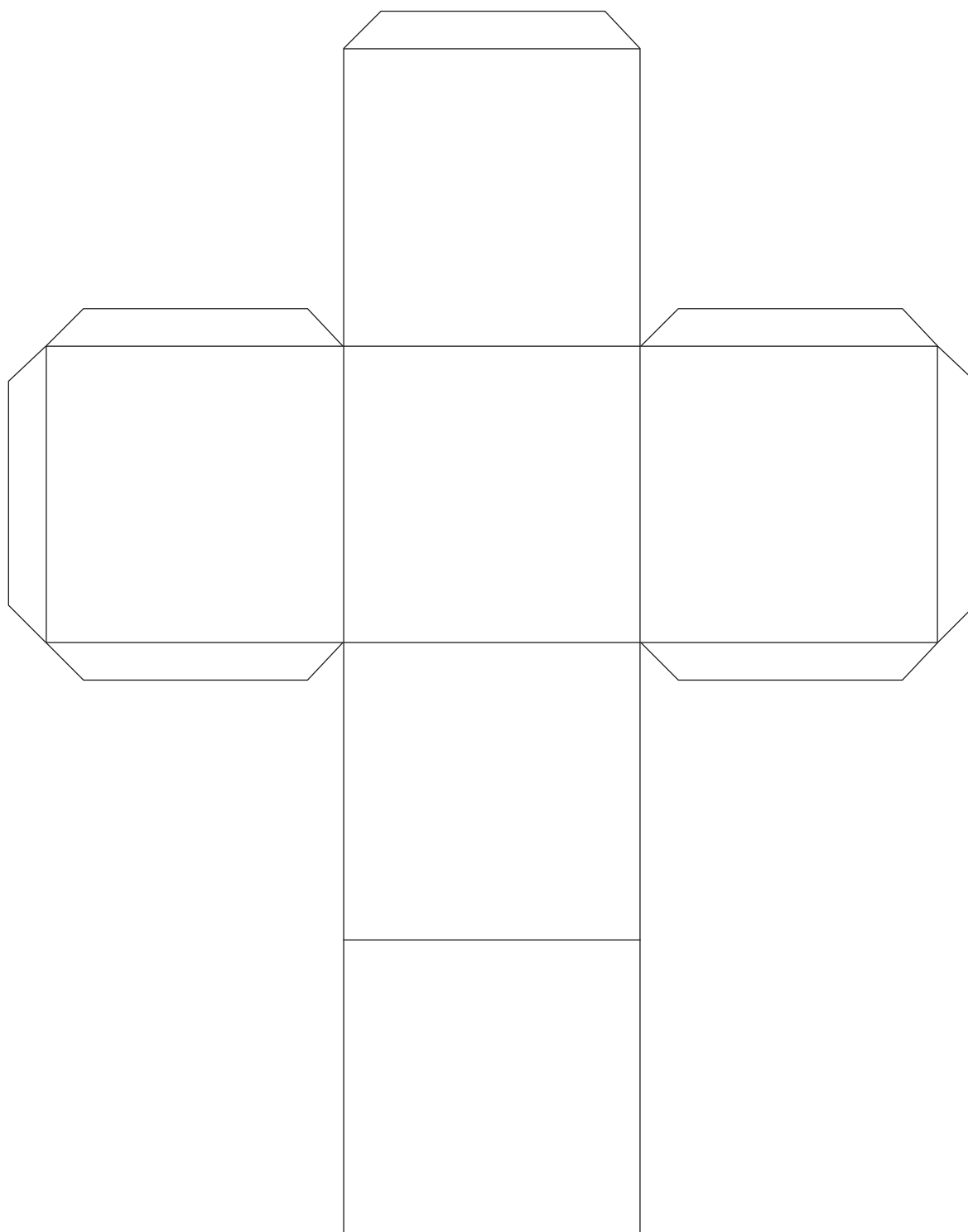
das Grab		die Braut	
das Täubchen/ die Taube		der Fuß, der Zeh, die Ferse	
der Baum mit Ast und Zweig		der Stern	
der Taler		der Körper, der Leib	
der Himmel		der Stich, sich stechen	

die Spindel		der Turm	
der Stall		Koch gibt Küchenjungen eine Ohrfeige	
die Kappe, das Käppchen		die Haube	
der Wald		der Wolf	
der Jäger		die Rapunzel, der Feldsalat	

einen Zopf flechten		die Leiter	
der Schneider		die Ziege	
der Knüppel		der Schreiner	
das Blatt		der Drechsler drechselt	
der Wirt im Wirtshaus		der Esel	

der Müller vor der Mühle		der Sack	
Gold speien = spucken		die Zange	
der Spiegel		der Zwerg	
das Licht		der Berg	
die Schnürriemen		der Bissen von einem Apfel	

der Kamm		der Sarg aus Glas	
der Ring		das Stroh	
das Halsband		die Katze ersäufen	
die Katze jagt die Maus		die Köchin schneidet dem Hahn den Kopf ab	
die Räuber essen		Schwefelhölzchen	



Quelle: www.kidsweb.de