



RALLYE DURCH DIE PLAKATAUSSTELLUNG MÄRCHEN

LÖSUNGEN PRIMARSTUFEN- NIVEAU

VON ROMA FRANZISKA SCHULTZ

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



Poster 1

A) Das Poster ist eine Collage. Welche zwei anderen Poster kannst du auf Poster 1 sehen? Welche Nummern haben sie?

Poster Nummer	Welche Figuren von diesem Poster sind nicht auf Poster 1?
Nr. 4	der Prinz
Nr. 8	die Kinder / Hänsel / Gretel

- die Prinzessin	- die gute Fee	- Hänsel	- der König
- der Prinz	- die Hexe	- Gretel	- die Kinder

B) Wer hat was?

Die Prinzessin hat ...

- a) ein grünes Kleid
- b) ein Kleid mit Rosen
- c) ein rotes Kleid**

Der Frosch hat ...

- a) fünf Finger
- b) eine kleine Krone**
- c) grüne Haut**

Die Hexe hat ...

- a) eine Mütze**
- b) eine Brille
- c) eine Pistole

C) Wie heißen die drei Märchen von Poster 1 auf Deutsch? Kreuze an.

X Froschkönig	Schneewittchen	Rapunzel
Rumpelstilzchen	Frau Holle	X Dornröschen
Der gestiefelte Kater	Die Bremer Stadtmusikanten	
Hans im Glück	Aschenputtel	X Hänsel und Gretel

Poster 2

A) Welche anderen Märchen-Figuren kennst du? Zeichne sie in die leeren Felder.







MÄRCHENWELTEN

Froschkönig, Dornröschen oder Hänsel und Gretel – ob jung, ob alt, jeder kennt diese Märchen. Sie sind Teil der von den Brüdern Jacob und Wilhelm Grimm zusammengetragenen Märchensammlung „Kinder- und Hausmärchen“, deren erster Teil 1812 zum ersten Mal veröffentlicht wurde. Diese Märchensammlung ist neben der Luther-Bibel das bekannteste und weltweit am meisten verbreitete Buch der deutschen Kulturgeschichte. Es wurde in 160 Sprachen übersetzt. Was macht die Märchensammlung so attraktiv?

Märchen sind universell, sie vermitteln allgemeine menschliche Werte und erleichtern uns die moralische Orientierung: Sofort weiß man, was gut und was böse ist, und – anders als im „richtigen“ Leben – siegt im Märchen stets das Gute. Märchen sind frei erfunden, im Unterschied zu Sagen oder Legenden beruhen sie nicht auf wahren Geschichten und ihre Orte sind austauschbar. Ihre Hauptpersonen stehen für Figuren, die wir alle kennen: die böse Stiefmutter, die schöne Prinzessin, der heldenhafte Retter.

Märchen faszinieren uns auch heute noch. Ihre Motive kehren in unzähligen Varianten in Film und Fernsehen wieder. Wir sagen „Märchenhochzeit“, wenn in den Königshäusern dieser Welt geheiratet wird, oder eine „märchenhafte Karriere“, wenn der nette Junge von nebenan zum Popstar oder Weltmeister wird.

Unsere Ausstellung führt in sieben Plakaten durch die wichtigsten Motive in deutschen Märchen und zeigt Ihnen/Euch moderne Helden und Heldinnen.

Tapferes Mädchen, schöne Prinzessin oder weise Frau: die Heldin

Betrachtet man das Frauenbild des 19. Jahrhunderts sind die Heldinnen im Märchen oft erstaunlich emanzipiert. Selbstbewusst und mutig nehmen sie ihr Schicksal in die Hand.

Stark – tugendhaft – mutig: der Held

Wenn es im Märchen brenzlig wird, sind Helden gefragt. Sie kämpfen gegen Riesen, Wölfe und Hexen. Der Held verkörpert uneingeschränkt das Gute, er wird am Ende stets gewinnen. Diese Gewissheit ist charakteristisch für das Märchen.

Der ewige Verlierer: die Bösen

Was wäre ein Held ohne seinen Gegenspieler: den Bösewicht? Das Böse hat im Märchen viele Gesichter: Eifersucht, Eitelkeit, Heimtücke und Gier sind die wichtigsten. Das Böse spiegelt menschliche Urängste wider wie Krankheit, Tod und Verlust.

Wie du und ich: Tiere im Märchen

Tiere sind ein wichtiger Bestandteil im Märchen; sie können denken und handeln wie Menschen. Oft stehen sie für bestimmte menschliche Eigenschaften oder verkörpern menschliche Problemlagen.

Zum Gruseln: grimmiger Grimm

Viele Märchen wirken auf uns heute sehr brutal. Dies wurde schon bei ihrem Erscheinen 1812 kritisiert. Die Grausamkeit hatte jedoch ein Ziel: Märchen dienten der Erziehung.

Abrakadabra – Magie und Zauberei

Magie und Zauberei sind im Märchen „ganz normal“. Jenseits realer Zwänge entführen uns Märchen in die Welt der Fantasie, wo alles möglich ist. Die Aussicht auf ein Wunder spendet Trost und stärkt die Hoffnung auf ein besseres Leben.

Aufgaben und Prüfungen

Damit der Held zum Helden wird, muss er Gefahren meistern, Aufgaben und Prüfungen bestehen. Nur wenn der böse Zauber gebrochen, nur wenn der böse Gegenspieler besiegt ist, kann der Held seine Prinzessin zur Gemahlin nehmen. Ende gut – alles gut, sagt der Volksmund.







GOETHE
INSTITUT
Sprache. Kultur. Deutschland.

B) Was ist deine Lieblingsfigur? Warum magst du die Figur?



Poster 8

A) Wann wurden diese Frauen berühmt. Schreibe das Jahr als Zahl.

Person	Jahreszahl als Wort	Zahl?
Königin Amidala (aus Star Wars)	neunzehnhundertsechundsiebzig	1976
Pippi Langstrumpf (Kinderbuch-Heldin)	neunzehnhundertfünfundvierzig	1945
Fiona (Film-Figur aus Shrek der Dritte)	zweitausendundsieben	2007
Lara Croft (Computerspiel-Heldin)	neunzehnhundertsechundneunzig	1996
Heidi Klum (deutsches Model)	neunzehnhundertachtundneunzig	1998
Aschenputtel (Märchen-Hauptfigur)	sechzehnhundertsiebenundneunzig (in Frankreich) achtzehnhundertzwölf (in Deutschland)	1697 1812

B) Heldinnen sind starke Charaktere. Wie sind sie? Kreuze an.

Sie haben

- lange Haare
- **Mut**
- **gute Ideen**
- viele Freunde

Sie sind

- **intelligent**
- **stark**
- schön (**nicht immer, siehe Pippi L.**)
- reich

C) Prinzessinnen sind die Heldinnen von früher. Verbinde Wörter und Abbildung.



Kleidung einer Prinzessin:

- elegante Schuhe
- Krone
- langes Kleid
- Jacke mit Diamanten
- Halskette
- Ohringe

D) Du bist auch eine wichtige Person.

Was hast du heute an?

Jeans, Pullover, Strümpfe, Jacke, Turnschuhe, usw.



Poster 9

A) Wer ist dein Held? Erzähle, warum die Person super ist.

Beispiel: **Spiderman**

Er ist **sportlich, chic, hilfsbereit ...**

Er hat **enge Hosen, eine Maske, eine Spinne auf dem Rücken ...**

Er kann **klettern, schwingen, anderen helfen ...**

B) Was möchtest du können? Ich möchte **fliegen / zaubern / usw.** können.

C) Denke dir einen Comic-Helden aus. Welchen Trick kann er? Zeichne den Trick.

Mein Held
heißt:

Achtung!

Er kann
diesen Trick:

Mein Held kann ... springen / fechten / tanzen / zaubern / Feuer
spucken / Gedanken lesen / unsichtbar werden / _____ (?)

Beispiel:



Mein Held
kann
seinen Kopf
abnehmen.



Poster 6

„... übermorgen hole ich der Königin ihr Kind.“

“to-day I bake, to-morrow brew,
the next I'll have the young queen's child.

Ha, glad am I that no one knew
that Rumpelstiltskin I am styled“

[\[http://www.cs.cmu.edu/~spok/grimtmp/044.txt\]](http://www.cs.cmu.edu/~spok/grimtmp/044.txt)

A) Schreibe das Datum auf Deutsch:

heute	morgen	übermorgen
Datum:	Datum:	Datum:

B) In Märchen gibt es Gut und Böse. Was haben die Bösen? Was macht Angst?

eine lange Nase	spitze Ohren	eine platte Nase	
große Augen	scharfe Zähne	eine Uniform	keine Haare
einen großen Mund	seltsame Kleidung	eine Rüstung	

Bild 1 _____

Bild 4 _____

Bild 2 _____

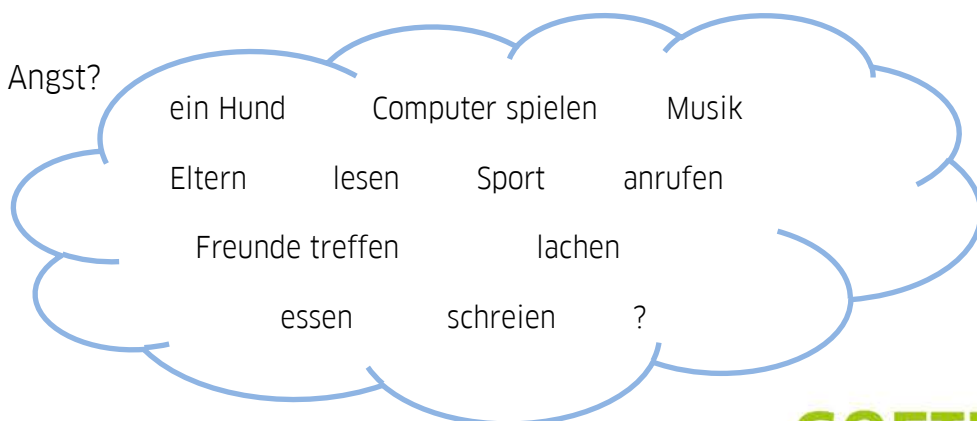
Bild 5 _____

Bild 3 _____

Bild 6 _____

C) Was hilft gegen Angst?

**Individuelle
Antworten**





Poster 3

- A) Tiere sind oft die Helfer im Märchen. Welche Tiere findest du in der Wortschlange?
(Es sind 18.)

Pirapanda mantero **frosch** ins **affel** tiger selu **kater/ratte** nopavi **hahn/elefant** abusa **giraffe** x **eisbär** taler
schlange/kranich dra jane **zebra** nein **heuschrecke** ye **hund** öpigell **löwe/robbe**

- B) Welche Tiere davon sind im Poster VI?

Bild 1 **Kater** Bild 2 **Ratte** Bild 3 **Elefant, Eisbär, Zebra, Hahn, Giraffe,**
Bild 4 --- Bild 5 **Heuschrecke, Tiger, Schlange, Panda, Kranich** Bild 6 **Frosch**

- C) Welches Tier ist das?

- 1) vier Beine, klein, Fell, jagt Mäuse, sagt „Miau“ **Katze/Kater**
- 2) vier Beine, graue Haut, groß, Stoßzähne, große Ohren **Elefant**
- 3) zwei Beine, zwei Arme, Fell, klettert auf Bäume **Affe**
- 4) vier Beine, graues Fell, klein, dünner Schwanz, gute Nase **Ratte**
- 5) vier Beine, klein, grün, hüpf **Frosch**
- 6) zwei Beine, zwei Flügel, Kamm, kann fliegen, sagt Kikeriki **Hahn**
- 7) vier Beine, weißes Fell, groß, kleine Ohren, mag es kalt **Eisbär**
- 8) keine Beine, lang, dünn, klein, frisst Mäuse **Schlange**

- D) „In den alten Zeiten, wo das Wünschen noch geholfen hat...“

Was sind deine Wünsche?

individuelle Antworten

Wünschst du dir ein Tier? Welches?

individuelle Antworten

Information: Wörter mit dem Wortstamm: „-wunsch/wünsch“

- Wunschzettel (Kleine Kinder schreiben ihn zu Weihnachten.)
- verwünscht (Eine Hexe kann Menschen verwünschen, ihnen etwas Böses wünschen oder sie in Tiere verwandeln. Magische Dinge passieren, die nur mit einem magischen Zauber oder durch den Tod der Hexe aufgehoben werden können.)
- Sonderwunsch (Ein extra Wunsch, oft als negatives Wort gebraucht, wenn jemand nicht mit dem normalen Angebot zufrieden ist.)
- Ich habe mir gewünscht. (Perfekt von „wünschen“)
- Wunschkinder (Titel eines Kinderbuches von Michael Ende, vollständig: „Der satanärcheolügeniealkohöllische Wunschkinder“)
- Wunschkind (Ein Kind, das von den Eltern geplant wurde.)
- Wünschelrute (Eine Zweig oder eine Rute aus anderem Material – wird von abergläubigen Menschen zum Aufspüren von Wasseradern oder zum Finden von Schätzen benutzt.)

Poster 4



A) Die Hexe sagt: „Knusper, knusper, knäuschen,
wer knuspert an meinem Häuschen?“

Was knusperst oder naschst du gern?

Bonbons	Schokolade	Lebkuchen
Gummibären	Kuchen	Kekse
Popcorn	Nüsse	Chips
Nougat	Pralinen	Marzipan
		Eis
		?

Was essen Hexen? **Frösche, Schnecken, Suppe ...**

Was essen Geister? **Luft**

Was isst ein Pirat? **Steaks, Fisch ... (trinkt Rum)**

Was isst ein Werwolf? **Menschen und Tiere**

Was isst du heute zum Mittag? **Nudeln und Tomatensoße, Pizza, ...**

B) Hänsel und Gretel – kennst du dieses alte deutsche Märchen?

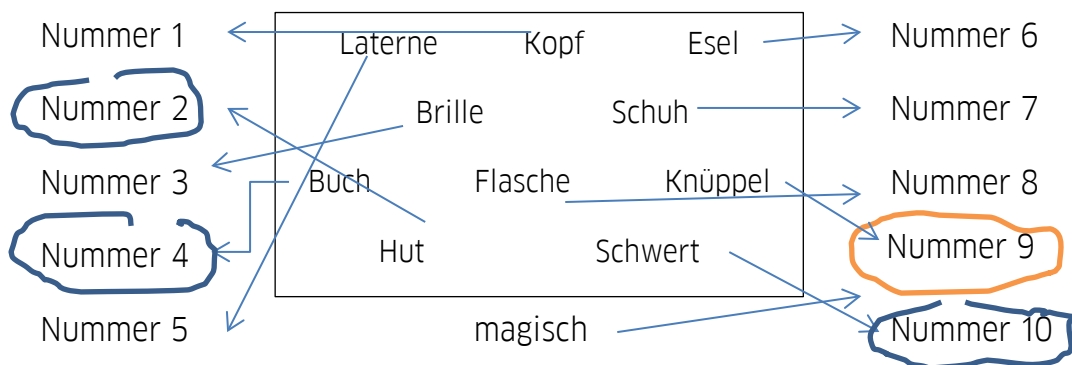
Hier gibt es eine Bildergeschichte dazu. http://www.lehrmittelboutique.net/download/alle-downloads-mainmenu-26/cat_view/20-sprache/92-lesefoerderung/145-maerchen.html

Was ist die richtige Reihenfolge? Vergleiche mit den Bildern

- 1) Die Eltern sind arm.
- 2) Der Vater bringt die Kinder in den Wald.
- 3) Hänsel lässt Brotkrumen auf dem Weg.
- 4) Vögel fressen die Brotkrumen.
- 5) Die Kinder finden nicht zurück.
- 6) Hänsel und Gretel kommen an ein Lebkuchen-Haus.
- 7) Eine Hexe wohnt im Lebkuchenhaus.
- 8) Die Hexe sperrt Hänsel ein.
- 9) Gretel muss für sie arbeiten.
- 10) Gretel stößt die Hexe in den Ofen.
- 11) Gretel befreit Hänsel.
- 12) Die Kinder finden einen Schatz.
- 13) Am Ende kommen sie reich nach Hause.

Poster 7

A) Was ist auf dem Poster? Was davon ist magisch?



Poster 5



A) Helden sind super. Sie lösen Rätsel und bestehen Prüfungen.
Jetzt bist du der Held. Hier ist dein Rätsel:

Hilfe:

Buchstaben = letters

Rätsel = puzzle

erster, zweiter, dritter, vierter, fünfter, sechster, siebenter, achter, neunter, zehnter...

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

	Buchstabe	
1) Figur von Bild 1: Die kindliche Kaiserin	(erster B.: D)	L
2) Titel der Story von Bild 2: Der Herr der Ringe	(sechster B.: R)	Ö
3) Name der Prinzessin von Bild 6: Rapunzel	(zweiter B.: A)	S
4) Name des Helden von Bild 4: Wickie	(dritter B.: C)	U
5) Titel des Buches von Bild 3: Der Herr der Diebe	(vierter B.: H)	N
6) Titel des Buches von Bild 3: Der Herr der Diebe	(fünfter B.: E)	G
7) Titel des Buches von Bild 5: Jim Knopf	(fünfter B.: N)	☺

Lösungswort: **Drachen**

(Du kannst einen Drachen in Poster 6 sehen.)

B) Gute Wünsche für die Helden. Was kannst du welcher Figur wünschen?

Gute Reise!

Viel Spaß!

Viel Kraft!

Viel Glück!

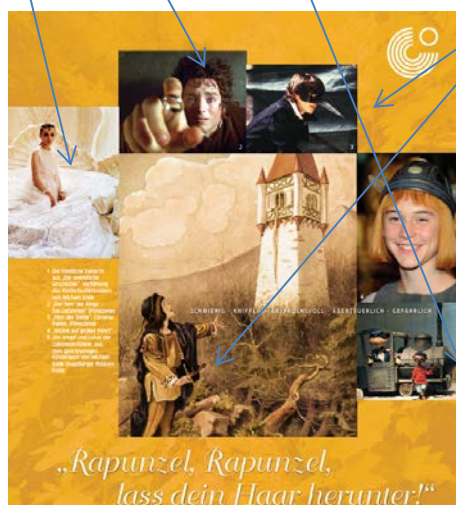
Schlaf gut!

Viele gute Ideen!

Halte durch!

Alles Gute!

Viele Grüße!



Viel Spaß!