



MÄRCHENWELTEN

**UNTERRICHTSIDEEN RUND UM
DAS THEMA MÄRCHEN
VON ALEKSANDRA OBRADOVIĆ**

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

Impressum

© 2012

Goethe-Institut e. V.

Bereich Bildungskooperation Deutsch
Dachauer Straße 122
D-80637 München

Tel. +49 89 15921-0

E-Mail: sigrid.savelsberg@goethe.de

www.goethe.de/Sprache

Layout: h3a Mediengestaltung und
Produktion GmbH, München

MÄRCHENWELTEN

1812 erschien die heute weltberühmte Märchensammlung der Brüder Grimm. Das Goethe-Institut feiert diesen runden Geburtstag mit der weltweiten Ausstellung „Märchenwelten“. Die Ausstellung richtet sich schwerpunktmäßig an Kinder und Jugendliche zwischen 8 und 15 Jahren.

Die vorliegenden Unterlagen dienen der inhaltlichen Vorbereitung und der Begleitung der Ausstellung „Märchenwelten“ des Goethe-Instituts. Darüber hinaus verstehen sie sich als Ergänzung und Bereicherung des DaF-Unterrichts und können themenbezogen auch unabhängig von der Ausstellung eingesetzt werden. Sie eignen sich für Lerner der Sekundarstufe I ab dem Sprachniveau A2/B1.

Grimms Märchen gibt es in unterschiedlichen Fassungen. Die meisten sind rechtfrei im Internet abrufbar, daher wurde hier auf den Abdruck der Märchen verzichtet.

Die hier verwendeten Texte finden Sie unter www.1000-maerchen.de. In den von uns angebotenen Lehrmaterialien haben wir sie in die neue Rechtschreibung überführt. Weitere Informationen zur Ausstellung Märchenwelten, Online-Aufgaben und viel Wissenswertes aus der ganzen Welt gibt es unter www.goethe.de/maerchen.

INHALTSVERZEICHNIS

Es war einmal: Die Brüder Grimm und ihre Märchen	4
Die Helden im Märchen: Aschenputtel	17
Tiere im Märchen: Die Bremer Stadtmusikanten	24
Magie und Zauberei: Dornröschen	35
Die Bösen im Märchen: Hänsel und Gretel	45
Der Held im Märchen: Rapunzel	55
Grimmiger Grimm: Von einem, der auszog das Fürchten zu lernen	65

ABKÜRZUNGEN

LK: Lehrkraft

UE: Unterrichtseinheiten

KV: Kopiervorlage

UNTERRICHTSENTWURF DIE BRÜDER GRIMM UND IHRE MÄRCHEN

Zielgruppe:	ab Sek. I (ab A2)
Zeit:	3-4 UE
Lernziele:	Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit, Wortschatzerweiterung, kreatives Schreiben, Schulung der Lesekompetenz
Materialien:	KV, Klebestoff, Klebeband (geeignet für die Wand), Computer mit Internetverbindung, Plakate

HINWEISE ZU DEN AUFGABEN

Zu Aufgabe 1: Aufgabenbuffet: LK kopiert vorab die KV 1a-c. Die Lerner können selbst EINE Aufgabe wählen. Die Aufgaben werden gleich oft kopiert, sodass alle Aufgaben insgesamt bearbeitet werden. Die Aufgaben liegen an einem Ort aus, je ein Lerner aus der Gruppe wählt eine aus und bringt diese in die Gruppe mit. Gemeinsam wird die Aufgabe dann bearbeitet.

Lernziel: Einstimmung in das Thema der Stunde; Lernen, sich an die vorgegebene Zeit zu halten; Aktivierung des Vorwissens; Lernerautonomie

Zu Aufgabe 2: LK kopiert vorab die KV 2a und 2b und hängt KV 2b für jeden Lerner an die Wand.

Lernziel: Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit

Zu Aufgabe 3: LK kopiert vorab die KV 3 und 4 und bringt Plakate mit. Falls es keine Internetverbindung in der Klasse gibt, können die Lerner zu Hause über die Städte recherchieren.

Lernziel: mündliche Kommunikation; Informationen darstellen und präsentieren; Landeskunde

Zu Aufgabe 4: Recherche: Wenn ausreichend Computer vorhanden sind, kann diese Aufgabe ohne allzu großen Zeitaufwand (Recherche max. 15 Minuten, Gestaltung: 15 Minuten, Präsentation im Klassenraum) im Unterricht gemacht werden, ansonsten eignet sie sich auch als Hausaufgabe. Für den Unterricht kann die LK nach Möglichkeit auch vorher die relevanten Informationen ausdrucken.

Lernziel: Informationen sammeln und bündeln; kreatives Gestalten; ein Ergebnis präsentieren; Lernerautonomie; Medienkompetenz; Landeskunde

Zu Aufgabe 5: a) im Plenum mögliche Fragen sammeln. Lerner und LK reflektieren gemeinsam eine Gesprächsstruktur (Beginn, Fragen stellen, Gesprächsabschluss).

b) LK geht herum und hilft bei eventuellen Fragen.

Lernziel: mündliche Kommunikation üben, Formulierung eigener Gedanken, Wortschatz aktivieren und anwenden

Zu Aufgabe 6: Projekt: Wir schreiben ein Märchen

a) LK kontrolliert die Aufgabe im Plenum.

Lernziel: Wortschatz anwenden, üben und transferieren

b) LK kopiert vorab die KV 5.

Lernziel: freies und kreatives Schreiben; Darstellen

c) LK kopiert vorab die KV 6a-b. Im Anschluss an das Schreiben können die Märchen gesammelt, nach Möglichkeit kopiert oder in einen virtuellen Arbeitsraum hochgeladen werden.

Lernziel: schriftliche Ausdrucksfähigkeit; Schreiben mithilfe von Strukturen; kreatives Schreiben

1. AUFGABENBUFFET

Wählt euch eine Aufgabe zum Thema „Brüder Grimm“ aus. Die Arbeitsblätter findet ihr im Aufgabenbuffet. Bearbeitet eure Aufgabe zu zweit. Tauscht eure Ergebnisse anschließend mit den Paaren aus, die die anderen Aufgaben bearbeitet haben.

- Lest den Text über die Brüder Grimm. Füllt den Lückentext aus, indem ihr das entsprechende Kärtchen in die Lücke klebt (KV 1a).
- Wie heißen die bekanntesten Märchen der Brüder Grimm auf Deutsch? Ordnet die Namen zu (KV 1b).
- Wer sagt was? Ordnet die Zitate den Märchen zu (KV 1c).

2. FRAGEBOGEN

Ihr bekommt einen Fragebogen von eurem Lehrer/eurer Lehrerin (KV 2a). Lauft damit im Klassenzimmer herum und stellt euch gegenseitig eine Frage aus dem Fragebogen. Notiert die Antwort und den Namen des Schülers auf dem Fragebogen. Nachdem ihr euch alle befragt habt, schreibt eure Antworten auf den Steckbrief (KV 2b) des entsprechenden Schülers.

3. LEBENSSATIONEN DER BRÜDER GRIMM

Bearbeitet folgende Aufgaben in kleinen Gruppen.

- Ihr bekommt fünf kurze Texte zu den Lebensstationen der Brüder Grimm. Lest sie durch und bringt sie in die richtige Reihenfolge. Gebt anschließend jeder Station eine passende Überschrift. (KV 3)
- Jeder Schüler/jede Schülerin eurer Gruppe zieht ein Kärtchen (KV 4). Berichtet den anderen, was ihr zu dem Stichwort über die Brüder Grimm wisst.

4. RECHERCHE

Teilt euch in fünf Gruppen auf. Wählt gemeinsam einen Ort aus und recherchiert im Internet:

- Steinau an der Straße
- Hanau
- Marburg
- Kassel
- Göttingen

Folgende Stichwörter helfen euch:

Einwohnerzahl	Bundesland	Sehenswürdigkeiten
Wofür ist die Stadt bekannt?		

Gestaltet Plakate und präsentiert eure Städte der Klasse. Welche Stadt findet ihr am interessantesten?

5. INTERVIEW

- Stellt euch vor, ihr könntet einen der beiden Brüder interviewen. Welche Fragen würdet ihr ihm stellen? Sammelt die Fragen an der Tafel.
- Arbeitet zu zweit. Spielt ein Interview: Ein Schüler/eine Schülerin ist der Interviewer und der/die andere Jacob oder Wilhelm Grimm.

6. PROJEKT

Wir schreiben ein Märchen

1. Wie sind Märchen aufgebaut?

Märchen sind oft ähnlich aufgebaut und haben typische Merkmale. Ergänzt den folgenden Lückentext mit den Wörtern aus dem Schüttelkasten.

Prinzessin	Satz	Magische	Hexen
Aufgabe	Königin	„Es war einmal“	Ende

Viele Märchen beginnen mit _____. In Märchen gibt es oft einen König und eine _____. Es gibt auch Fabelwesen wie zum Beispiel Feen, _____, Zauberer usw. Der Held bekommt oft eine schwierige _____. Er muss zum Beispiel eine schöne _____ retten. Beim ersten Versuch gelingt ihm diese Aufgabe nicht. _____ Gegenstände oder ein Helfer unterstützen ihn oft. Das _____ ist immer gut und endet oft mit folgendem _____: „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“

2. Die Idee zu einem Märchen

- Zieht fünf Wortkarten (KV 5). Auf jeder Karte sind Wörter, die in eurem Märchen vorkommen müssen. Schreibt zu dritt.

Denkt dabei an Folgendes:

- Verwendet einen typischen Anfang und ein typisches Ende.
- Das Märchen soll einen Held und einen Bösewicht haben.
- Der Held soll eine Aufgabe lösen. Dabei können ihm Hexen, Feen oder Zwerge helfen.
- Am Ende gewinnt der Held!

- b) Präsentiert euer Märchen in der Klasse: Ihr könnt es vorlesen, vorspielen, pantomimisch darstellen ...

- c) Ein Märchen schreiben

Schreibt ein eigenes Märchen. Ihr bekommt von eurem Lehrer/eurer Lehrerin eine Hilfe zum Aufbau (KV 6). Sammelt eure Märchen und gestaltet eure eigene „Märchensammlung“.

KV 1a: LÜCKENTEXT

Jacob Grimm und sein _____ Wilhelm
_____ Sprachwissenschaftler und _____ von
_____. Jahrelang _____ sie Märchen
gesammelt. 1812 wurde der _____ Band der
„Kinder- und Hausmärchen“ mit 86 _____ veröf-
fentlicht. _____ Märchen _____ weltbekannt.

Kärtchen zum Ausschneiden

Sammler

Bruder

waren

Märchen

Texten

haben

erste

sind

Diese

KV 1b: MÄRCHENNAMEN

Kärtchen zum Ausschneiden

Frosch	käppchen
Schnee	puttel
Rot	röschen
Aschen	Schneiderlein
Dorn	Gretel
Hänsel und	wittchen
Die Bremer	deck dich
Tischlein	die 7 Geißlein
Der Wolf und	Stadtmusikanten
Das tapfere	könig

KV 1c: ZITATE

Kärtchen zum Ausschneiden

Zitat	Märchen	Wer sagt das?
„Was rumpelt und pumpelt in meinem Bauch herum?“	Der Wolf und die 7 Geißlein	Der Wolf
„Rucke di guck, rucke di guck, kein Blut im Schuck*: Der Schuck ist nicht zu klein, die rechte Braut, die führt er heim“	Aschenputtel	Die Taube
„Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“	Schneewittchen	Die böse Königin
„Knusper, knusper, knäuschen, wer knuspert an meinem Häuschen?“	Hänsel und Gretel	Die Hexe
„Heute back ich, morgen brau ich, übermorgen hol ich der Königin ihr Kind ...“	Rumpelstilzchen	Der Zwerg
„Es soll aber kein Tod sein, sondern ein hundertjähriger tiefer Schlaf ...“	Dornröschen	Die gute Fee

* Schuck = alte Bezeichnung für Schuh

KV 2a: FRAGEBOGEN

Fragen Stelle jede Frage vier Schülern.	Name
Wann und wie oft liest du Märchen?	
Wie heißt dein Lieblingsmärchen?	
Welche Märchenfigur findest du toll?	
Vor welcher Märchenfigur hast du Angst?	
Mit welcher Märchenfigur würdest du gerne tauschen?	
Welches Märchen findest du besonders gruselig?	

KV 2b: STECKBRIEF

Name _____

- Ich lese _____ Märchen.
- Mein Lieblingsmärchen heißt _____.
- Ich finde _____ toll.
- Ich habe Angst vor _____.

KV 3: KÄRTCHEN ZUM AUSSCHNEIDEN**Lebensstationen der Brüder Grimm**

Die beiden Brüder wurden in Hanau geboren, Jacob im Jahr 1785 und sein Bruder 1786. Sie sind in der Stadt Hanau aufgewachsen. Ihre Kindheit und frühe Schulzeit haben sie in Hanau und Steinau verbracht.

1798 haben Jacob und Wilhelm Steinau verlassen, um das Gymnasium in Kassel zu besuchen. Zum Studium sind sie nach Marburg gezogen, wo sie Jura studiert haben.

Nach ihrem Studium sind sie wieder nach Kassel gegangen, wo sie als Bibliothekare gearbeitet haben. Jacob Grimm hat diese Zeit als „die glücklichsten Jahre unseres Lebens“ beschrieben. Zwischen 1798 und 1841 haben sie über dreißig Jahre in der Stadt gelebt.

1829 hat Jacob Grimm eine Stelle als Professor an der Universität Göttingen bekommen. Sein Bruder Wilhelm hat ebenfalls eine Stelle in der Universitätsbibliothek erhalten. Die beiden Brüder und Wilhelms Frau Dorothea und ihr erstes Kind sind dann nach Göttingen gezogen. In Göttingen haben sie viele Werke veröffentlicht wie z. B. zwei weitere Bände der „Deutschen Grammatik“, „Reinhart (Reineke) Fuchs“, „Deutsche Mythologie“ und die dritte Auflage der Kinder- und Hausmärchen.

Am 16. Dezember 1859 ist Wilhelm gestorben und vier Jahre später sein Bruder Jacob. Die Grabstelle der Brüder Grimm befindet sich auf dem St.-Matthäus-Kirchhof in Berlin.

Stark verändert nach:

<http://deutsche-maerchenstrasse.com/de/brder-grimml/lebensstationen-/lebensstationen-der-brder-grimml.html>

KV 4: KÄRTCHEN FÜR DIE NACHERZÄHLUNG

Geburt und Schulzeit

Gymnasium und Studium

Arbeit in Kassel

Arbeit in Göttingen

Tod

KV 5: WORTKARTEN

gut

sieben

König

Wald

Schwert

tot

Prinz

Hexe

Prinzessin

glücklich

verlieren

dunkel

Kleid

Jäger

Schloss

Schild

müde

Nacht

finster

schwach

stark

mutig

Angst

Brunnen

KV 6: EIN MÄRCHEN SCHREIBEN

So sollte euer Märchen aussehen!

1. Einleitung → Sie sollte kurz und knapp sein. Hier werden die W-Fragen (wer, wo, was, wie, warum, wann) knapp beantwortet.

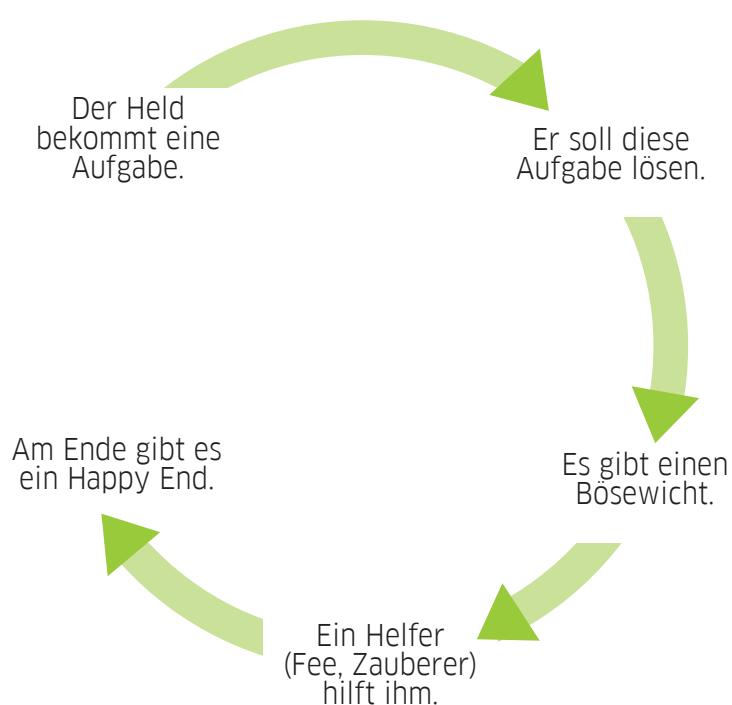
Hauptteil → Es sollte eine steigende Spannung und einen Höhepunkt geben.

Schluss → Er sollte nicht zu lang sein.

2. Sucht aus jeder Spalte ein Kästchen aus und benutzt es beim Schreiben.

Held	Bösewicht	Helper	Aufgaben	Zauberspruch
ein schöner Prinz	ein Monster	eine Fee	eine Prinzessin befreien	hexhex
ein kluges Mädchen	ein Drache	ein Zauberer	ein Königreich retten	abrakadabra
ein braver Ritter	eine Hexe	ein Zwerg	einen Schatz finden	simsalabim

3. So sollte euer Märchen aufgebaut werden.



KÄRTCHEN FÜR DIE GRUPPENBILDUNG

Kopieren Sie die Kärtchen entsprechend der Schülerzahl.

3er-GRUPPEN

Steinau	Steinau	Steinau
Marburg	Marburg	Marburg
Göttingen	Göttingen	Göttingen
Hanau	Hanau	Hanau
Kassel	Kassel	Kassel

5er-GRUPPEN

Brüder	Jacob	und	Wilhelm	Grimm
Brüder	Jacob	und	Wilhelm	Grimm
Brüder	Jacob	und	Wilhelm	Grimm
Brüder	Jacob	und	Wilhelm	Grimm

UNTERRICHTSENTWURF ASCHENPUTTEL

Zielgruppe:	ab Sek. I (ab A2)
Zeit:	4 UE
Lernziele:	Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit, kooperatives Arbeiten in Kleingruppen, Wortschatzerweiterung, freies Schreiben, Förderung des Leseverstehens
Materialien:	Plakate, fünf Würfel, KV, Computer mit Internetverbindung, Klebeband

HINWEISE ZU DEN AUFGABEN

Zu Aufgabe 1: LK schreibt die drei Figuren an die Tafel. Erste Assoziationen werden im Plenum gesammelt, anschließend wählen die Lerner zu zweit eine Figur und erstellen eine Mindmap. Die Mindmaps werden danach im Plenum präsentiert.
Lernziel: Aktivierung des Vorwissens; Einstimmung auf das Thema; Assoziieren; Präsentieren

Zu Aufgabe 2: LK geht herum und hilft bei eventuellen Fragen.
Lernziel: Ich-Bezug herstellen; Vertiefung von bereits gelerntem Wortschatz; Ordnen; Vergleichen

Zu Aufgabe 3: LK kopiert vorab die KV 1 und erklärt, wenn nötig, unbekannten Wortschatz.
LK achtet auf die Zeit!
Lernziel: spielerische Umsetzung der Sprache

Zu Aufgabe 4: LK geht herum, liest die Einladungen und korrigiert die eventuellen Fehler.
Die Einladungen werden im Anschluss an die Wand gehängt (Klassengalerie) und jeder Lerner kann sich diese individuell anschauen.
Lernziel: Wortschatz anwenden; Schreibfertigkeit üben

Zu Aufgabe 5: LK geht herum und hilft bei eventuellen Problemen.
Lernziel: Sicherung des Textverständnisses

Zu Aufgabe 6: LK bringt fünf Würfel mit und hilft bei eventuellen Fragen/Unklarheiten.
Lernziel: Vertiefung des Textverständnisses; inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Märchen

Zu Aufgabe 7: Wirbelgruppen: Aus jeder Gruppe sitzen nach dem Lesen die Lerner zusammen, sodass sie den Text gemeinsam rekonstruieren können.
Lernziel: kooperatives Arbeiten

Zu Aufgabe 8: Die Aufgabe wird im Plenum kontrolliert und eventuelle Unklarheiten werden beseitigt.

Lernziel: Kontrolle des Textverständnisses

Zu Aufgabe 9: LK kopiert vorab die KV 2.

Ablauf: Jede der sieben Gruppen zieht einen Szenen-Zettel. In den Gruppen werden die Rollen verteilt: Da es zumeist nur zwei Hauptrollen gibt, muss sich die Gruppe für die Anderen Statistenrollen ausdenken. Beim Schreiben von Rollenspielen kontrolliert die LK die Texte. Im Anschluss werden die Szenen entsprechend ihrer Reihenfolge vorgespielt.

Lernziel: freies und kreatives Schreiben; freies Sprechen vor der Klasse



Zu Aufgabe 10: Während der Diskussion übernimmt die LK die Rolle des Betrachters und hilft, wenn nötig. Hinweis für die Arbeit in den Kleingruppen: Die Lerner sollen Pro-/Contra-Argumente sammeln und gemeinsam zu einem Konsens finden.

Lernziel: Förderung der kommunikativen Kompetenz; einander erzählen und zuhören

Zu Aufgabe 11: Recherche eignet sich als Hausaufgabe, die später im Plenum besprochen wird.

Lernziel: Vergleich mit anderen Märchen; Handlung eines anderen Märchens verstehen



1. WAS FÄLLT EUCH ZU FOLGENDEN FIGUREN EIN?

die böse Stiefmutter - der schöne Königsohn - das schmutzige Mädchen

Wählt eine Figur und erstellt eine Mindmap: Wie sieht die Figur aus, welche Eigenschaften hat sie? Stellt eure Ideen im Plenum vor. Um welches Märchen könnte es sich handeln?

I. TEIL

Lest nun den ersten Teil des Märchens „Aschenputtel“. Benutzt dabei eure Wörterbücher. Ihr braucht nicht jedes einzelne Wort zu verstehen. Überlegt euch, welche Wörter ihr zum Verstehen braucht und welche nicht. Bearbeitet dann die Aufgaben 2 und 3.

2. TAGESABLAUF

- Wie sieht euer Tag aus? Welche Aufgaben müsst ihr zu Hause erledigen? Sammelt zu zweit und vergleicht.
- Aschenputtel muss viele Hausarbeiten erledigen. Erstellt in 4er-Gruppen einen Tagesplan für Aschenputtel. Vergleicht diesen dann mit den anderen Gruppen und sprecht über die Unterschiede.

3. PANTOMIME

Erklärt pantomimisch, was Aschenputtel im Haushalt machen muss (KV 1). Die anderen raten.

II. TEIL

Lest nun den zweiten Teil des Märchens. Bearbeitet nach dem Lesen die Aufgabe 4.

4. EINLADUNG SCHREIBEN

Der König möchte eine Einladung zum Ball schreiben. Helft ihm dabei! Schreibt in 3er-Gruppen eine Einladung. Überlegt euch dabei:

Wann ist das Fest? Wie lange dauert es?
 Wen möchte er einladen?
 Warum gibt es dieses Fest?
 Was gibt es zum Essen und Trinken?
 Sollen die Gäste etwas mitbringen?
 Welche Musik gibt es auf dem Fest?
 ...

Schreibt und gestaltet eure Einladungen. Hängt sie an die Wand und sprecht miteinander darüber.

III. TEIL

Lest nun den dritten Teil des Märchens. Bearbeitet dann die Aufgabe 5.

5. LÜCKENTEXT

Füllt den Lückentext aus. Vergleicht eure Lösungen.

Stiefmutter	gehen	Täubchen	erlaubt	Kleider	gute	tanzen	wollte
--------------------	--------------	-----------------	----------------	----------------	-------------	---------------	---------------

Aschenputtel _____ auch zum Fest gehen. Die _____ hat Aschenputtel gesagt, dass es zum Fest _____ darf. Zuerst muss Aschenputtel _____ und schlechte Linsen von einander trennen. Zwei weiße _____ haben ihr dabei geholfen. Die Stiefmutter hat Aschenputtel am Ende nicht _____, zum Fest zu gehen. Sie hat gesagt, dass Aschenputtel keine _____ hat und nicht _____ kann.

IV. TEIL

Lest nun den vierten Teil des Märchens. Bearbeitet dann die Aufgabe 6.

6. FRAGENSPIEL

Teilt euch in 5er-Gruppen auf.

Jede Gruppe bekommt einen Würfel. Stellt euch gegenseitig Fragen zum vierten Teil.

Jede Augenzahl des Würfels stellt eine Frage dar z.B.: Wer? • Wer hat mit Aschenputtel getanzt?

1=Wer?

2=Wann?

3=Wo?

4=Wie?

5=Was?

6=Wohin?

V.

Der Kurs wird in vier Gruppen (A, B, C, D) aufgeteilt.

7. WIRBELGRUPPE

Jede Gruppe liest einen Ausschnitt des fünften Teils des Märchens.

Bildet danach neue Gruppen, so dass immer mindestens einer aus den Gruppen A, B, C, D dabei ist. Der Schüler A beginnt und erzählt, was er gelesen hat, dann ist Schüler B dran usw. Bearbeitet anschließend gemeinsam die Aufgabe 8.

8. RICHTIG ODER FALSCH?

Kreuzt die richtigen Antworten an und korrigiert die falschen.

	richtig	falsch
1. Aschenputtels Mutter ist tot.		
2. Aschenputtels Vater hat noch einmal geheiratet.		
3. Aschenputtel hatte kein Bett.		
4. Das Fest des Königs hat vier Tage gedauert.		
5. Aschenputtel wollte auch zum Fest gehen.		
6. Die Stiefmutter hat nicht erlaubt, dass Aschenputtel aufs Fest geht.		
7. Aschenputtel ist nicht zum Fest gegangen.		
8. Auf dem Fest hat Aschenputtel mit dem Prinzen getanzt.		
9. Der Prinz und Aschenputtel haben sich nach dem Fest nie wieder gesehen.		
10. Als der Prinz und Aschenputtel getanzt haben, hat es seinen Schuh verloren.		
11. Der Prinz wollte Aschenputtel wiederfinden und hat es überall gesucht.		
12. Ein Mann sollte die Frau finden, welcher der Schuh passt.		
13. Der Prinz hat am Ende Aschenputtels Schwester geheiratet.		

9. SZENENSPIEL

Zieht einen Szenen-Zettel (KV 2a) und überlegt euch zur jeweiligen Szene ein kurzes Rollenspiel. Erfindet Figuren dazu. Anschließend spielt ihr gemeinsam in der Klasse in der richtigen Reihenfolge eure Szenen vor.

10. ASCHENPUTTEL: EINE HELDIN? DISKUSSION

Aschenputtel ist tapfer, fleißig, hübsch, klug ... Ist Aschenputtel eine Heldin? Was denkt ihr? Sammelt eure Meinungen in Kleingruppen und diskutiert anschließend im Plenum.

11. RECHERCHE

Kennt ihr noch andere Märchen, in denen es eine Heldin gibt? In den Märchen „Frau Holle“ und „Die sieben Raben“ gibt es ebenfalls Heldinnen. Sucht ein Märchen aus und lest es zu Hause durch. Berichtet dann in der nächsten Stunde über die Heldin im Märchen.

Die beiden Märchen findet ihr unter diesen Links:

<http://www.1000-maerchen.de/fairyTale/1156-frau-holle.htm>
<http://www.1000-maerchen.de/fairyTale/6463-die-sieben-raben.htm>

Schaut euch die Märchenausstellung des Goethe-Instituts an. Dort könnt ihr mehr über moderne Heldinnen erfahren!

KV 1: PANTOMIME

Vier freiwillige Schüler sollen je eine Hausarbeit pantomimisch darstellen. Die Klasse muss nun erraten, um welche Hausarbeit es sich handelt.

Hausarbeit	unsichtbare Requisiten und Tätigkeiten
Treppen putzen	Treppen von oben bis unten mit einem Besen putzen
Kuchen backen	Teig mischen und dann kneten, Boden formen, den Kuchen in den Backofen schieben
Wasser holen	Wasser aus dem Brunnen mit einem Eimer holen, Wasser tragen, mit Wasser den Boden wischen
Feuer anzünden	Holz bringen und in den Kamin legen, Feuer anzünden

KV 2: ROLLENSPIEL

Reihenfolge des Rollenspiels	Personen	Das Gesprächsthema
1.	Stiefmutter und Aschenputtel	Die Stiefmutter erklärt Aschenputtel, dass sie ab jetzt von morgens bis abends arbeiten muss.
2.	Zwei Stiefschwestern	Ihr sprechen über schöne Kleider und lacht über Aschenputtel.
3.	Der König und der Prinz	Der König möchte, dass sein Sohn auf dem Fest eine Frau findet.
4.	Aschenputtel und die Stiefmutter	Aschenputtel möchte auf das Fest gehen. Die Stiefmutter ist dagegen.
5.	Der Prinz und Aschenputtel	Sie tanzen auf dem Fest und sprechen über alles Mögliche.
6.	Königshelfer und die zwei Stiefschwestern	Ihr sprechen über den Schuh und wem er gehört.
7.	Aschenputtel und der Prinz	Ihr habt euch wiedergefunden .

KÄRTCHEN FÜR DIE GRUPPENBILDUNG

Kopieren Sie die Kärtchen entsprechend der Schülerzahl.

2er-GRUPPEN

Aschen-	- puttel
Stief-	- mutter
Pri-	-nz
Va-	- ter
Kö-	-nig
Vög-	- lein
Täub-	- chen
Mut-	- ter
Toch-	-ter

3er-GRUPPEN

Schuh	Schuh	Schuh
Schloss	Schloss	Schloss
Kleid	Kleid	Kleid
Asche	Asche	Asche
Baum	Baum	Baum

UNTERRICHTSENTWURF DIE BREMER STADTMUSIKANTEN

Zielgruppe:	ab Sek. I (ab A2)
Zeit:	4-5 UE
Lernziele:	Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit, Förderung der Lesekompetenz, Wortschatzerweiterung, kreatives Schreiben
Materialien:	KV, Computer mit Internetverbindung

Zu Aufgabe 1: **Lernziel:** Aktivierung des Vorwissens; Einstimmung auf das Thema

Zu Aufgabe 2: LK kopiert vorab die KV 1.
Lernziel: neuen Wortschatz spielerisch erwerben

Zu Aufgabe 3: LK kopiert vorab die KV 2 und geht herum und hilft bei eventuellen Problemen.
Lernziel: Vertiefung des Wortschatzes

Zu Aufgabe 4: LK kontrolliert am Ende die Aufgabe im Plenum. Lösungswort: Bremen.
Lernziel: Wortschatz anwenden

Zu Aufgabe 5: LK kontrolliert am Ende die Aufgabe im Plenum. Lösungswort: Musikant!
Lernziel: erworbene Kenntnisse festigen, Vergleiche zur Muttersprache/Herkunfts- sprache ziehen

Zu Aufgabe 6: LK hilft bei eventuellen Fragen/Unklarheiten.
Lernziel: Vertiefung des Textverständnisses; inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Märchen

Zu Aufgabe 7: Recherche: Nach Möglichkeit im Computerraum, ansonsten als Hausaufgabe. Die Lerner sollen eigene Lückentexte erstellen und diese gegenseitig im Unterricht korrigieren. Die LK kann diese anschließend zur Korrektur einsammeln.
Lernziel: Kontrolle und Sicherung des Textverständnisses; Landeskunde

Zu Aufgabe 8: LK geht herum und hilft, wenn nötig.
Lernziel: mündliche Kommunikation üben; Hypothesen formulieren

Zu Aufgabe 9: LK kontrolliert die Aufgabe im Plenum.
Lernziel: Überprüfung der Hypothesen aus Aufgabe 8

Zu Aufgabe 10: LK kopiert vorab die KV 3.
Lernziel: Vermutungen anstellen; mündliche Kommunikation fördern

Zu Aufgabe 11: LK hilft bei eventuellen Fragen. Bilder können im Klassenraum aufgehängt werden.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses; Förderung der Kreativität

Zu Aufgabe 12 und 13: Die Aufgaben können zuerst allein oder in Partnerarbeit bearbeitet werden, Korrektur erfolgt im Plenum oder in Kleingruppen.

Lernziel: detailliertes Leseverstehen

Zu Aufgabe 14: LK hilft bei eventuellen Fragen. Lösungswort: Bravo.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses

Zu Aufgabe 15: Projekt: Im Unterricht sollte die Struktur erklärt und der Wortschatz erklärt werden. LK legt die Länge der Artikel fest. Alle Ergebnisse können in einer Wandzeitung präsentiert werden.

Lernziel: kreatives Schreiben; Texte verfassen

Zu Aufgabe 16: a) Recherche: Die Aufgabe kann in Gruppenarbeit oder als Hausaufgabe gelöst werden. Es kann auch eine Bibliothek einbezogen werden und die LK stellt Kopien der verschiedenen Märchen zur Verfügung. LK kann den Bezug zu Märchen aus der eigenen Sprache herstellen: Gibt es dort auch Märchen mit Tieren?

b) Die Lerner schreiben das Märchen der Bremer Stadtmusikanten um, indem sie eine neue Figur einbauen. Die Ergebnisse können vorgetragen oder in einen virtuellen Klassenraum hochgeladen werden.

Lernziel: über andere Märchen sprechen; interkulturellen Bezug herstellen; kreatives Schreiben

1. ABC DER TIERE

Welche Tiere kennt ihr? Versucht in Gruppen zu jedem Buchstaben des ABCs ein Tier zu finden. Die Gruppe mit den meisten Tieren gewinnt das Spiel.

2. DER RÜSSEL

Wisst ihr, wie die Körperteile von Tieren heißen? Bearbeitet zu zweit das Arbeitsblatt (KV 1). Vergleicht anschließend mit einem anderen Paar.

3. SPIEL

Bildet 8er-Gruppen. Jeder bekommt eine Karte mit einer Tierbezeichnung (KV 2). Die anderen in der Gruppe müssen dem jeweiligen Schüler/der jeweiligen Schülerin Fragen stellen und versuchen, sein/ihr Tier zu erraten.

Der Schüler/die Schülerin darf nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten z.B.: Isst du gerne Bananen? → Nein. Nachdem jemand aus der Gruppe das Tier erraten hat, müssen die anderen nun sein Tier erraten.

4. KREUZWORTRÄTSEL

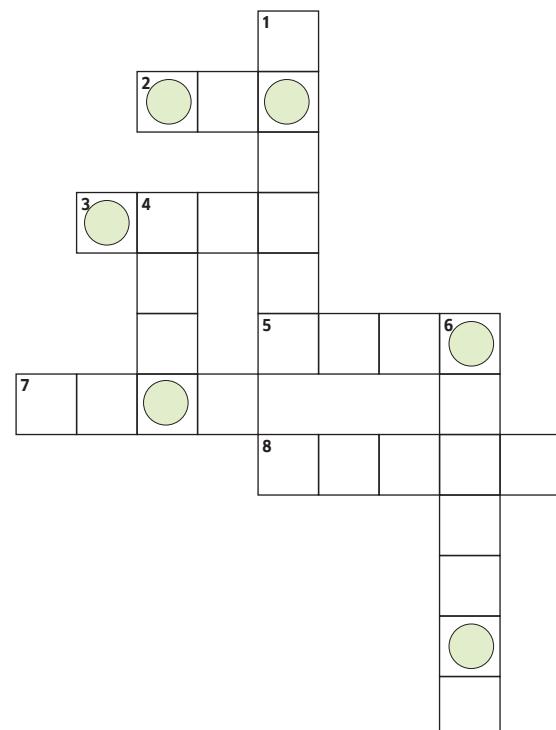
Löst das Kreuzworträtsel erst alleine. Vergleicht dann eure Lösungen mit eurem Partner.

Waagerecht

2. Er ist groß und frisst gerne Honig.
3. Sie hat Angst vor Katzen.
5. Sein Lieblingsessen sind Karotten.
7. Er hat viele Stacheln.
8. Er kann fliegen.

Senkrecht

1. Er ist grün und kann schnell hüpfen.
4. Bananen sind sein Lieblingsessen.
6. Ein großes graues Tier mit großen Ohren.



Wie heißt die Lösung?

Die eingekreisten Buchstaben ergeben das Lösungswort.

--	--	--	--	--

5. TIERSTIMMEN

Welchen Laut machen die Tiere? Verbindet die passenden Teile! Die Buchstaben ergeben das Lösungswort. Ergänzt den Laut in eurer Sprache.

1	Der Hahn	U	gackert. (gack, gack)	
2	Das Huhn	K	wiehert. (iiii, iiii)	
3	Der Hund	N	grunzt. (oink, oink)	
4	Die Katze	M	kräht. (kikeriki)	
5	Das Pferd	I	miaut. (miau, miau)	
6	Das Schaf	A	blökt. (bäh, bäh)	
7	Das Schwein	S	bellt. (wau, wau)	
8	Der Vogel	!	meckert. (määääh)	
9	Die Ziege	T	zwitschert. (piep, piep)	

1	2	3	4	5	6	7	8	9

I. TEIL

Lest nun den ersten Teil des Märchens „Die Bremer Stadtmusikanten“. Benutzt dabei eure Wörterbücher. Ihr braucht nicht jedes einzelne Wort zu verstehen. Überlegt euch, welche Wörter ihr zum Verstehen braucht und welche nicht. Bearbeitet dann die Aufgaben 6 und 7.

6. TIER-RÄTSEL

a) Welche Tiere kommen in diesem Teil vor?

- _____
- _____
- _____
- _____

b) Um welches Tier geht es hier?

- _____ → ist zu schwach zum Arbeiten.
 _____ → ist zu alt und kann nicht mehr mit auf die Jagd gehen.
 _____ → möchte lieber rumliegen und keine Mäuse jagen.
 _____ → soll im Kochtopf landen.

7. RECHERCHE

In welche Stadt wollen die Tiere ziehen? Macht eine Internetrecherche. Sucht nach folgenden Informationen:

- Wo liegt die Stadt?
- Wie viele Einwohner hat sie?
- Wofür ist die Stadt bekannt?

Ihr könnt unter diesem Link die Informationen über die Stadt finden:
<http://www.bremen-tourismus.de/index>

Erstellt einen Lückentext zu dieser Stadt. Tauscht Eure Texte in der Klasse aus und füllt sie aus. Anschließend korrigiert ihr gemeinsam.



II. TEIL

Lest nun den zweiten Teil des Märchens. Bearbeitet dann die Aufgabe 8.

8. VERMUTUNGEN

Die vier Tiere konnten Bremen nicht an einem Tag erreichen, deshalb wollten sie sich ausruhen. Da hat der Hahn ein Haus gesehen...

Überlegt euch zu zweit Folgendes:

Was für ein Haus ist das? Wie sieht es aus?

Wer wohnt in diesem Haus? Beschreibt die Bewohner des Hauses.

III. TEIL

Euer Lehrer/eure Lehrerin liest euch nun den dritten Teil vor. Bearbeitet dann die Aufgaben 9 und 10.

9. WER WOHNT IM HAUS?

Überprüft eure Vermutungen aus Aufgabe 8.

10. PRÄSENTATION

Die Tiere haben einen Weg gefunden, die Räuber wegzujagen. Findet ihr auch einen?

Jeder bekommt ein Kärtchen (KV 3). Am Ende soll jede Gruppe ihre Lösung den anderen Gruppen präsentieren. Welche Gruppe hat die interessanteste Lösung gefunden?

IV. TEIL

Lest nun den vierten Teil und macht dann die Aufgabe 11.

11. MALEN

Wie haben sich die Tiere aufeinander gestellt? In welcher Reihenfolge? Malt ein Bild dazu.

V. TEIL

Lest den fünften Teil. Bearbeitet dann die Aufgaben 12-16.

12. FEHLERSUCHE

In jedem Satz steckt ein Fehler. Findet, unterstreicht und korrigiert ihn.

- a) Die Räuber hatten keine Angst vor den Tieren.
- b) Die Tiere haben etwas getrunken.
- c) Der Esel hat sich auf den Mist gelegt, der Hund hinter den Tisch, die Katze auf den Herd und der Hahn hat sich auf den Hahnenbalken gesetzt.
- d) Alle Räuber sind wieder ins Haus gekommen.
- e) Die Tiere haben den Räuber nicht erschreckt.
- f) Der Räuber hat dann dem anderen Räuber gesagt, dass es im Haus eine nette Familie gibt.

13. RÄTSEL

Für wen hielt der Räuber ...

- die Katze? → _____
- den Hund? → _____
- den Esel? → _____
- den Hahn? → _____

14. ZUORDNEN

Ordnet die Sätze richtig zu und findet das Lösungswort.

Später haben sie eine Katze und einen Hahn getroffen. Sie wollten auch nach Bremen mitkommen.	R
Auf dem Weg nach Bremen sind die vier Tiere in einen Wald gekommen. Der Hahn hat dann ein Haus bemerkt. Die Tiere wollten dort schlafen.	A
Die vier Tiere sind im Haus geblieben und waren sehr zufrieden.	O
Ein Esel hat sich auf den Weg nach Bremen gemacht. Auf dem Weg hat er einen Hund getroffen. Er wollte mit dem Esel weitergehen.	B
In diesem Haus haben aber Räuber gewohnt. Die Tiere haben sie erfolgreich weggejagt.	V

Lösungswort:

--	--	--	--	--

15. PROJEKT

Der Räuber hat später überall erzählt, was er alles gesehen hat. Viele Menschen waren an seiner Geschichte sehr interessiert. Diese Geschichte wurde sogar in verschiedenen Zeitungen gedruckt. Lest euch alle Schlagzeilen durch und sucht euch eine aus. Schreibt dazu einen Zeitungsartikel.

Überlegt euch dabei:

Was ist genau passiert? Wann und wo ist es passiert? Wer war alles dabei?



Gestaltet mit euren Artikeln eine Wandzeitung in eurer Klasse.

16. RECHERCHE

In vielen Märchen gibt es Tiere, die sprechen und handeln können. Sie sind schlau, listig, hässlich, hilfsbereit, gut oder böse und können sich auch in Menschen verwandeln.

a) In welchen Märchen gibt es ...

- einen bösen Wolf? → _____
- einen sprechenden Frosch? → _____
- Kluge Geißlein? → _____
- eine Ziege? → _____

b) Wählt euch ein Tier aus und schreibt die Geschichte der Bremer Stadtmusikanten mit eurem fünften Tier. Wie würde das Märchen sein, wenn ein Frosch, ein Wolf oder eine Ziege dabei wäre?

In der Märchenausstellung des Goethe-Instituts könnt ihr noch mehr über die Tiereigenschaften erfahren und auch andere Aufgaben bearbeiten.

KV 1: KÖRPERTEILE VON TIERNEN

Schüler A: Du möchtest wissen, wie die Körperteile von Tieren heißen. Frag deinen Partner und antworte ihm.

Beispiel:

Schüler A: Wie heißt die Nase des Elefanten?

Schüler B: Der Rüssel.

1. Wie heißt die Nase des Elefanten?	2. Der Schnabel.	3. Womit schwimmt ein Fisch?
4. Womit fliegt ein Vogel?	5. Die Mähne.	6. Wie heißt der Fuß einer Katze?
7. Das Fell.	8. Womit wackelt ein Hund, wenn er glücklich ist?	9. Das Maul.

Schüler B: Du möchtest wissen, wie die Körperteile von Tieren heißen. Frag deinen Partner und antworte ihm.

Beispiel:

Schüler A: Wie heißt die Nase des Elefanten?

Schüler B: Der Rüssel.

1. Der Rüssel.	2. Wie heißt der Mund eines Vogels?	3. Mit der Flosse.
4. Mit dem Flügel.	5. Wie heißen die Haare des Löwen?	6. Die Pfote.
7. Wie heißen die vielen Haare auf der Haut eines Tieres?	8. Mit dem Schwanz.	9. Wie heißt der Mund von Tieren?

KV 2: WELCHES TIER BIN ICH?

Hund	Katze
Huhn	Esel
Bär	Elefant
Affe	Hase

Hund	Katze
Huhn	Esel
Bär	Elefant
Affe	Hase

Hund	Katze
Huhn	Esel
Bär	Elefant
Affe	Hase

KV 3: ROLLENSPIEL

Du bist der Esel. Überlege zusammen mit den anderen Tieren, wie ihr die Räuber wegjagen könnt.	Du bist der Hund. Überlege zusammen mit den anderen Tieren, wie ihr die Räuber wegjagen könnt.
Du bist der Hahn. Überlege zusammen mit den anderen Tieren, wie ihr die Räuber wegjagen könnt.	Du bist die Katze. Überlege zusammen mit den anderen Tieren, wie ihr die Räuber wegjagen könnt.

Du bist der Esel. Überlege zusammen mit den anderen Tieren, wie ihr die Räuber wegjagen könnt.	Du bist der Hund. Überlege zusammen mit den anderen Tieren, wie ihr die Räuber wegjagen könnt.
Du bist der Hahn. Überlege zusammen mit den anderen Tieren, wie ihr die Räuber wegjagen könnt.	Du bist die Katze. Überlege zusammen mit den anderen Tieren, wie ihr die Räuber wegjagen könnt.

KÄRTCHEN FÜR DIE GRUPPENBILDUNG

Kopieren Sie die Kärtchen entsprechend der Schülerzahl.

2er-GRUPPEN

schön	hässlich
alt	jung
reich	arm
gut	schlecht
groß	klein
dunkel	hell
kalt	warm
schnell	langsam

4er-GRUPPEN

Katze	Esel	Hund	Hahn
Katze	Esel	Hund	Hahn
Katze	Esel	Hund	Hahn
Katze	Esel	Hund	Hahn

UNTERRICHTSENTWURF DORNRÖSCHEN

Zielgruppe:	ab Sek. I (ab A2)
Zeit:	3-4 UE
Lernziele:	Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit, Textverständnis sichern und kontrollieren, Wortschatzerweiterung, Förderung der Lesefertigkeit
Materialien:	KV, eine Rose oder das Bild einer Rose, farbiges Papier, Würfel und Spielfiguren

HINWEISE ZU DEN AUFGABEN

Zu Aufgabe 1: Vorentlastung: LK bringt eine Rose mit Dornen oder ein Foto einer Rose mit Dornen mit in den Unterricht.

Lernziel: Beschreiben, Assoziieren, Vermuten

Zu Aufgabe 2: LK stellt farbiges Papier bereit, um die Einladungen gestalten zu lassen.

Lernziel: mündliche Kommunikation üben; schriftliche Ausdrucksfähigkeit fördern; kreatives Arbeiten

Zu Aufgabe 3: Im ersten Schritt sammeln die Lerner aus dem Text die Wünsche der Feen. Anschließend wird ein Ich-Bezug hergestellt.

Lernziel: selektives Leseverstehen; über sich selbst sprechen; eine Meinung begründen

Zu Aufgabe 4: LK kontrolliert die Aufgabe 3 im Plenum.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses; Auseinandersetzung mit dem Thema

Zu Aufgabe 5: Vorentlastung im Plenum: Wie sieht die Struktur eines solchen Gesprächs aus? Wie kann die Szene aufgebaut werden? Ggf. hilft ein gemeinsames thematisches Brainstorming. Während der Aufgabe hilft LK bei Fragen.

Lernziel: szenisches Spiel; Gesprächsstrukturen kennenlernen; dialogisches Sprechen; Darstellen vor der Klasse

Zu Aufgabe 6: Vorab kann das Thema Satzbau und Satzglieder noch einmal thematisiert werden. Bei der Aufgabe selbst geht die LK herum und hilft bei Bedarf.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses; Satzbau wiederholen

Zu Aufgabe 7: LK kopiert vorab die KV 1. LK geht herum und hilft, wenn nötig. Als Erweiterung können die Lerner im Anschluss den Märchenabschnitt mithilfe des Memorys nacherzählen.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses auf spielerische Art

Zu Aufgabe 8: LK hilft bei eventuellen Fragen. Überprüfung im Plenum oder als Partnerkorrektur.

Lernziel: Leseverstehen; Wortschatz aus dem Kontext erschließen

Zu Aufgabe 9: LK kopiert vorab die KV 2. Diese Aufgabe kann auch als Hausaufgabe aufgegeben werden. Zur Auswertung und Motivation können die Briefe auch in der Klasse „verschickt“ werden.

Lernziel: Übung der schriftlichen Ausdrucksfähigkeit; kreatives Schreiben; Ich-Bezug zum eigenen Alltag herstellen

Zu Aufgabe 10: a) Projekt: LK hilft bei eventuellen Fragen/Unklarheiten.

Lernziel: Wortschatz festigen und erweitern; Begründung der eigenen Meinung
b) LK hilft bei eventuellen Fragen. Die entstandenen Elfchen mit Klebeband im Klassenzimmer aufhängen.

Lernziel: kreatives Schreiben

Zu Aufgabe 11: Spiel: LK kopiert die KV 3 und bringt Würfel und Spielfiguren, z.B. Knöpfe, für jeden Schüler/jede Schülerin mit. Als Erweiterung können die Lerner im Anschluss das Märchen mithilfe des Spielplans nacherzählen.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses; Fragen/Antworten üben

Zu Aufgabe 12: Recherche: Lerner sollen eines der Märchen recherchieren und lesen. Die Auswertung zum Thema „Zauberei und Magie“ erfolgt im Plenum.

Lernziel: Förderung der Lesekompetenz; selbst im Internet recherchieren und damit Förderung der Medienkompetenz; themenbezogen zusammenfassen



1. BESCHREIBUNG

Seht Euch das Foto bzw. die Blume an. Kennt ihr diese Blume? Beschreibt sie möglichst genau. Arbeitet zu zweit.

I. TEIL

Lest den ersten Teil des Märchens „Dornröschen“. Benutzt dabei eure Wörterbücher. Ihr braucht nicht jedes einzelne Wort zu verstehen. Überlegt euch, welche Wörter ihr zum Verstehen braucht und welche nicht. Bearbeitet dann die Aufgabe 2.

2. EINLADUNG

Der König und die Königin haben ein Kind bekommen, ein wunderschönes Mädchen. Sie möchten nun deswegen ein Fest veranstalten. Sie müssen aber zuerst dieses Fest organisieren.

Die gute Planung eines Festes ist sehr wichtig! Zuerst muss man sich Folgendes überlegen:

- Wann und wo ist das Fest?
 - Wie viele Gäste kommen?
 - Welche Musik wird gespielt?
 - Welche Getränke gibt es (z.B. Säfte, Mineralwasser)?
 - Welches Essen gibt es (z.B. kalt oder warm, Fleisch oder vegetarisch, salzig oder süß)?
 - Wie sollte die Dekoration sein (z.B. Blumen)?
 - Gibt es ein Motto (z.B. Masken, Kostüme)?
- a) Helft dem König und der Königin dabei, ein tolles Fest zu organisieren. Vergesst nicht die Einladungen zu schreiben. Arbeitet zu viert.
- b) Verschickt Eure Einladungen in der Klasse. Welches Fest wird das lustigste, interessanteste, größte ...?

II. TEIL

Lest nun den zweiten Teil des Märchens. Bearbeitet nach dem Lesen die Aufgabe 3.

3. WÜNSCHE

Alle Feen haben dem Kind etwas gewünscht ... Welche Wünsche sind es denn? Arbeitet zu zweit. Über welchen Wunsch hättet ihr euch am meisten gefreut? Vergleicht mit einer anderen Zweiergruppe.

III. TEIL

Lest nun den dritten Teil. Bearbeitet dann die Aufgaben 4 und 5.

4. RÄTSEL

Kreuzt die richtige Lösung an.

- a) Die zwölfte Fee hat dem Kind ... gewünscht.

den Tod 100-jährigen Schlaf viel Spaß

b) Der König wollte alle Spindeln

verbrennen. vergraben. verkaufen.

c) Die Wünsche der anderen Feen haben sich

erfüllt. nur teilweise erfüllt. nicht erfüllt.

d) Als das Mädchen 15 Jahre alt war, kam es zu einem

Schloss. Haus. Turm.

e) Dort hat eine ... gesessen.

Spindel alte Frau Prinzessin

5. DIALOG

Wie verläuft das Gespräch zwischen dem Mädchen und der alten Frau?

Schreibt zu zweit Dialoge und spielt sie in der Klasse.

IV. TEIL

Lest den vierten Teil. Bearbeitet dann die Aufgaben 6 und 7.

6. PUZZLE

Verbindet die Satzteile so, dass sinnvolle Sätze entstehen

Schreibt sie danach auf.

1. Das Mädchen hat sich	sind auch	und eingeschlafen.
2. Das Mädchen ist dann	mit der Spindel	in den Schlaf gefallen.
3. Der König und die Königin	gewachsen und wurde	in den Finger gestochen.
4. Alle anderen im Schloss	ins Bett gefallen	jedes Jahr höher.
5. Eine Dornenhecke ist	sind ebenso	eingeschlafen.

7. MEMORY

Spield nun das Memory (KV 1). Es passen jeweils eine Frage und eine Antwort zusammen.

V. TEIL

Lest den fünften Teil und bearbeitet die Aufgaben 8 und 9.

8. LÜCKEN

Ergänzt die Buchstaben so, dass sinnvolle Sätze entstehen.

Nach vielen J_____n ist ein Prinz in das L_____d gekommen. Er wollte D_____n sehen. Als er im Sch_____s war, hat er gesehen, dass alle schlafen. Er ist zu einem T_____m gekommen und hat eine Tür geöffnet. Dort hat er Dornröschen gesehen. Er hat ihr einen K_____s gegeben. Dornröschen hat dann ihre A_____n aufgemacht. Auch die anderen im Schloss sind erwacht. Dornröschen und der P_____z haben dann geheiratet und glücklich zusammen gelebt.

9. BLICK IN DIE ZUKUNFT

Stellt euch vor, dass Dornröschen 1912 eingeschlafen ist. Jetzt haben wir 2012. Dornröschen hat 100 Jahre geschlafen! Vieles hat sich verändert. Heute gibt es Handys, Computer, Fernsehen usw. Das kannte Dornröschen früher nicht.

Schreibt einen Brief. Ihr könnt wählen, ob ihr:

- a) aus Sicht von Dornröschen an ihre beste Freundin schreibt, oder
- b) aus Sicht des Prinzen, der an seinen besten Freund schreibt.

Die Wortkärtchen helfen (KV 2).

15.10.2012

Lieber Karlo,
ich habe heute Dornröschen geküsst, die ja hundert Jahre geschlafen
hat. Wir sind in die Stadt gegangen, und stell dir vor

15.10.2012

Liebe Maria,
jetzt habe ich so lange geschlafen, aber heute kam ENDLICH der Prinz.
Er hat mich in die Stadt begleitet, aber da war alles so anders....

10. PROJEKT

a) Ordnet die Adjektive den Personen zu. Manche Adjektive könnt ihr mehrmals benutzen.
Arbeitet zu dritt. Begründet eure Wahl der Adjektive.

**schön
hässlich
mutig
arm
höflich
klein
hilfsbereit**

**stark
gemein
glücklich
böse
naiv
mächtig
schlau**

**traurig
schwach
frech
reich
jung
alt**

- Der König →
Die Königin →
Die 13. Fee →
Der Prinz →
Dornröschen →

b) Jeder schreibt nun ein Elfchen zu einer der Personen aus der Aufgabe 10.

Beispiel

- 1 Wort tief
2 Wörter schläft sie
3 Wörter die schöne Prinzessin
4 Wörter der Prinz küsst sie
1 Wort Dornröschen

Ein Elfchen ist ein kurzes Gedicht.
Es besteht aus 11 Wörtern. Die Wörter
müssen in einer bestimmten Reihen-
folge auf fünf Zeilen verteilt werden.

Hängt eure Elfchen im Klassenzimmer auf. Geht herum und lest sie durch. Wählt das lustigste,
kreativste, spannendste, traurigste ...

11. SPIEL

Spielt das Würfel-Brettspiel (KV 3). Ihr benötigt dafür einen Würfel und zwei Spielfiguren.

12. RECHERCHE

In diesem Märchen gibt es Zauberei und Magie. Durch einen Fluch ist Dornröschen eingeschlafen. In vielen anderen Märchen gibt es auch Magie ... Lest zu Hause eins dieser zwei Märchen:

Sterntaler: <http://www.1000-maerchen.de/fairyTale/948-die-sterntaler.htm>

Tischlein deck dich: <http://www.1000-maerchen.de/fairyTale/1007-tischchen-deck-dich-goldesel-und-knueppel-aus-dem-sack.htm>



Berichtet über die Zauberei in diesen Märchen.

Besucht auch die Märchenausstellung des Goethe-Instituts und erfahrt etwas über die moderne Magie, Zauberbücher, Zaubertricks usw.

KV 1: MEMORY-SPIEL

Was wollte das Mädchen mit der Spindel machen?

Es wollte spinnen.

Wo ist das Mädchen eingeschlafen?

Auf dem Bett.

Was ist dem König und der Königin passiert?

Sie sind eingeschlafen.

Ist jemand im Königreich wach geblieben?

Nein, alle sind eingeschlafen.

Was wollte der Koch machen?

Er wollte dem Küchenjungen an den Haaren ziehen.

Was ist um das Schloss gewachsen?

Eine Dornenhecke.

x-----

KV 2: KÄRTCHEN FÜR DEN BRIEF

Das erste Mal im Kino.	Die erste Sendung im Fernsehen.
Der erste Anruf vom Prinzen.	Der erste Kaffee in einem Café.
Das erste Mal im McDonald's.	Das erste Mal ein Flugzeug gesehen.
Das erste Mal in der Disco.	Die erste E-Mail verschickt.
Die erste Fahrt in der U-Bahn.	Das erste Computerspiel.

KV 3: WÜRFEL-BRETTSPIEL

Ziel	<p>Du hast dich an einer Spindel gestochen. 2 Felder zurück!</p> <p>←</p>	<p>Was haben Dornröschen und der Prinz am Ende gemacht?</p> <p>←</p>	<p>Wen hat der Prinz geküsst?</p> <p>←</p>
Wie alt war die Prinzessin, als sie alleine im Schloss geblieben ist?	<p>Wer war im Schloss und hat gesponnen?</p> <p>→</p>	<p>Dornröschen ist eingeschlafen. Wer noch?</p> <p>→</p>	<p>Du triffst den Prinzen. 2 Felder vor!</p> <p>↑</p>
<p>Im Schloss triffst du eine gute Fee. 2 Felder vor!</p> <p>↑</p>	<p>Was musste man im ganzen Königreich verbrennen?</p> <p>←</p>	<p>Wie lange musste die Prinzessin schlafen?</p> <p>←</p>	<p>Was hat die dreizehnte Fee dem Kind gewünscht?</p> <p>←</p>
Start	<p>Mit welchem Tier hat die Königin gesprochen?</p> <p>→</p>	<p>Wie viele Feen hat der König eingeladen?</p> <p>→</p>	<p>Wie viele goldene Teller hatte der König?</p> <p>↑</p>

KÄRTCHEN FÜR DIE GRUPPENBILDUNG

Kopieren Sie die Kärtchen entsprechend der Schülerzahl.

2er-GRUPPEN

Ein Frosch ist	ein grünes Tier.
Eine Prinzessin ist	eine Königstochter.
Der König ist	der Mann der Königin.
Die Königin ist	die Mutter der Prinzessin.
Eine Fee ist	eine gute oder böse Zauberin.
Der Prinz ist	der Königssohn.

UNTERRICHTSENTWURF HÄNSEL UND GRETEL

Zielgruppe:	ab Sek. I (ab A2)
Zeit:	3-4 UE
Lernziele:	Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit, Wortschatzerweiterung, Leseverstehen trainieren, Schreibfähigkeit üben
Materialien:	KV, Luftballons (je einen pro Schüler/Schülerin), dicke Filzstifte, Plakate, Lebensmittel nach Rezept

Zu Aufgabe 1: LK geht herum und hilft bei eventuellen Problemen.

Lernziel: Übung der mündlichen Kommunikation; Ich-Bezug herstellen

Zu Aufgabe 2: LK geht herum und hilft bei eventuellen Fragen.

Lernziel: Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit; Nacherzählen; aktives Zuhören; Wortschatz anwenden; verschiedene Perspektiven einnehmen

Zu Aufgabe 3: LK geht herum und kontrolliert, ob die Schüler die Aufgabe richtig gelöst haben.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses

Zu Aufgabe 4: a) LK geht herum und hilft bei eventuellen Fragen.

b) LV kopiert KV 1. Vier freiwillige Schüler spielen Hänsel, Gretel, den Vater und die Stiefmutter. Sie bekommen ein Blatt mit mehreren Szenen, die sie pantomimisch darstellen sollen und bereiten vor dem Klassenzimmer die Pantomime vor.

Die Vorbereitung dauert ca. 5 Minuten. Diese Aufgabe wird im Plenum besprochen.

Lernziel: sich in die Rolle des anderen versetzen und darüber reflektieren; mündliche Kommunikation

Zu Aufgabe 5: LK bringt dicke Filzstifte und Luftballons mit.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses; spielerische Kommunikation

Zu Aufgabe 6 und 7: Projekt: LK kopiert vorab die KV 2 und 3.

Lernziel: kreativer Umgang mit Märchen; Handlungsorientierung

Zu Aufgabe 8-10: 8) Erarbeitung eines Steckbriefs

9) Lückentext zur Verständnissicherung

10) LK bringt Plakate und dicke Filzstifte mit. LK geht herum und hilft bei den Aufgaben. Die Steckbriefe können im Anschluss gemeinsam mit den Plakaten im Klassenraum aufgehängt werden.

Lernziel: Festigung des Wortschatzes; Förderung der mündlichen Kommunikation; kreatives Arbeiten

Zu Aufgabe 11-13: Diese Aufgabe wird im Plenum kontrolliert. Durch das Lösungswort können Vermutungen für den weiteren Verlauf des Märchens angestellt werden.
Lösungswort: Hexe.
Lernziel: Sicherung des Textverständnisses; Vermutungen machen

Zu Aufgabe 14: Diese Aufgabe eignet sich auch als Hausaufgabe. LK kann sie nach der Korrektur in der Klasse aufhängen, damit die Schüler alle Texte lesen können.
Lernziel: kreatives Schreiben; Schulung der schriftlichen Ausdrucksfähigkeit

Zu Aufgabe 15: Diskussion über die Texte und das Ende des Märchens wird im Plenum geführt.
Lernziel: Sicherung des Textverständnisses

1. WELCHE DIESER SITUATIONEN MACHEN EUCH ANGST?

Sucht euch eine Situation aus und beschreibt eure Gefühle. Arbeitet zu zweit.

Du bist zu Hause.
Auf einmal hörst du
komische Geräusche.

Auf dem Weg zur Schule
trifft du einen Hund.
Er ist sehr groß und läuft
dir hinterher.

Dein Vater bittet dich, etwas aus
dem Keller zu holen. Im Keller
funktioniert das Licht nicht.

Du liegst im Bett.
Auf einmal siehst du
eine große Spinne.

Du hast Zahnschmerzen.
Du musst zum
Zahnarzt.

Du bist mit deinem Freund
im Freizeitpark. Ihr fahrt
Achterbahn.

Du bist in deinem Garten.
Unter einem Stein siehst
du eine Schlange.

Du bist alleine mit
deiner Freundin zu
Hause. Ihr schaut euch
einen Gruselfilm an.

I. TEIL

Lest den ersten Teil des Märchens „Hänsel und Gretel“. Benutzt dabei eure Wörterbücher. Ihr braucht nicht jedes einzelne Wort zu verstehen. Überlegt euch, welche Wörter ihr zum Verstehen braucht und welche nicht. Bearbeitet dann die Aufgabe 2.

2. ES WAR EINMAL

Wählt eine Figur aus – Hänsel, Gretel, Vater, Stiefmutter – und erzählt den Beginn des Märchens aus deren Sicht. Arbeitet zu viert.

II. TEIL

Lest den zweiten Teil des Märchens. Bearbeitet dann die folgenden Aufgaben.

3. RICHTIG ODER FALSCH?

Kreuzt die richtigen Sätze an und korrigiert die falschen.

	richtig	falsch
a) Am Abend hat Hänsel Steine gesammelt.		
b) Hänsel hat vergessen, die Steine auf den Weg zu werfen.		
c) Der Vater hat das Feuer angezündet, um Licht zu machen.		
d) Die Kinder sollten im Wald bleiben.		
e) Der Vater ist mit den Kindern im Wald geblieben.		

4. IN DER DUNKLEN NACHT ERWACHEN DIE KINDER

- a) Sie sind alleine im Wald und haben Angst. Woran denken sie wohl? Was würdet ihr an der Stelle von Hänsel und Gretel tun? Überlegt erst zu zweit, tauscht euch dann im Plenum aus.
- b) Bevor ihr den dritten Teil des Märchens lest, spielt die Episodenpantomime (KV 1).
Nach der Pantomime solltet ihr darüber sprechen, was ihr gesehen bzw. verstanden habt.

III. TEIL

Lest zu zweit den dritten Teil des Märchens, wobei der eine Schüler den Abschnitt A liest und der andere den Abschnitt B. Eure Aufgabe ist es, die Abschnitte gegenseitig nachzuerzählen und zu sehen, welche Unterschiede es zur Pantomime gab.

IV. TEIL

Lest den vierten Teil des Märchens. Bearbeitet dann die Aufgaben 5, 6 und 7.

5. LUFTBALLON-SPIEL

Jeder von euch bekommt einen Luftballon von eurem Lehrer. Blast die Luftballons auf und schreibt eine Frage zum vierten Teil auf euren Luftballon. Wenn ihr eure Fragen geschrieben habt, steht auf und werft die Luftballons hoch. Fangt einen, lest laut die Frage vor und beantwortet sie der Reihe nach vor der Klasse.



6. MALEN

Das Häuschen im Märchen ist aus Brot gebaut. Die Fenster sind aus Zucker. Aus welchen leckeren Sachen würdet ihr das Häuschen bauen?

Malt eure Häuschen (KV 2).

**7. BASTELN**

Bringt von zu Hause Zutaten mit und bastelt Hexenhäuser aus Lebensmitteln (KV 3).

V. TEIL

Bevor ihr den fünften Teil des Märchens lest, bearbeitet die Aufgaben 8, 9 und 10.

8. DISKUSSION

Was wisst ihr über Hexen? Wie sehen sie aus? Was für Haare haben sie? Was tragen sie? Welche Kräfte besitzen sie? Diskutiert zu dritt darüber.

9. LÜCKENTEXT

Füllt den Lückentext mit den Wörtern aus dem Schüttelkasten aus.

Augen	böse	Haare	Kinder	dunkle	größten	können
-------	------	-------	--------	--------	---------	--------

Hexen _____ überall sein. Sie sind oft _____ und hassen kleine _____.
 Hexen besitzen die _____ Zauberkräfte. Hexen haben eine helle Haut, _____ Augen, Warzen auf der Nase und rote _____. Hexen können nicht weit sehen. Wenn du einer Hexe tief in die _____ schaust, dann siehst du manchmal Feuer flackern.

10. PLAKAT

Hänsel und Gretel sind bei einer Hexe. Sie wissen aber nicht, dass sie böse ist. Warnt sie vor der Hexe! Macht Plakate, in denen ihr die beiden Kinder vor der Hexe warnt. Beschreibt die Hexe möglichst genau! Erklärt ihnen, was sie alles machen kann.

**Liebe Kinder,
passt bloß auf ...**

Lest nun den fünften Teil des Märchens und bearbeitet anschließend die Aufgaben 11 und 12.

11. WAS ERFAHRT IHR IN DIESEM TEIL ÜBER DIE HEXE?

- Sie hat das Haus mit Süßigkeiten gebaut, um kleine Kinder anzulocken.
- Sie tötet die Kinder.
- Sie ist hinterlistig, falsch, bedrohlich.
- ...

Diskutiert in der Klasse darüber.

12. RÄTSEL

Sucht vier Adjektive aus dem fünften Teil, die die Hexe oder ihre Taten beschreiben.

BÖES 2

HÖHICSHN

TLA

TBSAHOF 1

1 2 X 2

VI. TEIL

Lest nun den sechsten Teil des Märchens und bearbeitet die Aufgabe 13.

13. RICHTIG ODER FALSCH?

Welche Antwort passt?

1	Wo hat die Hexe Hänsel eingesperrt?	a)	Seinen Finger herausstrecken.
2	Was wollte die Hexe mit Hänsel tun?	b)	Ihn essen.
3	Was musste Hänsel tun, damit die Hexe sieht, ob er fetter geworden ist?	c)	In einem Stall.
4	Was hat Hänsel immer statt seines Fingers herausgestreckt?	d)	Kontrollieren, ob der Ofen heiß genug ist.
5	Was musste Gretel machen?	e)	Ein Knöchlein.

1 2 3 4 5

VII. TEIL

14. MÄRCHENENDE

Bevor ihr den siebten Teil des Märchens lest, sucht euch eine Variante aus, die euch am besten gefällt. Schreibt dann dazu ein Ende des Märchens.

Variante 1

Gretel spricht mit der Hexe und überredet sie, Hänsel zu befreien. Die Hexe sieht ihre Fehler ein und entschuldigt sich bei den Kindern ...

Variante 2

Der Vater sucht seine Kinder. Er kommt in das Haus ...

Variante 3

Hänsel schafft es, sich zu befreien. Gretel möchte mit ihm weglauen, doch plötzlich ...

Lest nun den siebten Teil. Bearbeitet dann die Aufgabe 15.

15. VERGLEICH

Vergleicht mit der Klasse eure Texte mit dem wahren Ende vom Märchen.

- Wie endet das Märchen?
- Was passiert mit der Hexe?
- Wohin gehen die Kinder?
- Welche Unterschiede gibt es zwischen euren Texten und dem Ende des Märchens?

16. RECHERCHE

In diesem Märchen ist die Hexe böse. In anderen Märchen gibt es auch schöne und eifersüchtige Frauen, böse Männer oder Zwerge.

Kennt ihr die Märchen „Schneewittchen“ und „Rumpelstilzchen“? Wer sind die bösen Personen in diesen Märchen? Welche Eigenschaften besitzen sie?

Besucht die Märchenausstellung des Goethe-Instituts. Dort erfahrt ihr, ob es heute noch Hexen gibt und vieles andere mehr.

KV 1: EPISODENPANTOMIME

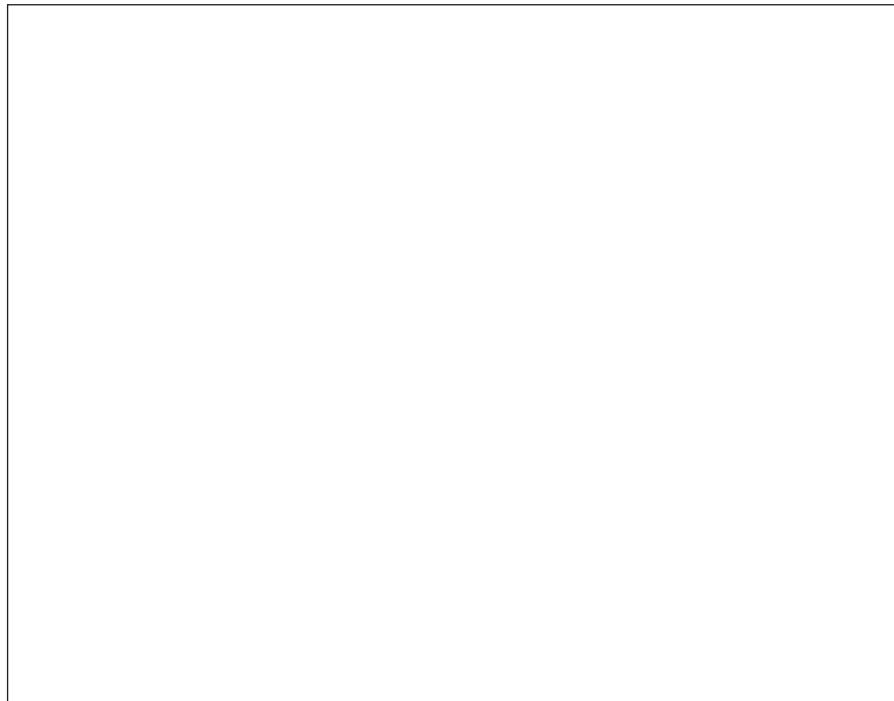
Stellt die Szenen 1-10 pantomimisch dar.

Szene 1 Personen: Hänsel und Gretel	
Hänsel:	Deine Schwester weint, sie hat Angst. Du tröstest sie.
Gretel:	Du weinst. Du hast Angst, weil ihr alleine im Wald seid.
Szene 2 Personen: Hänsel und Gretel	
Hänsel und Gretel:	Ihr geht nach Hause. Die Steine zeigen euch den Weg.
Szene 3 Personen: Hänsel, Gretel, Stiefmutter und Vater	
Hänsel:	Du bist zu Hause. Du bist erleichtert.
Gretel:	Du bist zu Hause und bist glücklich.
Stiefmutter:	Du siehst die beiden Kinder wieder. Du bist nicht glücklich. Du bist sehr böse auf sie!
Vater:	Du freust dich sehr, deine Kinder wiederzusehen.
Szene 4 Personen: Stiefmutter und Vater	
Stiefmutter:	Es ist Nacht. Du erklärst deinem Mann, dass ihr morgen die Kinder wieder in den Wald bringt.
Vater:	Es ist Nacht. Du bist traurig, weil du die Kinder wieder in den Wald bringen sollst.
Szene 5 Personen: Hänsel und Gretel	
Gretel:	Es ist Nacht. Du hörst, dass die Stiefmutter euch wieder in den Wald bringen will. Du hast Angst.
Hänsel:	Es ist Nacht. Du hörst, dass die Stiefmutter euch wieder in den Wald bringen will. Du möchtest wieder Steine holen, aber die Tür ist verschlossen.
Szene 6 Personen: Hänsel, Gretel und Stiefmutter	
Gretel, Hänsel und Stiefmutter:	Am nächsten Tag geht ihr in den Wald.
Hänsel:	Du wirfst Brotsstücke auf den Weg.
Szene 7 Personen: Hänsel, Gretel und Stiefmutter	
Gretel und Hänsel:	Ihr bleibt im Wald.
Stiefmutter:	Du gehst weg.
Szene 8 Personen: Hänsel und Gretel	
Gretel:	Du gibst Hänsel einen Teil deines Brotes. Du isst mit ihm zusammen.
Hänsel:	Du nimmst einen Teil von Gretels Brot. Du isst mit ihr zusammen.
Szene 9 Personen: Hänsel und Gretel	
Gretel und Hänsel:	Es ist Nacht. Ihr schlaft ein.
Szene 10 Personen: Hänsel und Gretel	
Gretel und Hänsel:	Ihr seid wach und wollt nach Hause gehen. Ihr sucht den Weg. Ihr könnt ihn aber nicht finden. Die Vögel haben die Brotsstücke aufgegessen.

KV 2: MEIN KNUSPERHÄUSCHEN

Ergänze zuerst die Sätze. Male dann hier dein Knusperhäuschen.

- Das Dach ist aus ...
- Der Schornstein ist aus ...
- Die Fenster sind aus ...
- Die Tür ist aus ...



KV 3: REZEPT FÜR EIN HEXENHAUS**Zubereitung**

1. Mische Zitronensaft und Puderzucker, bis du eine weiße Masse bekommst. Die Masse darf nicht sehr flüssig sein!
2. Nimm einen Butterkeks und gib etwas Masse in die Mitte. Dieser Keks ist der Boden des Hexenhauses.
3. Nimm die anderen zwei Butterkekse und bestreiche sie mit der Masse, ordne sie schräg an und bilde so ein Dach.
4. Die Masse über das Dach schütten, so dass „Schnee“ entsteht.
5. Stelle Gummibärchen als Bewohner vor und in das Haus.

**Zutaten für das Hexenhaus:**

- 3 Butterkekse
- 1 EL Zitronensaft
- 120 g Puderzucker
- 3-4 Gummibärchen

KÄRTCHEN FÜR DIE GRUPPENBILDUNG

Kopieren Sie die Kärtchen entsprechend der Schülerzahl.

2er-GRUPPEN

Ein Wald	hat viele Bäume.
Ein Holzhacker	fällt Bäume.
Hänsel ist	Gretels Bruder.
Gretel ist	Hänsels Schwester.
Eine Hexe	ist eine böse Frau.
Im Ofen	kann man backen.
Die Nacht	ist dunkel.
Das Feuer	brennt im Ofen.

3er-GRUPPEN

Hänsel	Hänsel	Hänsel
Gretel	Gretel	Gretel
Hexe	Hexe	Hexe
Vater	Vater	Vater
Stiefmutter	Stiefmutter	Stiefmutter

4er-GRUPPEN

H	E	X	E
W	A	L	D
M	O	N	D
F	R	A	U

UNTERRICHTSENTWURF RAPUNZEL

Zielgruppe: ab Sek. I (ab A2)

Zeit: 3 UE

Lernziele: Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit fördern, Hörverständnis schulen, Förderung des Leseverständnisses

Materialien: KV, Computer mit Internetverbindung, Klebeband (geeignet für die Wand)

Zu Aufgaben 1 und 2: LK achtet darauf, dass die Schüler die Aufgaben richtig lösen.

Lernziel: spielerischer Einstieg ins Thema; Interesse für das Thema der Stunde wecken

Zu Aufgabe 3: LK liest den ersten Teil des Märchens vor.

Lernziel: Hörverständnis schulen; kreative Verstehenssicherung

Zu Aufgabe 4: LK kopiert vorab die KV 1, geht herum und schaut, ob die Schüler die Dominos in die richtige Reihenfolge gebracht haben. Erweiterung: Die Satzteile können im Anschluss auch für eine freie Nacherzählung genutzt werden, oder auch zur Hypothesenbildung mit der Frage „Wie geht's weiter?“

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses; Wortschatz anwenden

Zu Aufgabe 5: LK kopiert vorab die KV 2. Nach dem Schreiben tauschen die Lerner untereinander die Texte und korrigieren sie gegenseitig (Partnerkorrektur).

Lernziel: Übung der schriftlichen Ausdrucksfähigkeit; durch Partnerkorrektur Sensibilisieren und Erkennen von Fehlern

Zu Aufgabe 6: LK kopiert vorab die KV 3 und hilft bei eventuellen Fragen/Unklarheiten.

Lernziel: Vertiefung des Textverständnisses; inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Märchen

Zu Aufgabe 7: LK kopiert vorab die KV 4 und hängt diese an die Wand. LK überprüft, ob die Schüler die Textabschnitte in die richtige Reihenfolge gebracht haben.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses; Festigung des neu erworbenen Wortschatzes



Zu Aufgabe 8: Nach den Präsentationen der Märchenversionen liest LK das Ende des Märchens vor.
Lernziel: Trainieren der Hörfertigkeit; Förderung der mündlichen Kommunikation

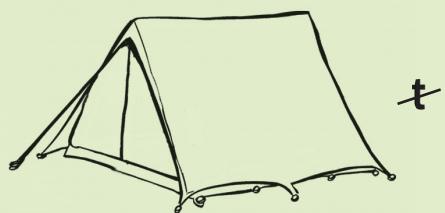
Zu Aufgabe 9: Helden von heute – Diskussion

- LK schreibt die Leitfragen an die Tafel. Nach dem Partnergespräch wird im Plenum zusammengefasst.
- In 5er-Gruppen bearbeiten die Lerner die Fragen und präsentieren ihre Ergebnisse vor der Klasse.

Lernziel: sich zum Thema Helden mündlich austauschen; Meinungen formulieren und zusammenfassen; Argumentieren und Begründen; vor der Gruppe präsentieren

1. RÄTSEL.

Löst das Rätsel und ihr erfahrt den Titel des Märchens. Das Lösungswort hat acht Buchstaben.

eine Richtung in der Popmusik mit Sprechgesang		Welche Form hat ein Kreis? Ein Kreis ist r _ _ d.		
---	+	--	+	---

Das Märchen heißt: _____

2. WAS BEDEUTET DIESES WORT?

Kreuzt an.

- Name einer Stadt
- Feldsalat
- ein Getränk für Kinder

I. TEIL

Schließt eure Augen und hört zu. Euer Lehrer/eure Lehrerin liest euch nun den ersten Teil des Märchens „Rapunzel“ vor. Stellt euch vor, ihr seid dort und beobachtet, was alles passiert. Bearbeitet danach folgende Aufgabe:

3. WIE SIEHT DER GARTEN AUS?

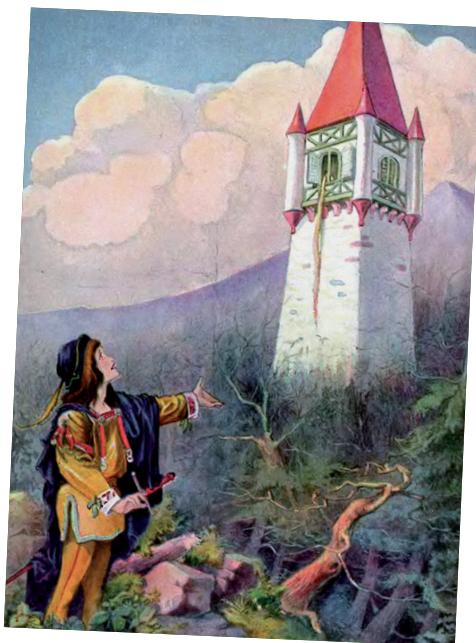
Beschreibt ihn oder malt ein Bild dazu.

II. TEIL

Lest nun den zweiten Teil des Märchens. Benutzt dabei eure Wörterbücher. Ihr braucht nicht jedes einzelne Wort zu verstehen. Überlegt euch, welche Wörter ihr zum Verstehen braucht und welche nicht.

4. DOMINO

Spield zu zweit Domino. Eure Aufgabe ist es, die Teile in die richtige Reihenfolge zu bringen. Lest anschließend den Text laut (KV 1).

**III. TEIL**

Lest nun den dritten Teil des Märchens.

5. TAGEBUCH

Rapunzel ist den ganzen Tag alleine im Turm. Sie kann den Turm nicht verlassen. Sie hat ein Tagebuch. Versetzt euch in Rapunzels Lage und schreibt einen Eintrag ins Tagebuch (KV2).

IV. TEIL

Lest den vierten Teil des Märchens.

6. WORTARTEN

- Ihr bekommt Kärtchen mit Wortarten. Markiert im Text Wörter, die den Wortarten entsprechen. Schreibt auf die Kärtchen mindestens drei passende Wörter, die ihr im Text gefunden habt. Arbeitet zu zweit.
- Erzählt nun den Textabschnitt mithilfe der Wortkärtchen nach. Arbeitet zu viert.

V. TEIL

Vier Textabschnitte des fünften Teils des Märchens hängen an der Wand (KV 4). Teilt euch in 4er-Gruppen auf. Geht zu jedem Textabschnitt und lest ihn durch.

7. ORDNEN

Nach dem Lesen sollt ihr in der Gruppe darüber sprechen, was ihr gelesen habt und dabei versuchen die Textabschnitte in die richtige Reihenfolge zu bringen.

VI. TEIL**8. DISKUSSION**

Spekuliert in 5er-Gruppen über das Ende des Märchens und präsentiert eure Versionen in der Klasse. Hört dann den sechsten und letzten Teil des Märchens. Besprecht dann in der Klasse folgende Fragen:

Was war gleich/anders in eurer Version?

Was passiert später im Leben von Rapunzel und ihrem Mann? Lasst eurer Fantasie freien Lauf!

9. HELDEN VON HEUTE

a) Diskutiert in der Klasse über die folgenden Fragen:

Was ist ein Held? Was macht den Held zu einem Helden?

Welche Eigenschaften besitzt ein Held (z.B. mutig, tapfer ...)?

Der Prinz im Märchen ist tapfer, gutaussehend und mutig. Ist er Rapunzels Held?

b) Diskutiert nun in Gruppen über die folgenden Fragen:

Gibt es moderne Helden?

Was ist der Unterschied zwischen den Helden von früher und heute?

Wer sind, eurer Meinung nach, moderne Helden in eurem Land? Was haben sie gemacht?

Sind die Stars und Idole Helden von heute? Sind Superman, Batman und Spider-Man auch Helden?

Besucht die Märchenausstellung des Goethe-Instituts. Dort könnt ihr mehr über moderne Helden erfahren. Probiert auch aus, ob ihr die Heldenaufgaben lösen könnt.

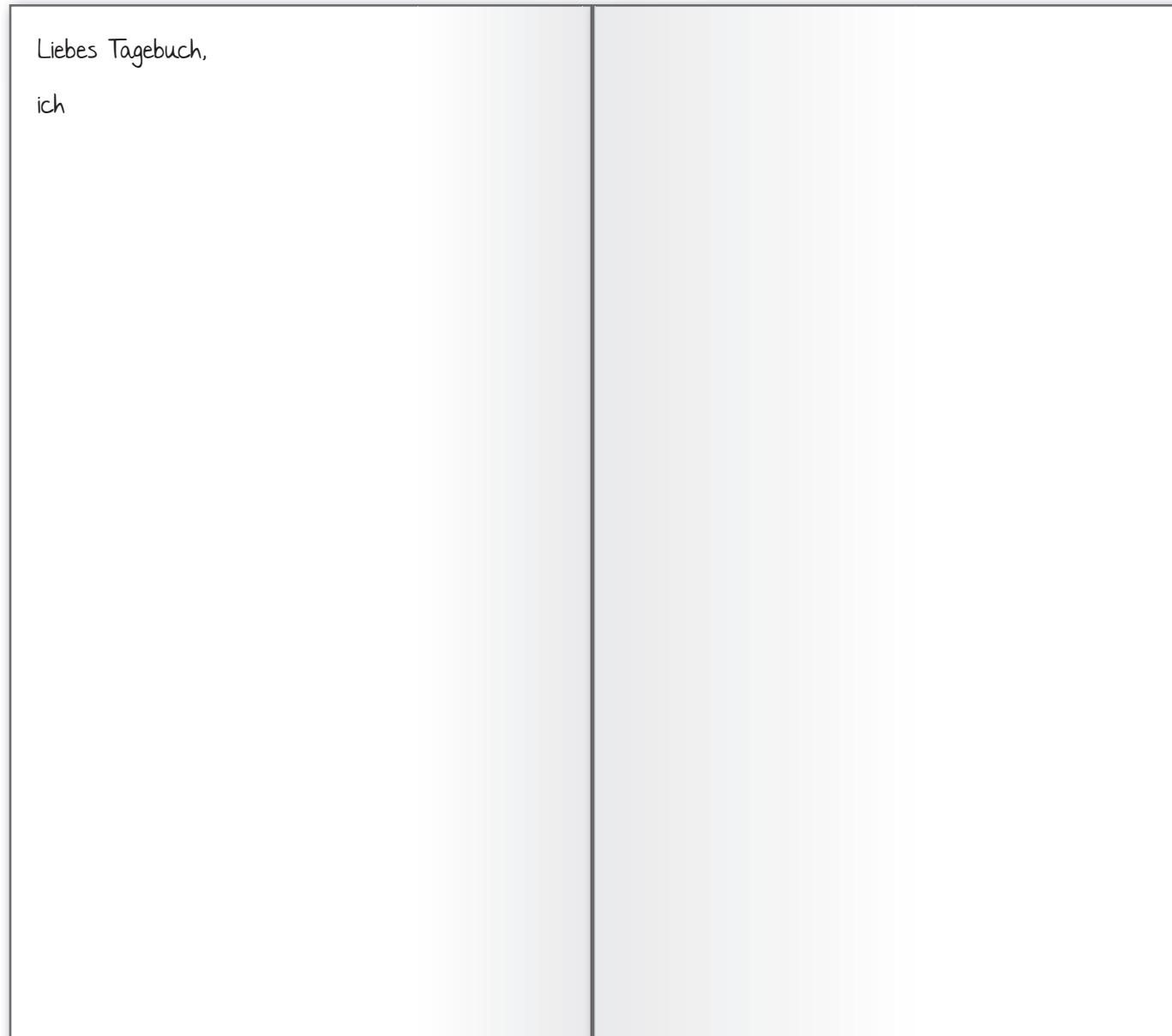
KV 1: DOMINO

Der Mann hat seiner	Frau Rapunzel aus
dem Garten	gebracht. Die Frau hat
sich aus Rapunzel	einen Salat
gemacht. Am nächsten	Abend sollte der
Mann wieder	Rapunzel aus dem
Garten holen. Er hat	dabei die Zauberin
gesehen. Sie hat ihm	gesagt, dass er die
Rapunzel nur dann	nehmen darf, wenn
die Zauberin sein	Kind bekommt.

KV 2: RAPUNZELS TAGEBUCH

Liebes Tagebuch,

ich



KV 3: WORTARTENKÄRTCHEN

Personalpronomen

Nomen

Verben

Possessivpronomen

Adjektive

bestimmte Artikel

KV 4: TEXTABSCHNITTE

Denn bei Tag kam die Alte. Die Zauberin merkte auch nichts davon, bis einmal Rapunzel anfing und zu ihr sagte: „Sag Sie mir doch, Frau Gotel, wie kommt es nur, Sie wird mir viel schwerer heraufzuziehen als den jungen Königssohn, der ist in einem Augenblick bei mir?“ „Ach du gottloses Kind!“, rief die Zauberin, „was muss ich von dir hören; ich dachte, ich hatte dich von aller Welt geschieden, und du hast mich doch betrogen!“

In ihrem Zorn packte sie die schönen Haare der Rapunzel, schlug sie ein paarmal um ihre linke Hand, griff eine Schere mit der rechten, und, ritisch, ratsch, waren sie abgeschnitten, und die schönen Flechten lagen auf der Erde. Und sie war so unbarmherzig, dass sie die arme Rapunzel in eine Wüstenei brachte, wo sie in großem Jammer und Elend leben musste.

Denselben Tag aber, wo sie Rapunzel verstoßen hatte, machte abends die Zauberin die abgeschnittenen Flechten oben am Fensterhaken fest, und als der Königssohn kam und rief:

„Rapunzel, Rapunzel,
Lass mir dein Haar herunter!“,

so ließ sie die Haare hinab. Der Königssohn stieg hinauf, aber er fand oben nicht seine liebste Rapunzel, sondern die Zauberin, die ihn mit bösen und giftigen Blicken ansah. „Aha“, rief sie höhnisch, „du willst die Frau Liebste holen, aber der schöne Vogel sitzt nicht mehr im Nest und singt nicht mehr, die Katze hat ihn geholt und wird dir auch noch die Augen auskratzen. Für dich ist Rapunzel verloren, du wirst sie nie wieder erblicken!“

Der Königssohn geriet außer sich vor Schmerzen, und in der Verzweiflung sprang er den Turm herab. Das Leben brachte er davon, aber die Dornen, in die er fiel, zerstachen ihm die Augen. Da irrte er blind im Wald umher, aß nichts als Wurzeln und Beeren und tat nichts als jammern und weinen über den Verlust seiner liebsten Frau.

KÄRTCHEN FÜR DIE GRUPPENBILDUNG

Kopieren Sie die Kärtchen entsprechend der Schülerzahl.

3er-GRUPPEN

Stimme	Stimme	Stimme
Turm	Turm	Turm
Blumen	Blumen	Blumen
Zopf	Zopf	Zopf
Garten	Garten	Garten

5er-GRUPPEN

lang	lang	lang	lang	lang
hungry	hungry	hungry	hungry	hungry
schön	schön	schön	schön	schön
böse	böse	böse	böse	böse

UNTERRICHTSENTWURF VON EINEM, DER AUSZOG DAS FÜRCHTEN ZU LERNEN

Zielgruppe: ab Sek. I (ab A2)

Zeit: 3-4 UE

Lernziele: Förderung der mündlichen und schriftlichen Ausdrucksfähigkeit, Leseverstehen trainieren

Materialien: KV, farbige Blätter, Klebeband

Zu Aufgabe 1: Die Aufgabe wird im Plenum kontrolliert und besprochen.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses

Zu Aufgabe 2: LK geht herum und hilft bei eventuellen Fragen.

Lernziel: Sprechen; Vermuten; Vergleichen; Ich-Bezug

Zu Aufgabe 3: LK hilft, wenn nötig.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses

Zu Aufgabe 4: LK kopiert vorab die KV 1, geht herum und kontrolliert die Texte. Wenn es genug Zeit gibt, können manche Texte vorgelesen werden. Diese Aufgabe eignet sich auch als Hausaufgabe.

Lernziel: Schreibkompetenz üben

Zu Aufgabe 5: LK kopiert vorab die KV 2.

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses

Zu Aufgabe 6: LK kopiert vorab die KV 3 und hilft bei eventuellen Fragen/Unklarheiten.

Lernziel: inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Märchen; Sprechfertigkeit üben

Zu Aufgabe 7: Die Aufgabe wird im Plenum kontrolliert und eventuelle Unklarheiten werden beseitigt.

Lernziel: Kontrolle des Textverständnisses

Zu Aufgabe 8: LK kopiert vorab die KV 4. Eine Gruppe sucht Pro-, die andere Contra-Argumente. Die dritte Gruppe bereitet sich auf die Gesprächsführung vor. Vor Beginn der Diskussion bekommt nur die dritte Gruppe die Redemittel. Diese Gruppe eröffnet, leitet und beendet die Diskussion. LK gibt die Zeitdauer für die Vorbereitung und die Diskussion vor. Während der Diskussion übernimmt die LK die Rolle des Betrachters und hilft, wenn es nötig ist.

Lernziel: freies Sprechen vor der Klasse; sich in der mündlichen Kommunikation sicher fühlen; Gesprächsführung üben; Argumentieren

Zu Aufgabe 9: LK verteilt nach Möglichkeit verschiedenfarbige leere Blätter. So fällt später die Bezugnahme leichter. LK hilft bei Fragen.

Lernziel: über das weitere Geschehen des Märchens spekulieren; Übung des kreativen Schreibens

Zu Aufgabe 10: LK kopiert vorab die KV 5a-c. Aufgabenbuffet: Die Lerner können selbst EINE Aufgabe wählen. Die Aufgaben werden gleich oft kopiert, sodass alle Aufgaben insgesamt bearbeitet werden. Die Aufgaben liegen an einem Ort aus, je ein Lerner aus der Gruppe wählt eine aus und bringt diese in die Gruppe mit. Gemeinsam wird die Aufgabe dann bearbeitet.

Lernziel: Kontrolle des Textverständnisses

Zu Aufgabe 11: Die Ergebnisse werden in einer Klassengalerie gezeigt (Klebeband).

Lernziel: Sicherung des Textverständnisses

Zu Aufgabe 12 Lösungswort: Gold.

Lernziel: Kontrolle des Textverständnisses

Zu Aufgabe 13: LK kopiert KV 6. Die Aufgabe wird im Plenum besprochen.

Lernziel: Textverständnis; Nacherzählen in kreativer Form

Zu Aufgabe 14: Schreibprojekt: Im Plenum wird ein Brainstorming an der Tafel gemacht, um Ideen zu sammeln. Das Schreiben erfolgt allein oder in Partnerarbeit.

Lernziel: kreatives Schreiben

I. TEIL

Lest den ersten Teil des Märchens „Von einem, der auszog das Fürchten zu lernen“. Benutzt dabei eure Wörterbücher. Ihr braucht nicht jedes einzelne Wort zu verstehen. Überlegt euch, welche Wörter ihr zum Verstehen braucht und welche nicht. Markiert die wichtigsten Begriffe. Bearbeitet dann die Aufgaben 1 und 2.

1. WER IST WIE?

Ordnet die Satzteile den Personen zu.

Der Vater	Der jüngste Sohn	Der älteste Sohn
-----------	------------------	------------------

... ist dumm. ... ist klug. ... hat Angst. ... gibt sich Mühe.
... hat zwei Kinder. ... hat keine Angst. ... möchte lernen Angst zu haben.

2. ANGST VOR ...

Jeder Mensch hat manchmal Angst. Man kann Angst vor der Dunkelheit, vor Spinnen usw. haben.

Der jüngste Sohn hat keine Angst. Wie kann der jüngste Sohn lernen, Angst zu haben?

a) Überlegt zu dritt, wie er das lernen könnte. Denkt euch verschiedene Situationen aus, in denen er Angst bekommen könnte. Schreibt eure Ideen jeweils auf einen Zettel und hängt diese im Klassen-zimmer auf.

Er soll drei Nächte in einem verlassenen Haus alleine schlafen.

Er soll fünf Minuten lang eine große Spinne in der Hand halten.

b) Schaut euch alle Ideen an. Versucht, die Ideen in Gruppen einzuteilen: Angst vor Tieren, Angst in der Dunkelheit ... Wovor fürchten sich in eurer Klasse die meisten?

II. TEIL

Lest den zweiten Teil des Märchens. Bearbeitet dann die Aufgaben 3 und 4.

3. RICHTIG ODER FALSCH?

Kreuzt an. Korrigiert die falschen Aussagen. Vergleicht dann mit euren Lösungen.

	richtig	falsch
a) Der Vater beschwert sich beim Küster (Kirchendiener) über den Sohn.		
b) Der jüngste Sohn soll nicht zum Küster gehen.		
c) Er muss immer nach Mitternacht aufstehen.		
d) Er soll im Kirchturm die Glocke läuten.		
e) Eines Nachts sieht er eine weiße Gestalt auf der Treppe.		

4. EINE POSTKARTE SCHREIBEN

Der jüngste Sohn schreibt seinem Bruder eine Postkarte aus dem Haus des Küsters (KV 1). Er beschreibt ihm das Haus und seine Begegnung mit der weißen Gestalt. Schreibt die Postkarte und „verschickt“ sie anschließend in der Klasse.

III. TEIL

Lest den dritten Teil des Märchens. Bearbeitet dann die Aufgaben 5 und 6.

5. FRAGE UND ANTWORT

Jeder bekommt einen Zettel mit einer Frage oder einer Antwort (KV 2). Lauft im Klassenzimmer herum und sucht euren Partner. Es passen jeweils eine Frage und eine Antwort zusammen. Bearbeitet dann zu zweit die Aufgabe 6.

6. GESPRÄCH

Spielt zu zweit das Gespräch zwischen dem Vater und der Frau des Küsters (KV 3) nach.

IV. TEIL

Lest den vierten Teil des Märchens. Bearbeitet dann die Aufgaben 7-9.

7. LÜCKENTEXT

Ergänzt den Lückentext mit den Wörtern aus dem Schüttelkasten.

Taler

verletzt

erklären

weggehen

Welt

böse

Der Vater ist _____ auf den Sohn, weil er den Küster _____ hat. Der Sohn möchte ihm _____, dass er unschuldig ist. Der Vater sagt ihm, dass er _____ soll, weil er ihn nicht mehr sehen will. Der Sohn bekommt von seinem Vater fünfzig _____ und geht damit in die weite _____.

8. DISKUSSION

Der Vater schämt sich für seinen Sohn und schickt ihn fort.

Wie findet Ihr das? Hat der Vater recht?

Teilt euch in drei Gruppen auf: eine Gruppe findet Pro-, die andere Contra-Argumente. Überlegt euch zuerst innerhalb der Gruppe Argumente. Die dritte Gruppe wird die Diskussion leiten und zusammenfassen. Führt dann im Plenum eine Pro- und Contra-Diskussion darüber.

Die Redemittel helfen euch dabei (KV 4).

9. WAS PASSIERT IN DER WEITEN WELT?

Wie geht die Geschichte weiter? Jeder von euch schreibt auf ein Blatt zwei Zeilen, wie es weitergehen könnte und faltet das Blatt so, dass man nur die zweite Zeile sehen kann. Die Blätter bleiben auf den Tischen liegen und ihr tauscht die Plätze. Der nächste Schüler sieht die zweite Zeile und versucht mit weiteren zwei Zeilen eine Fortsetzung zu schreiben. Nach fünf Runden sind viele Geschichten entstanden. Hängt diese an die Wände und lest sie durch. Welche ist die beste?

V. TEIL

Lest zu Hause den fünften Teil des Märchens. Bearbeitet in der nächste Stunde die Aufgabe 10.

10. AUFGABENBUFFET

Wählt eine Aufgabe aus (KV 5a-c). Die Arbeitsblätter findet ihr im Aufgabenbuffet. Bearbeitet eure Aufgabe zu zweit. Tauscht eure Ergebnisse anschließend mit den Paaren aus, die die anderen Aufgaben bearbeitet haben.

- a) Bringt die Kärtchen in die richtige Reihenfolge, sodass sie dem fünften Teil entsprechen (KV 5a).
 - b) Was passt zusammen? Ordnet die Erklärungen den Vokabeln zu (KV 5b).
 - c) Der Sohn trifft draußen und im Schloss viele Personen und Tiere. Was macht er mit wem? Bringt die Kärtchen zusammen (KV 5c).

11. MALEN

Wie sieht wohl das verzauberte Schloss aus?

Malt Bilder dazu oder zu einer Szene aus dem Märchen und hängt sie auf. Eröffnet anschließend eure Klassengalerie.

VI. TEIL

Lest den sechsten Teil des Märchens und bearbeitet die Aufgaben 12-14.

12. RICHTIG ODER FALSCH?

Kreuzt die richtige Lösung an. Die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge ergeben das Lösungswort.

a) Was bekommt der Sohn vom König?					
K	Sein Schloss.	L	Seine Tochter.	A	Fünfzig Taler.
b) Der Sohn hat					
O	seine Frau geliebt.	P	Angst vor der Frau.	Q	nicht geheiratet.
c) Seine Frau hat eines Nachts					
H	Fische zum Abendessen gebraten.	G	Fische und kaltes Wasser auf ihren Mann geschüttet.	I	Fische in den Bach geschüttet.
d) Der Sohn hat					
E	die Fische gegessen.	C	nie Angst gehabt.	D	endlich gelernt, was Gruseln ist.

13. NACHERZÄHLUNG

a) Schreibt nun zu dritt eine kurze Nacherzählung des Märchens.

Beispiel

Der Vater hat zwei Kinder.
Ein Sohn ist klug.
Er hat manchmal Angst.
Der andere Sohn hat nie Angst.
...

b) Ein Schüler aus jeder Gruppe zieht eine Rollenkarte, z. B. Nachrichtensprecher (KV 6). Er muss nun vor der Klasse die Nacherzählung in dieser Rolle vortragen, z. B. als ob er Nachrichtensprecher wäre. Die anderen Gruppen müssen erraten, um welche Rolle es sich handelt.

14. SCHREIBPROJEKT „EINE GRUSELGESCHICHTE“

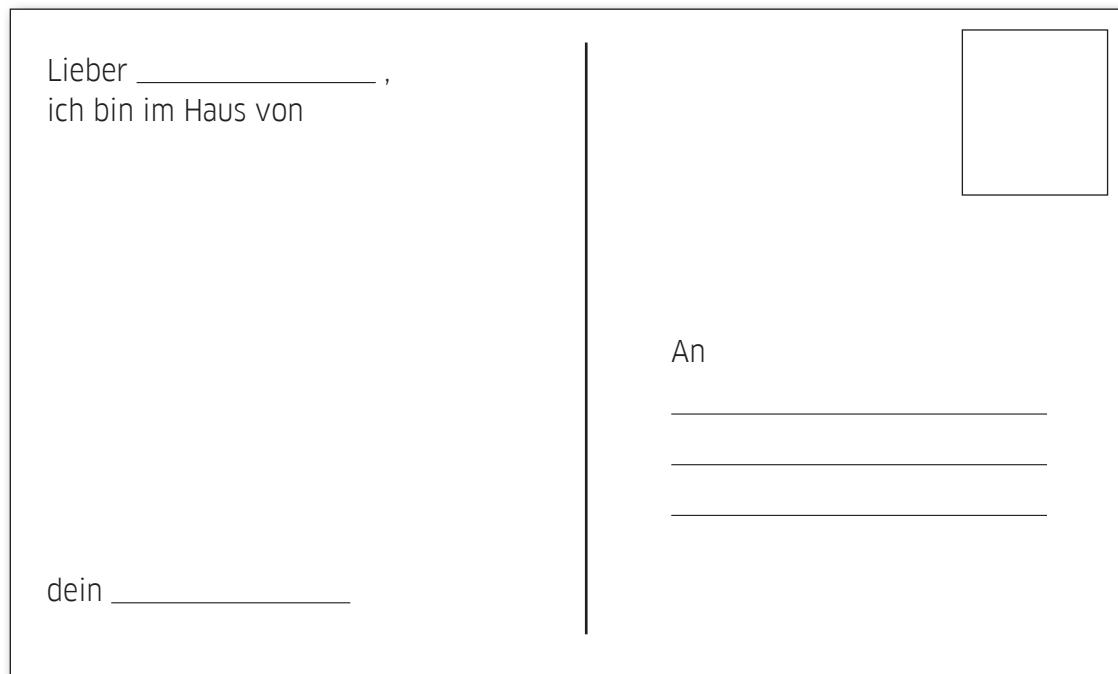
Wählt aus jeder Spalte ein Wort aus und schreibt eine Gruselgeschichte.

Personen	Orte	Gefühle	Geräusche
junges Mädchen	finsterer Wald	Gänsehaut	knisterndes Feuer
alte Frau	dunkler Keller	Angst	knarrende Tür
alte Hexe	verlassenes Haus	Herzklopfen	Heulen der Eulen

Sammelt eure Geschichten in der Klasse und wählt die gruseligste, spannendste, schönste Geschichte aus.

Das Märchen „Von einem, der auszog das Fürchten zu lernen“ ist sehr gruselig. Kennt ihr andere gruselige Märchen?

In der Märchenausstellung des Goethe-Instituts könnt ihr mehr darüber erfahren.

KV 1: POSTKARTE**KV 2: KÄRTCHEN**

Die Kärtchen sollten so kopiert werden, dass sie der Anzahl der Schüler entsprechen.

Wer war die Gestalt?	Der Küster.
Warum hat sich der Küster als Gestalt verkleidet?	Damit der jüngste Sohn Angst bekommt.
Hat der Küster gesprochen?	Nein.
Was hat der jüngste Sohn mit dem Gespenst gemacht?	Er stieß es die Treppe hinab.
Was hat der jüngste Sohn gemacht, nachdem er das Gespenst die Treppe hinabstieß?	Er ist ins Bett gegangen.
Was hat sich der Küster gebrochen?	Sein Bein.

KV 3: ROLLENKARTEN

**Du bist der Vater.
Du möchtest dich bei
der Frau des Küsters
entschuldigen.**

**Du bist die Frau des Küsters.
Du bist böse auf den Sohn
und ziemlich wütend.**

KV 4: REDEMITTEL**sich zu Wort melden**

- Darf ich auch etwas dazu sagen?
- Entschuldigung, ich würde auch gerne etwas dazu sagen.

die eigene Meinung äußern

- Ich finde/meine/glaube, dass ...
- Ich würde sagen, ...
- Meiner Meinung nach ...

nachfragen

- Könntest du uns kurz erklären, was du unter ... verstehst?
- Versteh ich dich richtig, du sagst ...
- Darf ich dazu eine Frage stellen?
- Was denkst du über ...?

Ablehnung

- Das stimmt doch gar nicht!
- Ich sehe das anders: ...
- Das finde/glaube/meine ich nicht.
- Tut mir leid, aber da bin ich etwas anderer Meinung.

Zustimmung

- Das denke ich auch.
- Ja, das stimmt, denn ...
- Genau!/Das sehe ich ganz genauso.
- Ich bin auch der Meinung, dass ...

unterbrechen

- Darf ich hier kurz unterbrechen?
- Darf ich dazu eine Frage stellen?

zusammenfassen

- Wenn ich dich richtig verstanden habe, meinst du also ...
- Wir haben nun verschiedene Argumente gehört. Zusammenfassend kann man sagen ...

das Wort erteilen

- Als nächstes ist ... an der Reihe.
- Zuerst kommt ..., dann

eine Diskussion eröffnen

- Das Thema unserer Diskussion...
- Wir werden nun darüber sprechen, ...

eine Diskussion beenden

- Wir haben viele Meinungen gehört.
- Vielen Dank, dass ihr mitdiskutiert habt.

KV 5a: AUFGABENBUFFET

Der Sohn nimmt fünfzig Taler von seinem Vater und geht in die Welt. Zuerst übernachtet er unter dem Galgen, macht das Feuer an und befreit die sieben toten aufgehängten Männer vom Seil. Er bekommt keine Angst.

Der Sohn trifft den Fuhrmann. Er geht mit ihm in ein Wirtshaus. Der Wirt erzählt ihm von einem Schloss, das mit einem Fluch belegt ist. Wer in dem Schloss drei Nächte übernachtet, darf die Tochter des Königs heiraten.

Zwei große schwarze Katzen möchten mit ihm Karten spielen. Zuerst möchte er mitmachen, sieht dann aber ihre langen Nägel, schneidet sie ab und töten die beiden Katzen.

Plötzlich kommen von allen Ecken schwarze Katzen und Hunde. Er benutzt sein Schnitzmesser, um sie zu töten.

Es fallen Männer herab und spielen Kegel mit den Körperteilen von toten Menschen. Der Sohn spielt mit ihnen. Zuerst rundet er die Köpfe, damit sie besser rollen können.

Sechs Männer bringen einen toten Mann in einem Sarg. Der Sohn wärmt seinen Körper und der Mann wacht vom Tod auf und möchte ihn töten. Der Sohn steckt ihn wieder in den Sarg.

Ein sehr alter Mann kommt. Der Sohn und der alte Mann möchten messen, wer stärker ist.

Der Sohn ist stärker als der alte Mann und bekommt von ihm einen Kasten voll Gold.

KV 5b: AUFGABENBUFFET

das Schloss	das Haus eines Königs
der Taler	das Geld (Münzen)
die Mitternacht	24 Uhr
das Wirtshaus	das Lokal
das Gespenst	der Geist
der Vetter	der Cousin
greulich (gräulich)	sehr schlecht, übel
sich gruseln	vor etwas Angst haben

KV 5c: AUFGABENBUFFET

aufgehängte Männer	Er befreit sie vom Galgen.
der Fuhrmann	Er geht mit ihm ins Wirtshaus.
der König	Er verspricht dem Sohn seine Tochter.
die zwei Katzen	Er schneidet ihre Nägel ab.
viele Hunde und Katzen	Er tötet sie mit seinem Messer.
viele Männer	Er spielt mit ihnen Kegel.
der Mann im Sarg	Er wärmt ihn.
der alte Mann	Er schlägt ihn mit einer Stange.

KV 6: KÄRTCHEN FÜR DIE NACHERZÄHLUNG

Hip-Hop-Sänger auf einem Konzert	Politiker im Parlament
Priester in der Kirche	Sportreporter live bei einem Fußballspiel
Mutter auf einem Spielplatz	Lehrer in der Schule
Marathonläufer bei einem Lauf	Kindergärtnerin im Kindergarten

KÄRTCHEN FÜR DIE GRUPPENBILDUNG

Kopieren Sie die Kärtchen entsprechend der Schülerzahl.

2er-GRUPPEN

verzaubertes	Schloss

3er-GRUPPEN

gruselig	gruselig	gruselig
die Angst	die Angst	die Angst
das Gespenst	das Gespenst	das Gespenst
die Mitternacht	die Mitternacht	die Mitternacht
gräulich	gräulich	gräulich