

### **ZUM LESEN VERLOCKEN**

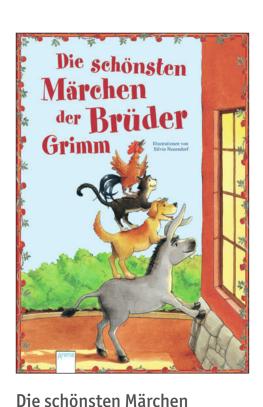
### Neue Materialien für den Unterricht

Klassen 1-10

### Brüder Grimm Märchen



### Mein erstes Märchenbuch Die schönsten Märchen der Brüder Grimm Mit Bildern von Silvio Neuendorf ISBN 978-3-401-**08166**-3 112 Seiten



der Brüder Grimm Mit Bildern von Silvio Neuendorf ISBN 978-3-401-**70121**-9 224 Seiten

### Geeignet für die Klassen 1–6

Eine Erarbeitung von Barbara Sengelhoff und Peter Conrady Herausgegeben von Peter Conrady



### **Zum Inhalt**

Keine der Ausgaben für Kinder und Jugendliche von der Märchensammlung »Kinder- und Hausmärchen« der Brüder Grimm, die 1812-1815 in zwei Bänden erschienen sind, ergänzt 1822 um einen dritten, umfasst alle 200 Märchen plus die zehn »Kinderlegenden«. Immer wird eine Auswahl getroffen, die allerdings selten begründet wird. So auch bei den Ausgaben des Arena Verlags. Immer aber ist spürbar, dass eine gewisse »Erwartung bedient« wird, ergänzt um die eine oder andere Überraschung.

Verschiedene Umfragen bei Kindern und Erwachsenen positionieren ziemlich übereinstimmend diese Märchen aus der Sammlung der Brüder Grimm in den vorderen Positionen der Bekanntheit und Beliebtheit (in Klammern die Werknummern):

- Schneewittchen (Sneewittchen; 53)
- Hänsel und Gretel (15)
- Rotkäppchen (26)
- Aschenputtel (21)
- Dornröschen (50)
- Frau Holle (24)
- Der Wolf und die sieben Geißlein (5)
- Rumpelstilzchen (55)
- Rapunzel (12)
- Die Bremer Stadtmusikanten (27)
- Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich (1)
- Der gestiefelte Kater (nur in der 1. Auflage von 1812; 33a)
- König Drosselbart (52)

Den Illustrationen kam und kommt eine wichtige Rolle zu. Nahezu mit »gleicher Feder« zeichnete Adrian Ludwig Richter (1803-1884) zu »Volksmährchen der Deutschen« von Johann Karl August Musäus (1735-1787), die eher als Kunstmärchen gelten. Adrian Ludwig Richter illustrierte einige Märchen der Brüder Grimm kongenial. Weltweit bekannt wurden die Jugendstilzeichnungen von Otto Ubbelohde (1867-1922), die 1909 zu den »Kinder- und Hausmärchen« der Brüder Grimm erschienen.

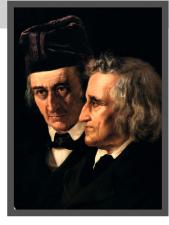
Heute nehmen zwei Ausgaben des Arena Verlags eine besondere Position ein. Dort sind zu jedem Märchen auf einer Doppelseite die wichtigsten Szenen des Märchens comicartig in eine Bildhandlung gesetzt worden. Für eine mehrdimensionale und wiederholte Rezeption ein Glücksfall.

### Zu den Autoren

### Jacob (Ludwig Carl) Grimm (1785-1863) Wilhelm (Carl) Grimm (1786-1859)

Die Juristenfamilie Grimm lebte in Hanau. Jacob war das 1. Kind, Wilhelm das 2. Es waren insgesamt 6 Geschwister, drei weitere Kinder starben noch im Säuglingsalter. Jacob und Wilhelm waren zeitlebens in einer Art Arbeitsgemeinschaft, oft auch einer Lebensgemeinschaft verbunden, die allerdings bisweilen ziemlich kompliziert war.

Beide besuchten das Lyzeum Fridericianum in Kassel. Beide studierten Rechtswissenschaften in Marburg/Lahn (Jacob ab 1802; Wilhelm ab 1803), Jacob ohne Abschlussprüfung. Beide waren zeitweilig als Bibliothekare tä-



Juelle: www.wikipedia.org

Doppelporträt der Brüder Wilhelm

Grimm (links) und Jacob Grimm von Elisabeth Jerichau Baumann (1855).

tig. Beide waren ab 1830 an der Universität Göttingen tätig (Jacob als Professor und Bibliothekar ab 1830; Wilhelm erst als Bibliothekar, dann ab 1835 als Professor). Beide gehörten 1837 zu den »Göttinger Sieben«, die wegen ihrer liberalen Gesinnung und ihres Widerstands gegen die willkürliche Aufhebung des hannoverschen Staatsgrundgesetzes das Land Hannover verlassen mussten. Beide wurden 1840 vom König Friedrich Wilhelm IV. zu »ordentlichen Mitgliedern« der Akademie der Wissenschaften in Berlin ernannt. Beide starben in Berlin.

Die Bekanntschaft der beiden Grimms mit Friedrich Carl von Savigny (1779-1861) weckte in ihnen das Interesse an deutscher Sprache und Literatur in besonderer Weise. Das verstärkte sich durch Clemens Brentano (1778-1842), den sie 1805 kennen lernten. Clemens Brentano war auf der Suche nach der »ursprünglichen Poesie«, die er in den literarischen Quellen der Vergangenheit zu finden meinte. Ähnlich war Achim von Arnim (1781-1831) aktiv und veröffentliche, gemeinsam mit Clemens Brentano, 1805-1808 die Volksliedsammlung »Des Knaben Wunderhorn«. Hier liegen die Wurzeln der Sammelleidenschaft der beiden Grimms. Ihre Gedanken wurden erweitert durch den Einfluss des Philosophen Johann Gottfried Herder (1744-1803), wodurch über die literarischen Quellen hinaus die mündlich überlieferten Erzählungen der Vergangenheit aufgewertet wurden. Jacob und Wilhelm Grimm waren fest davon überzeugt, dass dieser »Volkspoesie«, die zugleich »Naturpoesie« sei, ein höherer Wert zukomme als der »Kunstpoesie«, wie sie von einzelnen Dichtern verfasst wurde, die diese Texte bearbeiten und überformen.

Die beiden Grimm-Brüder gaben gemeinsam die »Kinder- und Hausmärchen« 1812-1815 heraus. Bei den weiteren Ergänzungen, Bearbeitungen und Auflagen trat Wilhelm immer mehr in den Vordergrund, letztlich allein verantwortlich bis zur 7. Auflage 1857, der »Ausgabe letzter Hand«. Jacob konzentrierte sich mehr auf »Deutsche Sagen«, die beide gemeinsam 1816 und 1818 veröffentlichten. Zudem arbeitete Jacob intensiv zur »Deutschen Grammatik« (ab 1822) und zur »Deutschen Mythologie« (1835). Eng mit seinem Namen verbunden sind die Arbeiten am »Deutschen Wörterbuch«, für das beide Brüder verantwortlich genannt werden und das in einer ersten Lieferung 1852/1854 herauskam, an deren ersten vier Bänden Jacob bis zu seinem Tod selbst intensiv beteiligt war – der letzte Band dieses Wörterbuchs erschien 1961!

Dem jüngsten Bruder der beiden, Ludwig Emil Grimm (1790-1863), kommt bei den Illustrationen eine besondere Rolle zu. Er war als Maler und Grafiker in Kassel tätig. 1814 zeichnete er Porträts von Jacob und Wilhelm und 1843 das Doppelportrait, noch 1814 ein Porträt der Märchenerzählerin Dorothea Viehmann (1755-1815). Dieses Bild der »Viehmännin« zierte als Radierung die Ausgabe von 1819, zudem ein Titelkupfer zu dem Märchen »Brüderchen und Schwesterchen«. In der sogenannten »Kleinen Ausgabe« von 1825, der Märchenauswahl von 50 Märchen, finden sich sieben Illustrationen von Ludwig Emil Grimm.

### **Zum Illustrator**

Silvio Neuendorf wurde 1967 in Düren geboren. Nach dem Abitur zog er nach Aachen und studierte Grafikdesign an der Fachhochschule Aachen. Nach dem folgenden Zivildienst in einem Kinder- und Jugendheim heiratete er seine langjährige Freundin. Seit 1995 ist Silvio Neuendorf selbstständiger Illustrator und seit 1998 Vater eines Sohnes. Er lebt auf einem Bauernhof im Süden Aachens.

Seine liebsten Illustrationen sind Tiere, sein Lieblingstier und Markenzeichen ist das Nashorn, das in fast jedem seiner Bücher versteckt ist. Ansonsten ist er leidenschaftlicher Vater und Sammler von Kinder- und Bil-



Privat

derbüchern sowie DVDs und surft gerne im Internet. Er liebt Paris und versucht, mindestens einmal im Jahr mit seiner Frau in die Stadt der Liebe zu fahren.

### Klassische Kinder- und Jugendliteratur – Was ist das?

Mit »klassisch« wird in der Kinder- und Jugendliteratur kein Zeitabschnitt der Literaturgeschichte benannt. Eigentlich bezieht sich dieser Begriff auch nicht auf einzelne Autorinnen oder Autoren, obwohl man z. B. Astrid Lindgren durchaus als »klassische Kinderbuchautorin« bezeichnet.

Vielmehr sind einzelne Werke der Kinder- und Jugendliteratur gemeint. Augenfällig erscheinen hier diese Aspekte: (1.) Beliebt und weit verbreitet und in der Gegenwart noch gelesen. Zudem gesellt sich von literaturpädagogischer Seite ein Wertungsbündel hinzu: Klassische Kinder- und Jugendbücher werden (2.) als pädagogisch vorbildlich bewertet. Ihnen wird Erziehungsfunktion zugesprochen.

Mit diesen beiden Kriterien bleiben wir sehr der allgemeinen Charakterisierung von Kinder- und Jugendliteratur verhaftet. Spannend wird es dann, wenn zudem eine (3.) zeithistorische und zeitkritische Sichtweise hinzukommt. So werden rezeptionsgeschichtliche Fragen gestellt und an einzelnen Texten konkret untersucht. Das zeigt sich z. B. an »Alice im Wunderland« (erschienen 1865/1866). In der englischen literarischen Welt hat dieses Buch immer schon seinen festen Platz – bis hin zu Rätseln, Redewendungen, Kalauern in der Umgangssprache. Weltbekannt wurde »Alice« aber erst 1951 mit der Disney-Verfilmung, in Deutschland dann verstärkt durch die originelle Übersetzung von Christian Enzensberger (1963) mit Zeichnungen von Caroll.

An diesem Buch oder auch an »Pippi Langstrumpf«, ähnlich bei den »Kinder- und Hausmärchen«, wird ein vierter Kriterienbereich deutlich, die (4.) besondere literarische Qualität. Auch hier ist der Vorbild-Charakter des einzelnen Werkes zentral. Einzelne Aspekte sind z. B. ästhetische Sprache; Fantasie; kindliche Erlebniswelt; Einfachheit der Sprache; gleichzeitig Polyvalenz in den Deutungsebenen; Innovativität; zugleich repräsentativ für ein bestimmtes (sprachliches/literarisches) Phänomen.

Die drei letztgenannten Kriterien muten zeitabhängig an, sozial beeinflusst, auch politisch bestimmt, durchaus weltanschaulich gefärbt, also eher subjektiv. Hingegen sichtbar und ggf. messbar ist das erste Kriterium: beliebt, weit verbreitet, in der Gegenwart noch gelesen; das sind eher objektive Aspekte.

Das öffnet (5.) die aktuellen Fragen nach den Ursachen der Langlebigkeit. Sie müssen wohl in tiefliegenden menschlichen Empfindungen und Sehnsüchten beheimatet sein. Hier gilt es, durch die zahlreiche Sekundärliteratur hindurch diese grundlegenden Lebensentwürfe aufzuspüren.

Welche Lebensentwürfe werden literarisch ausgespielt, die so vorbildhaft wirken?

Nie sind das die angeblich vorbildhaften Tugenden der Erwachsenen, zu denen sich die Kinder hingezogen fühlen. So faszinieren die »bösen Kinder« der Literatur, wie z. B. Pinocchio oder Max und Moritz, genau als diese bösen Kinder, als die »Grenzüberschreiter«. Oder beispielsweise Pippi Langstrumpf, die Thomas und Annika überredet, gegen das Großwerden Krummeluse Pillen zu schlucken – ein Motiv, das grundlegend im »Peter Pan« ist. Oder, aber anders, das Mädchen Alice, das mit ihren Worten kraftvoll die Unsinn redenden Richter beiseite fegt, also mit Wahrheit und Sinn die vermeintlich Erwachsenen übertrumpft.

Nicht die erwünschte Anpassung an die Erwachsenenwelt, sondern leben mit fantasievollen kindlichen Lebensentwürfen! Diese Sehnsüchte werden empfindsam geweckt durch die treibenden Figuren und ihr Leben in der klassischen Kinder- und Jugendliteratur. Nicht selten öffnen diese (wieder-)erweckten Sehnsüchte neue fantasievolle Welten, die den angeblichen Erziehungsfunktionen widersprechen. Gerade auch bei den angeblich so pädagogischen Märchen. Und das ist gut so.

### Literatur

Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur. Ein internationales Lexikon. Hg. Bettina Kümmerling-Meibauer. Stuttgart 1999/2004

Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur. Hg. Bettina Hurrelmann. Frankfurt 1995

### Zum Text, seiner Struktur und medialen Präsentationen

Die Editionsgeschichte der »Kinder- und Hausmärchen« ist wahrlich ganz besonders variantenreich: Von der vermeintlichen und angeblichen »Naturpoesie« hin zur »Kunstpoesie« des Typus MÄRCHEN.

In der Zeit um 1800 regten sich in den deutschen Ländern nationale Interessen und Strömungen, immer auf der Suche nach den »eigentlichen deutschen Wurzeln«, immer aber auch gegen Napoleon und die Macht der Franzosen. Diese nationale Begeisterung gipfelte sichtbar 1813 in der Völkerschlacht bei Leipzig.

Clemens Brentano mit seinem Freund Achim von Arnim waren dem vermeintlich Deutschen in den Volksliedern auf der Spur. Sie regten die beiden Brüder Grimm an, auf die Suche nach der »Volkspoesie« zu gehen. Beispielhaft gaben sie den beiden zwei Texte extra an die Hand, die sie 1806 von dem Maler Philipp Otto Runge (1777-1810) erhalten hatten: »Von dem Fischer und syner Fru« (später dann KHM 19) und »Von dem Machandelboom« (KHM 47). Beide sogenannten Märchen waren aber, so dokumentieren neuere Forschungen, eben keine Erzählungen aus dem Volk, sondern von Philipp Otto Runge aus verschiedenen Quellen zusammengestellt. So ausgerüstet begannen die beiden Brüder Grimm ihre Sammeltätigkeit, allerdings nicht als »Feldforschung«, wie wir heute sagen würden. Sie ließen sich nahezu alle Geschichten in ihrer Kasseler Wohnung erzählen. Wobei die Geschichten des Dragonerwachtmeisters Krause dessen schriftliche Aufzeichnungen waren, die er sich Stück für Stück in Naturalien (= getragene Beinkleider) bezahlen ließ.

Erzählerinnen und Erzähler, sog. Gewährsleute waren:

- Friederike Mannel (1783-1833), deren Vater als Pfarrer und Lehrer Kinder aus einem Hugenotten-Dorf betreute;
- die drei Töchter der Familie Wild, einer Apothekerfamilie aus der Nachbarschaft: Dorothea und ihre beiden Schwestern (Wilhelm heiratete 1825 Dorothea Wild);
- die drei Töchter des Kasseler Regierungspräsidenten Hassenpflug: Marie und ihre beiden Schwestern;
- die beiden Adelsfamilien von Droste-Hülshoff und von Haxthausen aus Westfalen;
- Schulrektor und Pfarrer Ferdinand Siebert (1791-1847);
- der pensionierte Dragonerwachtmeister Johann Friedrich Krause (1747-1828);
- Dorothea Viehmann (1755-1815): Sie war eine Gastwirtstochter, die ihre Geschichten vermutlich dort gehört hatte.

Die Geschichten der »Viehmännin« wurden den Brüdern Grimm erst nach 1813 erzählt. So erschienen sie zunächst nur im 2. Band (1815); in der 2. Auflage 1819 tauschten die Brüder aber Texte zwischen Band 1 und Band 2 aus.

Die gesellschaftlichen Hintergründe dieser »Gewährsleute« bestätigen, dass es eben keine Geschichten aus dem Volk waren, von Bäuerinnen oder Hirten oder Köhlern, sondern Geschichten von jungen Frauen, oftmals aus französischen Quellen gespeist. Denn sowohl Familie Hassenpflug als auch Familie Viehmann waren ursprünglich hugenottische Flüchtlinge, die sich sehr gut in der französischen Erzählliteratur auskannten, so z. B. in den Sammlungen der Fee-Märchen von Charles Perrault (1628-1703). Denkbar ist zudem, dass sich auch Jacob Grimm, der 1805 Friedrich Carl von Savigny für sieben Monate als Bibliothekar nach Paris begleitete, in der französischen Literatur gut auskannte. Sicher sind die Grimmschen Märchen keine urdeutschen Texte.

1810 schickte Jacob Grimm die bisher gesammelten Texte an den Studienfreund Brentano. Glücklicherweise fertigten die Brüder zuvor eine Abschrift an. Denn Clemens Brentano »verschluderte« diese Sammlung. So entschieden sich die beiden Grimm-Brüder auf Anregung von Achim von Arnim, sie 1812 selbst herauszugeben. Dem folgte 1814 (vordatiert auf 1815) der 2. Band, der stärker von Wilhelms Sammeltätigkeit geprägt war. Der Verkaufserfolg beider Bände war eher mäßig. Beide Bände erschienen 1819 in 2. Auflage, geprägt von Umstellungen und mit Überarbeitungen. Danach war Wilhelm Grimm maßgeblich für die folgenden Ausgaben verantwortlich. Doch schon zuvor lässt sich der texteingreifende Einfluss von Wilhelm nachweisen. Das konnte erst 1975 von Heinz Rölleke nachgewiesen werden, der durch Zufall die 1810 an Clemens Brentano übersandte Fassung entdeckte.

Einen besonderen Stellenwert nimmt die sog. »Kleine Ausgabe« von 1825 mit 50 ausgewählten Märchen ein. Die Auswahl war bestimmt von dem Kindheitsbild der Romantik – und extrem erfolgreich. Vermutlich haben auch die 7 Illustrationen von Ludwig Emil Grimm dazu beigetragen.

1857 erschien die 7. Auflage als »Auflage letzter Hand«.

Die Arbeiten an den Märchen von Wilhelm Grimm offenbaren zahlreiche Eingriffe und Veränderungen, die auch zu Streitereien mit seinem Bruder Jacob führten, der mehr der philologischen Wahrheit zuneigte. Gleichwohl entwickelte Wilhelm auf diese Weise den einzigartigen Typus MÄRCHEN, der weltweit anerkannt wird. So u. a. auch durch die UNESCO, die die Handexemplare der Brüder Grimm 2005 zum »Weltdokumentenerbe« erhob.

In diesen Bereichen griff Wilhelm Grimm ein:

- Orientierung an der Sprache der Lutherbibel. Diese Sprache wurde als »ursprüngliche und echte Deutsche« angesehen. Insofern ließ sich Wilhelm auf den »Luther-Hype« um 1817 ein, bei dem an den 300. Jahrestag des Anschlags der Thesen an die Wittenberger Schlosskirche erinnert wurde.
- Orientierung an dem Kulturgefühl des Biedermeier, bei dem u. a. die »kindliche Reinheit« betont wurde.
- Formelhafte Eingangsätze und Schlusssätze.
- Strukturierungen in 3er-Takt-Proben.
- Häufungen von »Märchen-Zahlen«, wie 3 und 7 und 12.
- Einbau von Lied- und Reimelementen.
- Einbau von Sprichwörtern und Redensarten.
- Erotische und gewaltsame Szenen wurden abgemildert, verändert oder gar gestrichen.
- Die Texte wurden sprachlich dialogischer aufgebaut.
- Verwendung extremer Paare bei den Motiven und Orten, wie: gut-böse; groß-klein; hell-dunkel; Haus-Wald; Welt-Schloss.
- Vermeidung und Ersetzen von Fremdwörtern, wie z. B. Prinz Königsohn; Prinzessin Königstochter.
- Verwendung von Verkleinerungsformen, wie Kindchen; Häuschen.
- Oft wird die »Mutter« zur »Stiefmutter«, einem negativen Stereotyp sei dem 16. Jahrhundert.
- Bevorzugt werden »Hexen« (aus dem Deutschen des 9. Jahrhunderts: hagazussa) und »Feen« (allerdings aus dem keltisch-bretonischen Sprachraum) verwendet.
- In »Hänsel und Gretel« wird die »Hungersnot« als zeitgenössisches Ereignis aufgenommen.

Die Rezeption der Märchen war ab 1825 mit der »Kleinen Ausgabe« überwältigend. Erstmals wurde diese Ausgabe ins Englische übersetzt – inzwischen alle Märchen weltweit in über 170 Sprachen.

Immer wieder gaben die Märchen auch Anlässe extrem kontrovers zu diskutieren und zu werten, vor allem bei (tiefen-)psychologischen Deutungen und gesellschaftspolitischen Begründungen.

Uns begegnen MÄRCHEN heute in vielen Lebensbereichen. So z. B. auf der 600 km langen »Märchenstraße«, die in Hanau beginnt und durch Hessen und Niedersachsen führt. So in den Musicalszenen von »SimsalaGrimm«, die wohl nur entfernt an die Originale erinnern. So in den zahlreichen ausgezeichneten Märchen-Verfilmungen, begonnen mit dem Märchenstummfilm 1906 »Frau Holle«, besonders in den letzten Jahren beim ZDF ab 2005, bei der ARD ab 2008. So in der »Grimmwelt Kassel« seit 2015, dem einzigartigen Mitmach-Museum.

### Literatur

Ewers, Hans-Heino: »Erfahrung schrieb's und reicht's der Jugend«. Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur vom 18. bis zum 20. Jahrhundert. Gesammelte Beiträge aus drei Jahrzehnten. Frankfurt 2010 Rölleke, Heinz: Die Märchen der Brüder Grimm. Eine Einführung. Stuttgart 2004

Zeitschrift »Deutsch differenziert«, H. 3/2014: Märchen. Anregungen zum Erzählen, Schreiben und Gestalten

### Didaktische Prämissen

Lernen entwickelt sich und geschieht im sozialen Raum und in sozialen Zusammenhängen. Der Mensch lernt vom Menschen und mit den Menschen. Immer und (hoffentlich) gut.

Lernen ist so gesehen eine spezifische Tätigkeit in einem bestimmten sozialen Raum. Die besonderen institutionellen Zusammenhänge und die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen sollten und dürften aber nicht ein demokratisches Menschenbild, eine demokratische Pädagogik behindern.

In der Pädagogik wurde immer versucht, die Planung von Lernen zu strukturieren und auch lehrbar zu machen. Für unsere Arbeit sind die Anregungen von Wolfgang Klafki wichtig. Er macht deutlich, dass diese Aspekte bei der Auswahl der Inhalte wichtig seien:

- Elementares und
- Fundamentales und
- Exemplarisches!

Darüber hinaus sei es notwendig, sich als Lehrkraft mit der Gegenwartsbedeutung und der Zukunftsbedeutung des Inhaltes für die Schülerinnen und Schüler intensiv auseinanderzusetzen: Was bedeutet der Inhalt für die Schülerinnen und Schüler heute und morgen?

In seinen Überlegungen zur kritisch-konstruktiven Didaktik ergänzt Wolfgang Klafki diese Entscheidungsfelder durch Forderungen an eine sinnvolle Zugänglichkeit bzw. Darstellbarkeit der Inhalte und mit Ideen zur Lehr-Lern-Prozessstruktur.

Wir plädieren weitergehend dafür, sich (wieder) stärker auf den Menschen und seine Fähigkeiten und Fertigkeiten zu besinnen. Damit nehmen wir Anregungen der Tätigkeitspsychologie auf. Denn beim Zusammenleben spielen die Tätigkeiten des Menschen im Umgang mit der Sprache die wesentliche Rolle. Durch seine Aktivitäten greift der Mensch vorhandene Möglichkeiten auf und bewirkt etwas. Er reagiert nicht nur, sondern agiert. Seine Aktivitäten haben Folgen. Dabei stehen die Art und Weise seiner Tätigkeiten in Beziehungen zu seinen Fähigkeiten. Ausprägungen dieser wechselseitigen Verbindungen sind biologisch und gesellschaftlich vermittelt. Insofern sind all unsere Tätigkeiten entwickelt und verwickelt zugleich, von Mensch zu Mensch je verschieden.

Doch warum mag der Mensch lernen? Mag er wirklich? Was motiviert ihn?

Um diese Fragen sinnvoll zu beantworten, sind Anregungen aus der Organisationspsychologie hilfreich. Immer dann, wenn Menschen ernst genommen werden und sie eigenständig entscheiden können, stärkt das ihr Selbstwertgefühl und ihre Bereitschaft, sich einzusetzen und zu entwickeln. Darum ist es wünschenswert, auch bei didaktischer Planung diese Aspekte für Lernende und Lehrende zu berücksichtigen:

- Bescheid wissen darüber, was getan wird;
- Bescheid wissen darüber, wozu es getan wird;
- Bescheid wissen darüber, warum es getan wird;
- und das Wollen eines Ziels!

Basierend auf diesen Prämissen lassen sich Lernlandschaften planen, die es den Schülerinnen und Schülern eröffnen, sich ihren Lernweg zu suchen, auszuwählen und Schritt für Schritt zu gehen. Diese Lernlandschaften beinhalten als integrativen Teil einzelne Lerndörfer. Getreu des afrikanischen Wortes: »Es braucht ein ganzes Dorf, um ein Kind zu erziehen oder ein Kind stark zu machen.«

Dies ist auch so zu interpretieren: Es braucht ein ganzes Dorf herausfordernder Aufgaben, um jedem Kind die Möglichkeit zu geben, auszusagen: Ich möchte hier wohnen und leben und lernen ...

Oder auch so: Wir entwickeln »Häuser des Lernens« mit interessanten Aufgaben für Kinder und Jugendliche, z. B. zur Kinder- und Jugendliteratur und vielleicht mit diesen anregenden und fantastischen Welten: ein Alice-im-Wunderland-Haus; eins mit Peter Pan; ein anderes mit Abenteuern zum Dschungelbuch; eines, in dem es mit Nils Holgersson auf seine wundersame Reise geht; und eins mit dem nostalgischen Leben rund um Heidi, sicher auch eins zu den Märchen der Brüder Grimm.

Bei dieser Unterrichtsentwicklung kann eine Fülle von Aufgaben entdeckt werden, vor allem auch dann, wenn zum Kernthema (dem Kinder- und Jugendbuch) Themen aus der Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler eingebracht werden. Der reine Fachunterricht wird über die Fachorientierung zum fächerübergreifenden Unterricht. Die Fachdidaktik strebt dann neben fachlichen Zielen wichtige überfachliche Fähigkeiten an, wie argumentieren, modellieren, Problem lösen, experimentieren, recherchieren, kommunizieren.

Für dieses Vorhaben braucht es einen Orientierungsrahmen, eine Planungsgrundlage: Die kognitive Lernlandkarte. Sie bildet die verschiedenen Aufgaben, Aufträge und Lernangebote eines Lernhauses ab.

Innerhalb eines Lernhauses werden die Aufgaben so differenziert gestellt, dass eine eigenverantwortliche persönliche Passung möglich ist, dass alle Schülerinnen und Schüler kognitiv aktiv sind und von verantwortlichen Lehrpersonen unterstützt werden können.

Innerhalb des Orientierungsrahmens werden Aufgaben entwickelt, die folgende Fähigkeiten fördern und fordern (A E I O U-Aufgaben; die Buchstaben dienen als Eselsbrücke beim Entwickeln der Aufgaben! – nach A. v. d. Groeben und I. Kaiser):

### Argumentieren

Diese Aufgaben haben die Fragerichtung: Warum kann man es so oder anders sehen?

Erkunden, Entdecken

Diese Aufgaben haben die Fragerichtung: Was ist Sache, wie ist es?

Imaginieren, Fabulieren

Diese Aufgaben haben die Fragerichtung: Wie wäre es, wenn?

**O**rdnen

Diese Aufgaben haben die Fragerichtung: Welchem Plan folgt es, wie passt es zu anderem?

Urteiler

Diese Aufgaben haben die Fragerichtung: Was bedeutet es für mich, für dich, für andere? Wie ist es zu beurteilen?

Wenn es das Ziel ist, das Lernen als aktiven, selbstgesteuerten Prozess zu betrachten, in dem Wissen für das Heute und das Morgen erworben, vernetzt und angewendet wird, kommt der Auswahl und Gestaltung der Aufgaben also eine besondere Rolle zu. Wir haben uns für AUFGABENKARTEN entschieden – und nicht für Arbeits-

blätter. Damit eröffnen wir das Lernen IN den Schülerinnen und Schülern und sind selbst (lediglich) als Lernbegleiter aktiv.

Die Lehrkraft als Lernbegleiterin/Lernbegleiter wird damit zum »Gerüstbauer«, indem sie/er systematisch Strukturen und Hilfen anbietet und eröffnet. Die Schülerinnen und Schüler können damit ihren Weg des Lernens zur nächsten Kenntnis oder Fähigkeit selbstständig gehen (Scaffolding).

Sie arbeiten nach diesen Karten und dokumentieren ihre Arbeiten in individuellen Lerntagebüchern. Bisweilen arbeiten sie allein oder mit dem Partner oder in der 4er-Gruppe – bis hin zur gesamten Lerngruppe. Hilfreich ist dabei der sozialpädagogische 3-Schritt: Think – Pair – Share, bei dem kognitives Lernen und soziales Lernen in einem Gleichgewicht praktiziert werden.

In unseren Lernhäusern sind wunderbare Kinder- und Jugendbuch-Klassiker beheimatet. Sie locken und verlocken in verschiedenen Buch-Präsentationen: einmal in einer umfangreichen Fassung, die dem Original recht nahe ist; mehrmals in reich illustrierten Ausgaben, erzählt für Kinder und in einer Bilderbuch-Fassung mit kongenialen Bildern. Immer wird eine Auswahl der 200 Märchen der Brüder Grimm getroffen.

### **Didaktische Strukturen**

Mit den Märchen-Ausgaben im Arena-Verlag bieten sich besondere Anregungen für Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene.

Die **Bilderbuchfassung** präsentiert sich vorzüglich für den Kita-Bereich und die Schuleingangsphasen; begleitet von dem lesekundigen Erwachsenen, der die »großen« Fassungen parat hat.

Die Kinderbuch-Fassung könnte fein vorgelesen werden, doch auch ab dem 3. Lesejahr z. T. selbst gelesen werden; zudem im Vergleich zur Bilderbuchfassung. Der Band mit den doppelseitigen Illustrationen, in denen die Handlung des Märchens, ähnlich einem Comic, mit vielen Blicken dargestellt wird, bietet besondere Anregungen zum Entdecken und Erzählen.

Vielleicht führt das Vorlesen und Hören und Selbst-Lesen auf einen Weg zu einer Märchenerzählerin, die durchs Lesen und Erzählen »verzaubern« kann.

All das eröffnet Lernlandschaften für ganz unterschiedliche Lerngruppen, einschließlich der Kinder mit Handicap (Stichwort: Inklusion) mit ganz verschiedenen Tätigkeiten: Argumentieren; Erkunden/Entdecken; Imaginieren/Fabulieren; Ordnen; Urteilen.

Als Besonderheit bieten wir mit diesem Material als Kopiervorlagen: Märchen in »einfacher Sprache«.

Wir haben einige Märchen und eine Sage in »einfache Sprache« umgeschrieben. Besser heißt es: umgeschrieben in eine Sprachform, die für Kinder und Jugendliche, die nicht so flott lesen können, gut und schnell verständlich ist = eine angemessene Sprache für ihre Lesefähigkeiten und Lesefertigkeiten.

Wir möchten Ihnen als Lehrkraft damit die Möglichkeiten eröffnen, dass »Ihre« Kinder einige Märchen SELBST

er-lesen können. Auch möchten wir helfen und zugleich Signale setzen, dass Sie für »Ihre« Kinder den Versuch wagen, das auszuprobieren.

Im didaktischen Material haben wir für die Lehrkraft die kognitive Lernlandkarte für das Lernhaus »Märchen« zusammengefasst. Dort sind die Verstehensziele und Kompetenzen aufgelistet und die Themenschwerpunkte der einzelnen Aufgabenbereiche übersichtlich dargestellt.

Für diese Aufgabenbereiche haben wir jeweils acht Aufgabenkarten entwickelt. Weiterhin finden Sie jeweils zwei Blankokarten für die Entwicklung eigener Aufgabenkarten.

Diese Aufgabenkarten sollten kopiert werden – zur Unterscheidung dienen die unterschiedlich farbigen Rahmen –, dann laminiert und in Karteikästen den Kindern zugänglich sein.

Der Schwierigkeitsgrad der Aufgabenkarten ist sehr unterschiedlich und kann von den Kindern zudem selbst angepasst werden.

Genau das eröffnet und ermöglicht extrem differenziertes Arbeiten:

- für unterschiedliche Jahrgänge
- sogar auch für den Kita-Bereich; angeleitet von der Erzieherin
- für jahrgangsübergreifende Klassen
- und immer offen für die Schwerpunkte Inklusion und Migration

Jeder Aufgabenbereich beinhaltet als Kopiervorlage eine SELBSTEINSCHÄTZUNG, passend zu dem Aufgabenbereich. Ergänzend haben wir hierbei die entsprechenden Lernfelder aus dem SPRACHTURM eingefügt (=unterlegte Felder).

Durch das breite Materialangebot werden verschiedene Lernkanäle angesprochen und verschiedene Fähigkeiten und Fertigkeiten geübt. Die freie Wahl der Reihenfolge der Aufgabenkarten und die Selbstkontrolle fördern das selbstständige Lernen auf einem individuellen Lernweg – aber ohne zu vereinzeln, weil wir die Aufgaben bewusst auch auf gemeinsames Denken und Handeln angelegt haben.

### Literatur

Conrady, Peter/Sengelhoff, Barbara: Sprachtürme.

In: www.ifas-verlag.de/shop/sprachtürme/ (zuvor: Zeitschrift GRUNDSCHULE, 44. Jg. (2012), H. 2: Lernwege im Deutschunterricht. Beobachten – Begleiten – Gestalten, mit dem Beihefter: SPRACHTURM)

von der Groeben, Annemarie/Kaiser, Ingrid: Werkstatt Individualisierung. Hamburg 2012

Hattie, John: Visible Learning für Teachers. Maximizing Impact on Learning. London/New York 2011/Abingdon 2012

Klafki, Wolfgang: Kritisch-konstruktive Pädagogik. Herkunft und Zukunft. In: Eierdanz, Jürgen/Kremer, Armin (Hrsg.): Weder erwartet noch gewollt – Kritische Erziehungswissenschaft und Pädagogik in der Bundesrepublik Deutschland zur Zeit des kalten Krieges. Baltmannsweiler 2000, S. 152–178

Zeitschrift GRUNDSCHULE, 44. Jg. (2012), H. 7/8: Was wirkt? Was das Lernen positiv beeinflusst und was ihm schadet

# **LERNHAUS: Märchen kognitive Lernlandkarte**

## Die schönsten Märchen

## **Brüder Grimm**

## FUNDAMENTUM: Verstehensziele → Kompetenzen

Im Sinne des integrativen Deutschunterrichtes setzen sich die Kinder mit Märchen mehrperspek-Sie entwickeln individuelle Zugänge zu dieser fantastischen Literatur, vertiefen ihre Kompetenzen (Wissen, Können, Kenntnisse nutzen) und lernen, darüber zu reflektieren und ihre Erfahrungen tivisch auseinander und lernen Märchen in ihrer Vielfalt auf unterschiedlichen Wegen kennen. anzuwenden und zu übertragen.

## Leitendes Bildungsziel:

Märchen der Brüder Grimm kennenund schätzen lernen

### ARGUMENTIEREN

- Ein Interview führen.
- Ein Streitgespräch führen und die eigene Meinung vertreten.
  - Leben in der Märchenwelt Pro und Contra aufstellen.
- erkennst du es? Meine eigene Ist das ein Märchen? Woran Meinung.
  - Kann man Märchen zu jeder Jahreszeit lesen?
- Märchen nur eine Lektüre für kleine Kinder?
- Märchen klingen sie auch in einer »einfachen Sprache«?
- Für eine eigene Märchengestal-
- tung werben: Comic? Film? Bilderbuch? Märchenbuch? Lied?

In der Märchenbibliothek unter-

vergleichen.

schiedliche Märchen anderer

Kulturen erforschen.

Märchenfilme erforschen und

## IMAGINIEREN/FABULIEREN

In die Rolle einer Märchenfigur

Was weiß ich über Märchen? Welche Märchen der Brüder

ENTDECKEN/ERFORSCHEN

Erstellen einer Mindmap.

- Märchenfiguren und ihre Handlungen verändern.
- begegnen sich: Das tapfere Moderne Märchenfiguren Schneiderlein begegnet

Ein eigenes Märchen mit eigenen

Grimm kennst du?

Märchenfiguren gestalten, z.B.

in einer Märchenkiste.

ine Märchen-Lernlandkarte

Alle Bösewichte in Märchen

entwerfen.

person eines Märchens entwerfen. Eine Profil-Seite für die Haupt-

uke Skywalker.

- Wie ist das Leben in der Märchen
  - welt? Stimmungen wahrnehmen. Ein Märchen als SMS-Nachricht

Märchenbilder entdecken und

Ein Kostüm für eine Märchenfigur entwerfen.

schreiben.

verwandeln: Märchen verkehrt Sich in eine neue »Identität«

erzählen.

### URTEILEN

- einschätzen.
- Ein Märchen empfehlen für einen Literaturpreis.
  - Das Grundgesetz für Kinder.
- Ein Märchen als Geschenk entscheiden.

sammeln: Star Wars, Harry Potter,

Ein Märchenwörter-Lexikon

Fintenherz usw.

Kinder- und Jugendliteratur

- Märchenverfilmungen für eine oder Text? Erzählstrukturen darstellen: den
- Planung eines eigenen Märchens oder eines Märchenfilms.
- Märchen in »einfacher Sprache«

- Die Qualität von Märchen

Sammeln von Märchenmerkmalen

Märchenbücher sammeln und

ORDNEN

und Erstellen einer "Checkliste"

Märchenmerkmale in moderner

für Märchen.

- Sich für oder gegen Märchen
- Medienkritik üben: Film, Hörbuch

Altersstufe empfehlen. Das habe ich gelernt.

roten Faden entdecken.

- Memory/Storyboard/Drehbuch Szenen eines Märchens als

### Ziel: Ein Interview führen zu Märchen



1. Führe mit deinen Eltern, deinen Geschwistern oder Großeltern ein Interview über Märchen.

Interview-Fragen:

An welche Märchen erinnerst du dich?

Welches Märchen kannst du mir erzählen?

Welches Märchen magst du gar nicht?

...

Welche Märchenform gefällt dir am besten:
 Comic, Bilderbuch, Film, Theaterspiel oder Hörspiel?
 Warum? Begründe deine Meinung.



### Argumentieren 2

### Ziel: Ein Streitgespräch führen

1. Führe mit einem Partner ein Streitgespräch oder ein Werbegespräch über dein Lieblingsmärchen.

Begründe deine Entscheidung!

Ich entscheide mich für dieses Märchen, weil ...

Mir gefällt an diesem Märchen ganz besonders:

Dieses Märchen vergesse ich nie, weil ...

2. Veröffentlicht eine Liste der beliebtesten Märchen.

Die Liste kann erweitert werden.

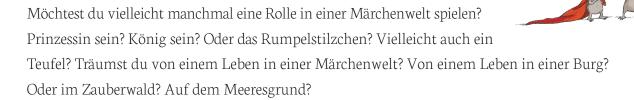
Ihr kennt solche Listen aus den »Lieder-Charts«.

Da rutschen manchmal die früher beliebtesten Lieder wieder auf den letzten Platz.

So kann es auch mit den Märchen sein.



### Ziel: Über das Leben in einer Märchenwelt nachdenken



Wenn du davon träumst, dann ist dieser Auftrag für dich richtig:

### 1. Beschreibe, warum du gerne von der Märchenwelt träumst.

Warum du diese besondere Rolle spielen möchtest. In welchen Situationen du diesen Wunsch hast. Beschreibe oder zeichne deine eigene Märchen-Wunsch-Welt.

Wenn du dir gar nicht vorstellen kannst, in einer Märchenwelt zu leben, dann ist diese Aufgabe vielleicht besser für dich:

Begründe, warum du nicht in einer Märchenwelt leben möchtest.

Mache dir auch Gedanken darüber, warum manche Menschen in einer Märchenwelt leben wollen. Führt dann ein Pro-Kontra-Gespräch.

### Ziel: Merkmale eines Märchens erkennen – nicht nur in klassischen Märchen

Im Aufgabenbereich »Ordnen« findest du Aufgaben zu den Merkmalen von Märchen. Diese Aufgaben solltest du lösen, bevor du diese Auftragskarte wählst.

### Untersucht eure aktuellen Lieblingsbücher, Filme oder Comics:

Welche Merkmale der Märchen könnt ihr entdecken? Überlegt, ob Star Wars oder Harry Potter oder Mangas auch Märchen sein können. Welche Geschichten sind auf gar keinen Fall Märchen?

Schreibt eure Argumente auf.

### Argumentieren 4





### Ziel: Über die richtige Märchenzeit nachdenken

Katharina aus der 4. Klasse berichtete in einem Interview:

Ich mag Märchen nur im Winter ...

Stimmt es, dass es eine bestimmte Jahreszeit für Märchen gibt?

Denkt gemeinsam über die Aussage von Katharina nach.

Welche Lektüre ist dann gut für den Sommer?

Für den Frühling? Für den Herbst?

Gestaltet einen Jahreskreis mit euren Lese-Empfehlungen!





### Argumentieren 6

### Ziel: Darüber nachdenken, für wen Märchen geeignet sind

Milan aus der 3. Klasse berichtete in einem Interview:

Märchen, die sind doch nur für kleine Kinder ...

Was meint ihr dazu?

Welche Märchen möchtest du kleinen Kindern erzählen oder vorlesen?

Welche Märchen nicht?

Warum entscheidest du dich so?

Erinnere dich: Hast du Märchen gehört, als du klein warst? Welche?



### Ziel: Über die Sprache und Textform nachdenken



Märchen sind fast immer lange Texte.

Sie sind manchmal schwer zu lesen und zu verstehen.

Darum kann ein Märchen auch in »einfache Sprache« übersetzt werden.

Klingen Märchen auch in einfacher Sprache gut?

Was müssen die »Übersetzer« beachten?

Was sollte auf keinen Fall in einem Märchen in einfacher Sprache fehlen?

Worauf kann verzichtet werden?

Wie würdet ihr euch entscheiden? Begründet eure Meinung.

Probiert es selbst einmal aus: Ein Märchen in »einfacher Sprache«.



### Argumentieren 8



### Ziel: Für eine eigene Märchengestaltung werben

Märchen – in welcher Form gefallen sie dir/euch am besten?

Du lernst beim Arena Verlag Märchen so kennen:

In Sammelbänden in kurzen Fassungen,

in Bildgeschichten.

In anderen Büchern in langen Fassungen.

Was gefällt dir an den Büchern? Wie gefallen dir die Bilder?

Wie sollen die Figuren dargestellt werden?

Mit vielen Bildern? Ohne Bilder? Als Comic? Als Film?

Schreibe auf: So mag ich mein Märchen, weil ...

So soll mein Lieblingsmärchen gestaltet werden.















### Märchen – Selbsteinschätzung Argumentieren

Name:	++	+	-	 Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann an einem Gespräch teilnehmen, zuhören und Fragen stellen.				
Ich kann über Themen und Ideen nachdenken und meine Meinung äußern.				
Ich kann aus Texten Informationen entnehmen, um meine Meinung begründen zu können.				
Karte 1: Ich kann zu Märchen ein Interview führen.				
Karte 2: Ich kann zu Märchen ein Streitgespräch führen.				
Karte 3: Ich kann über das Leben in einer Märchenwelt nachdenken.				
Karte 4: Ich kann Merkmale eines Märchens erkennen – nicht nur in klassischen Märchen.				
Karte 5: Ich kann über die richtige Lesezeit für Märchen nachdenken.				
Karte 6: Ich kann darüber nachdenken, für wen Märchen geeignet sind.				
Karte 7: Ich kann über die Sprache und die Textform nachdenken				
Karte 8: Ich kann für eine eigene Märchengestaltung werben.				
Karte 9: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.				
Karte 10: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.				
Das sagen meine Lehrer/Lehrerinnen zu meiner Arbeit:				
Das möchte ich meinen Eltern, über das Thema erzählen:				
Meine eigenen Ideen, Tipps, Links (Internet) zu diesem Thema:				
Das möchte ich zu diesem Thema noch wissen:				

### Ziel: Mein Wissen über Märchen darstellen

Gestalte eine Mindmap.



Schreibe zu:

Personen und Figuren, Zaubersprüchen, Orten, Gut und Böse, Anfang und Ende, Aufgaben, Gefahren, ...



### Ziel: Die Märchen der Brüder Grimm kennen lernen

Entdecke die Brüder Grimm:

http://www.labbe.de/zzzebra/index.asp?themaid=591&titelid=2501

Es gibt sogar ein Grimm-Museum in Kassel:

http://www.grimms.de/

Trage möglichst viel Wissen über die Brüder Grimm zusammen.

Trage dein Wissen anderen vor.

Wie hießen sie?

Wann lebten sie?

Was haben sie gemacht?

Welche Märchen kennst du von ihnen?

### Entdecken/Erforschen 2





### Ziel: Ein eignes Märchen gestalten und präsentieren

Wenn du schon wichtige Märchenmerkmale kennst, kannst du auch ein eigenes Märchen planen, schreiben, vorstellen.

Du kannst auch eine Märchenszene als Bild (Arena) auswählen.

### Gestalte eine Märchenkiste:

Du brauchst einen Karton, Papier, Schere, Kleber, kleine Figuren (fertige Spielfiguren oder Figuren, die du aus Knete oder Papier herstellst). Entscheide dich für eine Szene, male einen passenden Hintergrund. Finde einen guten Platz für deine Figuren in dem Karton. Schreibe kleine Wortkarten, Sprechblasen, kleine Texte, Überschriften.

Stelle dein Märchen im Spiel vor.



### Ziel: Eine Märchenlandkarte entwerfen

### 1. Suche im Internet unter dem Begriff »Märchenstraße«.

Anders als auf Straßenkarten kannst du Bilder entdecken: Schau genau. Es sind Märchenbilder.

### 2. Zeichne nun deine Landkarte mit Märchen-Bildern.

Das ist deine eigene Lerndorf-Lernlandkarte:

Schreibe deine Lernerfolge auf kleine Papierstreifen.

Zeichne auch kleine Bilder. Schreibe kleine Texte dazu.

Klebe alles auf deine Lernlandkarte.

Und am Ende der Lerndorf-Arbeit kannst du stolz auf deine Leistung schauen!





### Ziel: Figuren und ihre Stimmung wahrnehmen

Du weißt schon viel über Märchen.

Und sicher weißt du auch, dass es kein Märchen ohne Bösewichte gibt.

Sie sorgen für Spannung, zeigen auch Gefahr.

Und Helden sind dabei. Sie kämpfen. Sie siegen oder werden besiegt.

Auch die Natur kann zur Gefahr werden. Diese muss überwunden werden.

Suche in den Märchen die Gefahren und die Bösewichte.

Zeichne die Bösewichte und die Gefahren. Schreibe dazu.

Und schau auch einmal in das Bilderbuch und in das Kinderbuch.

Suche Bösewichte, suche Gefahren. Was fällt dir auf?





### Ziel: Märchenbilder entdecken und gestalten

Betrachte Märchenbilder in verschiedenen Büchern.

Was fällt dir auf? Wenn du magst, kopiere einige Bilder, zeichne sie ab oder gestalte eine Collage.

Wie ist die Stimmung?

Was ist zu sehen?

Wie ist die Umgebung dargestellt?

Wie sind die Farben?

### Entdecken/Erforschen 6





### Ziel: Märchenfilme erforschen und vergleichen

### Vergleiche verschiedene Formen von Filmen:

Spielfilm, Zeichentrickfilm, Puppenspiel.

### $Sprich\ mit\ anderen\ "Filmforschern"\ dar "über:$

Wie ist die Stimmung?

Wie ist der Ton?

Wie werden Figuren und Orte gezeigt?

Als Filmexperte kannst du nun auch einen eigenen Film herstellen.

Nutze dazu deine Märchenkiste, dein Wissen über dein Lieblingsmärchen, deine Bilder, deine Lernlandkarte.





### Ziel: Märchen anderer Länder und Kulturen entdecken und vergleichen

Suche Märchenbücher aus anderen Ländern.

Informiere dich im Internet:

http://www.goethe.de/lrn/prj/mlg/mai/mem/deindex.htm

### Schreibe die Namen der Märchenfiguren auf.

Welche Besonderheiten fallen dir noch auf? Arabische Märchen spielen im Morgenland. In afrikanischen Märchen gibt es Löwen.

### Befrage die Kinder aus anderen Ländern in deiner Lerngruppe nach ihren Märchen.

Erzählt ... lest ... schreibt ... illustriert ...

Oder:

Schreibt einen eigenen Märchen-Blog...



















### Märchen – Selbsteinschätzung Entdecken/Erforschen

Name:	++	+	-	 Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann bewusst Texte auswählen, Informationen finden und wiedergeben.				
Ich kann zu Personen, Handlungen und Gedanken kritisch Stellung nehmen.				
Ich kann zur Entstehung literarischer Produkte recherchieren.				
Ich kann Texte verständlich vorstellen und schreiben.				
Karte 1: Ich kann mein Wissen über Märchen darstellen.				
Karte 2: Ich habe die Märchen der Brüder Grimm kennengelernt.				
Karte 3: Ich kann ein eigenes Märchen gestalten und präsentieren.				
Karte 4: Ich kann eine Märchenlandkarte entwerfen.				
Karte 5: Ich kann Figuren und ihre Stimmung wahrnehmen.				
Karte 6: Ich kann Märchenbilder entdecken und gestalten.				
Karte 7: Ich kann Märchenfilme erforschen und vergleichen.				
Karte 8: Ich kann Märchen anderer Länder und Kulturen entdecken und vergleichen.				
Karte 9: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.				
Karte 10: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.				

Das sagen meine Lehrer/Lehrerinnen zu meiner Arbeit:	
Das möchte ich meinen Eltern, über das Thema erzählen:	
Meine eigenen Ideen, Tipps, Links (Internet) zu diesem Thema:	
Das möchte ich zu diesem Thema noch wissen:	

### Ziel: In die Rolle einer Märchenfigur schlüpfen

Märchenfiguren begegnen sich.

Suche dir eine Märchenfigur aus und schlüpfe in ihre Rolle.

Begegne einer anderen Märchenfigur.

Stellt euch gegenseitig vor.



- Handbewegungen
- · Mund und Augen
- · Stimme
- Lautstärke





### Ziel: Märchenfiguren verändern

Was wäre, wenn ...

Verändere die Märchen, indem du Gegenstände, Orte, Aufgaben, gute und böse Figuren austauschst.

### Was wäre, wenn ...

- ... Rumpelstilzchen den Namen nennen kann ...
- ... Dornröschen nicht einschläft ...
- ... die Hexe im gläsernen Sarg aufwacht ...

### Imaginieren/Fabulieren 2







### Ziel: Moderne Märchenfiguren begegnen sich

### Stell dir vor

das tapfere Schneiderlein oder

Hans im Glück oder

Rotkäppchen

### trifft eine wichtige Figur aus Star Wars: Luke Skywalker!

Wie stellen sie sich vor?

Was erzählen sich die beiden?

Was ist ihnen so wichtig, dass sie es ihrem neuen Freund erzählen wollen?

Was wollen sie voneinander wissen?

Spielt das Gespräch – in einem kleinen Papiertheater, vor einer Kamera, in einer Comic-Zeichnung.





### Imaginieren/Fabulieren 4

### Ziel: Ein Profil für eine Märchenfigur entwerfen

Sicher kennst du schon einige Internet-Profile.

Auf Profilseiten stellen Menschen sich vor, sie lernen andere Menschen kennen, sie tauschen Nachrichten aus.

### Erfinde eine Profil-Seite für deine Lieblingsfigur aus einem Märchen:

Dazu musst du diese Angaben machen:

- · einen Profil-Namen erfinden
- · ein Bild auswählen
- · einen besonderen Ort beschreiben
- · und was die Freunde noch wissen sollen ...

### ACHTUNG:

Veröffentliche DU NIE deine Geheimnisse in den sozialen Netzwerken!





### Ziel: Das Leben in einer Märchenwelt wahrnehmen

Wie wäre es, wenn du dich ganz klein und unsichtbar in einem Märchen verstecken könntest?



Im Zimmer von Dornröschen … im Uhrenschrank bei den sieben Geislein … unter dem Bett von Rotkäppchens Großmutter … oder … oder …

### Suche dir ein Märchen aus einem deiner Bücher aus.

Du kannst sogar verstehen, was die Tiere sagen.

Was sagen sie?

Lausche. Was hörst du?

Wer macht die Geräusche?

Was riechst du? Was spürst du?

Erzähle dein Märchen aus dieser Rolle.





### Ziel: Ein Märchen als Kurztext schreiben

Eine »moderne« Märchenfigur schreibt ihr Märchen auf. Sie schreibt eine SMS.

Sie darf nur 120 Zeichen benutzen.

### Versuche du es auch:

Schreibe so, dass deine Leserinnen und Leser das Märchen verstehen.

### Imaginieren/Fabulieren 6







### Ziel: Ein Kostüm, eine Verkleidung für eine Märchenfigur entwerfen

### Du hast den Auftrag, für einige Märchenfiguren ganz besondere Verkleidungen und Kostüme zu entwerfen.

Dazu musst du eine Skizze zeichnen, dann ein Modell bauen.

Versuche, deine Verkleidung so zu gestalten, dass du bei einem Kostümwettbewerb den ersten Preis gewinnen kannst!

Oder vielleicht in einem Karnevals- oder Faschings-Umzug mitgehen darfst!

Tauscht eure Kostüme ... und schlüpft immer wieder in neue Rollen.





### Imaginieren/Fabulieren 8

### Ziel: Eine neue »Identität« annehmen ... Märchen verkehrt erzählen

Die böse Hexe im Märchen Hänsel und Gretel möchte endlich einmal ...

Die böse Stiefmutter von Aschenputtel möchte endlich einmal ...

Der böse Wolf bei Rotkäppchen ...

Der Königssohn im Märchen von Dornröschen will eigentlich gar nicht ...

Die böse Zauberin ...

### Erzähle ein Märchen verkehrt.

Was wünschen sich die »verkehrten« Hauptfiguren?

Was wünschst du dir?

Ich möchte so gerne einmal ...

Oder ...











### Imaginieren/Fabulieren 10









### Märchen – Selbsteinschätzung Imaginieren/Fabulieren

Name:	++	+	-	 Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann in eine Rolle schlüpfen, die Perspektive wechseln.				
Ich kann meine Meinung und meine Gefühle beschreiben.				
Ich kann eigene Vorstellungen zu meinem Lebensort entwickeln.				
Ich kann über mich selbst nachdenken.				
Karte 1: Ich kann in die Rolle einer Märchenfigur schlüpfen.				
Karte 2: Ich kann Märchenfiguren verändern.				
Karte 3: Ich kann moderne Märchenfiguren sich begegnen lassen.				
Karte 4: Ich kann ein Profil für eine Märchenfigur entwerfen.				
Karte 5: Ich kann das Leben in einer Märchenwelt wahrnehmen.				
Karte 6: Ich kann ein Märchen als Kurztext schreiben.				
Karte 7: Ich kann ein Kostüm, eine Verkleidung für eine Märchenfigur entwerfen.				
Karte 8: Ich kann eine neue »Identität« annehmen und Märchen verkehrt erzählen.				
Karte 9: Ich kann mir noch viel mehr Aufgaben zum Fantasieren/Fabulieren ausdenken.				
Karte 10: Ich kann noch viel mehr fantasieren.				

Das sagen meine Lehrer/Lehrerinnen zu meiner Arbeit:	
Das möchte ich meinen Eltern, über das Thema erzählen:	
Meine eigenen Ideen, Tipps, Links (Internet) zu diesem Thema:	
Das möchte ich zu diesem Thema noch wissen:	

### Ziel: Märchenbücher sammeln und ordnen

Suche Märchenbilder, Märchenfiguren, Märchenbücher, Märchenfilme für eine Märchen-Lerntheke.

Entscheide dich für eine Ordnung: Ordne nach Titeln (z. B. alles zu Rotkäppchen) oder nach Medium (z. B. alle Filme, alle Comics, ...)

In einer Bücherei, in der Schule vielleicht, auch oder bei Freunden findest du unterschiedliche Märchenmaterialien (Quartett, Spiele, Fingerpuppen ...).

Gestaltet gemeinsam eine Lerntheke.

Gestaltet eine Märchen-Lese-Insel, ein Märchen-Atelier, einen Märchen-Lese-Thron, eine Märchen-Bühne, ...





### Ziel: Märchenmerkmale sammeln

Märchen unterscheiden sich durch bestimmte Merkmale von anderen Geschichten.

- 1. Woran erkennst du Märchen? Schreibe alle Merkmale auf.
- 2. Schreibe eine eigene »Checkliste« für Märchen. Vergiss die Beispiele nicht.

Tipp:

https://www.kapiert.de/deutsch/klasse-5-6/lesen/umgang-mit-literarischentexten/merkmale-von-maerchen-erkennen/

Vergleiche deine Liste mit der Liste von kapiert.de.

Überprüfe die Märchen auf diese Merkmale.

Diese Liste hilft dir auch bei deinen anderen Aufgaben.



Ordnen 1







### Ziel: Märchenmerkmale in modernen Geschichten entdecken und sammeln

### Ordnen 3



Ordnen 4

Stelle eine Liste aller Märchenmerkmale zusammen und prüfe, welche davon in verschiedenen Märchen, Romanen, Geschichten, Comics usw. zu finden sind.

Märchen, Romane, Geschichten, Comics	Zauberspruch Reim Zahlen	Gute Helden	Böse Figuren	Das gibt es in der Wirklichkeit nicht	Tiere sprechen	Das Ende ist gut/ nicht gut
Tintenherz						
Star Wars						
Harry Potter						



### Ziel: Ein Märchenwörter-Lexikon schreiben

Für diesen Auftrag musst du dich in die Bücher und Materialien auf der Lerntheke vertiefen und sammeln.

### Schreibe ein Märchenwörter-Lexikon mit Besonderheiten.

ABC	Märchenwörter	Besonderheiten
A	<b>A</b> llerleirauh	<b>A</b> ndersen-Märchen
В	<b>B</b> remer Stadtmusikanten	Bremen ist eine Stadt im Norden von Deutschland
С		
D	<b>D</b> äumelinchen	oder auch <b>D</b> aumesdick
Е		





### Ziel: Den roten Faden in einem Märchen entdecken: Erzählstrukturen darstellen

Ordnen 5

Partnerarbeit ist hier richtig gut!

Sucht euch aus dem Bilderbuch ein Märchen aus. Hört oder lest es oder lasst es euch vorlesen. Legt euch einen roten Faden und kleine Papierkarten auf den Tisch.

Schreibt und malt alles, was wichtig ist, auf immer eine Karte. Klammert diese am Faden fest.

So verfolgt ihr genau die Handlung:

- Womit beginnt das Märchen?
- Welche Figur wird vorgestellt?
- An welchem Ort spielt das Märchen?
- Welche Figur kommt dazu?
- Was geschieht?
- Welchen Weg gehen die Figuren? Wohin · Wie ist das Ende? gehen sie?
- Welche Aufgabe muss die Hauptperson erfüllen?
- Welche Gefahr lauert? Wo?
- Welcher Held, welche Heldin löst ein Problem?



Mit diesen Erzählkarten könnt ihr nun das Märchen den anderen Kindern erzählen.



### Ziel: Ein eigenes Märchen planen

Gruppenarbeit ist hier richtig gut!

Bevor ihr diesen Auftrag wählt, macht es Sinn, wenn ihr auch den Auftrag 5 bearbeitet habt.

Plant ein eigenes Märchen - mit Erzählkarten am roten Faden. Beachtet die Märchenmerkmale.

Entscheidet euch und plant gemeinsam:

- Soll es ein Comic werden?
- Oder ein Film?
- Ein Trickfilm?
- Eine Powerpoint-Präsentation?
- Ein Blog?
- Ein Bilderbuch?

Verteilt die Aufgaben: Wer schreibt? Wer korrigiert? Wer illustriert?

Wer ist für die Technik verantwortlich?

Viel Spaß! Plant eine Präsentation!







### Ziel: Die Szenen des Märchens als Lese-Memory darstellen

Dieser Auftrag ist auch als Vorbereitung für eure Filmplanung geeignet, so entsteht euer Drehbuch/Storyboard!

Bild	Bild	Bild	Bild	Bild	Bild
Text	Text	Text	Text	Text	Text

- 1. Zeichnet mindestens 6 Figuren oder Szenen aus einem Märchen.
- 2. Schreibt zu jedem Bild einen kleinen Text.
- 3. Spielt mit euren Karten Memory.

ACHTUNG: Alles muss RICHTIG und deutlich geschrieben sein, damit alle Kinder die Texte gut lesen können.





### Ziel: Ein Märchen in »einfacher Sprache« schreiben

- 1. Schreibt das Märchen so, dass es auch von Kindern im 1./2. Schuljahr gelesen und verstanden werden kann.
- 2. Achtet auf die Besonderheiten in den Märchen.



Schreibt gut lesbar in Druckbuchstaben/Grundschrift/am Computer.

Schreibt kurze Sätze.

Fangt einen neuen Satz immer in einer neuen Reihe an.

Korrigiert und schreibt dann auf ein besonderes Papier.

Zeichnet dazu.

Lest euch den Text immer wieder vor.

Und dann: Stellt den anderen Kindern den Text vor.



Ordnen 7





### Ordnen 9







### Ordnen 10









### Märchen - Selbsteinschätzung Ordnen

Name:	++	+	-	 Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann gemeinsam mit meiner Lerngruppe einen Kinderbuch-Klassiker verstehen lernen.				
Ich kann Erzählstrukturen abbilden.				
Ich kann Informationen sammeln und ausstellen.				
Ich kann ein Kinderbuch vorstellen und zum Lesen verlocken.				
Karte 1: Ich kann Märchenbücher sammeln und ordnen.				
Karte 2: Ich kann Märchenmerkmale sammeln.				
Karte 3: Ich kann ich kann Märchenmerkmale in modernen Geschichten entdecken und sammeln.				
Karte 4: Ich kann ein Märchenwörter-Lexikon schreiben				
Karte 5: Ich kann den roten Faden in einem Märchen entdecken und Erzählstrukturen darstellen.				
Karte 6: Ich kann ein eigenes Märchen planen.				
Karte 7: Ich kann die Szenen des Märchens als Lese-Memory darstellen.				
Karte 8: Ich kann ein Märchen in »einfacher Sprache« schreiben.				
Karte 9: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.				
Karte 10: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.				

Das sagen meine Lehrer/Lehrerinnen zu meiner Arbeit:	
Das möchte ich meinen Eltern, über das Thema erzählen:	
Meine eigenen Ideen, Tipps, Links (Internet) zu diesem Thema:	
Das möchte ich zu diesem Thema noch wissen:	

#### Ziel: Die Qualität von Märchen einschätzen

Gibt es »gute« und »schlechte« Märchen?

Entscheide, wann ein Märchen deiner Meinung nach gut oder schlecht ist.

Sammle die Qualitätsmerkmale auf einem Plakat.

Muss es immer ein gutes Ende sein?

Soll es spannend sein?

Darf es Angst machen?

Sollen Prinzen/Prinzessinnen vorkommen?

#### Urteilen 1



### Ziel: Ein Märchen für einen Märchenpreis empfehlen

# Schreibe für ein Märchenbuch, einen Märchenfilm oder ein Hörspiel eine Empfehlung.

Dieses Märchen ist so besonders, weil ...

Hier hast du eine kleine Checkliste für deine Buchempfehlung:

- Machen die Bilder dich neugierig?
- · Regen dich die Bilder zum Weiterdenken an?
- · Passen die Bilder zu dem Märchen?
- · Sind Gefühle und Stimmungen und der Charakter der Figuren im Text und Bild dargestellt?
- · Werden die Gefühle auch durch »Gestik und Mimik« und Betonung sichtbar?
- · Kannst du dich gut in eine Figur hineindenken?
- · Kannst du den Text gut verstehen?
- · Entstehen beim Hören und Lesen eigene Bilder in deinem Kopf?

Stellt eure Buchempfehlungen im Foyer eurer Schule aus.

#### Urteilen 2





#### Ziel: Das Grundgesetz für Kinder

In vielen Märchen gibt es Strafen, Schmerzen und Ungerechtigkeit.

Im wirklichen Leben auch? Dafür und dagegen gibt es Gesetze:

Warum gibt es Gesetze in unserem Land?

www.helles-koepfchen.de/?suche=grundgesetz

- Informiert euch über das Grundgesetz Deutschlands. Ist Strafe erlaubt? Ist Tierquälerei erlaubt? Auch in der Schule gibt es Regeln.
- 2. Welche Regeln musst du in der Schule, welche in der Natur einhalten? Entscheidet, welche Regel die wichtigste ist.
- 3. Was geschieht, wenn Regeln nicht eingehalten werden? Wie soll die Schule mit Regelverstoß umgehen?

Diskutiert im Kinderparlament, auf einem Elternabend und auf einer Lehrerkonferenz. Sagt eure Meinung. Schreibt ein Protokoll für die Schulgemeinde.





Urteilen 3



### Ziel: Mich für oder gegen Märchen entscheiden

Sollen Kinder Märchen kennen? Sind sie nicht zu grausam? Können Kinder das aushalten? Warum sollen sie Märchen kennenlernen? Macht euch Gedanken über diese Fragen und entscheidet euch.

Befragt auch eure/n Eltern, Großeltern, Lehrer/in, ...

Wer?	Märchen sind sinnvoll, weil	Märchen sind nichts für Kinder, weil
Meine Meinung		
Meine Eltern		
Meine Großeltern		
Mein/e Lehrer/in		
Meine Freunde		

Und überlegt nun noch einmal.

Bleibt es bei der Entscheidung? Begründet.

#### Ziel: Ein Märchen als Geschenk empfehlen

Wer sollte welches Märchenbuch, welchen Märchenfilm oder welches Märchenhörspiel geschenkt bekommen?

Überlege, welche Form zu wem passt. Begründe deine Empfehlung:

> Mein kleiner Bruder ... Meine große Schwester ... Meine Klasse ...

#### Urteilen 5



#### Ziel: Medienkritik üben

Märchen erscheinen nicht nur in den Büchern des Arena Verlags.

Es gibt sie als Spielfilm, Zeichentrickfilm, Hörbuch, im Fernsehen und auf YouTube..

Achtung: Die Trailer zeigen immer wieder Werbung, lass dich nicht verlocken!

#### Wie sollte der Unterricht geplant werden:

Sollen Kinder zuerst das Märchen lesen oder zuerst den Film anschauen? Oder nur das Märchen lesen und den Film nicht sehen? Oder umgekehrt? Oder beides?

Wenn ihr euch auf eine Entscheidung geeinigt habt, dann diskutiert das mit euren Lehrerinnen oder Lehrern.

#### Urteilen 6



#### Ziel: Eine Filmkritik schreiben

Alle Filme haben eine Altersempfehlung. Manchmal ist es erstaunlich, welcher Film ab 0 Jahren oder erst ab 6 oder ab 12 Jahren empfohlen wird.

### Schaut auf die Empfehlung eurer Märchenfilme und überlegt, ob ihr sie auch für das angegebene Alter empfehlen würdet:

Hier sind einige Tipps für eine Checkliste für Grundschulkinder-Filme:

- · Nicht allzu spannend, es sollen auch beruhigende Szenen eingebaut sein.
- · Nicht zu dramatisch.
- · Handlungen müssen verständlich und klar sein.
- · Wenn möglich, sollen sie ein Happy End haben.
- · Sie sollten Bezug zum Leben der Kinder haben.
- · Sie sollten Rollen von Mädchen und Jungen zeigen.
- · Das Thema Freundschaft ist wichtig.
- · Abenteuerlich darf es auch schon sein aber ohne Brutalität.
- · Märchen und Fantasiegeschichten sind auch sinnvoll.
- · Unterhaltsam und abwechslungsreich sollen sie sein.

#### Urteilen 7





#### Urteilen 8

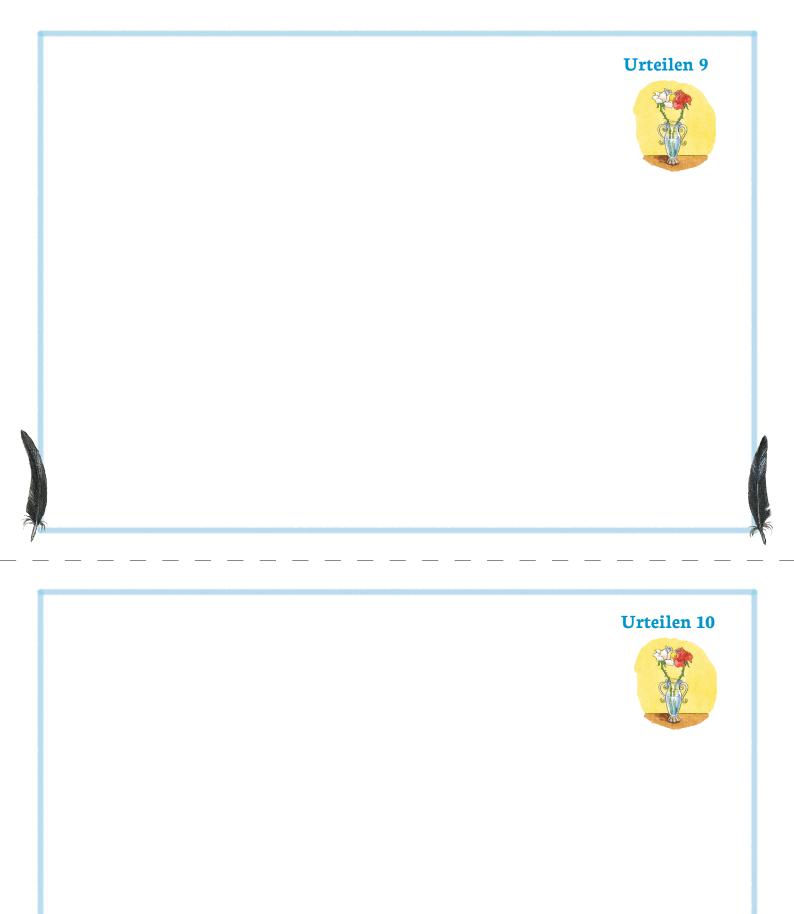


### Ziel: Das habe ich gelernt

Befragt eure Mitschülerinnen und Mitschüler, wie ihnen das Projekt Märchen gefallen hat.

- 1. Was hast du gelernt?
- 2. Was möchtest du noch wissen?
- 3. Was war wichtig, was unwichtig?
- 4. Hat das Lernen Freude bereitet?
- 5. Hat das Thema gefallen?
- 6. Vielleicht hast du auch noch andere Ideen zur Lektüre?

Gebt euren Lehrerinnen und Lehrern Tipps für den Unterricht.







## Märchen – Selbsteinschätzung Urteilen

Name:		+	-	 Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann die Wirkung verschiedener Medien benennen, beurteilen und meine Meinung verteidigen.				
Ich kann bewusst Texte auswählen und zu Personen, Handlungen, Stellung nehmen.				
Ich kann meine Leistung, mein Lernen dokumentieren.				
Karte 1: Ich kann die Qualität von Märchen einschätzen.				
Karte 2: Ich kann ein Märchen für einen Märchenpreis empfehlen.				
Karte 3: Ich kenne das Grundgesetz für Kinder.				
Karte 4: Ich kann mich für oder gegen Märchen entscheiden.				
Karte 5: Ich kann ein Märchen als Geschenk empfehlen.				
Karte 6: Ich kann Medienkritik üben.				
Karte 7: Ich kann eine Filmkritik schreiben.				
Karte 8: Ich kann mein Lernen einschätzen.				
Karte 9: Ich habe eine Aufgabe gefunden, in der ich/wir/ eine Entscheidung/ein Urteil/ fällen muss./müssen.				
Karte 10: Ich habe eine Aufgabe gefunden, in der ich/wir/ eine Entscheidung/ein Urteil/ fällen muss./müssen.				

Das sagen meine Lehrer/Lehrerinnen zu meiner Arbeit:	
Das möchte ich meinen Eltern, über das Thema erzählen:	
Meine eigenen Ideen, Tipps, Links (Internet) zu diesem Thema:	
Das möchte ich zu diesem Thema noch wissen:	

## Märchen in »einfacher Sprache« (Peter Conrady)

#### Vorbemerkungen

Wir haben einige Märchen und eine Sage in »einfache Sprache« umgeschrieben. Besser heißt es: umgeschrieben in eine Sprachform, die für Kinder und Jugendliche, die nicht so flott lesen können, gut und schnell verständlich ist = eine angemessene Sprache für ihre Lesefähigkeiten und Lesefertigkeiten.

Wir möchten Ihnen als Lehrkraft damit die Möglichkeiten eröffnen, dass »Ihre« Kinder einige Märchen SELBST er-lesen können. Auch möchten wir helfen und zugleich Signale setzen, dass Sie für »Ihre« Kinder den Versuch wagen, das auszuprobieren.

Wir haben uns leiten lassen von den wissenschaftlichen Grundlagen und Erkenntnissen, die Sie auf dieser Internetseite finden:

www.zum-lesen-verlocken.de

Weiterhin können Sie konkrete Tipps von Anita Schilcher in der Zeitschrift »Praxis Grundschule«, H. 5/2015, S. 45 lesen: »Texte vereinfachen«.

### Inhalt dieser Sammlung \*)

- Die Bremer Stadtmusikanten
- Hänsel und Gretel
- Dornröschen
- Das tapfere Schneiderlein
- Das Märchen von Hase und Igel
- Jorinde und Joringel
- Die Regenbogenschlange
- Aladin und die Wunderlampe
- \*) Erstveröffentlichung im Spectra-Verlag, Braunschweig: Alles klar! Texte Lesen und Verstehen. Boxen 1 bis 4 (Peter Conrady & Barbara Sengelhoff)

### Die Bremer Stadtmusikanten

(Erzählt nach den Brüdern Grimm)

Es war einmal ein Esel. Der Esel trifft einen Hund. Der Esel und der Hund treffen eine Katze. Der Esel und der Hund und die Katze. treffen einen Hahn. Was passiert nun? Die Tiere werden Freunde. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg. Sie wandern nach Bremen. In einem kleinen Haus werden sie überfallen! Räuber, oh Schreck! Aber der Esel, der Hund, die Katze und der Hahn halten zusammen. Sie haben einen Plan ...

#### Hänsel und Gretel

(Liedtext; nach dem Märchen der Brüder Grimm)

Hänsel und Gretel verirrten sich im Wald. Es war so finster und auch so bitter kalt. Sie kamen an ein Häuschen von Pfefferkuchen fein. Wer mag der Herr wohl von diesem Häuschen sein?

Hu, hu! Da schaut eine alte Hex heraus. Sie lockt die Kinder ins Pfefferkuchenhaus. Sie stellte sich gar freundlich. Oh Hänsel, welche Not!

Sie will dich braten im Ofen, braun wie Brot. Doch, als die Hexe zum Ofen schaut herein, ward sie gestoßen von Hans und Gretelein.

Die Hexe musste braten, die Kinder gehn nach Haus. Nun ist das Märchen von Hans und Gretel aus.

#### Dornröschen

(Erzählt nach den Brüdern Grimm)

Es waren einmal eine Königin und ein König. Erst spät bekamen sie eine Tochter. Sie war wunderschön. Ein großes Fest wurde gefeiert. Die glücklichen Eltern luden 12 Feen ein. Da erschien die 13. Fee im Festsaal. Sie wollte sich rächen, weil sie nicht eingeladen war. Sie rief mit lauter Stimme: »Wenn die Königstochter 15 Jahre alt ist, soll sie sich an einer Spindel stechen und tot hinfallen!« Zum Glück konnte eine gute Fee diesen bösen Spruch noch mildern. \*) Sie sagte: »Es soll aber kein Tod sein, sondern ein Schlaf für hundert Jahre!«

An dem Tag, als die Königstochter
15 Jahre alt wurde,
entdeckte sie im Turmzimmer
bei einer alten Frau eine Spindel.\*\*)
Sie nahm die Spindel in die Hand – und stach sich!
Im selben Augenblick fiel sie auf das Bett,
das dort stand,
und versank in einen tiefen Schlaf.

Und in der Sekunde schlief
das ganze Schloss:
Die Königin und der König,
alle Diener und Mägde.
Der Koch schlief ein, noch bevor er
dem Küchenjungen an den Haaren ziehen konnte.
Selbst die Pferde, Hunde, Tauben
und sogar die Fliegen schliefen tief.
Rings um das Schloss wuchs eine Dornenhecke,
hoch und immer höher,
dicht und immer dichter.
Niemand konnte mehr ins Schloss gelangen.

Nach vielen, vielen Jahren kam ein junger Königssohn. Er wollte unbedingt Dornröschen sehen. So wurde die Königstochter nun genannt. Und weil die hundert Jahre vorbei waren, bog sich die Dornenhecke auseinander. Der Königssohn ging zu ihr und küsste Dornröschen wach. Mit ihr erwachten im Schloss auch die Menschen und die Tiere. Da freuten sich alle und feierten ein prächtiges Hochzeitsfest.

<sup>\*)</sup> mildern: etwas leichter machen, abschwächen

<sup>\*\*)</sup> Die Spindel: ein langes spitzes Arbeitsgerät, um aus Schafswolle einen langen Wollfaden zu drehen.

### Das tapfere Schneiderlein

(Erzählt nach den Brüdern Grimm)

Es war einmal ein kleiner Mann.

Von Beruf war er ein Schneider.

Er war mutig und tapfer.

Und er hatte immer eine gute Idee.

Eines Tages ärgerte er sich sehr.

Sieben Fliegen brummten um ihn herum.

Plötzlich saßen sie auf seinem Marmeladenbrot.

Er erschlug sie! Mit einem Schlag!

»Sieben auf einen Streich!«

Das wollte er allen Leuten erzählen.

Und mutig machte er sich auf den Weg.

Er nahm mit: ein Stück Käse

und einen kleinen Vogel.

Er wanderte durch ein Tal

und kam an einen Berg.

Da, ein RIESE!!!

Der Riese wollte seine Kraft zeigen.

Er zerdrückte einen Stein!

Und er stellte dem tapferen Schneiderlein

die Aufgabe: »Kannst du das auch?«

»Klar«, sagte das Schneiderlein.

Und er machte es dem Riesen nach.

Aber er war klug!

Denn in seiner Hand war kein Stein,

sondern ein Käse.

Der Riese staunte.

Noch einmal stellte er eine Aufgabe.

Er warf einen Stein hoch in die Luft.

»Mach es mir nach!«

Schneiderlein hatte sofort eine gute Idee.

Er warf den kleinen Vogel

in die Luft.

Der Riese staunte wieder sehr.

Tapfer wanderte das Schneiderlein weiter.
Alle Leute glaubten an seinen Mut,
als sie seinen Gürtel sahen:
SIEBEN AUF EINEN STREICH

Und weil er dann noch das Einhorn und das Wildschwein gefangen hatte, durfte er die schöne Prinzessin zur Frau nehmen. Sie feierten ein großes Hochzeitsfest. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann ...

### Das Märchen von Hase und Igel

(Erzählt nach den Brüdern Grimm)

Am Sonntag öffnete Igel seine Haustür.

Fröhlich strahlte ihm die Sonne ins Gesicht.

So ging Igel in die Wiesen und Felder.

Auch Hase freute sich

über den hellen Sonnenschein.

Igel grüßte gut gelaunt:

»Guten Tag, Hase!«

Doch Hase lachte Igel aus:

»Was willst du eigentlich

mit deinen kurzen Beinen im Feld?«

Igel wurde ärgerlich,

dachte nach -

und hatte eine Idee:

»Bei diesem schönen Wetter

könnten wir einen Wettlauf machen!

Ich bin sicher.

ich laufe an dir vorbei!«

Hase lachte Igel aus.

»Kann ein Igel mit kurzen krummen Beinen

so schnell rennen?«

Hase stimmte zu.

Er wollte gern mit Igel um die Wette rennen!

Für den Sieger

sollte es einen Taler geben!

»Und die Wette gilt!«

Aber Igel wollte Hase trickreich überlisten:

Igelmann hockte sich

an den Anfang des Weges nach Buxtehude.

Igelfrau stellte sich

an das Ende des Weges.

»Achtung! Fertig! Los!«

Hase rannte.

Er kam zu Igelfrau.

Und Igelfrau rief:

»Ich bin schon da!«

Hase rannte wieder zurück.

Auch Igelmann rief:

»Ich bin schon da!«

Der Hase rannte und rannte.

Dreiundsiebzig Mal!

Bis er erschöpft am Boden liegen blieb.

Igel nahm den Taler

und feierte vergnügt

mit Igelfrau den ganzen Tag.

### Jorinde und Joringel

Sonst wirst du zu Stein!«

(Erzählt nach den Brüdern Grimm)

Es war einmal vor langer Zeit ein altes Schloss. Tief im Wald lag es versteckt. Dort lebte eine garstige Zauberin. Sie hatte die Macht sich zu verwandeln. Mal war sie eine Eule, mal eine Katze.

Eines Tages gingen eine junge Frau und ein junger Mann in diesem Wald spazieren. Die Frau hieß Jorinde, der Mann Joringel. Sie waren verlobt und wollten bald heiraten. Bei ihrer Liebelei achteten sie nicht auf den Weg. Und sie gerieten immer tiefer in den Wald. Sie irrten umher bis sie das Schloss der alten Zauberin entdeckten. Sogleich warnte Joringel: »Liebe Jorinde, nimm dich in acht! Hüte dich vor der Zauberin. denn sie verwandelt alle Mädchen in einen Vogel.« Erschreckt antwortete Jorinde: »Lieber Joringel, pass auch du gut auf! Gehe nicht zu nah zum Schloss. Bleibe mindestens 100 Schritte fern.

Die Zauberin hatte die beiden jungen Leute wohl bemerkt. Auf leisen Sohlen war sie aus dem Schloss gekommen. Doch die beiden waren schon zu nah ans Schloss geraten. Kaum hatte Joringel seine Warnung ausgesprochen, war es schon geschehen:

Eine kleine Nachtigall saß auf dem Ast. Und die Zauberin schlurfte herbei, fing die Nachtigall und trug sie fort.

Und Joringel? Er stand da wie Stein, unfähig, sich zu bewegen.

Als die Zauberin zurückkehrte, erlöste sie Joringel von dem Zauber. Aber seine Jorinde gab sie nicht frei.

Verzweifelt wanderte Joringel in ein Dorf.
Dort blieb er viele Jahre
und hütete die Schafe.
Einmal träumte Joringel von einer roten Blume,
in deren Mitte ein große Perle glänzte.
Ob er vielleicht mit dieser roten Blume
seine liebste Freundin erlösen könnte?
Er musste diese Blume finden!
So machte er sich auf den Weg.

Dann, am neunten Tag in der Früh, entdeckte der seine rote Blume – und in der Mitte strahlte ein Tautropfen.

Mit der Blume gelang es Joringel, die Zauberin zu besiegen. Er ging in das Schloss und erlöste seine Jorinde. Auch alle anderen Vögel im Schloss verwandelte er wieder in Mädchen.

Jorinde und Joringel lebten lange vergnügt zusammen.

### Die Regenbogenschlange

(Sage von der Entstehung der Erde aus Australien)

Vor langer Zeit war der Himmel dunkel und leer. Es gab nur das große Salzwasser und die Regenbogenschlange, die darin lebte. Die Regenbogenschlange besaß einen Bumerang. Eines Tages tauchte sie aus dem Salzwasser empor.

Steil richtete sie sich auf.
Sie weckte Mutter Sonne, und Licht flutete über die Welt.

Strahlen wärmten die Luft.
Da warf die Regenbogenschlange den Bumerang in einem hohen Bogen über das Salzwasser.

Immer wenn er die Wasseroberfläche streifte, erhob sich eine große Welle und trockenes flaches Land entstand.

Dann stieg die Regenbogenschlange aus dem Wasser und wanderte über dieses neue weiche Land.
An vielen Orten legte sie einige Eier.
Daraus schlüpften neue Wesen.
Das waren die Traumzeitwesen,
die Vorfahren der Menschen.
Sie öffneten ihre Augen, setzten Fuß vor Fuß.
Singend wanderten sie über das Land.
Entlang der Wege, die sie gingen,
formten sie Berge und Täler und Flüsse.

Sie hängten die Gestirne an den Himmel und stellten Bäume und Berge auf.
Mit ihren Liedern benannten sie alles, was sie schufen: jeden Flusslauf, jeden Felsen, jede Pflanze.
Zuletzt schufen sie die Menschen.
So wurde die Welt durch Gesang erschaffen.

Als die Traumzeitwesen ihr Werk getan hatten, sanken sie in die Erde zurück. Einige schwebten in den Himmel.

Diese Zeit nennen die Aborigines\*) die »Traumzeit«.

Die Regenbogenschlange aber rollte sich zusammen und wurde der gewaltige Felsen Uluru.\*\*)

Es ist der heilige Berg für die Aborigines.

Kein Mensch darf ihn zerstören!

<sup>\*)</sup> Die Aborigines sind die Ureinwohner von Australien. Sie nennen sich selbst Anangu. Das heißt: Mensch.

<sup>\*\*)</sup> Uluru = Treffpunkt

### Aladin und die Wunderlampe

(Erzählt nach den Erzählungen aus 1001 Nacht)

Und Scheherazade erzählte weiter:

In China lebte einmal der Schneiderjunge Aladin.

Sein Vater war gestorben und

er wohnte allein bei seiner Mutter.

Aladin hatte wenig Lust zu lernen oder gar zu arbeiten.

Viel lieber stand er am Brunnen auf dem Marktplatz,

plauderte und lästerte mit seinen Freunden.

Eines Tages kam ein Maure\*)

aus dem fernen Afrika in das Dorf.

Er behauptete, er sei Aladins Onkel.

Beide unternahmen eine Wanderung in die Berge.

Unterwegs entfachten sie ein Feuer.

Der Maure warf Weihrauch\*\*) in die Flammen

und murmelte Zaubersprüche dazu.

In diesem Moment öffnete sich die Erde

und eine Marmorplatte zeigte sich.

»Das ist der Zugang zur Schatzkammer«, erklärte der Maure.

»Nur du kannst hinein! Trage dabei diesen Zauberring.

Klettere durch die Höhlen. Das Obst in den Gärten dort

darfst du essen. Aber nimm keine Schätze an dich.

Nur die kleine Öllampe aus Kupfer, die hol heraus!«

Aladin drehte den Zauberring -

und die Marmorplatte schob sich zur Seite.

Schnell eilte er durch die Geheimgänge,

entdeckte bald die Öllampe

und machte sich umgehend auf den Rückweg.

Versehentlich, da er dachte, es sei köstliches Obst, stopfte er sich die Taschen voll mit glitzernden Perlen und Diamanten.
Ungeduldig rief der angebliche Onkel von oben: »Reich mir die Lampe hoch!«
Aladin gelang das nicht schnell genug.
Das machte den Mauren wütend.
Er glaubte, Aladin wollte die Lampe für sich.
Mit einem Zauberspruch verschloss deshalb den Zugang und kehrte nach Afrika zurück.

Und Aladin?
Er war in der Tiefe eingesperrt.
Was sollte er nun tun?
Doch dann erinnerte er sich an den Ring.
Aladin drehte ihn und der gute Geist erschien.
»Sei gegrüßt, mein Meister! Was kann ich für dich tun?«
Aladin bat: »Bring mich bitte ans Tageslicht.«

Daheim erzählte Aladin wütend der Mutter
von seinem Erlebnis und zeigte ihr
die bunten Steine und die Kupferlampe.
Auf dem Markt wollten sie die Lampe verkaufen.
Weil sie schmutzig war, musste sie vorher geputzt werden.
Kaum hatte die Mutter angefangen,
mit dem Lappen zu reiben,
als ein gewaltiger Geist aus der Lampe wuchs
und mit Donnerstimme rief:
»Ich bin der Herrscher aller guten Geister!
Dem Besitzer der Lampe erfülle ich jeden Wunsch!«

Die Mutter erschrak zutiefst und fiel in Ohnmacht. Aber Aladin kannte sich mit Geistern ja gut aus. »Du Geist der Lampe, bringe uns die köstlichsten Speisen!« Und so geschah es.

Als die Mutter erwachte, stammelte sie:
»Wirf die Lampe weg! Und den Ring auch!
Das ist Teufelswerk!«
Aladin beruhigte seine Mutter.
Er versprach, er wolle beides gut verstecken und die Geister nur in dingenden Fällen um Hilfe bitten.

An dieses Versprechen hielt sich Aladin viele Jahre. Seine Mutter und er lebten treu und zufrieden in ihrem Haus.

Eines Tages beobachtete Aladin die Prinzessin Badr al-Budur, die so schön war, dass sich in Aladin die Flamme der Liebe entzündete. Doch das ist eine neue Geschichte, die ein anderes Mal erzählt wird.

<sup>\*)</sup> Maure: Mann aus Nordwestafrika, Angehöriger der Berber, die als Nomaden leben.

<sup>\*\*)</sup> Weihrauch: Harz, das bei Verbrennung einen süßlichen Duft verströmt.