

Arbeitsblatt: Merkmale eines Märchens

Aufgabe 1:

Märchen spielen oft in einer Fantasiewelt ohne genaue Angaben von Zeit oder Ort. Sie beginnen immer ähnlich. Zum Beispiel mit „Es war einmal ...“ oder „An einem Sommermorgen ...“. Weißt du noch, wie „Der Vogelfänger und der Spatz“ beginnt?

In einem fernen Land ...

Aufgabe 2:

In Märchen muss die Hauptfigur oft gegen das Böse kämpfen oder fast unlösbare Aufgaben erfüllen. Die Hauptfigur ist am Anfang häufig schwach und wird dann stark und zum Helden. In Märchen kommen oft Fantasiewesen vor. Erinnerst du dich, welche Fantasiewesen Laje Pirê im Märchen fangen muss?

Den Vogel Simir und eine Seestute.

Aufgabe 3:

Tiere oder Pflanzen handeln in Märchen oft schlau und helfen der Hauptfigur. Wer hilft Laje Pirê bei der Erfüllung seiner Aufgaben?

Der Spatz.

Aufgabe 4:

Märchen haben fast immer ein glückliches Ende. Die Hauptfigur siegt gegen das Böse, und allen außer den Bösewichten geht es danach besser. Weißt du, wer der Bösewicht im Märchen ist?

Der Wesir.

Aufgabe 5:

Welche Strafe erhält er?

Er muss bis ans Ende seiner Tage in Armut leben.

Lösungsvorschläge:

Der Vogelfänger und der Spatz



Arbeitsblatt: Vergleiche mit anderen Märchen

Aufgabe 1:

Kennst du das Märchen vom tapferen Schneiderlein? Wie Laje Pirê muss das tapfere Schneiderlein manche Prüfung erfüllen, die sich der böse Berater des Königs ausgedacht hat. Am Ende lebt er aber wie Laje Pirê glücklich im Palast.

Finde heraus, welche Aufgaben das tapfere Schneiderlein erfüllen muss:

<https://www.duda.news/wissen/das-tapfere-schneiderlein/>

Schreibe hier in ganzen Sätzen, welche Aufgaben das tapfere Schneiderlein vom König gestellt bekommt:

Der König fordert vom Schneider, zwei Riesen zu besiegen, ein Einhorn und ein Wildschwein zu fangen.

Aufgabe 2:

Kennst du weitere Märchen, in denen die Hauptfigur schwierige Aufgaben lösen muss?

Individuelle Lösung.

Beispiele:

Frau Holle

Die goldene Gans

Die kluge Bauerntochter

Das Meerhäschen

Der Trommler

Die weiße Schlange

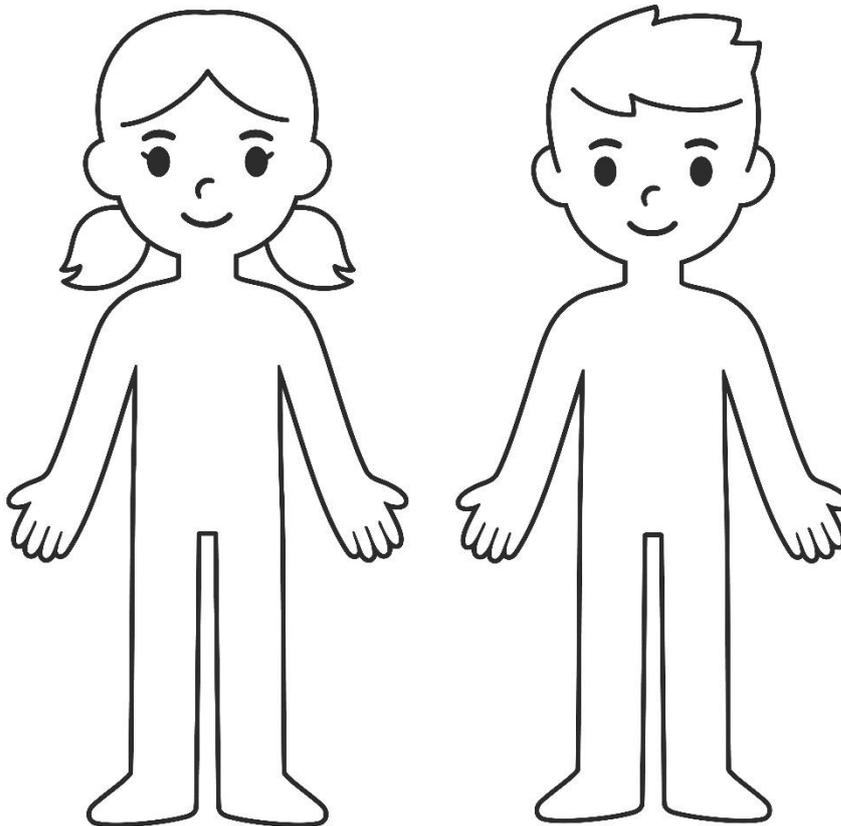
Die zertanzten Schuhe

Arbeitsblatt: Mein Sprachenporträt

Aufgabe 1:

Male deine Sprachen in die Figur hinein. (Es spielt keine Rolle, ob du sie gut kannst oder ob du sie nur in den Ferien sprichst.) Nimm für jede Sprache eine andere Farbe und ordne die Sprachen deinen Körperregionen zu. Man soll erkennen, welche Bedeutung deine Sprachen für dich haben und welche Gefühle du mit den Sprachen verbindest.

Ein Beispiel: Wenn Deutsch für dich die Sprache ist, die du in der Schule verwendest und bei der du am meisten nachdenken musst, male den Kopf in der entsprechenden Farbe aus.



Individuelle Lösung.

Die Kinder sollen zum Nachdenken angeregt werden, in welcher Situation sie welche Sprache verwenden: mit welcher Sprache sie ihren Alltag bewältigen, mit welcher sie am besten ihre Emotionen ausdrücken können, welche sie in der Familie sprechen.

Aufgabe 2:

Trage deine Zuordnung von Farbe und Sprache in die Legende ein.

Individuelle Lösung.

Aufgabe 3:

Sprich mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern über deine Sprachen und über die Bedeutung der Sprachen für dich. Begrüße die anderen Kinder in deiner Lieblingssprache, beispielsweise: „Good morning!“

Individuelle Lösung.

Nach Krumm, H.-J. (2010). Mehrsprachigkeit in Sprachenportraits und Sprachbiographien von Migrantinnen und Migranten.
Arbeitskreis DaF: http://akdaf.ch/html/rundbrief/rbpdfs/61_Mehrsprachigkeit_Sprachenportraits.pdf
(abgerufen am 11.04.2022)

Lösungsvorschläge:

Der Vogelfänger und der Spatz



Arbeitsblatt: Mein eigenes Märchen

Aufgabe:

Teilt euch in mehrere kleine Gruppen auf. Schneidet die Bilder aus und legt sie auf den Tisch. Ein Kind aus jeder Gruppe beginnt ein Märchen zu erzählen: „Es war einmal ...“

Reihum wird das Märchen mithilfe der Bilder fortgeführt. Sobald ein Begriff genannt wird, wird das Motiv zur Seite gelegt, und das nächste Kind ist dran, bis alle Märchenfiguren und -motive in die Geschichte eingebaut sind.



Individuelle Lösung.

Lösungsvorschläge:

Der Vogelfänger und der Spatz



Die Schülerinnen und Schüler werden in dieser Unterrichtseinheit mithilfe von Abbildungen zum Märchen Erzählen ermutigt. Die Motive dienen dabei als Merk- und Strukturhilfe.

Ziel ist die Förderung der sprachlichen Kompetenz, des freien Erzählens, der Kreativität und der Fantasie.

Lösungsvorschläge:

Der Vogelfänger und der Spatz



Arbeitsblatt: Erzählen lassen – zuhören – nacherzählen

Aufgabe 1:

Lasst euch von euren Eltern oder einem anderen Familienmitglied ein Märchen in der Herkunftssprache erzählen und zeichnet es mit einem Aufnahmegerät oder mit dem Smartphone auf.

Individuelle Lösung.

Aufgabe 2:

Spielt eure Aufnahme in der Klasse kurz vor, damit die anderen Kinder einen Eindruck der verschiedenen Sprachen bekommen können. Danach erzählt jedes Kind sein Märchen für die Klasse nach.

Individuelle Lösung.

Ziel ist die Förderung der Merk- und (Nach)Erzählfähigkeit, die Förderung der digitalen Kompetenz, die Sichtbarmachung der Sprachen und der kulturellen Hintergründe der Schülerinnen und Schüler.