

Rap-Projekt

Die Rapkultur ist die größte jugendkulturelle Bewegung unserer Zeit. Dadurch inspiriert vermittelt dieses ProDaZ-Projekt sprachensible Unterrichtsinhalte mit Hilfe des Mediums Rapmusik.

In Kooperation mit Schulen werden sprachensible Unterrichtseinheiten in verschiedenen Klassenstufen entwickelt und durchgeführt, die Ergebnisse in einem Raptext gebündelt und durch die SchülerInnen umgesetzt.

Unterrichtseinheit Märchen

© Amandine Dusautoir, Arne in 't Zandt, Jana Kaulvers (April 2015)

Erich-Kästner Gesamtschule,
Deutsch Jg. 5

Inhaltsverzeichnis

Zeitlicher Rahmen 4

Lernziele der UE Märchen 5

UE Märchen im Überblick 6

Ablauf der UE 1: Einstieg in das Rap-Projekt und in das Thema „Märchen“ 7

 AB 1 Vorwissen Märchen: Was weiß ich schon über Märchen? 8

 AB 2 Vorwissen Märchen: Cluster „Was wissen wir über Märchen?“ 9

 AB 3 Vorwissen Märchen: Mindmap „Was wissen wir über Märchen?“ 10

Ablauf der UE2: Die magische Welt der Märchen und Märchenfiguren 12

 Märchen „Schwesterchen Aljonuschka und Brüderchen Iwanuschka“ 15

 AB 4 „Aljonuschka und Iwanuschka“ 18

 Lösungsblatt AB 4 „Aljonuschka und Iwanuschka“ 19

 AB 5 Figurenkarten..... 20

 Lösungsblatt AB 5 Figurenkarten 26

 AB 6 Märchen „Der Große Bär" (nach Leo Tolstoi)..... 29

 AB 7 Adjektive bilden und erkennen..... 32

 Lösungsblatt AB 7 Adjektive bilden und erkennen 34

 AB 8 Märchenfiguren vergleichen..... 35

 Lösungsblatt AB 8 Märchenfiguren vergleichen 40

Ablauf der UE 3: Themen und Handlungen in Märchen 42

 AB 9 Der Fuchs und die Katze (nach den Gebrüder Grimm)..... 44

 AB 10 Frau Holle (von den Gebrüder Grimm)..... 45

 AB 11 Die Talismane der Fische 48

 AB 12 Das Töpfchen 50

 AB 13 Lesemethode Schritt 1 52

 AB 14 Lesemethode Schritt 2 53

 AB 15 Lesemethode Schritt 3 54

 AB 16 Lesemethode Schritt 4 57

 AB 17 Lesemethode Schritt 5 58

Ablauf der UE 4: Struktur und sprachliche Merkmale von Märchen 60

 AB 18 Der Aufbau eines Märchens 62

 AB 19a Der Aufbau des Märchens. Hilf dem Onkel! 66

 AB 19b Der Aufbau des Märchens. Hilf dem Onkel! 67

Ablauf der UE 5: Lernplakat	71
Ablauf der UE 6: Projektarbeit / Rap-Song	72
Quellenverzeichnis der Märchen.....	73

Zeitlicher Rahmen

Für die Durchführung dieser Einheit sind insgesamt 18 Stunden + die abschließende Rap-Einheit vorgesehen. Es wird eine Durchführung in 5 Wochen mit jeweils 4 Schulstunden + Rap-Einheit in einer Projektarbeit empfohlen.

Start:

Ende:

Lernziele der UE Märchen

- SuS können die typischen inhaltlichen, sprachlichen und strukturellen Merkmale eines Märchens benennen und Märchentexte anhand der Merkmale erkennen/identifizieren.
- SuS können einen Rap-Song schreiben und dabei typische Merkmale eines Märchens anwenden.
- SuS können die 5-Schritt-Lesemethode¹ anwenden und ein Märchen in eigenen Worten wiedergeben.
- SuS können Adjektive erkennen und bilden.
- SuS können die Komparativ- und Superlativformen von Adjektiven bilden und anwenden.
- SuS können einen Rap-Song verfassen und rappen.

¹ Quelle: <https://www.bpb.de/lernen/grafstat/148920/fuenf-schritt-lesemethode> [Zugriff: 15.04.2015]

UE Märchen im Überblick

UE 1: Einstieg in das Rap-Projekt und in das Thema „Märchen“ (1 Stunde)

1. Stunde

- Kurzer Einstieg in das Rap-Projekt, Bildung der Rap-Gruppen und Namensgebung.
- Vorwissen zum Thema „Märchen“ aktivieren.

UE 2: Die magische Welt der Märchen und Märchenfiguren (7 Stunden)

1. - 3. Stunde

- o Einführung in die typischen Märchenfiguren und ihre Eigenschaften.

4. und 5. Stunde

- Einstieg in die Wortart „Adjektive“
- Märchenfiguren vergleichen.
- Adjektive: Steigerungsformen und Vergleich.

6. und 7. Stunde: Rap-Ordnung

- Eigene Märchenfiguren erfinden.
- Vergleichstechnik im Rap.

UE 3: Themen und Handlungen in Märchen (5 Stunden)

1. - 3. Stunde

- 5-Schritt-Lesemethode und Gruppenpuzzle: Märcheninhalte erkennen, zusammenfassen und wiedergeben.

4. und 5. Stunde: Rap-Ordnung.

- Handlungen für den Rap bestimmen.

UE 4: Struktur und sprachliche Merkmale von Märchen (4 Stunden)

1. und 2. Stunde:

- Grundstruktur eines Märchens erkennen.
- Typische sprachliche Merkmale von Märchen erkennen.

3. und 4. Stunde: Rap-Ordnung

- Rap-Struktur wird erarbeitet basierend auf dem Modell der Märchenstruktur.
- Die Abenteuer der Figuren werden für den Rap festgelegt.
- Der Rap-Song wird in Gruppen geschrieben.

UE 5: Lernplakat (1 Stunde)

UE 6: Rap-Projekt (6 Stunden)

Ablauf der UE 1: Einstieg in das Rap-Projekt und in das Thema „Märchen“

Es ist eine Stunde ist vorgesehen.

Einstieg in das Rap-Projekt

Da die beteiligten Schulklassen an einem ähnlichen Rap-Projekt bereits teilgenommen haben, wird eine Verkürzung der Vorstellung des Projekts empfohlen.

Die SuS werden in neue Rap-Gruppen (Einteilungsverfahren und Gruppengröße sind durch die Lehrperson zu bestimmen) eingeteilt. Dann überlegt sich jede Gruppe einen Namen, mit dem sie sich (als Gruppe) identifiziert. Diesen Namen schreiben sie auf ihre Rap-Ordnung und stellen ihn der Klasse vor.

Besonderheit im Rap-Projekt:

Im Rap-Projekt sollen die Namen Pseudonyme sein, welche die SuS über die gesamte Dauer des Projekts beibehalten. Dies dient vor allem einer Auflockerung des Klassenklimas. Die SuS nehmen durch die Pseudonyme eine Rolle ein.

Vorwissen zum Thema „Märchen“ aktivieren

Schülerinnen und Schüler (SuS) sollen zunächst für sich überlegen, welche Märchen sie kennen und was ihnen zu Märchen einfällt. Dafür füllen sie den Teil 1 „Was weiß ich über Märchen?“ des **AB 1 Vorwissen Märchen** aus. Dann werden die Ergebnisse im Plenum mit Hilfe eines OHPs entweder in Form eines Clusters (unstrukturiert) (**AB 2 Vorwissen Märchen: Cluster „Was wissen wir über Märchen?“**) oder unter Verwendung einer Mindmap (strukturiert durch zusätzliche Oberkategorien) (**AB 3 Vorwissen Märchen: Mindmap „Was wissen wir über Märchen?“**) gesammelt. LuL sollten je nach Vorwissen und Leistungsstand der Klasse entscheiden, ob sie lieber mit einem Cluster oder einer Mindmap arbeiten. Wenn SuS viel Vorwissen zum Thema haben, bietet es sich an, zuerst mit der freieren Form des Clusters zu arbeiten und mit den SuS zusammen die Informationen zu organisieren bzw. zu strukturieren. Wenn SuS wenige Ideen zum Thema Märchen mitbringen, kann die vorgegebene Struktur der Mindmap für Orientierung sorgen und erste Impulse geben. In beiden Fällen sollten LuL die Methode des Clusters bzw. der Mindmaps erläutern (Ziele und Vorgehensweise).

AB 1 Vorwissen Märchen: Was weiß ich schon über Märchen?

Beantworte folgende Fragen:

1. Welche Märchen kennst du?

2. Welche Märchen aus anderen Ländern bzw. in anderen Sprachen kennst du?

3. Welche sind deine Lieblingsfiguren aus Märchen? Begründe deine Auswahl!

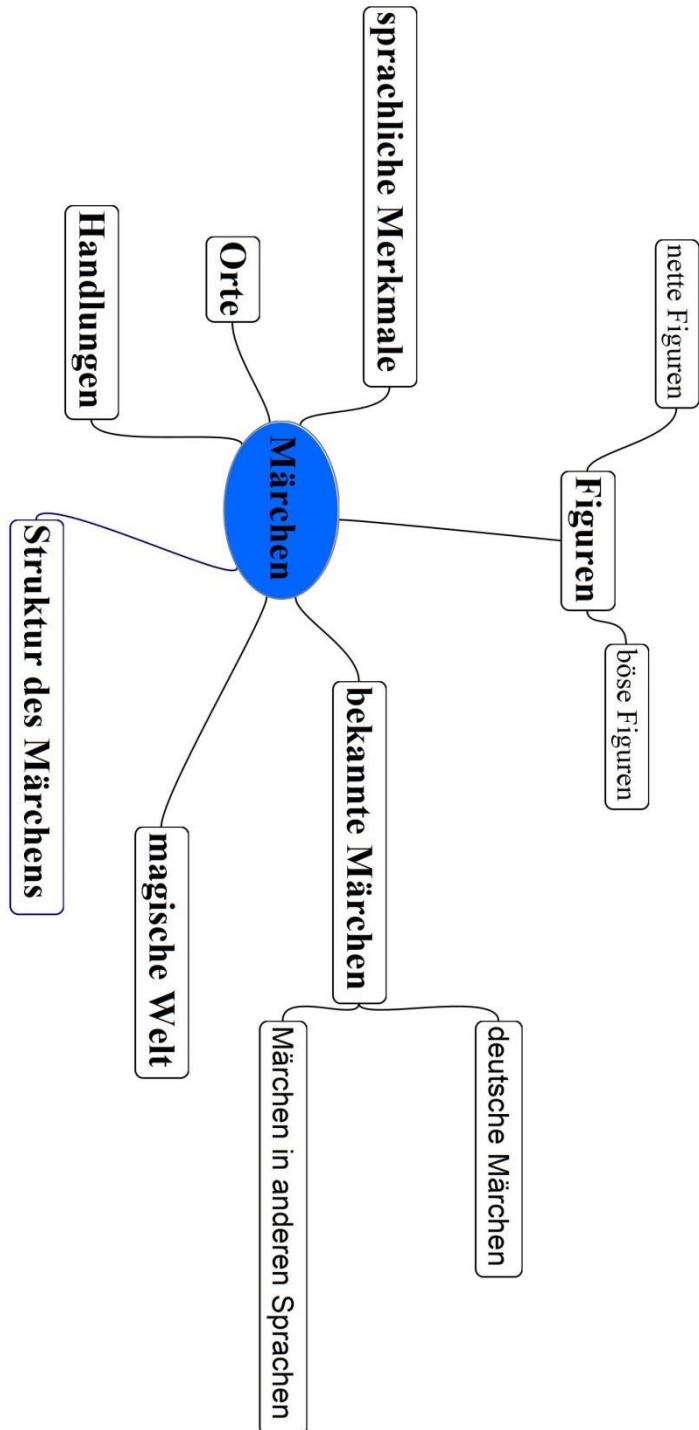
4. Was ist für dich typisch an Märchen?

AB 2 Vorwissen Märchen: Cluster „Was wissen wir über Märchen?“



das Märchen

AB 3 Vorwissen Märchen: Mindmap „Was wissen wir über Märchen?“



Ablauf der UE2: Die magische Welt der Märchen und Märchenfiguren

Es sind sieben Stunden vorgesehen.

1. Stunde

- SuS erhalten das **AB 4 Märchen „Aljonuschka und Iwanuschka“** und das AB wird im Plenum besprochen. SuS erfahren, dass sie das AB ausfüllen sollen, während LoL das Märchen vorliest.
- LoL liest das **Märchen „Aljonuschka und Iwanuschka“** vor und SuS erarbeiten das **AB 4 Märchen „Aljonuschka und Iwanuschka“** in Eigenarbeit (EA).
- Im Plenum werden die Antworten zusammengetragen und ggf. korrigiert (siehe **Lösungsblatt AB 4 „Aljonuschka und Iwanuschka“**).

2. und 3. Stunde

- SuS lernen typische Märchenfiguren und ihre Eigenschaften kennen. Zu diesem Zweck sollen sie zunächst in PA anhand des **AB 5 Figurenkarten** die Karten „Figuren“ und die Karten „Eigenschaften“ ausschneiden und anschließend einander zuordnen. Die Ergebnisse werden im Plenum gesichert (siehe **Lösungsblatt AB 5 Figurenkarten**). Nach dieser Sicherung können die SuS in EA die jeweiligen Karten zusammenkleben, so dass jeder SuS ein vollständiges Kartenset zu Märchenfiguren besitzt.
- SuS spielen ein Figurenquiz. Das Figurenquiz verläuft folgendermaßen: Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt: Team 1 und Team 2 (kreativere Teamnamen sind erwünscht). Ein SoS aus Team 1 kommt vor die Klasse, sucht eine Karte aus seinem Kartenset aus, beschreibt diese mündlich und muss die Figur von den anderen SuS erraten lassen. Dabei soll er/sie sich an den Eigenschaften, die auf der Figurenkarte stehen, orientieren. Der/die erste SoS, der/die die Lösung findet, bringt seinem Team einen Punkt und darf nach vorne kommen, um eine neue Figur erraten zu lassen. Die SuS dürfen nicht zweimal hintereinander die gleiche Figur auswählen. LoL soll nach dem Leistungsstand der Klasse beurteilen, ob die SuS in ihrem Team ihr Kartenset vor Augen haben dürfen. Eine Steigerung hierzu wäre die pantomimische Darstellung der Figuren.

4. Stunde

- Einstieg in die Wortart „Adjektive“. Alle SuS sollen die Karte *Zwerg* in die Hand nehmen: LuL fragt, welche die typischen Eigenschaften eines Zwergs im Märchen sind. Die SuS lesen von der Karte vor: „freundlich“, „böse“, „listig“, „misstrauisch“ und „habgierig“. LoL fragt die SuS, wie sie solche Wörter nennen: „Wie-Wörter“ oder

„Eigenschaftswörter“. LuL führt an dieser Stelle das Wort „Adjektiv“ ein (evtl. als Tafelbild). Dabei sollten folgende Aspekte mit den SuS thematisiert werden:

- Durch Adjektive lassen sich Eigenschaften und Merkmale beschreiben.
- Bildung: Adjektive werden von anderen Wortarten mit Hilfe von Nachsilben (Suffixe) gebildet. Beispiele: lesen (Verb) → les-bar (Adjektiv); der Held (Substantiv) → heldenhaft (Adjektiv).
- Adjektive sind weder weiblich noch männlich, sondern nehmen das Genus und den Numerus des Bezugswortes an. Sie passen sich auch dem Kasus des Bezugswortes an. (z.B. ein großer Mann, mit dem großen Mann, ein großes Auto, die großen Frauen)
- Methode 1, um Adjektive zu erkennen: Fast alle Adjektive kann man mit *sein* kombinieren. SuS sollen für den Zwerg Beschreibungssätze mit *sein* schreiben: (bspw. Der Zwerg ist freundlich, Der Zwerg ist böse usw.)
- Methode 2, um Adjektive zu erkennen: Adjektive befinden sich oft zwischen einem Artikel und einem Nomen.

- Im Plenum wird das Märchen „Der große Bär“ gelesen (siehe **AB 6 Märchen „Der große Bär“ - nach Leo Tolstoi**). Dann bekommen SuS das **AB 7 Adjektive bilden und erkennen** und erarbeiten es in EA. Die Sicherung findet im Plenum anhand des **Lösungsblatts AB 7 Adjektive bilden und erkennen** statt. Hier sollte auf die semantische Bedeutung der jeweiligen Nachsilben eingegangen werden. Je nach Bedarf können diese noch im Heft mit folgender Tabelle zusammengefasst werden:

Nachsilben	-lich	-ig	-isch	-haft	-bar	-los
Bedeutung	Mit etwas zu tun haben.	Etwas ist vorhanden.	Wie eine andere Person/ Sache sein.	Jemand/ etwas ist vergleichbar mit jemandem oder etwas anderem.	Etwas kann mit einer Person/ Sache gemacht werden. Jemand/ etwas ist zu etwas geeignet.	Etwas ist nicht vorhanden.
Beispiel	ängstlich	achtköpfig	altmodisch	heldenhaft	druckbar	ahnungslos

5. Stunde

- Die SuS sollen die Märchenfiguren aus ihrem Märchenset vergleichen und somit die Steigerungsformen von Adjektiven üben. Dafür erarbeiten sie **AB 8 Märchenfiguren**

vergleichen in Partnerarbeit (PA). Die Ergebnisse können im Plenum anhand des **Lösungsblatts AB 8 Märchenfiguren vergleichen** besprochen werden.

6. und 7. Stunde: Rap-Ordnung

Rapordnung Kapitel 1:

- SuS wählen die Figuren für ihr eigenes Rap-Märchen aus.
- SuS schreiben erste Rapzeilen, indem sie ihre Figuren beschreiben und ggf. die Raptechnik des Vergleichs einbeziehen.

Märchen „Schwesterchen Aljonuschka und Brüderchen Iwanuschka“ (Ein russisches Volksmärchen überarbeitet nach Alexander Nikolajowitsch Afanasjew)

Zwei Waisen¹ waren auf einer langen Wanderschaft. Ihre beiden Eltern waren gestorben, da standen Aljonuschka und Iwanuschka ganz einsam und verlassen da. Also gingen sie durch die Welt wandern. Die Sonne stand hoch, der Brunnen war fern, die Hitze quälte, - Iwanuschka bekam Durst.

„Schwesterchen Aljonuschka, ich habe Durst!“

„Gedulde dich, Bruderherz, bis ein Brunnen kommt.“

Auf einmal sahen sie den Hufabdruck einer Kuh, der voll Wasser war.

„Schwesterchen Aljonuschka, darf ich aus dem Hufabdruck trinken?“

„Trink nicht, Bruderherz, sonst wirst du ein Kälbchen²!“

Das Bruderherz gehorchte, und so gingen sie weiter. Die Sonne stand hoch, der Brunnen war noch fern, die Hitze quälte. Auf einmal sahen sie den Abdruck eines Pferdehufes, der voll Wasser war.

„Schwesterchen Aljonuschka, darf ich aus dem Hufabdruck trinken?“

„Trink nicht, Bruderherz, sonst wirst du ein Fohlen³!“

Iwanuschka seufzte, und sie gingen weiter. Die Sonne stand hoch, der Brunnen war noch fern, die Hitze quälte. Auf einmal sahen sie den Hufabdruck einer Ziege, der voll Wasser war. Iwanuschka sprach:

„Schwesterchen Aljonuschka, ich kann nicht mehr, darf ich aus dem Hufabdruck trinken?“

„Trink nicht, Bruderherz, sonst wirst du zum Böckchen⁴!“

Iwanuschka gehorchte aber nicht, er trank aus dem Hufabdruck. Kaum hatte er getrunken, schon wurde er zum Böckchen... Aljonuschka rief nach ihrem Bruder, doch nicht Iwanuschka, ein weißes Böckchen kam ihr nachgesprungen. Bittere Tränen vergoss Aljonuschka, sie setzte sich auf einen Heuhaufen und weinte, und das Böckchen hüpfte vor ihr im Gras herum. Bald fuhr ein reicher Mann vorüber und fragte:

„Warum weinst du, schönes Mädchen?“

Sie erzählte ihm von ihrem Unglück. Der reiche Mann sprach zu ihr:

¹ die Waise (-n): ein Kind, das einen Elternteil oder beide Eltern verloren hat.

² das Kälbchen (-): Verkleinerungsform zu Kalb (das Kalb, die Kälber), ein junges Rind.

³ das Fohlen (-): ein junges Pferd.

⁴ das Böckchen (-): Verkleinerungsform zu Bock (der Bock, die Böcke).

„Heirate mich, mit Gold und Silber will ich dich schmücken, und auch dein Böckchen soll bei uns bleiben.“

Aljonuschka willigte ein, sie hielten Hochzeit und lebten zusammen einträchtig, auch das Böckchen blieb bei ihnen. Eines Tages musste der Mann verreisen, und als er weg war, kam eine böse Hexe ins Haus. Sie führte Aljonuschka zum Fluss, dort band sie ihr einen Stein um den Hals und stieß sie ins Wasser. Sie selber aber verwandelte sich in Aljonuschka, zog ihre Kleider an und ging zurück ins Haus und niemand erkannte die Hexe in ihr. Der Mann kehrte zurück, doch auch er merkte nichts. Nur das treue Böckchen allein wusste alles. Es ließ den Kopf hängen, aß nicht und trank nicht, lief nur den ganzen Tag über am Ufer entlang und rief sein Schwesterchen. Die Hexe hatte dies beobachtet und lag nun stündlich dem Mann in den Ohren:

„Schlachte doch das Böckchen, schlachte doch das Böckchen!“

Ihr Gatte⁵ wunderte sich; früher konnte die Frau von dem Böckchen kein Auge lassen und nun sollte es geschlachtet werden! Die böse Hexe ließ ein großes Feuer anmachen, eiserne Kessel darüber hängen und stählerne Messer schleifen. Das Böckchen merkte, dass es nicht mehr lange zu leben hatte, es legte sich am Ufer nieder und klagte:

„Ach, Schwesterchen Aljonuschka, steig herauf, komm heraus ans Ufer. Die Flammen gehen hoch, die großen Kessel sprudeln, die Messer sind geschärft! Ich soll geschlachtet werden.“

Und Aljonuschka antwortete ihm aus dem Fluss:

„Ach, Bruderherz Iwanuschka, der Stein an meinem Hals ist schwer, um meine Füße schlingt sich Gras, auf meiner Brust liegt gelber Sand!“

Die Hexe suchte unterdessen das Böckchen, konnte es aber nicht finden und schickte einen geschickten Diener aus:

„Geh, suche das Böckchen und bring es mir her!“

Der Diener ging zum Fluss, da sah er das Böckchen am Ufer und hörte alles. Er lief heim und meldete es dem Mann. Dieser rief Leute zusammen, sie gingen zum Fluss hinab, warfen ein Netz aus Seidengarn aus und zogen Aljonuschka ans Ufer herauf. Sie nahmen ihr den Stein vom Hals, tauchten sie in frisches Quellwasser und zogen ihr ein feines Gewand an. Aljonuschka kam wieder zu sich und war schöner als je zuvor. Da schlug das Böckchen vor lauter Freude drei Purzelbäume und wurde wieder der treue Knabe Iwanuschka. Die böse

⁵ der Gatte: der Ehemann. Die Pluralform „die Gatten“ bezeichnet beide Eheleute, also den Ehemann und die Ehefrau.

Hexe aber wurde an den Schweif eines Pferdes gebunden und über das weite Feld zu Tode geschleift.

AB 4 „Aljonuschka und Iwanuschka“

Aufgabe 1: Höre dem Lehrer gut zu und ordne die Eigenschaften aus dem Märchen der richtigen Figur in der Tabelle zu.

Figuren	A	B	C	D	E
Eigenschaften					

Figuren		Eigenschaften	
A	Aljonuschka	1	böse
B	Iwanuschka	2	schön
C	der Mann	3	geschickt
D	die Hexe	4	treu
E	der Diener	5	reich

Aufgabe 2: Welche Figuren und Ereignisse aus dem Märchen gehören nicht zur realen sondern zur magischen Welt?

Lösungsblatt AB 4 „Aljonuschka und Iwanuschka“

Aufgabe 1: Höre dem Märchen gut zu und ordne die Eigenschaften zu der richtigen Figur.

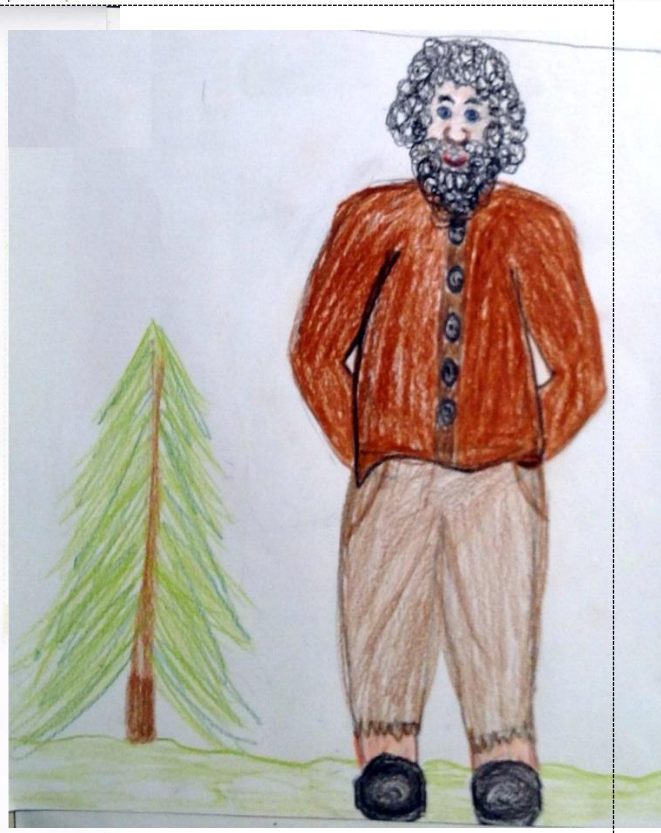
Figuren	A	B	C	D	E
Eigenschaften	2	4	5	1	3

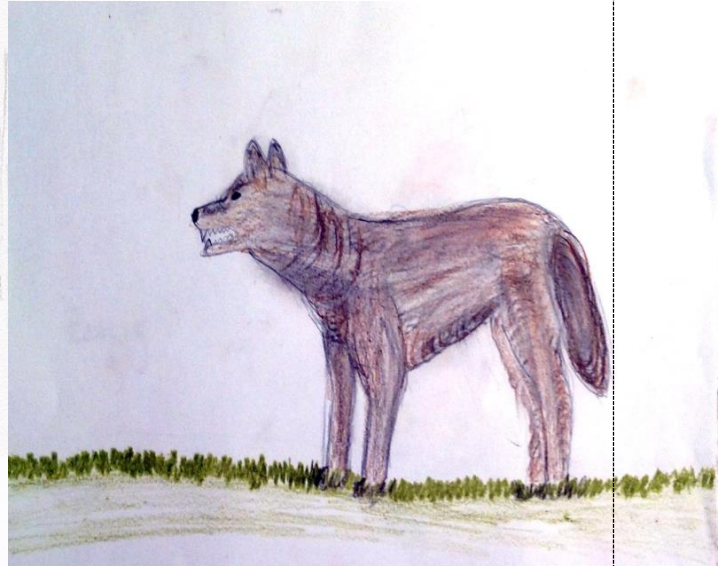
Aufgabe 2: Welche Figuren und Ereignisse aus dem Märchen gehören nicht zur normalen sondern zur magischen Welt?

- Magische Figur: die Hexe.
- Magische Ereignisse:
 - Die Verwandlung von Iwanuschka in ein Bökkchen.
 - Die Verwandlung von der Hexe in Aljonuschka.
 - Aljonuschka überlebt unter Wasser.
 - Das Bökkchen kann die menschliche Sprache sprechen.

AB 5 Figurenkarten









<p>Geschlecht: männlich</p> <p>Körperliche Besonderheit: schön</p> <p>Typische Eigenschaften: reich, tapfer</p> <p>Häufige Rolle: der Held oder der Helfer</p> <p>Häufige Aufgabe: Befreiung der Prinzessinnen</p> <p>Figur-Art: nicht-magische Figur</p> <p>Beispielmärchen: <i>Schneewittchen, Aschenputtel</i></p>	<p>Geschlecht: weiblich</p> <p>Körperliche Besonderheit: schön</p> <p>Typische Eigenschaften: schön, tugendhaft</p> <p>Häufige Rolle: die Heldin</p> <p>Häufige Aufgabe: sich befreien lassen</p> <p>Figur-Art: nicht-magische Figur</p> <p>Beispielmärchen: <i>Dornröschen, Rapunzel</i></p>
<p>Geschlecht: männlich</p> <p>Typische Eigenschaften: alt</p> <p>Häufige Rolle: nebensächliche Rolle, bleibt meistens im Hintergrund</p> <p>Figur-Art: nicht-magische Figur</p> <p>Beispielmärchen: <i>Allerleihrau, Tausendundeine Nacht</i></p> <p>Weitere Informationen: In russischen Märchen heißt er „der Zar“. In orientalischen Märchen heißt er „der Kalif“.</p>	<p>Geschlecht: weiblich</p> <p>Typische Eigenschaften: böse</p> <p>Häufige Rolle: die Gegenspielerin</p> <p>Figur-Art: nicht-magische Figur</p> <p>Beispielmärchen: <i>Brüderchen und Schwesterchen, Hänsel und Gretel, Aschenputtel, Frau Holle</i></p>



<p>Geschlecht: männlich</p> <p>Typische Eigenschaften: gewalttätig, böse</p> <p>Häufige Rolle: der Gegenspieler</p> <p>Häufige Aufgabe: anderen etwas stehlen</p> <p>Figur-Art: nicht-magische Figur</p> <p>Beispielmärchen: <i>Ali Baba und die vierzig Räuber</i> (aus Tausendundeine Nacht), <i>Tischlein deck dich</i></p>	<p>Geschlecht: weiblich</p> <p>Körperliche Besonderheit: hässlich</p> <p>Typische Eigenschaft: böse</p> <p>Häufige Rolle: die Gegenspielerin</p> <p>Figur-Art: magische Figur</p> <p>Ähnliche Figuren: die böse Fee, die böse Zauberin</p> <p>Beispielmärchen: <i>Hänsel und Gretel</i>, <i>Aljonuschka und Iwanuschka</i></p> <p>Weitere Informationen: Bekannte Hexe aus russischen Märchen: Baba Jaga. Sie lebt in einem Haus, das auf Hühnerbeinen steht.</p>
<p>Geschlecht: weiblich</p> <p>Körperliche Besonderheit: schön</p> <p>Typische Eigenschaft: klug</p> <p>Häufige Rolle: die Helferin</p> <p>Häufige Aufgabe: das Schicksal der anderen Figuren bestimmen</p> <p>Figur-Art: magische Figur</p> <p>Ähnliche Figuren: die Elfen</p> <p>Beispielmärchen: <i>Aschenputtel</i></p> <p>Weitere Informationen: In französischen und englischen Märchen spielen sie eine zentrale Rolle, weniger in deutschen Märchen.</p>	<p>Geschlecht: männlich</p> <p>Körperliche Besonderheit: klein. In Grimms Märchen: altes und kleines Männchen mit einem langen Bart und einer Zipfelmütze</p> <p>Typische Eigenschaften: freundlich oder böse, listig, misstrauisch, habgierig</p> <p>Häufige Rolle: der Helfer / der Gegenspieler</p> <p>Figur-Art: magische Figur</p> <p>Ähnliche Figur: der Gnom</p> <p>Beispielmärchen: <i>Schneewittchen</i>, <i>Rumpelstilzchen</i></p>



<p>Geschlecht: männlich</p> <p>Körperliche Besonderheit: sehr groß</p> <p>Typische Eigenschaften: jähzornig, böse, gewalttätig, gierig und dumm</p> <p>Häufige Rolle: der Gegenspieler</p> <p>Figur-Art: magische Figur</p> <p>Beispielmärchen: Das <i>tapfere Schneiderlein</i>, <i>Sindbad der Seefahrer</i> (aus Tausendundeine Nacht)</p>	<p>Geschlecht: männlich</p> <p>Typische Eigenschaft: böse</p> <p>Häufige Rolle: der Gegenspieler (er will den Held/die Heldin fressen)</p> <p>Figur-Art: magische Figur (sprechendes Tier)</p> <p>Beispielmärchen: <i>Der Wolf und sieben Geißlein</i>, <i>Rotkäppchen</i></p> <p>Weitere Informationen: Es ist eine typische Figur der westeuropäischen Märchen. In russischen Märchen tritt dafür häufig der Bär auf.</p>
<p>Geschlecht: männlich</p> <p>Körperliche Besonderheit: Mischung aus Vogel & Reptil, kann Feuer speien</p> <p>Typische Eigenschaft: böse</p> <p>Häufige Rolle: der Gegenspieler</p> <p>Figur-Art: magische Figur</p> <p>Weitere Informationen: Er ist eine typische Figur vor allem in ost- und südosteuropäischen Ländern. Ganz anders wird er in China als wohlgesinntes und weises Tier gesehen.</p> <p>Beispielmärchen: <i>Wie Siegfried den</i></p>	

Lösungsblatt AB 5 Figurenkarten

Der Prinz

- Geschlecht: männlich
- Körperliche Besonderheit: schön
- Typische Eigenschaften: reich, tapfer
- Häufige Rolle: der Held oder der Helfer
- Häufige Aufgabe: Befreiung der Prinzessinnen
- Figur-Art: nicht-magische Figur
- Beispielmärchen: *Schneewittchen, Aschenputtel*

Die Prinzessin

- Geschlecht: weiblich
- Körperliche Besonderheit: schön
- Typische Eigenschaften: schön, tugendhaft
- Häufige Rolle: die Heldin
- Häufige Aufgabe: sich befreien lassen
- Figur-Art: nicht-magische Figur
- Beispielmärchen: *Dornröschen, Rapunzel*

Der König/der Kaiser

- Geschlecht: männlich
- Typische Eigenschaften: alt
- Häufige Rolle: nebensächliche Rolle, der König bleibt meistens im Hintergrund.
- Figur-Art: nicht-magische Figur
- In russischen Märchen heißt er „der Zar“
- In orientalischen Märchen heißt er „der Kalif“
- Beispielmärchen: *Allerleihrau, Tausendundeine Nacht*

Die Stiefmutter und/oder die Stiefschwestern

- Geschlecht: weiblich
- Typische Eigenschaften: böse
- Häufige Rolle: die Gegenspielerin
- Figur-Art: nicht-magische Figur
- Beispielmärchen: *Brüderchen und Schwesterchen, Hänsel und Gretel, Aschenputtel, Frau Holle*

Der Dieb/der Räuber

- Geschlecht: männlich
- Typische Eigenschaften: gewalttätig, böse
- Häufige Rolle: Gegenspieler
- Häufige Aufgabe: anderen etwas stehlen
- Figur-Art: nicht-magische Figur

- Beispielmärchen: *Ali Baba und die vierzig Räuber* (aus Tausendundeine Nacht), *Tischlein deck dich*

Die Hexe

- Geschlecht: weiblich
- Körperliche Besonderheit: hässlich
- Typische Eigenschaften: böse
- Häufige Rolle: die Gegenspielerin
- Figur-Art: magische Figur
- Ähnliche Figuren: die böse Fee, die böse Zauberin
- Bekannte Hexe aus russischen Märchen: Baba Jaga. Sie lebt in einem Haus, das auf einem Hühnerbein steht.
- Beispielmärchen: *Hänsel und Gretel*, *Aljonuschka* und *Iwanuschka*

Die Fee

- Geschlecht: weiblich
- Körperliche Besonderheit: schön
- Typische Eigenschaften: klug
- Häufige Rolle: die Helferin
- Häufige Aufgabe: das Schicksal der anderen Figuren bestimmen.
- Figur-Art: magische Figur
- Ähnliche Figuren: die Elfen
- In französischen und englischen Märchen spielen sie eine zentrale Rolle, weniger in deutschen Märchen.
- Beispielmärchen: *Aschenputtel*

Der Zwerg

- Geschlecht: männlich
- Körperliche Besonderheit: klein. In den Grimms Märchen: altes und kleines Mann mit einem langen Bart und einer Zipfelmütze.
- Typische Eigenschaften: freundlich oder böse, listig, misstrauisch, habgierig
- Häufige Rolle: Helfer oder Gegenspieler
- Figur-Art: magische Figur
- Ähnliche Figuren: der Gnome
- Beispielmärchen: *Schneewittchen*, *Rumpelstilzchen*

Der Riese

- Geschlecht: männlich
- Körperliche Besonderheit: sehr groß
- Typische Eigenschaften: jähzornig, böse, gewalttätig, gierig und dumm
- Häufige Rolle: Gegenspieler
- Figur-Art: magische Figur

- Beispielmärchen: Das *tapfere Schneiderlein*, *Sindbad der Seefahrer* (aus Tausendundeine Nacht)

Der Wolf

- Geschlecht: männlich
- Typische Eigenschaften: böse
- Häufige Rolle: Gegenspieler (er will den Held/die Heldin fressen)
- Figur-Art: magische Figur (sprechendes Tier)
- Der böse Wolf ist eine typische Figur der westeuropäischen Märchen. In russischen Märchen tritt dafür der Bär auf.
- Beispielmärchen: *Der Wolf und sieben Geißlein*, *Rotkäppchen*

Der Drache

- Geschlecht: männlich
- Körperliche Besonderheit: Mischung aus Vogel und Reptil, manchmal mehrköpfig, kann Feuer speien
- Typische Eigenschaften: böse
- Häufige Rolle: Gegenspieler
- Figur-Art: magische Figur
- Er ist eine typische Figur vor allem in ost- und südosteuropäischen Ländern.
- Ganz anders wird der Drache in China als wohlgesinntes und weises Tier gesehen.
- Beispielmärchen: *Wie Siegfried den Drachen besiegte*

AB 6 Märchen „Der Große Bär“ (nach Leo Tolstoi)

Vor langer Zeit schien die Sonne unbarmherzig¹ auf die Erde nieder. Die Quellen versiegten², die Brunnen vertrockneten, die Erde wurde hart vor Trockenheit. Das Gras verdorrte³. Die Blumen neigten ihre Köpfe, die Bäume ließen ihre Zweige hängen und warfen ihre Blätter ab. Die Tiere hatten grässlichen⁴ Durst und viele mussten verdursten.

Ein Hündchen kam gelaufen und suchte nach einem Schluck Wasser. Es konnte aber keinen finden, und so legte es sich müde und mutlos auf den Boden.

Eine alte Frau war den ganzen Tag unterwegs mit einem Krug. Auch sie war auf der Suche nach Wasser. Sie war so schwach geworden, dass sie nicht mehr gehen konnte. Dem Tode nahe⁵ setzte sie sich ängstlich an den Wegesrand.

Ein alter Mann kam auf dem Weg daher. Mit zaghaften⁶ Schritten ging er auf einen Stock gestützt. Er hatte großen Durst. Seine Lippen waren ausgetrocknet. Er war schwach und trostlos⁷.

Ein junges Mädchen stand mitten in der Nacht auf. Seine Mutter war todkrank. Sie brauchte dringend Wasser, sonst würde sie sterben. Das Mädchen sprach zu sich: „Ich will mich unmittelbar⁸ auf den Weg machen und einen Brunnen suchen, sonst wird meine Mutter sterben“. Das Mädchen nahm einen Krug⁹ und ging den ganzen Tag in der erbarmungslosen¹⁰ Sonne. Lange war es unterwegs, aber es konnte kein Wasser finden. Da wurde es müde; denn es war schon Abend. Es setzte den Krug ab und legte sich nieder. Das Mädchen schlief ein und hatte einen wunderbaren Traum. Es hörte im Traum ein Quellen, Sprudeln und Fließen. Es träumte, wie der Krug gefüllt wurde bis oben an. Mit klarem, frischem Wasser wurde er gefüllt bis zum Rand. Als es die Augen aufmachte am Morgen, sah es den gefüllten Krug. Es sprang auf voller Freude und dachte: „Jetzt kann ich endlich meinen Durst löschen“. Aber da

¹ unbarmherzig: ohne Mitgefühl, hier: die Sonne schien sehr stark und heiß

² versiegen: etwas hört auf, zu fließen, hier: aus der Quelle kommt kein Wasser mehr

³ verdorren: durch große Hitze völlig trocken werden

⁴ grässlich: unerträglich, schlimm, hier: sehr viel Durst

⁵ dem Tode nahe: fast tot

⁶ zaghaft: ängstlich, zögernd, hier auch: leise und schwach

⁷ trostlos: ohne Trost, unglücklich, traurig

⁸ unmittelbar: sofort

⁹ der Krug, die Krüge: Gefäß für Flüssigkeiten z.B. für Wasser

¹⁰ erbarmungslos: ohne Erbarmen, grausam, hier: sehr starke und heiße Sonne

fiel ihm die Mutter ein. So nahm es eilig¹¹ den Krug und wollte nach Hause laufen. Doch, da wäre es fast gestolpert. Das Hündchen lag vor ihm auf dem Boden, ganz schwach vor Durst. Da hatte das heldenhafte Mädchen Mitleid mit ihm, goss¹² Wasser in seine Hand und gab dem Hündchen zu trinken. Das Tier fand wieder Kraft und lustig sprang es davon.

Der Krug aber war nicht leerer geworden. Er war auch nicht mehr aus Ton und Erde, sondern aus Silber und er leuchtete wie der Mond. Voll Staunen eilte das Mädchen weiter. Es traf die alte Frau und den alten Mann, die am Weg saßen, ganz elend vor Durst und dem Tode nahe. Das Mädchen spürte die Not der Menschen und konnte nicht vorübergehen. Es gab ihnen zu trinken. Doch der Krug wurde nicht leerer. Er strahlte jetzt wie die Sonne in leuchtendem Gold.

Vorsichtig trug¹³ es den Krug nach Hause und rief: „Mutter, Mutter, ich habe Wasser für dich!“ Trotz ihres kritischen Zustandes sprach die Mutter:

„Ich bin schon alt. Du sollst leben, mein Kind. Trink du zuerst!“ Da tranken sie alle beide vom Wasser im Krug und siehe da, der Krug war über und über besetzt mit fabelhaften Edelsteinen, die leuchteten und funkelten. Und aus jedem Stein entsprang ein Quell frischen Wassers und ergoss sich über alles, was durstete.

Da trug das Mädchen den Krug hinaus ins Freie. Es sprudelte aus den Edelsteinen hervor, Quellen gleich, und viele Bächlein¹⁴ durchzogen das dürre Land. Sie tränkten¹⁵ die ganze Erde und überall, wohin sie flossen¹⁶, wurde alles grün und voller Leben. Die Gräser und die Blumen wuchsen, die Bäume streckten ihre Äste aus. Die Hasen und Rehe kamen und löschten ihren Durst. Die dankbaren Menschen füllten ihre Krüge und tranken und wurden erfüllt von Leben und Freude. Die Erde wurde neu, zu einem herrlichen Garten wurde sie. Dann wurde es Nacht. Alles war ruhig und still. Nur das Wasser hörte man fließen und strömen. Da träumte das Mädchen, dass die Quellen und Bäche, die dem Krug entsprangen, über die ganze Erde flossen, ja über die Erde hinausflossen, hinein in den weiten

¹¹ eilig: schnell

¹² goss: Präteritum vom Verb „gießen“

¹³ trug: Präteritum vom Verb „tragen“

¹⁴ das Bächlein: ein kleiner Bach (ein kleiner Wasserlauf).

¹⁵ tränken: etwas/ jemandem zu Trinken geben

¹⁶ flossen: Präteritum vom Verb „fließen“

Himmelsraum. Und es sah, wie aus jeder Quelle ein fantastischer Stern emporstieg¹⁷. Es entstand ein gigantischer Stern, ein Sternbild, das leuchtet in der Nacht und sagt: „Ich bin euer Wegweiser, damit ihr keine Angst zu haben braucht. Ich leuchte euch und leite euch. Habt Vertrauen, dass das Leben gut ist. Habt die Liebe. Sie macht die Erde schön. Sie kann Vertrocknetes zum Leben erwecken.“

¹⁷ emporstieg: Präteritum vom Verb „emporsteigen“, d.h. hinaufgehen.

AB 7 Adjektive bilden und erkennen

Aufgabe 1: Adjektive werden mit bestimmten Nachsilben gebildet.

Die Adjektive aus dem Märchen „Der Große Bär“ haben ihre Nachsilben verloren. Ordne jeden Wortstamm seiner richtigen Endung zu. Wenn du unsicher bist, kannst du im Märchen nach den vollständigen Adjektiven suchen.

unbarmherz-, gräss-, mut-, ängst-, zag-, trost-, unmittel-, erbarmungs-, wunder-, eil-, helden-, lust-, vorsicht-, krit-, fabel-, dank-, herr-, ruh-, fantast-, gigant-

-lich	-ig	-isch	-haft	-bar	-los

Aufgabe 2: Die einzelnen Nachsilben haben eine Bedeutung. Hier stehen die Bedeutungen. Versuche wie im Beispiel, die Sätze aus dem Märchen umzuformulieren.

1. „-los“: etwas ist nicht vorhanden.

„Er legte sich mutlos auf den Boden.“

➔ Er hatte keinen Mut und legte sich auf den Boden.

2. „-bar“: etwas kann mit der Person oder mit der Sache gemacht werden oder ist zu etwas geeignet.

„Der lesbare Text“

➔ _____

3. „-haft“: Jemand/etwas ist vergleichbar mit jemandem oder mit etwas.

„Das heldenhafte Mädchen.“

➔ _____

4. „-lich“: mit etwas zu tun haben.

„Sie setzte sich ängstlich an den Wegesrand.“



5. „-ig“: etwas ist vorhanden.

„Alles war ruhig.“



6. „-isch“: ähnlich einer anderen Person / etwas sein.

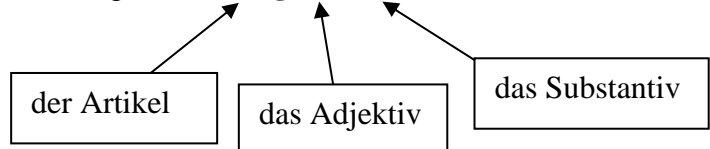
„Es entstand ein gigantischer Stern.“



Aufgabe 3: Schreibe hier noch drei weitere Adjektive aus dem Märchen „Der Große Bär“ auf. Um deine Auswahl darauf zu überprüfen, ob es sich bei den Wörtern um Adjektive handelt, führe die folgenden Tests durch:

Test 1: Adjektiv lässt sich mit *sein* kombinieren. Bsp: *der Bär ist groß*.

Test 2: Adjektive stehen oft zwischen einem Artikel und einem Nomen/Substantiv und verändern dabei ihre Endung. Bsp.: der Bär ist groß ➔ der große Bär



Wichtiger Hinweis: Test 2 trifft nicht in allen Fällen zu. Ein Adjektiv kann auch ohne Artikel stehen, bspw. „großer Bär“.

1. Adjektiv: _____

➤ Test 1: _____

➤ Test 2: _____

2. Adjektiv: _____

➤ Test 1: _____

➤ Test 2: _____

Lösungsblatt AB 7 Adjektive bilden und erkennen

Aufgabe 1: Zuordnung von Adjektiven zu den richtigen Endungen.

-lich	-ig	-isch	-haft	-bar	-los
grässlich	unbarmherzig	kritisch	zaghafte	unmittelbar	mutlos
ängstlich	eilig	fantastisch	heldenhaft	wunderbar	trostlos
herrlich	lustig	gigantisch	fabelhaft	dankbar	erbarmungslos
	vorsichtig				
	ruhig				

Achtung: Manche Stämme können auch zu mehreren Kategorien gehören und dabei ihre Bedeutung verändern. Z. B.: mut-ig/mut-los

Aufgabe 2: In dieser Aufgabe sind mehrere Lösungen zulässig.

1. „-los“: etwas ist nicht vorhanden.

„Er legte sich mutlos auf den Boden.“

➔ Er hatte keinen Mut und legte sich auf den Boden.

2. „-bar“: etwas kann mit der Person oder mit der Sache gemacht werden oder ist zu etwas geeignet.

„Die dankbaren Menschen“

➔ Die Menschen sind bereit, etwas Gutes, das ihnen zugeteilt wurde, anzuerkennen und sich dafür zu bedanken.

3. „-haft“: Jemand/ etwas ist vergleichbar mit jemandem oder etwas anderes.

„Das heldenhafte Mädchen.“

➔ Das Mädchen verhält sich wie ein Held.

4. „-lich“: mit etwas zu tun haben.

„Sie setzte sich ängstlich an den Wegesrand.“

➔ Voller Angst setzte sie sich an den Wegesrand.

5. „-ig“: etwas ist vorhanden.

„Alles war ruhig.“

➔ Ruhe ist vorhanden.

6. „-isch“: in der Art einer anderen Person, von etwas sein. (Vergleich)

„Es entstand ein gigantischer Stern.“

➔ Der Stern war so groß wie ein Gigant (d.h. wie ein Riese).

Aufgabe 3:

Mehrere Lösungen sind zulässig.

AB 8 Märchenfiguren vergleichen

Aufgabe 1: Ergänze folgende Vergleichsätze zu Märchenfiguren mit „als“ oder „wie“.

Hinweise:

- „als“ wird benutzt, wenn etwas ungleich ist.
- „wie“ benutzt man, wenn etwas gleich ist. „Wie“ steht oft in der Verbindung mit „so“: „so ... wie ...“.

1. Die Hexe ist genau so böse _____ der Drache.
2. Ein Zwerg ist kleiner _____ eine Prinzessin.
3. Eine Fee ist so schön _____ eine Prinzessin.
4. Der Dieb ist gewalttätiger _____ der König.

Aufgabe 2: Beschreibe und vergleiche die Märchenfiguren, indem du das Adjektiv wie in den Beispielen steigerst.

Grundregel

Figuren: der König und der Wolf

Adjektiv: reich

1. Grundstufe: der König ist reich.
2. Komparativ (+): der König ist **reicher als** der Wolf.
3. Superlativ (++): der König ist **am reichsten** / der König ist **der reichste**
der beiden Figuren.

Nach dieser Grundregel kannst du die Vergleiche 1) und 2) bearbeiten.

1) Vergleich: der Zwerg und der Riese

Adjektiv: klein

1. Grundstufe: _____
2. Komparativ (+): _____
3. Superlativ (++): _____

2) Vergleich: der König und der Prinz

Adjektiv: dick

1. Grundstufe: _____
2. Komparativ (+): _____
3. Superlativ (++): _____

Ausnahme Nr. 1:

Bei Adjektiven, die auf -d, -t, -s, -ss, -sch-, -x, -z enden, muss ein -e- im Superlativ hinzugefügt werden.

Figuren: die Prinzessin und die Hexe

Adjektiv: nett

1. Grundstufe: die Prinzessin ist nett.
2. Komparativ (+): die Prinzessin ist **netter als** die Hexe.
3. Superlativ (++): die Prinzessin ist **am nettesten** / die Prinzessin ist **die netteste** der beiden Figuren.

Nach dieser Grundregel kannst du die Vergleiche 3) und 4) bearbeiten.

3) Vergleich: die Fee und die Hexe

Adjektiv: hübsch

1. Grundstufe: _____
2. Komparativ (+): _____
3. Superlativ (++): _____

4) Vergleich: die Prinzessin und der Riese

Adjektiv: wohlgesinnt

1. Grundstufe: _____
2. Komparativ (+): _____
3. Superlativ (++): _____

Ausnahme Nr. 2:

Bei Adjektiven, die auf -el und -er enden, fällt das „-e“ im Komparativ (+) weg.

Objekte: der Schloss und die Hütte

Adjektiv: teuer

1. Grundstufe: der Schloss ist teuer.
2. Komparativ (+): der Schloss ist **teurer als** die Hütte.
3. Superlativ (++): der Schloss ist **am teuersten** / die Prinzessin ist **die teuerste** der beiden Figuren.

Nach dieser Grundregel kannst du den Vergleich 5) bearbeiten.

5) Vergleich: die Wohnung der Hexe und das Schloss des Königs

Adjektiv: dunkel

1. Grundstufe: _____
2. Komparativ (+): _____
3. Superlativ (++): _____

Ausnahme Nr. 3:

Bei manchen Adjektiven mit a, o und u wird a zu „ä“, o zu „ö“ und u zu „ü“.

Figuren: die Stiefschwester und die Prinzessin.

Adjektiv: arm

1. Grundstufe: die Stiefschwester ist arm.
2. Komparativ (+): die Stiefschwester ist ärmer als die Prinzessin.
3. Superlativ (++): die Stiefschwester ist am ärmsten. Die Stiefschwester ist die ärmste der beiden Figuren.

Nach dieser Grundregel kannst du die Vergleiche 6), 7) und 8) bearbeiten.

6) Figuren: der Riese und der Zwerg

Adjektiv: groß

1. Grundstufe: _____
2. Komparativ (+): _____
3. Superlativ (++): _____

7) Figuren: der Prinz und der König

Adjektiv: jung

1. Grundstufe: _____
2. Komparativ (+): _____
3. Superlativ (++): _____

8) Figuren: der König und der Prinz

Adjektiv: alt

1. Grundstufe: _____
2. Komparativ (+): _____
3. Superlativ (++): _____

Ausnahme Nr. 4:

Es gibt Adjektive, die unregelmäßig sind und deshalb gesondert gelernt werden müssen. Dazu gehören zum Beispiel: gut, viel, gern, hoch und nah.

Kennst du deren Formen im Komparativ und im Superlativ? Versuche die folgende Tabelle auszufüllen.

Grundstufe	Komparativ (+)	Superlativ (++)
gut		
	höher	
		am nächsten / der nächste
viel		
	lieber	

Lösungsblatt AB 8 Märchenfiguren vergleichen

Aufgabe 1:

1. Die Hexe ist genau so böse **wie** der Drache.
2. Ein Zwerg ist kleiner **als** eine Prinzessin.
3. Eine Fee ist so schön **wie** eine Prinzessin.
4. Der Dieb ist gewalttätiger **als** der König.

Aufgabe 2:

1) Vergleich: der Zwerg und der Riese

Adjektiv: klein

1. Grundstufe: der Zwerg ist klein.
2. Komparativ (+): der Zwerg ist kleiner als der Riese.
3. Superlativ (++) : der Zwerg ist am kleinsten. Der Zwerg ist der kleinste der beiden Figuren.

2) Vergleich: der König und der Prinz

Adjektiv: dick

1. Grundstufe: der König ist dick.
2. Komparativ (+): der König ist dicker als der Prinz.
3. Superlativ (++) : der König ist am dicksten. Der König ist der dickste der beiden Figuren.

3) Vergleich: die Fee und die Hexe

Adjektiv: hübsch

1. Grundstufe: die Fee ist hübsch.
2. Komparativ (+): die Fee ist hübscher als die Hexe.
3. Superlativ (++) : die Fee ist am hübschesten. Die Fee ist die hübscheste der beiden Figuren.

4) Vergleich: die Prinzessin und der Riese

Adjektiv: wohlgesinnt

1. Grundstufe: die Prinzessin ist wohlgesinnt.
2. Komparativ (+): Die Prinzessin ist wohlgesinnter als der Riese.

3. Superlativ (>): die Prinzessin ist am wohlgesinntesten. Die Prinzessin ist die wohlgesinntesten der beiden Figuren.

5) Vergleich: die Wohnung der Hexe und der Schloss des Königs.

Adjektiv: dunkel

1. Grundstufe: die Wohnung der Hexe ist dunkel.
2. Komparativ (+): die Wohnung der Hexe ist dunkler als der Schloss des Königs.
3. Superlativ (>): die Wohnung der Hexe ist am dunkelsten. Die Wohnung der Hexe ist die dunkelste Wohnung der beiden.

6) Figuren: der Riese und der Zwerg

Adjektiv: groß

1. Grundstufe: der Riese ist groß.
2. Komparativ (+): der Riese ist größer als der Zwerg.
3. Superlativ (>): der Riese ist am größten. Der Riese ist der größte der beiden Figuren.

7) Figuren: der Prinz und der König

Adjektiv: jung

1. Grundstufe: der Prinz ist jung.
2. Komparativ (+): der Prinz ist jünger als der König.
3. Superlativ (>): der Prinz ist am jüngsten. Der Prinz ist der jüngste der beiden Figuren.

8) Figuren: der König und der Prinz

Adjektiv: alt

1. Grundstufe: der König ist alt.
2. Komparativ (+): der König ist älter als der Prinz.
3. Superlativ (>): der König ist am ältesten. Der König ist der älteste der beiden Figuren.

Grundstufe	Komparativ (+)	Superlativ (++)
gut	besser	am besten / der beste
hoch	höher	am höchsten / der höchste
nah	näher	am nächsten / der nächste
viel	mehr	am meisten / der meiste
gern	lieber	am liebsten / der liebste

Ablauf der UE 3: Themen und Handlungen in Märchen

Insgesamt sind für die UE fünf Stunden vorgesehen.

1. - 3. Stunde

In dieser UE werden die Gruppenpuzzle-Methode und die 5-Schritt-Lesemethode¹⁸ verwendet.

- SuS werden zunächst in Vierergruppen (ihre Stammgruppe) aufgeteilt und jeder SoS aus der Gruppe bekommt ein anderes Märchen **AB 9 der Fuchs und die Katze**, **AB 10 Frau Holle**, **AB 11 Die Talismane der Fische** und **AB 12 das Töpfchen**. Das Märchen „der Fuchs und die Katze“ ist das kürzeste Märchen und könnte den schwächeren SuS zugeteilt werden. Das Märchen „Frau Holle“ ist das längste Märchen und sollte daher den guten Lesern zugeteilt werden. SuS bekommen und bearbeiten in EA das **AB 13 Lesemethode Schritt 1**.
- SuS sitzen nun in einer Expertengruppe (alle SuS mit dem gleichen Märchen sitzen zusammen) und bearbeiten zusammen das **AB 14 Lesemethode Schritt 2**. Erst wenn das AB fertig bearbeitet ist, bekommen sie vom LoL das **AB 15 Lesemethode Schritt 3** und **lesen das gesamte Märchen**. Wenn dieses bearbeitet ist, bekommen sie das **AB 16 Lesemethode Schritt 4**. Schließlich das **AB 17 Lesemethode Schritt 5** (erst nur Aufgabe 1).
- SuS sitzen schließlich in ihrer Stammgruppe und fassen das Märchen, das sie gelesen haben, für die anderen SuS der Stammgruppe zusammen (mündlich): **AB 17 Lesemethode Schritt 5 – Aufgabe 2**.

Abschließend kann im Heft eine Übersicht über die 5-Schritt-Lesemethode aufgeschrieben werden:

Die 5-Schritt-Lesemethode im Überblick

- 1. Sich einen Überblick verschaffen**
 - Überschrift, erste und letzte Zeile sowie Hervorhebungen lesen.
- 2. Fragen entwickeln**
- 3. Genau lesen**
 - Aufmerksam lesen, Schlüsselbegriffe markieren, Notizen machen, Fragen beantworten.
- 4. Abschnittsweise zusammenfassen**
 - Was kann man aus jedem Abschnitt mitnehmen?
 - Eine Überschrift für die jeweilige Absätze finden.
- 5. Den Text zusammenfassen**

¹⁸ Quelle: <https://www.bpb.de/lernen/grafstat/148920/fuenf-schritt-lesemethode> [Zugriff: 15.04.2015]

4. und 5. Stunde: Rap-Ordnung

Rapordnung Kapitel 2:

- Die SuS lernen eine fortgeschrittene Reimtechnik kennen.
- SuS schreiben in Kleingruppen die ersten Strophen des Raps. Hierbei werden mögliche Abenteuer erdacht.

1 **AB 9 Der Fuchs und die Katze (nach den Gebrüder Grimm)**

2 Es trug sich zu¹, dass die Katze in einem Walde dem Herrn Fuchs begegnete, und weil sie
3 dachte „er ist gescheit² und wohl erfahren, und gilt viel in der Welt³“, so sprach sie ihm
4 freundlich zu:

5 „Guten Tag, lieber Herr Fuchs, wie geht´s? Wie steht´s? Wie schlägt Ihr Euch durch in dieser
6 teuren Zeit?“

7 Der Fuchs, alles Hochmutes⁴ voll, betrachtete die Katze von Kopf bis zu Füßen und wusste
8 lange nicht, ob er eine Antwort geben sollte. Endlich sprach er:

9 „Oh du armseliger Bartputzer⁵, du buntscheckiger⁶ Narr, du Hungerleider und Mäusejäger,
10 was kommt dir in den Sinn? Du unterstehst dich zu fragen, wie es mir gehe? Was hast du
11 gelernt? Wie viele Künste verstehst du⁷?“

12 „Ich verstehe nur eine einzige“ antwortete bescheiden die Katze.

13 „Was ist das für eine Kunst?“ fragte der Fuchs.

14 „Wenn die Hunde hinter mir her sind, so kann ich auf einen Baum springen und mich retten.“

15 „Ist das alles?“ sagte der Fuchs, „ich bin Herr über hundert Künste und habe überdies noch
16 einen Sack voll Listen⁸. Du jammerst mich voll, komm mit mir, ich will dich lehren, wie man
17 den Hunden entgeht.“

18

19 Kurz darauf kam ein Jäger mit vier Hunden daher. Die Katze sprang behänd⁹ auf einen Baum
20 und setzte sich in den Gipfel, wo Äste und Laubwerk¹⁰ sie völlig verbargen¹¹.

21 „Bindet den Sack auf, Herr Fuchs, bindet den Sack auf!“ rief ihm die Katze zu, aber die
22 Hunde hatten ihn schon gepackt und hielten ihn fest.

23 „Ei, Herr Fuchs“, rief die Katze, „Ihr bleibt mit Euern hundert Künsten stecken. Hättet Ihr
24 heraufkriechen können wie ich, so wär es nicht um Euer Leben geschehen¹².“

¹ Etwas trägt sich zu: etwas geschieht/passiert

² gescheit: klug, intelligent

³ viel in der Welt gelten: Ansehen besitzen, von vielen respektiert werden

⁴ der Hochmut (kein Plural): die Überheblichkeit, der übertriebene Stolz

⁵ der Bartputzer, der Bart + putzen. Hier: ein Spottname.

⁶ buntscheckig: bunt + scheckig. Scheckig bedeutet mit größeren Flecken im Fell.

⁷ etwas von Künsten verstehen: Stärken haben, etwas besonders gut können.

⁸ die List (-en): wie ein Trick

⁹ behänd: geschickt

¹⁰ das Laubwerk (-e): alle Blätter eines Baumes

¹¹ Präteritum vom Verb „verbergen“: verstecken

¹² um ein Leben geschehen: sterben

1 **AB 10 Frau Holle (von den Gebrüder Grimm)**

2 Eine Witwe¹ hatte zwei Töchter, davon war die eine schön und fleißig, die andere hässlich
3 und faul. Sie hatte aber die Hässliche und Faule viel lieber, weil sie ihre rechte Tochter war,
4 und die andere musste alle Arbeit tun und das Aschenputtel² im Hause sein. Das arme
5 Mädchen musste sich täglich auf die große Straße bei einem Brunnen setzen und musste so
6 viel spinnen³, dass ihm das Blut aus den Fingern sprang. Nun trug es sich zu, dass die Spule⁴
7 einmal ganz blutig war, da bückte es sich damit in den Brunnen und wollte sie abwaschen; sie
8 sprang ihm aber aus der Hand und fiel hinab. Es weinte, lief zur Stiefmutter und erzählte ihr
9 das Unglück. Die Stiefmutter schalt⁵ es aber so heftig und war so unbarmherzig⁶, dass sie
10 sprach: „Hast du die Spule hinunterfallen lassen, so hol sie auch wieder herauf.“

11
12 Da ging das Mädchen zu dem Brunnen zurück und wusste nicht, was es anfangen sollte; und
13 in seiner Herzensangst sprang es in den Brunnen hinein, um die Spule zu holen. Es verlor die
14 Besinnung⁷, und als es erwachte und wieder zu sich selber kam, war es auf einer schönen
15 Wiese, wo die Sonne schien und vieltausend Blumen standen. Auf dieser Wiese ging es fort
16 und kam zu einem Backofen, der war voller Brot; das Brot aber rief: „Ach, zieh mich raus,
17 zieh mich raus, sonst verbrenn ich: Ich bin schon längst ausgebacken⁸.“ Da trat es herzu und
18 holte mit dem Brotschieber alles nacheinander heraus. Danach ging es weiter und kam zu
19 einem Baum, der hing voll Äpfel, und rief ihm zu: „Ach, schüttel mich, schüttel mich, wir
20 Äpfel sind alle miteinander reif.“ Da schüttelte es den Baum, dass die Äpfel fielen, als
21 regneten sie, und schüttelte, bis keiner mehr oben war; und als es alle in einen Haufen
22 zusammengelegt hatte, ging es wieder weiter. Endlich kam es zu einem kleinen Haus, daraus
23 guckte eine alte Frau, weil sie aber so große Zähne hatte, ward⁹ ihm Angst, und es wollte
24 fortlaufen. Die alte Frau aber rief ihm nach: „Was fürchtest du dich, liebes Kind? Bleib bei
25 mir, wenn du alle Arbeit im Hause ordentlich tun willst, so soll dir's gut gehen. Du musst nur
26 achtgeben, dass du mein Bett gut machst und es fleißig aufschüttelst, dass die Federn fliegen,
27 dann schneit es in der Welt; ich bin die Frau Holle.“ Weil die Alte ihm so gut zusprach, so

¹ die Witwe (-n): Frau, deren Ehemann gestorben ist

² das Aschenputtel (-): abwertende Bezeichnung für ein Stiefkind, einen Außenseiter.

³ spinnen: Fasern zu einem Faden drehen

⁴ die Spule (-n): eine Rolle, auf die etwas aufgewickelt wird, z.B. der Faden

⁵ schalt: Präteritum vom Verb: „jdn. schelten“, mit jemandem schimpfen

⁶ unbarmherzig: ohne Mitgefühl

⁷ die Besinnung verlieren: bewusstlos werden

⁸ ausgebacken: Partizip vom Verb „ausbacken“: fertig backen.

⁹ ward: alte Form für „wurde“.

28 fasste sich das Mädchen ein Herz¹⁰, willigte ein und begab sich in ihren Dienst. Es besorgte
29 auch alles nach ihrer Zufriedenheit und schüttelte ihr das Bett immer gewaltig, auf dass die
30 Federn wie Schneeflocken umherflogen; dafür hatte es auch ein gutes Leben bei ihr, kein
31 böses Wort und alle Tage Gesottenes¹¹ und Gebratenes. Nun war es eine zeitlang bei der Frau
32 Holle, da ward es traurig und wusste anfangs selbst nicht, was ihm fehlte, endlich merkte es,
33 dass es Heimweh war; ob¹² es ihm hier gleich vieltausendmal besser ging als zu Haus, so
34 hatte es doch ein Verlangen dahin. Endlich sagte es zu ihr: „Ich habe den Jammer nach Haus
35 gekriegt, und wenn es mir auch noch so gut hier unten geht, so kann ich doch nicht länger
36 bleiben, ich muss wieder hinauf zu den Meinigen.“ Die Frau Holle sagte: „Es gefällt mir, dass
37 du wieder nach Haus verlangst, und weil du mir so treu gedient hast, so will ich dich selbst
38 wieder hinaufbringen.“ Sie nahm es darauf bei der Hand und führte es vor ein großes Tor. Das
39 Tor ward aufgetan¹³, und wie das Mädchen gerade darunter stand, fiel ein gewaltiger
40 Goldregen, und alles Gold blieb an ihm hängen, so dass es über und über davon bedeckt war.
41 „Das sollst du haben, weil du so fleißig gewesen bist“, sprach die Frau Holle und gab ihm
42 auch die Spule wieder, die ihm in den Brunnen gefallen war. Darauf ward das Tor
43 verschlossen, und das Mädchen befand sich oben auf der Welt, nicht weit von seiner Mutter
44 Haus; und als es in den Hof kam, saß der Hahn auf dem Brunnen und rief:
45 „Kikeriki, unsere goldene Jungfrau ist wieder hier.“

46

47 Da ging es hinein zu seiner Mutter, und weil es so mit Gold bedeckt ankam, ward es von ihr
48 und der Schwester gut aufgenommen. Das Mädchen erzählte alles, was ihm begegnet war,
49 und als die Mutter hörte, wie es zu dem großen Reichtum gekommen war, wollte sie der
50 andern, hässlichen und faulen Tochter gerne dasselbe Glück verschaffen.

51

52 Die Schwester musste sich an den Brunnen setzen und spinnen; und damit ihre Spule blutig
53 ward, stach sie sich in die Finger und stieß sich die Hand in die Dornhecke. Dann warf sie die
54 Spule in den Brunnen und sprang selber hinein. Sie kam, wie die andere, auf die schöne
55 Wiese und ging auf demselben Pfad weiter. Als sie zu dem Backofen gelangte, schrie das
56 Brot wieder: „Ach, zieh mich raus, zieh mich raus, sonst verbrenn ich, ich bin schon längst
57 ausgebacken.“ Die Faule aber antwortete: „Als ob ich Lust hätte, mich schmutzig zu machen“

¹⁰ sich ein Herz fassen: sich überwinden etwas zu tun

¹¹ das Gesottene: gekochtes Fleisch

¹² Ob: obwohl (in diesem Fall)

¹³ ward aufgetan: alte Form für: wurde aufgemacht

58 und ging fort. Bald kam sie zu dem Apfelbaum, der rief: „Ach, schüttel mich, schüttel mich,
59 wir Äpfel sind alle miteinander reif.“ Sie antwortete aber: „Du kommst mir recht, es könnte
60 mir einer auf den Kopf fallen“ und ging damit weiter. Als sie vor Frau Holles Haus kam,
61 fürchtete sie sich nicht, weil sie von ihren großen Zähnen schon gehört hatte, und verdingte¹⁴
62 sich gleich zu ihr. Am ersten Tag tat sie sich Gewalt an¹⁵, war fleißig und folgte der Frau
63 Holle, wenn sie ihr etwas sagte, denn sie dachte an das viele Gold, das sie ihr schenken
64 würde; am zweiten Tag aber fing sie schon an zu faulenz, am dritten noch mehr, da wollte
65 sie morgens gar nicht aufstehen. Sie machte auch der Frau Holle das Bett nicht, wie sich's
66 gebührte¹⁶, und schüttelte es nicht, dass die Federn aufflogen. Das ward die Frau Holle bald
67 müde und sagte ihr den Dienst auf¹⁷. Die Faule war das wohl zufrieden und meinte, nun
68 würde der Goldregen kommen; die Frau Holle führte sie auch zu dem Tor, als sie aber
69 darunter stand, ward statt des Goldes ein großer Kessel voll Pech¹⁸ ausgeschüttet. „Das ist zur
70 Belohnung deiner Dienste“, sagte die Frau Holle und schloss das Tor zu. Da kam die Faule
71 heim, aber sie war ganz mit Pech bedeckt, und der Hahn auf dem Brunnen, als er sie sah, rief:
72 „Kikeriki, unsere schmutzige Jungfrau ist wieder hier.“
73 Das Pech aber blieb fest an ihr hängen und wollte, solange sie lebte, nicht abgehen.

¹⁴ verdingen: alte Form für jmd. seinen Dienst anbieten

¹⁵ sich Gewalt antun: sich zwingen

¹⁶ es gebührt sich nicht: es gehört sich nicht

¹⁷ den Dienst aufsagen: kündigen

¹⁸ das Pech (kein Plural): hier: klebrige und flüssige braun-schwarze Masse

1 **AB 11 Die Talismane der Fische**

2 Da'ud ibn Rizk-Allah ibn 'Abdallah, der viel in Ägypten umhergereist ist und das Land gut
3 gekannt hat, erzählt, er sei einmal auf einer Wanderung im Süden in eine große Höhle
4 gekommen, die Schakalkil-Hohle hieß. Dort stieß er auf einen großen Haufen Sandarak¹. Er
5 schritt darüber hinweg und ging weiter. Auf einmal gewahrte² er eine Riesenmenge von
6 Fischen, die alle in Kleider gewickelt waren, als seien sie nach ihrem Tod in Leinentücher
7 eingehüllt worden. Als er einen von den Fischen in die Hand nahm und untersuchte, entdeckte
8 er in seinem Maul einen Dinar³ mit einer kaum lesbaren Inschrift⁴. Nun begann er, Fisch für
9 Fisch aufzuheben und aus dem Maul eines jeden einen Dinar herauszuholen, bis er auf diese
10 Weise eine große Anzahl von Dinaren beisammen hatte. Diese nahm er und trat den Rückweg
11 an, um die Höhle wieder zu verlassen. Als er jedoch an den Sandarakhaufen kam, war dieser
12 zu seiner Überraschung inzwischen so hoch angewachsen, dass er ihm den Weg versperrte.
13 So ging er zu den Fischen zurück und legte die Dinare wieder an Ort und Stelle. Als er dann
14 aufs Neue hinausgehen wollte, fand er den Sandarak in seiner ursprünglichen Höhe, so dass er
15 über ihn hinweg ins Freie gelangen konnte.

16 Dann kehrte er aber um, nahm die Dinare zum zweiten Mal, und, im Begriff mit ihnen
17 fortzugehen, musste er abermals feststellen, dass der Sandarak wieder so hoch geworden war,
18 dass ihm der Weg versperrt war. So ging er aufs Neue zu den Fischen zurück, legte die Dinare
19 an Ort und Stelle, und, zum Ausgang zurückkehrend, fand er den Sandarak wieder in seinem
20 ursprünglichen Zustand, so dass er über ihn hinweg ins Freie gelangte. Dieses Nehmen und
21 Zurückgeben der Dinare wiederholte er noch mehrere Male, doch es geschah alles wie zuvor,
22 so dass er Angst um sein Leben bekam, die Höhle verließ und von dannen⁵ ging.

23 Als er später einmal in der Nähe dieser Höhle wohnte, entdeckte er in einer Mauer einen
24 ausgehöhlten Stein, auf den ein anderer aufgesetzt war. Nachdem es ihm gelungen war, diesen
25 zu entfernen, kamen darunter sechs Dinare der gleichen Art zum Vorschein, wie er sie in den
26 Fischmäulern gefunden hatte. Einen davon nahm er an sich, die übrigen ließ er jedoch liegen
27 und setzte den Stein wieder auf den anderen.

¹ der Sandarak (kein Plural): das gelbliche Harz einer Zypresse (Baumart)

² gewahren: hier: bemerken

³ der Dinar (-e): Geld, eine Währungseinheit

⁴ die Inschrift (-en): eine Schrift, die auf Metall, Stein oder auf Holz angebracht worden ist

⁵ von dannen: weg, fort

28 Danach beschloss Gott in seinem Ratschluss, dass er eines Tages in einem Boot vom Ostufer
29 auf das Westufer des Nils übersetzen sollte. Als er in der Mitte des Stromes angekommen
30 war, siehe, da sprangen die Fische aus dem Wasser heraus und stürzten sich in das Boot
31 hinein, „so dass wir“ - (er erzählt nun wörtlich) – „ob ihrer Menge unterzugehen drohten. Die
32 Fahrgäste schrien in ihrer Todesangst. Ich aber dachte an den Dinar, den ich bei mir hatte, und
33 dass er dieses Ereignis veranlasst haben könnte. Ich holte ihn deshalb aus meiner Tasche und
34 warf ihn ins Wasser. Da sprangen die Fische wieder einer nach dem anderen aus dem Boot
35 hinaus und stürzten sich in die Flut bis keiner mehr übrig war.“

36 Der Verfasser sagt: Einer, an dessen Glaubwürdigkeit ich keinen Zweifel hege⁶, hat mir früher
37 einmal erzählt, er habe sich einen Talisman dieser Art verschaffen können und er besitze ihn
38 noch. Er wollte mir auch zeigen, wie die Fische aus dem Wasser springen, doch es war mir
39 nicht beschieden⁷, dies zu sehen.

⁶ hegen: empfinden, verspüren

⁷ beschieden: Präteritum vom Verb „bescheiden“. Ausdruck aus dem Mittelalter; „an etwas teilhaben“

1 **AB 12 Das Töpfchen**

2 Es war einmal und es war auch nicht. In früheren Zeiten war einmal eine arme Frau mit einer
3 Tochter. Die Mutter spann¹ vom Abend bis zum Morgen Garn², das Mädchen aber verkaufte
4 es auf dem Basar und so verdienten sie ihren Lebensunterhalt. Eines Tages hatte die Mutter
5 wieder Garn gesponnen, es dem Mädchen gegeben und das Mädchen hatte das Garn auf dem
6 Basar verkauft. Für dieses Geld kaufte sie statt des Brotes einen kleinen Topf, der zum Kauf
7 angeboten wurde. An dem Topf hatte sie großen Gefallen, gab das Geld hin und erhielt ihn.
8 Als sie nach Hause kam, war kein Brot zum Essen da; denn in der Hand hatte sie nur den
9 Topf. Die Mutter schlug das Mädchen tüchtig³ und warf den Topf auf die Straße. An jenem
10 Tag legten sie sich hungrig schlafen.

11
12 Eine Hebamme kehrte von einer Wöchnerin⁴ zurück und sah auf der Straße einen schönen
13 Topf liegen, nahm ihn, ging nach Hause, wusch⁵ und reinigte ihn, machte eine
14 Weinblattroulade, setzte den Topf auf den Herd und kochte Essen. Gerade als sie den Deckel
15 hob und sich ans Essen setzen wollte, wurde an die Tür geklopft und jemand rief die
16 Hebamme schnell zu einer Geburt. Die Hebamme sagt: „Ich esse, wenn ich zurück komme“,
17 lässt das Essen stehen und geht. Der Topf steht - holterdiepolter⁶ - auf und geht schnurstracks⁷
18 zum Haus des Mädchens. Er klopft an die Tür, das Mädchen läuft zur Tür und fragt: „Wer ist
19 da?“

20 Der Topf antwortet: „Das Töpfchen!“

21 Das Mädchen fragt: „Was ist darin?“

22 Er sagt: „Eine kleine Weinblattroulade.“

23 Das Mädchen holt die Weinblattroulade heraus und wirft den Topf auf die Straße. Die Mutter
24 und die Tochter setzen sich hin und lassen sich die Weinblattroulade gut schmecken.

25

26 Die Frau des Padischahs⁸, die Sultanin, ging ins Bad, da sieht sie auf der Straße einen schönen
27 Topf. „Nimm diesen Topf!“, sagt sie zu ihrer Zofe⁹. Die Zofe nimmt den Topf und sie gehen

¹ spann: Präteritum vom Verb „spinnen“: Fasern zu einem Faden drehen

² das Garn (-e): ein Faden

³ tüchtig: fest, kräftig

⁴ die Wöchnerin (-nen): Frau während des Wochenbetts, d.h. im Zeitraum von 6 bis 8 Wochen nach der Geburt ihres Kindes.

⁵ wusch: Präteritum vom Verb „waschen“

⁶ holterdiepolter: überstürzt

⁷ schnurstracks: auf dem schnellsten Wege

⁸ der Padischah (kein Plural): Titel islamischer Fürsten

28 ins Bad. Im Bad legt die Sultanin, als sie sich auszieht, ihre Diamanten und Perlen hinein. Sie
29 gibt ihrer Zofe den Topf und steigt ins Bad.
30 Als die Zofe den Topf im Arm hält, wird sie vom Schlaf übermannt und der Topf geht
31 schnurstracks¹⁰ zum Haus des Mädchens und klopft an die Tür.
32 Das Mädchen fragt: „Wer ist da?“
33 Der Topf antwortet: „Das Töpfchen!“
34 Das Mädchen sagt: „Was ist darin?“
35 Er sagt: „Etwas Schönes.“
36 Das Mädchen nimmt die Diamanten und das Gold, zieht sich an und schmückt sich und wirft
37 den Topf wieder auf die Straße.
38
39 Am nächsten Tag ging der Prinz ins Bad. Er sieht den Topf auf der Straße und sagt: „Lala¹¹,
40 nimm diesen Topf, was ist das für ein schöner Topf!“ Der Lala nimmt den Topf. Sie gehen in
41 das Bad, der Prinz badet sich dort, reinigt sich und lässt sich rasieren.
42 Der Topf nimmt den Prinzen - hopp - in sich auf und bringt ihn schnurstracks zum Haus des
43 Mädchens. Als er an die Tür klopft, fragt das Mädchen: „Wer ist da?“
44 Er antwortet: „Das Töpfchen!“
45 Sie fragt: „Was ist darin?“
46 Er antwortet: „Ein kleiner Bräutigam!“
47 Als das Mädchen den Deckel des Topfes aufhebt, steigt ein Prinz heraus, schön wie der
48 Vollmond. Der Prinz aber mustert das Mädchen von oben bis unten: Sie ist ein Mädchen,
49 auch so schön wie der Vollmond. Sie trägt Diamanten und Juwelen....
50 Der Prinz fragt: „Mädchen, heiratest du mich?“
51 Das Mädchen ist einverstanden. Sie machen vierzig Tage und vierzig Nächte lang Hochzeit
52 und das Mädchen wirft den Topf nicht mehr auf die Straße...

⁹ die Zofe (-n): weibliche Person im Dienst einer meist adligen Dame

¹⁰ schnurstracks: sofort, direkt

¹¹ der Lala: Bezeichnung für einen Diener des Prinzen im osmanischen Reich.

AB 14 Lesemethode Schritt 2

Aufgabe:

Überlege mit den anderen SchülerInnen aus deiner Expertengruppe mindestens vier Fragen, auf die das Märchen eine Antwort geben könnte.

Hinweis: Du kannst die „W-Fragen“ nutzen (Was? Warum? Wie? Wer? Wo? Wann?)

Beispielfragen: Welche Figuren enthält das Märchen? Wo spielt das Märchen?

Schreibe deine Fragen hier auf:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Weitere Fragen:

AB 15 Lesemethode Schritt 3

Aufgabe 1: Lies das Märchen.

Aufgabe 2: Versucht in der Gruppe eure Fragen aus Schritt 2 zu beantworten. Es kann sein, dass du nicht alle Fragen beantworten kannst.

Formulierungshilfen

Bei deinen Antworten kannst du zum Teil die Frage wieder aufgreifen und umformulieren.

Beispiele:

1) „Welche Figuren enthält das Märchen?“

Das Märchen „Die Talismane der Fische“ enthält folgende Figuren: „...“

2) „Wo spielt das Märchen „Der Fuchs und die Katze“?“

Das Märchen „Der Fuchs und die Katze“ spielt in einem Wald.

Antwort auf Frage 1:

Antwort auf Frage 2:

Antwort auf Frage 3:

II. In Märchen spielen Zahlen oft eine wichtige Rolle. Ist dies in deinem Märchen der Fall?
 Wenn ja, welche Zahl oder sind es sogar mehrere Zahlen?

Formulierungshilfe:

Beispielsätze:

- Im Märchen „...“ spielen Zahlen (k)eine große Rolle.
- In diesem Märchen werden die Zahlen ... und ... erwähnt.
- In diesem Märchen kommt die Zahl ... vor.

III. Schreibe hier die wichtigen Handlungen des Märchens (das, was die Figuren tun) in der chronologischen Reihenfolge auf.

Hinweis 1: Mit **Handlungen** sind die Veränderungen einer gegebenen Situation gemeint, die absichtsvoll von den Figuren eingeleitet werden.

Hinweis 2: Um die Handlungen in der Reihenfolge zu geben, kannst du zum Beispiel die folgenden Zeitadverbien nutzen:

zuerst	dann	schließlich
zunächst	danach	am Ende
als Erstes	anschließend	zum Schluss
anfangs	als Nächstes	zuletzt
	später	

AB 16 Lesemethode Schritt 4

Aufgabe: Das Märchen ist in Absätze unterteilt, schreibt hier die jeweiligen Zeilen auf und findet jeweils dafür eine Überschrift.

Hinweis: eine Überschrift sollte die zentrale Idee eines Abschnittes wiedergeben. Es gibt stets nicht nur eine Lösung sondern viele mögliche Überschriften.

Beispiel:

Mögliche Überschriften für den ersten Absatz des Märchens „Der große Bär“:

„Vor langer Zeit schien die Sonne unbarmherzig auf die Erde nieder. Die Quellen versiegten, die Brunnen vertrockneten, die Erde wurde hart vor Trockenheit. Das Gras verdorrte. Die Blumen neigten ihre Köpfe, die Bäume ließen ihre Zweige hängen und warfen ihre Blätter ab. Die Tiere hatten grässlichen Durst und viele mussten verdursten.“

➔ *Die Folgen der Trockenheit*

➔ *Kein Leben ohne Wasser*

Absatz 1: von Zeile _____ bis Zeile _____

Überschrift:

Absatz 2: von Zeile _____ bis Zeile _____

Überschrift:

Absatz 3: von Zeile _____ bis Zeile _____

Überschrift:

Weitere Absätze:

AB 17 Lesemethode Schritt 5

Aufgabe 1: Schreibe hier mit deinen eigenen Wörtern eine Inhaltsangabe des Märchens.

Hinweise:

- Eine Inhaltsangabe ist eine besondere Form der Zusammenfassung. Das Ziel einer Inhaltsangabe ist es, einen Leser, der mit dem Inhalt des Märchens nicht vertraut ist, zu informieren. Du musst also die wichtigsten Informationen und Handlungen wiedergeben (hier werden dir deine Antworten aus der Lesemethode Schritt 3 helfen).
- Wichtige Informationen sind die Antworten auf die 6 W-Fragen: wer / was / wo / wann / warum / wie.
- Die Handlungen solltest du in der chronologischen Reihenfolge aufschreiben.
- Du sollst einen zusammenhängenden Text im Präsens schreiben (keine Stichpunkte).
- Du musst die ganze Geschichte wiedergeben, auch den Schluss.
- Du darfst deine Meinung zum Märchen nicht äußern, sondern du musst objektiv bleiben, also beschreiben ohne zu bewerten.

Formulierungshilfe:

- Um die chronologische Reihenfolge zu wiedergeben, kannst du die Zeitadverbien aus der Lesemethode Schritt 3 wieder verwenden.
- In dem Märchen „...“ von „...“ geht es um ...
- Das Märchen „...“ von „...“ handelt von ...
- Das Märchen spielt in ...
- Die zentralen Aspekte des Märchens sind ...
- Die Intention des Märchens ist ...
- Die folgenden magischen Elementen spielen eine wichtige Rolle: ...
- Folgende Zahlen kommen in dem Märchen vor: ...
- Die Hauptfigur des Märchens ist ...
- Die Hauptfigur wird als Charakterisiert.
- Der Autor charakterisiert ... als ...
- ...

Ablauf der UE 4: Struktur und sprachliche Merkmale von Märchen

Es sind 4 Stunden vorgesehen.

1. und 2. Stunde:

- Grundstruktur eines Märchens erkennen
- Typische sprachliche Merkmale von Märchen erkennen

Die Lehrperson leitet ein, indem sie erklärt, dass ihr Onkel immer versucht hat, ihr Märchen zu erzählen. Er habe es allerdings häufig nicht geschafft, da er sie immer durcheinander gebracht hätte. Dabei wären alle Märchen gleich aufgebaut. Nun wird die Aufgabe vorgestellt, die auf **AB 18 „Der Aufbau eines Märchens“** gelöst werden soll. Hier sollen die typischen Merkmale der jeweiligen Märchenabschnitte gefunden und markiert werden.

Die SuS bekommen das **AB 18 „Der Aufbau eines Märchens“** und lesen das Märchen im Plenum. Hierbei kann die Lehrperson selbst entscheiden, ob ein/e Schüler/in oder er/sie selbst vorliest. Nach jedem Märchenabschnitt wird geklärt, inwiefern die Merkmale in den Märchenteilen enthalten sind.

Anschließend bearbeiten die SuS **AB 19 a-b „Der Aufbau des Märchens. Hilf dem Onkel!“** in Einzelarbeit. Die Ergebnisse werden im Plenum besprochen. Das Ergebnis der Sortierarbeit der SuS wird gelocht und mit einem Heftstreifen gebündelt. Daher muss die Lehrperson erklären, dass die Felder neben den Beschreibungen für die Lochung vorgesehen sind und diese daher nicht von den Beschreibungen abgeschnitten werden dürfen.



3. und 4. Stunde: Rap-Ordnung

Rapordnung Kapitel 3.

- SuS schreiben ergänzende Zeilen zum bestehenden Rap (Übergang in neue Strophe, Schlussteil, Anfang.)
- SuS bestimmen gemeinsam, welche Abenteuer im Rap verwirklicht werden sollen.
- SuS beenden ihre Schreibarbeit an dem eigenen Rap.

Das Auswahlverfahren.

In diesem Teil der Rapordnung, soll sich die gesamte Klasse auf 3 Abenteuer für das Gesamtmärchen einigen. Hierfür ist die Schneeballmethode vorgesehen.

Schneeballmethode:

Jede/r SoS überlegt sich in Einzelarbeit, welche 2 Abenteuer er/sie am liebsten im Rap hätte. Nun kommen 2 SuS zusammen. Jeder beschreibt kurz seine beiden Abenteuer. Anschließend werden 2 Abenteuer demokratisch gewählt.

In weiteren Schritten wird die Gruppengröße weiter erhöht, indem je zwei Gruppen zusammenkommen und erneut 2 Abenteurer gewählt, usw.

Ist die gesamte Klasse vereint, werden 3 Abenteurer ausgewählt, die in dem endgültigen Rap berücksichtigt werden und diese werden in der Rapordnung dokumentiert. Bei Wunsch kann jede/r SoS eigene Varianten der Abenteurer in Rapform schreiben.

AB 18 Der Aufbau eines Märchens

Der Titel

Merkmale:

- Meistens werden die Hauptpersonen bereits benannt.

Der Wolf und die sieben Geißlein¹

Der Anfang

Merkmale:

- Anfangsformel. z.B.: Es war einmal ...; Vor langer Zeit...
- Der Held bekommt eine Aufgabe. (Der Held ist häufig eine Figur, die auf den ersten Blick nicht so erscheint. Z.B. der Kleinste, der Jüngste.)

Es war einmal eine alte Geiß, die hatte sieben junge Geißlein, und hatte sie lieb, wie eine Mutter ihre Kinder lieb hat. Eines Tages wollte sie in den Wald gehen und Futter holen, da rief sie alle sieben herbei und sprach: „Liebe Kinder, ich will hinaus in den Wald, seid auf der Hut vor² dem Wolf! Wenn er hereinkommt, frisst er euch alle mit Haut und Haar. Der Bösewicht³ verstellt sich oft, aber an der rauen Stimme und an seinen schwarzen Füßen werdet ihr ihn schon erkennen.“ Die Geißlein sagten: „Liebe Mutter, wir wollen uns schon in acht nehmen, du kannst ohne Sorge fortgehen.“ Da meckerte die Alte und machte sich getrost⁴ auf den Weg. Nur das jüngste und kleinste Geißlein hatte Angst, dass der Wolf kommen würde.

Die Aufgabe(n)/Das Problem

Merkmale:

- Der Held bestreitet Abenteuer oder muss ein Problem lösen (häufig spielt die Zahl 3 eine Rolle).
- Dies ist der längste Teil des Märchens.

Es dauerte nicht lange, so klopfte jemand an die Haustür und rief: „Macht auf, ihr lieben Kinder, eure Mutter ist da und hat jedem von euch etwas mitgebracht!“ Aber die Geißlein

¹ das Geißlein (-): Verkleinerungsform zu Geiß (die Geiß, die Geißen: weibliche Ziege)

² auf der Hut sein vor jemandem /etwas: aufpassen

³ der Bösewicht (-e): böser Mensch

⁴ getrost: ruhig, ohne Bedenken

hörten an der rauhen Stimme, dass es der Wolf war. „Wir machen nicht auf“, riefen sie, „du bist unsere Mutter nicht, die hat eine feine und liebevolle Stimme; aber deine Stimme ist rau, du bist der Wolf!“ Da ging der Wolf fort zu einem Krämer⁵ und kaufte ein großes Stück Kreide, die aß er und machte damit seine Stimme fein. Dann kam er zurück, klopfte an die Haustür und rief: „Macht auf, ihr lieben Kinder, eure Mutter ist da und hat jedem von euch etwas mitgebracht.“ Aber der Wolf hatte seine schwarze Pfote in das Fenster gelegt, das sahen die Kinder und riefen: „Wir machen nicht auf, unsere Mutter hat keinen schwarzen Fuß wie du; du bist der Wolf.“

Da lief der Wolf zu einem Bäcker und sprach: „Ich habe mich an Fuß gestoßen, streich mir Teig darüber!“ Und als ihm der Bäcker die Pfote bestrichen hatte, lief er zum Müller⁶ und sprach: „Streu' mir weißes Mehl auf meine Pfote!“ Der Müller dachte: „Der Wolf will einen betrügen“, und weigerte sich, aber der Wolf sprach: „Wenn du es nicht tust, so fresse ich dich!“ Da fürchtete sich der Müller und machte ihm die Pfote weiß. Ja so sind die Menschen. Nun ging der Bösewicht zum dritten Mal zu der Haustür, klopfte an und sprach: „Macht mir auf, Kinder, euer liebes Mütterchen ist heimgekommen und hat jedem von euch etwas aus dem Walde mitgebracht.“ Die Geißlein riefen: „Zeig' uns erst deine Pfote, damit wir wissen, dass du unser liebes Mütterchen bist.“ Da legte er die Pfote ins Fenster, und als sie sahen, dass sie weiß war, glaubten sie, es wäre alles wahr, was er sagte und machten die Tür auf. Wer aber hereinkam, das war der Wolf. Sie erschrakten und wollten sich verstecken. Das eine sprang unter den Tisch, das zweite ins Bett, das dritte in den Ofen, das vierte in die Küche, das fünfte in den Schrank, das sechste unter die Waschschiüssel, das siebente in den Kasten der Wanduhr. Aber der Wolf fand sie alle und machte nicht langes Federlesen⁷; eins nach dem anderen schluckte er in seinen Rachen; nur das jüngste in dem Uhrenkasten, das fand er nicht. Als der Wolf seine Lust gebüßt hatte⁸, trollte er sich fort⁹, legte sich draußen auf der grünen Wiese unter einen Baum und fing an zu schlafen.

Nicht lange danach kam die alte Geiß aus dem Walde wieder heim. Ach, was musste sie da erblicken! Die Haustür stand sperrweit¹⁰ auf: Tisch, Stühle und Bänke waren umgeworfen, die

⁵ der Krämer (-): jemand, der einen kleinen Laden mit Lebensmitteln hat

⁶ der Müller (-): Berufsbezeichnung: Handwerker, der in einer Mühle Getreide mahlt

⁷ nicht viel Federlesen mit jemandem/etwas machen: mit jemandem/etwas energisch verfahren, ohne Rücksichten zu nehmen

⁸ seine Lust büßen: keine Lust mehr haben, etwas zu tun

⁹ sich trollen: langsam weggehen, sich entfernen.

¹⁰ sperrweit: vollständig offen

Waschschüssel¹¹ lag in Scherben¹², Decke und Kissen waren aus dem Bette gezogen. Sie suchte ihre Kinder, aber nirgends waren sie zu finden. Sie rief sie nacheinander bei Namen, aber niemand antwortete. Endlich als sie an das jüngste kam, da rief eine feine Stimme: „Liebe Mutter, ich stecke im Uhrenkasten!“ Sie holte es heraus, und es erzählte ihr, dass der Wolf gekommen wäre und die anderen gefressen hätte. Da könnt ihr denken, wie sie über ihre armen Kinder geweint hat.

Die Lösung der Aufgabe/des Problems

Durch List, Mut oder Hilfe kann der Held das Problem lösen.

Endlich ging sie in ihrem Jammer hinaus¹³, und das jüngste Geißlein lief mit. Als sie auf die Wiese kam, so lag da der Wolf an dem Baume und schnarchte, dass die Äste zitterten. Sie betrachtete ihn von allen Seiten und sah, dass sich in seinem angefüllten Bauch etwas regte und zappelte. „Ach Gott“, dachte sie, „sollten meine armen Kinder, die er zum Abendbrot hinuntergewürgt hat, noch am Leben sein?“ Da musste das Geißlein nach Hause laufen und Schere, Nadel und Zwirn¹⁴ holen. Dann schnitt sie dem Ungetüm¹⁵ den Wanst¹⁶ auf, und kaum hatte sie einen Schnitt getan, so streckte schon ein Geißlein den Kopf heraus, und als sie weiter schnitt, sprangen alle sechs heraus und waren noch alle am Leben und hatten nicht einmal Schaden gelitten, denn das Ungetüm hatte sie in der Gier¹⁷ ganz hinuntergeschluckt. Das war eine Freude! Da herzten Sie ihre liebe Mutter und hüpfen wie ein Schneider der Hochzeit hält¹⁸. Die Alte aber sagte: „Jetzt geht und sucht Wackersteine (Feldsteine), damit wollen wir dem gottlosen Tier den Bauch füllen, solange es noch im Schlafe liegt.“ Da schlepten die sieben Geißlein in aller Eile die Steine herbei und steckten sie ihm in den Bauch, soviel sie hineinbringen konnten. Dann nähte ihn die Alte in aller Geschwindigkeit wieder zu, dass er nichts merkte und sich nicht einmal regte.

Als der Wolf endlich ausgeschlafen hatte, machte er sich auf die Beine, und weil ihm die Steine im Magen so großen Durst erregten, wollte er zu einem Brunnen und trinken. Als er

¹¹ die Waschschüssel (-n): größere Schüssel, in der man sich früher gewaschen hat

¹² in Scherben liegen: zerbrochen sein

¹³ im Jammer rausgehen: traurig aus dem Raum gehen

¹⁴ der Zwirn (-e): sehr reißfestes Garn, der aus unterschiedlichen Fasern besteht und besonders zum Nähen verwendet wird.

¹⁵ das Ungetüm (-e): sehr großes, furchterregendes Tier

¹⁶ der Wanst (die Wänste): dicker Bauch

¹⁷ die Gier (kein Plural): maßloses Verlangen, das auf Genuss und Befriedigung gerichtet ist

¹⁸ wie ein Schneider der Hochzeit hält: übergücklich

anfang zu gehen und sich hin und her zu bewegen, stießen die Steine in seinem Bauch aneinander und rasselten. Da rief er:

„Was rumpelt¹⁹ und pumpelt²⁰ in meinem Bauch herum?

Ich meinte, es wären sechs Geißlein, so sind's lauter Wackerstein!“

Und als er an den Brunnen kam und sich über das Wasser bückte und trinken wollte, da zogen ihn die schweren Steine hinein, und er musste jämmerlich ersaufen²¹.

Der Schluss

Merkmale:

- Das Gute gewinnt.
- Das Böse verliert.
- Häufig endet das Märchen mit einer Schlussformel, z. B. Und sie lebten glücklich und vergnügt.

Als die sieben Geißlein das sahen, kamen sie herbeigelaufen, riefen laut: „Der Wolf ist tot! Der Wolf ist tot!“ und tanzten mit ihrer Mutter vor Freude um den Brunnen herum und waren von dort an glücklich.

¹⁹ rumpeln: ein dumpfes Geräusch verursachen

²⁰ pumpeln: ein Verb ohne Bedeutung, welches sich auf rumpeln reimt und nur mit dem Wort rumpeln zusammen in Märchen vorkommt.

²¹ ersaufen: ertrinken

AB 19a Der Aufbau des Märchens. Hilf dem Onkel!

Der vergessliche Onkel hat das Märchen „Tischlein deck‘ dich“ von den Gebrüder Grimm durcheinander gebracht.

Schneide die Märchenteile und die Beschreibungen entlang der Linien aus.

Suche die Merkmale der Märchenteile in den jeweiligen Texten und unterstreiche sie.

Klebe nun die Beschreibungen auf die Rückseiten der Märchenteile und lege sie in der richtigen Reihenfolge hintereinander.

Die Beschreibungen

Der Schluss

Merkmale:

- Das Gute gewinnt.
- Das Böse verliert.
- Häufig endet das Märchen mit einer Schlussformel, z.B. Und sie lebten glücklich und vergnügt.

Die Lösung des Problems

Durch List, Mut oder Hilfe kann der Held das Problem bestehen.

Die Aufgabe(n)

Merkmale:

- Der Held bestreitet Abenteuer (häufig spielt die Zahl 3 eine Rolle).
- Dies ist der längste Teil des Märchens.

Der Titel

Merkmale:

- Meistens werden die Hauptpersonen bereits benannt.

Der Anfang


Merkmale:

- Anfangsformel. z.B.: Es war einmal ...; Vor langer Zeit...
- Der Held bekommt eine Aufgabe. (Der Held ist häufig eine Figur, die nicht so erscheint. Z.B. der Kleinste, der Jüngste.



AB 19b Der Aufbau des Märchens. Hilf dem Onkel!

Tischlein deck‘ dich (Gebrüder Grimm)



Der dritte Sohn wurde ein Drechsler¹. Durch einen Brief seiner beiden Brüder erfuhr er von der Hinterlist² des Wirtes. Als Lohn erhielt er von seinem Meister einen Sack mit einem Knüppel³ darin. Rief man „Knüppel aus dem Sack!“, so hüpfte der Knüppel aus dem Sack und schlug um sich.

Der Schneiderssohn ging in das Wirtshaus⁴, das ihm die Brüder beschrieben hatten. Abends legte er sich dort auf seinen Sack und tat, als ob er schlief. Der Wirt war der Meinung, in dem Sack würden sich Reichtümer befinden, so versuchte er, den Sack unbemerkt zu entwenden⁵. Der Schneiderssohn bemerkte dies jedoch und rief „Knüppel aus dem Sack!“. Sogleich schlug der Knüppel auf den Wirt ein, bis dieser einwilligte, den Tisch und den Goldesel zurückzugeben.

¹ der Drechsler (-): Handwerker, der Möbelstücke herstellt

² die Hinterlist (kein Plural): Verhalten, bei dem heimlich versucht wird, jemanden zu schaden

³ der Knüppel (-): kurzer Stock

⁴ das Wirtshaus: ein Gasthaus, eine Kneipe

⁵ entwenden: stehlen



Am nächsten Morgen musste der Schneider selbst zusehen, dass seine Ziege genügend frische Kräuter bekam. Am Abend antwortete die Ziege ihm, dass sie satt sei. Er brachte sie in den Stall zurück und fragte schließlich noch einmal, ob sie genügend gefressen hätte. Die Ziege aber antwortete erneut, dass sie heute nichts zu fressen bekommen hätte.

Da wurde dem Schneider bewusst, dass seine drei Söhne völlig unschuldig aus dem Haus gejagt wurden. Der Schneider jagte die Ziege mit der Peitsche hinaus und war von da an recht einsam.



Bepackt mit Sack, Tisch und Goldesel zog der Sohn nach Hause zu seinem Vater und zeigte ihm alles. Die drei Söhne und der Vater lebten von da an glücklich und zufrieden.





Sein erster Sohn lernte den Schreinerberuf⁶ und bekam von seinem Herrn einen Tisch als Lohn. Stellte man diesen hin und rief „Tischlein deck Dich!“, so standen lauter Leckereien auf dem Tisch. Auf dem Weg zurück zu seinem Vater verweilte der Sohn einige Zeit in einem Wirtshaus. Er stellte auch hier sein Tischlein ab, rief „Tischlein deck Dich!“ und alle hatten genügend zu essen und zu trinken.

Der Wirt aber war neidisch auf diesen Tisch und tauschte ihn in einem unbemerkten Augenblick gegen einen herkömmlichen Holztisch aus. Im Glauben, es wäre sein Tisch, nahm der Schneiderssohn diesen und ging nach Hause zu seinem Vater.

Er erzählte dem Vater von dem Tischlein, das sich wie von selbst deckte und lud alle Freunde und Verwandte zu sich ein, um sie zu bewirten. Da dieser Tisch jedoch keine Zauberkraft hatte, jagte der Vater ihn wieder fort.

Der zweite Sohn verbrachte seine Lehrjahre bei einem Müller und erhielt als Lohn einen Esel, der Gold speien konnte, wenn man „Bricklebrit“ sagte. Auf dem Weg zurück zu seinem Vater kehrte der Schneiderssohn in genau das Wirtshaus ein, indem der Wirt die beiden Tische vertauscht hatte.

Um zahlen zu können, nahm der Schneiderssohn ein Tischtuch mit hinaus zu seinem Esel, rief „Bricklebrit“ und gab dem Wirt die Goldstücke.

Der Wirt, der alles mit angesehen hatte, vertauschte auch den Goldesel gegen einen herkömmlichen Esel, ohne dass der Schneiderssohn dies wahrgenommen hätte. Der Sohn ging nach Hause zu seinem Vater und wieder wurden die Verwandten eingeladen, um den Goldesel vorzuführen. Wieder passierte nichts, weil der Goldesel beim Wirt im Stall stand.

Auch dieser Sohn ging wieder zurück zu einem Müller, um dort seine Arbeit zu verrichten.

⁶ der Schreinerberuf: Beruf des Schreiners bzw. des Tischlers





Es war einmal ein Schneider und der hatte drei Söhne und eine Ziege, die sie mit Milch ernährte. Jeden Tag brauchte sie gutes Futter, um ausreichend Milch zu geben. Eines Tages führte einer der Söhne die Ziege an einen Platz, an der sie sich mit den besten Kräutern sattfressen konnte.

Abends, als sie wieder im Stall stand, ging der Schneider zur Ziege und fragte sie, ob sie satt sei. Die Ziege jedoch antwortete, dass sie noch nichts zu fressen bekommen hätte. Der Schneider glaubte seiner Ziege und jagte den Sohn zum Haus hinaus und sagte zu ihm: „Sieh zu wie du in der Welt zurechtkommst“.

Am nächsten Tag war der andere Sohn an der Reihe, die Ziege zu den frischen Kräutern zu bringen. Als sie sich satt gefressen hatte, fragte der Schneiderssohn, ob sie noch Hunger hätte und die Ziege antwortete, wie auch schon am Tag zuvor: „Ich bin satt, ich mag kein Blatt, mäh mäh!“.

Der Schneiderssohn brachte die Ziege in den Stall und berichtete dem Vater, wie viele gute Kräuter die Ziege gefressen hätte. Der Schneider vertraute aber auch diesem Sohn nicht und fragte die Ziege selbst. Wieder antwortete diese, dass sie heute nichts zu fressen bekommen hätte. Im Zorn jagte der Schneider auch seinen zweiten Sohn zur Tür hinaus und sagte auch zu ihm: „Sieh zu wie du in der Welt zurechtkommst“.

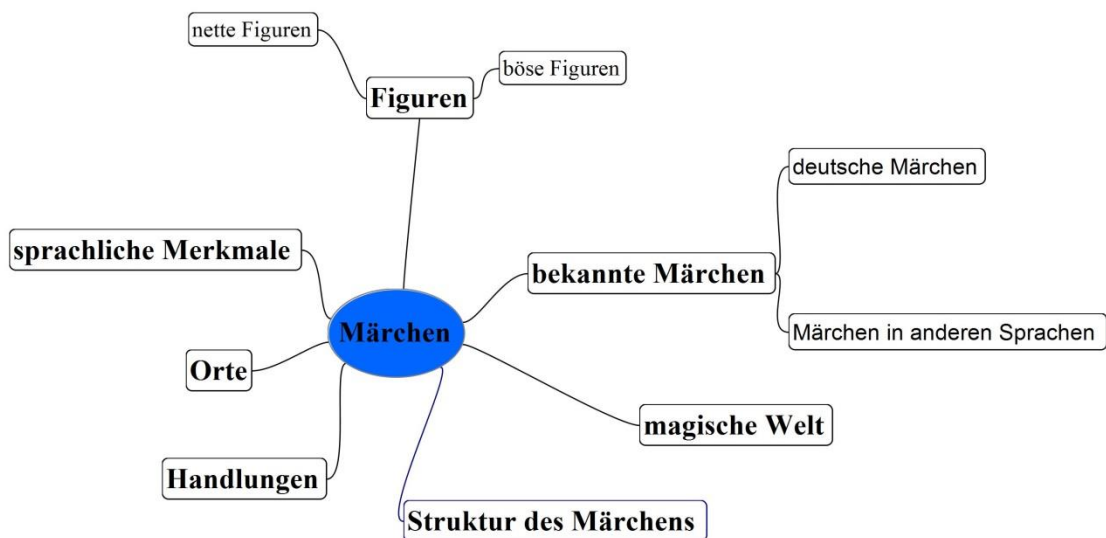
Tags darauf war der dritte Sohn an der Reihe, gute Kräuter für die Ziege zu suchen. Als sie satt war, brachte er sie heim in den Stall. Doch auch diesmal misstraute der Schneider seinem Sohn und fragte die Ziege, ob sie genügend Kräuter gefunden hätte. Wieder antwortete diese, dass sie heute nichts zu fressen bekommen habe. Auch der dritte Sohn wurde mit den Worten aus dem Haus gejagt: „Sieh zu wie du in der Welt zurechtkommst“.



Ablauf der UE 5: Lernplakat

Eine Stunde ist für das Lernplakat vorgesehen.

In dieser Stunde sollten die wichtigsten Erkenntnisse zur Textsorte Märchen zusammengefasst werden, die SuS im Laufe der UE Märchen kennengelernt bzw. vertieft haben. Dafür ist es sinnvoll, das Mindmap aus der UE 1 wieder aufzugreifen und es mit dem neuen Wissen der SuS zu ergänzen. Das Mindmap kann mit weiteren Kategorien ergänzt werden, wie z. B. „Struktur von Märchen“.



Ablauf der UE 6: Projektarbeit / Rap-Song

Für das Rappen sind sechs Stunden vorgesehen, die in zwei mal drei Stunden aufgeteilt werden sollten.

Die Projek

arbeit wird vom ProDaZ-Team durchgeführt.

Quellenverzeichnis der Märchen

„Schwesterchen Aljonuschka und Brüderchen Iwanuschka“

(Ein russisches Volksmärchen überarbeitet nach Alexander Nikolajowitsch Afanasjew)

Quelle: www.russouvenir.de/KUNST/maerchen/alena.html Stand 01.09.2015 bearbeitet

„Der Große Bär“ (Überarbeitet nach Leo Tolstoi)

Quelle: www.lyrikwelt.de/gedichte/tolstoig1.htm Stand 01.09.2015 bearbeitet

„Der Fuchs und die Katze“ (Nach den Gebrüdern Grimm)

Quelle: www.maerchen.com/grimm/der-fuchs-die-katze.php Stand 01.09.2015 bearbeitet

„Frau Holle“ (nach den Gebrüdern Grimm)

Quelle: gutenberg.spiegel.de/buch/-6248/51 Stand 01.09.2015 bearbeitet

„Die Talismane der Fische“ (Ein Volksmärchen aus dem Libanon)

Quelle: [http://libanon-wein.de/cms/upload/pdf/maerchen/Die Talimane der Fische.pdf](http://libanon-wein.de/cms/upload/pdf/maerchen/Die_Talimane_der_Fische.pdf)
Stand 01.09.2015 bearbeitet

„Der Wolf und die sieben Geißlein“ (Nach den Gebrüdern Grimm)

Quelle: <http://www.internet-maerchen.de/maerchen/wolf.htm> Stand 01.09.2015 bearbeitet

„Das Töpfchen“ (Ein türkisches Volksmärchen)

Quelle: http://www.sagen.at/texte/maerchen/maerchen_tuerkei/toepfchen.html Stand
01.09.2015 bearbeitet