



Kurzinformation zur Lerneinheit:

In der Lerneinheit „Ein Märchen – spielen, sprechen, lesen“ (einsetzbar ab der 3. und 4. Klasse) lernen die Kinder spielerisch, wie aussagekräftig und gestaltungsreich die menschliche Stimme ist.

Ziel dieser Einheit ist es, mit den Kindern ein Märchen als szenische Lesung einzuüben und aufzunehmen. Sie lernen durch szenische Übungen, durch Zuhören und das Experimentieren mit der eigenen Stimme, wie sehr unsere Stimme, Sprechhaltung und Sprechweise mit unserer Körperhaltung, Bewegung, Mimik und unseren Gefühlen verbunden sind. Hör-, Verstehens- und Sprachkompetenzen der Kinder werden gefördert. Langfristig verbessert sich die Fähigkeit zur Empathie und dem Einschätzen können von Menschen und ihren Stimmungslagen durch Nachempfinden. Dafür eignet sich in besonderer Weise die Beschäftigung mit den stereotypen Figuren eines Märchens. Mit jeder Märchenfigur verbinden wir ganz bestimmte Sprechweisen und zu jeder Figur haben wir recht klare Vorstellungen von Tonhöhe und Klangfarbe der Stimme. Die Stereotypen erleichtern Vor- und Grundschulkindern eine erste Zuordnung menschlicher Gefühle.

Sie können die unten aufgeführten Animationsfilme und Wissensseiten mit Hörbeiträgen von der AUDITORIX Website mit den hier bereitgestellten PDFs (Wissenstexte und Arbeitsblätter) nutzen und miteinander kombinieren.

Dauer: 2 - 3 Unterrichtsstunden bis zwei Projektstage

Bezug zu den Lehrplänen und Richtlinien der Grundschule NRW

Diese Lerneinheit bietet sich für das **fächerübergreifende** Lernen an

und sie kann sowohl im

Deutschunterricht **Sprechen/ und Zuhören, Schwerpunkt: Szenisch spielen:**

SuS versetzen sich in eine Rolle und gestalten sie sprecherisch, gestisch und mimisch.

Lesen – mit Texten und Medien umgehen, Schwerpunkt: Texte präsentieren: SuS gestalten sprechend und darstellend Texte (auch) auswendig (z. B. Geschichten, Dialoge, Gedichte, Szenen), wirken bei Lesungen und Aufführungen mit, gestalten Situationen in verschiedenen Spielformen.

als auch im **Sach-**, **Schwerpunkt: Medien verstehen/ Technik nutzen**

im **Musikunterricht** **Musik machen – mit der Stimme, Schwerpunkt: Mit der Stimme improvisieren:** SuS gestalten – auch eigene – Sprechverse, Gedichte, Szenen und Geschichten klangmalerisch.

und im **Kunstunterricht** **Szenisches Gestalten: Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen:** SuS erproben Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Spielfiguren für Spielsituationen.

Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten und Schwerpunkt: Präsentieren: SuS entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf (z. B. Alltagsszenen, Märchenspiele, Fantasy).

eingesetzt werden.

<http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/lehrplaene-gs/>



Bezug zum Kompetenzrahmen des Medienpasses NRW:

Die Schülerinnen und Schüler ...

Bedienen/Anwenden:

... kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an, insbesondere Teilkompetenz 2: wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Informieren und Recherchieren:

... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen, insbesondere Teilkompetenz 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.

Produzieren und Präsentieren:

... erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor, insbesondere Teilkompetenz 3 und 4: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip) und: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

Analysieren/Reflektieren:

... erhalten die Gelegenheit, ihre Medienerlebnisse durch Erzählungen, Bilder und Rollenspiele zu verarbeiten (...) Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen, insbesondere Teilkompetenz 4: beschreiben an ausgewählten Beispielen die Wirkung stilistischer Merkmale.

<http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/kompetenzrahmen>

Voraussetzungen für diese Einheit

Technik – optional:

- Aufnahmegerät (z. B. Lehrercomputer mit Mikrofon)
für Praxiseinheit III am besten für jede Gruppe ein Aufnahmegerät
- ein Wiedergabegerät (z. B. Lehrercomputer mit Mikrofon und Boxen)
- Lehrer-Computer mit Beamer, Boxen
- die AUDITORIX Hörwerkstatt (CD-ROM)

Vorkenntnisse der Kinder:

- ausreichende Lesekenntnisse

Materialien für diese Einheit

Arbeitsblätter für die Kinder

- **Märchen erzählen** (Spielkarten, PDF) in Farbe
- **Märchen erzählen** (Bildvorlage für Spielkarten, PDF) in s/w
- **Blankospielkarten**
- Weitere Vorlagen s. auch: www.schulbilder.org/malvorlagen-maerchen-c194.html
- **Ein Märchen** (Textvorlage/ Manuskript, PDF)
- **Märchen selbst erfinden** (PDF)
- **Manuskript: leere Mustervorlage** (PDF)
- **Wir machen ein Hörspiel – Checkliste** (PDF), für diese Lerneinheit Seite 2 bis 3



Multimediales

- Wer spricht: **Märchenstimmen erkennen** (interaktives Spiel, online und auf CD-ROM)

Ideensammlungen und Vorlagen für pädagogische Fach- und Lehrkräfte

- **Didaktische Anregungen** (PDF)
- **Szenisches Spiel – Übungen I** (PDF)
- **Szenisches Spiel – Übungen II** (PDF)
- **Achtung Aufnahme! – Spiele und Ideen zum Erfinden von Hörgeschichten** (PDF)

Zum Ablauf der Lerneinheit: Ein Märchen – spielen, sprechen, lesen

Kurze Variante: nur Praxisphase I: Märchenfiguren, Märchensprache, Märchenstimmen

Den zeitlichen Umfang dieser Einheit bestimmen Sie. Sie können die Materialien für eine spielerische Auseinandersetzung mit Märchenfiguren, Sprechweisen und Stimmen im Rahmen von zwei bis drei Unterrichtsstunden nutzen und sich auf die Praxisphase I zu einer szenischen Leseübung und Gesprächen über Märchen beschränken.

Lange Variante: zusätzlich Praxisphase II: Märchen selbst erfinden

und Phase III: Ein Märchen als szenische Lesung mit Audiotechnik aufnehmen

Sie können dieses Märchen auch, mit neuen Ideen, Dialogen und Einfällen der Kinder angereichert, als szenische Lesung umsetzen oder zu einem Hörspiel entwickeln und inszenieren und dafür ein oder zwei Projektstage einplanen (Praxisphase II, mit Tonaufnahme: Praxisphase III). Oder Sie entwickeln mit den Kindern ein komplett neues Märchen. Einen beispielhaften Ablauf finden Sie am Ende dieser Anregungen. Die Phasen bauen aufeinander auf. Die Reihenfolge ist nicht beliebig, aber Sie können die Phasen II und III auch weglassen oder auf einen späteren Zeitpunkt verschieben.

Auf der AUDITORIX Website ergänzen wir für Sie regelmäßig spannende Lerneinheiten zu unterschiedlichen Themenschwerpunkten rund ums Hören und Hörspiel.

Praxisphase I: Märchenfiguren, Märchensprache, Märchenstimmen

1. Einstieg ins Thema Märchen
2. Märchenstimmen erkennen
3. Ein Märchen als szenische Lesung umsetzen
4. Ein Märchen mit verteilten Rollen lesen

1. Einstieg ins Thema Märchen:

Einstiegsfragen – Spielkarten gestalten

Nach einer Einstiegsfrage zum Vorwissen der Kinder über Märchen und Märchenfiguren (Welche Märchen kennt ihr?) erläutern Sie das geplante Thema. „Heute wollen wir uns mit Märchen und Märchenfiguren beschäftigen und ein Märchen nachspielen.“

Das Arbeitsblatt „**Märchen erzählen**“ dient als Kopiervorlage. Verteilen Sie am besten einen Spielfiguresatz an eine Kleingruppe aus 5 Kindern und wahlweise ein Blankoblat, mit dem die Kinder eigene Märchenfiguren malen können. Jedes Kind in der Gruppe gestaltet aus seiner Figur eine fertige Spielkarte, die anschließend laminiert wird. Wenn Sie die Bilder dann mit den SuS laminieren, haben Sie haltbare Karten mit Spielfiguren, die Sie zu vielen Gelegenheiten einsetzen können. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, können die Kinder, die mit der Aufgabe fertig sind, neue, andere ihnen bekannte Figuren oder auch Orte und Räume entwerfen und



malen (mit Blankokarte/n). Schreiben Sie weitere Fragen an die Tafel, nachdem Sie die Arbeitsblätter verteilt haben, um Gespräche in den Kleingruppen anzuregen. Fragen an die Kinder können zum Beispiel sein:

- Welche Märchen kennt ihr?
- Welche Märchenfiguren kennt ihr?
- Was sind eure Lieblingsmärchen?
- Welche Figuren mögt ihr? Warum? Warum nicht?
- Was ist das Typische an den Figuren?
- Welche sind gut, welche böse, ängstlich, mutig...?
- Welche Figuren kennt ihr aus Film und Fernsehen?

Anhand der Bilderkarten können die Kinder sich über vorhandene Erfahrungen austauschen und später eigene Märchendialoge entwickeln. Die Kinder werden die Figuren sicher aus anderen Geschichtenzusammenhängen wieder erkennen: der Junge, das Mädchen und die Hexe erinnern die Kinder vielleicht an „Hänsel & Gretel“ usw. Hier bietet sich eine Auseinandersetzung mit vorhandenen (Rollen-)Mustern und den Strukturen einer Geschichte an. Sie können bei dieser Gelegenheit auch die Medienerfahrungen der Kinder thematisieren und reflektieren.

2. Märchenstimmen erkennen

Mit dem Spiel „**Wer spricht?**“ („Märchenstimmen erkennen“) erfahren Kinder spielerisch, wie aussagekräftig Stimmen und Sprechweisen sind. Mit Hilfe eines Beamer plus Boxen können alle am Spiel beteiligt werden. Alternativ bilden Sie Kleingruppen an mehreren Computern. Nach einem Probelauf am Beamer können Sie das Spiel als Hausaufgabe aufgeben. (Falls die Kinder zu Hause keinen Internetzugang haben, dürfen Sie den Kindern auch die AUDITORIX CD-ROM in Kopie mit nach Hause geben! Das Kopieren der CDs ist für den Bildungsbereich ausdrücklich erlaubt!)

Das Spiel bietet zwei Varianten:

1. Es richtet die Aufmerksamkeit der Schüler und Schülerinnen zunächst in einer ersten Spielvariante gezielt auf die Variationsbreite der Stimme und die Sprechhaltung eines Sprechers.
2. In einer zweiten Spielvariante werden die Märchenfiguren von verschiedenen Sprechern und Sprecherinnen übernommen und die Klangfarbe verschiedener Stimmen werden veranschaulicht.

Aufgabe ist es, zu erkennen, welche Figur von insgesamt fünf typischen Märchenfiguren gerade spricht. Wird das Spiel gemeinsam am Beamer gespielt, dürfen die Kinder rufen oder mit der jeweiligen Spielfigurenkarte aufzeigen. Am Computer klicken sie die die betreffende Spielfigur an.

Reflexion der Spielerfahrung:

Reflektieren lassen sich die Spielergebnisse mit zusätzlichen Fragen an die Kinder. Hilfreich sind dazu die Spielfigurenkarten, die schon laminiert sind. Fragen an die Kinder zur Reflexion der Figurenstimmen können lauten:

Woran habt ihr erkannt, ob ...

- ein Mann oder eine Frau spricht?
- ein alter oder junger Mensch spricht?
- ein Mädchen oder ein Junge spricht?
- die Figur sympathisch, freundlich, unfreundlich, ehrlich, verlogen ist?
- Gibt es andere Eigenschaften, die euch an den Figuren aufgefallen sind?
- Was hat euch an den Sprechern gut gefallen und warum?
- Findet ihr die Figuren glaubhaft? Wirken sie echt?



Interessant ist es hier zu überprüfen, ob es bei den Kindern übereinstimmende Klischeevorstellungen von den Stimmen und Sprechweisen der Märchenfiguren gibt:

- Wie spricht in eurer Vorstellung typischerweise eine Hexe?
- Wie ein Räuber und ein Polizist?
- Passen Sprechweise und Stimmklang zu den Märchenfiguren?

3. Ein Märchen als szenische Lesung umsetzen

Rollenspiel: Die Figuren zum Leben erwecken

Durch Körperarbeit, Bewegungen, Mimik und Stimme können die Kinder leichter in eine Rolle finden und Ideen für mögliche Interaktionen zwischen den Figuren entwickeln. Durch die nachfolgenden Bewegungsspiele und Körperübungen wird den Kindern der Zusammenhang zwischen Stimme, Mimik und Körperhaltung deutlich.

Bewegungsspiele bieten einen guten Einstieg in diese Rollenarbeit. Im Arbeitsblatt „**Szenische Spiele – Übungen 1**“ und „**Szenische Spiele – Übungen 2**“ finden Sie dazu einige Anregungen. Zielführend für diese Aufgabe sind beispielweise folgende Bewegungsübungen, die Sie konkret auf Ihre Spielfiguren konzipieren können:

1. Schicken Sie die Kinder im Uhrzeigersinn durch den Raum. Ein Spielleiter, das können Sie oder auch ein Kind sein, gibt **verschiedene Körperbetonungen** vor, die die Kinder im Gehen umsetzen sollen: Zum Warmwerden sollen sie die Nase hoch strecken, den Po rausschieben, die Schultern hängen lassen, die Hüfte lässig nach rechts und links schwingen lassen, die Hüfte beim Gehen immer nach rechts rauskicken, dann nur nach links, und so weiter.
2. Lassen Sie die Kinder verschiedene **Gangarten** ausprobieren: schleichen, schlurfen oder stelzen, stampfen, tippeln, schleichen, bummeln, hinken, tänzeln, trampeln, hetzen, rennen, behäbig gehen, zielstrebig gehen, humpeln, stolzieren oder schlendern.
3. Dann beauftragen Sie die Kinder **wie ein Bär zu gehen oder wie ein Storch**, wie eine Eidechse oder ein Wiesel. Diese Tiere dürfen dann auch Geräusche von sich geben, sie dürfen brummen, säuseln, leise oder laut sein, je nachdem welche Vorstellungen die Kinder vom jeweiligen Tier haben.
4. Hilfreich zum **Einfühlen in die Rollenarbeit** sind dann konkrete Aufgaben: *Wie geht die Hexe? Wie guckt sie? Wie sagt die Hexe zum Beispiel: Was wächst da für ein schöner Pilz?*

4. Ein Märchen mit verteilten Rollen lesen

Die Märchenfassungen (aus dem Arbeitsblatt „**Märchen erzählen**“) können Sie anschließend schon beim zweiten Lesen mit verteilten Rollen sprechen lassen. Jedes Kind, das liest, fühlt sich mit Stimme und Haltung in die jeweilige Spielfigur ein.

Jedes Kind in der Gruppe übernimmt nun eine Rolle. Vorab üben die Kinder einzelne Sätze aus dem Märchentext. Sie dürfen mit ihrem Satz oder dem Manuskript laut sprechend bzw. lesend durch die Klasse gehen und sich dabei wie die Figur bewegen, die sie darstellen sollen. Alle Kinder üben konzentriertes Lesen, indem sie gleichzeitig lesen.

So können sie auch den Text auswendig lernen und lernen, frei, betont und mit Gefühl zu sprechen. Damit alle Figuren lebendig wirken und als märchenhafte Typen klar erkennbar in ihren Überzeichnungen sind, dürfen die Kinder gern heftig übertreiben. Um aus dem Chaos wieder heraus zu kommen, können Sie nun einem Kind nach dem anderen zuhören mit Hilfe eines Balls, der in der Runde weiter gereicht wird. Nur das Kind, das den Ball hat, darf, in verschiedenen Stimmungen, sprechen. Anschließend wird das Märchen von vorn in der richtigen Reihenfolge und mit verteilten Rollen gelesen, jeweils von einer Gruppe.



Freiraum zum Experimentieren

Lassen Sie den Kindern Zeit alleine oder in Kleingruppen selbst mit ihrer Stimme zu experimentieren – das baut Hemmungen ab. Machen Sie Mut, auch hässlich oder gruselig zu sprechen. Wenn Sie als Lehrkraft mutig als positives Beispiel vorangehen, ermutigt das auch die Kinder. Das macht Spaß und erweitert das Handlungsrepertoire. Drängen Sie Kinder nicht, die sich nicht gerne selbst darstellen. Es gibt in einer Märcheninszenierung oder Vorbereitung auf ein Hörspielprojekt genügend andere kreative Arbeiten zu erledigen. Beispielsweise können Kinder, die weniger im Vordergrund agieren möchten, die Technik bedienen, Regie führen oder die Anmoderation übernehmen. Das gemeinsame Lesen und Inszenieren des Märchentextes bietet auf jeden Fall mehr Zeit sich mit Figuren und Inhalten zu befassen. Mit Hilfe der selbst gestalteten Spielkarten können die Kinder nun auch wunderbar eigene Geschichten mit märchenhaften Dialogen erfinden.

Praxisphase II: Märchen selbst erfinden

Märchen bieten einen wunderbaren Fundus für eigene Ideen, Geschichten und das szenische Spiel. Märchen mit viel Fantasie und Spielfreude mit der ganzen Klasse als szenische Lesung umzusetzen fördert Selbstbewusstsein und Teamgeist. Unter:

1. **Übungen zum Ideenfinden**
2. **Dem Märchen Form geben**
3. **Das Märchen mit verteilten Rollen spielen**

stellen wir Ihnen einige Entwicklungswege für eigene Märchen vor.

1. Übungen zum Ideen finden

Um die Fantasien direkt in kreative Schreibebeiten umzuwandeln, können Sie auch auf Bandwurm- und Fortsetzungsgeschichten zurückgreifen, wie zum Beispiel die „**Satz für Satz**“-**Methode**, in dem jedes Kind einen Satz zu einer Fortsetzungsgeschichte schreibt. Oder Sie aktivieren mit Bewegung den kreativen Prozess mit der Übung „**Brainstorming in Aktion**“, in dem zwei Gruppen gegeneinander antreten und per Staffellauf Geschichtenideen aufschreiben. Diese und weitere Methoden finden Sie im Arbeitsblatt „**Achtung Aufnahme! – Spiele und Ideen zum Erfinden von Hörgeschichten**“.

2. Dem Märchen Form geben

Damit die Kinder diese Ideen nun weiter zu Märchen entwickeln können, sortieren Sie die ersten Ideen und überarbeiten sie diese bei Bedarf. Dann verteilen Sie die entstandenen Ideen an die Kinder, die in Kleingruppen mit verteilten Rollen die Geschichten ausprobieren können.

Mit Hilfe des Arbeitsblattes „**Märchen selbst erfinden**“ können die Kinder den Ablauf einer Geschichte herausarbeiten. Das Arbeitsblatt bietet eine auf der klassischen Dramentheorie aufbauende vereinfachte Geschichtenstruktur an. Zu den wichtigsten Elementen einer Geschichte (Hauptperson, Problem, Aufgabe, Gegenspieler/-in, Helfer/innen, Lösung, (Happy-End) sollen die Kinder zunächst ein bekanntes Märchen (oder mehrere) analysieren. Dann widmen sie sich einer unbekanntem Geschichte oder den Ideen, die zuvor aus den Spielen entstanden sind. Viele Kinder mit Vorlese- und Geschichtenerfahrung beherrschen das Grundgerüst einer Geschichte intuitiv, andere brauchen dabei Unterstützung. Dabei hilft die Frageliste, welche die Kinder auch zeichnerisch beantworten dürfen. Das Arbeitsblatt eignet sich für die Entwicklung einer ganz neuen Geschichte, für die Einzelarbeit und als Hausaufgabe. Im Gruppenprozess gehen viele gute Ideen oft verloren. Geben Sie den Kindern deshalb an dieser Stelle Zeit zur Einzelarbeit.



3. Das Märchen mit verteilten Rollen spielen

In der Kleingruppe werden die in der Geschichte vorhandenen Rollen untereinander aufgeteilt. Mit Hilfe des Manuskriptes (leere Vorlage) wird der Text ausprobiert, gesprochen und notiert. Geräusche können eingebunden werden. Klären Sie die Rollen, die Sprechtexte, Geräusche und den Ablauf in den einzelnen Gruppen, wenn es Verzögerungen oder Streitigkeiten gibt. Lassen Sie den Gruppen etwa 30 Minuten Zeit zum Üben, möglichst auch in anderen Räumen.

Die ersten Text- und Geräuschversionen werden als Zwischenergebnis präsentiert. Die Kinder können sich gegenseitig loben und Tipps geben.

Anschließend klären die Gruppen für sich oder mit Ihrer Hilfe noch einmal die „Drehbücher“. Geben Sie großzügig Zeit für das Einstudieren.

Wenn alles soweit vorbereitet ist, kann das jeweilige selbst erfundene Märchen als szenische Lesung vorgelesen werden. Mit Hilfe eines aufgehängten Bettlakens schaffen Sie Bühnenatmosphäre.

Praxisphase III: Ein Märchen als szenische Lesung mit Audiotechnik aufnehmen

Eine Geschichte mit verteilten Rollen vor Publikum zu lesen oder zu spielen ist eine spannende Gruppenerfahrung. Wenn Sie planen das Märchen als szenische Lesung umzusetzen und als Tonaufnahme wieder abrufbar und präsentierbar zu machen, steigern Sie den Lerneffekt und ermöglichen auch den zunächst Unbeteiligten, wie Eltern, Kollegium, Förderern etc., einen Einblick in die Arbeit mit den Kindern.

Wir stellen im Anhang kurz den möglichen Ablauf vor. Details zu Aufnahmetechnik und deren Vermittlung finden Sie in den Lerneinheiten **Technik I, II und III**. Vorerfahrungen mit der Technik erleichtern die Arbeit, sind aber kein Muss. Fangen Sie einfach an und konzentrieren Sie sich zunächst nur auf die Aufnahme und das Abspielen der Aufnahme, wenn Sie sich unsicher fühlen. Hilfreich ist es, wenn Sie in anderen Unterrichtseinheiten mit einem weniger umfangreichen Thema schon technisch mit Aufnahmegeräten und Schnitt gearbeitet haben. Beim Schnitt finden Sie vielleicht auch jemanden im Kollegium (oder bei den Eltern), der/die Ihnen hilft. Sie können auf den Schnitt aber auch verzichten, wenn Sie mit den Kindern die Szenen intensiv vorbereiten. Wenn Sie sich zumindest mit den Aufnahmegeräten vertraut gemacht haben und diese den Kindern erklären können, werden diese sich begeistert einbringen.

Jede Gruppe arbeitet nun an ihrer Märchenversion und stellt ihre Inszenierung anschließend der Klasse vor. Mit Hilfe der Checkliste „**Wir machen ein Hörspiel**“ (Seite 2), verteilen Sie die Aufgaben für die Vorbereitungen zur Aufnahme. Erklären Sie den Kindern, die aufnehmen, die Funktion der Geräte. Jeweils die Kinder, deren Gruppe gerade kein Märchen aufführt, bereiten die Geräusche vor oder übernehmen die Aufnahmetechnik. Auch musikalisch können die Kinder die Rollensprecher und –sprecherinnen mit Musikinstrumenten oder Gesang begleiten.

Wenn es beim ersten Mal nicht klappt: macht nichts. Sie können wie die Profis mehrmals aufnehmen, die Aufnahmen durchnummerieren (!) und die beste Aufnahme am Ende auswählen. Nehmen Sie sich dafür ausreichend Zeit mit den Schülerinnen und Schülern. Schließen Sie die Unterrichtseinheit in jedem Fall mit einer ersten Hörprobe ab zur Motivation aller Beteiligten.



Märchen – Ablauf von beispielhaften Unterrichtseinheiten in drei aufeinander aufbauenden Phasen

Praxisphase I: Märchenfiguren, Märchensprache, Märchenstimmen

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien | Zeit |
|---------------------------------|--|---|---|---------|
| Einstieg | 1. Einstiegsfrage: Welche Märchen kennt ihr? 2. Jedes Kind gestaltet eine Figurenkarte (bei weniger Zeit, schon zerschnitten und auf Pappe zur Verfügung stellen) 3. Weitere Fragen für die Gruppendiskussion an die Tafel schreiben 4. Ergebnisse + Erfahrungen berichten, Fragen klären | Plenum Einzelarbeit Kleingruppen (die Kinder, die schon fertig sind, befragen die anderen) Plenum | Vorlagen, Pappe, Stifte, Schere „Märchen erzählen“ (Bildvorlage für Spielkarten, PDF) Tafel | 15' |
| Praxisphase I | Übung 1: Märchenstimmen – Spiel Kinder können die Karten als Lösungsangaben hochhalten Reflexion am Ende: Woran habt ihr die Figuren erkannt? | Plenum | Märchenspiel: „Märchenstimmen erkennen“ per Beamer vorbereiten (Online oder CD-ROM) Die gemalten Figurenkarten | 15' |
| | Körperübungen L wählt Spiele aus den Beispielen aus 2-3 Fragen zum Abschluss | Plenum | Szenisches Spiel „Übungen I“ (PDF) Szenisches Spiel „Übungen II“ (PDF) Platz zum Bewegen | 15' |
| | Pause | | | |
| | „Märchen lesen“ in verteilten Gruppen vorbereiten | Kleingruppen | Rollenverteilung an die Tafel schreiben „Ein Märchen“ (Manuskript, PDF) | 20'-30' |
| Abschluss der Praxisphase I | Märchen mit verteilten Rollen vorlesen und anhören – Würdigung durch die Klasse | Plenum/je Gruppe | „Ein Märchen“ (Manuskript, PDF) | 20' |
| Ende bzw. Pause | | | | |
| (Mögliche) Hausaufgabe(n) geben | Lieblingsmärchen mitbringen, Lieblingsfigur vorstellen und den schönsten Satz vorlesen (mit Begründung) – oder Filmfigur? | Einzelarbeit | Kinder bringen Märchenbücher mit oder erzählen TV-Geschichten | |
| | Optional: Übung 1 als Hausaufgabe | | PC + Internetzugang zu Hause | |

Praxisphase II und III: Märchen selbst erfinden – Ein Märchen als Hörspiel aufnehmen

| | | | | |
|----------|--|---------------------|---|-----|
| | Hausaufgaben besprechen | Plenum/alle/Gruppen | Kinder bringen Märchenbücher mit oder erzählen TV-Geschichten | 10' |
| Einstieg | Erster Teil des ABs „Märchen selbst erfinden“: Aufbau eines Märchens an einem bekannten Beispiel, hier Dornröschen Fragen als Tafelbild vorbereiten Festigung 1. Seite des ABs bearbeiten lassen | Plenum/Einzelarbeit | AB „Märchen selbst erfinden“ (PDF) | 15' |



| | | | | |
|--|--|--|--|------|
| Praxisphase II Ein Märchen selbst erfinden | Ausgewählte Spiele zur Ideenfindung und kreativen Schreibarbeit spielen, eine feste Gruppeneinteilung ist hier noch nicht nötig | Plenum/Kleingruppen | "Satz für Satz" oder „Staffellauf“ zur Ideenfindung/ kreativen Schreibarbeit Aus: Achtung Aufnahme! „Spiele und Ideen zum Erfinden von Hörgeschichten“ (PDF) Platz zum Bewegen | 20' |
| | Hausaufgabe: 1. Seite des AB Seite 2 als Differenzierung | Einzelarbeit | AB „Märchen selbst erfinden“ (PDF) | |
| | 1 Tag Pause | | | |
| | Hausaufgabe besprechen, Was muss in einem Märchen vorkommen? | Plenum | AB „Märchen selbst erfinden“ (PDF) | 15' |
| | Aus Ideen an der Tafel: Eigenes Märchen nach den Ideen aus den Spielen entwickeln Festlegen, was in allen Märchen vorkommen muss (Hauptperson/Problem/Aufgabe, die sich daraus ergibt, Lösung/Happy End), feste Gruppen bilden Erste Sprechtexte verfassen | Plenum, Kleingruppen | AB „Manuskript: Leere Mustervorlage“ (PDF) | 30' |
| | Pause | | | |
| | Erste Versionen vorlesen und im Plenum besprechen, Lob und Tipps | Plenum | Manuskripte | 30' |
| | Die Märchen überarbeiten und einüben | Kleingruppen | Manuskripte | 30'+ |
| Pause | | | | |
| Abschluss der Lerneinheit | Endversion vorstellen, Würdigung durch die Klasse Vereinbarungen treffen, wie es weiter geht | Plenum oder Kleingruppe | Tafel | 25' |
| Ende bzw. Pause und Praxisphase III | | | | |
| Einstieg | Einweisung in die Aufnahmegeräte Einstieg mit der Checkliste und Aufgabenverteilung | Kleingruppen Ergebnisse prüfen | Aufnahmegeräte „Wir machen ein Hörspiel – Checkliste“ (PDF, Seite 2) | |
| Praxisphase III | Das entstandene Märchen einspielen, als Tondatei aufnehmen und mit verteilten Aufgaben bearbeiten (Schnitt, Geräusche, Musik etc.) | Plenum, Gruppen nacheinander | Technik I Hilfe für den Schnitt: Technik II und III | |
| Reflexion Abschluss der Lerneinheit | Anhören der Ergebnisse, Feedback | Plenum und/oder Museumsgang mit Kopfhörern Präsentation außerhalb der Klasse (Schulwebseite, Bücherecke ...) | Technik | |