

8. Rotkäppchen mal anders!



Aufgaben

Ein Märchen verändern und nacherzählen

Lernziele

1. Möglichkeiten der Veränderung finden und anwenden
2. Märchen verändern, fantasievoll ausgestatten und nacherzählen
3. Nach Vorgaben ähnliche Märchen erzählen

Kompetenzen

1. Textarten unterscheiden, indem typische Elemente und Funktionen herausgearbeitet werden
2. Eine Figur der Kinderliteratur nach ihrem Äußeren, ihren Wesensmerkmalen, ihrem Handeln sowie ihren Beziehungen zu den anderen Figuren beschreiben und ihre Sichtweise einnehmen
3. Räume und Orte in Kinderliteratur und, welche Bedeutung sie für die Figuren sowie die Handlung haben, beschreiben
4. Kinderliterarische Texte in andere künstlerische Ausdrucksformen umsetzen und dabei Textverständnis zeigen
5. Eigene erzählende Texte sinnvoll aufbauen und ein erzählenswertes Ereignis ins Zentrum stellen

Durchführung

1. Motivationsphase

- 1.1 Einstieg mit Bildbetrachtung Märchenfiguren (AB 1 und 2)
 - Spontane Äußerungen zu Rotkäppchen
 - Vergleich mit moderner Figur
 - Formulierung von Vermutungen zur modernen Geschichte

- 1.2 Märchen lesen und zu Ende erzählen (AB 1)
 - Märchenanfang von „Rotkäppchen“ der Brüder Grimm lesen
 - Weitererzählen im PL

2. Mündliche Gestaltungsphase

- 2.1 Ein verändertes Märchen kennenlernen (AB 2)
 - Mit verteilten Rollen vortragen: „Rotkäppchen“ von Alfons Schweiggert
 - Spontane Äußerungen im Vergleich mit vorher geäußerten Vermutungen

- 2.2 Original und verändertes Märchen vergleichen
 - Original und verändertes Märchen vergleichen

- 2.4 Möglichkeiten, ein Märchen anders zu erzählen, als TA

- etwas hinzufügen oder weglassen
- den Ort der Handlung und die Rollen wechseln oder verändern
- neue Figuren und/oder neue Gespräche einbauen usw.
- eine neue Handlung erfinden
- die Erzählperspektive wechseln

3. Szenische Darstellung

- 3.1 Lesespiel mit verteilten Rollen in GA (AB 1)

- Die verschiedenen Erzählmöglichkeiten auf Gruppen verteilen
- „Rotkäppchen“ in GA entsprechend verändern
- Innerhalb der Gruppen Rollen verteilen und vor der Klasse vorlesen

- 3.2 Vorbereitung eines kleinen Rollenspiels in GA (AB 3)

- Text in der Gruppe genau durchlesen
- Weitere Szene (Schluss) schreiben
Z. B. *Graukäppchen kommt mit Jäger zurück, aber der Wolf konnte aus einem Fenster fliehen oder greift die beiden an oder bittet winselnd um Gnade usw.*
- Rollen verteilen und im Flüsterton üben

- 3.3 Szenische Darstellung im Rollenspiel

- „Graukäppchen“ mit eigener Schlusszene im PL spielen
- Zuschauer beurteilen, machen Verbesserungsvorschläge

4. Halbschriftliche Gestaltungsphase

- 4.1 Ein Märchen gliedern im PL

In „Rotkäppchen“ der Brüder Grimm Einleitung, Hauptteil und Schluss finden und besprechen

- 4.2 Ein Märchen lebendig erzählen (AB 4)

- Situationen analysieren in PA
- Redeteile in EA notieren, z. B.
Bild 1: Mutter: „*Gib auf dich acht und grüße Großmutter.*“ – Rotkäppchen: „*Ja, versprochen!*“
Bild 2: Wolf: „*Wo willst du hin?*“ – Rotkäppchen: „*Ich will zur Großmutter und ihr Kuchen und Wein bringen.*“
Bild 3: Rotkäppchen: „*Großmutter, warum hast du so große Ohren?*“ – Wolf: „*Damit ich dich besser hören kann!*“
Bild 4: Jäger: „*Da bin ich gerade noch rechtzeitig gekommen!*“ – Rotkäppchen und Großmutter: „*Zurück!*“



Name: _____

Datum: _____

AB 1

Rotkäppchen

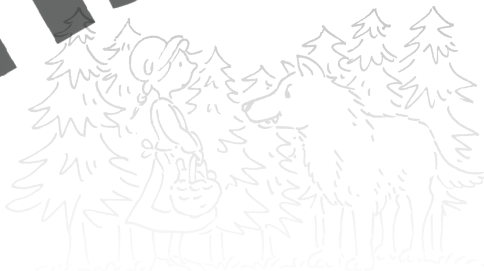
Brüder Grimm



Eines Tages sprach die Mutter zu Rotkäppchen: „Schau her, Rotkäppchen, da hast du einen Kuchen und eine Flasche Wein. Bring das der Großmutter hinaus. Sie ist krank und schwach. Das wird sie stärken. Wenn du in den Wald hinauskommst, bleib auf dem Weg, sonst fällst du und zerbrichst alles und die Großmutter hat nichts. Und wenn du in die Stube kommst, vergiss nicht, Großmutter zu grüßen, und sei nett zu der kranken Frau.“ Rotkäppchen versprach alles gut zu machen, und machte sich auf den Weg. Die Großmutter wohnte draußen im Wald, eine halbe Stunde vom Dorf entfernt. ...



Wie geht es weiter? Erzählt das Märchen „Rotkäppchen“ zu Ende!





Name: _____

Datum: _____

AB 2

Grünkäppchen

Alfons Schweiggert



Grünkäppchen wandert durch den Park,
sie ist gut drauf und fühlt sich stark.
In ihrem Rucksack Käse, Schinken
und Bier für Großmama zum Trinken.

Die Brotzeit hat ein Wolf gerochen,
der kommt sofort herangekrochen.
Er packt den Rucksack, keucht und
schnaubt,
schon ist's Grünkäppchen ausgeraubt.

Doch die – nicht faul – holt einen Prügel
und hetzt den Wolf hinauf zum Hügel.
Dort schnappt sie ihn, die kleine Frau,
haut ihm den Popo grün und blau.

Der Wolf heult auf und ruft das Wete,
ein Wohnwagen steht in der Heide.
Die Oma hört wie er wuschreit.
„Ach so, ich hab' mich ja nicht geirrt.“

Grünkäppchen kommt unterdessen.
„Hei, Oma, was gibt's heut zum Essen?“
Sie schaut in Kühlschrank, ruft: „Nanu,
echt super, heut gibt's Wolfs-Ragout!“

Gleich kommt der Förster und der fragt:
„Den Wolf da habt ihr wohl gejagt?“
„Quatsch“, knurrt die Oma aufgeregt,
„der hat sich selbst hineingelegt.“

Der Förster taut den Wolf rasch auf,
föhnt ihm den Pelz und sagt: „Jetzt lauf!“
„Was“, fragt Grünkäppchen, „gibt es
nun?“
„Na ja“, sagt Oma, „dort das Huhn.“

Im Nu verputzen das die drei.
Der Wolf als Gast ist auch dabei.
Dazu gibt's Käse, Schinken, Bier.
Das Essen dauert bis halb vier.

Download zur Ansicht



Name: _____

Datum: _____

AB 3

Graukäppchen bezwingt den Wolf



Lest die beiden Szenen und überlegt euch eine Schlusszene!

1. Szene: Graukäppchen begegnet dem Wolf

Erzähler: Eines Tages jagte der Wolf im tiefen, dunklen Wald einem kleinen Reh nach.

Wolf: Halt! Halt! Warte, ich krieg dich schon!

Erzähler: Auf seiner Jagd gelangte der Bösewicht auf eine große Wiese.

Wolf: *(rennt weiter, entdeckt Graukäppchen, das gerade Blumen pflückt)* Nanu? Wer ist denn das dort mit dem grauen Käppchen! Ach, das ist ja das ungezogene böse kleine Mädchen, das die Tiere im Wald erschreckt! *(näht sich von hinten)* Hallo, Graukäppchen, was tust du hier?

Graukäppchen: *(fährt herum, verärgert)* Uuuuuh! Hast du mich erschreckt! Das siehst du doch! Blumen pflücken für meine Großmutter, die dir letzte Woche das Fell versohlt hat, weil du ihr zwei Hühner gestohlen hast.

Wolf: Du gemeine Göre, das ist gelogen! Das war der schlaue Fuchs.

Graukäppchen: *(schimpft)* Du bist es gewesen, du böser dreckiger Kerl! Hau ab, sonst hole ich den Jäger, damit er dir eins auf deinen dreckigen Pelz brennt! Hau ab!

Wolf: *(im Weglaufen schimpfend)* Na warte, du hast mich beleidigt und das werde ich dir heimzahlen!

2. Szene: Im Haus der Großmutter

Erzähler: Wütend rannte der Wolf zur Großmutter, verschluckte sie, legte sich in Großmutter's Kleidern in ihr Bett und wartete auf Graukäppchen. Es dauerte nicht lange, dann stieß jemand an die Tür.

Wolf: Aha, jetzt kommt der nächste Braten! Still!

Graukäppchen: *(knallt den Korb auf den Tisch, laut)* Guten Tag, Großmutter! *(hält inne)* Hee, Alte, hörst du nicht!?

Wolf: *(brummt nur)*

Graukäppchen: *(dreht sich um zur Großmutter)* Mein Gott, die Alte schläft und schnarcht wie ein Bierkutscher! Und wie sie wieder aussieht? Hee, Großmutter, was hast du für riesige Schlappohren!

Wolf: *(brummt)* Damit ich dich besser hören kann.

Graukäppchen: *(wundert sich)* Ohh, was hast du für schreckliche Augen?

Wolf: *(brummt)* Damit ich dich besser sehen kann.




Name: _____

Datum: _____

AB 4

Rotkäppchen lebendig erzählen

 *Betrachte die Bilder genau! Welche Situation ist dargestellt? Überlege, was die Figuren sprechen oder denken könnten!*



Download zur Ansicht



Name: _____

Datum: _____

AB 5

Rotkäppchen – mal anders!



Erzähle das Märchen vom Rotkäppchen mal anders und schreibe die Geschichte vom „Blaukäppchen“ auf! Du darfst etwas weglassen, etwas hinzufügen, die Rollen tauschen, neue Figuren erfinden und die Erzählperspektive wechseln!



Denke an folgendes:

Du brauchst eine **Einleitung**: Ganz einfach. Märchen beginnen meistens mit: „Es war einmal vor langer, langer Zeit ...“ Überlege, was da gewesen sein könnte! Das muss nicht wahr sein, aber spannend und toll. Du darfst alles denken. Nichts ist verboten! Wie müsste das Märchen beginnen, wenn dein Blaukäppchen brav, modern, trech oder besonders tierlieb wäre? Oder der Wolf sehr schlau oder gar dumm?

Dann folgt der **Hauptteil**: Überlege dir lustige Sachen, spannende Dinge, Abenteuer. Erzähle, was die Figuren erlebt haben! Welche unheimlichen Begebenheiten mussten sie durchleben? Haben sie auch lustige Erfahrungen gemacht? Wenn du das dabei nicht, einen Höhepunkt auszuarbeiten! Lass deine Figuren leben und miteinander sprechen.



Name: _____

Datum: _____

AB 6

Märchenerfinder



Lies das Gedicht! Wiederhole noch einmal, welche Möglichkeiten du hast, ein Märchen neu zu erfinden! Fallen dir noch andere Ideen ein? Erzähle!

Stell dir mal vor, dass das Rotkäppchen Blaukäppchen heißt,
dass der Wolf dem Jäger in den Stiefel beißt.
Die Riesen sind klein und die Wichtel sind groß.
Der König wohnt im Hochhaus, der Bettler im Schloss.
Hans im Glück tauscht das Gold gegen einen Porsche ein
und Frau Holle könnte eine Friseurmeisterin sein.

Ein Märchen verändern, mal so und mal so,
mal lustig, mal spannend, mal traurig, mal froh.
Komm, such dir ein Märchen und erzähl mir mal was!
Überlege mal: Wie macht man das?

Erzähle das Märchen von Frau Holle einmal modern!

Stell dir vor: Frau Holle ist eine Friseurmeisterin und Gold- und Pechmarie arbeiten im Friseursalon.

Steh dir die Bilder an und überlege: Wie verrichtet Goldmarie ihre Arbeit? Ist Frau Holle mit ihr zufrieden? Was bekommt sie als Lohn? Und Pechmarie? Welchen Lohn bekommt sie? Warum?

zur

17. Schüttelmärchen



Aufgaben

Märchen mischen und ein neues mit typischen Merkmalen von Märchen erzählen

Lernziele

1. Zu vorgegebenen Märchenfiguren ein neues Märchen erfinden und lebendig erzählen
2. Märchen miteinander verbinden, Einleitung und Schluss finden
3. Kennzeichen von Märchen kennenlernen und zu Bildvorgaben neue Märchen erfinden

Kompetenzen

1. Textarten unterscheiden, indem die Schüler typische Elemente und Funktionen herausarbeiten
2. In Geschichten zeigen, welche Ereignisse die Handlung in Gang bringen und die Erzählung interessant machen und diese Einsichten beim Schreiben eigener Texte nutzen
3. Kinderliterarische Texte in andere künstlerische Ausdrucksformen umsetzen und Textverständnis zeigen
4. Typische Elemente aus erzählenden Texten, auch im Austausch mit anderen, heranziehen und für eigene Texte Sammlungen erstellen
5. Erzählende Texte lebendig, wirkungsvoll und anschaulich durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel gestalten
6. Zentrale, konkrete Anregungen und Hilfestellungen für Texte geben und dabei die Stärken und gelungenen Elemente hervorheben
7. Zentrale Anregungen für die Überarbeitung aufnehmen und sich dazu jeweils ein konkretes Überarbeitungsziel setzen
8. Den Text ansprechend und passend zur Textfunktion gestalten

Durchführung

1. Motivationsphase

- 1.1 Märchenfiguren erkennen (AB 1)
 - Rotkäppchen, Hans im Glück, Hänsel und Gretel
 - Die bekannte Märchen erzählen
- 1.2 Märchen mischen
 - Aus den drei Märchen ein neues Märchen erfinden in PA
 - Neue Märchen im Einzelkreis präsentieren

2. Szenische Darstellung

- 2.1 Märchenfiguren erkennen (AB 1)

Bild 2: „**Hoffentlich läuft er nicht so schnell!**“ – „**Ob es bei der Großmutter was zu fressen gibt?**“

Bild 3: „**Tauschen wir? Ich würde gern auf dem Wolf reiten!**“ – „**O ja! Meine Großmutter kann die Kuh auch brauchen.**“

Bild 4: „**Wohin die Reise jetzt wohl geht?**“ – „**Mal sehen, was wir im Wald so erleben!**“

Bild 5: „**Hilfe! Hört mich jemand? Hilfe!**“

Bild 6: „**Der Hexe mach ich den Garaus!**“

- 3.3 Ein zusammenhängendes Schüttelmärchen erzählen
 - Einleitung und Schluss erfinden
 - Märchen erzählen

- 3.4 Merkmale eines Märchens sammeln (AB 4 oben)

- Selbstständiges oder gemeinsames Lesen des Textes „Märchenerfinder“

- Unterstreichen der Merkmale eines Märchens in EA oder PA

- Aussprache und Meinungsäußerung in PA

- Inhalt klären im PL und Merkmale sammeln als TA

Typischer Beginn: „**Es war einmal vor langer, langer Zeit ...**“;

Ort und Zeit sind im Märchen unbestimmt;

nicht wahr, aber spannend und wunderbar;

(typische) aus jedem bekannten Märchen

Figuren;

gefährliche Aufgaben bestehen;

unheimliche Begegnungen;

merkwürdige Helfer, sprechende Tiere;

übernatürliche Dinge;

böse Gegenspieler;

Zaubersprüche, Reime, magische Zahlen;

glückliches Ende, die Bösen bestraft;

typischer Schluss: „**Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.**“

4. Schriftliche Darstellung

- 4.1 Gebundene Darstellung mithilfe der Vorgaben (AB 3)

Ein Schüttelmärchen „Hänsels und Gretels Befreiung“ zusammenhängend mit Einleitung und Schluss lebendig erzählen

- 4.2 Durch Vorgaben motivierte freie Darstellung (AB 4 unten)

Ein Schüttelmärchen mit den Figuren Schneewittchen, Robin Hood und Rumpelstilzchen mit Einleitung und Schluss gestalten

- 4.3 Freie und selbstständige Darstellung

Selbstständig aus Märchen drei Figuren auswählen

und damit ein zusammenhängendes Schüttelmärchen

Download zur Ansicht



Name: _____

Datum: _____

AB 1

Es war einmal ...



Wer ist denn das? Was machen sie? Erzähle!



Download
zur Ansicht



Name: _____

Datum: _____

AB 2

Hänsels und Gretels Befreiung



Lest das Spiel mit verteilten Rollen!

- Erzähler: Eines Tages war der Wolf unterwegs auf Futtersuche, da begegnete er Rotkäppchen, das seine kranke Großmutter besuchen wollte.
- Wolf: Guten Tag, Rotkäppchen. Wohin gehst du?
- Rotkäppchen: Guten Tag, lieber Wolf. Ich besuche meine kranke Großmutter. Der Weg ist weit und ich bin schon hundemüde.
- Wolf: Wenn du willst, nehme ich dich ein Stück mit. Setz dich doch auf meinen Rücken und halte dich an meiner Mähne fest!
- Rotkäppchen: Danke, Meister Isegrim. Das ist aber lieb von dir.
- Erzähler: Der Wolf trabte gerade mit Rotkäppchen auf dem Rücken durch den Wald, als Hans im Glück auf seiner Kuh daherkam. Schon von weitem rief Hans:
- Hans: *(lachend)* Ja, hat man denn so etwas schon gesehen! Rotkäppchen auf dem Wolfsrücken! Wohin reitet ihr denn?
- Rotkäppchen: Zu meiner kranken Großmutter. Der Weg ist weit. Aber Isegrim nimmt mich ein Stück mit.
- Hans: Du hast es gut, Rotkäppchen. Der Wolf ist stark und schnell. Meine Kuh ist dagegen eine lahme Ente und zudem noch störrisch.
- Rotkäppchen: Aber sie gibt Milch, Hans. Mmmm! Die schmeckt gut.
- Hans: Tauschen wir? Der Wolf ist schnell! Den könnte ich gut gebrauchen.
- Rotkäppchen: O ja! Das ist eine gute Idee. Meine Großmutter kann die Kuh gut gebrauchen, dann hat sie immer frische Milch.
- Erzähler: So tauschten die beiden. Wolf und Kuh waren einverstanden. Das Rotkäppchen schwang sich auf die Kuh und ritt weiter zur Großmutter.
- Wolf: Hans, steig auf und halte dich an meiner Mähne fest! Wohin soll die Reise gehen?
- Hans: Ach, wohin mich deine Beine tragen. Am liebsten durch den Wald in die weite Welt.
- Wolf: Mir soll's recht sein.
- Erzähler: Der Wolf trabte weiter durch den finsternen Wald. Plötzlich hörte Hans Hilferufe.
- Hans: Horch, Isegrim! Da schelt jemand um Hilfe.
- Wolf: Genau! Hilferufe. Mir scheint: Da ruft ein Kind. Schnell!
- Erzähler: Wie der Wind tauste der Wolf durch den Wald. Auf einmal entdeckten sie das Hexenhaus, aus dem die Hilferufe kamen.
- Hänsel/Gretel: Hilfe! Hilfe! Helft uns!
- Hans: Wir sind hier schon! Wir helfen euch! Wo seid ihr?
- Erzähler: Hans und Gretel kamen mit dem Wolf in das Haus ein und entdeckte Gretel am Backofen.




Name: _____

Datum: _____

AB 3

Ein Schüttelmärchen erfinden

 *Betrachte die Bilderfolge! Was geschieht auf den Bildern? Mach dir Notizen auf den Schreibzeilen!*



Download zur Ansicht



Name: _____

Datum: _____

AB 4

Schneewittchen + Robin Hood + Rumpelstilzchen = ?



Lies dir den Text durch! Unterstreiche die Sätze, die die Merkmale von Märchen beschreiben! Sprich mit deinem Partner darüber!

Märchenerfinder

Märchenerfinder! Ein Beruf wie für dich geschaffen! Jeder Berufstätige braucht ein Werkzeug. Deines ist viel Papier und etwas zum Schreiben. Suche dir einen ruhigen Platz, spiele leise Musik, mach es dir bequem und fange an nachzudenken! Spinnst du? Nein? Das sollst du aber! Alle Märchenerfinder müssen spinnen können. Du sollst nicht ein Seemannsgarn, sondern ein Märchengarn spinnen.

Du brauchst eine Einleitung. Ganz einfach. Märchen beginnen meistens mit: „Es war einmal vor langer, langer Zeit ...“. Denn Ort und Zeit sind im Märchen unbestimmt. Überlege, was da gewesen sein könnte! Das sollte nicht wahr sein, aber spannend und wunderbar. Du darfst alles denken und aus jedem bekannten Märchen Figuren klauen. Nichts ist verboten. Zum Beispiel: „Es war einmal vor langer Zeit, als Cowboy Lucky Luke die goldene Gans fand ...“ oder „Es war einmal ein Dschinn, den Rapunzel aus der Wunderlampe befreite ...“.

Erzähle, was sie erlebt haben! Welche gefährlichen Aufgaben hatten sie zu bestehen? Welche unheimlichen Begegnungen mussten sie durchleben? Haben sie auch lustige Erfahrungen gemacht? Überlege dir merkwürdige Helfer wie sprechende Tiere, übernatürliche Dinge wie fliegende Teppiche, böse Gegenspieler wie Hexen und Räuber! Verwende Zaubersprüche, Reime und magische Zahlen!

Dein Märchen muss ein glückliches Ende haben. Wieder ganz einfach! Wenn der Cowboy oder der Dschinn mit Rapunzel alles überstanden haben und die Bösen bestraft wurden, dann kannst du als Schluss schreiben: „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“ Oder: „Wer die Geschichte nicht glaubt, ist selbst schuld.“ Oder: „Und dort leben sie wohl heute noch.“ Vielleicht endet dein Märchen auch anders.

Wenn du dir eines ausgedacht hast, dann schreibe es auf und lies es guten Freunden, deinen Eltern, deinen Geschwistern oder in deiner Klasse vor! Du wirst staunen, wie sie dich hören. Sie werden dann fragen: „Hast du das Märchen selbst erfunden?“ Du kannst dann stolz antworten: „Aber natürlich, ich bin

Download zur Ansicht



Name: _____

Datum: _____

AB 5

Ein Märchen überarbeiten

Titel des Märchens: _____ von _____

Aufbau					Kommentar	
		Das Märchen hat eine Überschrift.				
		Es besteht aus Einleitung, Hauptteil und Schluss.				
		Nach jedem Abschnitt erfolgt ein Absatz.				
		Das Märchen hat einen Höhepunkt.				

Inhalt					Kommentar	
		Die Überschrift macht neugierig.				
		Die Spannung wird langsam aufgebaut.				
		Der Höhepunkt ist lebendig und spannend.				
		Es wird deutlich, was die Figuren denken, fühlen und sprechen.				
		Einleitung und Schluss sind für Märchen typisch formuliert.				
		Ort und Zeit sind unbestimmt.				
		Das Märchen enthält merkwürdige, übernatürliche Elemente.				
	Es gibt gefährliche Aufgaben oder böse Gegenspieler.					

Sprache					Kommentar	
		Das Märchen ist in ganzen, richtigen Sätzen geschrieben.				
		Es steht in der 1. Vergangenheit.				
		Das Märchen enthält anschauliche Verben.				
		Es enthält treffende Adjektive.				
		Das Märchen enthält förmliche Rede.				
	Die Satzfänge sind abwechslungsreich.					

Download zur Ansicht