

55 Märchen																									
Zeit – Sozialform 45 – 60 min Partnergruppen/Kleingruppen; Plenum oder Reihenspiel	Material Bilder mit Märchenelementen und -figuren																								
Redeabsichten Bekannte oder eigene Märchen erzählen/schreiben	Grammatik Präteritum																								
Redemittel Nach Stand der Klasse „Es war einmal ein ...“	Wörter <table border="0"> <tr> <td>e Hütte</td> <td>r Apfel</td> <td>r König</td> </tr> <tr> <td>s Pferd</td> <td>r Baum</td> <td>e Königin</td> </tr> <tr> <td>e Blume</td> <td>s Schloß</td> <td>e Prinzessin</td> </tr> <tr> <td>e Wiege</td> <td>r Vogel</td> <td>r Prinz</td> </tr> <tr> <td>r Wald</td> <td>e Maus</td> <td>r Jäger</td> </tr> <tr> <td>r Dolch</td> <td>r Drache</td> <td>r Räuber</td> </tr> <tr> <td>r Zauberring</td> <td>e Hexe</td> <td></td> </tr> <tr> <td>r Zauberstab</td> <td>s Kind</td> <td></td> </tr> </table>	e Hütte	r Apfel	r König	s Pferd	r Baum	e Königin	e Blume	s Schloß	e Prinzessin	e Wiege	r Vogel	r Prinz	r Wald	e Maus	r Jäger	r Dolch	r Drache	r Räuber	r Zauberring	e Hexe		r Zauberstab	s Kind	
e Hütte	r Apfel	r König																							
s Pferd	r Baum	e Königin																							
e Blume	s Schloß	e Prinzessin																							
e Wiege	r Vogel	r Prinz																							
r Wald	e Maus	r Jäger																							
r Dolch	r Drache	r Räuber																							
r Zauberring	e Hexe																								
r Zauberstab	s Kind																								
Spielbeschreibung <p>Partner- oder Kleingruppen bilden. Jede Gruppe bekommt eine Bildseite und den Auftrag, mithilfe der Bilder ein Märchen zu erfinden und in Stichworten zu notieren. Es müssen nicht alle Bilder benutzt werden! Danach erzählt jede Gruppe ihr Märchen im Plenum. Am Ende entscheidet das Plenum darüber, welche Gruppe das schönste Märchen erzählt hat. Dies nur für Gruppen, die gern „Wettkämpfe“ bei Spielen mögen. Später kann jede Gruppe ihr Märchen auch aufschreiben. Man kann auch ein Reihenspiel spielen: Der erste Spieler wählt ein Bild aus und beginnt: „Es war einmal ein König.“ Der Nachbar setzt das Märchen fort, indem er ein anderes Bild aussucht: „Der hatte eine schöne und kluge Tochter.“ Der dritte in der Reihe nimmt die Geschichte auf, wählt sein Bild aus und fährt fort. Der Spielleiter protokolliert die Geschichte in Stichworten.</p>																									
Anmerkungen <p>In fortgeschrittenen Klassen kann das Reihenspiel auch so gespielt werden, daß jeder die Sätze, die schon gesagt wurden, wiederholt, bevor er seinen eigenen Satz äußert. Das erfordert schon ein gutes sprachliches Gedächtnis. Es kann aber zunächst nur mit wenigen Sätzen gespielt werden.</p>																									



Zeichnungen: Silja Lohfert