

## Märchen erfinden

1. Denkt euch in der Gruppe ein Märchen aus. Benutzt dafür den Märchenerfinder. Diese Wörter und Sätze helfen euch beim Schreiben:

### Personen (dunkelblau):

Prinzessin – König – Königin –  
Prinz – Bäuerin – Bauer –  
Großmutter – Zwerg – Räuber –  
Fee – Hexe – Zauberer – Jäger



### Gegenstände (orange):

Krone – Sack – verzauberter Baum –  
Bett – gläserner Schuh – Schatz –  
Tisch – Kutsche – goldene Kugel –  
Spindel – Zauberspiegel –  
Zauberstab



### Orte (rot):

Waldhaus – Hütte – Turm – Mühle –  
Schloss – Brunnen – Dornenhecke –  
Backofen – Pfefferkuchenhaus –  
Schiff – Lagerfeuer



### Tiere (türkis):

Hahn – Bär – Katze – Pferd – Wolf –  
Frosch – Drachen – Hühner – Esel –  
Hund

### Satzanfänge:

Völlig überraschend ...  
Unverhofft ...  
Ganz heimlich ...  
In aller Stille ...  
Mit lautem Gepolter ...  
Wie aus dem Nichts ...  
Von Entsetzen gepackt ...  
Vor lauter Angst ...  
In Gedanken versunken ...  
Wenige Augenblicke später ...  
Zur selben Zeit ...  
Ausgerechnet in diesem Moment ...

### Märchenanfänge:

Es war einmal ...  
In einer Zeit, als Wünsche  
noch in Erfüllung gingen ...  
Vor langer Zeit ...  
Man erzählte sich ...



### Märchenenden:

Sie lebten glücklich und zufrieden  
bis ans Ende ihrer Tage.  
... und sie lebten lange vergnügt  
zusammen.  
... waren sie also für ihre Bosheit bis  
ans Lebensende gestraft.  
So wendete sich alles zum Guten  
und alle waren zufrieden.

### Wortfeld „sagen“:

sprechen – erzählen – hervorheben –  
erklären – reden – nennen – flüstern –  
bereden – absprechen – plaudern –  
schwätzen – äußern – kundtun –  
bemerken – entgegen – erwidern –  
enthüllen – anzeigen – antworten –  
verdeutlichen – schreien – rufen

### Adjektive:

hübsch – hinterlistig – hässlich –  
schwach – unbeherrscht – schlimm –  
arm – hoffnungslos – bescheiden –  
jung – mächtig – besorgt –  
erwartungsvoll – reich – frech – klein –  
nachdenklich – verzweifelt



## Märchen erfinden – Infos für Lehrkräfte

### Das Produkt

Das Spiel „[Märchenerfinder](#)“ enthält ansprechend und kindgerecht illustrierte Märchenbildkarten aus Holz, die vielfältige Spiel- und Fördermöglichkeiten bieten. Kinder können eigene Geschichten und/oder Märchen erfinden oder traditionelle Märchen bearbeiten. Das Nacherzählen wird geübt und mithilfe der Märchenkarten unterstützt. Die Rückseiten der Bildkarten sind in vier verschiedenen Farben gebeizt, was die Zuordnung der Karten zu den Bereichen Personen, Orte, Dinge und Tiere ermöglicht (Farbcodierung).

Inhalt/Material: 56 Märchenbildkarten aus Holz (Maße je 15 cm x 10 cm), 1 Märchenwürfel (3,5 cm x 3,5 cm x 3,5 cm) aus Holz mit 6 unterschiedlich farbigen „Juwelen“ (Kunststoffsteinen), Spielanleitung in Holzbox (12 cm x 18 cm x 21 cm).

### Didaktische Begründung

Ein Märchen ist eine unterhaltende Erzählung, deren Inhalt frei erfunden und die weder zeitlich noch räumlich festgelegt ist. Es ist von phantastischen, den Naturgesetzen widersprechenden Gestalten und Begebenheiten geprägt. Das Arbeitsblatt beschäftigt sich mit Märchenerzählen und zeigt einen möglichen Einsatz des Produktes im kreativen, kooperativen Schreibunterricht.

Schreibenlernen und die Entwicklung schriftsprachlicher Kompetenzen werden als Kulturtechniken in der Grundschule vermittelt. Kreatives Schreiben ist durch den Anleitungs- und Anregungscharakter verschiedener Methoden, die Vielfalt der Schreibenlässe mit seinen individuellen Bedingungen und den kreativen Umgang mit sprachlichen und traditionellen Normen geprägt. Es stärkt dadurch die Schreibmotivation. Die Kinder haben im Umgang mit dem „Märchenerfinder“ die Möglichkeit, nach Vorgaben (Thema, Satzanfang) und zu Stimuli (Bilder) zu schreiben.

Kooperatives Lernen bedeutet, Kinder in Gruppen arbeiten zu lassen, die gemeinsam zu einem Ziel kommen wollen. Beim vorliegenden Arbeitsblatt ist das ein gemeinsam ersonnenes Märchen. Dadurch werden die Sozialkompetenz und die individuelle Leistung der Schülerinnen und Schüler gesteigert; sie haben die Möglichkeit, beim Austausch in der Gruppe gegenseitig voneinander zu lernen.

### Einsatz im Unterricht

Zu Beginn sollten die Wörter auf dem Arbeitsblatt besprochen werden. Dafür sehen sich alle die Märchenbildkarten (für die Bereiche Personen, Gegenstände, Orte und Tiere) genauer an, damit später in der Gruppenphase klar ist, was die Abbildungen genau darstellen. Die restlichen Kästchen auf dem Arbeitsblatt dienen als Wortspeicher und Orientierung beim Schreiben.

Je nach Unterrichtssituation, Anzahl der zur Verfügung stehenden Märchenerfinder-Spiele und Alter der Kinder lässt sich das Arbeitsblatt in unterschiedlichen Varianten einsetzen:

→ **Jede Gruppe verfügt über ein eigenes Spiel** (mehrere Spiele pro Klasse verfügbar oder differenzierter Einsatz in nur einer Schreibgruppe):

Die Kinder finden sich in Gruppen zu höchstens vier Personen zusammen. Jede Gruppe hat ein gemeinsames Schreibblatt, jedes Mitglied hat einen eigenen Stift und eine Kopie des Arbeitsblattes als Anregung. Die Spielenden sortieren die Karten nach Farben und legen diese verdeckt, mit der Farbseite nach oben, auf den Tisch. Sie einigen sich auf eine Anfangsformulierung für ihr Märchen bzw. ihre Geschichte. Das erste Kind würfelt und zieht entsprechend der Augenfarbe des Würfels eine Karte (Joker bei rosa und gelb). Kind 1 beginnt nun die Geschichte, indem es einen Satz zu dem Symbol auf der Karte (Person, Ort, Tier, Gegenstand) schreibt. Danach ist das nächste Gruppenmitglied an der Reihe. Kind 2 würfelt und setzt die Geschichte auf dem Schreibblatt fort. So schreibt jedes Kind jeweils einen Satz zum Fortgang des Märchens.

→ **Einsatz für die ganze Klasse, wenn nur ein Spiel zur Verfügung steht:**

Mit der Klasse werden Gruppen wie oben gebildet. Nun kommt jedoch nicht der Würfel zum Einsatz, sondern die Kinder ziehen im Vorfeld eine bestimmte Anzahl an Karten verschiedener Farben und nehmen diese verdeckt mit an den Gruppentisch. Der Ablauf ist wie oben beschrieben, außer dass die Spielenden blind ziehen, anstatt zu würfeln. Beispiel: Bei 24 Schülerinnen und Schülern kommen 6 Gruppen zustande, diese müssen jeweils 4 Karten von dunkelblau, rot, orange und türkis ziehen.