Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

mit dieser Unterrichtsreihe zum Thema „**Märchen**“ möchten wir Ihnen zeigen, wie Sie mit den Boardstories „Meine ersten Märchen“, „Rotkäppchen“ und „Der Froschkönig oder Der Eiserne Heinrich“ abwechslungsreiche und motivierende Unterrichtsstunden in der 3. und 4. Klasse gestalten können. Die Kinder werden zu Märchendetektiven und erarbeiten sich die Märchenmerkmale anhand verschiedener Boardstories. Anschließend schreiben sie ein eigenes Märchen, das sie mithilfe eines Arbeitsplans und vorgefertigten Satzanfängen entwerfen. Dabei werden Kompetenzen im Bereich **Lesen** und **Schreiben** gefördert.

Zum Abschluss der Unterrichtsreihe können Sie die Geschichten der Kinder sammeln und zu einem Buch binden. Somit befindet sich immer ein wertschätzendes Portfolio der Ergebnisse in der Klasse, das während Freiarbeitsphasen von den Schülerinnen und Schülern gelesen werden kann.

Zu den Boardstories:
„Meine ersten Märchen“: Durch die Vielzahl an kindgerecht erzählten Märchen bietet sie die Möglichkeit, verschiedene Märchen im Hinblick auf die Märchenmerkmale zu untersuchen. Inhalt der Boardstory sind die Märchen: „Die Bremer Stadtmusikanten“, „Die Prinzessin auf der Erbse“, „Dornröschen“, „Frau Holle“, „Der dicke, fette Pfannkuchen“ und „Der Wolf und die sieben Geißlein“.

„Rotkäppchen“: Dieses Märchen bietet eine gute Möglichkeit, Märchenmerkmale herauszuarbeiten. Das altbekannte Märchen wird auf schöne Weise nacherzählt.

„Der Froschkönig oder Der Eiserne Heinrich“: Die eindrucksvolle Sprache des bekannten Märchens lädt dazu ein, die Sprache zu untersuchen und eigene Märchen zu schreiben.

Diese Unterrichtsreihe bietet Ihnen Ideen für vier Einheiten, die Sie ganz nach Belieben gestalten, abändern und auf Ihre Lerngruppe ausrichten können. Die Dauer einer Unterrichtseinheit beträgt, je nach Lerngruppe und Ausführlichkeit, mit der Sie die Aufgaben bearbeiten lassen, zwischen 45 und 90 Minuten. Die Boardstories dienen dabei als literarischer Einstieg in das Thema.

Neben den Vorschlägen zum Ablauf und dem Inhalt der jeweiligen Unterrichtseinheit finden Sie auch Arbeitsmaterialien, wie einen **Detektivbogen** zum Untersuchen von Märchen sowie **Tafelbildkarten** von Märchenmerkmalen. Ein **Arbeitsplan** strukturiert und erleichtert das Schreiben eines eigenen Märchens und ein Fächer mit passenden **Satzanfängen** bietet eine zusätzliche Hilfestellung für das kreative Schreiben.

Tipp: Nutzen Sie auch das interaktive Unterrichtsmaterial und die Arbeitsblätter zu den jeweiligen Boardstories, das Sie bei den jeweiligen Boardstories herunterladen können.

© StoryDOCKS GmbH, 2023 erstellt von Klara Kirschbaum

Inhaltliche Schwerpunkte und KMK-Bildungsstandards

UE	Thema	Inhaltlicher Schwerpunkt	Kompetenzerwartungen Die Schülerinnen und Schüler …
1	Vorwissen über Märchen	* Märchen und Märchenmerkmale kennenlernen * gemeinsames Erarbeiten von Märchenmerkmalen anhand der Boardstory „Rotkäppchen“ * sammeln weiterer Märchenmerkmale in Form eines Tafelbildes (Anhang)	* stellen Fragen, wenn sie etwas nicht verstehen. * wenden erlernte Zuhör- und Gesprächstechniken an.
2	Märchendetektive werden	* anhand der Boardstory „Der Froschkönig oder Der Eiserne Heinrich“ Merkmale herausarbeiten und in einem Detektivbogen (Anhang) festhalten	* stellen Fragen, wenn sie etwas nicht verstehen. * lesen Texte und beantworten Fragen zum Text.
3	Planen und Schreiben von Märchen	* anhand der Boardstory „Meine ersten Märchen“ verschiedene Märchen kennenlernen * mithilfe eines Arbeitsplanes (Anhang) die Merkmale eines eigenen Märchens erarbeiten * eigenes Märchen schreiben	* entwerfen Schreibideen. * schreiben eigene Texte nach Vorgaben.
4	Eigene Märchen der Klasse vorstellen	* Märchen der Klasse vorstellen und anhand der Märchenmerkmale reflektieren * ggf. Märchen überarbeiten und auf Schmuckblätter schreiben	* stellen ihre Texte vor und besprechen sie. * überarbeiten Texte. * lesen ihre Texte vor.

© StoryDOCKS GmbH, 2023

Einheitsübergreifende Hinweise

Einstieg:

- Lassen Sie Unterrichtsstunden ritualisiert im Kreis beginnen. Das Spielen von klassischer Musik und dem symbolischen Betreten der Märchenwelt durch einen goldenen Reifen, stimmen auf die Märchenstunde ein.
- In Form eines Rätselspiels können ab der zweiten Unterrichtseinheit die Märchenmerkmale im Sitzkreis wiederholt werden: Ein Kind nennt ein typisches Merkmal aus einem Märchen (zum Beispiel die goldene Kugel), die anderen Kinder versuchen zu erraten, um welches Märchen es sich handelt (Der Froschkönig). So ist gewährleistet, dass sich alle Schülerinnen und Schüler auf dem gleichen inhaltlichen Stand befinden.
- Machen Sie den Reihenverlauf transparent und hängen Sie die einzelnen Abschnitte der Reihe (zum Beispiel in Form von Bildkarten) mit einer Schnur an die Tafel. Die Kinder können dann zu Beginn jeder Unterrichtsstunde berichten, an welcher Stelle des Reihenverlaufs sie sich befinden (zum Beispiel: „Ich überlege mir mein Märchen“, „Ich schreibe mein Märchen“ oder „Ich überarbeite mein Märchen“).

Abschluss:

- Auch der Abschluss der Unterrichtsstunden kann ritualisiert im Sitzkreis stattfinden. Reihum berichten die Schülerinnen und Schüler über ihre Fortschritte und Schwierigkeiten bei der Bearbeitung der Aufgaben. Hierbei helfen Reflexionskarten, wie „Das ist mir leichtgefallen“, „Das ist mir schwergefallen“ „Was ich noch fragen möchte“. Diese können grafisch unterstützt werden (zum Beispiel: Gewichtheber mit unterschiedlichen Gewichten und Fragezeichen).

© StoryDOCKS GmbH, 2023

Unterrichtseinheit 1

Vorbereitung

Öffnen Sie die Boardstory „Rotkäppchen“. Spielen Sie die Boardstory aber noch nicht ab.

Einstieg

Begrüßen Sie die Kinder im Sitzkreis und stellen Sie das Thema der Unterrichtsreihe vor. Machen Sie die Schülerinnen und Schüler neugierig, indem Sie ankündigen, dass sie zu Autorinnen und Autoren werden und eigene Märchen schreiben können. Diese werden dann zu einem Buch gebunden und in der Klasse ausgestellt.

Lassen Sie die Kinder zunächst aufzählen, welche Märchen sie bereits kennen und sammeln Sie die Antworten auf Kärtchen in der Kreismitte.

Erarbeitungsphase

Nun wird gemeinsam das erste Märchen gelesen. Geben Sie den Kindern Forscher- bzw. Höraufträge, bevor Sie die Boardstory starten:

- Welche Figuren kommen im Märchen vor?
- An welchem Ort spielt das Märchen?

Starten Sie die Boardstory. Je nach Leseniveau Ihrer Klasse können die Kinder abwechselnd einen Satz laut vorlesen oder Sie lesen die Geschichte vor. Stoppen Sie bei Minute 00:45. Hier können die Kinder bereits erste Figuren und den Schauplatz des Märchens nennen.

Heften Sie die Antworten an die Tafel. Dazu können die Karten für ein Tafelbild (s. Anhang) genutzt werden. Nach und nach entsteht eine Sammlung von unterschiedlichen Märchenmerkmalen, wie zum Beispiel von typischen Orten, Figuren und Gegenständen. Diese kann im späteren Verlauf der Unterrichtseinheit von den Schülerinnen und Schülern zum Schreiben eines eigenen Märchens genutzt werden.

Starten Sie die Boardstory wieder und stoppen Sie an Stellen, an denen Kinder Märchenmerkmale benennen können. Dies sind unter anderem:

- Wie beginnt der erste Satz? – Es war einmal … (00:14)
- Welche Figuren kommen im Märchen vor? – Mädchen (00:14), Großmutter (00:20), Jäger (09:39)
- An welchem Ort spielt das Märchen? – Im Wald (00:33)
- Welche Gegenstände sind im Märchen wichtig? – Rote Kappe (00:59), Korb (01:42)
- Welche Aufgabe hat das Mädchen? – Der Großmutter den Korb bringen (01:42)
- Welche sprechenden Tiere kommen im Märchen vor? – Der böse Wolf (2:26)

Anschließend überlegen die Kinder in Partnerarbeit, welche weiteren Märchenfiguren, -orte, -wesen etc. sie kennen und schreiben oder malen diese auf kleine Kärtchen.

© StoryDOCKS GmbH, 2023

Abschluss

Der Abschluss der Unterrichtsstunde findet ritualisiert im Sitzkreis statt. Die Kinder präsentieren ihre Märchenmerkmale. Diese werden an der Tafel gesammelt. Sie stehen den Kindern im Verlauf der Unterrichtsreihe zur Verfügung.

Unterrichtseinheit 2

Vorbereitung

Öffnen Sie die Boardstory „Der Froschkönig oder der Eiserne Heinrich“. Spielen Sie die Boardstory aber noch nicht ab.

Einstieg

Der Beginn der Unterrichtsstunde ist ritualisiert (s. einheitsübergreifende Hinweise). Die Klasse trifft sich im Sitzkreis. Durch ein Rätselspiel werden die Merkmale wiederholt.

Erarbeitungsphase

Nun wird gemeinsam das nächste Märchen gelesen. Geben Sie den Kindern Forscher- bzw. Höraufträge, bevor Sie die Boardstory starten:

- Welche Figuren kommen im Märchen vor?
- An welchem Ort spielt das Märchen?

Je nach Leseniveau Ihrer Klasse können die Kinder abwechselnd einen Satz laut vorlesen oder Sie lesen die Geschichte vor. Stoppen Sie bei Minute 02:44. Hier können die Kinder bereits die Figuren und den Schauplatz des Märchens nennen: König und Prinzessinnen (00:19), Wald und Brunnen (00:58), goldene Kugel (01:32) sowie der sprechende Frosch (02:44).

Lesen Sie die Boardstory zu Ende. Die Schülerinnen und Schüler erhalten nun einen Detektivbogen (s. Anhang) und erarbeiten sich die Merkmale des Märchens.

Abschluss

Der Abschluss der Unterrichtsstunde findet ritualisiert im Sitzkreis statt (s. einheitsübergreifende Hinweise). Die Kinder berichten reihum über die Fortschritte und Schwierigkeiten der Stunde. Einige Kinder können ihren Detektivbogen vorstellen.

© StoryDOCKS GmbH, 2023

Unterrichtseinheit 3

Vorbereitung

Öffnen Sie die Boardstory „Meine ersten Märchen“. Spielen Sie die Boardstory aber noch nicht ab.

Einstieg

Der Beginn der Unterrichtsstunden ist ritualisiert (s. einheitsübergreifende Hinweise). Die Klasse trifft sich im Sitzkreis. Durch ein Rätselspiel werden die Merkmale wiederholt. Anschließend berichten die Kinder, woran sie aktuell arbeiten.

Nun wird gemeinsam das nächste Märchen gelesen. Geben Sie den Schülerinnen und Schülern wieder Forscher- bzw. Höraufträge, bevor Sie das erste Märchen der Boardstory starten. Gegebenenfalls kann der Detektivbogen ein weiteres Mal genutzt werden. Die Kinder erarbeiten die Märchenmerkmale der ersten Geschichte mündlich im Sitzkreis (in diesem Fall kann der Detektivbogen an die Tafel gehängt werden und als Gedächtnisstütze dienen) oder in Partnerarbeit schriftlich am Sitzplatz.

Erarbeitungsphase

Die Kinder erhalten anschließend den Arbeitsplan für ein eigenes Märchen (s. Anhang) und befüllen diesen. Schülerinnen und Schüler, denen es schwerfällt, sich ein eigenes Märchen zu überlegen, können das Tafelbild und die dortigen Märchenmerkmale nutzen. Zudem kann die Boardstory für die Kinder bereitgestellt werden, damit sie sich vertiefend mit Märchenmerkmalen auseinandersetzen oder Ideen für ein eigenes Märchen sammeln können. *Tipp: Nutzen Sie hierfür auch die Funktion der Schülercodes.*

Die Schülerinnen und Schüler verfassen nun ihre eigenen Märchen. Kinder die Schwierigkeiten haben, einen Märchentext zu schreiben, erhalten zur Unterstützung den Fächer mit Satzanfängen (s. Anhang).

Abschluss

Der Abschluss der Unterrichtsstunden findet ritualisiert im Sitzkreis statt (s. einheitsübergreifende Hinweise). Die Kinder berichten reihum über die Fortschritte und Schwierigkeiten der Stunde.

Unterrichtseinheit 4

Einstieg

Der Beginn der Unterrichtsstunde ist ritualisiert (s. einheitsübergreifende Hinweise). Die Klasse trifft sich im Sitzkreis. Durch ein Rätselspiel werden die Merkmale wiederholt. Anschließend berichten die Kinder, woran sie aktuell arbeiten.

Erarbeitungsphase

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren nun ihre Märchen. Diese werden reflektiert und im Hinblick auf die Märchenmerkmale überprüft: Gibt es typische Orte und Figuren? Hat die Heldin / der Held eine Aufgabe? …

Anschließend können die Kinder noch Rückmeldungen zum Text geben:

- Das hat mir gefallen!
- Diesen Tipp habe ich für dich!
- Diese Frage habe ich an dich!

Je nach Leistungsniveau der Klasse können die Schülerinnen und Schüler ihre Märchentexte mit den Rückmeldungen im Gepäck anschließend noch einmal überarbeiten und auf Schmuckblätter schreiben.

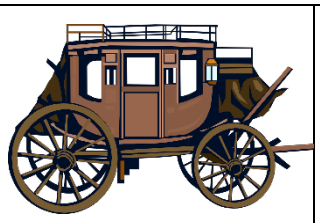
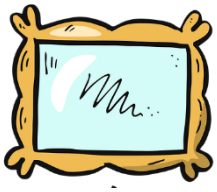
Abschluss

Der Abschluss der Unterrichtsstunde findet ritualisiert im Sitzkreis statt (s. einheitsübergreifende Hinweise). Die Kinder berichten reihum über die Fortschritte und Schwierigkeiten der Stunde.

© StoryDOCKS GmbH, 2023

Märchenmerkmale für Tafelbild

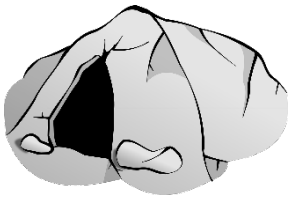
Gegenstände:

Kutsche 	Krone 
Spindel 	goldene Kugel 
Stiefel 	Spiegel 
Apfel 	Schuh 
Korb 	rote Kappe 

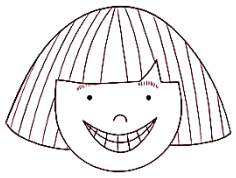
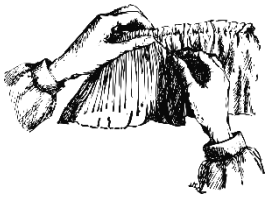
Orte:

Brunnen 	Turm 
Schloss 	Wald 

© StoryDOCKS GmbH, 2023

Hexenhaus 	Höhle 

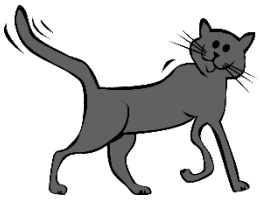
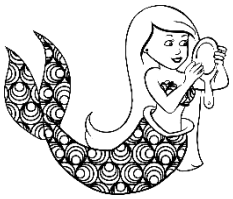
Figuren:

Prinz 	Prinzessin 
König 	Königin 
Mädchen 	Junge 
Schneider 	Großmutter 
Jäger 	Stiefmutter 

Sprechende Tiere und Fantasiewesen:

Frosch 	Wolf 

© StoryDOCKS GmbH, 2023

Kater 	Zwerg 
Hexe 	Fee 
Zauberer 	Meerjungfrau 

Aufgabe und Belohnung:

Rätsel lösen	jemanden retten
jemandem helfen	etwas von einem gefährlichen Ort holen
Gold	Schatz
Prinzessin oder Prinzen heiraten	jemanden zurückverwandeln

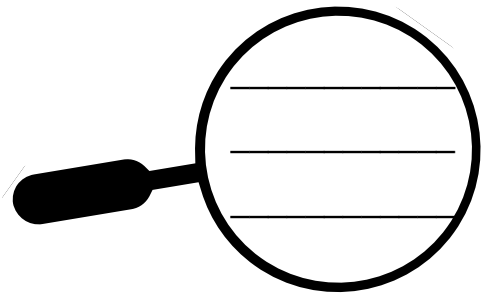
© StoryDOCKS GmbH, 2023

Anfangssatz und Schlusssatz:

Es war einmal …	… und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.
… sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende.	

© StoryDOCKS GmbH, 2023

Märchendetektive



Dieses Märchen habe ich untersucht:

Wie lautet der erste Satz?

_____

Welche Figuren kommen vor?

Es können Menschen, sprechende Tiere und Fantasiewesen sein.

Wo spielt das Märchen?

_____

Welcher Gegenstand ist wichtig?

Male.

Welche Aufgabe hat die Heldin / der Held?

_____

_____

Wie lautet der letzte Satz?

_____

© StoryDOCKS GmbH, 2023

Mein Märchen (Arbeitsplan)

Der erste Satz: 	
Figuren: 	
Ort: 	
Gegenstände: 	
Aufgabe: 	
Der letzte Satz: 	

© StoryDOCKS GmbH, 2023

Satzanfänge-Fächer

Satzanfänge für mein Märchen

- Es war einmal …
- Ein König und eine Königin wollten …
- Sie wohnte in einem dunklen Wald …
- Er lebte in einem großen Schloss …
- Er machte sich auf den Weg …
- An einem Morgen im Sommer …
- Er öffnete die Truhe …
- Jeden Morgen ging sie zum Brunnen …
- Plötzlich hörte sie eine Stimme …
- Der böse König ging jeden Abend …
- Und wenn sie nicht gestorben sind …
- Und sie lebten glücklich und zufrieden …

© StoryDOCKS GmbH, 2023