

Ein eigenes Märchen schreiben und als Hörspiel aufnehmen



Hinweis

Mache einen Haken, wenn du alle Aufgaben eines Lernpakets gelöst hast und lasse dir von deiner Fachlehrerin oder deinem Fachlehrer mit einem Stempel bestätigen, dass alles erledigt



Teilziele: Los geht's!

Märchenmerkmale wiederholen und in ein eigenes Märchen einbauen	Ich kenne die typischen Merkmale eines Märchens und baue diese in ein selbstgeschriebenes Märchen ein.	
Ein Hörspiel zu einem selbstgeschriebenen Märchen erstellen.	Ich erstelle ein eigenes Hörspiel zu meinem selbst geschriebenen Märchen.	



Check-out

Schätze deine Arbeit ein!

	😊😊😊😊😊	😊	😐	😐	😐
Selbstständigkeit	☐	☐	☐	☐	☐
Arbeitstempo	☐	☐	☐	☐	☐
Motivation	☐	☐	☐	☐	☐

Aufgabe: Märchenmerkmale in ein eigenes Märchen einbauen

🔊🔍 ① **Lest** euch noch einmal die untenstehende **Märchenmerkmale** durch.



Märchenbaukasten

Mit diesen Baukästen ist es euch möglich, ein Märchen zu basteln. Wenn ihr alles zusammengebaut habt, könnt ihr ein tolles Märchen basteln.

1. Baustein: Anfangsformel

Die Zeitangaben am Anfang sind sehr ungenau. Im Grunde erfahren wir nur, dass Märchen sehr alt sind. Deswegen werden sie auch im Präteritum erzählt.



2. Baustein: Gut und Böse

Märchen arbeiten oft mit Gegensätzen. Der wichtigste Gegensatz ist der zwischen Gut und Böse.

3. Baustein: Erlebnisse der Helden

Märchenhelden verlassen oft freiwillig oder unfreiwillig ihr Zuhause. Auf ihrem oft gefährvollen Weg müssen sie sich bewähren.

5. Baustein: Bestimmte Zahlen

Besonders häufig kommen die Zahlen 3, 7 und 12 vor. Sie werden Menschen (3 Schwestern), Tieren (7 Raben) und anderen Wesen (7 Zwerge) zugeordnet, bestimmen aber auch die Handlungen, wenn zum Beispiel drei Mutproben zu überstehen oder drei Aufgaben zu lösen sind.



4. Baustein: Reime und Zaubersprüche

Reime und Zaubersprüche (z.B. „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“) sind besonders einprägsam und bereichern die Sprache des Märchens.



6. Baustein: Verwandlung und Erlösung

Märchenhelden treten nicht immer in ihrer wirklichen Gestalt auf. Manche sind durch einen bösen Zauber verwandelt worden und müssen erlöst werden, z.B. der Froschkönig oder die sieben Raben.

8. Baustein: Schlussformel

Märchen haben fast immer ein Happy End. Das Gute siegt und das Böse wird bestraft.



7. Baustein: Zauberdinge

Zauberdinge können dem Märchenhelden dabei helfen, Hindernisse zu überwinden und an sein Ziel zu gelangen.

🎲②🎲 Schreibt mit Hilfe des Würfelspiels ein eigenes Märchen im Präteritum.

Beachtet dabei möglichst alle Märchenmerkmale.

- Wählt einen **typischen Märchenanfang** und einen typischen **Märchenschluss**.
- Überlegt euch eine **gute und eine böse Hauptfigur** und die eine oder andere Nebenfigur.
- Überlegt euch einen **Grund, aus dem der Märchenheld sein Zuhause verlässt**, und erfindet **Abenteuer**, die ihm unterwegs zustoßen.
- Erfindet einen gereimten **Zauberspruch**, der zu deinem Märchen passt.
- Baut die **Zahlen** drei, sieben oder zwölf in euer Märchen ein.



Würfel dir ein Märchen



1. Würfel einmal, um den Ort des Märchens festzulegen.
2. Würfel ein zweites Mal, um die Personen festzulegen.
3. Schau in unserem Märchenrezept nach, was typisch für ein Märchen ist. (Anfang und Ende, magische Zahlen...)
4. Schreibe dein eigenes Märchen. (ca. 1 Seite)



Ort des Märchens würfeln

1	Schloss	2	Höhle
3	Wald	4	Bergtal
5	Ritterburg	6	Joker



Personen würfeln

1	Prinzessin / Hexe / Schwan	2	Prinz / Drache / kleiner Junge
3	Zwerge / Riesen / armes Mädchen	4	Ritter / Fee / Hexe
5	Wolf / Prinzessin / Zauberer	6	Joker (eigene Wahl)

Aufgabe: Märchenmerkmale in ein eigenes Märchen einbauen

③ Nehmt nun euer Märchen als **Hörspiel** mit verteilten Rollen auf. **Ladet es mithilfe des Merkblattes zum Hörspiel bei mebis hoch.**

Die Anleitung für das Aufnahmen einer Hördatei findet ihr ebenfalls, wenn ihr den QR-Code scannt.



Viel Spaß!