

MÄRCHEN SCHREIBEN

**DIE
GUTE
STUNDE**

HINWEISE ZU DEN MATERIALIEN

Ein Unterrichtsmärchen aus neuer Zeit

Es war einmal eine Lehrkraft, die wollte eigentlich nur Gutes, sprach dann aber: „Schreibt als Hausaufgabe auf morgen ein Märchen mit einem Umfang von mindestens 1,5 Seiten, macht zwischen den Teilen Absätze, berücksichtigt den Heftrand als Begrenzung, achtet weiterhin auf die Rechtschreibung und haltet unbedingt alle Märchenkriterien ein!“

Da regnete es nachmittags in manch trübem Fenster. Doch dann kam vorliegendes Modul in die Prosa der Verhältnisse und verkündete den sonnigen Versuch, das kreative Schreiben eines Märchens von der kleinsten, handlungstragenden Einheit aus kleinschrittig zu vergrößern: dem sprechenden Namen. Auch hier mag mancher Schreibversuch aus schiefer Feder stammen und noch seinen poetischen Zauber suchen.

Doch eins ist sicher: Wenn es nicht gegongt hat, dann schreiben sie noch heute.

Didaktische Einordnung

Es empfiehlt sich, dass die Schülerinnen und Schüler im Vorfeld bereits Märchen kennengelernt und ggf. sogar nacherzählt haben, geht es in den anbei angehängten Blättern doch um die produktive Vertiefung.

Das gattungsorientierte Schreiben wird mittels eines Märchenbaukastens kleinschrittig angeleitet. Den Ausgangspunkt bilden die sprechenden Namen von Märchenfiguren, die zur Erfindung eigener Figuren anregen: Vom Namen über das Bild hin zur Charakterisierung der Hauptfigur entwickeln die Schülerinnen und Schüler sukzessive ihre Ideen, bis ein eigenes Märchen entsteht. Kriterienraster und kleine Schreibübungen erlauben die Integration des Schreibens als Prozess, der auch im Unterricht und ggf. sogar in der Gruppe stattfinden kann.



Quellen

Doré, Gustave aus dem Märchenbuch Les Contes de Perrault, Paris 1862, auf:

http://members.tripod.com/volobuef/page_marchen_ilustracoes_volksm.htm, gemeinfrei,

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=842221>

Heine, Heinrich, zitiert nach: Lydia Fritzlar: Heinrich Heine und die Diaspora, Berlin 2013, S. 117.

Seneca, Lucius Annaeus in: Stefan Knischek: Lebensweisheiten berühmter Philosophen: 4000 Zitate von Aristoteles bis Wittgenstein, hrsg. von ders, Baden- Baden 2005, S. 47.

Arbeitsblätter von Sebastian Arnold
Design und Layout von Florian Adler



nomen est omen

**Der Name ist
ein Zeichen**

Aufgaben

- 1 *Lies diese lateinische Redensart und überlege, was damit gemeint sein könnte.*
- 2 *Was sagt der Name im realen Leben alles über eine Person aus? Was verrät uns der Name, was nicht?*
- 3 *Kennt ihr die Bedeutung eures eigenen Namens? Recherchiere.*
- 4 *Bei fiktiven Gestalten ist das anders. Nenne reihum einige Märchennamen, die euch einfallen.*



Der gestiefelte Kater

Schneeweißchen

Dornröschen

Rotkäppchen

Schneewittchen

Rumpelstilzchen

Drosselbart

Aufgaben

- 1 *Nennt Auffälligkeiten bei diesen Märchennamen.*
- 2 *Was genau sagen die Namen über die jeweiligen Figuren aus?*
- 3 *Bewertet Endungen wie „-chen“ oder „-lein“ im Hinblick auf ihre Funktion.*

MÄRCHEN-BAUKASTEN

Info: Märchennamen sind oftmals aus zwei _____ oder einem Nomen und einem Adjektiv zusammengesetzt. Sie enthalten manchmal _____ (Suffixe), die die Namen entsprechend verniedlichen: z.B. „-chen“ oder „-lein“. Ebenfalls handelt es sich um _____ Namen, die etwas über die betreffende Figur aussagen: z.B. über deren _____ und deren _____.



Namen für Heldinnen und Helden:

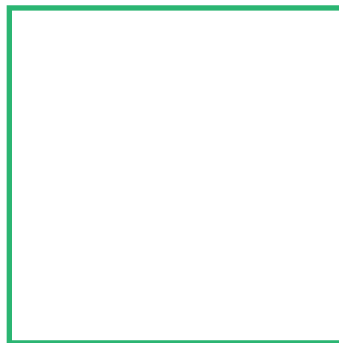
Namen für Bösewichte:

Aufgaben

1 Erfinde aus den folgenden Begriffen ebenfalls zusammengesetzte Namen, die sich für Helden oder Bösewichte eignen. Du kannst gerne andere verwenden. Es ist ebenfalls möglich, die verniedli-

chenden Endungen anzuhängen – sofern sie zu den Figuren passen.
 2 Zeichne eine Figur, die in deinem Märchen mitspielen soll.

EINE EIGENE FIGUR ZUM LEBEN ERWECKEN



Aufgabe

- 1 Wähle nun die Hauptfigur deines Märchens aus und schreibe ihren Namen groß in den Kasten.
- 2 Hinterlasse mindestens zehn möglichst anschauliche Beschreibungen, die dem Namen Gestalt verleihen, sodass man sich die Figur gut vorstellen kann. Achet auf aussagekräftige Ausdrücke (z.B. *eherne Rüstung*), vermeidet „Allerweltswörter“ (*nett, schön, usw.*).



Ich habe eine Idee für mein Märchen!

Timmy Tabularasa hat seiner Deutschlehrerin im Unterricht einen Vorschlag gemacht: Er will ein Märchen ohne Figuren schreiben.



Definition: Figuren (von lateinisch „figura“ = Gestalt, Gebilde) sind erfundene Gestalten; „Personen“ bezeichnen hingegen Menschen aus unserer Wirklichkeit.

Aufgaben

- 1 *Wie würde Timmys Deutschlehrerin auf seinen Vorschlag vermutlich reagieren?*
- 2 *Überlegt, was in einem Märchen ohne Figuren möglich ist und was nicht?*
- 3 *Diskutiert mit eurem Tischnachbarn, was genau eine Figur ist. Findet eine möglichst knappe, aber eindeutige Erklärung. Überlegt dabei, ob ein sprechender Baum eine Figur ist oder nicht.*
- 4 *Legt ein leeres DIN-A4-Blatt neben eure gezeichneten Figuren auf dem Tisch aus.*
- 5 *Geht mit einem Stift durch das Klassenzimmer und verwandelt die Bilder in Sprache, indem ihr zu jedem Bild ein beschreibendes Adjektiv auf das leere Blatt schreibt.*



Bildquelle: Doré, Gustave aus dem Märchenbuch Les Contes de Perrault, Paris 1862, auf: http://members.tripod.com/volobuef/page_maerchen_illustracoes_volksm.htm, gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=842221>

Den Charakter kann man auch
aus den kleinsten Handlungen
erkennen.

Lucius Annaeus Seneca

Aufgaben

- 1 Beschreibe das Bild und erläutere, was gerade passiert.
- 2 Erläutere den Sinn dieses Zitats. Stelle einen Bezug zum Bild her.
- 3 An welcher Handlung erkennt man denn, dass der Wolf der Bösewicht ist. Woran erkennt man wiederum, dass Rotkäppchen lieb ist?
- 4 Zieht eine Schlussfolgerung: Was müssen wir bei unseren selbst erfundenen Märchenfiguren berücksichtigen?

WORTSCHATZ – FIGUREN BESCHREIBEN



- filigrane** Gestalt
(= feingliedrig)
- hageres** Gesicht
(= schlank und knochig)
- rüstiger** Bursche
(= kräftig)
- eherne** Rüstung
(= unbeugbar, fest)
- gütiger** Mensch
(= vergibt Menschen,
ist freundlich gesinnt)
- gehässiges** Wesen
(= Hass bestimmt den Charakter)
- mysteriöse** Erscheinung
(= geheimnisvoll)
- unstetes** Gemüt
(= rastlos, kommt nicht zur Ruhe)

gute Begriffe für Märchen:

Aufgaben

- 1 *Nutzt die aufgelisteten Ausdrücke, die zu eurem Märchen passen.*
- 2 *Erweitert die Übersicht um einige gute Begriffe. Kombiniert hierbei stets Adjektiv und Nomen.*

Timmy ließ sich doch noch dazu überreden, ein Märchen mit Figuren zu schreiben. In der Einleitung der Geschichte schrieb er:

„Es war einmal vor langer Zeit, da lebte ein Held namens Feuerkämpfer. Er hatte eine Rüstung, einen Helm und Stiefel. Außerdem besaß er ein Pferd. Er war ein Mann, den die Leute im Lande Linsental mochten.“



Lieber Timmy,

Aufgaben

- 1 *Bewertet Timmys Märchenanfang, indem ihr einen kurzen schriftlichen Kommentar verfasst, der aus zwei Sätzen besteht und Timmy zurückmeldet, was er gut und schlecht gemacht hat.*
- 2 *Verbessert Timmys Heldenbeschreibung mündlich, indem ihr den „Wortschatz“ nutzt.*



Es war einmal ...

Aufgabe

- 1 *Fertigt nun einen eigenen Märchenanfang an. Beschreibt darin euren Held oder Bösewicht möglichst anschaulich, sodass der Leser sich ein*

genaues Bild machen kann. Nutzt das vorhandene Bild als Impuls für den Ort.



**Jede Zeit hat ihre Aufgabe, und
durch die Lösung derselben
rückt die Menschheit weiter.**

Heinrich Heine

Aufgaben

- 1 Beschreibt das Bild und überlegt, was das Problem des Helden sein könnte.
- 2 Welche Aufgaben eignen sich für Helden in Märchen? Sammelt sie in einer Mindmap.

VORARBEIT – DEN HAUPTTEIL VERFASSEN

Info: Ein Märchen ergibt dann Sinn, wenn die Figuren einer Bestimmung folgen. Das heißt, dass Helden etwas Gutes tun und Bösewichter schlimme Taten vollbringen.



| | |
|---|--|
| <p>Hauptfigur (Heldin / Held)</p> <p>Name:</p> <p>Eigenschaften (Adjektive):</p> | <p>Bösewicht</p> <p>Name:</p> <p>Eigenschaften (Adjektive):</p> |
| <p>Heldentat</p> <p>Was macht die Aufgabe so schwierig?</p> <p>Welche magischen Gegenstände spielen dabei eine Rolle?</p> <p>Belohnung am Ende des Märchens:</p> | <p>Böse Tat</p> <p>Warum macht der Bösewicht so etwas?</p> <p>Hat er / sie besondere magische Kräfte?</p> <p>Bestrafung am Ende des Märchens:</p> |

Aufgabe

1 Was soll in deinem Märchen passieren?
Und welche Figuren spielen eine tragende Rolle?

Fülle diese Tabelle aus und schreibe dann den Hauptteil deines Märchens.

CHECKLISTE

Fragen, die ein gelungenes Märchen beantworten muss:

- Wie heißen die Figuren?
- Wie sehen die Figuren aus?
- Warum handeln die Figuren auf diese Art und Weise?
- Wo findet die Handlung statt?
- Wie sieht der Ort aus?

Notizen:



Dinge, die ein gelungenes Märchen enthalten sollte ...

- ... ist eine Moral, von der der Leser etwas lernen kann. (kein Muss!)
- ... ist eine schwierige Aufgabe, Not oder Ungerechtigkeit, der sich die Hauptfigur stellen muss.
- ... ist, dass am Ende das Böse bestraft und das Gute belohnt wird.
- ... ist, dass das Märchen in einer unbestimmten Vergangenheit an einem erfundenen Ort spielt.
- ... ist etwas Magisches und Fantastisches (z.B. Zauberspruch, magische Zahlen, sprechende Tiere)
- ... ist ein formelhafter Anfang („Es war einmal...“)
- ... sind nachvollziehbare Übergänge zwischen den Ereignissen und genaue Schilderungen

Aufgaben

- 1 Kreuze die Punkte an, die dein Märchen erfüllt.
- 2 Was hast du gut gemacht? Wo solltest du dich verbessern? Notiere dir dazu Stichpunkte.

KRITERIEN FÜR EIN GELUNGENES MÄRCHEN

Märchen von:

Gutachten von:



Aufgabe

Beurteilt eure Märchen gegenseitig. Überprüft, wie gut die Kriterien eingehalten werden. Formuliert Anmerkungen.

| Kriterium | trifft voll zu | trifft teilweise zu | trifft nicht zu | Anmerkungen z.B. Verbesserungsvorschläge |
|---|----------------|---------------------|-----------------|--|
| <p>Inhalt Kann man das Märchen gut verstehen? Sind die Handlungen nachvollziehbar? Ist alles anschaulich genug beschrieben? Werden die Beweggründe der Figuren genannt? Werden deren Gefühle beschrieben?</p> | | | | |
| <p>Erzählidee und Figuren Ist die Erzählidee kreativ und einfallsreich? Wie ist der Umgang mit dem vorgegebenen Schreibimpuls? Sind die Figuren passend entwickelt (z.B. Bösewicht = fies, gierig, usw.)</p> | | | | |
| <p>Märchenmerkmale (siehe ausgeteilte Checkliste): Erfüllt das Märchen die wichtigen Merkmale? So zum Beispiel: sprechende Namen, formelhafter Anfang und Schluss, Gut und Böse, usw.</p> | | | | |
| <p>Sprache / Rechtschreibung Stimmt der Satzbau? Sind die Satzanfänge abwechslungsreich? Wurden passende Ausdrücke gewählt (z.B. „eherne Rüstung“ statt „tolle Rüstung“)? Werden wenige oder gar keine Rechtschreibfehler gemacht?</p> | | | | |