



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# DIDACTIC TOOLS

**K.C.8\_Kulturbewusstsein  
und kulturelle Ausdrucksfähigkeit**

CPIA Palermo 2



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

# Inhalt

## LERNEINHEIT 1

**Das Märchen: Der Held und  
der Gegenspieler** 4

## LERNEINHEIT 2

**Helfer und magische Objekte** 15

## LERNEINHEIT 3

**Der Fantasie Flügel verleihen!** 33

A vertical blue bar on the right side of the page, featuring a decorative pattern of overlapping, semi-transparent geometric shapes in various shades of blue, including triangles, circles, and polygons.

**LERNEINHEIT 1**

**Das Märchen: Der Held und der Gegenspieler**

## Brainstorming

Beschreiben Sie: Was ist ein Märchen?



Eine Übung für Sie!

**Ergänzen Sie die richtige Antwort:**

Ein Märchen ist eine ..... Geschichte

GEHEIMNISVOLLE

ABENTEUERLICHE

ERFUNDENE

Sehen Sie sich das Video an:

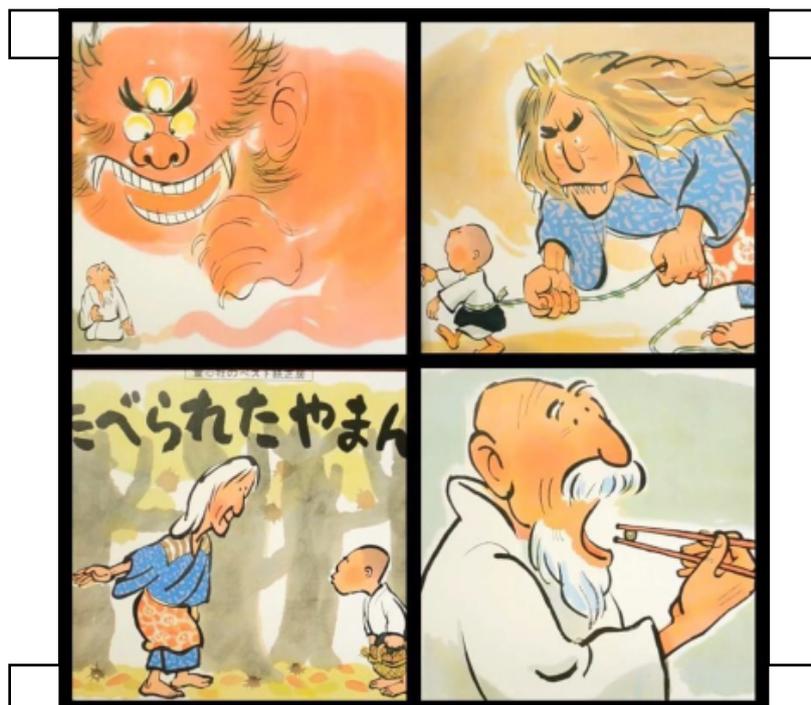


[https://www.youtube.com/watch?v=O\\_Ugic0n49M](https://www.youtube.com/watch?v=O_Ugic0n49M)

Eine Übung für Sie!

Gefällt Ihnen das Märchen „Die drei Glücksbringer“?

Wir üben das Textverständnis! **Bringen Sie die Bilder in die richtige Reihenfolge**, nummerieren Sie die Sätze von 1 bis 4



## Wir fassen zusammen!

### DAS MÄRCHEN

Ein Märchen ist eine fiktive Geschichte, in der erfundene Ereignisse erzählt werden. Märchen gibt es auf der ganzen Welt.

Früher wurden sie von einfachen Leuten weitererzählt: Arme Diener, Bauern, Fischer, Hirten, die weder lesen noch schreiben konnten. Der berühmte und spontane Charakter eines Märchens hat zu seinem Erfolg auf der ganzen Welt beigetragen.

Lange Zeit wurden Märchen nur mündlich von anonymen

Erzählern weitergegeben – hin und da wurden sie an das Umfeld

und die Lebenserfahrungen der Zuhörer angepasst.

Manche Märchen sind wahrscheinlich eine einfache Darstellung alter Mythen und Legenden, überarbeitet durch populäre Vorstellungskraft; sie werden als seine Art Repertoire von Weisheit und Fantasie gesehen und sind sowohl für Kinder als auch Erwachsene geeignet.

Die Zeit, in der die Ereignisse der Märchen stattfinden, ist unbestimmt. Die Dauer der Ereignisse ist wackelig: 100 Jahre können beispielsweise in einem Moment vergehen und die Charaktere können tausend Jahre leben.

Die Orte, an denen Märchen stattfinden, sind allgemein und beziehen sich nicht auf eine bestimmte Region oder ein bestimmtes Land. Typische Orte für Märchen sind: Gebäude, Burgen, verzauberte Wälder, verwunschene Seen, ...

Die Charaktere in Märchen sind Menschen, die außergewöhnliche Abenteuer erleben, es gibt Figuren, die magische Kräfte haben, so treffen die Menschen beispielsweise auf Feen, Orks, Zwerge, Riesen.

Sowohl Ort als auch Zeit werden nur allgemein genannt und nicht detailliert beschrieben.

Die Handlungen, die eine Figur durchführt, entwickeln sich aus einer Ausgangssituation, in der das Gleichgewicht durch eine Tatsache gebrochen wird, die die Entwicklung der weiteren Ereignisse verursacht. Beim Märchen gibt es immer ein gutes Ende.

Das Märchen verfolgt gleich zwei Ziele: Einerseits soll es die Menschen unterhalten und andererseits lehrt es das richtige Verhalten, Vertrauen in andere und eigene Fähigkeiten: Der Held, zum Beispiel, ist meistens ein guter, liebenswürdiger, mutiger, junger Mann, der verschiedene Versuche unternimmt, um das zu bekommen, was er sich wünscht.

In Märchen auf der ganzen Welt gibt es magische Aspekte, aber auch gemeinsame Themen wie der Kampf zwischen Gut und Böse, Liebe, Freundschaft, Neid und Verrat. Aus diesem Grund sind die Figuren in Märchen schlau und dumm, mutig und ängstlich etc.

**Schauen wir uns nun die Charaktere in den Märchen an, die Sie gelesen haben.**

- Wie viele Figuren gibt es in dem Märchen?  
\_\_\_\_\_
- Gibt es wichtigere und unwichtigere Figuren?  
\_\_\_\_\_
- Vertritt die wichtigste Figur die gleichen Werte wie die weniger wichtigen Figuren?  
\_\_\_\_\_
- Kann die wichtigste Figur als Held bezeichnet werden?  
\_\_\_\_\_
- Welche Figur hat positive Eigenschaften? Kreuzen Sie an.








- Welche Figur hat, Ihrer Meinung nach, negative Eigenschaften? Kreuzen Sie an.





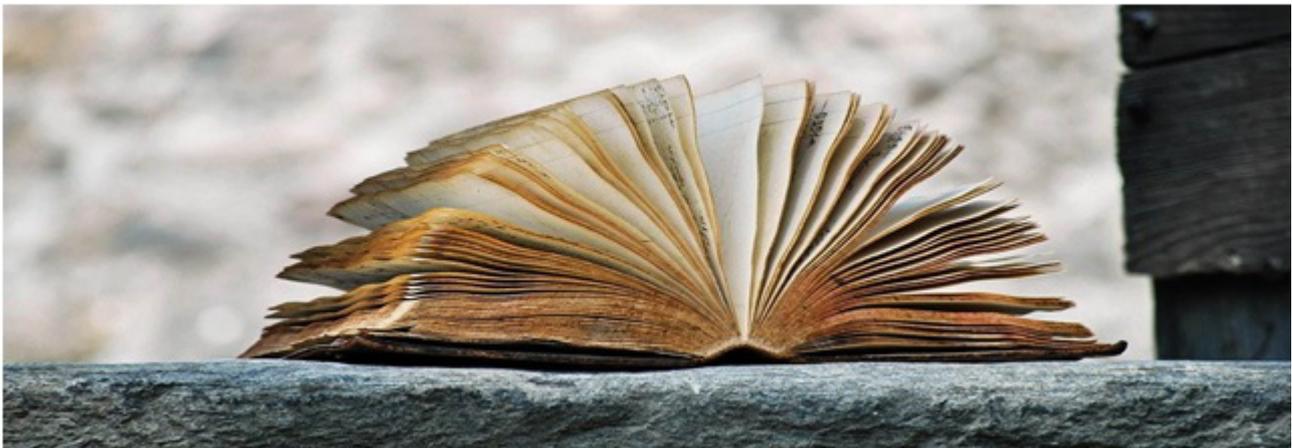


Wer ist dieser Mann/diese Frau?



Wir machen ein Quiz!

- Welche moralischen Qualitäten zeichnen die wichtigste Figur aus?  
\_\_\_\_\_
- Warum handelt es sich um eine positive Figur?  
\_\_\_\_\_
- Wie verhält sich die Figur, wenn es ein Problem/ein Hindernis gibt?  
\_\_\_\_\_
- Hat die Figur Talente oder Qualitäten, die für einen Helden typisch sind, um alle Prüfungen zu schaffen, mit denen sie konfrontiert wird?  
\_\_\_\_\_



Eine Übung für Sie!

**Kreuzen Sie die richtige Antwort an:**

Der Held eines Märchens ist:

- böse     gut     unglücklich

Ein Märchen:

- hat ein gutes Ende     hat ein tragisches Ende     geht nicht immer gut aus

Die Figuren im Märchen sind:

- real     erfunden     real und erfunden

Wir fassen zusammen!

**DER HELD**

Der Held ist der Protagonist der Geschichte, der das Böse bekämpft und das Gleichgewicht der Ausgangssituation wiederherstellt. Er ist der Inbegriff positiver Werte; er ist ehrlich, gut, mutig und loyal. Sein Schicksal entwickelt sich durch eine Reihe von Abenteuern und Unbeständigkeiten, die so lange andauern, bis es ein gutes Ende gibt, in dem das Gute über das Böse siegt.

Wer ist dieser Mann/diese Frau?









\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Wir machen ein Quiz!

- Welche unterschiedlichen moralischen Qualitäten muss die Figur haben, die dem Helden gegenübersteht?

---

- Warum handelt es sich um eine negative Figur?

---

- Welche Handlungen sind für ihr Verhalten typisch?

---




### Ein Spiel für Sie!

Wählen Sie eine beliebige Figur aus, vervollständigen Sie sie, malen Sie sie aus und fügen Sie hilfreiche Details hinzu, die mit der Figur in Verbindung gebracht werden können. Laden Sie die Materialien, die Sie dafür benötigen, aus dem Internet herunter oder verwenden Sie die vorgeschlagenen Formen.



Wir fassen zusammen!

**DER GEGENSPIELER (ANTAGONIST)**

Der Gegenspieler ist der Feind des Helden, eine negative Figur, die dem Helden gegenübersteht und ihm Schwierigkeiten verursacht; sie kämpft immer gegen ihn, verliert aber immer.

Eine Übung für Sie!

**Multiple-Choice; kreuzen Sie die richtige Antwort an:**

Ein Märchen ist:

- eine Geschichte     ein Buch     ein Zeitungsartikel

Die Figuren in einem Märchen sind:

- real     erfunden     erfunden und real

Unter den Figuren gibt es:

- Aliens     Roboter     Held

Das Ende eines Märchens ist:

- traurig     glücklich     manchmal glücklich, manchmal traurig

**Richtig oder falsch; kreuzen Sie die richtige Antwort an:**

- Ein Märchen ist eine Geschichte.  R  F
- In einer erfundenen Geschichte kann es auch einen Gegenspieler geben.  R  F
- Die Zeit ist genau definiert.  R  F
- Die Orte im Märchen werden detailliert beschrieben.  R  F
- Ein Märchen hat ein trauriges Ende.  R  F

**Lückentext; Ergänzen Sie den Text mit den vorgegebenen Wörtern.**

Märchen erzählen ....., bei denen es ein gutes Ende gibt. Die dargestellten Figuren, werden allgemein beschrieben (ein Prinz, ein Schreiner, ein Bauer). Viele der fiktiven Figuren haben ..... (wie etwa Orks, Magier, Hexen und Tiere), die ebenfalls vorkommen.

Das ..... wird nicht genauer definiert: die ..... im Märchen werden nur kurz beschrieben und es gibt keine genauen Details (eine Burg, ein Dorf); die Zeit ist ebenfalls ..... (es war einmal, vor langer Zeit).

<i>unbestimmt (2)</i>	<i>Zeit</i>	<i>Umfeld</i>	<i>Orte</i>	<i>erfundene Figuren</i>
-----------------------	-------------	---------------	-------------	--------------------------

<i>erfundene Geschichten</i>	<i>gutes Ende</i>	<i>besondere Eigenschaften</i>	<i>allgemein</i>
------------------------------	-------------------	--------------------------------	------------------



## LERNEINHEIT 2

### Helfer und magische Objekte

Wir machen ein Quiz!

**Spielerisches Lernen: „Eine Geschichte in großen Mengen“.**

Bringen Sie die Bilder des ersten Märchens „Aschenputtel“ in die richtige Reihenfolge.





## ***Ali Baba und den 40 Räubern***

Der Lehrer wird Ihnen die Geschichte von "Ali Baba und den 40 Räubern" persischen Ursprungs erzählen. Währenddessen werden einige Beispielbilder auf dem interaktiven Whiteboard angezeigt.

Nachdem Sie die Geschichte gehört haben, versuchen Sie im Internet nach mindestens sechs ähnlichen Bildern zu suchen oder zeichnen Sie alternativ die Figuren oder Szenen, die Sie am meisten beeindruckt haben und ordnen Sie sie anschließend der Reihe nach, um das erzählte Märchen zusammenzufassen.

Lassen Sie uns anfangen!.

Lesen Sie die unterschiedlichen Abschnitte des dritten Märchens „Das goldene Kind und das silberne Kind“ (ein afrikanisches Märchen) genau durch. Ordnen Sie die Abschnitte von 1 bis 4:

*Niame umarmte seine Kinder, ließ die Königin aus dem Exil zurückholen und stieß Acoco zu Boden. Zuletzt lobte er den guten Jäger.*

n°

*Ein Jäger fand einen Korb und öffnete ihn. Er war erstaunt, als er zwei wunderschöne Kinder fand. Er war sehr arm, aber er nahm die Kinder mit zu sich nach Hause und zog sie mit viel Liebe groß, ohne jemals zu erwähnen, dass er die Kinder gefunden hat. Die Kinder waren gut, gehorsam und sehr talentiert. Der magische Staub, der von ihnen herabfiel, sorgte dafür, dass der Jäger reich wurde. Eines Tages erfuhr der Jäger, dass die Zwillinge die Kinder des Königs sind. Deshalb entschied er sich – wenn auch schweren Herzens – die Kinder zu ihrem Vater zurückzubringen.*

n°

*Nachdem die verzauberte Acoco die Kinder sah, nahm sie sie und sperrte sie in einen Korb. Sie rannte mit dem Korb in den Wald. Anstelle der Kinder legte sie zwei schreckliche Frösche in die Wiege.*

n°

*Niame, der mächtigste Zauberer und König auf der Erde, entschied sich, zu heiraten. Während der Abwesenheit des Königs, brachte die Königin zwei Kinder zur Welt: ein goldenes Kind und ein silbernes Kind.*

n°

Lesen Sie die unterschiedlichen Abschnitte des vierten Märchens „Schneewittchen“ (ein europäisches Märchen). Ordnen Sie die Abschnitte von 1 bis 4.

*Nachdem sie sich selbst im magischen Spiegel betrachtet hatte, rief die Königin den Jäger und sagte: „Bring Schneewittchen in den Wald. Sie ist schöner als ich. Bring sie um.“ Der Jäger gehorchte und führte das Mädchen in den Wald, aber als er das Messer herauszog, um es in ihr unschuldiges Herz zu stechen, war er nicht in der Lage dazu. Er ließ sie gehen. Sie war alleine und fürchtete sich im Wald; sie rannte, bis sie nicht mehr konnte. Plötzlich sah sie ein kleines Haus und ging hinein, um sich auszuruhen. Alles war winzig in diesem Haus: Es war das Zuhause der sieben Zwerge, die in einem*

n°

*Es war einmal ein Mädchen, ihre Haut war weiß wie Schnee, ihre Lippen rot wie Blut und ihr Haar schwarz wie Ebenholz – sie wurde Schneewittchen genannt. Sie hatte eine schöne, aber überhebliche Stiefmutter. Sie konnte es nicht leiden, wenn jemand schöner war als sie selbst.*

n°

*Eines schönen Tages kam ein Prinz in den Wald, er sah den Sarg und verliebte sich in Schneewittchen. Während er den Sarg wegtrug, fiel der vergiftete Apfel aus dem Mund von Schneewittchen. Sie erwachte wieder zum Leben und der Prinz entschied, Schneewittchen zu heiraten. Sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende.*

n°

*Sie blieb bei ihnen und kümmerte sich um das Haus. Die Zwerge warnten Schneewittchen vor der Stiefmutter, die das Schneewittchen immer noch töten wollte. Als die Zwerge von der Arbeit nach Hause kamen, sahen sie Schneewittchen am Boden liegen, sie war scheinbar tot. Sie bauten einen durchsichtigen Sarg, legten den Körper von Schneewittchen hinein und schrieben ihren Namen an den Sarg.*

n°

Eine Übung für Sie!

Versuchen Sie, die Helfer/Unterstützer in den folgenden Geschichten herauszufinden:

Figur:	Helfer/Unterstützer:
Aschenputtel	
Das goldene Kind und das silberne Kind	
Ali Baba und die 40 Räuber	
Schneewittchen	

Wer ist dieser Mann/diese Frau?



Sehen Sie sich das Bild an. Wer hilft wem?



Eine Übung für Sie!

Verbinden Sie die Rolle der Märchenfigur, die von Propp festgelegt wurde, mit der dazugehörigen Definition.

GEGENSPIELER

Die Figuren, die die Handlungen des Helden unterstützen.

HELPER

Die Figuren, die versuchen, den Helden zu behindern oder zu schaden.

FALSCHER HELD

Eine Figur – die immer enthüllt wird – und die den Helden ersetzt.

Können Sie sich noch an das japanische Märchen „Die drei Glücksbringer“, das in der vorausgegangenen Lektion erwähnt wurde, erinnern?

Wer ist Ihrer Meinung nach der Helfer? Kreuzen Sie an.







**Überlegen Sie, ob die folgenden Aussagen richtig (R) oder falsch (F) sind.**

Die magischen Helfer sind im Märchen immer präsent. R F

Manche Helfer haben magische Kräfte, manche nicht. R F

Der Helfer behindert den Helden nie. R F

Ein loyaler Diener kann auch ein magischer Helfer sein. R F

Zauberer, Hexen und Feen haben normalerweise keine magischen Kräfte. R F

### Wir fassen zusammen!

#### **DER HELFER**

Beim Helfer handelt es sich um eine grundlegende Rolle von Märchenfiguren. Seine Aufgabe ist es, den Helden mit seinen magischen Kräften zu unterstützen, indem er seine Zauberkünste anwendet. Der Helfer kann in verschiedenen Rollen vorkommen.

Es kann ein Mensch sein, etwas Übernatürliches oder ein Tier (manchmal ein sprechendes Tier). Die Eigenschaften des Helfers sind ähnlich zu denjenigen eines Geheimagenten, deshalb vertritt Wladimir Propp auch die Theorie, dass diese beiden Figuren einen gemeinsamen Ursprung haben.

Der Helfer kann entweder eine kleinere oder eine zentrale Rolle in der Geschichte einnehmen:

der bekannteste Fall eines Helfers als Protagonisten (nicht des Helden) kommt beim Gestiefelten Kater vor.

Wie jedes Element eines Märchens, kann auch der Helfer rationalisiert und realistisch dargestellt werden, beispielsweise im Falle von treuen Dienern oder wohlthätigen Gönnern.

Diejenigen, die den Wolf in den verschiedenen Varianten des Märchens Rotkäppchen umbringen (der Jäger, der Holzfäller...), können auch als Helfer betrachtet werden.



### ***Das sind die Helfer:***

**Verzauberte Tiere**, normale Tiere mit magischen Kräften; sprechende Tiere, die sich für den Helden einsetzen; Gestaltenwandler; Menschen in Tiergestalt (Opfer von Zauberei) oder Feen, die den Helden in Tiergestalt begleiten (z. B. Drache);

**Erstaunliche Männer**, Männer mit magischen Kräften, mit fantastischem Gehör, unfehlbaren Zielen, rasanter Schnelligkeit, unbegrenzter Kraft; diejenigen, die mehr Wind verursachen können, als der Wind selbst; diejenigen, Zauberge tränke kochen können, die Sprache der Vögel verstehen;

**Weggefährten**, scheinbare Fremde, die den Helden auf seinen Weg begleiten und ihm in schwierigen Situationen helfen;

**treue Diener**, sie treten als Helfer auf, um den Meister zu unterstützen; sie stellen den Helden manchmal vor Prüfungen, was sie als Feind erscheinen lässt, die wahre Identität wird erst am Ende offenbart;

**Mentoren**, Vater- oder Mutterfiguren, die als Helfer auftreten;

**Liebhaber**, eine Figur, in die sich der Held verliebt und die ihm hilft, sich selbst zu retten;

**Zufällige Helfer**, eine Figur, die die Rolle eines Helfers ohne bestimmten Grund einnimmt; man weiß nicht, woher diese Figur kommt, was ihre Natur ist und warum sie helfen möchte.

### **Denken wir gemeinsam über die Figuren nach, die uns in den Märchen begegnet sind:**

- Versuchen die Figuren dem Helden der Geschichte zu helfen?

---

- Haben sie magische Kräfte?

---

- Sind sie menschliche oder magische/übernatürliche Figuren?

---

- Versuchen Sie, ihre moralischen Ansichten zu beschreiben.

---

- Leisten sie einen wesentlichen Beitrag zur Lösung der Geschichte?

---

Ein Spiel für Sie!

MÄRCHEN

I	M	T	B	P	J	A	C	S	N
G	E	A	W	O	Z	T	I	W	H
T	N	T	T	H	E	L	D	M	A
N	T	N	E	H	C	R	Ä	M	N
E	O	E	M	A	L	G	T	B	D
M	R	M	I	E	I	E	D	B	L
B	Ö	S	E	W	I	C	H	T	U
Z	A	U	B	E	R	E	R	X	N
E	M	E	M	A	L	G	T	B	G
M	I	M	I	E	I	E	D	B	D

WORTBANK

HELPER

HELD

ZAUBERER

MENTOR

HANDLUNG

MÄRCHEN

BÖSEWICHT

WITZ

**Wir machen ein Quiz!**

**Denken wir gemeinsam über die Figuren nach, die wir im Märchen kennengelernt haben:**

- Können Sie sich noch an alle Märchen erinnern?  
\_\_\_\_\_
- Hatten Ihrer Meinung nach Gegenstände einen Einfluss auf die Entwicklung der Geschichte?  
\_\_\_\_\_
- Sind diese Gegenstände wichtig für die Entwicklung der Geschichte?  
\_\_\_\_\_
- Haben sie magische Kräfte?  
\_\_\_\_\_
- Denken Sie, diese Gegenstände sind für den Helden hilfreich?  
\_\_\_\_\_

**Versuchen Sie, die magischen Gegenstände, die Sie in den Geschichten kennengelernt haben, in die rechte Spalte einzuordnen. Vergleichen Sie Ihre Ergebnisse anschließend mit den anderen.**

MÄRCHEN	MAGISCHER GEGENSTAND
<i>Der gestiefelte Kater</i>	
<i>Ali Baba und die 40 Räuber</i>	
<i>Aschenputtel</i>	
<i>Schneewittchen</i>	
<i>Das goldene Kind und das silberne Kind</i>	
<i>Das Genie des Flusses</i>	
<i>Die drei Glücksbringer</i>	

Sehen Sie sich nun die Bilder an. Passen die Bilder zu den Märchen (s. Seite 24)? Welches Bild passt zu welchem Märchen?



Eine Übung für Sie!

Können Sie in den folgenden Bildern magische Gegenstände finden?



Können Sie in den folgenden Bildern magische Gegenstände finden?



Eine Übung für Sie!

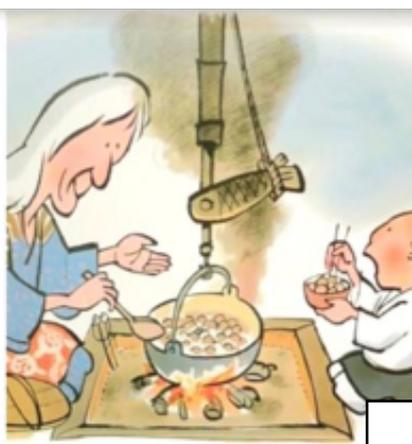
Verbinden Sie die Rolle der Märchenfigur nach Propp mit der dazugehörigen Definition.

SENDER
HELD
MAGISCHER GEGENSTAND

Ein extrem tapferer Krieger
Die Feder eines sehr bunten Vogels
Der Anführer eines Dorfes, das in Schwierigkeiten steckt

Hier finden Sie einige Szenen des japanischen Märchens „Die drei Glücksbringer“, das Sie in der vorausgegangen Lerneinheit kennengelernt haben.

Wobei handelt es sich, Ihrer Meinung nach, um das magische Objekt? Kreuzen Sie an.



**Überlegen Sie, ob die folgenden Aussagen über Helfer richtig (R) oder Falsch (F) sind**

Der Helfer nimmt eine feste Rolle im Märchen ein.  R  F

Die Rolle des Helfers ist es, die Handlung des Helden zu unterstützen.  R  F

Im Märchen kann es nur einen Helfer geben.  R  F

Die Helfer im Märchen können realistische und erfundene Figuren sein.  R  F

In Märchen können Zauberer, Hexen, Orks und Zwerge magische Helfer sein.  R  F

### Wir fassen zusammen!

#### **DER MAGISCHE GEGENSTAND**

Ein magischer Gegenstand kommt im Märchen immer wieder vor.

Auf der ganzen Welt werden bestimmten Substanzen magische Kräfte zugeschrieben, die in Märchen häufig als Gegenstände oder Tiere vorkommen.

Oftmals kann der Held seine Aufgabe ohne die Hilfe eines magischen Gegenstandes nicht schaffen.

Manchmal dreht sich die Handlung um den Verlust und die Rettung eines magischen Gegenstands, ein anderes Mal dient der Gegenstand nur als Unterstützung für andere Handlungen.

Eine magische Person ist normalerweise ein Mensch mit großer Macht, aber es kann sich auch um eine tote Person, etwas Übernatürliches oder ein sprechendes Tier handeln.

Ein Tier kann daher beides sein, sowohl ein magisches Wesen als auch ein Helfer. Wenn der magische Gegenstand und der Helfer einen gemeinsamen Zweck erfüllen, kann man daraus schließen, dass beide auch einen gemeinsamen Ursprung haben.



**Es gibt verschiedene Arten von magischen Dingen:**

- Tiere
- Gegenstände, die dazu führen, dass der magische Helfer erscheint
- Gegenstände, die sich als Hindernisse für den Gegenspieler herausstellen
- Gegenstände mit Zauberkräften

### Gegenstände mit der Macht, Menschen zu verwandeln

- **Carpillon** sieht aus wie eine alte Frau dank eines Straußes von Nelken, auch wenn es eine Illusion und keine echte Metamorphose ist.
- **Giuanin** nutzt die Pfote eines Löwen, die Schnurrhaare eines Hundes, die Feder eines Adlers und das Bein einer Ameise, um sich selbst in diese Tiere zu verwandeln.
- **Der Kanarische Prinz** verwandelt sich in einen Kanarienvogel, wenn seine Geliebte in einem Vers durch das Zauberbuch blättert, und er wird wieder menschlich, wenn sie das Buch mit einem anderen Vers schließt.

### Gegenstände mit der Kraft, Menschen unsichtbar zu machen

- **Adolfo** nutzt Zephyrs grünen Mantel, um sich unsichtbar und leicht zu machen.
- **Primavera** nimmt die Kopfbedeckung der Mutter, mit der sie unsichtbar werden kann.

### Enthüllende Gegenstände

Sie dienen dazu, die Figuren vor etwas zu warnen. **Blaubart** entdeckt den Verrat seiner Frau an einem Blutfleck, der immer wieder auf den Schlüsseln zum „verbotenen Zimmer“ erscheint.

**Ein Held** kauft einen Spiegel, der ihm alles zeigt, was er sich wünscht.

### Zeitverändernde Gegenstände

Tabagnino stiehlt einen Zauberstab, der Dinge verändern kann.



Ein Spiel für Sie!

MÄRCHEN

I	M	T	K	R	E	A	T	U	R	N
G	P	M	O	N	S	T	E	R	H	H
T	N	R	T	H	E	L	D	M	A	E
N	A	N	I	R	I	E	S	E	N	H
E	N	E	M	N	L	G	T	B	D	C
M	F	M	I	E	Z	E	D	B	L	A
B	Ü	S	H	W	I	E	H	T	U	R
Z	H	U	E	E	R	M	S	X	N	D
E	R	E	X	A	L	U	T	S	G	G
M	E	M	E	E	I	T	D	B	I	D
N	R	F	E	E	T	I	W	I	W	N

WORTBANK

KREATUR

MONSTER

DRACHE

FEE

PRINZESSIN

HEXE

RIESE

MUT

ANFÜHRER

## Eine Übung für Sie!

**Multiple-Choice; kreuzen Sie die richtige Antwort an:  
SET 1****Der Helfer trägt in einem Märchen dazu bei, ...**

- dass der Held gewinnt
- die Handlungen des Helden zu unterstützen
- eine gesuchte Person zu finden

**Im Märchen gibt es normalerweise einen Helfer.**

- Nein, das ist falsch.
- Ja, das ist richtig.
- Ja, aber nur wenn der Helfer gleichzeitig auch der Gönner ist.

**Der Helfer in einem Märchen ist...**

- immer eine schlimme Figur.
- dem Helden wohlgesonnen.
- dem Helden gegenüber böse.

**SET 2****Der magische Gegenstand in einem Märchen ist...**

- ein magischer Helfer.
- eine magische Bedeutung.
- ein magisches Schwert.

**Eine fiktive Geschichte enthält...**

- magische Gegenstände oder Helfer
- nur magische Orte
- nur magische Figuren

**Der magische Gegenstand in einem bestimmten Märchen ist:**

- ein Kater mit Stiefeln
- Stiefel
- Kater

**Lückentext; vervollständigen Sie den Text mit den vorgeschlagenen Wörtern**

**TEXT 1**

Der Helfer nimmt eine feste Rolle im ..... ein.

Es handelt sich um eine Figur, die dank ihrer außergewöhnlichen Kräfte dem Helden hilft, wenn er in ..... und ermöglicht ihm, jegliche ..... erfolgreich zu meistern. Unter den wichtigsten Helfern im Märchen gibt es sowohl realistische als auch ....., die – obwohl sie so vielfältig sind – eines gemeinsam haben: sie unterstützen die .....

HANDLUNGEN DES HELDEN	MÄRCHEN	HERAUSFORDERUNG	SCHWIERIGKEITEN	ERFUNDENE FIGUREN
-----------------------	---------	-----------------	-----------------	-------------------

**TEXT 2**

Magische Dinge sind ....., die dem Helden helfen. Mithilfe dieser Gegenstände oder des magischen Helfers, wird eine neue Figur vorgestellt. Im Falle eines Lebewesens, z. B. ein Mann, ein Geist, ein Tier – können wir sie als ..... beschreiben; Andernfalls handelt es sich um einen magischen Gegenstand. In einem Märchen benehmen sich die ..... genauso wie Lebewesen. Aus diesem Grund Bezeichnen wir sie manchmal auch als ..... Beispielsweise: das ..... verwundet den Drachen und macht den Weg für den Helden frei. Es gibt keinen Gegenstand, der unter gewissen Umständen keine ..... haben kann.

GEGENSTÄNDE	MAGISCHE HELFER	FIGUREN	MAGISCHE KONNOTATION	MAGISCHE SCHWERT	OBJEKTE
-------------	-----------------	---------	----------------------	------------------	---------

**Überlegen Sie, ob die folgenden Aussagen richtig (R) oder falsch (F) sind.**

- Der Helfer nimmt eine feste Rolle im Märchen ein.  R  F
- Im Märchen gibt es sowohl realistische als auch erfundene Figuren.  R  F
- Der magische Helfer hat keine außergewöhnlichen Kräfte.  R  F
- In einem Märchen können alle Gegenstände magisch sein.  R  F
- Magische Gegenstände haben die gleiche Rolle wie magische Helfer.  R  F
- Magische Gegenstände können nicht als „Figuren“ bezeichnet werden.  R  F



**LERNEINHEIT 3**

**Der Fantasie Flügel verleihen!**

**Wir machen ein Quiz!**

**Versuchen Sie die folgenden Fragen gemeinsam mit Ihrem Lernpartner/Ihrer Lernpartnerin zu beantworten:**

- Haben Sie schon einmal eine Anweisung erhalten, die Sie befolgen mussten?  
\_\_\_\_\_
- Haben Sie die Anweisungen immer befolgt?  
\_\_\_\_\_
- Was bedeutet für Sie „Abreise von Zuhause“?  
\_\_\_\_\_
- Hat Ihnen schon einmal jemand in einem schwierigen Moment geholfen?  
\_\_\_\_\_
- Waren Sie schon einmal mit mehr oder weniger schwierigen Prüfungen konfrontiert?  
\_\_\_\_\_
- Hat Ihnen schon einmal etwas/jemand Schaden zugefügt?  
\_\_\_\_\_
- Können Sie sich eher mit den guten oder mit den bösen Figuren im Märchen identifizieren?  
Oder bevorzugen Sie vielleicht die Rolle des Helfers?  
\_\_\_\_\_

**Nachdem Sie sich das Video „DIE DREI GLÜCKSBRINGER“ noch einmal angesehen haben, versuchen Sie nun, die Wörter in die richtige Reihenfolge zu bringen.**

[https://youtu.be/O\\_Ugic0n49M](https://youtu.be/O_Ugic0n49M)

- Handlung des Gegenspielers
- Rettung des Helden
- Niederlage des Gegenspielers
- Ausgangssituation
- Finaler Sieg
- Schaden des Helden
- Handlung des Helden
- Der Held handelt (er kämpft und überwindet die Prüfung)

**Denken Sie daran...**

Märchen sind einander ähnlich, weil die **Handlungen**, die die verschiedenen Figuren durchführen, immer wieder wiederholt werden. Es gibt viele Märchen mit verschiedenen Geschichten, aber es gibt immer ähnliche Handlungen und Situationen, die sich wiederholen.

Tatsächlich ereignen sich manche **Situationen** fast immer, während Handlungen sich entwickeln – auch wenn sich die Figuren und Orte unterscheiden.

**Wer führt die Handlung durch? Worauf beziehen sich die Bilder?**

**Wählen Sie die Lösung aus, die Sie für richtig halten.**



Die Handlung des Gegenspielers

Die Handlung des Helden



Die Handlung des Gegenspielers

Die Handlung des Helden

**Welche Handlung stellen die Bilder unten dar? Wählen Sie die beiden richtigen Lösungen.**



Die List des Gegenspielers

Der Niederlage des Gegenspielers

Der Schaden des Gegenspielers

Die Abreise des Gegenspielers



Der Kampf

Die Niederlage des Gegenspielers

Die zu überwindenden Aufgaben

Der Schaden des Helden

**Lesen Sie die einzelnen Abschnitte des afrikanischen Märchens „DAS GOLDFENE UND DAS SILBERNE KIND“ aufmerksam durch:**

**Niame**, der mächtigste Zauberer und König auf der Erde entschied sich, zu heiraten. Während seiner Abwesenheit, brachte die Königin zwei Kinder zur Welt: ein goldenes Kind und ein silbernes Kind.

Nachdem die verzauberte Acoco die Kinder sah, nahm sie sie und sperrte sie in einen Korb. Sie rannte mit dem Korb in den Wald. Anstelle der Kinder legte sie zwei hässliche Frösche in die Wiege.

Ein Jäger fand den Korb und öffnete ihn. Er war erstaunt über die Schönheit der beiden Kinder. Er war sehr arm, aber er nahm die Kinder mit nach Hause und zog sie mit viel Liebe groß, ohne zu verraten, wo er die Kinder gefunden hat.

Die Kinder waren gut, gehorsam und sehr begabt. Der magische Staub, der von ihnen herabfiel, sorgte dafür, dass der Jäger reich wurde.

Eines Tages erfuhr der Jäger, dass die Zwillinge die Kinder des Königs sind. Deshalb entschied er sich – wenn auch widerwillig – die Kinder zu ihrem Vater zurückzubringen.

Niame umarmte seine Kinder, ließ die Königin aus dem Exil zurückholen und stieß Acoco zu Boden. Schließlich lobte er den guten Jäger.



Welche Handlungen gehören zum Helden? Welche gehören zum Gegenspieler?

HANDLUNGEN DES HELDEN	HANDLUNGEN DES GEGENSPIELERS

Welche der folgenden Wörter gehören zu den Handlungen des Helden und welchen zu denen des Gegenspielers, die sie gerade beschrieben haben? Markieren Sie die Wörter entsprechend.

ABREISE	TRICK	SIEG	VERBOT	SCHADEN ODER MANGEL
RETTUNG	VERLETZUNG	KAMPF	BESTRAFUNG	PRÜFUNG

**Eine Übung für Sie!**

**Versuchen Sie, die Definitionen mithilfe der vorgeschlagenen Wörter zu vervollständigen:**

..... : eines der ..... der Familie hat das Haus verlassen.

..... (oder Anweisung): für den Helden oder den Sender gibt es eine Grenze, die es ihm schwermacht, etwas zu tun, oder er erhält eine Anweisung, die er befolgen muss.

Verletzung: die Anweisung wird verletzt oder die ..... umgangen.

..... : der Gegenspieler versucht, dem Helden zu ..... schaden. Der Held läuft in eine Falle.

Schaden (oder Mangel): ....., die einem Familienmitglied schadet. (oder etwas fehlt).

Mediation: ..... ein Mangel wird bekannt.

ABWESENHEIT	GEGENSPIELER	TRICK	UNTERSAGUNG
TÄUSCHUNG	MITGLIED	SCHADEN	VERBOT

Sehen Sie sich nun die Bilder an. Was machen die Helden? Ordnen Sie die folgenden Wörter den entsprechenden Bildern zu, die eine bestimmte Handlung darstellen:



RETTUNG

GUTES ENDE

SCHADEN DES HELDEN

### Eine Übung für Sie!

**Kreuzen Sie die richtigen Antworten an (richtig/falsch).**

Die Geschichte beginnt mit einer unerwarteten Tatsache, die die Situation erschwert.  R  F

Das Märchen beginnt mit einem Ungleichgewicht.  R  F

Der Held ist in der Lage, eine Prüfung zu überwinden (normalerweise gibt es 3 Prüfungen).  R  F

Der Held unternimmt Handlungen, die dazu führen sollen, dass die Ausgangssituation wiederhergestellt wird.  R  F

Der Held/Sender erleidet einen Schaden.  R  F

### Wir fassen zusammen!

**Wussten Sie, dass sich die Handlungen in Märchen wiederholen und dass sie in der Vergangenheit genau untersucht wurden?**

#### Funktionen nach Propp

Die typischen Situationen wurden analysiert und im Werk „Morphologie des Märchens“ des russischen Folkloristen Wladimir Propp katalogisiert, der sie benannt hat. Dabei unterschied er 31 verschiedene Funktionen.

Natürlich sind nicht alle davon in jedem Märchen vertreten, sondern nur diejeni-

gen, die besser zu den Figuren der Ereignisse und den Helden passen.

Das Märchen beginnt normalerweise mit einer Art **Ausgangssituation**, in der die wichtigsten Figuren und der zukünftige **Held**, der **Protagonist**, vorgestellt werden. Dabei werden ihre Namen, sowie soziale Bedingungen und elementare physische und psychologische Eigenschaften genannt. Auf die anfängliche Situation folgen eine **Störung des Gleichgewichts** und die Einführung der **Funktionen**. Zu den letzteren gehören:

- **Abwesenheit:** eine Figur verlässt ihr Zuhause für eine Reise, eine Mission, eine Aufgabe oder anderes.
- **Verbot (oder Gebot):** Dem Helden wird ein Verbot auferlegt, das er nicht verletzen darf (oder er erhält einen Befehl, dem er gehorchen muss): ein Objekt nicht berühren, eine Tür nicht öffnen, nicht am königlichen Ball teilnehmen, einer bestimmten Route nicht zu folgen usw.
- **Verletzung des Verbots:** Der Held respektiert das Verbot oder die Auferlegung nicht und er wird bestraft oder ihm kann Schaden zugefügt werden. Zu diesem Zeitpunkt erscheint normalerweise der **Gegenspieler**, dessen Rolle ist es, den Frieden zu stören oder der Auslöser eines negativen Ereignisses zu sein (der Gegenspieler kann ein Drache, ein böser König, eine Stiefmutter, ein neidischer Bruder etc. sein).
- **Trick:** Der Gegenspieler versucht, das Opfer mit der Absicht zu täuschen, ihm Schaden zuzufügen, seine Identität oder sein Hab und Gut in Besitz zu nehmen oder ihn daran zu hindern, seinen Traum zu leben.
- **Beschädigung oder Mangel des Objekts der Begierde:** Diese wichtige Funktion zeigt dir Auflösung der Ausgangssituation. Nun beginnt die eigentliche Erzählung. In dieser Stufe, versucht der Gegenspieler, den Held daran zu hindern, indem er ihm Schaden oder Verlust zufügt. In anderen Fällen, fehlt etwas oder der Held wünscht sich etwas, das schwierig zu bekommen ist.
- **Abreise:** Der Held verlässt das Haus, um den Mangel zu beheben. Sehr oft tritt der Gönner hier auf, um ihm bei seinem Unterfangen zu helfen.
- **Erwerb eines magischen Gegenstandes:** Der Held gelangt in den Besitz eines magischen Gegenstandes.
- **schwierige Aufgabe:** Der Held muss sich einer schwierigen Aufgabe stellen (Rätsel lösen, einen Test der Stärke, Geschicklichkeit, des Mutes oder der Geduld bestehen).
- **Kampf:** Der Held trifft auf den Gegenspieler.
- **Sieg des Helden und Lösung der Aufgabe:** Der Gegenspieler ist besiegt.
- **Beseitigung von Schäden (oder Mängeln):** Diese Funktion geht mit dem Schaden einher.
- **Bestrafung:** Der Gegenspieler wird bestraft.
- **die Hochzeit, der Preis, das gute Ende:** Der Held erhält einen Preis (oft eine Ehe mit einer Prinzessin und die Macht über ein Königreich), eine Belohnung oder Wiedervereinigung mit dem, was er verloren hatte. Infolgedessen wird das anfängliche Gleichgewicht mit einem guten Ende wiederhergestellt.

Lassen Sie uns nun gemeinsam über die Figuren nachdenken, die Sie in den Märchen bereits kennengelernt haben...

- Führen die Figuren, die Sie kennengelernt haben, immer die Handlungen durch, die für die Entwicklung der Geschichte notwendig sind?  
\_\_\_\_\_
- Sind die Handlungen des Helden und des Gegenspielers gleich?  
\_\_\_\_\_
- Versuchen Sie die Funktionen zu beschreiben, die Sie am meisten beeindruckt haben, während Sie die verschiedenen Märchen gelesen haben.  
\_\_\_\_\_
- Hat Ihnen schon einmal jemand in einer schwierigen Situation geholfen?  
\_\_\_\_\_

### Eine Übung für Sie!

Verbinden Sie die Funktionen, die von Propp festgelegt wurden, mit den richtigen Definitionen:

VERBOT

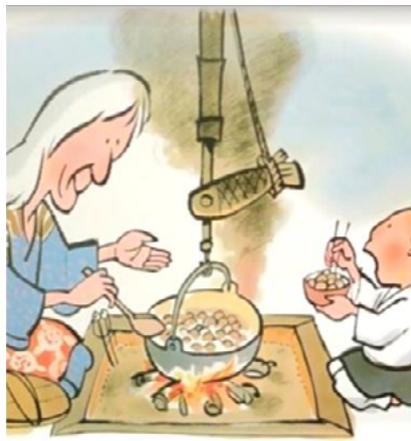
EINE ANWEISUNG NICHT BEFOLGEN ODER EIN VERBOT UMGEHEN

TRICK

DEM HELD WIRD EINE EINSCHRÄNKUNG AUFERLEGT

VERLETZUNG

DER HELD WIRD GETÄUSCHT



„Der Trick“

Wir machen ein Quiz!

Verbinden Sie die Elemente der linken Spalte mit den entsprechenden Elementen in der rechten Spalte:

AUSGANGSSITUATION	ER GEWINNT EINEN PREIS
STÖRUNG DES GLEICHGEWICHTS	DEM DORFVORSITZENDEN WIRD VON EINEM ZAUBERER, DER SICH AUS DEN KETTEN BEFREIT HAT, SCHADEN ZUGEFÜGT
WIEDERHERSTELLUNG DES GLEICHGEWICHTS	DER BAUER RETTET SEIN DORF UND DIE TOCHTER DES VORSITZENDEN
GUTES ENDE	DER BAUER RETTET SEIN DORF UND DIE TOCHTER DES VORSITZENDEN

Kreuzen Sie die richtigen Antworten an (richtig/falsch).

- Das Ungleichgewicht wird durch eine negative Situation verursacht  R  F
- Der Held (oder der Sender) leidet unter Schaden oder Abwesenheit  R  F
- Die Unbeständigkeiten des Gegenspielers werden durch den Helden verursacht.  R  F
- Der Held führt Handlungen durch, um die Ausgangssituation neu auszugleichen.  R  F
- Die Handlungen entsprechen nicht den Funktionen von Propp  R  F
- Das Verbot, die Verletzung und der Trick sind sogenannte Funktionen.  R  F
- Die Leistung des magischen Lebewesens und der Kampf zwischen dem Gegenspieler und dem Helden sind keine Funktionen.  R  F
- Der Held wird in der Lage sein, alle Prüfungen zu bestehen (normalerweise gibt es 3 davon).  R  F
- Der Berater des Mentors oder der Helfer/der magische Gegenstand sind in Märchen oft vorhanden  R  F

**Nun geht es ans Schreiben!**

**Wie man ein Märchen verfasst. Folgen Sie dem Schema eines Märchens und lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf!**

**AUSGANGSSITUATION**

---

---

---

---

---

**Der Gegenspieler schafft eine Situation des Ungleichgewichts.  
Wer ist das Zauberwesen? Ein Ork? Eine Hexe? Etc.**

**DER GEGENSPIELER**

---

---

---

---

---

**Die Unbeständigkeit des Helden beginnt. Beschreiben Sie, welches Hindernis der Held überwinden muss.**

**DIE PRÜFUNG**

---

---

---

---

---

**Der Held besiegt den Gegenspieler**

**GUTES ENDE**

---

---

---

---

---

## Eine Übung für Sie!

**Wie man ein Märchen schreibt. Folgen Sie dem vorgeschlagenen Schema und verfassen Sie Ihr eigenes Märchen.**

1. **Beginnen Sie Ihre Geschichte folgendermaßen: „Es war einmal .....“  
Wählen Sie den Ort und beschreiben Sie den Schauplatz.**
  - a. ein verzaubertes Schloss
  - b. in einem weit entfernten Land
  - c. ein verzauberter Wald
  - d. *denken Sie sich selbst einen Ort aus*
  
2. **Stellen Sie die wichtigsten Figuren vor und beschreiben Sie sie, wie Sie möchten:**
  - a. eine gute Prinzessin
  - b. ein hässlicher und gemeiner Diener
  - c. ein mutiger Prinz
  - d. *Denken Sie sich selbst eine Figur aus*
  
3. **Eine plötzliche negative Situation stört die Ordnung und das Gleichgewicht**
  - a. die Abwesenheit des Helden
  - b. Auftreten des Gegenspielers
  - c. Fluch einer gemeinen Hexe
  - d. *Denken Sie sich selbst eine Situation aus*
  
4. **Bauen Sie die Entwicklung der Geschichte basierend auf diesen Leitfragen auf:**  
Was passiert? Was macht der Held? Gibt es Prüfungen, die überwunden werden müssen?  
Muss der Held gegen den Gegenspieler kämpfen?
  
5. **Gibt es einen Helfer? Stellen Sie ihn vor und beschreiben Sie ihn.**
  - a. ein Freund
  - b. ein treuer Diener
  - c. ein magisches Tier
  - d. *Denken Sie sich selbst einen Helfer aus*
  
6. **Der Helfer hat keinen magischen Gegenstand. Welchen magischen Gegenstand würden Sie dem Helden geben?**
  
7. **Denken Sie daran! Der Held muss gegen den Gegenspieler kämpfen.**
  
8. **Alles wird gelöst: Der Sieg über den Gegenspieler steht fest und die Auflösung folgt.**
  
9. **Vergessen Sie nicht die Abschlussformel! „Und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende“**







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Project Number 2018-1-IT02-KA204-048147