

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

Thema: Kultur, Kunst & Musik, Ausgabe: 23
Titel: Mittelalterliches Leben und Markttreiben (mit 2 Aktionstagen) (23 S.)

Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus dem Programm »Kindergärten/Kita« der Mediengruppe Oberfranken.* (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen unsere fertig ausgearbeiteten Materialien mit vielfältigen Anleitungen, Kopiervorlagen, Liedern, Geschichten, Experimenten, Bastelideen, Exkursionen und Spielvorschlägen für alle Bildungsbereiche sowie für Kinder unter 3.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2016 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/kita.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf (in Gruppengröße) Fotokopien zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.










- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de
✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach
☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377
<http://www.edidact.de> | <https://bildung.mgo-fachverlage.de>

Inhaltsverzeichnis

Mittelalterliches Leben und Markttreiben

			Markt und Handel in König Drosselbart 1. Aktionstag: Der Märchentext 2. Aktionstag: Die Märchenfiguren	11 14
			Marktgeschichte mit Till Eulenspiegel	18
			Wer fängt das Schwein? (Tischspiel)	22
			Bonusmaterial Weitere Marktgeschichte mit Till Eulenspiegel	29

Markt und Handel in König Drosselbart



1. Aktionstag: Der Märchentext

Ziel:	<ul style="list-style-type: none"> • den Inhalt und tieferen Sinn des Märchens verstehen • sich in die Zeit und Lage der Königstochter versetzen • erfahren, womit „arme“ Leute früher ihr Geld verdienen
Fördert:	<ul style="list-style-type: none"> • Sprachverständnis und Wortschatz • Erzählfähigkeit (Nacherzählen des Erlebten) • logisches Denken (tieferen Sinn erarbeiten) • soziales Verständnis (Empathie) • kulturelles Grundwissen zum Leben im Mittelalter
Anspruch:	<ul style="list-style-type: none"> • mittel
Alter der Kinder:	<ul style="list-style-type: none"> • Märchen hören: ab 4 Jahren • Märchen nacherzählen: ab 5 Jahren
Anzahl der Kinder:	<ul style="list-style-type: none"> • gesamte Gruppe
Räumliche Voraussetzungen:	<ul style="list-style-type: none"> • Stuhlkreis im Gruppenraum
Materialien:	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Märchenbuch • 1 gold- oder silberfarbener Leuchter mit Kerze(n) • 1 einfache Kerze auf einem Tonteller • 1 Stabfeuerzeug • 1 Stück fein/edel wirkender Stoff • 1 Stück einfacher Stoff (Leinen/Rupfen) • 1 Blockflöte • 1 geflochtener Korb • 1 Wollknäuel • etwas Puppengeschirr • 2 Töpfe mit Essen (z.B. Obst, Brot o.Ä.) • 1 Kiste für das Material
Kosten:	<ul style="list-style-type: none"> • gering
Vorbereitungszeit:	<ul style="list-style-type: none"> • ca. 20 bis 30 Minuten
Durchführungszeit:	<ul style="list-style-type: none"> • ca. 30 bis 45 Minuten

Am Beispiel des Märchens „König Drosselbart“ zeigt sich, dass das Mittelalter durch die Märchen gegenwärtig bleibt. Am ersten Tag sollen die Kinder das Märchen kennen- und verstehen lernen. Es wird durch ein Bodenbild verdeutlicht, welches zu Beginn der Erzählung in der Kreismitte begonnen und im Verlauf des Märchens vervollständigt wird.

Mittelalterliches Leben und Markttreiben

Markt und Handel in König Drosselbart

Vorbereitung:

Legen Sie das Material bereit. Stellen Sie einen Stuhlkreis. Legen Sie den „edlen“ Stoff in die Kreismitte auf den Boden und stellen Sie den Kerzenleuchter darauf. Verdunkeln Sie das Zimmer und machen Sie nur ein kleines elektrisches Licht an. Nun erst kommen die Kinder ins Zimmer.

**Einstimmungsphase:**

Die Kinder setzen sich im Stuhlkreis hin. Sie zünden die Kerze an, schlagen das Märchenbuch mit dem Märchen vom König Drosselbart an der entsprechenden Stelle auf und legen es zur Kerze auf den Stoff.

Was, glaubt ihr, werdet ihr nun erleben?

Bestimmt finden die Kinder wegen des Märchenbuchs schnell heraus, dass sie ein Märchen hören werden.

**Tipp:**

Spielen Sie evtl. auf der Blockflöte eine improvisierte Musik, die die Kinder an den Königshof versetzt. Dies bietet sich auch als Ausklang nach der Erzählung des Märchens an.

Erfahrungs- und Umsetzungsphase:

Beginnen Sie mit der Erzählung des Märchens. Am Ende des ersten Teils, bevor der Spielmann beim König erscheint, machen Sie eine Pause und prüfen, ob von Seiten der Kinder bereits Gesprächsbedarf besteht.

Legen Sie nun das Stück Rupfen und die Flöte als Symbol für den Spielmann auf den Boden neben das erste Bodenbild.



Lesen Sie weiter bis zu der Stelle, an der der Bettelmann die Königstochter mit sich nimmt. Stellen Sie nun die einfache Kerze mit dem Tonteller auf den Rupfen und lassen Sie ein Kind die Kerze vom prächtigen Bodenbild auspusten, während Sie oder ein anderes Kind die einfache Kerze anzünden.

Erzählen Sie das Märchen etappenweise weiter und vervollständigen Sie das Bodenbild an den entsprechenden Stellen:

- Korb und Wollknäuel: Die Königstochter versucht, Körbe zu flechten und Wolle zu spinnen.

- Puppengeschirr: Die Königstochter muss Geschirr auf dem Markt verkaufen, aber ein Reiter wirft ihren Karren um.
- Töpfe mit Essen: Während ihrer Arbeit als Küchenmagd im Schloss packt die Königstochter regelmäßig Essen für sich und den Spielmann ein.

Am Schluss des Märchens, als sich König Drosselbart zu erkennen gibt, wird die Kerze im goldenen Leuchter wieder angezündet und die einfache Kerze ausgepustet.

Reflexions- und Schlussphase:

Erarbeiten Sie mit der gesamten Gruppe, dass sich die Prinzessin zum Guten gewandt hat, indem sie ihren Stolz und Hochmut überwand, und dass in Märchen immer das Gute über das Böse siegt. Für die jüngeren Kinder endet die Aktion an dieser Stelle.

Wiederholen Sie mit den älteren Kindern das Märchen. Die Kinder erzählen das Märchen nach und Sie stellen Fragen dazu, wie z.B.:

- Warum verkleidete sich König Drosselbart als Spielmann und ließ die Königstochter hart arbeiten?
- Was sollte die Königstochter lernen?
- Wie ging es der Königstochter, als das Geschirr zerschlagen wurde?
- Waren damals alle Menschen so reich wie Könige?
- Womit verdienen sie ihr Geld?



Hinweis:

Die Bodenbilder dienen den Kindern bei der Nachbereitung als visuelle Gedächtnisstütze.

Geben Sie den Kindern auch Gelegenheit, ihre Meinungen und Fragen zum Märchen zu äußern. Am Ende werden die Bodenbilder gemeinsam aufgeräumt.

Rückmeldung und Dokumentation:

- Konnten Sie alle Ziele erreichen?
- Konnten Sie die Kinder sprachlich fördern?
- Wie waren Aufmerksamkeit und Konzentration der Kinder?
- Wie verlief das Nacherzählen des Märchens? Gab es Verständnisschwierigkeiten?
- Gab es neue Impulse oder Anregungen von den Kindern?
- Gibt es etwas, das Sie davon abhält, den zweiten Aktionstag zum Märchen durchzuführen?