

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

Kreative Ideenbörse Grundschule 1+2 – Ausgabe 35

Märchenwerkstatt für Märchenexperten

Doris Höller



Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Schule“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.



Piktoграмme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktoграмme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktoграмme finden Sie hier.



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact



Märchenwerkstatt für Märchenexperten

Jahrgangsstufen 1+2

Doris Höller

Kompetenzen und Inhalte

- | | |
|-----------------------------|--|
| Sachkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• kleine Textabweichungen erkennen• Förderung der Erzählkompetenz• Zeitpunkt der Handlung erkennen• Gegenstände und Ausdrücke aus früherer Zeit verstehen• Merkmale von Märchen erkennen |
| Methodenkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Informationen sammeln und bündeln• Lesekompetenz vertiefen• mündliche Ausdrucksfähigkeit erweitern• Wortschatzerweiterung• Inhalte wiedergeben können |
| Sozialkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Werte benennen• Personen die Eigenschaften „gut“ und „böse“ zuordnen• Kernaussagen verschiedener Märchen begreifen |
| personale Kompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Textverständnis anbahnen• Text-Bild-Zuordnung• Reihenfolge bestimmen• Textvorgaben bildlich umsetzen• Freude und Interesse am Lesen von Märchen |

Erarbeitung

- Einzel- und Partnerarbeit
- Themenmappe anfertigen

Materialien

- Materialien in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen
- Lesepurgeschichte
- Lückentext
- Text-Zuordnung
- Zaubersprüche
- Sudoku
- Wortarten sortieren
- Gegensätze erkennen
- Würfelspiel
- Satzteile zuordnen
- Bild zum Märchen malen
- eigene Märchen schreiben
- Lesedomino
- Wort-Bild-Domino
- die Bedeutung der Sieben als Menge
- Märchen-Bingo





I. Hinführung

Die Schüler suchen Märchenfiguren aus einem Wimmelbild.

→ M1

Alternativ: Die Schüler hören ein Andersen-Märchen und malen ein Bild dazu.

(Des Kaisers neue Kleider; Die Prinzessin auf der Erbse; Die Schneekönigin; Däumelinchen; Der Schweinehirt; Das Mädchen mit den Schwefelhölzern)

II. Erarbeitung

Lesespur durch den Märchenwald (Lösung: 1, 4, 8, 6, 11, 3, 7, 5)

→ M2 + M3

Lückentext

→ M4

Zu welchem Märchen gehören die Sätze?

→ M5

Zaubersprüche

→ M6

Was man zum Zaubern alles braucht

→ M7

Märchen-Sudoku

→ M8

Märchenwörter nach Wortarten sortieren

→ M9

Gegensätze finden

→ M10

Märchen-Würfelspiel (Spielfeld)

→ M11

Würfelspiel-Fragekarten 1

→ M12

Würfelspiel-Fragekarten 2

→ M13

So ein Durcheinander (Satzteile zuordnen)

→ M14

Tischlein deck dich (Malauftrag)

→ M15

Würfel dir ein Märchen

→ M16

Wer oder was bin ich? Lesedomino

→ M17

Märchen-Domino (Bild-Text)

→ M18

Die magische Sieben

→ M19

Märchen-Bingo

→ M20

III. Weiterführung

Weitere Märchen der Brüder Grimm

Orientalische Märchen

Märchen aus der Heimat der Schüler

Märchenaufführung

Raumdekoration



Märchengewimmel



- ☞ Erkennst du alle Märchenfiguren und Gegenstände?
- ✍ Schreibe auf, welche Märchen du gefunden hast.

