

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 37

Märchenspiele für zwischendurch

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



Märchenspiele für zwischendurch

Jahrgangsstufen 1+2

Doris Höller

Kompetenzen und Inhalte

Sachkompetenz:

- wesentliche Inhalte benennen
- Erzählkompetenz steigern
- wichtige Informationen erkennen
- markante Merkmale erkennen und genau beschreiben
- Umgang mit Tabellen üben

Methodenkompetenz:

- wichtige Merkmale von unwichtigen unterscheiden
- mündliche Ausdrucksfähigkeit üben
- Wortschatz spielerisch erweitern
- Inhalte komprimieren können

Sozialkompetenz:

- Spielregeln beachten
- Ideen der Mitspieler respektieren
- Begriffe umschreiben

personale Kompetenz:

- Textverständnis verbessern
- Zählstrategie finden und durchführen
- Bildvorlagen durch genaue Beobachtung in der Größe verändern
- Geschichten ausdenken

Erarbeitung

- Einzel- oder Gruppenspiele

Materialien

- Wimmelbild
- Quizspiel
- Märchen-Tabu
- Würfelspiel
- Bilder in der Größe verändern
- Eigene Märchen erzählen oder schreiben





I. Hinführung

Das Material M1, M5, M6.1 – M6.5 kann für die Einzelarbeit eingesetzt werden. Das Material M2.1 – M2.4, M3.1 + M3.2, M4.1 – M4.4, M5, M7.1 – M7.3 kann mit Tischgruppen oder der ganzen Klasse gespielt werden.

Für das Quiz und Tabu kann ggf. auch ein Buzzer eingesetzt werden.

II. Erarbeitung

Märchengewimmel – Wimmelbild zum Malen und Zählen	→ M1
Märchen-Quiz 1 – Fragen	→ M2.1
Märchen-Quiz 2 – Fragen	→ M2.2
Märchen-Quiz 3 – Fragen	→ M2.3
Märchen-Quiz 4 – Fragen	→ M2.4
Spielmarken für das Quiz – Zauberhüte	→ M3.1
Spielmarken für das Quiz – Kronen	→ M3.2
Wer oder was bin ich? 1 – Märchen-Tabu	→ M4.1
Wer oder was bin ich? 2 – Märchen-Tabu	→ M4.2
Wer oder was bin ich? 3 – Märchen-Tabu	→ M4.3
Wer oder was bin ich? 4 – Märchen-Tabu	→ M4.4
Heute ist einiges los im Märchenwald – gemeinsam ein Märchen erfinden	→ M5
Mal dir deinen Märchenwald – Rastervorlage	→ M6.1
Malvorlagen für den Märchenwald 1	→ M6.2
Malvorlagen für den Märchenwald 2	→ M6.3
Malvorlagen für den Märchenwald 3	→ M6.4
Malvorlagen für den Märchenwald 4	→ M6.5
Würfelpuzzle 1	→ M7.1
Würfelpuzzle 2	→ M7.2
Würfelpuzzle 3	→ M7.3

III. Weiterführung

Weitere Märchen der Brüder Grimm

Orientalische Märchen

Märchen aus der Heimat der Schüler

Märchenaufführung

Raumdekoration, Faltarbeiten für ein Plakat, Fingerpuppen für Märchenspiele



Märchengewimmel



☞ Im Märchenwald ist heute sehr viel los. Kannst du das Gewimmel zählen? Male die Bilder nacheinander aus. Für jedes ausgemalte Bild machst du einen Strich in der Tabelle. Zum Schluss zählst du die Striche.

Wolken		4	Bäume, Sträucher		
Gegenstände, Gebäude			Tiere mit 2 Beinen		
Personen			Tiere mit 4 Beinen		

☞ Schreibe Sätze dazu in dein Heft. Beispiel: *Ich sehe 4 Wolken.*

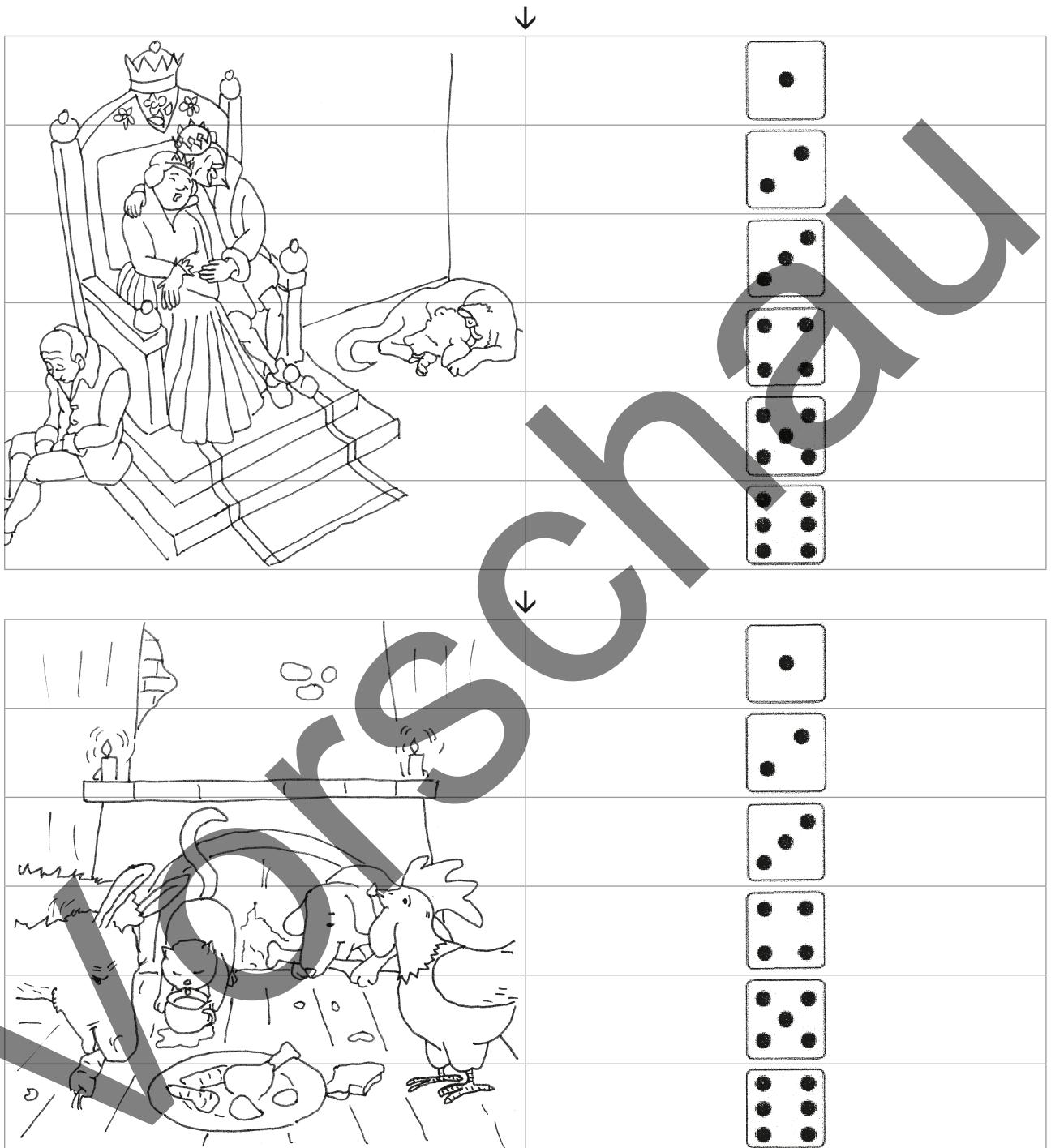


Märchen-Quiz 1

Warum nennt das Königspaar ihr Kind Schneewittchen?	Was fragt die böse Königin ihren Spiegel?	Womit wird Schneewittchen von der bösen Königin vergiftet?	Wie viele Zwerge leben hinter den sieben Bergen?
Wie wird Schneewittchen wieder zum Leben erweckt?	Wer hat Haare, so schwarz wie Ebenholz?	Wer hat den Auftrag, Schneewittchen zu töten?	Wo arbeiten die sieben Zwerge tagsüber?
Was geschieht, als Schneewittchen den vergifteten Apfel isst?	Warum möchte die Stiefmutter Schneewittchen töten?	Wer bestimmt, wer die Schönste im ganzen Land ist?	Wie viele Geißlein können sich vor dem bösen Wolf verstecken?
Was macht der Wolf, nachdem er die Geißlein verschluckt hat?	Woran sollten die Geißlein ihre Mutter erkennen?	Warum öffnen die sieben Geißlein dem Wolf die Türe?	Wo hat sich das siebte Geißlein versteckt?
Wie oft versucht der Wolf, die Geißlein zu täuschen?	Was frisst der Wolf, um eine höhere Stimme zu bekommen?	Mit welchem Trick kommt der Wolf ins Haus der sieben Geißlein?	Warum kann Hänsel den Heimweg nicht mehr finden?
Was machen Hänsel und Gretel mit der Hexe?	Was sagt die Hexe, bevor sie aus dem Haus herauskommt?	Was hat die böse Hexe mit Hänsel vor?	Warum wollen die Eltern Hänsel und Gretel im Wald zurücklassen?
Was streuen Hänsel und Gretel im Wald auf ihren Weg?	Wer wohnt im Wald in einem Lebkuchenhaus?	Wo wohnt die Großmutter von Rotkäppchen?	Wer fragt: „Großmutter, warum hast du so große Ohren?“



Würfelpuzzle 2



- ☞ Schneide die Kästchen aus. Knicke die rechte Seite nach hinten und klebe sie auf die Rückseite der Bilder. Schneide die Bilder in sechs Teile und lege sie umgedreht auf den Tisch.
- ☞ Jeder Mitspieler hat einen Würfel und ein Puzzlebild. Reihum wird gewürfelt. Wer hat zuerst alle seine Bildteile aufgedeckt?