

 LS 05 Die Erzählzeit eines Märchens vielfältig üben

		Zeitrhythmuswert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		– einem Lehrervortrag folgen – grammatikalische Strukturen nachvollziehen und erproben – erklären und nachfragen – arbeitsteilig lesen – einen Text analysieren – markieren – Lernkärtchen herstellen – kommunizieren – ein Spiel regelgebunden durchführen – Aufgaben mit einem Partner erschließen
2	PL	10'	L klärt Zeitform in Märchen und legt die Bildung des Präteritums (3. Person) anhand einiger Beispiele dar. Beim Tafelanschrieb werden die Endungen markiert.		
3	EA	5'	In Einzelarbeit finden S eigene Verben und setzen diese ins Präteritum.	Konzeptpapier	
4	PA	10'	Im Doppelkreis präsentiert jeder S dem Partner seine Beispiele. Die Zuhörer kontrollieren und erklären bei Bedarf.		
5	GA	35'	S lesen arbeitsteilig mit ihrem Team M1, markieren die Verben und schreiben sie auf Kärtchen. Ein Spiel schließt sich an.	M1, Wortkarten	
6	PA	25'	S suchen in Zufallstandems Wahlaufgaben aus und bearbeiten diese gemeinsam.	M2–3, M6–7	

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist es, den Kindern eine grammatikalische Struktur näherzubringen, die für Märchen wesentlich ist. Märchen spielen zwar zu einer nicht genau definierten Zeit (Es war einmal ...), jedoch immer in der Vergangenheit und sind somit stets im Präteritum verfasst. Die Zeitform Präteritum soll geübt und vertieft werden. Damit soll den Kindern auch ein weiteres Handwerkszeug mit auf den Weg gegeben werden, welches sie in den folgenden Lernspiralen, in deren Rahmen Märchen vielfältig verschriftlicht werden, benötigen.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** erläutert der Lehrer das Vorgehen für die bevorstehende Lernspirale.

Für den **2. Arbeitsschritt** ist zunächst eine Info-phase vorgesehen, in welcher der Lehrer die Klasse darauf hinweist, dass Märchen zu einer unbestimmten Zeit, aber immer in der Vergangenheit (Präteritum) verfasst sind. Es folgen einige Beispiele zur Bildung des Präteritums, zunächst mit regelmäßigen Verben (stellen – er stellte, lieben – er liebte, sagen – er ...). Diese werden an die Tafel geschrieben und die entscheidenden Endungen jeweils markiert. Da das Präteritum in Märchentexten hauptsächlich in der dritten Person zu finden ist, beschränkt sich auch die Infophase darauf (Differenzierung folgt in der letzten Phase). Es genügen auch einige wenige Beispiele, da das Wissen schrittweise aufgebaut wird. Als nächstes wird verdeutlicht, dass manche Verben auch unregelmäßig gebildet werden (sehen – sah). Nicht fehlen sollten auch die häufig vorkommenden Hilfsverben (haben, sein, werden).

mäßig gebildet werden (sehen – sah). Nicht fehlen sollten auch die häufig vorkommenden Hilfsverben (haben, sein, werden).

Im **3. Arbeitsschritt** versucht jedes Kind in Einzelarbeit eigene Verben zu finden, das Präteritum zu bilden und diese, wie in den Beispielen, zu notieren.

Der **4. Arbeitsschritt** dient als Nachhilfephase. Im Doppelkreis präsentiert jedes Kind seine Beispiele. Der Zuhörer kontrolliert und erklärt bei Bedarf.

Im **5. Arbeitsschritt** erlesen die Kinder mit ihrem Team zunächst arbeitsteilig den Text M1 und markieren alle Verben. Anschließend werden diese auf Wortkärtchen geschrieben – auf die Vorderseite jeweils in der Grundform, auf der Rückseite in der dritten Person des Präteritums (mit Pronomen). Zur Differenzierung können zusätzliche Verben, die nicht im Text stehen, gefunden werden. Sobald alle Teams die Grundaufgabe beendet haben, wird mit den Kärtchen ein Frage-Anwort-Spiel gespielt. Alle Kärtchen werden mit der Grundform nach oben auf einen Stapel gelegt. Reihum darf jedes Teammitglied eine Karte ziehen. Wer die Verbform auf der Rückseite richtig benennt, darf die Karte behalten. Wer am Ende die meisten Kärtchen gesammelt hat, gewinnt.

Für den **6. Arbeitsschritt** werden Tandems gelost. Sie entscheiden sich für eine Wahlaufgabe und bearbeiten diese gemeinsam.

✓ Merkposten

Die Wortkärtchen müssen auf DIN-A8-Format zugeschnitten werden. Papier, welches vorab auf DIN-A6-Format zugeschnitten wurde, eignet sich gut als Konzeptpapier für den Doppelkreis, da es ausreichend groß und sehr handlich ist.

Der Märchentext kann entweder für jedes Kind bereitgestellt werden oder für jede Gruppe nur einmal (dann sitzen die drei Kinder nebeneinander und der Text liegt vor dem mittleren Kind).

M2–4 muss in ausreichender Menge kopiert werden.

Tipp

Für die Gruppenbildung können die Märchentexte (M1) mit Zahlen oder Buchstaben beschriftet werden, sodass jedes Zeichen dreimal vorkommt. Teilt man die Texte nun willkürlich aus, entstehen automatisch Zufallsgruppen.

Notizen:

05 Die Erzählzeit eines Märchens vielfältig üben

Finde alle Verben im Text, die in der Vergangenheitsform stehen (Präteritum) und markiere sie.

Der süße Brei

nach den Gebrüdern Grimm

Es war einmal ein armes frommes Mädchen, das lebte mit seiner Mutter allein, und sie hatten nichts mehr zu essen.

Da ging das Kind hinaus in den Wald.

Dort begegnete ihm eine alte Frau, die wusste von ihrer Not und schenkte ihm ein Töpfchen, zu dem sollte es sagen „Töpfchen, koche“, so kochte es guten süßen Hirsebrei.

Wenn es sagte „Töpfchen, steh“, so hörte es wieder auf.

Das Mädchen brachte den Topf seiner Mutter heim, und nun waren sie ihre Armut und ihren Hunger los.

Sie aßen süßen Brei so oft sie wollten.

Eines Tages war das Mädchen ausgegangen, da sprach die Mutter „Töpfchen, koche,“ da kochte es, und sie aß sich satt.

Nun wollte sie, dass das Töpfchen wieder aufhörte, aber sie wusste das Wort nicht.

Also kochte es weiter, der Brei stieg über den Rand hinaus und kochte immer zu, die Küche und das ganze Haus voll, und das zweite Haus und dann die Straße, als wollte es die ganze Welt satt machen.

Sie war in großer Not, und kein Mensch wusste zu helfen.

Endlich, als nur noch ein einziges Haus übrig war, kam das Kind heim, und sprach nur „Töpfchen, steh“, da stand es und hörte auf zu kochen.

Und wer in die Stadt wollte, der musste sich durchhessen.



Märchenhaftes Konjugationsspiel

Ihr braucht:

- 2 verschiedenfarbige Stifte
- 1 Spielwürfel
- diesen Spielplan (einer reicht)



So geht das Spiel:

- Zuerst sucht sich jeder von euch eine Stiftfarbe aus.
- Wer von euch ist denn kleiner? Glückwunsch, du darfst beginnen!
- Würfle mit dem Würfel.
- Nun darfst du eines der Märchen-Verben aussuchen und es in der gewürfelten Person in die Vergangenheit setzen.
- Wenn du die richtige Lösung weißt, darfst du sie mit deiner Farbe in die Tabelle eintragen.

Beispiel: Du würfelst eine **4** und suchst dir das Wort **küssen** aus.
Also darfst du bei **wir** aufschreiben.

- Nun ist der Nächste an der Reihe und geht genauso vor.
- Wenn in einer Reihe ein Feld schon belegt ist oder du ein Wort nicht umformen kannst, hast du Pech gehabt! Dann darf dein Mitspieler wieder würfeln.
- Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Felder beschriftet hat.

		 küssen	 tauschen	 regnen	 fressen	 hüpfen
	ich					
	du					
	er sie es					
	wir	küssten				
	ihr					
	sie					

LS 06 Eine Fabel in die Menschenwelt transformieren und gestalten

		Zeitrictwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.		- handelnd mit Texten umgehen - Bildbeschreibung anfertigen - Situation übertragen - Ideen sammeln - Ausdruckssprache finden
2	EA	10'	S betrachten die Bilder und finden Stichwörter.	M1.A1	
3	PA	10'	Sie erzählen einem Partner die Fabel.		
4	GA	20'	Auf einem Platzdeckchen sammeln die S ihre Ideen zur Übertragung der Fabel in die „Menschenwelt“: Die eigensinnigen ... S stellen ihre Ideen vor und kommentieren sie kurz.		
5	EA	10'	S entscheiden sich und notieren Stichwörter für ihre „Menschen“-Fabel.	M1.A2	
6	PA	20'	S erzählen die geplante Geschichte einem Partner und zeichnen oder schreiben dazu. Sie kleben die Geschichte ein.		
7	PL	15'	Die gezeichneten Geschichten werden in einer Bildergalerie betrachtet, die geschriebenen vorgelesen.		

Merkposten

zur Vorbereitung

je ein „Platzdeckchen“ (DIN-A3) pro Gruppe

Bei Differenzierung: Lexikon, Internetzugang, Kassettenrekorder

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist es, dass die Schüler erkennen, dass sich die Fabelinhalte auch in der „Menschenwelt“ ereignen können und dass die Tiere in Fabeln nur Stellvertreter von Menschen sind.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** erklärt der Lehrer den Ablauf der folgenden Stunde.

Im **2. und 3. Arbeitsschritt** erarbeiten die Schüler die Tierfabel, deren Verstehen die Grundlage für die Weiterarbeit bildet. Die Partnerwahl sollte daher nicht dem Zufall überlassen werden. Es empfiehlt sich, heterogene Gruppen zu bilden.

Im **4. Arbeitsschritt** erhält jede Tischgruppe ein „Platzdeckchen“. In der Mitte steht: „Die eigensinnigen ...“

Außen herum schreiben die Schüler in ihr Feld die eigenen Ideen dazu. Reihum stellt jeder Schüler seine Ideen vor. Mögliche Themen könnten sein: Die eigensinnigen Autofahrer, ... Radfahrer, ... Fußgänger, ... Väter, ... Mütter, ... Jungen, ... Mädchen, ...

Im **5. Arbeitsschritt** könnte erst ein Rohentwurf und nach Korrektur die Reinschrift erfolgen (bzw. erst Skizzen und dann eine Zeichnung) ins Heft. Teile dieser Arbeit könnten auch als HA erledigt werden.

Im **6. Arbeitsschritt** hängt die Zeit von der Menge der geschriebenen Geschichten ab, denkbar ist aber auch, die gezeichneten Geschichten erzählen zu lassen. Die Arbeiten können bewertet werden.

Notizen:

06 Eine Fabel in der Menschenwelt

Die eigensinnigen Ziegen

①



②



③



④



A1 Schreibe Stichwörter zu jedem Bild auf und erzähle.

**Stichwörter zu den vier
Abschnitten deiner
Geschichte**

A2 Gibt es auch eigensinnige Menschen?

- Denke dir eine Geschichte aus, und notiere am Rand Stichwörter.
Erzähle sie einem Partner.
- Zeichne oder schreibe deine Geschichte auf.
Klebe sie hier unten ein.

1.

2.

3.

4.

Die eigensinnigen Menschen