Am Goetheinstitut in Peking werden Textabschnitte mit ziemlich viel Spaß eingefroren, © Böschel

KREATIV MIT TEXTEN ARBEITEN

Von Rappen bis Einfrieren

Der Froschkönig als Lesetext, gespielt und vorgetragen, umgeschrieben und verändert – Märchen bieten wunderbare Möglichkeiten der kreativen Spracharbeit auch in der Sekundarstufe. Verbunden mit Elementen der Bewegung begünstigen sie ein dauerhaftes Abspeichern von Redemitteln.
Auch das Prinzip, sich länger mit Texten zu beschäftigen, ohne dass sie eintönig und spröde werden, ist leichter mit lebendigen Techniken.

VON CLAUDIA BÖSCHEL

Schlagwörter: Bewegung, Lerneraktivierung, → Improvisationstheater, DaF/DaZ, Motivation

Egal, ob in der Primar-, Sekundarstufe oder in der Arbeit mit Erwachsenen — das Thema Textarbeit nimmt einen großen Platz im Unterricht ein. Meist jedoch beschränken sich die dabei benutzten Methoden auf die Aktivierung des Vorwissens, Fragestellungen während und nach dem Lesen, Multiple-Choice-Aufgaben etc., so wie sie eben im Lehrbuch enthalten sind. Welche Möglichkeiten sich dabei aber durch die performativen Künste ergeben, ist unglaublich. Wir können Texte lebendig werden lassen, Absätze einfrieren, Schlüsselwörter malen und wieder neu zusammenfügen, Texte umschreiben, Charaktere in andere Zeiten versetzen, Abschnitte rappen, die Geschichte ins Klassenzimmer holen — danach wird es unmöglich sein, den bearbeiteten Text NICHT in seiner Detailliertheit zu verstehen.

Die Argumente, die häufig gegen ein solches Verfahren angeführt werden, sind die fehlende Zeit, das Pensum an Stoff, das es abzuarbeiten gilt, der große Vorbereitungsaufwand und das Risiko, dass Chaos entsteht. Meist ergeben sich jedoch Möglichkeiten, sich Freiräume zu verschaffen, denn ein Lehrbuch muss nicht Seite für Seite abgearbeitet werden und durch den Einsatz kreativer Lösungen verringern

sich Wiederholungsschleifen, weil das Lernen mit allen Sinnen eine höhere Verarbeitungstiefe ermöglicht. Deshalb werden im Folgenden konkrete Beispiele und Erfahrungsberichte aus der Arbeit in der Sekundarstufe aufgezeigt.

AUSGANGSLAGE: KONZENTRATIONSMANGEL

Plötzlich viele Stunden still sitzen zu müssen, ist generell eine große Herausforderung im Kindesalter. In der heutigen Zeit spielen aber noch weitere Faktoren eine Rolle, die zu mangelnder Aufnahmefähigkeit der Schülerinnen und Schülern führen: Sie sind oft reizüberflutet durch einen zu frühen und unkontrollierten Medieneinsatz im Elternhaus. Sie machen immer weniger Teamsport, um das »Dranbleiben« zu trainieren und haben zu wenig unbeobachtete Spielerfahrungen (z. B. freies Klettern). Zudem ist ihr Gleichgewichtssinn häufig unzureichend ausgebildet, welcher eine wichtige Rolle für die Prozesse im Gehirn und bei der Konzentration spielt. Dazu hat das hessische Kultusministerium eine Studie im Auftrag gegeben, bei der Wissenschaftler verschiedener Universitäten ab 2007 sechs Jahre lang 8.500 Schüler zwischen 5 und 19 Jahren den Hör-, Seh- und Gleichgewichtssinn der Kinder untersucht und getestet haben. (Schnecke 2010)

Bewegung in den Unterricht zu integrieren, wäre die Lösung, aber Lehrkräfte scheuen sich oft vor deren Einsatz im Unterricht, weil es in der Klasse schnell sehr unruhig wird und sie Angst haben, dann nicht mehr für Ruhe sorgen zu können. Dabei ist es zunächst erst einmal wichtig, zwischen destruktivem und produktivem Lärm unterscheiden zu lernen. Außerdem nehmen Arbeitsanweisungen oft viel Zeit in Anspruch und nicht immer ist die Tischordnung dafür ideal. Fakt ist aber, dass Bewegung eine der Grundsäulen des aktiven Lernens ist. Sie baut Stress ab, verbindet Synapsen und fördert die Konzentration und ist in Verbindung mit Theaterpädagogik äußerst effektiv.

Abb. 1 und 2: Das Märchen vom Froschkönig gespielt in einem Jugendintegrationskurs, © Böschel

DIE VORTEILE VON MÄRCHEN IN DER SPRACHARBEIT

Märchen, so sollte man meinen, sind etwas für die Grundschule und spätestens bei Zwölfjährigen absolut ungeeignet. Aber sie haben so viel Potential in der Umgestaltung, dass sie für den Deutschunterricht in jeder Altersgruppe interessant sein können. So lassen sie sich z. B. leicht in die heutige Zeit übertragen. Auch kann der Ausgang der Geschichte stark verändert werden. Die Charaktere können ganz andere Eigenschaften erhalten und sich völlig unerwartet benehmen. Das Märchen kann gerappt oder vertont werden. Schaut man sich den Lehrplan an, lassen sich damit viele Teilkompetenzen abdecken, wie z. B. das sinngestaltende Vortragen von längeren Texten, das Identifizieren von sprachlichen Gestaltungsmitteln und deren Anpassung und Überarbeitung, die Auseinandersetzung mit grammatischen Formen etc.

Es ist daher sinnvoll, auch unabhängig vom Lehrbuch zu agieren und eine Liste mit den zu erreichenden Teilkompetenzen zu erstellen und zu überlegen, welche davon in ein größeres Projekt eingebunden werden können. Sich vom Lehrbuch zu lösen, nimmt den Druck, alles schaffen zu müssen und deshalb keine Zeit mehr für kreative und experimentelle Stunden zu haben. Meist ist der Lerneffekt in solch ausgefallenen Prozessen sogar viel nachhaltiger. Auch der Vorbereitungsaufwand ist gering. Vieles ist dem Einfallsreichtum der Schüler und Schülerinnen zu verdanken. Häufig entsteht dabei eine eigene Dynamik und zum Schluss ein unerwartet guter Abschluss.

KONKRETE UNTERRICHTSARBEIT MIT DEM FROSCHKÖNIG

›Märchenwelten‹ heißt eine Lektion im Lehrbuch *Ja genau!* (Böschel, C., Dusemund-Brackhahn, C.: *Ja genau! Deutsch als Fremdsprache B1: Band 1,* Kurs- und Übungsbuch, Cornelsen, Berlin 2012, Seiten 17 bis 22, Sie finden sie hier im Anschluss an den Artikel), die die Lehrkraft sogar schon dazu auffordert, Theater zu spielen. Zunächst werden die Teilnehmenden auf das Thema vorbereitet, indem sie über Märchen allgemein sprechen und zum Erzählen aufgefordert werden, welche sie kennen, ob ihre Eltern sie ihnen vorgelesen haben und welche typischen Charaktere zu Märchen gehören. Letztere können an der Tafel gesammelt werden. Dann fragt die Lehrkraft konkret nach dem Froschkönig. Im Spanischen heißt er z. B. *el príncipe rana*, im Englischen *the frog prince*. Die speziellen Wörter, die in diesem Märchen vorkommen wie der Brunnen, die Kugel, sich verwandeln etc. sind bereits im Lehrwerk bildlich hinterlegt und dienen als zweiten Schritt der Vorbereitung. Dann folgt ein kurzer Text, der zunächst klassisch bearbeitet wird, indem z. B. der Text in die richtige Reihenfolge gebracht wird, Überschriften formuliert oder detaillierte und selektive Fragen gestellt werden. Erst, wenn der Text in seiner Gesamtheit wahrgenommen wurde, beginnt das Theaterspiel. Alle Teilnehmenden ziehen eine Rolle (Prinzessin, Frosch, König, Prinz, Hexe, Erzähler) und eine Requisite (Ball, Krone, Teller etc.). Wenn eine Rolle zufällig auf eine Person fällt, die damit nicht so glücklich ist (z. B. die Prinzessin auf einen Jungen), dann darf getauscht werden. Ist die Stimmung in der Klasse gut, kann es sogar sein, dass ein Junge das Tutu seiner Schwester dabeihat und auch anzieht. Die Szenen werden dann in den einzelnen Gruppen geprobt und anschließend vorgeführt.

Da Märchen oft im Präteritum geschrieben sind, lässt sich dieses Grammatikthema danach sehr gut visualisieren. Als Übungsphase eignet sich dann die Methode »Pflücken«. Jede Gruppe schreibt aus dem Text alle Präteritumformen heraus und legt sie gut sichtbar auf einen Stuhl. Eine Person aus der Gruppe liest erneut den Text und die anderen gehen um den Stuhl herum. Immer wenn sie ein Wort hören, das sie auch auf dem Stuhl finden, dürfen sie es sich nehmen. Wer am Ende die meisten Formen hat, hat gewonnen.

Für eine mögliche Weiterarbeit lassen sich die Rollen in die heutige Zeit umwandeln, z. B. in eine High-Society-Diva und einen Schornsteinfeger. Wie wäre der Text im Social-Media-Zeitalter oder in Bollywood? Die Gruppen wählen ein Thema und überlegen neue Requisiten, die die Kugel und die Krone ersetzen und schreiben dann eine neue Geschichte. Dazu ist es sinnvoll, eine Liste mit schon gelernten Verben auszuteilen, damit sie sprachlich auch auf etwas zurückgreifen, das sie nicht täglich benutzen. Diese Verben werden ins Präteritum geschrieben und an passenden Stellen des neuen Textes eingeführt.

KREATIVES ARBEITEN MIT SCHLÜSSELWÖRTERN IN DER ERWACHSENENBILDUNG

Viele Lehrkräfte fordern von den Verlagen mehr und mehr Arbeitsblätter zu den einzelnen Lektionen und auch beim Hospitieren fällt auf, wie viele Kopien die Teilnehmenden mit sich herumtragen. Manchmal ist weniger aber mehr. Ein entscheidender Punkt ist, viel länger am Text zu bleiben. Texte sind in der Spracharbeit sehr anspruchsvoll. Ein Text bietet so viele Möglichkeiten der Weiterarbeit und das oft auf sehr kreative Weise. Manchmal begreifen Lernende einen Text erst nach dem zehnten oder elften Mal wirklich im Detail, obwohl sie natürlich schon viel früher anzeigen, dass sie glauben, ihn verstanden zu haben. Manchmal sind sie auch einfach zu schüchtern, zuzugeben, dass sie ihn noch nicht verstanden haben — vom interaktiven Arbeiten ganz abgesehen. Dann ist eine sanfte Einführung von Bewegungs- und theaterpädagogischen Mitteln sehr wichtig.

Bewegung im Stationenlernen integrieren

Dafür eignet sich sehr gut das Stationenlernen. In vier Stationen werden zunächst Lehrbuchübungen mit Zusatzaufgaben angeboten, die die Teilnehmenden nacheinander unter Zeitvorgabe abarbeiten, pro Station z. B. zehn Minuten. Statt gleich zur nächsten Station zu gehen, wenn man fertig ist, können sogenannte Pufferstationen eingebaut werden. — Ich bin z. B. nach sieben Minuten mit meiner Aufgabe fertig und habe noch kein akustisches Signal (Gong, Glocke usw.) vernommen, das mich zum Wechsel aufruft. Ich habe also noch drei Minuten Zeit, eine andere Aufgabe zu bearbeiten und gehe zu einer von zwei Pufferstationen. — Wenn man dort nun Bewegungsspiele integriert, haben die Teilnehmenden einen sanften Einstieg in die Thematik. Sie können die dort vorgeschlagenen Übungen ausprobieren, müssen es aber nicht.

Das Standbild

Eine solche Übung kann z. B. das Standbild sein. Zu einem der gelesenen Textabschnitte werden die Schlüsselwörter erarbeitet. Dann versuchen die Lernenden gemeinsam mit anderen, die an der Station

arbeiten, diese darzustellen. Die Szene, die dadurch entsteht, wird ohne Pantomime — sozusagen eingefroren — geübt. Nach dem Ende des Stationenlernens führen alle Schüler, die eine Szene bearbeitet haben, diese vor und die anderen erraten die Handlung, indem sie sich an den Text erinnern.

Frage-Antwort-Ball

Eine andere Methode für eine Pufferstation ist der Frage-Antwort-Ball: Zwei Bälle haben ein Frage- bzw. Ausrufezeichen. Die Bälle werden geworfen und zum Text sollen W-Fragen gestellt werden, auf die geantwortet wird. Wer den Frageball hat, stellt die Frage, der/die andere antwortet. Danach werden die Bälle weitergegeben.

Sind die Teilnehmenden daran gewöhnt, können auch andere Stationen mit kreativen Elementen bestückt werden, so dass immer mehr Lebendigkeit in den Unterricht gelangt.

FAZIT

Länger am Text zu bleiben und gleichzeitig kreativ zu arbeiten, ist unabhängig von der Materialfülle möglich. Es erfordert oft viel weniger Vorbereitungszeit als man glaubt, wenn die Lernenden einbezogen werden. Selbst für die Disziplin und Annehmbarkeit der Methoden finden sich oft sehr einfache Lösungen, wenn man beginnt, damit zu experimentieren. Am Ende sind es genau die performativen Techniken, die im Gedächtnis bleiben — sowohl in der Erinnerung an das Unterrichtsgeschehen als auch bei der Abspeicherung der Inhalte.

(Auf den folgenden Seiten finden Sie einen Auszug aus dem Lehrbuch *Ja genau! B1/1*. Mit freundlicher Genehmigung des Cornelsen Verlags. Für die Illustrationen: © Cornelsen/Joachim Gottwald)

LITERATUR

Beigel, Dorothea (2015), Bildung kommt ins Gleichgewicht — ein Gleichgewichtsprogramm zur Lernunterstützung. Dortmund, Borgmann Media.

Böschel, Claudia (2015). Fremdsprache in Bewegung. Fürth, Variadu-Verlag.

Hägi, Sara/Giersberg, Dagmar/Böschel, Claudia (2009), Ja genau! Deutsch als Fremdsprache Band 1. Berlin, Cornelsen-Verlag.

http://www.bildung-kommt-ins-gleichgewicht.de/index_htm_files/Broschuere_Schnecke_2010.pdf

2

► über Märchen sprechen und sie nacherzählen ► Informationen aus einer Radiosendung verstehen ► Präteritum (II): *sie saß – er sprach* ► Nebensätze mit *nachdem:* Plusquamperfekt ► Diminutive: *-chen* und *-lein* ► Aussprache: *ch* und *sch*

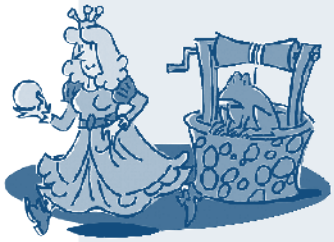
5 Das Märchen „Der Froschkönig".

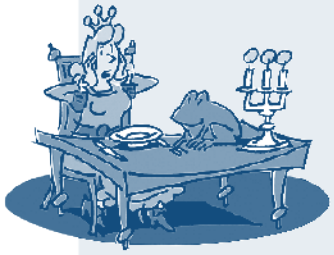
a) Lesen Sie den Text. Finden Sie die Wörter aus Aufgabe 4 und markieren Sie sie. Zwei fehlen. Welche?

Es war einmal ein König, der ein wunderschönes Töchterlein hatte. Vor seinem Schloss gab es einen Brunnen. Die Prinzessin spielte dort oft mit ihrer goldenen Kugel. Eines Tages fiel die Kugel in den Brunnen. Da weinte die Königstochter ganz schrecklich. Plötzlich hörte sie eine Stimme. „Weine nicht, ich will dir helfen." Ein dicker, hässlicher Frosch saß auf dem Brunnen. Er sagte: „Ich hole deine Kugel aus dem Brunnen, aber dann will ich dein Spielkamerad sein. Ich will immer an deinem Tisch sitzen, von deinem Tellerchen essen und in deinem Bettchen schlafen." Die Prinzessin versprach ihm alles. Der Frosch holte ihre goldene Kugel aus dem Brunnen. Aber nachdem die Königstochter ihre Kugel zurückbekommen hatte, lief sie weg und dachte nicht mehr an ihre Worte.

Am nächsten Tag – die Königstochter saß gerade beim Essen – kam der Frosch – plitsch, platsch, plitsch platsch – die Treppe hoch, klopfte an die Schlosstür und rief laut: „Schönes Kind, mach mir auf!" Aber die Königstochter wollte ihm nicht öffnen. „Warum öffnest du ihm nicht?" fragte ihr Vater erstaunt. Da erzählte ihm die Prinzessin von ihrem Versprechen und der König sprach: „Was man verspricht, muss man halten. Geh und öffne dem Frosch!" Die Prinzessin öffnete die Tür, der Frosch sprang herein und aß zusammen mit ihr von ihrem goldenen Tellerlein. Nach dem Essen wurde der Frosch müde und sagte: „Bring mich in dein weiches Bettchen, ich möchte schlafen." Die Prinzessin weinte, sie mochte das nasse Tierchen nicht. Der König aber sagte: „Bring den Frosch in dein Bett! Er hat dir geholfen, jetzt musst du dein Wort auch halten."

Da nahm die Prinzessin den Frosch mit zwei Fingern und brachte ihn in ihr Schlafzimmer. Dort setzte sie ihn in eine Ecke. Aber der Frosch wurde böse, er wollte in ihrem feinen Bettchen liegen. Als er in ihr Bett springen wollte, warf die Prinzessin den Frosch wütend an die Wand. Er fiel auf den Boden und verwandelte sich. Vor ihr stand plötzlich ein wunderschöner Königssohn und sagte: „Eine böse Hexe hat mich vor langer Zeit in einen Frosch verwandelt, aber du hast mich endlich gerettet." Die Prinzessin verliebte sich in den schönen Prinzen und schon bald heirateten sie und lebten glücklich auf ihrem Schlösschen. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.





b) Lesen Sie den Text noch einmal und bringen Sie die Überschriften in die richtige Reihenfolge.

a) _____ Hochzeit von Prinz und Prinzessin
b) _____ Frosch rettet Kugel
c) _____ Frosch im Schloss
d) _____ Gefährliches Spiel mit der Kugel am Brunnen
e) _____ Frosch verwandelt sich in Prinz

6 Theater spielen. Verteilen Sie die Rollen. Dann liest eine/r das Märchen vor und die Darsteller machen die Pantomime dazu.

Rollen: eine Prinzessin, ein Frosch, ein König, ein Prinz, eine Hexe
Requisiten: Ball, Krone, Teller ...

Märchenwelten

Es war einmal ...

7 Das Präteritum.
a) Einige Verben im Präteritum kennen Sie schon. Finden Sie sie im Text auf Seite 17 und markieren Sie sie.

b) Markieren Sie jetzt auch alle neuen Verben im Präteritum.

c) Arbeiten Sie zu zweit. Eine/r sucht die regelmäßigen Formen. Eine/r sucht die unregelmäßigen Formen. Tragen Sie die Verben in eine Tabelle ein.

regelmäßige Form (+ te)	*unregelmäßige Form* (sprechen ➨ sprach)
spielte	*fiel*

d) Bilden Sie Gruppen. Finden Sie die Infinitive zu den Verben aus c). Schreiben Sie Lernkarten wie im Beispiel.

spielen – spielte – hat gespielt

8 Ja genau, und dann ... Erzählen Sie das Märchen noch einmal. Die Stichwörter helfen Ihnen.

goldene Kugel fällt in den Brunnen • Frosch holt sie aus dem Brunnen • Prinzessin will den Frosch vergessen • Frosch kommt ins Schloss • isst von ihrem Teller • will in ihrem Bettchen schlafen • Prinzessin wirft den Frosch an die Wand • Frosch verwandelt sich in einen Prinzen • sie heiraten und werden glücklich

Die Königstochter ging zum Brunnen

Ja genau, und dann fiel die goldene Kugel in den Brunnen.

Ja genau, und dann ...

9 Präteritumpflücken: Dornröschen.
a) Notieren Sie die Verben einzeln auf Karten und legen Sie sie auf einen Stuhl.

war • kam herein • wuchs • kam • schnitt • feierten • wachte auf

08 b) Je 3–4 Personen stehen um den Stuhl. Hören Sie das Lied. Wenn Sie ein passendes Verb hören, nehmen Sie die Karte. Wer ist am schnellsten?

08 c) Hören Sie das Lied noch einmal und singen Sie alle zusammen den Refrain mit.

Das Präteritum

Endungen (regelmäßige V.)

mich	➨ *lebte*
du	➨ *lebtest*
er/sie/es	➨ *lebte*
wir	➨ *lebten*
ihr	➨ *lebtet*
sie/Sie	➨ *lebten*

Endungen (unregelmäßige V.)

ich	➨ *fiel*
du	➨ *fielst*
er/sie/es	➨ *fiel*
wir	➨ *fielen*
ihr	➨ *fielt*
sie/Sie	➨ *fielen*

Mischform (mit Vokalwechsel)

denken	➨ *dachte*
mögen	➨ *mochte*
bringen	➨ *brachte*

Das Verb werden:
Er wurde müde.

2

Vorher und nachher

10 Nebensätze mit *nachdem*.

a) Sehen Sie sich die Bilder an und lesen Sie die Sätze. Was war vorher und was passierte danach?

a)

b)

Nachdem Dornröschen 100 Jahre geschlafen hatte, kam der Prinz und heiratete sie.

b) Zwei Märchen. Verbinden Sie und lesen Sie die Sätze laut.

1. Nachdem der Frosch ins Bett gekommen war,	a) lief sie weg.
2. Nachdem der Prinz Dornröschen geküsst hatte,	b) wuchs eine große Hecke um das Schloss.
3. Nachdem die Prinzessin die Kugel zurückhatte,	c) warf die Prinzessin ihn an die Wand.
4. Nachdem Dornröschen eingeschlafen war,	d) wachte es wieder auf.

c) Das Plusquamperfekt. Ergänzen Sie die Regel.

Partizip II • Präteritum • Vergangenheit • vorher

Regel: Wenn Sie in der _____ sagen möchten, dass etwas _____ passiert ist, dann benutzen Sie das Plusquamperfekt. Sie bilden es mit *haben* oder *sein* im _____ und dem _____.

Der Hauptsatz steht im Präteritum oder im Perfekt:
Nachdem wir angekommen waren, haben wir zuerst einen Kaffee gekocht.

11 Am Morgen. Schreiben Sie Sätze mit *nachdem*.

1. Nachdem der Wecker dreimal geklingelt hatte, bin ich aufgestanden.

vorher	nachher
1. der Wecker dreimal klingeln	aufstehen
2. das Radio anmachen	frühstücken
3. sich duschen	sich anziehen
4. aus dem Haus gehen	im Stau stehen
5. eine Stunde im Stau stehen	zu spät zur Arbeit kommen

Feierabend machen • nach Hause fahren • einkaufen • Essen kochen • Bad putzen • Freunde treffen • ...

Schon fertig?
Am Nachmittag. Schreiben Sie die Geschichte aus Aufgabe 11 weiter.

Märchenwelten

Stars und Sternchen

12 Moderne Märchen im Kino. Kennen Sie diese Filme? Verbinden Sie.

Fantasy-Film Zeichentrickfilm Liebesfilm Komödie Action-Film

09 **13** Eine Radioreportage: „Märchenhafte und fantastische Filmwelten im Rex-Kino."
a) Bilden Sie vier Gruppen (rot, blau, grün, gelb). Bearbeiten Sie nur die Aufgabe in Ihrer Farbe.

Wie heißen die Filme aus dem Interview? Kreuzen Sie die richtige Ergänzung an.

1. Tinten	a) ☐ blut	b) ☐ herz	c) ☐ tod
2. Küss	a) ☐ die Braut	b) ☐ den Prinzen	c) ☐ den Frosch
3. Slumdog	a) ☐ ein armer Hund	b) ☐ ein reicher Mann	c) ☐ Millionär

Wann können Sie sich im Rex-Kino einen Zeichentrickfilm ansehen?

a) ☐ nur am Wochenende um 11:00 Uhr b) ☐ täglich um 18:00 Uhr
c) ☐ jeden Tag um 15:30 Uhr und am Wochenende um 11:00 Uhr

Wie viele Oscars hat ein Film aus dem Rex-Kinoprogramm gewonnen? Und in welchem Jahr? Kreuzen Sie an.

a) ☐ Der Film hat im Jahr 2008 insgesamt 5 Oscars gewonnen.
b) ☐ Der Film hat im Jahr 2009 insgesamt 9 Oscars gewonnen.
c) ☐ Der Film hat im Jahr 2010 insgesamt 3 Oscars gewonnen.

In dem Interview hören Sie etwas über drei Filme. Was für Filme sind das? Kreuzen Sie an.

1. Der erste Film ist ein	2. Der zweite Film ist ein	3. Der dritte Film ist ein
a) ☐ Zeichentrickfilm.	a) ☐ Actionfilm.	a) ☐ Zeichentrickfilm.
b) ☐ Liebesfilm.	b) ☐ Zeichentrickfilm.	b) ☐ Fantasyfilm.
c) ☐ Fantasy- und Action-Film.	c) ☐ Fantasy-Film.	c) ☐ modernes Märchen.

b) Bilden Sie nach dem ersten Hören neue Gruppen. In jeder Gruppe müssen alle Farben sein. Hören Sie noch einmal und kontrollieren Sie die Ergebnisse von Ihrer Gruppe.

2

14 Und Sie? Sprechen Sie über Kino.

Ich gehe oft ins Kino. Am liebsten mag ich ...

Brad Pitt ist mein Lieblingsschauspieler...

Mein Lieblingsfilm ist ...

Es geht um ...

Raus mit der Sprache.
Wählen Sie ein Thema, recherchieren Sie und berichten Sie im Kurs.

A Wer ist Cornelia Funke? (Alter, Wohnort, Beruf, Erfolge)
B Welche Disney-Märchenfilme gibt es noch?
C Wählen Sie aus dem Kinoprogramm in Ihrer Stadt zwei Filme. Erzählen Sie, warum Sie sie sehen möchten.

15 Diminutive finden

a) Suchen Sie im Text auf Seite 17 Nomen mit der Endung *-chen* oder *-lein*. Schreiben Sie eine Liste.

das Bett

das Bettchen

Töchterlein,

Die Endungen **-chen** *und* **-lein** *machen große Sachen klein, der Artikel* **das** *muss immer sein.*

b) Finden Sie das „große" Wort, das zu dem kleinen Wörtchen gehört. Unterstreichen Sie die Vokale und ergänzen Sie die Regel.

frisches Brötchen — buntes Blümchen

schiefes Häuschen _____ — heißes Käffchen _____

Regel: Die Vokale a, o und u werden im Diminutiv zu _____, _____, und _____.

16 Männchen oder Menschen?

10 a) Hören Sie und kreuzen Sie an: *sch* [ʃ] oder *ch* [ç]?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ch	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
sch	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Die Kirche steht im Dorf. – Die Kirsche hängt am Baum.

11 b) Hören Sie noch einmal und sprechen Sie nach.

12 c) Hören Sie und machen Sie sich bei allen „kleinen" Wörtern klein.

Dornröschen gibt dem Prinzchen ein Küsschen auf sein Mündchen.

Märchenwelten

Alle zusammen

17 Märchen würfeln. Arbeiten Sie zu zweit.
a) Jede/r würfelt fünfmal: 2x für eine Figur, 1x für einen Ort und 2x für die Verben. Notieren Sie sich Ihre Elemente. Dann schreiben Sie abwechselnd je einen Satz und wählen dabei aus Ihren Elementen. Nutzen Sie die Satzanfänge.

Es war einmal ...
Der/Die ... Eines Tages ... Dort ... Dann ... Plötzlich .... Schließlich ...
... und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

	Personen	*Orte*	*Verben*
⚀	König	die Hecke	sich verwandeln, treffen, sagen
⚁	Prinz	der Wald	kommen, gehen, sich verlieben
⚂	Königstochter	der Brunnen	küssen, gehen, sein
⚃	Frosch	das Schloss	wachsen, kommen, (ein)schlafen
⚄	Fee	das Schlafzimmer	treffen, sehen, laufen
⚅	Hexe	? (Joker)	fallen, sich verwandeln, leben

b) Schreiben Sie Ihr Märchen auf ein großes Plakat. Zeichnen oder kleben Sie Bilder dazu.

Es war einmal ein Prinz, der ging in den Wald.
Dort traf er eine Fee und verliebte sich in sie.
Aber die Fee verwandelte ihn in einen Frosch.
Der Frosch lebte im Brunnen. Dann kam eine
Königstochter und küsste ihn.
Der Frosch war wieder ein Prinz und wenn sie
nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

c) Präsentieren Sie Ihre Märchen im Kurs. Gehen Sie durch die Ausstellung und wählen Sie das schönste Märchen aus.

18 Stellen Sie ein Märchen aus Ihrer Heimat vor.
Arbeiten Sie mit einem Wörterbuch.

Wer? Wo? Was?