

## „Das Zauberschloss bei Pottenstein“ – Konzept für offenes Lernen

Sozialform: Gruppenarbeit (3-4 KK/Gruppe)

An mehreren Stellen im Raum werden Flipchart-Bögen oder andere große Papierbögen aufgelegt, auf welchen sich Aufgabenstellungen befinden. Die Stellen mit den Papierbögen markieren die Stationen, zu welchen jeweils eine Gruppe zugeteilt wird.

Arbeitsauftrag: Aus der Sage wird ein Märchen

Die Gruppen erhalten den Auftrag die Sage „Das Zauberschloss bei Pottenstein“ in ein Märchen umzuschreiben.

Jede Gruppe erhält die Vorgabe etwas Bekanntes aus einem anderen Märchen in ihres einzubauen. Die Gruppen dürfen sich frei entscheiden, welches Märchen sie dafür heranziehen. Sollten sich mehrere Gruppen für dasselbe Märchen entscheiden, ist dies kein Problem, da die Geschichten dennoch unterschiedlich sein können.

Mögliche Hilfestellungen für die Umsetzung: Jede Gruppe erhält Karteikärtchen, auf welchen sich Merkmale eines Märchens befinden.

Erarbeitung:

- Die Gruppen sammeln Informationen. Dazu verwenden sie Bücher aus der (Klassen-)Bibliothek und/oder digitale Medien.
- Die Gruppen dürfen sich für die Erarbeitung einen Lernort auswählen. (Lesecke in der Klasse, Gang, Bibliothek, Arbeitsinsel in der Klasse, Schreiblabor, Werkraum, ...)

Präsentation:

- Die Kinder präsentieren ihr Märchen. Dabei dürfen sie frei entscheiden, ob alle Gruppenmitglieder vorlesen oder sie eine Vorleserin/einen Vorleser aus der Gruppe ernennen.

Feedback:

- Nach jeder Präsentation geben die Zuhörerinnen/Zuhörer Feedback und benennen das bekannte Märchen, welches in das Märchen der Gruppe eingebaut wurde.

## MERKMALE EINES MÄRCHENS

- Märchen beginnen meist mit der Redewendung: „*Es war einmal...*“.
- Märchen spielen meist an *unbestimmten Schauplätzen*, wie zum Beispiel in einem großen Schloss oder in einem fernen Land.
- Tiere können in Märchen meist *sprechen*.
- In fast jedem Märchen gibt es einen *bösen Menschen, ein böses Tier, einen Zauberer oder eine Person, die in Schwierigkeiten* gerät.
- In vielen Märchen spielt *ein Gegenstand* eine wichtige Rolle (z.B. ein Spiegel bei Schneewittchen, eine goldene Kugel beim Froschkönig, ...).
- Märchen enden meist mit den Worten: „*Und wenn sie nicht gestorben sind...*“.
- Märchen enden mit einem *glücklichen Ende*.

Gezeichnet von Elisabeth Driza

