



## Hexen, Drachen und Helden – Wo wohnen sie?

|  |  |
|--|--|
| <b>Jahrgangsstufe</b>                              | 2  |
| <b>Fach</b>  | Deutsch  |
| <b>übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele</b> | Kulturelle Bildung; Medienbildung                  |
| <b>Zeitraumen</b>                                  | ca. 45 Minuten                                     |
| <b>Benötigtes Material</b>                         | Bildkarten von Märchenfiguren, Malblock und Stifte |

### Kompetenzerwartungen

**D 1/2 2 Lesen – mit Texten und weiteren Medien umgehen**

**D 1/2 2.4 Texte erschließen**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- beschreiben, wie bestimmte Orte in Kinderliteratur oder -medien gestaltet sind (z. B. der Wald im Märchen).

### Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler gestalten Orte für Märchenfiguren, wie Hexen, Zauberer, Wölfe, Prinzessinnen, Prinzen etc., um damit anzuzeigen, welche Eigenschaften sie den Figuren zuschreiben.

### Kompetenzorientierte Arbeitsaufträge:

- Wo wohnen die Märchenfiguren? Gestalte passende Orte für sie!  
Besprich dich dazu mit deiner Partnerin oder deinem Partner.
- Stelle deine Figuren und die dazugehörigen Orte den anderen im Gesprächskreis vor.

### Quellen- und Literaturangaben

Schilcher, Anita / Pissarek, Markus (Hrsg.) (2011). Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Baltmannsweiler: Schneider Verlag.

### Hinweise zur Kompetenzorientierung der Aufgabe und zum Unterricht

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Bildkarten mit unterschiedlichen Märchenfiguren. Das sind zum einen Helden, zum anderen sind es Gegenspieler der Helden oder Wesen aus einer anderen Welt, die dem „Guten“ zu Hilfe kommen. Zu diesen Figuren malen sie Orte, die ihrem Empfinden nach zu ihnen passen.

Während sie ihre Ergebnisse präsentieren, legen sie zu den entsprechenden Orten die passenden Figuren und erklären, weshalb gerade diese Figuren an diesen Orten leben.

Ihren Erläuterungen liegt u. a. intuitives Wissen zugrunde, das sie aus ihren Erfahrungen mit literarischen Texten gewonnen haben.

Die Aufgabenstellung verlangt von den Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 2, dass sie mit Hilfe der Personen in Geschichten Aussagen treffen über die Symbolkraft literarischer Orte. So nehmen sie z. B. wahr, dass Orte wie der Wald für Helden wichtige Plätze sind, um sich zu beweisen, dass sie es dem Helden zugleich aber auch immer schwer machen, sich zu orientieren bzw. Gefahren zu erkennen und einzuschätzen.

## Anregung zum weiteren Lernen

In weiteren Arbeitsphasen nutzen die Schülerinnen und Schüler ihr Wissen zu literarischen Orten, um es beim Schreiben eines eigenen Märchens einzusetzen. Ihre Aufgabe ist es, zu vorgegebenen Figuren (vom Held bis zum Helfer des Helden), zur Aufgabe des Helden und zu Hilfsmitteln (wie Zaubersäften o. Ä.) ein eigenes Märchen zu erfinden. Damit dies gelingt, erstellen sie zunächst einen Plan, auf dem sie die Wege und Orte festlegen, an denen der Held zu tun hat, um sich zu beweisen. Hier ist es wichtig, den entsprechenden Figuren passende Orte zuzuordnen.

## Beispiele für Produkte und Lösungen der Schülerinnen und Schüler



Ich stelle mir vor:  
Ich bin im Wald gegangen.  
Da spürte ich etwas hinter mir.  
Als ich mich umdrehte,  
sah ich einen riesigen Drachen.  
Da sah ich plötzlich  
auch eine große Höhle vor mir.

Um den Wald in seiner Symbolkraft zu beschreiben, erstellt der Schüler eine Erzählsituation, die passend ist zu seinem Verständnis von der Bedeutung von Wald und Höhle.



Im Wald gibt es viele Drachen, oder böse Zauberer oder Hexen.

Die guten Figuren kennen sich im Wald nicht aus. Sie wollen wieder zu ihrem Haus zurück.



Die böse Hexe wohnt im Hexenhaus.

Die Ziegel sind aus Drachenzähnen. Um das Haus herum blitzt es, denn es ist dort gefährlich.

Da gibt es keinen Wald und keine Bäume. Dazu ist es da viel zu heiß.



Der Drache ist eine böse Figur. Da ist der Wald in der Nähe oder ein Berg oder ein Vulkan. Wo der Drache wohnt, da explodiert immer etwas.



Wenn der Held zu Hause ist, fühlt er sich immer wohl. Da ist ein guter Ort.

Jeder Held braucht ein Haus, wo er zu Hause ist. Er muss ein Zuhause haben.

Da sind ein Haus und die Sonne. Da geht es dem Helden oder der Heldin gut. Denn die Sonne scheint, und man sieht den Himmel, die Bäume und grüne Wiesen.