

## Thema: Märchen – Fabelhafte Welten

Märchen sind Geschichte, die von wundersamen Begebenheiten erzählen. Märchen sind frei erfundene Erzählungen, die weder zeitlich noch örtlich festgelegt sind. Im deutschsprachigen Raum wurden Märchen besonders durch die Sammlung der Gebrüder Grimm geprägt. Und auch heute noch gibt es märchenhafte Geschichte, die in Büchern und Filmen erzählt werden.

### Impuls

*Lesen Sie den Text am besten laut vor:*

Märchen  
erzählen Geschichten  
fabelhafte Welten entdecken  
auf eine Reise begeben  
Zauberwelten

*Theresa Betten*

- ➔ Was verbinden Sie mit den Begriffen aus dem Elfchen?
- ➔ Was fällt Ihnen noch zum Thema Märchen ein?
- ➔ Haben Sie schon einmal einen »märchenhaften« Tag erlebt? Rufen Sie ihn sich in Erinnerung!
- ➔ Welche Märchen-Geschichten kennen Sie?

### Anregung zum Austausch (Telefon oder Spaziergang)

*Rufen Sie eine\*n Freund\*in, eine\*n Bekannte\*n oder Verwandte\*n an, mit der\*dem Sie eine halbe Stunde telefonieren können – oder verabreden Sie sich zu einem Spaziergang.*

- ➔ Erzählen Sie sich von einer Geschichte oder einem Märchen, das Ihnen aus Ihrer Kindheit in Erinnerung ist. Was fanden Sie damals faszinierend? Gefällt Ihnen die Geschichte heute noch immer?
- ➔ Hatten Sie einmal eine „allzu romantische Vorstellung“ von etwas, die Sie erst im Laufe der Jahre abgelegt haben? Welche? Warum ging sie nicht in Erfüllung?
- ➔ Wenn Sie drei Wünsche frei hätten – welche wären das heute?
- ➔

*Bedanken Sie sich fürs Zuhören und Erzählen und verabreden Sie sich zum nächsten Gespräch!*

### Anregung zur Bewegung: Rotkäppchen spaziert, Rumpelstilzchen tanzt...

*In Märchen gibt es manche Figur, die ganz typische Tätigkeiten und Bewegungen vollführt. So küsst z.B. der Prinz das Dornröschen wach. Wir laden dazu ein, sich auf einen stabilen Stuhl zu setzen oder sich sicher in die Mitte eines Raums zu stellen (evtl. mit einer Abstütz-Möglichkeit).*

*Spielen Sie Rotkäppchen:*

Gehen Sie auf der Stelle	und stellen Sie sich vor, wie Sie durch den Wald spazieren
Schauen Sie hoch	und betrachten in Gedanken die Blätter, Äste und Bäume
Schwingen Sie Ihre Arme mit	und schwenken Sie den vorgestellten Korb hin und her
Gehen Sie schneller auf der Stelle	(kommt da nicht der Wolf?)

### *Spielen Sie Rapunzel:*

Fahren Sie sich mit den Händen über den Kopf

Streichen Sie mit den Händen über Schultern und Arme

Streichen Sie mit den Händen an den Außenseiten der Beine entlang  
so lang ist das Haar von Rapunzel!

Halten Sie die flache Hand vor die Stirn und lassen den Blick in die Ferne schweifen

(erst mit der rechten Hand – bewegen Sie den Rumpf hin und her;

dann mit der linken Hand – bewegen Sie den Rumpf hin und her)

Rapunzel entdeckt den rettenden Reiter...

Bilden Sie mit den Händen einen Trichter vor ihrem Mund – und rufen Sie laut: „Hallo!“

### *Spielen Sie Scheewittchen:*

vom Tellerchen essen

Führen Sie abwechselnd die Hände zum Mund  
und machen Sie große Kau-Bewegungen

aus dem Becherchen trinken

Holen Sie sich ein Glas Wasser

und trinken Sie bewusst Schluck für Schluck

auf dem Stühlchen sitzen

Schließen sie die Augen und nehmen Sie auf dem Stuhl sitzend  
bewusst wahr, wo Sie mit Schenkel, Rücken, Armen ...  
den Stuhl berühren

vom Brötchen nehmen

Strecken Sie abwechselnd den rechten und den linken Arm

langsam so weit wie möglich nach vorn und bilden Sie ein Faust.

Führen Sie die geschlossene Faust wieder zu sich zurück,

öffnen Sie die Faust langsam

und lassen kurz die flache Hand auf Ihrer Brust ruhen

vom Süppchen kosten

Machen Sie laute Schlürf-Geräusche

indem Sie Luft zwischen Lippen, Zähnen und Zunge einziehen

mit dem Gabelchen stechen

mit dem Messerchen schneiden

Richten Sie Ihren Oberkörper auf,

und ahmen Sie die Bewegungen nach, die bei einem  
feinen Abendessen mit dem Besteck vollführt werden.

im Bettchen liegen

Lassen Sie die Anspannung los.

Wenn möglich: legen Sie sich für 5min entspannt hin.

### *Hexe und Rumpelstilzchen:*

Die Hexe facht das Feuer an

Machen Sie große kreisende Bewegungen mit den Händen,  
fächern Sie Luft auf, sodass Sie diese im Gesicht spüren.

Rumpelstilzchen tanzt

Vollführen Sie einen kleinen Kreistanz –

Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

*Welche typischen Bewegungen von Märchenfiguren fallen Ihnen noch ein?*

## **Anregung zu einer kreativen Übung:**

*Märchen haben bestimmte Merkmale, an denen man sie erkennt.*

*Kennen Sie einige dieser Merkmale?*

### *Einige Beispiele:*

1) Märchen beginnen meist mit der Redewendung: „Es war einmal...“

2) Das Gute wird am Ende immer belohnt und das Böse wird am Ende immer bestraft.

3) Tiere können meistens sprechen

4) In fast jedem Märchen gerät ein guter Mensch in eine schwierige Situation, aus der er sich durch eigene Kraft oder mit Hilfe von anderen (sprechenden Tieren, den sieben Zwergen, einem guten Zauberer,...) befreien kann.

- 5) In fast jedem Märchen gibt es einen bösen Menschen, der dem guten Menschen schaden will (ein böser Zauberer, die Stiefmutter, eine Hexe, die böse Schwester,...).
- 6) In vielen Märchen spielt ein Gegenstand eine wichtige Rolle (z.B. Spindel bei Dornröschen, der Spiegel bei Schneewittchen, goldene Kugel im Froschkönig,...).
- 7) Märchen enden meist mit den Worten „Und wenn sie nicht gestorben sind...“

Versuchen Sie sich anhand dieser und auch anderer Merkmale die Ihnen einfallen, ein Märchen zu schreiben, oder es jemand anderem zu erzählen.

## Anregung zu einer Gedächtnisübung: Märchen-Worte

Aus welchen Märchen stammen die folgenden Zitate? Ordnen Sie zu!  
Wissen Sie vielleicht sogar, von wem das gesuchte Märchen stammt?

1	»Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?«	Die Prinzessin auf der Erbse	<b>A</b>
2	»Kikeriki, unsere goldene Jungfrau ist wieder hie.«	Der kleine Muck	<b>B</b>
3	»Ich habe fast die ganze Nacht kein Auge geschlossen! Gott weiß, was in meinem Bett gewesen ist.«	Schneewittchen	<b>C</b>
4	»Ei, du Narr, deinem Vater wird ja wohl sein Kind lieber sein als die Hühner auf dem Hof.«	Der kleine Däumling	<b>D</b>
5	»Um das ganze Land herum ist eine berghohe Mauer von Reisbrei. Wer hinein oder heraus will, muss sich da erst durchfressen.«	Frau Holle	<b>E</b>
6	»Herbei, herbei, gekocht ist der Brei! Den Tisch lies ich decken, drum lasst es euch schmecken!«	Das Schlaraffenland	<b>F</b>

## Bewegung im Drei-Viertel-Takt

Dieses Jahr wird der Film »Die Fabelhafte Welt der Amélie« (Frankreich 2001, Regie: Jean-Pierre Jeunet) 20 Jahre alt. Vielleicht erinnern Sie sich noch an diesen märchenhaften Film? Falls nicht: Es lohnt sich auch heute noch, ihn anzuschauen.

Die Film-Musik von Yann Tiersen ist fast noch bekannter als der Film. Viele der Instrumental-Stücke sind im Walzer-Takt oder Drei-Viertel-Takt geschrieben.

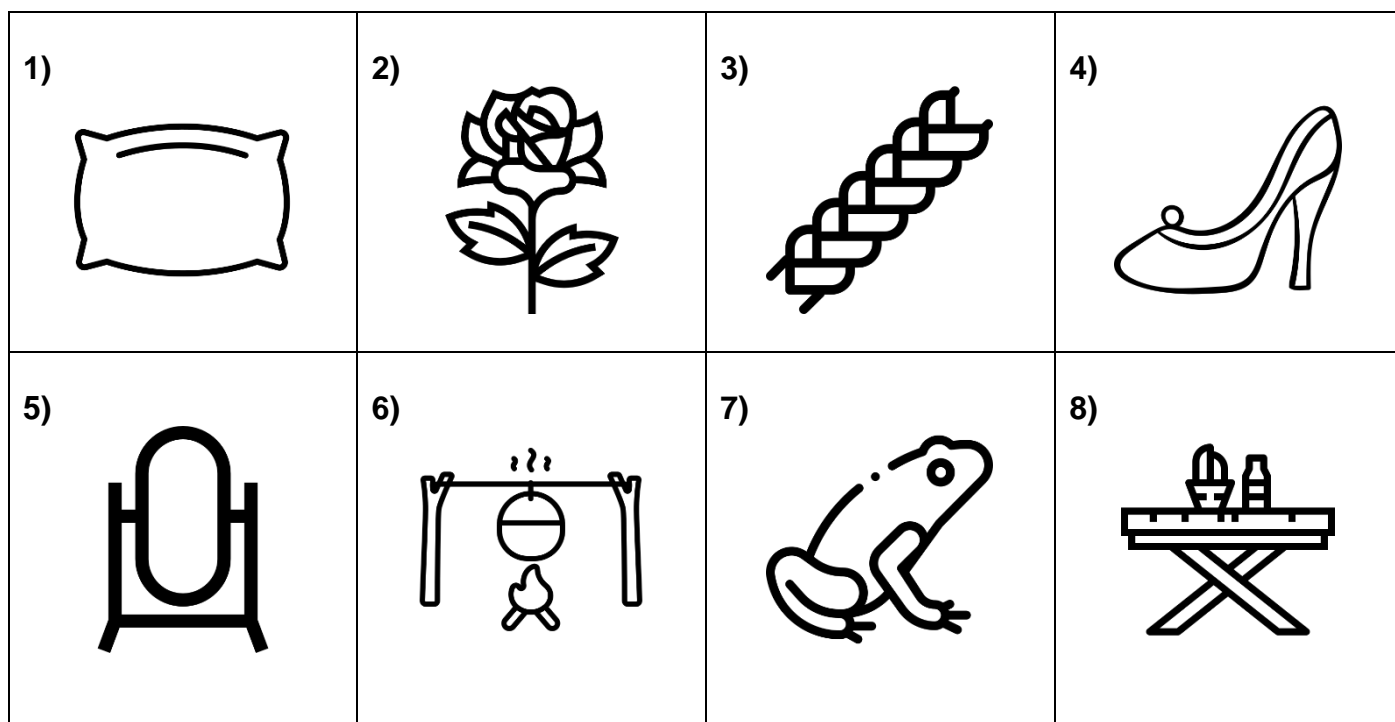
Haben Sie einmal Walzer getanzt? Dann proben Sie doch einmal im Wohnzimmer, ob sich die Füße noch erinnern...

Kennen Sie ein Lied im Walzer-Takt? Dann singen Sie es doch einmal laut! (z.B. »Es steht eine Mühle im Schwarzwälder Tal...«

Trommeln Sie manchmal gern? Dann versuchen Sie doch einmal, im Dreier-Takt ein kleines Lied zu klopfen (oder sogar Ihren Gesang von eben selbst zu begleiten)!

## Märchenbilder-Rätsel

In Märchen haben oft Gegenstände eine große Bedeutung oder spielen in dem Märchen eine bestimmte Rolle. Unten sind mehrere Symbole zu sehen. Zu welchem Märchen könnten diese gehören?



Fallen Ihnen noch weitere Bilder aus Märchen ein? Welche Gegenstände sind zentral in Ihrem Lieblingsmärchen?

## Ein Gedanke „zum Mitnehmen“

»Das wunderbarste Märchen ist das Leben selbst.«

*Hans Christian Andersen 1805–1875*

**Lösungen:** Märchen-Worte: 1-C (Brüder Grimm); 2-E (Brüder Grimm); 3-A (Hans Christian Andersen); 4-D (Brüder Grimm); 5-F (Ludwig Bechstein); 6-B (Wilhelm Hauff). Märchenbilder-Rätsel: 1) Frau Holle; 2) Dornröschen; 3) Rapunzel; 4) Aschenputtel; 5) Schneewittchen; 6) Rumpelstilzchen; 7) Der Froschkönig; 8) Tischlein deck dich  
**Bildnachweise:** Märchenbilder-Rätsel: Von Flaticon: 1) DinosoftLabs; 2) Eucalyp; 3) kerismaker; 4) Freepik; 5) Freepik; 6) Victoruler; 7) Freepik; 8) smalllikeart