

Märchenzauberwürfel

Ziel des Spiels: Es werden sechs Märchenzauberwürfel gebastelt. Mit Hilfe dieser Würfel werden dann Märchen erfunden und erzählt.

Vorarbeit: Zunächst muss eine Würfelvorlage erstellt oder die abgedruckte Vorlage sechsmal (ggf. vergrößert) kopiert werden. Damit werden sechs Würfel konzipiert und gebastelt, mit deren Hilfe dann die Vorgaben für das Märchen erwürfelt werden.

Erster Würfel: Der Handlungsort. Denke Dir sechs mögliche märchenhafte Handlungsorte aus oder übernimm folgende Auswahl: Ein altes Schloss, eine dunkle Höhle, ein Märchenwald, ein großes Königreich, eine gebirgige Landschaft, eine Oberwelt und Unterwelt, die durch einen Brunnen miteinander verbunden sind.

Zweiter Würfel: Der Märchenheld. Denke Dir sechs mögliche Hauptfiguren aus oder übernimm folgende Auswahl: Die jüngste von drei Töchtern, ein Dümmling, die Prinzessin Isolde, Prinz Johann, ein unbedarfter Schuhmacherknecht, ein armes Kind.

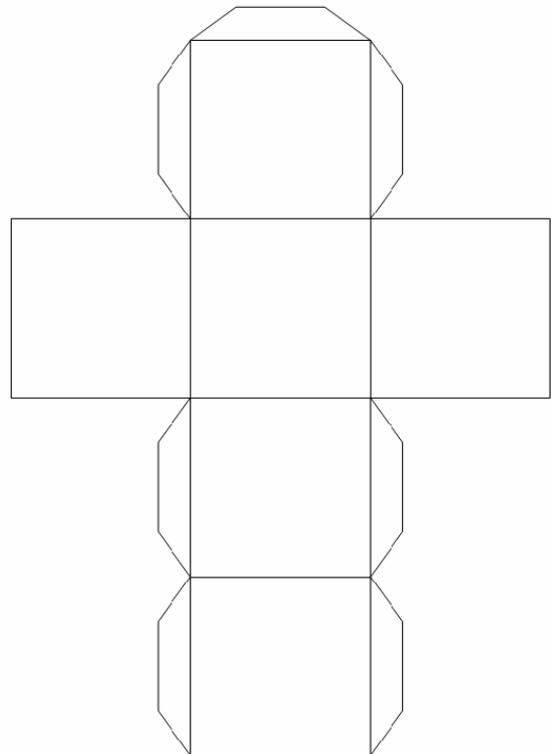
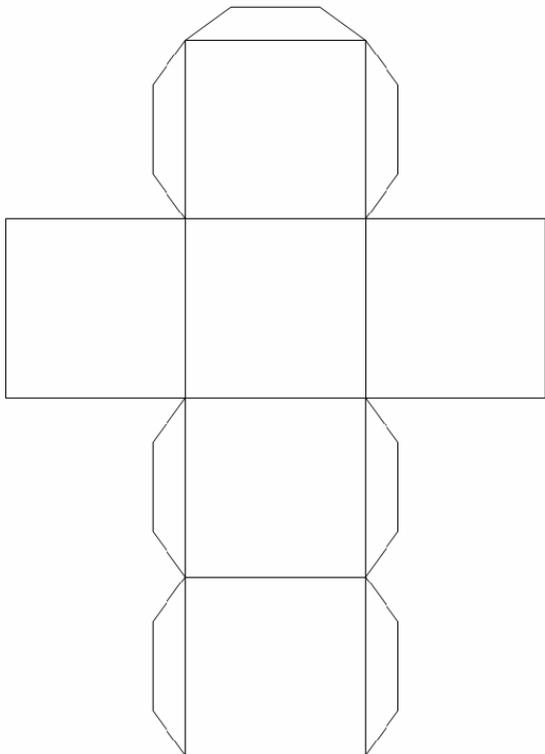
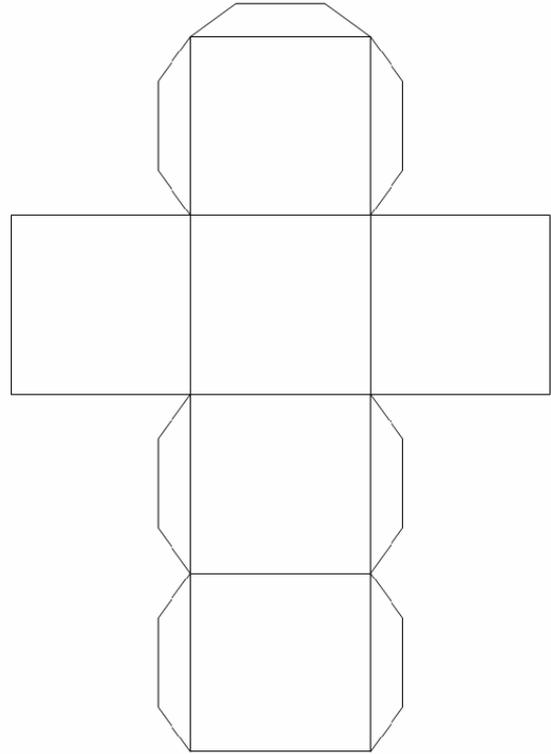
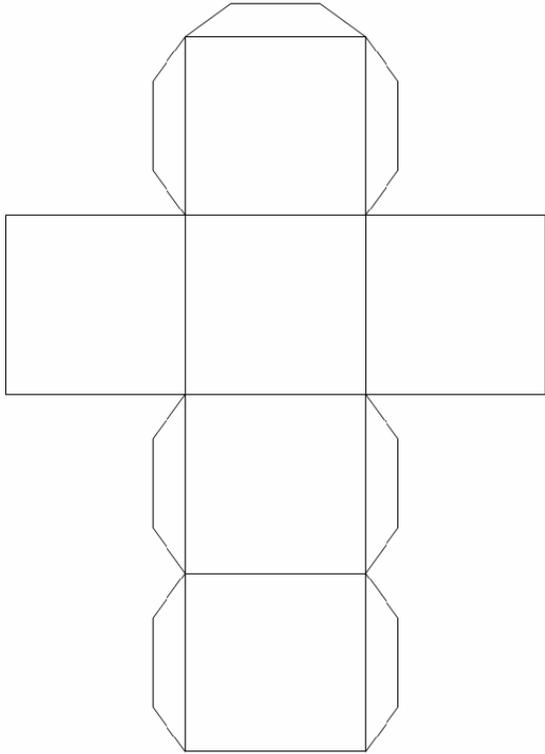
Dritter Würfel: Der Widersacher. Denke Dir sechs mögliche Widersacher aus oder übernimm folgende Auswahl: Die böse Stiefmutter, ein habgieriger Nachbar, eine alte Hexe, ein böser Zauberer, ein zorniger Vater, ein gehässiger Zwerg.

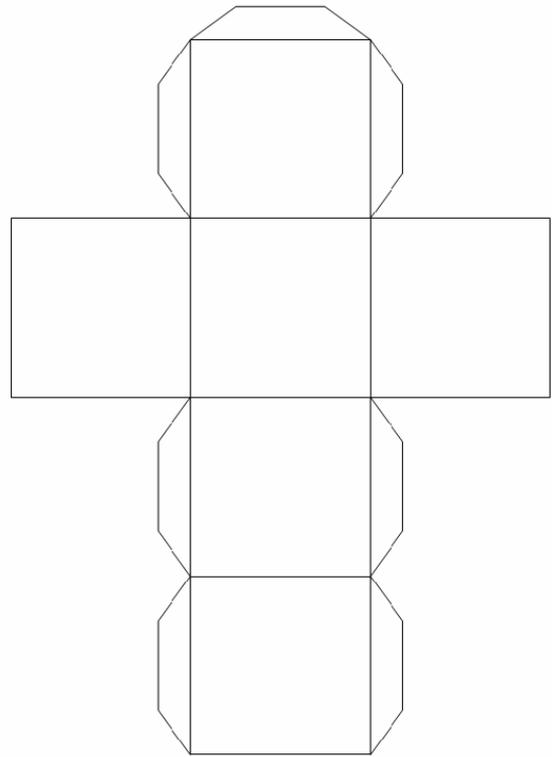
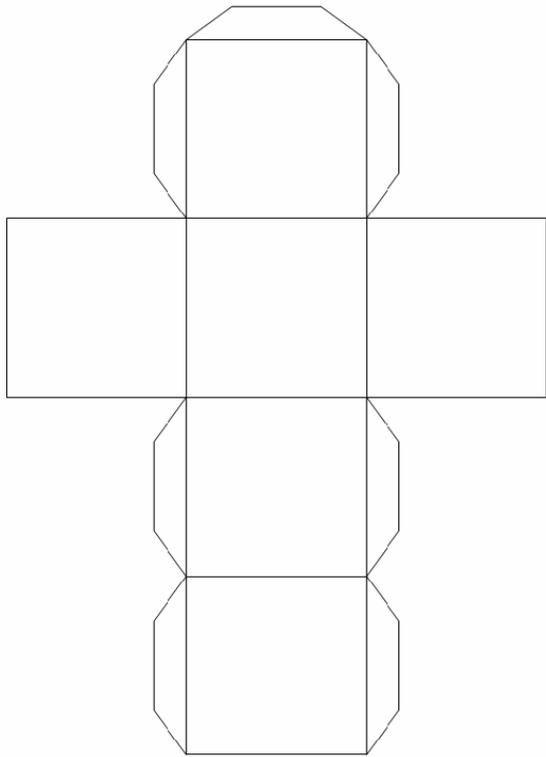
Vierter Würfel: Aufgaben. Denke Dir sechs mögliche Aufgaben aus, die der Held bewältigen muss, oder übernimm folgende Auswahl: eine Prinzessin befreien, in einen Wettstreit treten, drei Abenteuer bestehen, ein Rätsel lösen, jemandem etwas Gutes tun, jemanden vor dem Tod retten.

Fünfter Würfel: Magische Helfer. Denke Dir sechs mögliche magische Helfer aus oder übernimm folgende Auswahl, zum Beispiel: ein sprechender Vogel, eine gute Fee, ein Zauberring, eine verwunschene Laute, drei Zwerge, ein Einsiedler.

Sechster Würfel: Die Belohnung. Denke Dir sechs mögliche märchenhafte Belohnungen für Deinen Schluss aus oder übernimm folgende Auswahl: Heirat, Besitz eines Schlosses, eine geglückte Befreiung, das Böse wird besiegt, eine erfolgreiche Rückverwandlung, großer Reichtum.

Spielverlauf: Nach Fertigstellung der Würfel würfelt jeder und notiert sich seine sechs Vorgaben. Mit diesen muss dann ein Märchen erdacht und erzählt bzw. aufgeschrieben werden. Nach Möglichkeit sollen auch selbst ausgedachte Märchenformeln zur Verwendung kommen. Wenn die Märchen fertig sind, werden zunächst die erwürfelten Vorgaben vorgelesen und dann das selbst verfasste Märchen erzählt. Insgesamt sind 46656 verschiedene Kombinationen möglich.





Hinweise für die Lehrkraft:

- Dieses Arbeitsblatt dient dazu Märchenmerkmale zu erarbeiten oder zu wiederholen. Außerdem bietet es einen Anlass zum kreativen Erzählen oder Schreiben.
- Je nach Kenntnisstand und Leistungsstärke der Klasse, ist zu überlegen, ob man die Seite 1 dieses Arbeitsplatzes für die Schüler nicht kopiert und sie die entsprechenden Begrifflichkeiten selbst entwickeln lässt.
- Wem das Basteln der Würfel zu aufwändig erscheint, dem sei noch eine effiziente Alternative genannt: Die Schüler erhalten die Aufgabe, einen ganz gewöhnlichen Würfel mitzubringen. Auf einer Folie, einem Plakat oder der Tafel werden dann gemeinsam im Unterrichtsgespräch (oder in arbeitsteiliger Gruppenarbeit) Märchenmerkmale bestimmt und mit jeweils sechs Beispielen bestückt. Auf diese Weise entsteht dann eine Märchenbastelmaschine, die etwa so aussehen könnte:

Märchenbastelmaschine				
Handlungsort	Märchenheld	Gegner	Magische Helfer	Aufgaben
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6

- Sobald diese Vorlage entsprechend ergänzt worden ist, muss jeder der Schüler fünfmal würfeln, sich die entsprechenden Märchenvorgaben in sein Heft notieren und damit ein Märchen verfassen.
- Anschließend werden die Märchen vorgelesen, während die Mitschüler genau zu hören, die erwürfelten Vorgaben benennen und dem Märchenerzähler eine Rückmeldung geben.