

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

Kreative Ideenbörse Grundschule 1+2 – Ausgabe 32

Kalif Storch – Märchenwerkstatt

Doris Höller



Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Schule“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.



Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie hier.



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact



Kalif Storch – Märchenwerkstatt

Jahrgangsstufe 1 + 2

Doris Höller

Kompetenzen und Inhalte

- | | |
|-----------------------------|--|
| Sachkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• kleine Textabweichungen erkennen• Förderung der Erzählkompetenz• Zeitpunkt der Handlung erkennen• Gegenstände und Ausdrücke aus früherer Zeit verstehen• Merkmale von Märchen erkennen |
| Methodenkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Informationen sammeln und bündeln• Lesekompetenz steigern• mündliche Ausdrucksfähigkeit üben• Wortschatz erweitern• Inhalte wiedergeben können |
| Sozialkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Werte benennen• Personen die Eigenschaften „gut“ und „böse“ zuordnen• Kernaussage des Märchens begreifen |
| personale Kompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Textverständnis• Text-Bild-Zuordnung• Reihenfolge bestimmen• Textvorgaben bildlich umsetzen• Freude und Interesse am Lesen von Märchen |

Erarbeitung

- Einzel - Partnerarbeit
- Themenmappe anfertigen

Materialien

- Materialien in zwei Schwierigkeitsstufen
- Lesetexte mit Aufgabenstellung
- Text-Bild-Zuordnung
- Logical
- Fehlertexte
- Fragen
- Malen nach Textvorgabe
- Kreuzworträtsel
- Mandala



© Pixabay.com



I. Hinführung

Die Schüler nennen Märchen, die ihnen bekannt sind. Hier können auch Kinder aus anderen Ländern Märchen aus ihrer Heimat vorstellen. Diese Märchen können hinter einem weiteren → **M1** Deckblatt ebenfalls in die Märchenmappe geheftet werden.

II. Erarbeitung

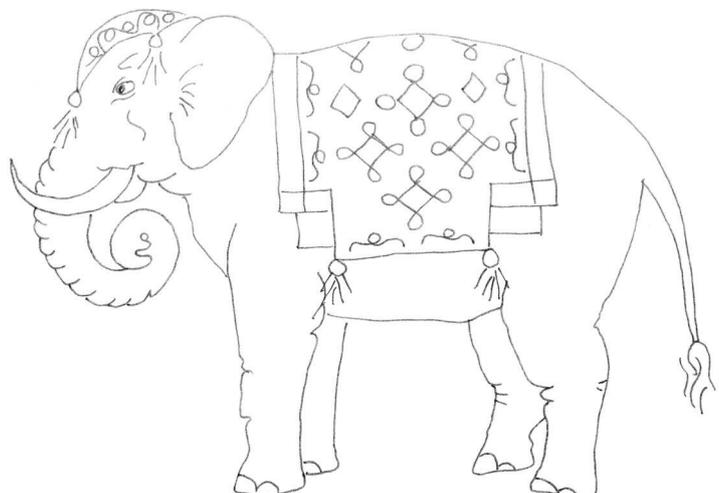
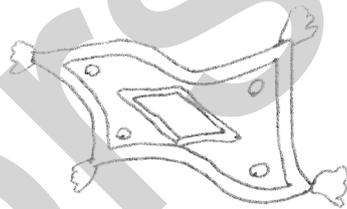
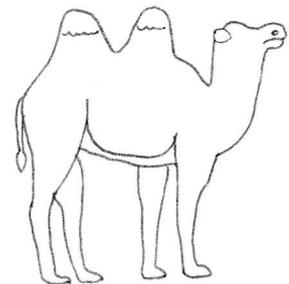
Kalif Storch Lesetext 1 (längere Fassung – die folgenden Arbeitsblätter sind ausführlicher M2–M11)	→ M2.1–2.3
Welches Bild passt zum Text? 1	→ M3
Ordne die Textstreifen 1	→ M4
Verbinde Sätze und Bilder	→ M5
Welcher Satz ist richtig? Wie lauten die Fragesätze?	→ M6.1–6.2
Kalif Storch – Logical	→ M7.1–7.2
Verschiedene Wortarten im Palast	→ M8
Richtig oder falsch?	→ M9
Kalif Storch – Suchsel	→ M10.1–10.2
Kalif Storch – Laufdiktat	→ M11.1–11.2
Kalif Storch Lesetext 2 (kürzere Fassung – die folgenden Arbeitsblätter sind leichter M12–M21)	→ M12.1–12.2
Welches Bild passt zum Text? 2	→ M13
Ordne die Textstreifen 2	→ M14
Verbinde Wörter und Bilder	→ M15
Finde die richtige Farbe	→ M16
Wie heißt der Satz?	→ M17
Lesen und malen	→ M18
Kalif Storch – Kreuzworträtsel	→ M19
Kalif Storch – Lesetraining	→ M20
Kalif Storch – Mandala	→ M21
Lösungen – Suchsel + Kreuzworträtsel + Logical	→ M22

III. Weiterführung

Märchen der Brüder Grimm
Orientalische Märchen
Märchen aus der Heimat der Schüler
Märchenaufführung
Eigenes Märchen schreiben



Märchen aus anderen Ländern





Kalif Storch – Lesetext 1

Es war einmal ein Kalif mit dem Namen Chasid. An einem schönen Nachmittag saß er auf seinem Sofa, rauchte eine Pfeife und trank einen Kaffee. Jeden Tag um diese Zeit besuchte ihn sein Freund, der Großwesir Mansor. An diesem Tag sah Mansor sehr nachdenklich aus. Er verneigte sich vor seinem Herrn und erzählte, dass vor dem Palast ein Händler stehe, der schöne Sachen anbot. Es ärgerte ihn, dass er kein Geld dafür übrig hatte.

Der Kalif wollte seinem Freund schon lange eine Freude machen. Er schickte einen Diener hinunter, um den Händler heraufzuholen. Der Diener kam mit dem Händler zurück. Der trug ein großes Bündel unter dem Arm. Darin waren Perlen, Ringe, Pistolen, Becher und Käämme. Der Kalif und sein Wesir suchten verschiedene Dinge aus. Dann entdeckten sie eine Dose. In der Dose waren kleine Pillen und ein Blatt Papier mit sonderbarer Schrift. Auch diese Dose kauften sie.

Der Kalif fragte seinen Großwesir, ob er jemand wüsste, der diese Schrift lesen könnte. Mansor kannte einen Gelehrten, der viele Sprachen verstand. Möglicherweise konnte er die geheimnisvollen Zeichen lesen. Schnell holte man den Gelehrten Selim herbei. Wenn er die Schrift übersetzen könnte, sollte er ein Festgewand bekommen. Er begann zu übersetzen und las vor: „Wer eine dieser Pillen schluckt, sich dreimal gegen Osten verneigt und dazu „Mutabor“ spricht, der kann sich in jedes Tier verwandeln und versteht auch die Sprache der Tiere. Will er wieder in seine menschliche Gestalt zurückkehren, so neige er sich dreimal gegen Osten und spreche wieder das Zauberwort „Mutabor“. Aber man darf nicht lachen, sonst vergisst man das Zauberwort und bleibt für immer ein Tier!“

Der Gelehrte bekam seinen Lohn und durfte niemandem etwas über das Geheimnis verraten. Der Kalif und sein Großwesir wollten am nächsten Morgen auf eine Wiese gehen und die Pillen ausprobieren. An einem Teich hatten sie schon oft Störche gesehen. Auch an diesem Tag sahen sie Störche und sie wollten sich in Störche verwandeln.

Sie besprachen noch einmal, wie man sich zurückverwandeln kann. Schnell zog der Kalif die Dose aus der Tasche und beide schluckten eine kleine Pille, verneigten sich dreimal gegen Osten und riefen „Mutabor“. Sofort verwandelten sie sich in Störche. Sie gingen näher an die anderen Störche heran und lauschten dem Schnabelgeklapper. Aber als sie merkten, dass sie die Störche verstehen konnten, mussten sie herzlich lachen.