

„Es war einmal... Konzeption einer Märchenwoche im Schullandheim „Am Bleißberg“ in Schirnrod

Projektbeschreibung:

- I. Thema
- I. Altersstufe
- II. Projektdauer
- III. Ziel der Projektwoche
- IV. Inhalte
- V. Bezug zu Schule und Lehrplan
- VI. Musterwoche

1. Thema:

Es war einmal... Märchen zum Lesen, Leben und Erleben

II. Alterstufe:

Regelschule Klasse 5 oder 6

III. Projektdauer:

5 Tage

IV. Ziel der Projektwoche:

In Anlehnung an den Lehrplaninhalt Deutsch Klasse 5/6, steht als Ziel die Förderung des sprachlichen Ausdrucks und Entwicklung des Lesenkönnens als komplexe Leistung von Sinnerfassung und Sinngestaltung. Ebenso die Befähigung zum personalen, figuralen oder medialen Spieles, wobei das szenische Gestalten und sprachliche Vortragen Schwerpunkte bilden.

V. Inhalte der Projektwoche:

- Kennen lernen und Anwendung verschiedener Lesetechniken zum schnelleren und leichteren Erfassen der Inhalte
- Erzählen und Nacherzählen sowie szenisches Spiel
- Erkennen und Anwenden von Textgestaltungsmitteln
- Sensibilisierung der Kinder über die Gegensätze der Märcheninhalte, wie „Gut und Böse“ „Fleiß und Faulheit“ „Klugheit und Dummheit“ u.a. nachzudenken, diese einzuschätzen und zu bewerten
- Unterschiede erkennen zwischen Wahrheit und Fantasie, Märchen und Realität
- Lehren herausarbeiten zum richtigen Leben und Handeln
- Einführung in das darstellende Spiel
- Motivation zu eigenständiger Umsetzung der gelesenen Märchen in Rollenspielen oder im Puppentheater
- Anregung der Fantasie, die Schüler sollen selbst Märchen oder Märchenteile erfinden
- Kennen lernen von Volksmärchen aus verschiedenen Ländern
- Gegenüberstellung von Volksmärchen und Kunstmärchen
- Kreatives Basteln und Gestalten

6. Bezug zu Schule und Lehrplan

In den Unterrichtsfächern Deutsch, Kunst und Ethik findet sich der Inhalt des Projektes im Lehrplan.

Auch für das Fach Medienkunde bieten Märchen sehr viele Ansätze. Sei es als Hörspiel oder als Grundlage für das Erstellen von Drehbüchern.

Vorbereitung in der Schule: In den Fächern Deutsch Literatur und sprachlicher Ausdruck, sollten die Schüler vor der Projektwoche bereits in das Thema eingeführt werden.

Es wäre von Vorteil, wenn die theoretische Wissensvermittlung zur Entstehung und Verbreitung sowie zum Inhalt der Märchen schon Thema war. Auch zu den verschiedenen Märchensammlern wie Brüder Grimm, Wilhelm Hauff und Hans Christian Andersen sollten die Schüler bereits Wissen aus der Schule mitbringen.

In Absprache mit dem Klassenleiter muss im Vorfeld geklärt werden welche Schwerpunkte bereits im Unterricht behandelt wurden, um im SLH anzuknüpfen und aufzubauen.

VII. Musterwoche

Wochenplan (Märchenwoche)

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Vormittag	Anreise Zimmernaufteilung, Organisatorisches Kennenlernspiele Ermittlung der Erwartungshaltung (Erwartungsbaum)	Reflexion zum Vortag - Nacherzählung der Sage über die Itzquelle, - Erzählung weiterer, den Schülern bekannter Sagen aus ihrer Region - eigene Märchenerzählungen (mit Hilfe des Märchenbuchspiels) Arbeit in Zufallsgruppen - Präsentation der Gruppenarbeiten - Leseübungen	Feedback und Märchentabu (auflockerndes Spiel zum Auftakt und zwischendurch) - Effektives Lesen Schlüsselbegriffe, Überfliegen Erarbeitung 5-Gang Lesetechnik © Vermittlung und Umsetzung der Methoden	Rückmeldung zu den Gruppenarbeiten - Textarbeit zur Anwendung der Methoden - Markieren und Strukturieren von Texten	Märchenquiz, Abschlussrunde Koffer packen, Heimreise
Nachmittag	- Einführung in das Thema Vorstellung des Wochenplanes - Festlegung der Gruppenregeln - Erarbeitung von Märchenelementen und Zuordnung (Wundertüte) - Ratespiel zu Märchen © dient dem Erkennen des Wissensstandes und zur Ermittlung des Bekanntheitsgrades einzelner Märchen und Figuren - Stoffsammlung zu den Gestaltungsmerkmalen in Märchen in Zufallsgruppen - Bilden von Arbeitsgruppen (Absprache mit dem Klassenleiter) - Ideenfindung zur Gruppenaufgabe: Szenisches Darstellen eines bekannten oder eines frei erfundenen Märchens.	- Einführung in das Rollenspiel - Übungen zum sprachlichen Ausdruck und zu Körpersprache - Teamspiele (Stationsbetrieb) © Selbstwahrnehmung / Vertrauen schaffen Freizeit - Projektplanung der einzelnen Gruppen - Material- und Textsammlung, Rollenverteilung, Kreativarbeiten	Freizeit - Übungen in den einzelnen Gruppen - Vorbereitung auf die Präsentationen - Kreativarbeiten zu Kulissen und Kostümen - Vorstellung bereits fertiger Szenen	- letzte Vorbereitungen für die Präsentationen - Märchenrallye - Präsentation der Gruppenarbeiten - Auswertung	

	-Möglichkeiten der Darstellung				
Abend	-Nachtwanderung im Märchenwald Besuch der Itzgrotte -Schüler Hören die Sage dieses Ortes	<ul style="list-style-type: none">- Märchenfiguren backen- Alternative: Märchenstaffel in der Turnhalle	<ul style="list-style-type: none">- Rumpelstilzchenabend am LagerfeuerAlternative: Märchenfilm mit Aufgabenstellung	-Märchenhafter Abschlussabend mit dem Ball des Prinzen	