

DAS MÄRCHENSPIEL



Double Arch
music and media



DAS MÄRCHENSPIEL

Sprachliche Ziele

DAS MÄRCHENSPIEL wendet sich Deutschlernende, die das Niveau A1-A2 (GER) erreicht haben und fördert:

- das Verstehen und Erinnern von relevanten Inhalten;
- das Lernen und Üben von Wortschatz und einfachen grammatischen Strukturen.

Material

DAS MÄRCHENSPIEL besteht aus:

- 132 Karten
 - 125 Karten mit Multiple-Choice-Aufgaben
 - 7 Sonderkarten
- Spielfiguren
- Spielmarken
- Spielbrett
- Zahlenwürfel
- Spielanleitung

Die Karten sind in zwei verschiedene Arten aufgeteilt:

- **Spielkarten** (125)

Es gibt 25 Spielkarten für jedes Märchen, mit je einer Frage und drei Antworten zur Auswahl, worunter die richtige hervorgehoben ist.



- **Sonderkarten** (7)

Die Sonderkarten belohnen oder bestrafen die Spieler und Spielerinnen während des Spielverlaufs.

Auf dem **Spielbrett** gibt es fünf verschiedene Wege, einen für jedes Märchen. Jeder Weg besteht aus 20 Feldern und endet in der Mitte des Spielbretts.

Auf jedem Weg befinden sich Felder für die Sonderkarten.

Am Ende eines einzelnen Weges macht der Spieler oder die Spielerin mit dem nächsten Märchen weiter.



So wird gespielt

Das Spiel kann von maximal 5 Spielern oder 5 Teams und einem Spielleiter oder einer Spielleiterin gespielt werden.

Jeder Spieler, jede Spielerin oder jedes Team wählt eine farbige Spielfigur und kann mit dem Märchen beginnen, das ihm oder ihr am besten gefällt.

Alle stellen ihre Spielfigur auf „Start“ und würfeln. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.

Der Spieler oder die Spielerin würfelt, während der Spielleiter oder die Spielleiterin eine Karte aus dem Stoß des Märchens zieht, das gewählt wurde. Die Frage wird vorgelesen. Wenn der Spieler, die Spielerin oder das Team die Frage richtig beantwortet, darf die Spielfigur die Anzahl der gewürfelten Augen vorrücken. Andernfalls bleibt sie, wo sie ist.

Kommt ein Spieler, eine Spielerin oder ein Team auf ein Sonderfeld, muss eine Karte gezogen und die Vorgabe ausgeführt werden.

Jedes Mal, wenn ein Märchen vollständig ist, erhält der Spieler, die Spielerin oder das Team die entsprechende Spielmarke und macht mit dem nächsten Märchen weiter.

Sieger ist, wer die Spielmarken für alle fünf Märchen gesammelt oder wer in der festgelegten Zeit die meisten bekommen hat.

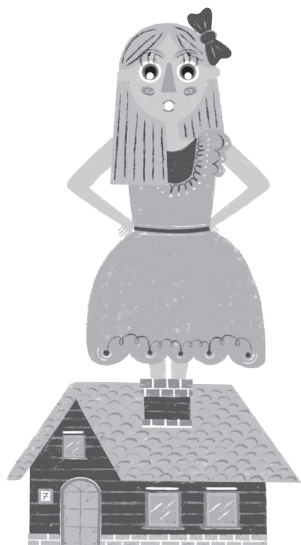
- Es ist empfehlenswert, die verschiedenen Märchen anzusehen oder laut vorzulesen, bevor das Spiel durchgeführt wird.

- Es steht im Ermessen der Lehrkraft, ob alle Karten verwendet werden oder nur eine Auswahl derjenigen, die den Sprachkenntnissen der Lerngruppe entsprechen.

- Die Fragen halten sich eng an jedes Märchen und betreffen Inhalt, Wortschatz und Grammatik.

ALICE IM WUNDERLAND

Alice ist mit ihrer älteren Schwester im Garten und liest ein Buch ohne Bilder oder Reime. Plötzlich rennt ein weißes Kaninchen vorbei, schaut auf die Uhr und ruft aufgeregt: „Es ist spät! Es ist spät!“ Alice läuft ihm in seinen Bau nach und findet sich in einem Raum mit vielen kleinen und großen Türen wieder, die alle geschlossen sind. Auf einem Tisch findet sie einen Schlüssel für die allerkleinste Tür, aber Alice ist zu groß und kommt nicht hindurch!



Neben dem Schlüssel steht ein Fläschchen mit der Aufschrift „Trink mich“. Alice trinkt aus der Flasche und wird ganz klein, aber der Schlüssel liegt noch auf dem Tisch! Alice findet einen Keks, auf dem steht „Iss mich“. Alice isst den Keks und beginnt zu wachsen! Jetzt passt sie nicht mehr durch die kleine Tür. Alice ist traurig und weint. Ihre Tränen bilden einen See. Alice wird klein, schwimmt im See und gelangt in das Wunderland! Sie trifft eine Maus und andere Tiere und rennt mit ihnen, um wieder trocken zu werden. Dann sieht sie auch das weiße Kaninchen wieder und folgt ihm nach Hause. Das weiße Kaninchen verwechselt Alice mit seiner Dienerin

Marianne und bittet sie, ihm Handschuhe und einen Fächer aus dem Haus zu holen. Als Alice das Haus betritt, sieht sie eine Flasche und trinkt. Alice wird immer größer und bricht durch das Dach im Haus des weißen Kaninchens! Alice erschrickt, isst einen Keks, wird klein und läuft schnell weg. Unterwegs trifft sie seltsame Figuren. Die Raupe sitzt auf einem Pilz und raucht. Dann wird sie zu einem Schmetterling. Die Grinsekatze kann verschwinden und wieder auftauchen. Alice fragt die Grinsekatze, welchen Weg sie nehmen soll. Die Grinsekatze zeigt ihr den Weg zum Märzhasen und dem Hutmacher. Diese beiden Figuren trinken Tee mit einer schlafenden Haselmaus, erzählen Geschichten, stellen sich Rätsel und wechseln ständig die Plätze, weil es im Wunderland immerzu Zeit ist, Tee zu trinken. Alice geht weiter und trifft die falsche Schildkröte, die ihr das Hummerballett erklärt. Plötzlich steht sie vor der Herzkönigin und ihren Soldaten, die wie Spielkarten aussehen. Sie spielt mit ihnen Croquet, den Lieblingssport der Königin, wobei ein Flamingo der Schläger und ein Igel der Ball sind! Die Herzkönigin wird wütend, weil einer ihrer Soldaten ihre Törtchen gestohlen hat. Alice verteidigt den Soldaten vor der Herzkönigin und den anderen Figuren aus dem Wunderland. Aber alle reden durcheinander und sagen sinnlose Dinge, was Alice sehr ärgerlich macht. Dann wacht Alice auf und ist wieder im Garten bei ihrer Schwester.



HÄNSEL UND GRETEL



Ein Holzfäller lebt mit seinen beiden Kindern im Wald: Hänsel und seine kleine Schwester Gretel.

Eines Tages gehen Hänsel und Gretel allein in den Wald. Sie streuen kleine weiße Steinchen auf den Weg, so können sie wieder nach Hause finden. Ein paar Tage später machen sie sich wieder auf den Weg. Dieses Mal streuen sie Brotstückchen auf den Weg. Doch Vögel fressen das Brot und die beiden Kinder finden nicht mehr nach Hause.

Sie laufen durch den Wald und kommen an ein Haus aus Kuchen, Schokolade und Gebäck. Sie haben großen Hunger und essen von dem Haus. Da kommt eine freundliche, alte Frau heraus und bittet sie zum Schlafen ins Haus.

Die Kinder sind glücklich, aber am nächsten Tag verstehen sie, dass die alte Dame eine böse Hexe ist und Kinder frisst: Sie schließt Hänsel in einen Käfig und Gretel muss putzen und kochen.

„Gretel, mach Feuer und bring Hänsel das Brathähnchen mit Kartoffeln. Dann wird er fett und ich kann ihn essen!“, sagt die Hexe.

Jeden Morgen betastet die Hexe den Finger von Hänsel, sie will prüfen, ob er fett wird. Sie kann aber nicht gut sehen, und Hänsel hält der Hexe einen Hähnchenknochen hin.

Nach ein paar Wochen aber will die Hexe Hänsel braten und befiehlt Gretel, Feuer im Ofen zu machen. Gretel heizt den Ofen und bittet die Hexe um Hilfe. Die Hexe kommt näher und will kontrollieren, was das Problem ist. Da stößt Gretel sie in den Ofen und schließt die Tür.



Gretel befreit Hänsel und zusammen finden sie eine Truhe mit dem Schatz der Hexe. Die beiden Kinder laufen durch den Wald und suchen den Weg nach Hause. Sie kommen an einen Fluss, aber es gibt keine Brücke. Da kommt eine große weiße Gans und hilft den Kindern über den Fluss. Hänsel und Gretel finden nach Hause, bringen dem Vater den Schatz der Hexe und leben weiter glücklich zusammen.

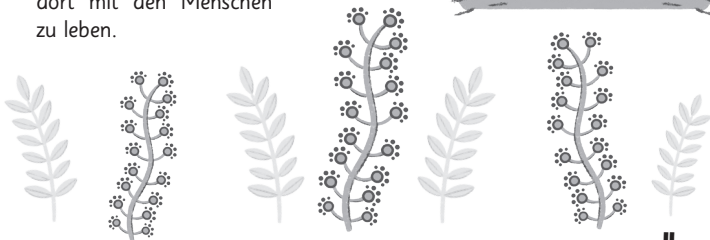


DAS DSCHUNGELBUCH

Im Indischen Dschungel leben viele Tiere friedlich miteinander. Eines Tages finden Wölfe aus dem Rudel von Akela ein Neugeborenes, ein „Menschenjunges“. Sie versammeln sich und beschließen, das Kind zu adoptieren. Sie nennen es MOGLI, das bedeutet in der Dschungelsprache „Frosch“, und nehmen es ins Rudel auf, in die Wolfsfamilie. Baghira, der schwarze Panther, und Balu, der Bär, sind Freunde der Wölfe. Sie nehmen an der Versammlung teil und bieten ihre Hilfe an, dem Menschenjungen die Regeln des Dschungels beizubringen. Mogli wird größer und ist glücklich. Balu zeigt ihm, wo



man Honig und Obst findet und wo man sich ausruhen kann. Baghira schützt ihn vor Gefahren, bringt ihm die Geheimnisse des Dschungels bei, und wie man mit den Tieren sprechen kann. Es gibt so viele Geschichten über die Tiere im Dschungel. Der Mungo Rikki Tikki Tavi ist ein sehr mutiges Tier, das gegen eine Königskobra kämpft und einem Kind das Leben rettet. Toomai dagegen ist ein Junge, der Elefanten fangen und mit ihnen arbeiten möchte. Er begegnet Kala Nag, einem Elefanten, der ihm dabei hilft. Mogli trifft auch andere Tiere, die im Dschungel wohnen. Er trifft die wilden Affen, die ihn entführen, weil sie lernen wollen, wie man Feuer macht. Sie nennen das Feuer „rote Blüte“. Balu und Baghira und die Riesenschlange Kaa retten Mogli. Dann erzählen sie die Geschichte von Kotick, der weißen Robbe, die einen sicheren Ort sucht, um ihre Herde vor den Robbenfängern zu schützen. Aber Mogli hat einen schrecklichen Feind, Shir Khan den menschenfressenden Tiger. Mogli kämpft gegen Shir Khan und besiegt ihn mit der Hilfe seiner Freunde Balu und Baghira. Doch Mogli wird älter und versteht, dass sein Platz bei den Menschen ist. Am Rand des Dschungels gibt es ein Dorf und Mogli beschließt, den Dschungel zu verlassen. Er verabschiedet sich von Balu, Baghira, den Wölfen und allen anderen Freunden unter den Tieren und geht ins Dorf, um dort mit den Menschen zu leben.



DIE BREMER STADTMUSIKANTEN



Ein Esel arbeitet in der Mühle und trägt jeden Tag die Mehlsäcke auf dem Rücken. Er wird immer schwächer und müde, deshalb beschließt er, wegzulaufen und nach Bremen zu gehen, wo er Stadtmusikant werden möchte. Auf der Straße nach Bremen trifft der Esel einen alten und müden Jagdhund. Sein Herrchen will ihn nicht mehr und er weiß nicht, wohin er gehen soll. Der Esel lädt ihn ein, mit nach Bremen zu gehen, um Stadtmusikant zu werden. Der Esel spielt die Laute, der Hund spielt die Trommel. Der Hund schließt sich dem Esel auf dem Weg nach Bremen an. Sie treffen eine Katze. Sie sitzt auf der Straße und ruht sich aus. Ihr Frauchen will sie nicht mehr, weil sie zu alt zum Mäusefangen ist, nur noch vor dem Kamin sitzt und schnurrt. Der Esel und der Hund nehmen die Katze, Expertin in Serenaden, mit auf den Weg nach Bremen. Kurz darauf hören sie ein lautes Kikeriki! Sie kommen an einen Bauernhof und sehen einen Hahn, der laut und traurig kräht. Sie begrüßen ihn und der Hahn erzählt, die Bäuerin will ihn in der Suppe kochen. Der Esel, der Hund und die Katze fragen, warum er nicht mit nach Bremen kommt. Der Hahn nimmt den Vorschlag an und alle vier machen sich zusammen auf den Weg.

Es wird Abend und sie kommen an einen Wald. Sie halten an und machen Rast. Der Esel und der Hund legen sich unter einen Baum, die Katze und der Hahn setzen sich zum Schlafen auf einen Ast. Der Hahn sieht das Licht eines Hauses in der Nähe. Die Tiere gehen zu dem Haus. Sie suchen einen bequemen Platz zum Essen und Schlafen. Durch das Fenster sehen sie eine Räuberbande. Die Räuber sitzen um einen Tisch voller Essen und die Freunde möchten in das Haus gehen. Aber sie müssen die Räuber verjagen! Der Hund steigt auf den Rücken des Esels, die Katze steigt auf den Hund und der Hahn auf den Kopf der Katze. Und alle zusammen beginnen zu lärmern! Der Esel schreit i-ah, der Hund bellt, die Katze miaut und der Hahn kräht! Mit einem Fußtritt schlägt der Esel das Fenster ein und alle springen ins Haus. Die Räuber erschrecken und laufen davon. Die vier Freunde bleiben im Haus, essen sich satt und legen sich schlafen: der Esel im Stall, der Hund hinter der Tür, die Katze am Kamin und der Hahn auf einem Balken. Die Reise hat sie sehr müde gemacht und sie schlafen sofort ein. Ein Räuber versucht in der Nacht, zurückzukommen. Er macht ein Streichholz an und geht zum Kamin. Die Katze wacht auf, kratzt ihn und der Räuber läuft weg. Bei dem Lärm wacht der Hund auf und beißt den Räuber. Der Esel im Stall tritt ihn, bis der Hahn zu krähen anfängt! Der Räuber verschwindet. Er hat Angst! Als er bei den anderen Räubern ankommt, erzählt er, dass im Haus eine Hexe ist, die kratzt, beißt, tritt und schreit! Die Räuberbande beschließt, das Haus und den Wald zu verlassen. Die vier Tiere bleiben in dem Haus und leben glücklich und zufrieden.



PETER PAN

Wendy lebt mit ihren Eltern und ihren beiden jüngeren Brüdern John und Michael in London. Jeden Abend erzählt Wendy ihren Brüdern ein Märchen vor dem Einschlafen und John und Michael hören ihr begeistert zu. Aber die beiden Kinder sind nicht die einzigen, die zuhören. Jeden Abend fliegt ein Kind in das Zimmer der Brüder, versteckt sich und hört Wendy zu. Ja, dieses Kind kann fliegen, es heißt Peter Pan und kommt von der Insel Nimmerland. Auf Nimmerland werden Kinder nie erwachsen. Eines Abends, als Wendy ihr Märchen zu Ende erzählt hat, verliert Peter Pan seinen Schatten, aber Wendy hilft ihm, ihn wiederzufinden. Peter und Wendy werden Freunde. Peter bittet Wendy, mit ihm nach Nimmerland zu fliegen, um den Verlorenen Jungs, das heißt allen Kindern, die auf der Insel wohnen, ihre Märchen zu erzählen. Wendy und ihre Brüder machen sich mit Peter auf den Weg zur Insel Nimmerland. Mit Hilfe der Fee Tinkerbell,



der besten Freundin von Peter Pan, und ihrem Feenstaub können die Geschwister fliegen. Auf der Insel angekommen, treffen sie die Verlorenen Jungs und Wendy erzählt sofort ein Märchen. Zusammen mit Peter Pan erleben sie viele Abenteuer, retten die Prinzessin Tiger-Lily, die Tochter des Indianerhäuptlings, treffen die Meerjungfrauen der Lagune, kämpfen gegen Captain Hook, den Anführer der Piraten, und seinen Bootsmann Smee. Captain Hook ist Peter Pans größter Feind. Er hat große Angst vor Uhren: Das Krokodil, das ihm seine Hand abgebissen hat, hat einen Wecker im Bauch. Eines Abends entführt er Wendy, John und Michael, aber Peter rettet seine Freunde. Er kommt mit den Verlorenen Jungs und Tinkerbell auf das Piratenschiff, befreit Wendy und ihre Brüder und besiegt Captain Hook mit einem Trick. Er imitiert das Tick-tack einer Uhr und Captain Hook schreit: „Hilfe! Das Krokodil!“ und läuft weg. Wendy, John und Michael entscheiden, wieder zu ihren Eltern nach London zurückzukehren. Peter Pan bleibt auf der Insel, aber die Verlorenen Jungs gehen mit Wendy und ihren Brüdern, um Gute-Nacht-Geschichten zu hören und erwachsen zu werden.



GER:

Gemeinsamer
europäischer
Referenzrahmen
für Sprachen

A1	Anfänger
A2	Grundlegende Kenntnisse
B1	Fortgeschrittene Sprachverwendung
B2	Selbständige Sprachverwendung
C1	Fachkundige Sprachkenntnisse
C2	Annähernd muttersprachliche Kenntnisse

DAS MÄRCHENSPIEL

von Riccardo Poto und Francesca Mazzi

©2020 ELI srl

Postfach 6 – 62019 Recanati – Italien

Tel. +39 071 750701 – Fax +39 071 977851

www.elionline.com

Deutsche Version: Iris Faigle

Art Director: Letizia Pigni

Redaktion: Gigliola Capodaglio

Produktionsleitung: Francesco Capitano

Grafik und Illustrationen : Sonia Poto - Double Arch

Koordination: Federica de Rosa - Double Arch

Gedruckt in Italien von Tecnostampa

Pigni Group Printing Division – Loreto-Trevis

ISBN 978-88-536-3014-8

Die vollständige oder teilweise Reproduktion dieser Publikation sowie deren Übermittlung in jeglicher Form und mit irgendwelchen Mitteln, auch durch Fotokopien, ist ohne die Genehmigung des Verlags ELI streng verboten.