Märchen

Der Märchenweg · 7 Stationen



MOOCwiki
Eine Welt voller Geschichten

© Glanz-Verlag.de · 2026

FÜR DIE GEMEINSAME VORBEREITUNG

7 Stationen, ein eigener Märchenweg

Der Weg funktioniert als gemeinsame Online-Runde und als geplanter Pfad mit gedruckten Stationenkarten. Ab etwa 8 bis 12 Jahren, bei Bedarf mit Vorlesehilfe. Tempo und Textmenge an die Gruppe anpassen.

So wird aus den Karten ein Pfad

Wählt einen überschaubaren, freigegebenen Weg oder einen barrierearmen Rundgang im Haus. Nummeriert die Plätze in genau der Reihenfolge dieses Hefts. Jede Karte ist vollständig ohne Handy nutzbar; ihr QR-Code öffnet zusätzlich die passende Online-Station.

Material und Begleitung

Druckt die Stationenkarten und einen Laufzettel je Person oder Kleingruppe. Nehmt Stifte und bei Bedarf eine feste Schreibunterlage mit. Eine erwachsene Begleitung klärt Weg, Wetter, Pausen, Zugänglichkeit und Gruppentreffpunkte. Befestigt Material nur dort, wo es erlaubt ist.

Eine Runde für alle

Plant etwa 5 bis 8 Minuten je Station plus Weg und Pausen. Das ist eine Orientierung, keine feste Dauer. Vorlesen, Zuhören, Zeichnen und mündliche Antworten sind gleichwertige Möglichkeiten. Rollen und Beiträge bleiben freiwillig.

Märchen mit Bedacht auswählen

Historische Texte können Angst, Gewalt oder diskriminierende Zuschreibungen enthalten. Wählt eine passende Fassung, kündigt schwierige Stellen an und bietet eine kurze Pause oder eine andere Aufgabe an. Die neuen Stationen verlangen kein Nachspielen gefährlicher Handlungen.

Das Ziel

Die Häkchen auf dem Laufzettel sammeln Lernspuren. Am Ende steht eine gemeinsame Erzählrunde, keine Prüfung. Die letzte Seite enthält Lösungshinweise und Quellen für die Begleitung.

Das Tor der Geschichten

Mit einer Anfangsformel öffnet sich eine erzählte Welt. Wann und wo sie spielt, bleibt oft unbestimmt. Nicht jedes Märchen beginnt gleich.

Entdecken

Eine Formel ist ein wiedererkennbarer Erzählanfang. Sie nennt kein genaues historisches Datum.

Gemeinsam ausprobieren

Bildet am Start einen Kreis. Jede Person ergänzt ein Wort zu eurem gemeinsamen Märchenanfang.

Material: Stimme, Laufzettel und Stift

Das kleine Quiz

Was zeigt „Es war einmal“ meistens?

A. Die Geschichte geschah gestern um acht.

B. Alle Figuren leben in einem Schloss.

C. Die erzählte Zeit bleibt unbestimmt.

Meine Idee oder mein wichtigster Gedanke:

Online weitermachen
Runde 7 · Station 1

Die Figurenlichtung

Eine Hauptfigur hat einen Wunsch, ein Problem oder eine Aufgabe. Ihre Entscheidungen bringen die Geschichte in Bewegung.

Entdecken

Figurenrollen beschreiben eine Aufgabe in der Geschichte. Eine Figur kann sich verändern und mehrere Rollen übernehmen.

Gemeinsam ausprobieren

Erfindet zu zweit eine Hauptfigur. Nennt ihren Wunsch und ein Hindernis. Zeichnet nur ein kleines Zeichen dafür auf den Laufzettel.

Material: Laufzettel und Stift

Das kleine Quiz

Was bringt eine Geschichte besonders gut in Gang?

A. Nur die Farbe des Buchdeckels.

B. Eine Figur verfolgt ein Ziel und stößt auf ein Hindernis.

C. Eine lange Liste mit Seitenzahlen.

Meine Idee oder mein wichtigster Gedanke:

Online weitermachen
Runde 7 · Station 2

Der Brunnen der Versprechen

Im Froschkönig fällt eine goldene Kugel in den Brunnen. Ein Tier kann helfen. Wünsche, Absprachen und Entscheidungen bestimmen, wie es weitergeht.

Entdecken

Lies eine bestimmte Fassung genau. Historische Texte und heutige Nacherzählungen können dieselbe Szene unterschiedlich gestalten.

Gemeinsam ausprobieren

Legt ein gemaltes Kugelzeichen auf den Laufzettel. Spielt die Begegnung mit Worten nach; jede Person darf eine Rolle wählen oder nur zuhören.

Material: Gemaltes Kugelzeichen, Stift

Das kleine Quiz

Welche Hilfe bietet der Frosch in der Brunnenszene?

A. Er holt die goldene Kugel zurück.

B. Er baut einen Turm.

C. Er näht ein Festkleid.

Meine Idee oder mein wichtigster Gedanke:

Online weitermachen
Runde 7 · Station 3

Die Kreuzung der Prüfungen

Ein Wunsch wird zur Aufgabe. Hindernisse und Prüfungen machen den Weg spannend. Eine Lösung greift das Problem der Geschichte wieder auf.

Entdecken

Aufbau hilft beim Verstehen. Märchen folgen jedoch keinem einzigen starren Bauplan.

Gemeinsam ausprobieren

Erzählt ein Miniabenteuer mit Anfang, Schwierigkeit und Lösung. Jede Person übernimmt einen Teil. Ihr könnt dabei am selben Ort bleiben.

Material: Drei beschriftete Papierkarten

Das kleine Quiz

Welche Reihenfolge passt zu dieser Szene?

A. Tür öffnen - der noch verlorene Schlüssel erscheint ohne Erklärung.

B. Nur drei Gegenstände aufzählen.

C. Schlüssel suchen - Hilfe bekommen - Tür öffnen.

Meine Idee oder mein wichtigster Gedanke:

Online weitermachen
Runde 7 · Station 4

Der Platz der sprechenden Tiere

Esel, Hund, Katze und Hahn tun sich bei den Bremer Stadtmusikanten zusammen. Jede Figur bringt etwas Eigenes mit.

Entdecken

Ein Tiermärchen kann menschliche Fragen erzählen. Nicht jede Geschichte mit Tieren ist deshalb automatisch eine Fabel.

Gemeinsam ausprobieren

Erfindet gemeinsam ein leises Vier-Tier-Orchester mit Stimme oder Körperklängen. Alle entscheiden selbst, wie sie mitmachen.

Material: Stimme oder leise Körperklänge

Das kleine Quiz

Was hilft den Bremer Stadtmusikanten besonders?

A. Nur eine Figur darf Ideen haben.

B. Sie unterstützen einander und handeln gemeinsam.

C. Alle können sich in Drachen verwandeln.

Meine Idee oder mein wichtigster Gedanke:

Online weitermachen
Runde 7 · Station 5

Der Erzählbaum

Jetzt wird aus deinen Ideen ein eigenes Märchen: Eine Figur wünscht sich etwas, trifft ein Hindernis und findet mit Hilfe einen Weg.

Entdecken

Ein Schreibplan ordnet Ideen. Du kannst Motive verändern und Figuren selbst entscheiden lassen. Ein Schloss oder eine Hochzeit ist keine Pflicht.

Gemeinsam ausprobieren

Erzählt im Kreis ein gemeinsames Märchen. Jede Person ergänzt einen Satz oder gibt die Geschichte weiter.

Material: Erzählstimme oder Schreibblatt

Das kleine Quiz

Welche Bausteine helfen bei der Planung?

A. Figur, Wunsch, Hindernis, Hilfe und ein passender Schluss.

B. Nur ein langer Titel und viele Seitenzahlen.

C. Nur eine Liste mit Farben.

Meine Idee oder mein wichtigster Gedanke:

Online weitermachen
Runde 7 · Station 6

Das Fest der Geschichten

Ein Abenteuer ist zu Ende. Erzähle, was sich für deine Figur verändert hat. Höre anderen zu und zeige, welche Stelle dir besonders im Gedächtnis bleibt.

Entdecken

Ein Schluss kann das Problem lösen oder eine Frage bewusst offenlassen. Wichtig ist, dass du seine Wirkung an der Geschichte erklären kannst.

Gemeinsam ausprobieren

Versammelt euch am Ziel. Wer mag, erzählt den Lieblingsmoment. Füllt den Laufzettel aus und wählt eine Geschichte zum Weiterlesen.

Material: Laufzettel, Stift und eine gemeinsame Erzählrunde

Das kleine Quiz

Was macht eine hilfreiche Rückmeldung aus?

A. Sie vergleicht nur das Aussehen der Erzählenden.

B. Sie erklärt pauschal alles für schlecht.

C. Sie nennt eine konkrete gelungene Stelle und eine freundliche Frage.

Meine Idee oder mein wichtigster Gedanke:

Online weitermachen
Runde 7 · Station 7

DEINE LERNSPUREN

Mein Märchenweg

Name oder eigenes Zeichen: _____

Ich darf schreiben, zeichnen oder erzählen. Mein Laufzettel gehört mir.

1. Tor	☐
2. Lichtung	☐
3. Brunnen	☐
4. Kreuzung	☐
5. Tierplatz	☐
6. Erzählbaum	☐
7. Schlosswiese	☐

Das möchte ich weitererzählen:

Eine Frage, die ich noch habe:

So könnte mein eigenes Märchen beginnen:

FÜR DIE BEGLEITUNG

Lösungen und Quellen

1. Das Tor der Geschichten: Die erzählte Zeit bleibt unbestimmt.
2. Die Figurenlichtung: Eine Figur verfolgt ein Ziel und stößt auf ein Hindernis.
3. Der Brunnen der Versprechen: Er holt die goldene Kugel zurück.
4. Die Kreuzung der Prüfungen: Schlüssel suchen - Hilfe bekommen - Tür öffnen.
5. Der Platz der sprechenden Tiere: Sie unterstützen einander und handeln gemeinsam.
6. Der Erzählbaum: Figur, Wunsch, Hindernis, Hilfe und ein passender Schluss.
7. Das Fest der Geschichten: Sie nennt eine konkrete gelungene Stelle und eine freundliche Frage.

Textgrundlagen und Einordnung

Historische Originalfassungen: Kinder- und Hausmärchen

Texte und verschiedene Ausgaben; historische Sprache und teils bedrohliche oder diskriminierende Inhalte einordnen.

Stadt Kassel: Handexemplare der Brüder Grimm

Sammlung, Bearbeitung und Veröffentlichung der Kinder- und Hausmärchen.

Deutsches Historisches Museum: Ausgabe von 1812

Historisches Buchobjekt und Einordnung der Sammlung.

Deutsche UNESCO-Kommission: Kinder- und Hausmärchen

Die kommentierten Handexemplare als Weltdokumentenerbe.

Die Stationstexte, Fragen und Aufgaben sind neu formuliert. Historische Märchen haben unterschiedliche Fassungen. Die Grimm-Sammlung wurde gesammelt und bearbeitet; sie ist keine wortgetreue Aufnahme aller mündlichen Überlieferungen.

Titelseitenmotiv und Märchenwald: digitale Illustrationen mit ImageGen, © Glanz-Verlag.de. Originale und Prompts sind erhalten.
Die QR-Codes sind technisch erzeugt und führen ausschließlich zu öffentlichen Lernseiten auf MOOCwiki.org.