

DIE BRÜDER GRIMM UND IHRE MÄRCHEN

Ein handlungsorientiertes Materialpaket für den finnischen DaF-Unterricht auf
B2-Niveau

Bachelorarbeit
Meri Niskanen

Universität Jyväskylä
Institut für Sprach- und Kommunikationswissenschaften
Deutsche Sprache und Kultur
19.11.2021

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta - Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos - Department Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä - Author Meri Niskanen	
Työn nimi - Titel Die Brüder Grimm und ihre Märchen: Ein handlungsorientiertes Materialpaket für den finnischen DaF-Unterricht auf B2-Niveau	
Oppiaine - Subject Saksan kieli ja kulttuuri	Työn laji - Level Kandidaatintutkielma
Aika - Month and year Joulukuu 2021	Sivumäärä - Number of pages 31
Tiivistelmä - Abstract <p>Grimmin veljesten sadut ovat maailmanlaajuisesti tunnettuja ja tärkeä osa saksalaista kulttuuria. Tämä kandidaatintutkielma on toiminnallinen materiaalipaketti saksan kielen opetukseen B2-kielenä yläkoulussa. Materiaalipaketti koostuu tehtävistä, joissa opitaan leikkien ja pelien kautta tuntemaan Grimmin veljesten neljä tunnettua satua <i>Tuhkimo</i>, <i>Hannu ja Kerttu</i>, <i>Punahilkka</i> sekä <i>Lumikki</i>. Kyseiset sadut ovat monille oppilaille jo ennestään tuttuja ja siksi ne toimivat erinomaisena pohjana vieraan kielen ja kulttuurin opetuksessa.</p> <p>Tutkielman teoriaosuudessa käsitellään saksan kielen opetusta Suomessa, opetussuunnitelman asetuksia sekä toiminnallisen oppimisen käsitettä. Teoriaosa tarkastelee myös satujen merkitystä kulttuurissa ja opetusmateriaalina. Lisäksi tehdään katsaus Grimmin veljesten elämään sekä tiivistelmät valittujen satujen sisällöstä. Analyysiosuus esittelee tehtävien sisällön, kohderyhmän sekä taitotavoitteet.</p>	
Asiasanat - Keywords saksan kieli, kielten opetus, satu, toiminnallisuus, Grimmin veljekset	
Säilytyspaikka - Depository Jyväskylän yliopisto / JYX	
Muita tietoja - Additional information	

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG.....	1
2 FREMDSPRACHENUNTERRICHT IN FINNLAND.....	2
2.1 DaF-Unterricht in Finnland.....	3
2.2 Der finnische Rahmenlehrplan.....	4
2.3 Handlungsorientiertes Lernen.....	6
3 MÄRCHEN.....	8
3.1 Märchen als Kulturträger.....	8
3.2 Märchen als Unterrichtsmaterial.....	9
3.3 Die Brüder Grimm und ihre Märchensammlung.....	10
4 MATERIALPAKET FÜR DEN FINNISCHEN DAF-UNTERRICHT.....	11
4.1 Lernziele und Zielgruppe.....	11
4.2 Inhalt.....	12
5 SCHLUSSBETRACHTUNG.....	13
LITERATURVERZEICHNIS.....	14
ANHANG 1: LEHRERMATERIALIEN UND -ANWEISUNGEN.....	16
ANHANG 2: EIN HANDLUNGSORIENTIERTES MATERIALPAKET FÜR DEN FINNISCHEN DAF-UNTERRICHT AUF B2-NIVEAU.....	24

1 EINLEITUNG

Die Brüder Grimm haben eine große Bedeutung für die deutsche Sprache und Kultur. Ihre Märchen sind ein grundlegender Teil der deutschen Literaturgeschichte. Als das meistübersetzte deutschsprachige Werk aller Zeiten ist die Märchensammlung *Kinder- und Hausmärchen* weltweit bekannt. Authentisches Lehrmaterial im Unterricht zu verwenden ist wichtig für das Fremdsprachenlernen. Berühmte literarische Werke, wie die Märchen der Brüder Grimm, sind nicht nur nützlich für die Sprachentwicklung der Lerner¹, sondern auch für die Verbreitung des allgemeinen kulturellen Wissens. Außerdem kann die Tradierung der Märchen durch dieses Materialpaket überliefert werden.

Das Ziel dieser Arbeit ist ein handlungsorientiertes Materialpaket für den finnischen DaF-Unterricht zu erstellen. Die Aufgaben sind für das Deutschlernen als B2-Sprache bzw. für die Klassen 7 bis 9 in der finnischen Gemeinschaftsschule geplant. Darüber hinaus eignen sich die Aufgaben für alle DaF-Lerner auf dem Niveau A2 bis B1. Meine Motivation für das Erstellen eines Materialpakets stammt aus meinem Ziel in der Zukunft als Fremdsprachenlehrerin zu arbeiten. Handlungsorientierung ist eine Methode, die im derzeitigen Rahmenlehrplan zentral ist und sich gut für das Sprachlernen eignet. Grimms Märchen wurden gewählt, weil sie weltweit für Fremdsprachenlernern in ihren Muttersprachen bekannt sind. Deswegen haben viele Lerner, auch auf dem Anfängerniveau, einen fruchtbaren Ausgangspunkt für die Bearbeitung dieser Märchen im Fremdsprachenkontext.

Das Materialpaket basiert auf den Märchen *Aschenputtel*, *Hänsel und Gretel*, *Rotkäppchen* und *Schneewittchen* von den Brüdern Grimm. Ich halte es für wichtig, dass die Märchen ein Stück deutscher Kultur in den Unterricht bringen. Der Stoff der Märchen wird heutzutage in unterschiedlichen Versionen in Form von Filmen, Serien und Büchern gezeigt, was darauf hinweist, dass die Märchen bis heute Relevanz haben. Diese Märchen ermöglichen vielseitige Aufgabenstellungen, was ebenfalls mein Ziel beim Erstellen des Materialpakets war. In diesem Materialpaket wird Deutsch auf eine handlungsorientierte Weise geübt. Das ermöglicht eine aktive Rolle der Lerner und weckt die Motivation für das Sprachlernen durch Spielen,

¹ Aus Gründen der Lesbarkeit wird in dieser Arbeit das generische Maskulinum (bspw. Lerner und Lehrer) für Personen aller Geschlechter und Gender-Arten verwendet.

Bewegen, Drama, Basteln usw. Handlungsorientierte Aufgaben ermöglichen vielseitige und motivierende Arbeitsmethoden, die etwas für jeden Lerntyp anbieten.

Das Unterrichtspaket besteht aus drei Teilen mit 3 bis 4 Aufgaben, mit denen die Lerner vielseitig Deutsch üben können. Die Aufgaben sind hauptsächlich mündlich und die Sprachkompetenz wird auf eine handlungsorientierte Weise entwickelt. Zusätzlich zum Materialpaket gibt es die Lehrermaterialien und -anweisungen, die die Lehrer hinsichtlich der Verwendung der Aufgaben im Unterricht anleiten. Dort werden auch das Ziel und die Zielgruppe genauer beschrieben.

Zunächst wird in Kapitel 2.1 der DaF-Unterricht in Finnland vorgestellt. Danach wird in Kapitel 2.2 der aktuelle Rahmenlehrplan vom Zentralamt für Unterrichtswesen² behandelt. Weiterhin wird in Kapitel 2.3 der Begriff des handlungsorientierten Lernens definiert. Die Kapitel 3.1 und 3.2 erklären Märchen im Kontext von Kultur und Unterricht. In Kapitel 3.3 werden die Brüder Grimm vorgestellt und auch die Sammlung ihrer Märchen beschrieben. In Kapitel 4.1 werden die Zielgruppe und die Ziele der Aufgaben des Materialpakets genannt und danach, in Kapitel 4.2, wird der Inhalt des Unterrichtspakets vorgestellt. In Kapitel 5 wird schließlich der Prozess der Erstellung des Materialpakets reflektiert. Die Lehrermaterialien und Anweisungen für den Lehrer sowie das Materialpaket sind am Ende der Arbeit als Anhänge zu finden.

2 FREMDSPRACHENUNTERRICHT IN FINNLAND

In Kapitel 2.1 wird zunächst ein Überblick über den Stellenwert des Deutsch-als-Fremdsprache-Unterrichts (im Folgenden DaF-Unterricht) in Finnland gegeben. Danach, in Kapitel 2.2, wird der Rahmenlehrplan vom Zentralamt für Unterrichtswesen vorgestellt und schließlich wird in Kapitel 2.3 der Begriff handlungsorientiertes Lernen sowohl aus der Sicht des Lernalters als auch des Lehrers erklärt.

² Auf Finnisch: Opetushallitus

2.1 DaF-Unterricht in Finnland

Deutsch wird in Finnland sowohl in der Gemeinschaftsschule (Klassen 1-9) als auch in der gymnasialen Oberstufe gelehrt. In Finnland werden Fremdsprachen abhängig von der Anfangsklasse in A- und B-Sprachen aufgeteilt. Die erste obligatorische A-Sprache bzw. A1-Sprache fängt in der 1. Klasse an. Die zweite A-Sprache bzw. A2-Sprache ist freiwillig und damit fängt man erst in der 4. oder 5. Klasse an. In der 6. Klasse fängt die obligatorische B-Sprache bzw. B1-Sprache an. In den Klassen 7 bis 9 darf man eine fakultative B2-Sprache wählen. Die in der gymnasialen Oberstufe fakultativ angefangene Sprache nennt man dann B3-Sprache. (SUKOL o. J. a.) Wichtig zu bemerken ist, dass z. B. die B2-Sprachler am Anfang nicht auf dem Niveau B2 sind, sondern das B2-Niveau ist das Ziel. Das Gleiche gilt für alle anderen Sprachen und Niveaus.

In Finnland werden die Sprachniveaus mithilfe des gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GER) bestimmt (OPH, o. J. a.). Die GER-Niveaus wurden erst für Englisch entwickelt und kurz danach auch für Französisch. Seit 2001 gelten die GER-Niveaus für alle Fremdsprachen. (GER, o. J.) Die GER-Niveaus bestehen aus sechs Stufen von A1 bis C2. A1 und A2 sind Anfängerniveaus bzw. die untersten Stufen. B1 und B2 werden als selbstständige Sprachverwendung bzw. Mittelstufe bezeichnet. C1 ist eine fortgeschrittenere Stufe. C2 ist die höchste Stufe und auf diesem Niveau soll der Sprachenlerner die Fremdsprache auch in anspruchsvollen Situationen benutzen können. (OPH, o. J. b.)

In Finnland wird Deutsch sowohl in der Gemeinschaftsschule als auch in der gymnasialen Oberstufe unterrichtet. In den unteren Klassen, d. h. in den Klassen 1-6, wird Deutsch als A1- und A2-Sprache gelehrt. Seit der neuen Ergänzung des Rahmenlehrplans 2020 lernen Kinder ihre erste obligatorische Fremdsprache schon ab der ersten Klasse. Englisch ist die am häufigsten gewählte A1-Sprache, aber manche Schulen bieten auch z. B. Schwedisch³, Deutsch, Französisch oder Russisch als A1-Sprache an.

Im Jahr 2019 haben 99,5% von den Lernern in den Klassen 7 bis 9 Englisch als A-Sprache gelernt. Der Anteil der B2-Sprachler hat in den letzten Jahren variiert:

³ Schwedisch wird als Fremdsprache gelehrt, obwohl es die zweite offizielle Landessprache in Finnland ist.

Im Jahr 2019 betrug der Anteil der B2-Sprachlerner 9,4%; insgesamt wurden Fremdsprachen 17 178 mal gewählt. Im Vergleich zum Jahr 2018 (19 873) ist das weniger, aber am geringsten war der Anteil im Jahr 2007 mit 8,7%. (SUKOL, o. J. b.).

Tabelle 1: B2-Sprachen 2019⁴ in der 7.-9. Klasse⁵

Sprache	Fächerwahl insgesamt	Fächerwahl insgesamt / Lerneranzahl*
Deutsch	7350	4,0 %
Französisch	3429	1,9 %
Spanisch	4353	2,4 %
Russisch	1458	0,8 %
Latein	372	0,2 %
Italienisch	75	0,0 %
Finnisch	1-4	0,0 %
Andere Sprache	63	0,0 %
Englisch	89	0,0 %
Schwedisch	1-4	0,0 %
Samisch	1-4	0,0 %

***Der prozentuale Anteil ist nach der Lerneranzahl der 7.-9. Klasse berechnet.**

Die Tabelle 1 stellt dar, dass Deutsch 2019 die häufigste Wahl als B2-Sprache war. Das Gleiche ist jedes Jahr seit 2000 zu erkennen. (Vipunen, o. J.)

⁴ Neuere Zahlen waren leider nicht zu finden.

⁵ Quelle: Vipunen, o. J.

2.2 Der finnische Rahmenlehrplan

In diesem Kapitel wird der finnische Rahmenlehrplan vorgestellt. Zuerst werden die allgemeinen Prinzipien für den Unterricht in der finnischen Gemeinschaftsschule allgemein beschrieben. Danach wird der Rahmenlehrplan aus der Sicht der Sprachen betrachtet.

Das Zentralamt für Unterrichtswesen in Finnland erstellt den Rahmenlehrplan sowohl für den Fremdsprachenunterricht (im Folgenden FSU) als auch für den allgemeinen Unterricht. Eines der wichtigsten Prinzipien des finnischen Rahmenlehrplans lautet:

Gleichberechtigter Zugang zu hochwertiger Bildung und Ausbildung für alle Menschen. Die gleichen Bildungschancen müssen allen Bürgerinnen und Bürgern offen stehen – unabhängig von ethnischer Herkunft, Alter, Vermögen oder Wohnort. (OPH 2016, 6.)

Wegen des Prinzips der Gleichwertigkeit für alle ist die Bildung in Finnland von der Vorschulerziehung bis zum Hochschulstudium kostenlos. Für den Unterricht im Allgemeinen werden sieben Lernziele genannt: das Lernen von Denken und Lernen; kulturelle Kompetenz, Interaktion und Ausdruck; sich um sich und andere kümmern, den Alltag organisieren, Sicherheit; Multiliteracy; ICT⁶-Kompetenz; Kompetenz für Arbeitswelt und Unternehmertum; Teilnahme und Einfluss, um eine nachhaltige Zukunft aufzubauen. Das Lernen außerhalb der Schule und mithilfe von Technologie wird auch betont. (OPH 2020, o. S.) Im Zusammenhang mit FSU wird von Spracherziehung (vgl. Sprachunterricht) gesprochen. In der Spracherziehung wird das Sprachenlernen ganzheitlicher gesehen und dabei entsteht die alles betreffenden Sprachkenntnisse, die sich bei allem Sprachenlernen als nützlich erweisen.

Der Rahmenlehrplan stellt fest, dass Sprache eine Bedingung für das Lernen und Denken ist, weswegen Sprache in allen schulischen Handlungen zu finden ist (POPS 2014, 348). Sprachen kommen in Zusammenhang mit Mehrsprachigkeit, mehrsprachigem Unterricht und verschiedenen Muttersprachen (bspw. samische Sprachen, finnische Gebärdensprache und andere Herkunftssprachen) vor. Wegen der großen Rolle der Sprache in der Schule bietet der Rahmenlehrplan zudem sprach- und kulturspezifische Themen in einem eigenen Kapitel. In gleicher Weise wird die Organisation des mehrsprachigen Unterrichts behandelt.

⁶Abkürzung für engl.: Information and Communications Technology.

Handlungsorientierter Unterricht⁷ ist etwas, was heute im FSU eingefordert wird. Das finnische Zentralamt für Unterrichtswesen erwähnt in seinem Rahmenlehrplan, dass handlungsorientierte Arbeitsweisen die Lernmotivation stärken. Beim Sprachenlernen gibt es viel Raum für Freude, Spaß und Kreativität (POPS 2014, 218). Handlungsorientierte Aufgaben ermöglichen vielseitigen Unterricht, der jedem Lerntyp etwas anbieten kann.

Die Bedingungen für die B2-Sprache im Rahmenlehrplan sind zentral für diese Arbeit, weil die Zielgruppe aus Lernern besteht, die Deutsch als B2-Sprache lernen. Die B2-Sprache ist schon die dritte oder vierte Fremdsprache für den Lerner, weswegen er schon viel Erfahrung mit Sprachenlernen hat. Im Rahmenlehrplan wird zudem fächerübergreifendes Lernen gefordert. Das steht für die Kooperation zwischen Fächern, die das Üben mehrerer Fächer während einer Unterrichtseinheit ermöglicht. (POPS 2014, 360.)

2.3 Handlungsorientiertes Lernen

Handlungsorientiertes Lernen ist momentan ein viel benutzter Begriff in der Pädagogik. Er wird mehrmals im Rahmenlehrplan erwähnt, aber nicht detailliert bestimmt bzw. definiert. Häufig ist handlungsorientiertes Lernen mit Bewegung bzw. kinästhetischen Übungen und unterschiedlichen Spielen verbunden. Es kann zudem als Gedankenarbeit bezeichnet werden, zu der Problemlösung, Planung der Handlung und Überlegung gehören. Allerlei Beobachten und Sprachgebrauch zählt als Handlung, wenn sie aktiv und bewusst durchgeführt wird. (Kielikampus 2020, o. S.) Die aktive Rolle der Lerner ist nämlich zentral für Handlungsorientierung, weil laut Goethe-Institut (o. J., o. S.) die heutigen Lerner gewöhnt sind, sich aktiv in den Unterricht einzubringen.

Laut Goethe-Institut (o. J., o. S.) sind vier Merkmale des handlungsorientierten Unterrichts zu erkennen: ganzheitlich, schülerorientiert, produktorientiert und prozessorientiert. Ganzheitlichkeit bedeutet im handlungsorientierten Unterricht, dass das Lernen und die Lerner multidimensional sind. Das heißt, dass alles als Ganzheit betrachtet werden soll, was die Zusammenarbeit zwischen Lehrkraft, Experten und Lernern verlangt. Schüler-, produkt- und prozessorientiert heißt in diesem Kontext, dass die Lerner, das Ergebnis und der Prozess im Fokus stehen. Das Lernen geschieht durch aktives Tun der Lerner. (Ebd.)

⁷ Genaueres dazu im folgenden Kap. 2.3.

Aus der Sicht der Lerner ist seine aktive Rolle zentral für handlungsorientiertes Lernen. Die aktive Rolle bietet die Möglichkeit zum Wählen. Dadurch wird die Absichtlichkeit der Handlung erreicht. Darüber hinaus ist Selbstreflektion beachtenswert, weil der Lerner dadurch sich entwickeln kann. Beim handlungsorientierten Lernen lohnt es sich außerdem auf die Kooperation zu setzen. (Kielikampus 2020, o. S.) Handlungsorientierung und Motivation sind eng miteinander verbunden. Die aktive Rolle der Lerner unterstützt den Aufbau der inneren Motivation, die aus dem eigenen Interesse und den Vorlieben der Lerner entsteht.

Handlungsorientiertes Lehren erfordert Planung von dem Lehrer. Planung ist ein wichtiger Teil des handlungsorientierten Unterrichts, sowohl vor als auch während des Unterrichts. Nach Gudjons (2014, 119) müssen zwei Aspekte berücksichtigt werden, um handlungsorientiert zu planen:

- der/die Lehrer/in sucht während der eigenen persönlichen (*Vor-*)*Planung* des Unterrichts Elemente, die den Schülern/innen Handlungsmöglichkeiten eröffnen („*Handlungen einplanen*“),
- der Planungsprozess des Unterrichts selbst erfolgt handlungsorientiert, d. h. unter Einbeziehung der Schüler/innen und unter Nutzung von Handlungsmöglichkeiten durch alle Beteiligten („*gemeinsam handelnd planen*“).

Mit dem ersten Aspekt wird hier das persönliche Vorplanen des Unterrichts durch den Lehrer gemeint, das die passenden Handlungsmöglichkeiten für eine bestimmte Lerngruppe enthält. Mitplanung ist auch typisch für Handlungsorientierung und heißt, dass die Lerner an der Planung teilnehmen. Darauf wird mit dem zweiten Aspekt hingewiesen. Planen als Teil des Unterrichts kombiniert Sach-, Personen- und Gruppenverhältnisse innerhalb eines Themas und dadurch instrumentelles, emotionales und soziales Lernen. (Gudjons 2014, 118.)

Man sollte sich dessen bewusst sein, dass nicht jedes Einzelelement im Unterricht das volle Gesamtkonzept der Handlungsorientierung genau treffen muss (Gudjons 2014, 118). In der Praxis bedeutet das, dass nicht jede Aufgabe handlungsorientiert sein muss, damit man von handlungsorientiertem Unterricht sprechen kann. Gudjons (ebd.) hält nämlich diese sog. Zwischenformen für nötig, um langfristig handlungsorientierten Unterricht auszubauen. Das heißt, je vielseitiger der Unterricht ist, desto fester bleibt auch Handlungsorientierung im Unterricht.

3 MÄRCHEN

In Kapitel 3.1 wird die Bedeutung der Märchen für die Kultur eines Landes behandelt. Die Rolle der Märchen im Unterricht wird in Kapitel 3.2 beschrieben. Schließlich werden in Kapitel 3.2 das Leben der Brüder Grimm und ihre Märchensammlung *Kinder- und Hausmärchen* vorgestellt.

3.1 Märchen als Kulturträger

Neuhaus (2017, 3) beschreibt Märchen als eine “kurze Erzählung” oder “unwahre Geschichte” und behauptet, dass alle Literatur im Prinzip stets Märchen sind. Obwohl bei verschiedenen Literaturgattungen die Autoren versuchen, die Realität zu kopieren, besteht ihre Realität nur aus ihren Perspektiven und den Aspekten, die sie wahrgenommen haben. Märchen als Begriff für die Gattung wird im 18. Jahrhundert mit den französischen Feenmärchen⁸ eingeführt. Am Ende des 18. Jahrhunderts wurde Märchen synonymisch zu Volksmärchen verwendet. Jedoch haben Anfang des 19. Jahrhunderts die Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm die Definition des Begriffs stark beeinflusst. Bis heute bleiben die Märchen der Brüder Grimm als Musterexemplar für den Begriff Märchen bestehen. (Ebd., 3-4.)

Das Märchen wird z. B. neben Sage, Legende und Volkslied als “volkstümliche” Gattung bezeichnet (Neuhaus 2017, 27). Die erste Märchensammlung erschien in Form von einem Handschriftenkonvolut⁹, das auf arabische Quellen aus dem 8.-10. Jahrhundert zurückgeht (ebd., 55). Nach Neuhaus (ebd., 27) gab es Märchen aber schon vor der Alphabetisierung der Gesellschaft bzw. im Mittelalter durch mündliche Tradierung. Im ausgehenden Mittelalter durfte ein Haushalt keine Bücher außer der Bibel oder einem religiösen Traktat besitzen, weswegen die Märchen damals mündlich blieben (ebd.). Religion hat die Märchenfiguren und -motive beeinflusst und in Verbindung mit heidnischen Überlieferungspartikeln ist diese sog. märchentypische magische Welt entstanden. Neuhaus (ebd., 29) beschreibt die Märchenwelt wie folgt:

In einer solchen magischen Welt werden Kräfte als natürlicher Bestandteil gesehen, die nach dem Wissensstand der europäischen Gesellschaft seit der Aufklärung die Regeln der Natur

⁸ Auf Französisch: conte de fées. Auf Englisch: fairy tales.

⁹ Bündel von Schriftstücken, Drucksachen (DWDS o. J., s. v. [= sub voce] Konvolut).

übersteigen. Dämonen, Hexen, sprechende Tiere, redende Brunnen und vieles mehr sind aus dieser Sicht keine willkürliche, im engeren Sinne fantastischen Zutaten, sondern notwendige und integrative.

Nach Neuhaus (2017, 4) können Märchen in zwei Kategorien aufgeteilt werden, die aber einander nicht ausschließen: Volksmärchen und Kunstmärchen. Für diese Arbeit ist das Volksmärchen relevant, weil es die alte Tradierung überliefert. Die Definition des Volksmärchens ist heute verändert, weil die mündliche Tradierung nicht mehr haltbar ist. (Ebd., 5.) Röhrich (1991, 9) hebt hervor, dass nach einer Definition der Brüder Grimm das Volksmärchen im Vergleich zur Sage poetischer und weiter entfernt von der Wirklichkeit ist. Volksmärchen behandeln alltägliche menschliche Schwierigkeiten auf eine einfache verständliche Weise, weswegen sie so beliebt waren und immer noch sind (Neuhaus 2017, 10).

In den 1960er Jahren stießen Märchen wegen ihrer Grausamkeit und ihres Traditionalismus auf Kritik. Mitte der 70er Jahre hatten sich die Meinungen aber geändert und Märchen wurden als "Teil des kulturellen Erbes" und hilfreich für Kinder angesehen: zum einen verstärkt das Identifizieren mit der Heldin oder dem Helden des Märchens das Selbstbewusstsein des Kindes, zum anderen entwickelt die Aufspaltung von Gut und Böse die Moralvorstellung. (Neuhaus 2017, 30.)

3.2 Märchen als Unterrichtsmaterial

Wie schon in Kapitel 3.1 erwähnt wurde, sind Märchen ein wichtiger Teil der Überlieferung von Traditionen. Das bedeutet, dass durch die Verwendung von Märchen im FSU die Kultur einer Sprache vermittelt werden kann. Laut Neuhaus (2017, 30) wird aber starke Kritik am Gebrauch von Märchen im Unterricht geübt. Ein wichtiger Kritikpunkt ist die Grausamkeit, mit der das Märchen seine Figuren verstümmelt oder umbringt (ebd.). Die Grausamkeit kann ein Aspekt sein, der dazu beigetragen hat, dass Märchen in Lehrwerken kaum benutzt werden.

Obwohl der Kritikpunkt der Grausamkeit wichtig ist, bieten Märchen und ihre verschiedenen Fassungen auch Möglichkeiten für das Deutschlernen. Weber (2000, 26) hält nämlich Grimms Märchen für einen Glücksfall für den DaF-Unterricht:

Zahlreiche Figuren, Schauplätze und Handlungsverläufe und auch bestimmte Merkmale der Gattung sind DaF-Studenten wahrscheinlich geläufig. -- Das

mitgebrachte Wissen geht auf vielfältige Erfahrungen zurück: muttersprachliche Vorlese- oder Selbstlese-Eindrücke im Kindergarten, Kino- und Fernsehfilme, Theateraufführungen, Besuche in Märchenparks etc.

Die Lerner verbinden die Namen der Märchen und ihre muttersprachlichen Erfahrung mit den Märchen. Ihre Erfahrungen mit dem Märchenstoff stimmen nicht unbedingt mit dem Originalversion überein. (Weber 2000, 27.) Die verschiedenen Fassungen von den Märchen der Brüder Grimm sind weltweit beliebt, z. B. Disney's Filme *Aschenputtel* sowie *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. Weber (ebd.) sieht das als eine Möglichkeit: Es weckt gegebenenfalls das Interesse daran, wie die Geschichten in diesen Fassungen erzählt werden.

3.3 Die Brüder Grimm und ihre Märchensammlung

Jacob (1785-1863) und Wilhelm Grimm (1786-1858) bilden zusammen das berühmte Autorenpaar, die Brüder Grimm. Die Familie Grimm bestand aus neun Kindern sowie den Eltern Dorothea Grimm, geborene Zimmer(1755-1808), und Philipp Wilhelm Grimm (1751-1796). Jacob und Wilhelm sind die zwei ältesten Brüder der Familie. Das Leben der Brüder wurde kompliziert, als ihr Vater starb. Um für die große Familie zu sorgen, mussten die zwei älteren Brüder in jungen Jahren Verantwortung übernehmen. Jacob blieb sein ganzes Leben unverheiratet und Wilhelm gründete seine eigene Familie im Jahr 1825. (Rölleke 2004, o. S.) In den folgenden Abschnitten wird ihre Märchensammlung *Kinder- und Hausmärchen* vorgestellt.

Die Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm sind die weltweit berühmteste Märchensammlung. Sie ist zudem das meistübersetzte deutschsprachige Werk aller Zeiten. (Ackner & Fischbach 2017, o. S.) Die Märchensammlung der Brüder Grimm hat eine "unbewusste Konstituierung einer literarischen Gattung" angefangen. (Rölleke 2004, 41.) Das Grimmsche Buchmärchen als Gattung setzt nämlich die Kriterien für alle Texte, die als Märchen bezeichnet werden (ebd.).

Beachtenswert bei diesen Märchen ist, dass die Brüder Grimm alte mündlich überlieferte Geschichten gesammelt und überarbeitet haben. Das bedeutet, dass die Märchen nicht von den Brüdern Grimm selbst erfunden wurden. (Rölleke 2004, o. S.). Die Geschichte und Erzähler hinter den Märchen sind unbekannt geblieben. Diese Märchen wurden nämlich untersucht, aber

nach Rölleke (ebd., 103) wurden keine einstimmigen Ergebnisse gefunden. Trotzdem ist festzuhalten, dass die Märchen ein spezifisches Weltbild widerspiegeln:

-- Märchen seien Ausdruck einer bestimmten Weltsicht (auf der Stufe der Kindheitsgeschichte je eines Volkes) innerhalb der menschlichen Entelechie, und so sei es nicht verwunderlich, daß einzelne Ethnien an einem bestimmten Punkt ihrer Entwicklung zu einer ähnlichen Weltauffassung gelangen müßten, die dann auch zu notwendig ähnlichem Ausdruck in solch märchenhaften Geschichten führte (gleichsam Ausdruckszwänge), so bleibt die Beweislast der verblüffend großen Ähnlichkeit, ja Identität einzelner Märchenversionen in allen Teilen der Welt. (Rölleke 2004, 103.)

Nach Ackner und Fischbach (2017, o. S.) wurde die Märchensammlung im Jahr 1806 begonnen, und nach sechs Jahren, im Jahr 1812, wurde die erste Version der Kinder- und Hausmärchen durch den Verleger Georg Andreas Reimer in Berlin veröffentlicht. Nach zwei Jahren wurde eine zweite Version herausgebracht und 1819 die erste Version überarbeitet und erneut veröffentlicht. Außerdem wurden beide Versionen im Jahr 1822 umgearbeitet und zusammen als dritte Version aufgelegt. Danach wurden sowohl mehrere große als auch kleine Ausgaben herausgegeben, darunter eine englische Version mit Illustrationen. (Ackner & Fischbach 2017, o. S.)

4 MATERIALPAKET FÜR DEN FINNISCHEN DAF-UNTERRICHT

In Kapitel 4.1 werden die Lernziele und die Zielgruppe des Materialpakets festgelegt. Danach, in Kapitel 4.2, wird der Inhalt des Materialpakets vorgestellt.

4.1 Lernziele und Zielgruppe

Ein zentrales Ziel für dieses Materialpaket ist Deutsch auf eine handlungsorientierte Weise zu üben. Handlungsorientierung wird im Rahmenlehrplan betont und sie beeinflusst die Motivation der Lerner (s. Kapitel 2.3). Ein zusätzliches Ziel ist die Tradition der Märchen weiterzuführen. Heutzutage wird Kindern nicht mehr so häufig vorgelesen wie früher und auch Jugendliche lesen selbst weniger. Wie in Kapitel 3.1 erwähnt wurde, sind Märchen Kulturträger. Verständnis der Kultur bzw. Tradition ist ein wichtiger Teil der Sprachkenntnisse und durch Märchen kann diese Kultur vermittelt werden.

Dieses Materialpaket eignet sich für das Deutschlernen als B2-Sprache. Die Aufgaben sind für Lerner der Klassen 7-9 in der finnischen Gemeinschaftsschule geplant. Darüber hinaus kann das Unterrichtspaket, auch für das Deutschlernen in anderen Ländern, auf dem Niveau A2 bis B1 benutzt werden.

4.2 Inhalt

Das Materialpaket besteht aus drei Teilen, die die Lerner Stück für Stück mit den Märchen *Aschenputtel*, *Hänsel und Gretel*, *Rotkäppchen* und *Schneewittchen* bekannt machen und folgendermaßen aufgebaut sind: 1. Aufgaben zur Einführung der Märchen, 2. Aufgaben zur Bearbeitung der Märchen und 3. Aufgaben zur Wiederholung der Märchen. Die zwei ersten Teile können unabhängig voneinander verwendet werden, aber der letzte Teil benötigt die beiden anderen Teile als Hintergrund zu seinen Aufgaben. Jeder Teil besteht aus drei bis vier Aufgaben, die die ausgewählten Märchen handlungsorientiert behandeln.

Im ersten Teil führen die Aufgaben die Lerner in die Märchen ein z. B. durch Basteln eines Posters (s. Anh. 2, Aufg. 4: Postermaster). Im zweiten Teil werden die Märchen z. B. durch ein eigenes Schauspiel bzw. Drama bearbeitet (s. Anh. 2, Aufg. 2: Märchen heutzutage). Im dritten bzw. letzten Teil werden die Märchen z. B. durch Spielen (s. Anh. 2, Aufg. 3: Schlussfolgerungen) und Bewegung (s. Anh. 2, Aufg. 2: Die Gute und die Böse) wiederholt.

Wie im vorigen Abschnitt vorgestellt, sind die Aufgaben vielseitig handlungsorientiert. Der Sinn der Aufgaben ist, dass die Lerner die Aufgaben aktiv machen und gemeinsam lernen. Die aktive Rolle der Lerner wurde auch auf die Weise berücksichtigt, dass bei einigen Aufgaben(s. Anhang 2, Aufgabe 3: Erzählerischer Spaß)Varianten zu finden sind, damit die Lerner selbst auch wählen dürfen, weil sie die Aufgabe bearbeiten. Die Verbindung zwischen der aktiven Rolle der Lerner und die Möglichkeit zum Wählen wurde in Kapitel 2.3 behandelt.

Die Anweisungen der Aufgaben sind auf Deutsch geschrieben. Anstelle der Originalmärchen der Brüder Grimm wurden für dieses Materialpaket gekürzte, vereinfachte und in der heutigen Sprache geschriebene Versionen für dieses Materialpaket benutzt, weil sie besser für dieses Lernniveau passen. Die *kurze Märchen* -Versionen von Kaiser (o. J.) habe ich noch vereinfacht und gekürzt, so dass sie für das Unterrichtsmaterial besser geeignet sind.

5 SCHLUSSBETRACHTUNG

Das Ziel dieses Materialpakets war Deutsch auf eine handlungsorientierte Weise zu üben und bekannte deutsche Märchen durch handlungsorientierte Aufgaben kennenzulernen. Die Aufgaben sind eine Weise, wie man nicht nur ein großes wichtiges Stück deutsche Kultur, sondern auch Handlungsorientierung in den FSU einbringen kann. Durch die Aufgaben zu den Märchen wird auch die Erzähltradition belebt und weitergegeben.

Mein Materialpaket bietet Lehrern Möglichkeiten, ihren Unterricht neben den traditionellen DaF-Schulbüchern kreativer und abwechslungsreicher zu gestalten. Das Materialpaket muss nicht als Ganzheit verwendet werden, man kann also die Aufgaben auswählen, die am besten für jede Lerngruppe und den jeweiligen Zeitplan passt. Bei manchen Aufgaben werden Variationen angeboten, damit die Lerner selbst auch wählen dürfen, was sie machen.

Der Prozess des Erstellens eines Materialpakets war interessant und ich habe vieles gelernt. Ich habe bemerkt, dass es mir Spaß macht, Aufgaben auszudenken. Den Forschungsrahmen der Arbeit zu schreiben war sehr zeitaufwändig und am Anfang auch eine Herausforderung. Es war aber auch hilfreich, weil die Information z. B. über Handlungsorientierung sehr praktisch für meinen zukünftigen Lehrerberuf ist. Ich bin zufrieden damit, dass ich am Ende der Arbeit ein Materialpaket habe, das ich auch selbst im Unterricht verwenden kann.

Dieses Materialpaket könnte durch Eingrenzung des fächerübergreifenden Lernens weiterentwickelt werden. Das heißt, dass man andere Fächer mit dem Deutschunterricht verbinden könnte. Man könnte auch untersuchen, wie man andere Märchen oder Gattungen handlungsorientiert im DaF-Unterricht behandeln kann. Außerdem wäre es interessant zu sehen, wie man den Lehrstoff verändern könnte, damit er sich für andere Lernstufen eignen würde.

LITERATURVERZEICHNIS

- Ackner, J. & Fischbach, D. (2017): Die Brüder Grimm und ihre Kinder- und Hausmärchen. Online: <https://brueder-grimm.net/> [zuletzt eingesehen am 15.06.2021].
- DWDS (o. J.). Online: <https://www.dwds.de/wb/Konvolut> [zuletzt eingesehen am 16.08.2021].
- GER [=Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen] (o. J.). Online: <https://www.europaeischer-referenzrahmen.de/> [zuletzt eingesehen am 13.06.2021].
- Gudjons, H. (2014): Handlungsorientiert lehren und lernen: Schüleraktivierung, Selbsttätigkeit, Projektarbeit. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
- Goethe-Institut (o. J.): Haus DaF im Beruf: Leonardo-projekt: Baustein 1 “Handlungsorientierter Unterricht”: Didaktisches Konzept. Online: https://www.goethe.de/resources/files/pdf22/daf_baustein1.pdf [zuletzt eingesehen am 22.10.2021].
- Kaiser A. (o. J.): Kurze Märchen. Online: <https://kurzemaerchen.de/> [zuletzt eingesehen am 2.11.2021].
- Kielikampus (2020): Toiminnallista monikielisyttä. Toiminnallisuus osaksi kielenopetusta tehtävien ja teorian kautta. Online: <https://toiminnallistamonikielisytta.wordpress.com/toiminnallisuus/> [zuletzt eingesehen am 10.11.2020].
- Neuhaus, S. (2017): Märchen. o. O.: A. Francke.
- OPH (2016): Finnish education in a nutshell in German – Das finnische Bildungswesen im Kurzportrait. Online: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/160268_das_finnische_bildungswesen_im_kurzportrait.pdf [zuletzt eingesehen am 11.06.2021].
- OPH [= Opetushallitus] (2020): Perusopetuksen opetussuunnitelman ydinasiat. Online: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/perusopetuksen-opetussuunnitelman-ydinasiat> [zuletzt eingesehen am 27.01.2021].
- OPH (o. J. a): Kielten arviointi perusopetuksessa. Online: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/kielten-arviointi-perusopetuksessa> [zuletzt eingesehen am 13.06.2021].

- OPH (o. J. b.): Kielitaidon tasojen kuvausasteikko. Online:
https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/kielten_taitotasoasteikko.pdf [zuletzt eingesehen am 31.10.2021].
- POPS (2014): Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Online:
https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf [zuletzt eingesehen am 10.11.2020].
- Röhrich, L. (1991): Folktales and Reality. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Rölleke, H. (2004): Die Märchen der Brüder Grimm: Eine Einführung. München: Artemis-Verlag.
- SUKOL (o. J. a): Perustietoa kielivalinnoista. Online:
https://www.sukol.fi/liitto/uutiset/tilastotietoa/tilastotietoa_kielivalinnoista/perustietoa_kielivalinnoista [zuletzt eingesehen am 09.06.2021].
- SUKOL(o. J. b): Tilastotietoa kielivalinnoista. Online:
https://www.sukol.fi/liitto/tilastot/tilastotietoa_kielivalinnoista [zuletzt eingesehen am 13.06.2021].
- Vipunen (o. J.): Perusopetuksen 7-9 luokkien B2-kielivalinnat.
Online:
https://vipunen.fi/fi-fi/_layouts/15/xlviewer.aspx?id=/fi-fi/Raportit/Perusopetus%20-%20ainevalinnat%20-%20B2-kieli%20-%207-9%20-%20maakunta.xlsb [zuletzt eingesehen am 8.7. 2021].
- Weber, H. (2000). Ausgerechnet "Rumpelstilzchen"? Grimms Märchen im DaF-Unterricht.
Online: <https://www.jstor.org/stable/3531061> [zuletzt eingesehen am 13.8.2021].

ANHANG 1: LEHRERMATERIALIEN UND - ANWEISUNGEN

1. Einleitung
2. Aufbau
3. Anweisungen zu den Aufgaben
4. Materialien

1. Einleitung

Dieses Materialpaket besteht aus drei Teilen und insgesamt aus zehn Aufgaben. Der erste Teil ist für die Einführung der Märchen, der zweite für die Behandlung der Märchen und der dritte bzw. letzte ist für Wiederholung und Gegenüberstellung. Die Aufgaben sind handlungsorientiert und sie behandeln vier bekannte Märchen der Brüder Grimm, nämlich *Aschenputtel*, *Hänsel und Gretel*, *Rotkäppchen* und *Schneewittchen*. Die Aufgaben sind für das Lernen der B2-Sprache bzw. für die Klassen 7 bis 9 in der finnischen Gemeinschaftsschule gemeint, aber es eignet sich für alle DaF-Lerner auf dem Niveau A2 bis B1. Das Ziel des Materialpakets ist Deutsch auf eine spaßige Weise zu üben und ein Stück Kultur in den Unterricht zu bringen.

2. Aufbau

Der erste Teil dieses Materialpakets konzentriert sich auf das Kennenlernen der Märchen. Die vier Aufgaben sind als Einführung und Einbettung zu den anderen Aufgaben im Materialpaket geplant. Der zweite Teil besteht aus drei Aufgaben, die tiefer in die Märchen und ihren Inhalt eingehen. Diese Aufgaben benutzen den Märchenstoff außerdem in anderen Kontexten. Im dritten Teil werden die vier Märchen gemeinsam wiederholt. In den drei Aufgaben werden die Märchen auch miteinander verglichen und dadurch werden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede festgestellt.

3. Anweisungen zu den Aufgaben

Die Aufgaben sollen mit anderen Unterrichtsmethoden und -materialien verbunden werden. Manche Aufgaben in diesem Materialpaket setzen zusätzliche Vorbereitung auf die Stunde voraus (Zettel ausdrucken und zerschneiden o. Ä.). Beachtenswert ist auch, dass jede Lerngruppe anders mit handlungsorientierten Aufgaben auskommt - die eine braucht mehr Zeit für eine Aufgabe, eine andere mehr Anweisung. Es gibt Varianten in einigen Aufgaben im Materialpaket, so dass man etwas Passendes für jede Lerngruppe auswählen kann. Es ist nicht erforderlich jede Aufgabe in jedem Teil zu machen, aber empfehlenswert ist, dass man ein paar Aufgaben in jedem Teil, beginnend mit dem ersten Teil, auswählt. Zusätzlich zu den deutschen Anweisungen der Aufgaben kann es nützlich sein den Lernern muttersprachliche bzw. finnische Anweisungen zu geben.

Handlungsorientierte Aufgaben verlangen Mut und eine sichere Lernumgebung, weshalb es wichtig ist, dass der Lehrer die Lerner durchgängig ermutigt. Der/die Lehrer/in darf auch Spaß haben und teilnehmen! Wenn man sich nicht so ernst nimmt, kann das die Lerner am besten ermutigen. Bei vielen Aufgaben kann es nützlich für die Lerner sein, den Märchentext vor sich zu haben, entweder auf Papier oder auf einem Tablet.

4. Materialien

Die Märchentexte

Aschenputtel

Es war einmal ein Mädchen, dem war die Mutter gestorben. Ihre neue Stiefmutter hatte zwei Töchter mit ins Haus gebracht und sie waren alle sehr gemein zu ihr. Sie musste den ganzen Tag schwer arbeiten, früh aufstehen, Wasser tragen, Feuer machen, kochen und waschen. Abends, wenn sie müde war, musste sie sich neben den Herd in die Asche legen. Und weil sie darum immer staubig und schmutzig war, nannten sie sie Aschenputtel.

Es begab sich, dass der König ein großes Fest veranstaltete, auf dem sich der Prinz eine Frau aussuchen sollte. Aschenputtel fragte die Stiefmutter, ob sie hingehen dürfte. „Aschenputtel“, antwortete die Stiefmutter, „du bist

voll Staub und Schmutz und willst zum Fest? Du darfst nicht mit, denn du hast keine prächtigen Kleider.“ Sie ging mit ihren stolzen Töchtern fort.

Aschenputtel ging zum Grab ihrer Mutter und weinte, bis die Tränen darauf herniederfielen. Als sie die Augen wieder öffnete, trug sie plötzlich ein prächtiges Kleid und goldene Schuhe.

So ging sie zum Fest und der Prinz tanzte mit ihr. Als es Abend war, wollte Aschenputtel fort, der Prinz wollte sie begleiten, aber sie entsprang ihm so geschwind, dass er nicht folgen konnte. Auf der Treppe verlor sie einen ihrer Schuhe. Der Prinz fand den Schuh und sprach: „Keine andere soll meine Frau werden, als die, an deren Fuß dieser goldene Schuh passt.“ Und er ließ im ganzen Königreich nach dem Mädchen suchen, dem der Schuh passte.

Als der Prinz zu ihrem Hause kam, da passte der Schuh wie angegossen. Und als Aschenputtel sich aufrichtete und dem Prinzen ins Gesicht sah, da erkannte er sie.

Und sie lebten glücklich alle Tage.

Hänsel und Gretel

Es war einmal ein armer Holzfäller, der mit seinen Kindern, Hänsel und Gretel, in einer Hütte im Wald wohnte. Ihre Mutter war gestorben und der Vater hatte wieder geheiratet.

Eines Nachts hörten die Kinder, wie die Stiefmutter heimlich zum Vater sprach: „Die Kinder müssen fort, wir sollten sie tief in den Wald führen, damit sie den Weg nicht wieder heraus finden; sonst müssen wir alle verhungern.“ Dem Vater wurde es schwer ums Herz. Doch er gab nach und willigte ein.

Am frühen Morgen bekam jedes der Kinder ein Stückchen Brot. Auf dem Weg in den Wald zerbröckelte Hänsel es in der Tasche und warf nach und nach unbemerkt einen Brotkrumen auf die Erde.

Die Kinder wurden tief in den Wald geführt und der Vater entzündete ein großes Feuer. Die Stiefmutter sprach: „Bleibt hier sitzen, und wenn ihr müde seid, könnt ihr schlafen. Heute Abend holen wir euch wieder ab.“

Der Abend verging, aber niemand kam. Sie warteten, bis der Mond aufging, damit sie die Brotkrumen, die den Weg nach Hause zeigten, sehen konnten. Als der Mond kam, gingen sie los, aber sie fanden keinen Krumen mehr, denn die Vögel hatten sie weggepickt. So gerieten sie immer tiefer in den Wald.

Als es hell wurde, kamen sie an ein Häuschen, das aus Brot gebaut war und mit Lebkuchen bedeckt. Die Fenster waren aus hellem Zucker. Die Tür ging auf, und eine steinalte Frau kam heraus. Hänsel und Gretel erschrakten sehr. Die Alte erklärte, dass die Kinder in Sicherheit waren und lud sie ein.

Die Alte log aber, weil sie eine böse Hexe war. Sie sperrte Hänsel hinter einer Tür im Stall ein und zwang Gretel ihm jeden Tag zu kochen, um ihn fett zu machen.

Als vier Wochen vergangen waren, befahl die Hexe Gretel zu schauen, ob der Ofen heiß genug war. Gretel wollte nicht in den heißen Ofen klettern, weil die Hexe den Ofen zumachen wollte. Deswegen bat sie die Hexe es ihr zu zeigen. Als die Hexe in den Ofen kletterte, stieß Gretel sie hinein. Die Hexe starb in den Flammen und die Kinder waren frei.

Die Kinder liefen in den Wald und nach ein paar Stunden kamen sie zum Haus ihres Vaters. Die Stiefmutter hatte ihn verlassen. Er war sehr glücklich, dass er seine lieben Kinder wieder hatte und sie lebten in lauter Freude zusammen.

Rotkäppchen

Es war einmal ein kleines Mädchen, dem die Großmutter ein schönes rotes Käppchen aus Samt schenkte. Darum wurde sie von allen Rotkäppchen genannt.

Eines Tages sprach die Mutter zu ihr: „Rotkäppchen, bringe dieses Körbchen mit einem Kuchen und einer Flasche Wein bitte zur Großmutter.“ Und so ging Rotkäppchen fort.

Die Großmutter wohnte draußen im Wald, eine halbe Stunde vom Dorf entfernt. Im Wald traf Rotkäppchen den Wolf. Rotkäppchen wusste nicht, dass er böse war und fürchtete sich nicht vor ihm. „Wo willst du denn so früh hin, Rotkäppchen?“ fragte der Wolf. „Zur Großmutter, unter den drei großen Eichen steht ihr Haus“, sagte Rotkäppchen.

Daraufhin verabschiedete sich der Wolf und nahm eine Abkürzung. Als er zum Haus der Großmutter kam, ging er direkt zum Bett der Großmutter und verschlang sie. Dann zog er ihre Kleider an, legte sich in ihr Bett und wartete.

Kurze Zeit später kam Rotkäppchen und ging an das Bett: „Großmutter, was hast du für große Ohren?“ „Dass ich dich besser hören kann.“ „Großmutter, was hast du für große Augen?“ „Dass ich dich besser sehen kann.“ „Großmutter, was hast du für große Hände?“ „Dass ich dich besser packen kann.“ „Aber, Großmutter, was hast du für ein großes Maul?“ „Dass ich dich besser fressen kann“, sagte der Wolf und verschlang das arme Rotkäppchen.

Dann legte er sich wieder ins Bett, schlief ein und fing laut zu schnarchen an. Ein Jäger ging am Haus vorbei und bemerkte das Schnarchen. Er ging in das Haus und sah, dass der Wolf die Großmutter gefressen hatte. So nahm er den Wolf an den Füßen und schüttelte ihn, bis das Mädchen und die

Großmutter herauskamen. Der Wolf floh aus dem Haus und ließ sich nie wieder blicken.

Schneewittchen

Es war einmal eine Königin, die ein Töchterchen wünschte. Bald darauf bekam sie ein Töchterchen. Mit Haut so weiß wie Schnee, Wangen so rot wie Blut und Haaren so schwarz wie Ebenholz. Es wurde darum Schneewittchen genannt.

Doch kurze Zeit später starb die Königin und der König heiratete eine andere Frau. Diese war stolz und arrogant. Sie hatte einen wunderbaren Spiegel, vor dem sie immer sprach: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ Sie war zufrieden, wenn der Spiegel antwortete: „Frau Königin, ihr seid die Schönste hier.“

Schneewittchen wuchs heran und als sie sechzehn Jahre alt war, war sie schöner als die Königin. Deshalb antwortete der wunderbare Spiegel der Königin: „Frau Königin, ihr seid die Schönste hier, aber Schneewittchen ist tausendmal schöner als ihr.“ Da wurde die Königin zornig und sagte einem Jäger: „Führe das Kind in den Wald hinaus, so weit, dass es nicht mehr allein herausfindet.“ Das machte der Jäger und verließ Schneewittchen im Wald.

Schneewittchen ging allein tiefer in den Wald und am Abend fand sie ein kleines Häuschen. Schneewittchen war hungrig und müde. Deshalb ging sie hinein, aß und schlief in einem Bettchen ein. Als es ganz dunkel geworden war, kamen die Bewohner des kleinen Häuschens zurück und fanden das schlafende Schneewittchen. Sie erschrak, als sie die sieben Zwerge sah. Die Zwerge waren aber lieb und versprachen, dass Schneewittchen im Häuschen bleiben durfte.

Als Schneewittchen weg war, fragte die Königin den Spiegel wieder und der Spiegel antwortete: „Frau Königin, ihr seid die Schönste hier, aber

Schneewittchen über den sieben Bergen bei den sieben Zwergen ist tausendmal schöner als ihr.“

Die Königin wurde wieder zornig und vergiftete einen Apfel. Sie verkleidete sich in eine Bauersfrau und ging zu dem Häuschen, wo Schneewittchen tags allein war. Schneewittchen erkannte sie nicht und biss in den vergifteten Apfel.

Als die Zwerge nach Hause kamen, fanden sie Schneewittchen auf dem Boden liegen. Sie waren so traurig Schneewittchen zu verlieren, dass sie sie nicht beerdigen konnten. Deshalb legten sie sie in einen Sarg aus Glas und trugen den Sarg hinaus auf den Berg.

Ein Königssohn fand den Sarg und sah, wie schön Schneewittchen war. Er wollte den Sarg zu seinem Schloss bringen. Wegen der Erschütterung auf dem Weg kam das giftige Apfelstück aus Schneewittchens Hals heraus. Sie erwachte und sah den Königssohn. Sie verliebten sich und heirateten.

(Nach Alexander Kaiser
<https://kurzemaerchen.de/>)

Liste von Adjektiven

Teil 1 Aufgabe 2: Lesen mit Gefühl
Zerschneide die Zettel

hungrig = nälkäinen
traurig = surullinen
müde = väsynyt
begeistert = innostunut
ängstlich = pelokas

verliebt = rakastunut
alt = vanha
tierisch = eläimellinen
zornig = vihainen
kindisch = lapsellinen
militärisch = sotilaallinen
arrogant = ylimielinen

Liste von Figuren in den Märchen

Teil 3

a. Aufgabe 2: Die Gute und Böse

b. Aufgabe 3: Schlussfolgerungen

Zerschneide die Zettel

Aschenputtel	Schneewittchen	Rotkäppchen	Hänsel
Stiefschwestern	Sieben Zwerge	Großmutter	Gretel
Aschenputtels Prinz	Jäger in Schneewittchen	Jäger in Rotkäppchen	Hexe
Aschenputtels Stiefmutter	Königssohn in Schneewittchen	Wolf	Hänsel und Gretels Stiefmutter
	Königin in Schneewittchen		Hänsel und Gretels Vater

ANHANG 2: EIN HANDLUNGSORIENTIERTES MATERIALPAKET FÜR DEN FINNISCHEN DAF-UNTERRICHT AUF B2-NIVEAU

Zeichenerklärungen

 = zeichnen oder schreiben

 = hören

 = sprechen

 = sich bewegen

1. Aufgaben zur Einführung der Märchen

Aufgabe 1: Zuhören und Sprechen



a. Der/die Lehrer/in liest zwei Märchen einmal durch. Hört zu und versucht so viel wie möglich zu verstehen!

Geheimtipp! Konzentriert euch auf den Text als Ganzheit. Ihr müsst nicht jedes Wort beim ersten Hören verstehen.

b. Jetzt liest der/die Lehrer/in die gleichen Märchen nochmal durch. Dieses Mal konzentriert euch auf die folgenden Wörter(abhängig vom Märchen): Aschenputtel, Hänsel und Gretel, Rotkäppchen oder Schneewittchen. Steht jedes Mal auf, wenn ihr eins von diesen Wörtern hört. Wenn die ganze Klasse will, könntet ihr einen Ausruf oder ein Wort (z. B. *Wirklich?* Oder *Oh nein!*) damit verbinden.

c. Sprecht mit dem Partner! Verwendet bitte nur Deutsch.

- Kannst du die Märchen *Aschenputtel* und *Hänsel und Gretel* schon vorher?
- Was war bekannt/unbekannt?
- War etwas anders, als du gedacht hast?
- Weißt du, wer die Brüder Grimm waren und was sie mit diesen Märchen zu tun haben?

Geheimtipp! Sagt der Name Brüder Grimm euch nichts? Kein Stress! Sucht schnell im Internet und notiert drei wichtige Punkte.

Aufgabe 2: Lesen mit Gefühl

رئي

Bildet einen Kreis. Jede/r von euch bekommt einen Zettel mit einem Adjektiv, das ein Gefühl ausdrückt. Wer die längsten Haare hat, fängt an: du bekommst einen Abschnitt des Märchens, den du das Gefühl imitierend vorliest und dann gibst du den Märchentext deinem Nachbarn weiter. Habt keine Angst zu übertreiben und vergesst nicht Spaß zu haben!

Geheimtipp! Sagt „Du bist dran!“, wenn ihr den Märchentext weitergebt, damit euer Nachbar weiß, dass ihr fertig seid.

Aufgabe 3: Assoziationsspiel



Stellt euch mit dem/der Lehrer/in im Kreis auf. Der/die Lehrer/in beginnt und sagt „*Brüder Grimm*“ und deutet mit dem Finger auf jemanden, der so schnell wie möglich die allererste Sache sagen muss, die ihm einfällt, z. B. „*Märchen*“. Wenn ein Lerner etwas sagt, das schon einmal genannt wurde, muss er mit dem Betroffenen den Platz tauschen. Denkt daran, dass es keine falschen Antworten gibt.

Aufgabe 4: Postermaster



Teilt euch in zwei bis vier Gruppen und wählt, welche Gruppe ein Poster über welches Märchen erstellt. Schreibt Schlüsselwörter, zeichnet Figuren, notiert alles, was euch an das Märchen erinnert. Präsentiert eure Poster einander mündlich.

Geheimtipp! Schneidet das Poster in einer Form aus, die euch an das Märchen erinnert, z. B. Schuh für Aschenputtel, Häuschen für Hänsel und Gretel, Wolf für Rotkäppchen oder Apfel für Schneewittchen.

2. Aufgaben zur Bearbeitung der Märchen

Aufgabe 1: Gerüchte



Geht aus dem Klassenraum und wählt eine Person, die als Erstes, Zweites, Drittes und Viertes wieder hereinkommt.

Der/die Erste(eine Person): Du kommst als Erstes in den Klassenraum zurück. Wähle einen Abschnitt aus einem der vier Märchen und bereite dich vor, ihn vorzulesen.

Der/die Zweite(eine Person): Der/die Erste liest dir einen Abschnitt aus einem der vier Märchen vor. Zeichne schnell auf Papier in drei Zeichnungen, was du gehört hast. Bereite dich darauf vor, deine Zeichnungen durch Gestik und Mimik zu verdeutlichen. Du darfst also nicht sprechen.

Die Dritten(zwei oder mehr Personen): Der/die Zweite zeigt euch seine/ihre Zeichnungen. Versucht möglichst viel zu verstehen und bereitet euch darauf vor, die Handlungen der Zeichnungen pantomimisch zu präsentieren.

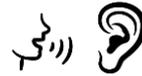
Die Vierten(zwei oder mehr Personen): Die Dritten präsentieren euch pantomimisch einen Abschnitt aus einem der vier Märchen. Ratet, um welches Märchen und welchen Abschnitt es sich handelt und lest den Abschnitt allen vor.

Aufgabe 2: Märchen heutzutage



Teilt euch in 2 bis 4 Gruppen auf. Jede Gruppe wählt sich eins von den vier Märchen aus und plant ein Schauspiel dazu. Benutzt den Märchentext als Basis für euer Schauspiel. Behaltet den roten Faden des Märchens bei, aber schreibt das Märchen so um, dass es in der heutigen modernen Welt spielt. Wählt einen Erzähler und eine Rolle für jeden in eurer Gruppe. Beginnt das Schauspiel mit „Es war einmal...“. Führt eure Schauspiele auf. Vergesst nicht am Ende jedes Schauspiels zu applaudieren!

Aufgabe 3: Erzählerischer Spaß



Variante 1: Etwas stimmt nicht!

Verändert eine Sache (z. B. Hund anstatt Wolf in Rotkäppchen) in einem Märchen und notiert sie im Märchentext. Lest eurem Partner das Märchen laut vor, der die Veränderung zu bemerken versucht.

Variante 2: Verbotene Wörter

Erzählt euren Partnern ein Märchen kurz mit eigenen Worten. Benutzt aber die folgenden Wörter nicht.

Verbotene Wörter

Aschenputtel: Prinz, Schuh, Stiefmutter, Aschenputtel

Hänsel und Gretel: Wald, Geschwister, Hexe, Hänsel und Gretel

Rotkäppchen: Wolf, Großmutter, Wald, Rotkäppchen

Schneewittchen: Zwerg, Apfel,

Schneewittchen

Geheimtipp! Um die Aufgabe Verbotene Wörter leichter zu machen, kannst du nur ein Wort aus der Liste wählen, das du nicht benutzt.

3. Aufgaben zur Wiederholung der Märchen

Aufgabe 1: Märchensammlung



Die Brüder Grimm haben die Märchen gesammelt, nicht selbstgeschrieben. Teilt euch in zwei Gruppen. Die Lerner in der einen Gruppe sind die Brüder Grimm und in der anderen Gruppe sind die Erzähler/innen(und jeder Lerner wählt eins von den vier Märchen). Die Brüder Grimm bekommen ein Stück Papier und einen Stift. Sie gehen durch den Klassenraum und fragen “Könnt Ihr ein bisschen über euer Märchen erzählen?” und die andere antworten “ Ja, gerne” und erzählen über ihre Märchen mithilfe folgender Sätze.

- a. In meinem Märchen gibt es...
 - ein Mädchen
 - einen Wolf
 - zwei Kinder
 - eine böse Stiefmutter
 - einen Prinzen
 - eine Großmutter
 - sieben Zwerge
- b. Mein Lieblingsteil im Märchen ist, wenn...
 - der Prinz das richtige Mädchen findet.
 - der Wolf die Großmutter frisst.
 - das Mädchen die sieben Zwerge findet.
 - die Kinder wieder bei ihrem Vater sind.
 - das Mädchen in den giftigen Apfel beißt.

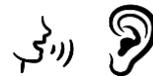
Dann raten die Brüder Grimm, welches Märchen der/die Erzähler/in beschrieben hat. Wenn es richtig ist, dürfen die Brüder Grimm es auf das Stück Papier schreiben. Das Ziel ist als Erste/r alle Märchen zu haben. Wenn jemand von den Brüder Grimm alle vier Märchen gesammelt hat, tauschen die Lerner die Rollen.

Aufgabe 2: Die Gute und die Böse



Schafft Platz im Klassenraum, so dass man sich gut von einer Wand zur anderen bewegen kann. Diese Übung kann man auch gerne draußen zwischen Bäumen machen. Entscheidet euch, welche Wand bzw. welcher Baum für die Gute und welcher für die Böse steht. Alle Lerner beginnen in der Mitte des Raums. Der/die Lehrer/in nennt eine Figur aus einem Märchen und die Lerner müssen entweder zu der Wand der Guten oder Bösen laufen. Wenn die Lerner sich nicht einig sind, dürfen beide Seiten ihre Entscheidung begründen.

Aufgabe 3: Schlussfolgerungen



Variante 1: Alle gegen Einen

Jeder Lerner bekommt einen Zettel mit einer Figur aus einem ausgewählten Märchen. Ein Lerner hat eine andere Figur als alle anderen, am Anfang weiß er das aber nicht. Alle schauen ihren Zettel an und der Reihe nach beschreibt jeder seine Figur mit einem Wort. Nach einer Runde wird ein Lerner eliminiert und der eliminierte Lerner muss seinen Zettel allen zeigen. Das Ziel ist den Spieler mit dem "falschen" Wort zu finden und das Ziel für diesen Spieler ist nicht gefunden zu werden.

Beispiele für Schlüsselwörter

Aschenputtel: Mädchen, Schuh, Prinz, schön, Stiefmutter, Fest, Geschwister

Hänsel und Gretel: Stiefmutter, Kinder, Geschwister, Wald, Essen, alt, Hexe, Vater

Rotkäppchen: Großmutter, rot, Wolf, Mädchen, Kind, Kuchen, Wald

Schneewittchen: Mädchen, Königin, schön, Zwerg, Apfel, Spiegel, rot, Wald

Variante 2: Wer bin ich?

Alle Spieler bekommen einen Zettel mit einer Figur aus einem ausgewählten Märchen am Rücken befestigt. Jeder Spieler bekommt eine andere Figur und weiß selbst nicht, welche Figur er hat. Im Kreis stellen sich die Spieler gegenseitig Fragen, auf die die anderen nur mit Ja oder Nein antworten dürfen. Das Ziel ist zu raten, welche Figur man selbst ist. Wenn ein Spieler richtig geraten hat, verlässt er den Kreis.

Bin ich männlich/weiblich?

Bin ich gut/böse?

Gehe ich in den Wald?

Heirate ich?

Habe ich (Stief-)Geschwister?

Habe ich eine Stiefmutter?

Treffe ich einen Jäger?

Geheimtipp! Haben die Märchen euer Interesse geweckt an mehr zu lernen? Na dann ist dieser Tipp genau für euch.

Variante 1: Welche Unterschiede gibt es zwischen den Originalmärchen und den anderen Versionen, z. B. Disneyversionen? Sucht eine andere Version von den vier Märchen und vergleiche die zwei miteinander. Schreibt eine Liste mit den Unterschieden.

Variante 2: Welche anderen Märchen oder Werke haben die Brüder Grimm geschrieben? Geht in die Bibliothek oder sucht im Internet und wählt ein anderes Märchen oder Werk aus. Macht euch bekannt damit und präsentiert es nächste Unterrichtsstunde kurz vor der Klasse.