

Thema:
Märchenhafte Medien
 (Video/Film/Fernsehen)

Zielgruppe: 1. – 6. Klasse

Zielsetzung: In diesem Workshop sollen sich die Schüler mit dem Thema Märchen und mit ihrem fiktionalen und fantastischen Bezug auseinandersetzen sowie ihre Präsenz in den Medien reflektieren. Die Schüler sollen Märchen analysieren und hinterfragen lernen. Sie sollen den Produktionsprozess eines Films von der Idee bis zur Präsentation kennen lernen, wobei sie nicht nur technische Fertigkeiten erlangen, sondern sich auch mit dem Schreiben von Texten und schauspielerischen Ausdrucksformen beschäftigen. Darüber hinaus werden im Rahmen des Workshops Kompetenzen in den Bereichen Mediennutzung und Mediengestaltung gefördert. Zudem trägt der Workshop dazu bei (im Sinne einer längerfristigen generellen Zielsetzung handlungsorientierter Medienpädagogik), soziale, kommunikative und Lernkompetenzen zu fördern.

1. TAG:

- je 5 Unterrichtsstunden -

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wer ist wer?	Vorstellungsrunde mit der Videokamera: Der Medienpädagoge stellt sich und die TLM vor. Anschließend filmen die Teilnehmer ihre eigene Vorstellung gegenseitig. Das aufgenommene Material kann auf einem Monitor kurz ausgewertet werden. Im Anschluss kann das Kennlernspiel „Ich fliege zum Mond...“ gespielt werden, um die Namen der Kinder zu festigen.	45 min 15 min
Welche Medienangebote sind für die Schüler wichtig, welche nutzen sie? Haben sie Medienhelden? Was bedeuten die Helden für sie?	Heldenwäscheleine: Aus einer Vielzahl von Bildern prominenter TV-Figuren und -Personen werden beliebte und unbeliebte herausgesucht, vorgestellt und die Wahl begründet. Die entstehende Diskussion hilft, die genannten Fragen aufzuwerfen und zu beantworten.	45 min
Welche Märchenfiguren kennen und mögen die Schüler?	Märchenhelden malen: Die Kinder malen nach ihrer Erfahrung und Erinnerung ihre Märchenhelden (und Antihelden). Dabei ergeben sich vielfältige Ansatzpunkte für die Auseinandersetzung mit Medienvorlieben und -erlebnissen. Optional kann dazu im Vorfeld ein Hörspiel angehört werden.	30 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>Welche Märchen kennen die Schüler und was sind Märchen? Welche Merkmale haben Märchen? Sind einige Figuren der HelDENwÄscheleine Märchenfiguren (z. B. Pumuckel)?</p>	<p>Brainstorming und Definition Märchen: Bekannte Märchen sollen aufgezählt und zusammengestellt werden. Anhand von verschiedenen Hinweisen (Zeit, Ort, Figuren, Mythologie, Erzählperspektive, Volks- oder Kunstmärchen, Schriftsteller) soll der Begriff Märchen gemeinsam definiert werden. Als Hilfe können die Kinder ihre Lieblingsmärchenbücher mitbringen und vorstellen. In diesen kann immer wieder nachgeschlagen werden.</p>	<p>45 min</p>
<p>Welche Geräusche gibt es in verschiedenen Situationen? Warum und wie können sie uns Anhaltspunkte zur Orientierung liefern?</p>	<p>Verirrt im Wald: Mit verbundenen Augen muss ein Schüler einen anderen, ihn rufenden, finden. Die Klasse lässt dabei die Situation/den Ort entstehen, indem verschiedene Geräusche (z. B. aus dem Märchenschloss oder dem Märchenwald) nachgeahmt werden.</p>	<p>30 min</p>
<p>Was sind Medien? Welche Medien nutzen die Schüler und wie lange?</p>	<p>Medientagebuch: Das Fernseh- und Radioprogramm wird über die ganze Woche hinweg (jeweils ein Tag) mit Hilfe einer Programmzeitung beobachtet. Im Tagebuch wird festgehalten, wann die Schüler mit wem welche Sendungen gesehen bzw. gehört haben. Auch das Spielen von Computerspielen, das Surfen im Internet, die Beschäftigung mit dem Handy oder das Lesen einer Zeitung können festgehalten werden. Am letzten Tag wird das Medientagebuch ausgewertet.</p>	<p>15 min</p>

2. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Aufwärmphase	Rätsel: Der Spielleiter erzählt eine Geschichte mit rätselhaftem Ausgang. Die Schüler müssen danach mit Ja-/Nein-Fragen herausfinden, was passiert ist.	10 min
Was sind Medien? Welche Medien nutzen die Schüler und wie lange?	Medientagebuch: siehe 1. Tag	10 min
Wie sind Märchen aufgebaut und worin unterscheiden sich alte und neue Märchenadaptionen (Inhalt, Gestaltung, Figuren)? Inwieweit haben sich Figuren geändert oder weiterentwickelt? Entsprechen die Filme dem Märchen, das die Schüler kennen? In welchem Film wird die Geschichte „Aschenputtel“ am märchenhaftesten umgesetzt und warum? Welcher der Filme hat den Schülern am besten gefallen und warum?	Filme im Wandel der Zeit (Arbeitsblatt): Die Schüler sollen sich das Märchen Aschenputtel in unterschiedlichen Filmversionen (Walt Disney-, DEFA-, KiKa-Produktion) anschauen und dabei Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausarbeiten und diskutieren. Vorher können sie zur Orientierung das Originalmärchen der Gebrüder Grimm vorlesen und es dann in den Vergleich mit einbeziehen.	90 min
Wie bedient man eine Kamera? Was gibt es beim Aufnehmen zu beachten?	Einführung in die Aufnahmetechnik: Gemeinsam mit den Schülern wird überlegt, aus welchen Elementen eine Kamera besteht, wie diese samt Zubehör aufgebaut ist und funktioniert. Ihr Wissen setzen die Schüler Schritt für Schritt an der Kamera um.	10 min
Welche Fragen können gestellt werden? Welche Frageform ist geeignet? Was sind typische Merkmale der jeweiligen Märchenfigur?	Märchenhaftes Interviewspiel: Die Kinder interviewen sich gegenseitig und schlüpfen dabei in die Rolle einer Märchenfigur. Dazu müssen sie sich paarweise finden und zwei oder drei Fragen überlegen. Um die Interviews noch spannender zu machen, darf der Name der Figur nicht genannt werden. Das Publikum muss im Anschluss an das jeweilige Interview erraten, welche Figur interviewt wurde. Die Interviews werden aufgezeichnet und anschließend gemeinsam angeschaut und ausgewertet.	45 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie kann eine Figur charakterisiert werden? Wie können Klischees (z. B. eitle Prinzessin, schlauer Fuchs) oder bekannte Strukturen (gut & böse, arm & reich) ins Rollenspiel eingebaut werden?	Rollenspiel: Zunächst sollen die Kinder Märchenfiguren mit Hilfe von Beispielen aus Literatur, Film oder Fernsehen charakterisieren. Sie suchen sich eine gleichgeschlechtliche Märchenfigur aus und beschreiben diese mit drei Stichworten. Die Zettel werden eingesammelt und gemischt. Die Kinder des ersten Rollenspielpaars ziehen jeweils einen Zettel und sollen nun in der ihnen zugewiesenen Rolle agieren. Außerdem ziehen sie eine Tätigkeitskarte, die als Grundlage einer Handlung dient. Nun müssen sie nur noch das Ziel auf der Tätigkeitskarte erreichen. Das Spiel kann mit weiteren Spielpartnern fortgesetzt werden. Gleichzeitig werden die Rollenspiele mit der Kamera festgehalten und anschließend gemeinsam angesehen und ausgewertet.	60 min

3. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie verändern sich Informationen durch ihre Weitergabe? Kann so etwas in unserer Medienlandschaft geschehen?	Gerüchteküche: Einige Kinder verlassen den Raum. Im Raum wird dem ersten Kind eine Nachricht vorgelesen. Das zweite Kind kommt danach herein und lässt sich die Nachricht vom ersten Kind erzählen. Dann wird das dritte Kind hereingebeten usw. Zum Schluss wird die Aussage des letzten Kindes mit dem Originaltext verglichen.	15 min
Wie ist ein Märchen aufgebaut? Wie wird ein Märchen geschrieben?	Dreiecksgeschichte: In Dreiergruppen beginnt jeder Schüler an einer Seite eines Papierdreiecks eine Geschichte, wenn möglich ein Märchen zu verfassen. Nach drei Minuten wird das Blatt gedreht und die Geschichte des Vorgängers wird vom nächsten Schüler weiterentwickelt. Nach drei Minuten wird das Blatt wieder gedreht. Am Ende tragen die einzelnen Gruppen ihre Geschichten vor und diskutieren sie.	30 min
Was sind Medien? Welche Medien nutzen die Schüler und wie lange?	Medientagebuch: siehe 1. Tag	10 min
Gibt es Märchen, die im Alltag der Schüler spielen? Können aktuelle Bezüge hergestellt werden?	Märchen umschreiben, Vorlage Märchenrätsel erstellen: Ein selbst ausgewähltes Märchen wird dem modernen Alltag der Schüler entsprechend umgeschrieben. Es genügt dabei, eine markante Szene nachzustellen oder zu verändern. Durch das Aufgreifen typischer Geschehnisse und Charakteristika kann z. B. ein Märchenrätsel entstehen. Es können auch Ideen aus den Dreiecksgeschichten aufgegriffen wer-	60 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
	den. Eine kurze Textvorlage bzw. Storyboard soll erstellt werden.	
Wie kann ein Märchen besonders spannend, gruslig oder märchenhaft umgesetzt werden? Welche Gestaltungsmöglichkeiten gibt es? Welche Wirkung können diese erzielen und wie müssen sie dafür eingesetzt werden?	Film: „Bildsprache im Videofilm“: Die Teilnehmer sollen verschiedene mediale und künstlerisch-ästhetische Gestaltungsmittel kennen lernen. Dazu gehören beispielsweise Einstellungsgrößen, Kamerabewegungen, Perspektiven, Einsatz von Licht, Geräuschen, Musik oder auch Schnittformen. Dieses neue Wissen soll praktisch an der Kamera erprobt werden.	30 min
Welche Geräusche klingen gleich? Welche Gegenstände erzeugen welche Geräusche? Woran erinnern die Geräusche? Können bestimmte Geräusche das zu erstellende Märchenrätsel unterstützen?	Geräuschememory: Die Schüler sollen kleine Dosen, die paarweise mit verschiedenen Gegenständen gefüllt sind, einander zuordnen. In einem zweiten Schritt können die Gegenstände erraten werden. Dabei soll die unterschiedliche Wahrnehmung der Schüler diskutiert werden. Nicht zuletzt überlegen die Schüler, ob bestimmte Geräusche das Märchenrätsel unterstützen könnten.	30 min
Wie kann eine Textvorlage oder ein Storyboard filmisch umgesetzt werden? Was gibt es dabei zu beachten?	Vorbereitung der Aufnahmearbeiten: Die Kinder arbeiten unter medienpädagogischer Anleitung selbständig. Die Rollen (Regie, Schauspieler, Kamera, Ton, Schnittliste, Klappe) können besprochen und die ersten (Probe-)Aufnahmen gemacht werden. Der Drehablauf wird erklärt und in den Rollen ausprobiert. Die Kinder können sich in der Ausübung der verschiedenen Rollen abwechseln. Sie wählen Orte und Requisiten aus. Außerdem wird nach einer passenden Musik gesucht, die den Film unterstützt.	45 min

4. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie kann eine Textvorlage oder ein Storyboard filmisch umgesetzt werden? Was gibt es dabei zu beachten?	Aufnahmearbeiten: Die Aufnahmearbeiten beginnen oder werden fortgesetzt (s. Tag 3). In den Drehpausen wird das aufgenommene Filmmaterial Schritt für Schritt eingespielt, gesichtet und ausgewertet. Wenn die Zeit zu knapp bemessen ist, können die restlichen Aufnahmen auch parallel zum Schnitt realisiert werden.	75 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie wird das aufgenommene Material geschnitten? Was gibt es dabei zu beachten? Worin unterscheiden sich Roh- und Feinschnitt?	Schnitt: Das Prinzip des Schneidens und das Schnittprogramm wird im Klassenverband erklärt. Unter medienpädagogischer Anleitung schneidet das Schnitt-Team dann selbständig den Film und unterlegt ihn mit der von den Kindern ausgewählten Musik.	90 min
Welche Medien nutzen die Schüler? Welche Sendungen können als Märchen bezeichnet werden? Was sehen oder hören die Schüler am liebsten und warum?	Medientagebuch (parallel zum Schnitt): Die Kinder stellen ihre Tagebücher vor und erörtern ihre Mediennutzung, also wann sie sich wie lange mit welchen Medien beschäftigt haben. Sie sollen im Gespräch ihr Wissen über Märchen wiederholen, vertiefen und anwenden.	45 min
Wie viel Arbeit und Zeit stecken in einem Produktionsprozess? Erzielt der Film die beabsichtigte Wirkung? Wo liegen Stärken und Schwächen?	Präsentation und Reflexion: Die Schüler schauen sich den geschnittenen Film an und diskutieren und reflektieren den Produktionsprozess. Anhand von Ampelkärtchen schreiben die Kinder auf, was ihnen gut (grün) und nicht (rot) gefallen hat. Außerdem können sie Wünsche, Anregungen oder Ideen (gelb) festhalten.	60 min

Optional

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Was ist ein Märchen? Welche Märchenfiguren gibt es im Film? Wie werden sie dargestellt? Welche Wirkung entsteht dabei? Hat der Film eine Botschaft? Wie lautet diese?	Filmanalyse (z. B. „Shrek“): Die Kinder sehen sich gemeinsam einen Film an, analysieren, diskutieren und hinterfragen ihn. Dabei werden unterschiedliche Aspekte untersucht (z. B. Aufbau, Dramaturgie, Figuren, filmische Gestaltungsmittel, Erzählperspektiven, Einsatz von Geräuschen und Musik, Schnitt).	1 Tag

Arbeitsblatt „Filme im Wandel der Zeit“

1. Aschenputtel	Walt Disney	1950
2. Drei Haselnüsse für Aschenbrödel	DEFA	1974
3. Aschenputtel	Simsala Grimm	2002

Fragen zur Charakterisierung (nach jedem Filmbeispiel):

Was passiert im Film?

Wie ist Aschenputtel dargestellt (Äußerlichkeiten, Charakter, Umgang mit anderen etc.)?

In welchen familiären Verhältnissen lebt sie? Wie ist ihre Verwandtschaft dargestellt?

Hat sie Freunde? Welche?

Entspricht der Film dem Märchen, das die Schüler kennen? Worin unterscheidet er sich vom Märchen?

Fallen Besonderheiten auf (z. B. Erzähler, Gesangseinlagen etc.)?

Fragen zum Filmvergleich (nach allen drei Filmbeispielen):

Was haben die Filme gemeinsam?

Worin unterscheiden sie sich (z. B. Geschichte, Figuren, Gestaltungsmittel, Musik etc.)?

Worin unterscheiden sich die drei Hauptfiguren (Aussehen, Charakter etc.)?

Wie haben sich die Märchenfilme im Laufe der Jahre verändert?

Zwischen Walt Disneys Aschenputtel und Simsala Grimm liegen über 50 Jahre. Welche Unterschiede machen das vor allem deutlich?

In welchem Film wird die Geschichte „Aschenputtel“ am märchenhaftesten umgesetzt und warum?

Welcher der Filme hat den Schülern am besten gefallen und warum?