



Kennst du die Märchenfiguren? Notiere ihre Namen.

- ① Ich bin so weiß wie Schnee, so rot wie Blut und so schwarzhaarig wie Ebenholz. Wer bin ich?

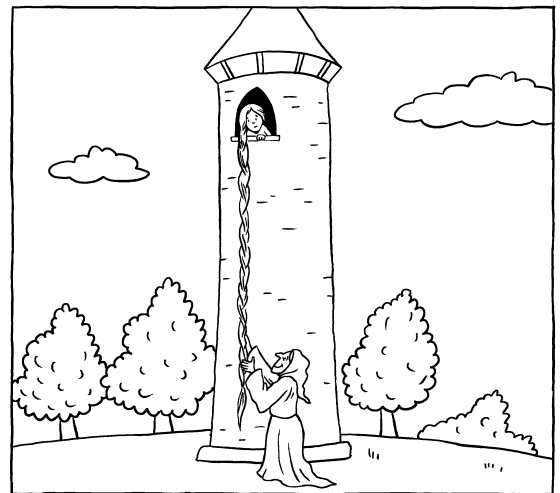
- ② Ich bin ein kleines süßes Mädchen, das von seiner Großmutter ein Käppchen von rotem Sammet geschenkt bekommen hat. Wer bin ich?

- ③ Ich trage einen grauen alten Kittel und hölzerne Schuhe. Statt im Bett schlafe ich vor dem Herd. Außerdem bin ich immer voll Staub und Schmutz. Wer bin ich?

- ④ Ich habe 20 Meter langes, blondes Haar, das ich zu einem kräftigen Zopf geflochten trage. Wer bin ich?

- ⑤ Zu meiner Geburt wurden 12 von 13 weisen Frauen im Reich meines Vaters eingeladen. Die weisen Frauen beschenkten mich mit ihren Wundergaben. Nur die 13, die nicht eingeladen war, wollte sich rächen und wünschte mir den Tod. Diesen bösen Spruch milderte die letzte weise Frau in einen sehr langen Schlaf. Wer bin ich?




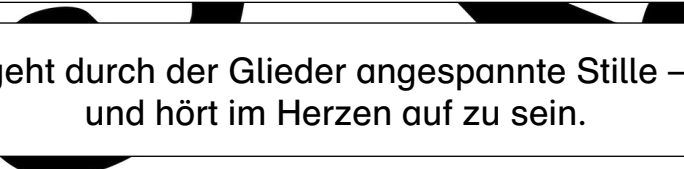
- ⑥ Ich bin eine männliche Katze, die sprechen kann. Gern gehe ich mit Stiefeln auf die Jagd und trage königliche Kleider. Wer bin ich?





Gestalte dein Lieblingsgedicht als Bild. Der Inhalt deines Bildes soll zum Inhalt des Gedichts passen.

Beispiel:

Der Panther (Rainer Maria Rilke)

Sein Blick ist vom Vorübergehn der Stäbe so müd geworden, dass er nichts mehr hält.
Ihm ist, als ob es tausend Stäbe gäbe und hinter tausend Stäben keine Welt.

Der weiche Gang geschmeidig starker Schritte, der sich im allerkleinsten Kreise dreht
ist wie ein Tanz von Kraft um eine Mitte, in der betäubt ein großer Wille steht.

Nur manchmal schiebt der Vorhang der Pupille sich lautlos auf. Dann geht ein Bild hinein
geht durch der Glieder angespannte Stille – und hört im Herzen auf zu sein.


Spielablauf:

Die Spielkarten werden gemischt und mit der bedruckten Seite nach unten als Stapel auf den Tisch gelegt.

Die obersten 6 Karten werden gut sichtbar in der Mitte des Tisches aufgedeckt hingelegt. Ein Spieler denkt sich eine Geschichte (Märchen, Krimi, Fabel, Fantasieerzählung ...) aus. Die anderen Mitschüler hören aufmerksam zu.

Im Laufe des Erzählens baut der Sprecher möglichst unauffällig einen Begriff von den ausliegenden Karten ein. Der Mitspieler, der am schnellsten den eingebauten Begriff heraushört, legt seine Hand auf die entsprechende Karte. Ist die angezeigte Karte richtig, darf der Mitspieler die Karte nehmen.

Es wird dann eine neue Karte vom Stapel genommen, sodass wieder 6 Karten gut sichtbar auf dem Tisch liegen.

Der Mitspieler, der vorher die richtige Karte gewonnen hat, erzählt die Geschichte weiter und baut wieder einen ausliegenden Begriff in seine Erzählung ein. Dies wird beliebig oft wiederholt.

Sieger ist, wer zum Schluss die meisten Karten ergattert hat.

