

## Ein Märchen lesen und umschreiben

Viele Märchen beginnen damit, dass sich Märchenfiguren in einer schwierigen Lebenssituation befinden. In dem Märchen „Die Bienenkönigin“ sind zwei Königssöhne in ein „wildes, wüstes Leben“ geraten. Der Dummling will ihnen helfen, im Leben wieder zurechtzukommen, aber die beiden verspotten ihn. Das Märchen zeigt, dass sie ihm damit unrecht tun.

### Genau lesen

- 1 Sucht aus dem Text heraus, was ihr über den Dummling erfahrt.
- 2 Natürlich geht das Märchen gut aus, aber vorher sind schwierige Aufgaben zu lösen. Der Märchenheld kann sie allein nicht lösen.
  - Welche Helfer stehen ihm zur Seite?
  - Warum helfen sie ihm?
- 3 Die Zahl Drei ist in dem Märchen mehrmals von Bedeutung. Findet heraus, was alles dreimal vorkommt, und denkt darüber nach, warum das so ist.
- 4 Sicher habt ihr bemerkt, dass die Verwandlung eine große Rolle spielt. Auch das ist häufig in Märchen so. Was wird in diesem Märchen alles verwandelt und wie gelingt die Erlösung?

### Umschreiben

Versetzt euch in den Dummling und schreibt einen Teil des Märchens aus seiner Sicht. Euer Text könnte so beginnen:

*Eines Tages zog ich aus, um meine älteren Brüder zu suchen.  
Denn ich hatte gehört, dass sie ...*

Ihr könnt euch auch in das alte, graue Männlein versetzen. Es spricht nicht – aber was mag es denken? Schreibt aus seiner Sicht. So könnt ihr beginnen:

*Eines Abends standen drei Männer vor meiner Tür. Sie riefen:  
„Lass uns herein!“. Erst hatte ich keine Lust aufzustehen. Aber  
als sie zum dritten Mal riefen, habe ich doch die Tür geöffnet ...*



Auf der nächsten Seite erfahrt ihr, wie man dieses Märchen als Körperschattenspiel darstellen kann.

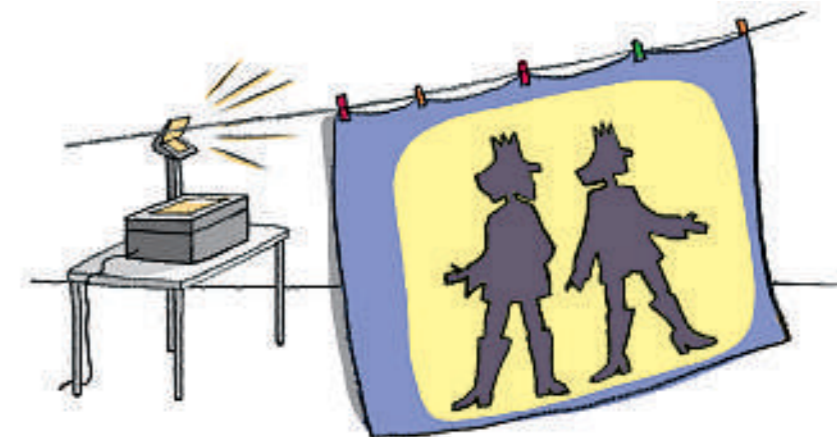
## Ein Märchen inszenieren

### Körperschattenspiel

Das Märchen „Die Bienenkönigin“ (Seite 130/131) enthält viele Bilder:

- ein kleines, graues Männchen öffnet die Schlösser;
- unter dem Moos liegen die Perlen der Königstochter;
- die Königssöhne werden in Stein verwandelt; ...

Diese Bilder werden noch lebendiger, wenn ihr sie darstellt.



- Ihr braucht eine Leinwand (z.B. Silofolie aus dem Baumarkt), die ihr von Wand zu Wand befestigt. Die Leinwand wird mit dem Tageslichtprojektor beleuchtet. Auf den Projektor legt ihr die Schablonen, die auf der Leinwand als Schatten erscheinen.
- Bildet Kleingruppen. Legt fest, mit welchen Handlungsabschnitten ihr euch beschäftigen wollt.
- Wie lassen sich die Bilder darstellen: von Spielern hinter der Leinwand oder mit Schablonen auf dem Tageslichtprojektor?
  - Schloss, Ameisenhaufen und andere Gegenstände könnt ihr aus Tonpapier ausschneiden. Auf den Tageslichtprojektor gelegt erscheinen sie vergrößert auf der Schattenwand.
  - Ihr könnt Farbfolien als Schablonen benutzen oder Folien mit Transparentfarben bemalen. Probiert auch Naturmaterialien aus, z.B. Moos.
  - Suchende Ameisen erhaltet ihr, wenn ihr sie – winzig klein aus Tonpapier ausgeschnitten – auf Folienstreifen klebt und auf dem Projektor unsichtbar bewegt.
  - Besonders interessant ist die Verwandlung in Stein: Der Körper erstarrt im Zeitlupentempo: ein Bein wird leblos, das zweite, dann ein Arm, der andere, der Kopf ist nicht mehr zu bewegen ... Probiert die Wirkung vor der Schattenwand aus.
- Nun braucht ihr noch einen Erzähler, der euer Spiel begleitet. So wird es zur **Erzählpantomime**.