

MÄRCHENDOMINO

Herstellung:

1. Kopieren Sie die Vorlagen auf ein färbiges Kartonpapier.
2. Die Grundkarten-Vorlage (siehe letzte Seite) kopieren Sie in der Anzahl der Textkarten-Vorlagen ebenfalls, aber auf ein andersfärbiges Kartonpapier.
3. Nun schneiden Sie die Karten zu und schneiden die Textkarten-Vorlagen in der Mitte (an der Linie) auseinander. **ACHTUNG:** Die Grundkarten-Vorlagen werden noch **NICHT** zugeschnitten!
4. Nun kleben Sie die einzelnen Textkarten mittig auf die Grundkarten-Vorlagen. Reihenfolge einhalten!
5. Wenn Sie mehrere Exemplare des Spiels herstellen wollen - das ist sinnvoll, damit Sie mit einer ganzen Gruppe spielen können (3 - 6 Spieler pro Spiel) - markieren Sie die Karten eines Spiels auf der Rückseite jeweils mit dem selben Zeichen. Oder Sie wählen für die Grundkarte pro Spiel eine andere Farbe. Damit verhindern Sie, dass die Karten mehrerer Spiele durcheinander geraten.
6. Mit einem Laminiergerät werden nun die einzelnen Seiten (Grundkarten-Vorlagen mit den Textkarten) foliert. Achten Sie darauf, dass Sie die richtige Temperatur beim Laminieren verwenden, damit sich beim nachträglichen Schneiden die Folien nicht wieder abziehen lassen!
7. Nun werden die Karten zugeschnitten und das Spiel ist fertig.

Spielregeln:

Dieses Lesespiel wird ähnlich wie Domino gespielt.

3 - 6 Spieler können mitspielen. Die Karten werden gemischt und jeder Mitspieler bekommt 4 - 6 Karten. 3 Spieler - 6 Karten, 4 Spieler - 5 Karten, 5 und 6 Spieler jeweils 4 Karten. Eine Karte wird in der Mitte des Spieltisches aufgelegt.

Nun geht es darum, dass jeweils immer zwei zusammenpassende Texte eines Märchens aufeinandergelegt werden. Es geht dabei nicht um eine bestimmte Reihenfolge! Auch die Leserichtung spielt keine Rolle. Es darf aber immer nur an den beiden Enden der Kartenreihe angelegt werden.

Joker: Der Joker darf überall angelegt werden und man darf auch an den Joker jede Karte anlegen.

Das Spiel hat derjenige/diejenige gewonnen, der/die keine Karte mehr hat.

Spielverlauf:

Der/Die erste SpielerIn beginnt mit dem Anlegen, es darf nur jeweils EINE Karte angelegt werden. Kann nicht angelegt werden, muss eine Karte vom Stapel gezogen werden. Nun geht das Spiel reihum.

Mit schwächeren LeserInnen kann das Spiel so variiert werden, dass jeder Text, der angelegt wird, laut vorgelesen werden muss.

Das Märchendomino kann ab der 4.VS eingesetzt werden. In allen Altersstufen ist es aber sicher sinnvoll, die Märchen, die in dem Spiel vorkommen, vorher zu erzählen, zu besprechen, zu lesen,... Natürlich kann man das Spiel auch als Impuls dafür nehmen, Märchen zu lesen.

Sie werden sehen, dass beim Märchendomino von den SchülerInnen viel gelesen werden muss. Ganz automatisch werden auch verschiedene Lesearten geübt, denn wenn Sie das Spiel öfter spielen, reichen manchen SchülerInnen oft schon ein Satz oder bestimmte Stichwörter, und sie wissen, um welches Märchen es sich handelt.

Viel Spaß!

Hans im
Glück

Das tapfere
Schneiderlein

Das hässliche
Entlein

Dornröschen

Hänsel und
Gretel

Es war einmal eine Entenmama. Die hatte wieder einmal viele Junge bekommen. Alle waren so, wie Entenkinder sein mussten. Nur eines war unter ihnen, das grau und hässlich war.

Schnee- wittchen

Von seinem Baum aus sah das Schneiderlein, wie die beiden Riesen einander totschlugen. Gut aufgelegt und voller Tatendrang kehrte das schlaue Schneiderlein zurück ins Schloss.

Aschenputtel

Und die Königs-
tochter fiel in einen tiefen Schlaf. Und ebenso erging es dem König und der Königin und kurz darauf schlief der ganze Hofstaat und sogar die Tiere fielen in einen hundert-jährigen Schlaf.

Rotkäppchen

Er rief: „Knüppel aus dem Sack!“, und im selben Augenblick sprang der Knüppel aus dem Sack und wirbelte wie ein Trommelschläger auf dem Rücken des Wirtes und prügelte ihn, bis dieser seinen Diebstahl gestand.

Tischlein deck dich

In diesem Märchen spielen die Goldmarie und die Pechmarie die Hauptrolle.

Des Kaisers neue Kleider

Alle Menschen in der Stadt wussten, dass dieser Stoff eine besondere Kraft hatte und waren begierig zu sehen, wie schlecht oder dumm ihr Nachbar war.

Frau Holle

Als das Mädchen durch den Wald ging, kam plötzlich ein Wolf auf sie zu. Das Kind kannte noch keine Wölfe und hatte deshalb keine Furcht. „Wohin gehst du?“, fragte er sie. „Zur Großmutter, sie ist krank“, antwortete das Mädchen freundlich.

Der Froschkönig

„Hör einmal!“, sprach der Reiter, „wenn du gern reiten willst, dann lass uns doch tauschen. Gib mir deinen schweren Klumpen und du bekommst dafür von mir das Pferd!“
Das ließ sich Hans nicht zweimal sagen.

Der Eisenhans

Als das geschehen war, fingen sie auf ein Zeichen an, ihre Musik zu machen: Der Esel schrie, der Hund bellte, die Katze miaute, und der Hahn krächte. Dann stürzten sie durch das Fenster in die Stube hinein.

Die Bremer Stadt- musikanten

In diesem Märchen geht es um einen wilden Mann, der von einem Prinzen befreit wird. Der wilde Mann nimmt ihn mit und wird mit seiner Hilfe vom Zauber erlöst.

Schnee- weißchen und Rosenrot

Als der wilde Mann wieder im finsternen Wald angelangt war, setzte er den Knaben von der Schulter herab und sprach: „Vater und Mutter siehst du nie wieder, aber ich will dich bei mir behalten, denn du hast mich befreit und ich habe Mitleid mit dir.“

Der treue Johannes

In diesem Märchen beziehen vier alte Tiere eine Hütte im Wald, die ihnen aber von Räubern streitig gemacht wird. Sie wehren sich aber geschickt.

In diesem Märchen erlösen zwei Mädchen durch ihr gutes Herz einen Königssohn, der in einen Bären verwandelt worden war.

Als der alte König zu Grabe getragen war, erzählte der treue Diener dem jungen König, dass er seinem Vater versprochen habe, ihm genau so treu zu dienen.

Dieses Märchen handelt von einem Diener, der seinem König treu ist und dafür bestraft wird.

Als Schlafenszeit war sagte die Mutter zu dem Bären: „Du kannst da am Herd liegen bleiben, so bist du vor der Kälte geschützt.“ Sobald der Tag graute, ließen ihn die Kinder hinaus und er trabte durch den Schnee in den Wald hinein.

Es war einmal ein König und eine Königin, die nach vielen Jahren endlich ein Kind bekamen. Zur Taufe luden sie zwölf weise Frauen ein, die das Mädchen reich beschenkten. Die dreizehnte Fee aber, die zu dem Fest nicht eingeladen wurde, belegte die kleine Prinzessin mit einem bösen Fluch.

Dieses Märchen handelt von einer Ente, die eigentlich gar keine Ente ist sondern ein Schwan.

Alle Menschen standen auf der Straße und riefen: „Gott, wie sind des Kaisers neue Kleider schön!“ Keiner wollte es sich anmerken lassen, dass er nichts sah, denn niemand wollte als dumm oder für sein Amt nicht geeignet gelten.

Es war einmal ein Bauernbursche, der hieß Hans. Er diente seinem Herrn treu und ehrlich sieben Jahre lang. Als Lohn bekam er dafür einen Klumpen Gold.

Als das Mädchen durch das Tor ging, erwartete es den Goldregen. Doch wie groß war sein Entsetzen, als es sah, was da von oben herabfiel. Schwarzes, klebriges Pech.

In diesem Märchen verliebt sich ein Prinz in ein Mädchen, das er auf einem Ball kennenlernt. Es verliert einen Schuh, als es kurz vor Mitternacht den Saal verlässt. Mit dem Schuh sucht der Prinz das Mädchen.

Der alte Holzfäller saß traurig und still in seinem engen Stübchen und hatte großen Kummer. Er seufzte und bereute, dass er seine beiden Kinder allein im Wald zurückgelassen hatte. Da ging die Türe auf und seine Kinder standen vor ihm, beladen mit Perlen und Edelsteinen.

In diesem Märchen spielt eine Hexe, die zwei Kinder in ihr Knusperhäuschen lockt, eine wichtige Rolle.

Als der Schneider eine Weile im Wald umherspaziert war, entdeckte er das Einhorn. Es wandte sich ihm zu, senkte sein Haupt mit dem gewaltigen Horn und galoppierte auf ihn zu.

Da packte die Prinzessin den Frosch mit zwei Fingern und nahm ihn mit in ihr Zimmer. Doch der wollte, wie sie es versprochen hatte, in ihr Bett. Da wurde sie bitterböse, hob ihn auf und warf ihn mit aller Kraft gegen die Wand.

In diesem Märchen spielt die Hauptrolle ein Handwerker, der Riesen und ein Einhorn besiegt. Sein Spruch ist: „Sieben auf einen Streich!“

Der König ließ sofort im ganzen Land verkünden, dass alle Spindeln überall abgeschafft werden müssen. Inzwischen wuchs die Prinzessin zu einem Fräulein von unvergleichlicher Schönheit, Freundlichkeit, Demut, Güte und Verstand heran.

Und so waren hundert Jahre vergangen und die Zeit war da, dass die Königstochter wieder erwachen sollte. Genau am hundertsten Jahrestag kam ein Prinz. Und die Dornenhecke, die das Schloss umzäunt hatte, gab einen Weg frei.

Der Bursche hielt die Gans in der Hand und wunderte sich über die Heiterkeit des Scherenschleifers.
„Dir geht es sicher recht gut, weil du so lustig bist!“, sagte er.
„O ja, mein Freund. Ich habe immer Geld in der Tasche, möchtest du die Gans mit dem Wetzstein tauschen?“

Da blickte das Entlein auf die Wasserfläche, wo es sein Spiegelbild erkannte. Aber das war nicht mehr der plumpe, graue Vogel, hässlich anzusehen, es war selbst ein wunder-schöner Schwan ge-worden.

Eines Tages kamen zwei Betrüger in die Stadt, die behaupteten, dass sie Kleidung weben könnten, die wunderbare Eigenschaften habe. Diese Kleider seien für alle Menschen unsichtbar, die für ihr Amt nichts taugen oder auch sehr dumm seien.

„Knusper, knusper,
knäuschen! Wer
knuspert an meinem
Häuschen?“

„Der Wind, der Wind,
das himmlische
Kind!“

Es war einmal eine
schöne Frau, die aber
stolz und übermütig
war. Jeden Tag trat
sie vor den Zauber-
spiegel und fragte:
„Spieglein, Spieglein
an der Wand, wer ist
die Schönste im
ganzen Land?“

Als da Mädchen mit
ihrem Bitten nicht
aufhörte, sagte die
Stiefmutter:

„Hier hast du eine
Schüssel mit Linsen.
Ich schütte sie in die
Asche. Wenn du sie
in zwei Stunden
wieder ausgelesen
hast, darfst du auf
den Ball mitgehen.“

Als es Morgen war,
erwachte das Mäd-
chen und wie es die
sieben Zwerge sah,
erschrak es. Die
Zwerge aber waren
freundlich und frag-
ten: „Wie heißt du,
schönes Mädchen?“

Da hörte Marie
plötzlich eine
Stimme, die rief:
„Schüttle mich,
schüttle mich, meine
Äpfel sind schon
ganz reif!“

Da ging das
Mädchen zum Baum
und rüttelte so heftig,
dass die Äpfel auf
den weichen Wiesen-
boden polterten.

In diesem Märchen
geht es um drei
Handwerksburschen,
die als Lohn für ihre
Arbeit Wunderdinge
vom Meister ge-
schenkt bekommen.
Doch diese Dinge
stiehlt ein Wirt und
nur der „Knüppel aus
dem Sack“ kann
ihnen helfen.

Der Bursche ging in den Stall zu seinem Eselchen und sagte: „Eselin streck dich!“ - da streckte sich der Esel und es klimperten Dukaten auf den Boden. Der Wirt aber hatte alles beobachtet.

Die beiden Kinder kamen plötzlich zu einem Häuschen, das ganz aus Brot bestand. Das Dach war mit Eierkuchen gedeckt und die Fenster waren aus durchsichtigem Kandiszucker.

In diesem Märchen geht es um eine schöne Königstochter, die durch den Fluch einer bösen Fee zu einem hundertjährigen Schlaf verdammt wurde.

Der Jäger ging ins Haus und fand den Wolf im Bett der Großmutter. Schnell zog er sein Messer, schlitze vorsichtig den Bauch des schlafenden Wolfes auf und befreite das Mädchen und seine Großmutter.

Am nächsten Tag, als die Königsfamilie gerade beim Essen saß, klopfte es an der Tür und jemand rief: „Königstochter, jüngste, mach mir auf!“ Die Prinzessin öffnete die Tür. Als sie aber den Frosch sah, warf sie sie hastig wieder zu.

In diesem Märchen geht es um eine schöne Königin, die es nicht aushält, dass ihre Stieftochter schöner ist als sie. Sie versucht sie dreimal umzubringen, doch es gelingt ihr nicht.

Die Zwerge, die nach Hause kamen, fanden das Mädchen auf der Erde liegend und es kam kein Atem mehr aus seinem Mund. Da weinten sie und legten das Mädchen in einen gläsernen Sarg.

Der Spiegel aber antwortete: „Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier, aber Schneewittchen über den Bergen bei den sieben Zwergen ist noch tausendmal schöner als Ihr!“

Es war einmal ein Schneiderlein, das lebte in einer Stadt, die hieß Romadia. Einmal setzten sich viele Fliegen auf ein Glas mit köstlichem Apfelmus. Da nahm das Schneiderlein einen Lappen und erschlug sieben auf einen Streich.

In diesem Märchen spielt wieder einmal der böse Wolf eine Rolle. Diesesmal hat er es auf ein kleines Mädchen und seine Großmutter abgesehen.

Es war einmal eine Witwe, die hatte zwei Töchter. Eine davon war eine Stieftochter und beide hießen Marie. Ihre eigene Tochter war böse und faul, dagegen war die Stieftochter ein bescheidenes, freundliches Mädchen.

Da schrie eine raue Stimme: „Steh auf, du faules Mädchen! Dein Bruder steckt im Stall, wir müssen ihm ein gutes Essen kochen, damit er fett wird und für mich einen guten Braten abgibt!“

Dieses Märchen handelt von zwei Betrügern, die dem Kaiser einreden, dass sie Kleidung weben können, die für jeden, der dumm ist und für sein Amt nichts taugt, unsichtbar sei.

Ein Mann hatte drei Söhne, die in die Fremde gingen, um dort ein Handwerk zu erlernen. Der eine wurde Schreiner und bekam als Lohn für seine Arbeit ein „Tischlein deck dich“.

Die beiden anderen Söhne wurden Müller und Drechsler. Als sie ihre Lehrzeit abgelegt hatten, bekamen sie zum Lohn für ihre Arbeit einen „Esel streck dich“ und einen „Knüppel aus dem Sack“.

Es war einmal eine wunderschöne Prinzessin, die viel Spielzeug besaß. Ihr liebster Spielzeug aber war eine goldene Kugel. Als sie eines Tages wieder einmal damit spielte, sprang der goldene Ball in den tiefen Brunnen. Da begann die Prinzessin bitterlich zu weinen.

Als die Prinzessin dem Frosch das versprochen hatte, tauchte er in den Brunnen hinab. Nach einem Weilchen tauchte sein garstiger Kopf wieder auf, im Maul aber hielt er die goldene Kugel. Die Königstochter war voll Freude, nahm die Kugel und lief, ohne dem Frosch zu danken, davon

Vor vielen Jahren lebte einmal ein Kaiser, der so ungeheuer viel auf schöne Kleider hielt, dass er all sein Geld für neue Kleidung ausgab. Er hatte einen Rock für jede Stunde des Tages und er war immer in der Kleiderkammer zu finden.

Als das Mädchen ans Bett trat, lag die Großmutter im Bett und sah schrecklich aus. „Großmutter, warum hast du so große Ohren?“, fragte das Mädchen ängstlich. „Damit ich dich besser hören kann!“, war die Antwort.

Eine nette Frau schaute aus dem Fenster und sagte: „Wenn du willst, kannst du bei mir essen und schlafen. Du musst aber fleißig arbeiten, vor allem die Betten tüchtig ausschütteln, damit es auf der Erde schneit.“

„Weißt du was“, sprach der Bursche, „geschwind gib mir das Schwein und nimm du meine Gans. Ich weiß hier die Schleichwege, sodass sie mich nicht erwischen!“ Hans willigte erleichtert in den Handel ein.

Die neue Stiefmutter hatte zwei Töchter mit ins Haus gebracht. Sie waren schön, aber garstig und schwarz im Herzen. Von nun an musste das Mädchen von Morgen bis Abend schwere Arbeit verrichten.

Eines Abends kam ein ganzer Schwarm herrlicher großer Vögel aus dem Busch. Das Entlein hatte nie so schöne gesehen. Sie waren schimmernd weiß mit langen, geschmeidigen Hälsen.

„Ich glaube, ich gehe in die weite Welt hinaus“, sagte das Entlein.
„Ja, tu das!“, meinte die Henne. Und dann ging das Entlein und war wieder traurig und allein.

Es war einmal ein Mädchen, das hatte eine Mutter und eine Großmutter. Vor allem die Großmutter hatte ihr Enkelkind so gern, dass sie ihm ein wunderschönes Käppchen aus rotem Samt schenkte. Bald kannte man das Mädchen nur mehr mit dem roten Käppchen.

Das Mädchen ging in den Garten und rief: „All ihr Vöglein unter dem Himmel, kommt und helft mir Linsen lesen. Die guten ins Töpfchen, die schlechten ins Kröpfchen.“ Da kamen die Vögel und ließen sich um die Asche nieder.

„Rucke die guh, rucke di guh, kein Blut ist im Schuh: Der Schuh ist nicht zu klein, die rechte Braut, die führt er heim.“

Als sie einige Zeit verheiratet waren, hörte die junge Königin ihren Gemahl im Schlaf reden: „Knecht, mach mir das Wams, flicke mir die Hosen, beeile dich, sonst schlag ich dir das Ellenmaß um die Ohren!“

In diesem Märchen geht es um einen jungen Handwerksburschen, der seinen Lohn mit anderen eintauscht und dabei betrogen wird. Am Ende hat er gar nichts mehr, aber er ist glücklich.

In diesem Märchen geht es um eine Prinzessin, die ihr Versprechen, das sie einem Frosch gegeben hat, nicht einhalten will. Sie hat ihm nämlich versprochen, dass er an ihrem Tisch essen und in ihrem Bett schlafen dürfe.

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER
