

# Märchen-Schatzsuche

Zielgruppe: Klassen 2 - 3

*Eine Kombination aus spielerischem Lese- und Rechtschreibtraining, Brettspiel und Schatzsuche.*



Beim Navigieren durch die Märchenwelt üben die Schülerinnen und Schüler das sinnerfassende Lesen, das laute Vorlesen, das richtige Schreiben ausgewählter Wörter, das sorgfältige Ermitteln von Lösungsbuchstaben oder -zahlen und die zielstrebige Zusammenarbeit in kleinen Teams mit je 2 bis 4 Kindern.

Jedem Team wird zu Beginn ein Märchen und eine dazu passende Märchen-Spielfigur zugeteilt. Die gemeinsame Aufgabe besteht zunächst darin, sich dem Schatz auf virtuellem Wege anzunähern, das heißt: durch Bewegen der Spielfiguren über den als symbolische Schatzkarte gestalteten Spielplan.

Die Spielzüge hängen jedoch nicht etwa von den Launen des Zufalls ab, wie bei einem Würfelspiel, sondern werden mit Hilfe von Märchen-Quizbögen ermittelt. Diese enthalten verschiedene Lese- und Schreibaufgaben, darunter Textpassagen zum lauten Vorlesen, Bilderrätsel und Fragen zu den Märchen. Bei richtiger Beantwortung *und* korrekter Rechtschreibung ergeben sich in jedem Schritt Lösungsbuchstaben oder -zeichen, die das nächste Feld auf dem Spielplan verraten, zu dem die eigene Spielfigur vorrücken darf.

Ein bestimmtes Symbol auf dem Spielplan, das nur durch vollständige Bearbeitung aller Märchen-Quizbögen herausgefunden werden kann, verhilft zur Identifikation einer märchenhaft formulierten Wegbeschreibung. Diese führt schließlich zu einer gut gefüllten Schatztruhe, die irgendwo im Gelände vergraben ist. Die Schatztruhe wird gemeinsam ausgegraben und die Beute (goldene Schokoladentaler in großer Zahl) gerecht an alle Schatzsucher:innen verteilt.

Daraufhin verabschiedet sich der Klabautermann. Der Wandertag kann nun in ein Picknick oder in einen Spielplatzbesuch übergehen, oder die Kinder spielen noch ein paar Bewegungsspiele, in die das Thema Märchen zwanglos mit einfließen kann.

## **Märchenauswahl**

Es sind Spielfiguren und Märchen-Quizbögen zu den folgenden Märchen vorhanden:

- *Rotkäppchen, Der Wolf und die sieben Geißlein, Schneewittchen und die sieben Zwerge, Hänsel und Gretel, Der Froschkönig, Der gestiefelte Kater, Frau Holle, Rapunzel, Dornröschen*

Falls es ein anderes Märchen gibt, das Sie im Unterricht besonders intensiv behandelt haben und gerne in der Auswahl dabei haben möchten, kann ich das bei entsprechender Vorbereitungszeit gerne berücksichtigen und das Material entsprechend ergänzen.

## **Veranstaltungsort - bitte genau lesen!**

*Diese Schatzsuche kann zu einem günstigen Preis angeboten werden, weil sie ohne vorherige Besichtigung des Geländes durch den Klabautermann auskommt. Das bedeutet: Sowohl der Treffpunkt (ein geeigneter Platz für die Lese- und Schreibspiele mit der Schatzkarte) als auch ein gutes Schatzversteck (nicht zu nah an diesem Ausgangspunkt) müssen im Vorfeld, nach telefonischer Absprache, von Ihnen als verantwortliche Lehrkraft selbst ausgewählt werden.*

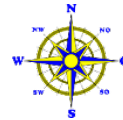
Der Treffpunkt kann in einem beliebigen Park, in einem geeigneten Areal in der Nähe Ihrer Schule oder auf dem Schulgelände selbst liegen, überall in Berlin oder im Berliner Speckgürtel. Sinnvoll wäre ggf. ein überdachter Bereich, wo auch bei Regen die Märchen-Quizbögen bearbeitet werden können. Das kann auch ein Raum in der Schule sein.

### **Aktivitäten der Schülerinnen und Schüler:**

- ★ bekannte Märchen der Gebrüder Grimm zu Bildern, Figuren und evtl. Wegmarken im Gelände zuordnen
- ★ mit Märchen-Spielfiguren nach schriftlichen Instruktionen über einen Spielplan (symbolische Schatzkarte) ziehen
- ★ Märchen-Quizbögen mit Lese- und Schreibaufgaben in den Teams bearbeiten
- ★ Textpassagen laut vorlesen und das zugehörige Märchen erkennen
- ★ Märchentitel und andere Wörter richtig aufschreiben (aus Textpassagen abschreiben oder ggf. in einer alphabetischen Wörterliste nachschlagen)
- ★ mit Hilfe von Bilderrätseln zusammengesetzte Nomen finden und aufschreiben
- ★ Wegbeschreibung zur echten Schatztruhe anhand des Lösungssymbols auf dem Spielplan identifizieren
- ★ Wegbeschreibung laut vorlesen, gewonnene Informationen umsetzen, eventuell weitere Hinweise im Gelände suchen
- ★ Schatztruhe finden und ausgraben

Die Märchen-Schatzsuche eignet sich für Wandertage und Exkursionen mit der ganzen Klasse (ca. 20 bis 28 Schüler:innen mit 2 Betreuer:innen).  
Kleinere Gruppen sind ebenfalls möglich.

Dauer: ca. 2 Stunden.



Preis: 180 €



*Die Schülerinnen und Schüler sollten Folgendes mitbringen:*

- Federtasche mit Stiften
- witterungsgerechte Kleidung
- ggf. etwas zu essen für ein Picknick

*Alle anderen Materialien einschließlich des „Schatzes“ werden von mir gestellt und sind im Preis enthalten.*

*Am besten ist die Märchen-Schatzsuche logischerweise für Kinder geeignet, die gut mit den bekanntesten Märchen der Brüder Grimm vertraut sind, sich also zum Beispiel im Deutschunterricht schon ausführlich damit beschäftigt haben.*

**Diese didaktische Schatzsuche ist ein Angebot  
des Klabauteermanns von Berlin,  
Robert Mingau.**

**Buchung, Fragen und weiterführende Informationen unter  
030/55491697 oder 0176/96510145**

sowie im Internet unter <https://klabauter-berlin.de>