

Durchblick 6+ – Dornröschen – Arend Agthe – Deutschland/Österreich 2008 – 80 min.

6. Das Thema Märchen in den Bildungsplänen der Länder

In den Bildungsplänen der Bundesländer für die Grundschule ist das Thema Märchen insbesondere in dem Bereich „Förderung der Sprach- und Lesekompetenz“ verankert. Am Beispiel des bayerischen Grundschullehrplans aus dem Jahr 2000 soll dies für die Fächer Deutsch, Heimat- und Sachkunde, Kunst, Musik und Mathematik im Folgenden näher aufgezeigt werden. Die übergreifenden Kompetenzen und Inhalte in den jeweiligen Fächern sowie die curricularen Lernziele lassen sich aber auch auf die anderen länderspezifischen Bildungsstandards und Curricula übertragen.

Einsatzbereiche des Films:

Grundschule 1. bis 4. Klasse, außerschulische pädagogische Arbeit

Fächerzuordnung:

Deutsch, Heimat- und Sachkunde, Kunst, Musik, Werken und textiles Gestalten, Mathematik

Eignung:

empfehlenswert ab 6 Jahren

Stichworte:

Märchen, Träume, Ziele, Erfindungen, Erwachsenwerden

Das Märchen „Dornröschen“ kann in den Fächern Deutsch, Kunst und Musik, sowie Heimat- und Sachkunde bis hin zu Textaufgaben in Mathematik aufgegriffen werden, wobei sich die Themen in Arend Agthes Dornröschenverfilmung wie „Fotographie“, „Laterna Magica“, „Flugobjekte“, sowie das Bonusmaterial hervorragend für Heimat- und Sachkunde und hier insbesondere für den Bereich „Medien als Fenster zur Welt“ (HSU, 3. Klasse) eignen.

Auch für ein Märchenprojekt, Theater- oder Musikstück kann der Film „Dornröschen“ als Anregung dienen.

1./2. Klasse

Deutsch:

1.2.1. Sprechen und Gespräche führen.

2.5.4. Unterschiedliche Textsorten kennen lernen und mit ihnen umgehen. Zum Beispiel einzelne Szenen einer Märchenverfilmung kennen lernen und gestalten.

Heimat- und Sachkundeunterricht:

2.3. Wünsche und Bedürfnisse.

Kunst:

1.5. Träume und Zaubereien. Zum Beispiel Filmszenen und Ausschnitte aus Märchen gestalten.

Musik:

1.2.2. Improvisieren und Gestalten. Zum Beispiel kleine Szenen mit elementaren Schlaginstrumenten gestalten: Lied der bösen und der guten Fee.

1.4.2. Szenen spielen.

Werken und Textiles Gestalten:

1.4.2. Gestalten mit textilem Material: Zum Beispiel gestalten von Märchen.

2.4.1. Ausgangsmaterialien kennen lernen: Zum Beispiel Spindeln und Spinnrad kennen lernen, Sticken von Märchenmotiven.

3./4. Klasse**Deutsch:**

3.4.4. Unterschiedliche Textsorten kennen lernen und mit ihnen umgehen.

3.4.5. Am literarischen Leben teilnehmen.

4.4.4. Mit unterschiedlichen Textsorten umgehen. Zum Beispiel die besonderen Kennzeichen von Märchen aufzählen und anwenden können.

4.4.5. Am literarischen Leben teilnehmen.

Heimat und Sachkunde:

3.3.1. Medien als Fenster zur Welt: Medien einsetzen und vergleichen.

Kunst:

3.1. Veränderung und Umgestaltung: Gestalten von Bilderfolgen, Skizzen, Fotos.

Musik:

3.4. und 4.4. Musik umsetzen und gestalten. Zum Beispiel ein Gesamtwerk (Märchen) auführen.

Werken und Textiles Gestalten:

4.2.2. Gestalten mit Massivholz oder /und Holzwerkstoffen. Zum Beispiel Stabpuppen für ein Märchenspiel gestalten.

Mathematik:

4.4.2. Arbeit an Sachsituationen. Zum Beispiel Weglängen oder Zeiträume an Hand von Sachaufgaben berechnen und Aufgaben selbstständig ausdenken.