



Märchen-Hörspiel „Der Bauernzwist“



Aufgaben

(1) Höre das Märchen „Der Bauernzwist“.

(2) Kennst du alle Wörter, die in der Geschichte vorkommen? Schreibe unbekannte Wörter in dein Heft. Was könnten diese Wörter bedeuten? Schreibe deine Vermutung auf.

(3) In dem Märchen werden zwei ungewöhnliche Wesen genannt. Das sind der kalonesische Drupsler und der west-lugabugische Schanzenschmatzer? Wie stellst du dir diese Wesen vor? Zeichne sie in dein Heft!

(4) Wesen, die vor allem in Märchen vorkommen, die es aber nicht wirklich gibt, nennt man Fabelwesen. Welche anderen Fabelwesen kennst du? Erstelle eine Liste der Fabelwesen, die du kennst.

(5) Das Hörspiel, das du gehört hast, zeigt uns, wie die Königin die Geschichte erlebt hat. Erzähle das Märchen nach und wähle dabei eine andere Hauptfigur. Entscheide dich für eine dieser Möglichkeiten:

- a) Erzähle, was die Kinder erlebt haben.
- b) Erzähle, was die Bauern erlebt haben.
- c) Erzähle, was der Diener erlebt hat.
- d) Erzähle, was der Drupsler erlebt hat.

(6) Das Märchen erzählt die Geschichte, wie das Fußballspielen erfunden wurde. Erfinde ein eigenes Märchen, das eine andere Möglichkeit erzählt, wie das Fußballspielen erfunden wurde.