

Edutale

im

Unterricht

Ergänzungsmaterial zu „Abenteurer im Märchenwald“ von Jenni Höch unter Verwendung von Illustrationen von Shiraki und eigener Zeichnungen



Inhalt

Einführung	3
Reihenplanung mit Edutale	4
Einführung der Edutale-Methode	4
Das Spielleiten	6
Das erste große Abenteuer	7
Beispielhafter Reihenverlaufsplan	7
Beispiel einer Edutale-Unterrichtsstunde	9
Classroom-Management	9
Unterrichtsdurchführung	9
Stundenverlaufsplan	12
Zusatzmaterial	15

Über die Autorin

Jenni Höch arbeitet als Lehramtsanwärterin für Kunst und Philosophie in NRW an der HBG Düren. Sie hat Kathrin Fischer auf der Spielmesse in Essen 2023 getroffen und seit Mai 2024 setzt sie Edutale im Referendariat in ihrem Bedarfsdeckenden Unterricht (BDU) ein. Rollenspiele spielt sie seit 2017 aktiv und freut sich schon auf das nächste Abenteuer im Märchenwald.

Rechtliches

Texte Ergänzungsmaterial: Jenni Höch

Illustrationen: Shiraki (S. 1, 19, 24, 35), Jenni Höch (alle weiteren)

Das Ergänzungsmaterial „Edutale im Unterricht“ ist für den Gebrauch mit *Edutale*® – *Abenteuer im Märchenwald* bestimmt. *EduTale*® – *Abenteuer im Märchenwald* von Kathrin Fischer ist im System Matters Verlag erschienen (www.system-matters.de).

Einführung

In diesem Dokument geht es um den Einsatz von Edutale im Unterricht. Die Unterrichtsstunden und Reihenplanung sind bei einem fünfer Kurs¹ in Philosophie und einer fünften Klasse in Kunst an einer Brennpunkt-Gesamtschule getestet worden.

Zuerst wird die Reihenplanung mit Edutale vorgestellt und erklärt, wie man Edutale als Methode einführen kann. Zur Veranschaulichung ist beispielhaft erklärt, wie man das Schneewittchen-Abenteuer aus der Abenteuerbox in einer Reihe im Philosophieunterricht der fünften Klasse zum „Fragenkreis 2: Die Frage nach dem Anderen – Umgang mit Konflikten“ nutzen kann. Dazu wird ein entsprechender tabellarischer Reihenverlaufsplan zur Verfügung gestellt.

Danach wird der Aufbau einer Unterrichtsstunde mit Edutale genauer beschrieben, auch hier mit einem Beispiel aus der Reihenplanung und einem tabellarischen Stundenverlaufsplan, ein paar Worte zum Classroom-Management und Praxistipps für die Unterrichtsdurchführung.

Zum Schluss gibt es eine große Sammlung an Zusatzmaterial für Edutale im Unterricht. Dies beinhaltet eine didaktisch reduzierte Variante des Schneewittchen-Abenteuers, in Form von Arbeitsblättern für den Unterricht, sowie eine Vorlage für das Abenteuerstagebuch und sechs kleine Abenteuer für das Üben des Spielleitens.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß beim Spielen!

¹ Der Philosophie-Kurs ist aus zwei Klassen zusammengesetzt worden. Die Kunst-Klasse ist nicht dabei.

Reihenplanung mit Edutale

Egal in welchem Fach Edutale eingesetzt wird: Ziel einer Unterrichtsstunde mit der Edutale-Methode ist, dass die Schülerinnen und Schüler² selbstständig in ihren Abenteuergruppen lernen können. Die Lehrkraft muss im Idealfall das Abenteuer nur in die gewünschte Richtung der Reihe lenken und bei Fragen eingreifen. Die Unterrichtsstunden sind, besonders zu Beginn, vorbereitungsintensiver. Sie sorgen aber für entspannte Unterrichtsstunden und auf lange Sicht für ein angenehmes Klassen- und Kursklima. Zudem verbessern sie das allgemeine Sozial- und Gruppenverhalten der SuS und sorgen für eine Stressentlastung auf Seiten der Lehrkraft.

Das Wichtigste bei der Anwendung von Edutale im Unterricht ist, dass man selbst als Lehrkraft und die SuS Spaß am Abenteuer haben können. Motivation zum Lernen und Spaß am Lernen sind besonders für SuS der Unterstufe und Grundschule wichtig. Edutale ist dafür gedacht, das zu fördern. Auch das Vorbereiten von Abenteuern darf einer Lehrkraft gerne Spaß machen.

Einführung der Edutale-Methode

Bevor man Edutale im Unterricht einsetzen kann, muss man die Methode, so wie jede andere auch, einführen. Man kann die Einführung mit anderen Themen verbinden und etwa zwei bis drei Unterrichtsstunden dafür einplanen.

Tatsächlich gibt es nicht mehr viele Kinder, die zuhause noch vorgelesen bekommen oder Märchen kennen. Je nach Standpunkt der Schule kann das Thema Märchen den SuS vollkommen fremd sein. Hier hat es sich als hilfreich erwiesen, den Begriff Märchen auf Geschichten generell zu erweitern. Die erste Reihe mit Edutale beginnt mit der Charaktererstellung der SuS. Das Abenteuerbuch aus dem Set „Abenteuer im Märchenwald“ eignet sich dafür sehr gut.

Das Abenteuerbuch kann leicht kopiert werden und als DIN A4 Arbeitsblatt von den SuS bearbeitet werden. Wenn man eine Klasse oder einen Kurs gerade erst übernommen hat, kann man das Abenteuerbuch auch zum Kennenlernen benutzen und Vorstellungsrunden mit den Aufgaben machen. Es gibt Aufgaben im Abenteuerbuch, die voraussetzen, dass die SuS Märchen oder Märchenfiguren kennen. Sollte es sich um einen Kurs oder eine Klasse handeln, die keine oder wenige Märchen kennt, empfiehlt es sich, wie oben erwähnt, an dieser Stelle von Geschichten generell auszugehen. In der Kunst-Klasse gab es beispielsweise viele SuS, die Anime kannten und ihre Lieblingsanimecharaktere beschrieben haben. Es ist wichtig, die SuS über den

² Im Folgenden werden Schülerinnen und Schüler durch das informelle SuS abgekürzt.

Lebensweltbezug, über das, was sie schon kennen, in die Welt von Edutale einzuführen – und wenn das Anime ist, dann eben so.

Wahrscheinlich werden nicht alle SuS das Märchen der Bremer Stadtmusikanten kennen. Sollte dies der Fall sein, kann man das Märchen, das im Abenteuerbuch auf den ersten beiden Seiten gedruckt ist, gemeinsam mit den SuS lesen oder als Video anschauen.³

Bei SuS mit sprachlichen Schwierigkeiten kann es sein, dass im Abenteuerbuch manche Worte erklärt werden müssen. Im Philosophie-Kurs in der fünften Klasse war beispielsweise das Wort „Motto“ vollkommen unbekannt. Für Klassen und Kurse mit vielen sprachlichen Herausforderungen kann ein Glossar am Anfang oder Ende des Fachschnellhefters oder ein separates, kleines Heft sehr hilfreich sein.

Nachdem das Abenteuerbuch abgeschlossen worden ist, brauchen die SuS ihren Charakterbogen. Für die Fünftklässler war es am einfachsten, mit einem Beamer und einer digitalen Version des Charakterbogens vorzumachen, wie man ihn ausfüllen soll. Sollte die Digitalisierung noch nicht so weit vorangeschritten sein, kann man dies auch mit der Tafel oder einem Overheadprojektor und einer Folie machen. Am besten ist es, wenn man die SuS rechtzeitig darauf hinweist und darauf besteht, dass der Charakterbogen nur mit Bleistift beschrieben wird, damit die SuS ihr Gepäck ergänzen und benutzen können oder ihre Ausdauer eintragen können.

Logistisch empfiehlt es sich, einen Schnellhefter für Edutale zu benutzen, in den man vorne eine Folie mit dem Charakterbogen einheftet. So haben die SuS immer ein schönes Deckblatt, haben sofort ihren Charakterbogen zur Hand, ohne lange im Heft suchen zu müssen und sollten die SuS es nicht geschafft haben, ihren Schnellhefter zu beschriften, steht ihr Name immer vorne auf dem Charakterbogen.

Bevor man in das erste Abenteuer starten kann, brauchen die SuS noch Würfel und X-Karten. Die X-Karte, die in der Edutale Abenteuerbox enthalten ist, kann man doppelseitig kopieren. Besonders schön sieht es aus, wenn man die X-Karte in schwarz und weiß kopiert und mit Filzstiften in verschiedenen Farben gestaltet und anschließend laminiert. Diesen Prozess muss man nur sechsmal durchführen, da es pro Klasse und Kurs wahrscheinlich nie mehr als sechs Gruppen geben wird und man dasselbe Material für alle SuS benutzen kann. Alternativ kann man auch sechs X-Karten kaufen.

Besonders bei SuS, die Probleme mit dem Sozialverhalten haben, ist die X-Karte eine große Hilfe im Unterricht. Wenn es in einer Gruppe zu Beleidigungen, schlechtem Zusammenarbeiten oder einer unangenehmen Atmosphäre kommt, sollen die SuS die X-Karte heben. Die Lehrkraft sollte dann so schnell wie möglich zu dieser Gruppe. Wenn in

³ Eine kleine Anekdote: Als ich das Märchen der Bremer Stadtmusikanten im Philosophieunterricht vorgelesen habe, sind nach dem Unterricht zwei Kinder zu mir gekommen und haben gefragt, ob sie öfters Märchen vorgelesen bekommen können, denn das war das erste Mal, dass ihnen jemand vorgelesen hat. Kinder empfinden Vorlesen als etwas Schönes, besonders, wenn es nicht etwas Alltägliches ist. Je nach Klasse oder Kurs kann Vorlesen deutliche Vorzüge gegenüber einem Video haben.

der Klasse oder dem Kurs Integrationshelfer, Sozialarbeiter oder pädagogische Klassenbegleiter sind, können auch diese bei den gehobenen X-Karten effektiv eingreifen.

In der Edutale-Abenteuerbox ist ein Würfelset enthalten. Um Edutale im Unterricht anwenden zu können, braucht jede Gruppe ein eigenes Würfelset. Es empfiehlt sich sehr, durchsichtige Würfelbeutel dazu zu benutzen, damit nach der Stunde schnell gezählt werden kann, ob alle sieben Würfel es zurückgeschafft haben. Damit man weiß, welche Gruppe einen Würfel verloren hat, sollte man für jede Gruppe eine eigene Farbe haben. Da eine der Testklassen während des Kunstunterrichts mit dieser Methode gearbeitet hat, sind beim Testen die Farben des Farbkreises nach Itten benutzt worden (rot, orange, gelb, grün, blau, violett). Eine Lehrkraft darf maximal 34 SuS gleichzeitig unterrichten, sonst muss eine zweite Lehrkraft dabei sein. Man sollte also am besten Material für sechs Gruppen haben. In der Kunstklasse kam es oft zu Streit und viele SuS haben oft die Gruppen gewechselt oder in einer kleinen Gruppe zusammengearbeitet. Auch dafür ist es gut, genug Material zu haben, auch wenn Lerngruppen mit 34 SuS selten sind.

Optional kann man für Edutale im Unterricht Würfelbecher benutzen. Jüngere SuS, die gerne mit Gegenständen spielen und sie erforschen, sind meist fasziniert von den Würfeln und können sie kaum aus den Händen legen, und wenn sie würfeln, dann über drei oder vier Tische. Für genau diese Fälle sind Würfelbecher die Lösung. Ebenfalls optional sind Sammelmappen für die Schnellhefter der SuS. Bei der Gesamtschule, an der getestet worden ist, handelt es sich um eine Ganztagschule, die ohne Hausaufgaben agiert. Es ist für die SuS daher unnötig gewesen, die Schnellhefter jedes Mal mitzunehmen oder in ihren Spind zu stopfen. Wenn es möglich ist, wäre es bereichernd, die Schnellhefter in farblich passenden Sammelmappen im Klassen- oder Kursraum zu lagern. Ein weiterer Vorteil ist, dass die SuS in freien Lernzeiten an ihre Gruppenmaterialien kommen und außerhalb des Unterrichts auch spielen können, ohne dass die Gefahr besteht, dass die Hefte verloren gehen.⁴

Das Spielleiten

Bei Edutale im Unterricht ist immer eines der SuS Spielleiter. Auch das Spielleiten muss erlernt werden. Sobald die SuS einen Charakterbogen und Spielmaterial haben, kann man kleine Abenteuer mit ihnen spielen, in denen jeder einmal Spielleiter sein üben kann. Hier können die SuS auch den Umgang mit Würfeln üben. Die Rollenspielwürfel sind für die SuS faszinierend, die meisten werden solche Würfel noch nie gesehen haben. Manche Würfel brauchen auch eine kurze Erklärung. Besonders der W4 ist nicht für jedes Kind intuitiv zu verstehen. Man kann entweder mit jeder Gruppe zusammen das Würfeln

⁴ Wie gesagt: Die Gesamtschule, an der getestet worden ist, ist eine Brennpunktschule. Es kommt an dieser Schule sehr oft vor, dass Material nicht mitgebracht wird oder ganz verschwindet, wenn die SuS es mit nach Hause nehmen oder in den Spind tun. Sollten Sie in einer ähnlichen Situation sein, können Sie so das Material für die Edutale-Stunden sichern.

anleiten, oder zu Beginn ein Abenteuer mit der ganzen Lerngruppe spielen und dabei erklären, wie die Würfel funktionieren. Bei letzterem wird die Lehrkraft zum Spielleiter und alle SuS werden zu Spielern. Man kann das erste der kleinen Abenteuer aus dem Anhang dafür benutzen.

Je nachdem, was man in der Unterrichtsreihe plant, kann man auch Regeln für das Spielleiten und das Spielen aufstellen. Besonders bei SuS mit schwachem Sozialverhalten sind klare Regeln eine große Stütze, auf die man sich immer zurück beziehen kann.

Wichtig ist für die jungen Spielleiter, dass sie klare Anweisungen vorfinden, am besten visuell unterstützt durch Piktogramme. Deswegen ist im Anhang das Schneewittchen-Abenteuer didaktisch reduziert und in Form von Arbeitsblättern umformatiert.

Das erste große Abenteuer

Nach dem die SuS gelernt haben, Spielleiter zu sein und miteinander zu spielen, kann das erste große Abenteuer beginnen. Das Schneewittchen-Abenteuer bietet sich dafür sehr an, weil man so selbst als Lehrkraft auch lernen kann, mit Abenteuern zu unterrichten, ohne sich selbst mit hohen Vorbereitungszeiten zu überfordern.

Das Schneewittchen-Abenteuer aus der Abenteuerbox kann so, wie es ist, im Deutschunterricht für die vierte und fünfte Klasse eingesetzt werden. Würde man es in eine andere Sprache übersetzen, könnte man es auch in anderem Sprachunterricht benutzen. Das didaktisch reduzierte und in Form eines Arbeitsblattes formatierte Schneewittchen-Abenteuer im Anhang ist für den Philosophie-Unterricht ausgelegt mit einem Fokus auf gewaltfreie Konfliktlösung. Dieses Abenteuer würde sich auch für Klassenlehrerstunden, Inklusionsstunden oder für eine Projektwoche zum Thema Gewaltprävention eignen sowie für den Deutsch- und Ethikunterricht.

Für andere Fächer müssen die Arbeitsblätter angepasst werden. Für den Kunstunterricht zum Beispiel haben die SuS keine Rätsel bekommen, sondern Zeichenaufgaben. Für den Mathematikunterricht könnte man die Deutschrätsel durch Matheaufgaben ersetzen und an das gewünschte Reihenthema anpassen.

Beispielhafter Reihenverlaufsplan

Der folgende Reihenverlaufsplan ist ab dem Beginn des Schneewittchen-Abenteuers angesetzt für die fünfte Klasse. Übergeordnete Themen sind **Konfliktlösestrategien, Problemlösestrategien, Konfliktprävention und Hilfsbereitschaft**. Je nach Stärke der Lerngruppe kann man die Einzelstunden auch als Doppelstunden planen. Man kann auch, wenn man einen besonderen Fokus auf einen bestimmten Aspekt legen möchte, nur bestimmte Stunden als Doppelstunden halten.

Stunde	Thema	Material
0	Unter Umständen kennen die SuS Schneewittchen gar nicht. Es kann sinnvoll sein, eine Unterrichtsstunde für das Märchen von Schneewittchen zu verwenden. In dieser Stunde könnte man das Märchen vorlesen und zwischendurch die SuS fragen, was sie nun tun könnten, um Schneewittchen zu helfen.	Das Märchen von Schneewittchen und den sieben Zwergen.
1	Üben erster Konfliktlösestrategien. Erster Konflikt: Die Ziege bei der Brücke. Nachdem das Abenteuer gespielt worden ist, sollte man mit der ganzen Lerngruppe die genutzten Konfliktlösestrategien festhalten und gegebenenfalls bewerten.	1: Das Abenteuer beginnt! 2: Schneewittchen 3: Die Brücke
2	Nachdem in der letzten Stunde Konfliktlösestrategien festgehalten worden sind, geht es in dieser Stunde darum, was man tun sollte, wenn man ein Problem oder einen Konflikt hat, die man nicht allein lösen kann. In dieser Stunde geht es um Hilfsbereitschaft. Nachdem die Spieler mit Schneewittchen beim Haus der sieben Zwerge angekommen sind, fehlt von den sieben Zwergen jede Spur. Die Spieler sollen Schneewittchen helfen. Mit Hilfe der Karte des Märchenwaldes, der Aufgabenliste der Zwerge (Material #1) und der Bilder vom Haus der sieben Zwerge sollen die SuS herausfinden, wo die sieben Zwerge sind und die möglichen Orte auf dem Arbeitsblatt „6: Das Zwerghaus“ eintragen.	4: Karte des Märchenwaldes 5: Bilder vom Haus der sieben Zwerge 6: Das Zwerghaus Material #1
3	In dieser Stunde erkunden die SuS die Quelle und den See. Dort finden sie Zwerge, die ihre Hilfe brauchen. Hier werden die SuS wieder Problemlösestrategien erproben. Es würde sich anbieten, zusammen mit den Konfliktlösestrategien, Problemlösestrategien als Konfliktpräventionen festzuhalten, zum Beispiel wenn man jemanden erschrocken hat und derjenige hat deswegen etwas fallen gelassen, was kaputt gegangen ist, demjenigen zu helfen, das Kaputte zu ersetzen. Hier ist auch ein Vergleich mit dem echten Leben möglich und SuS könnten eigene, lebensnahe Beispiele finden.	7: Die Quelle 8: Der See Material #2+3+4
4	In dieser Stunde treffen die SuS auf eine Situation, in der sie hilfsbereit sein müssen, ein Problem mit Konfliktpotential lösen müssen und einen Konflikt mit gewalttätigen Eskalationspotenzial gewaltfrei lösen müssen. Alle Strategien, die die SuS in den letzten Stunden erarbeitet haben, sollten hier zum Einsatz kommen und möglicherweise erweitert werden.	9: Der Wald 10: Die Zwerghmine 11: Das Biest #Material 5
5	Das Finale des Abenteuers: Alle Zwerge sind gefunden und die Spieler kehren zu Schneewittchen zurück. Spätestens dieser Stunde sollte man die erarbeiteten Strategien auf Situationen aus dem echten Leben anwenden und diskutieren. Als Belohnung für besonders liebe Lerngruppen könnte man optional einen Kuchen oder etwas Süßes am Ende der Stunde verteilen, um das Rollenspiel mit einer schönen Überraschung abzuschließen.	12: Konfliktsituationen aus dem echten Leben Optional Material #6

Unterrichtsstunden mit Edutale

Um eine Unterrichtsstunde mit Edutale angenehm, lehrreich und erfolgreich gestalten zu können, müssen mehrere Aspekte berücksichtigt werden. Im Folgenden werden die Aspekte Classroom-Management, Unterrichtsdurchführung und ein beispielhafter Stundenverlaufsplan angeführt.

Classroom-Management

Rollenspiel ist eine soziale Unterrichtsform. Man kann nicht allein Rollenspiel spielen. Es empfiehlt sich, Gruppentische für die Rollenspielstunden mit den SuS aufzubauen. Ein Tisch vorne oder hinten im Raum, auf dem Material für die Stunde bereitliegt, hilft bei der Selbstorganisation der Gruppen. Die SuS werden nicht alle gleichzeitig mit dem Rollenspiel fertig sein; wenn die Aufgaben also ausliegen, können die SuS in ihrem eigenen Tempo durch das Rollenspiel spielen.

Die Gruppen können fest sein oder jedes Mal neu ausgewürfelt werden. Bei dem Philosophie-Kurs haben sich schnell feste Gruppen etabliert, bei der Kunst-Klasse mussten oft die Gruppen neu gemischt werden. Es kommt sehr auf die Lerngruppe an, welche Methode besser funktioniert.

Material für das Rollenspiel lässt sich sehr gut im Klassen- oder Kursraum selbst lagern. Voraussetzung ist aber, dass alle SuS, die den Raum benutzen, ihn nicht ramponieren. Sollte man das Material nicht im Raum lagern können, ist eine kleine Kiste oder ein Korb eine gute Möglichkeit, um das Material in den Raum zu transportieren. SuS können hierbei auch helfen.

Unterrichtsdurchführung

Eine typische Edutale-Unterrichtsstunde beginnt mit vielen Ritualen. Ein ritualisierter Ablauf gibt den SuS Ruhe, Gewissheit und Sicherheit. Je nach Schule gibt es ritualisierte Begrüßungen, diese können ganz normal übernommen werden.

Nach der Begrüßung, kann je nach geplanter Stunde ein kurzer Einsteig folgen, der das Thema einführt oder die Ergebnisse der letzten Stunde wieder aufgreift.

Danach suchen die Gruppen oder die Lehrkraft die Spielleiter für die heutige Stunde aus. Die SuS bekommen ein Abenteuerstagebuch. Das Abenteuerstagebuch sollte am besten auf DIN A3 ausgedruckt werden. Wenn man an der dicken Linie in der Mitte des Blattes entlang schneidet, kann man das Blatt zu einem kleinen Büchlein falten. Dieses Arbeitsblatt ist dazu da, das Abenteuer und die Unterrichtsstunde zu reflektieren. Auf der unbeschrifteten Seite kann ein eigener Beobachtungsauftrag für die Stunde eingetragen

werden, zum Beispiel: „Wie habt ihr den Konflikt mit der Ziege gelöst?“ Das Abenteuerstagebuch kann auch individuell benotet werden und zur mündlichen Mitarbeitsnote zählen. Es muss nicht für jede Stunde ein neues Abenteuerstagebuch angefertigt werden, eins pro Abenteuer ist auch möglich. Während die Lehrkraft das Abenteuer mit den Spielleitern durchspricht und mögliche Verständnisfragen beantwortet, arbeiten die SuS an dem Abenteuerstagebuch und holen ihre Schnellhefter. Die Spielleiter bringen die Würfel und X-Karte mit, gegebenenfalls auch einen Würfelbecher.

Während der Arbeitsphase ist es die Aufgabe der Lehrkraft, die Gruppen zu beobachten und zu lenken. Manche Gruppen brauchen, besonders zu Beginn des Rollenspiels, mehr Unterstützung, um die Aufgaben zu verstehen. Je öfter man mit den SuS das Rollenspiel macht, desto weniger muss man als Lehrkraft während der Erarbeitungsphase eingreifen. Es empfiehlt sich, ab diesem Punkt gezielt die leistungsschwächeren Gruppen als Lehrkraft zu unterstützen. Sollten die SuS in der Erarbeitung mit dem Rollenspiel schnell fertig sein und nicht die gewünschten Materialien bearbeiten, sondern mit den Würfeln spielen oder anderes Material „kreativ“ nutzen, kann man schon vor dem eigentlichen Aufräumen von den Spielleitern Material, welches nicht mehr gebraucht wird, einsammeln lassen.

Jede Erarbeitungsphase sollte auf einen Arbeitsauftrag hinauslaufen, der am Ende der Stunde gesichert werden kann. Es reicht nicht, nur das Rollenspiel zu spielen, die Inhalte müssen auch reflektiert werden. Dies findet zum einen auf der individuellen Ebene durch die Abenteuerstagebücher statt und zum anderen durch eine Sicherungsphase, idealerweise im Plenum.

Nach der Sicherungsphase kann optional noch ein gemeinsames Aufräumen stattfinden, sollte der Raum beispielsweise eine andere Tischordnung als Gruppentische haben oder wie in einer Kunststunde aktiv gebastelt worden sein.

Im Folgenden wird eine konkrete, so durchgeführte Edutale-Unterrichtsstunde beschrieben. In der Reihenplanung ist es die dritte Stunde vom Schneewittchen-Abenteuers. Die Unterrichtsstunde ist für die fünfte Klasse in Philosophie an einer Gesamtschule in 45 Minuten gehalten worden.

Die ritualisierte Begrüßung besteht aus dem Aufstehen der SuS an ihrem Platz. Die Anwesenheit wird kontrolliert, dann werden die Lehrkraft und die anwesenden Schulbegleiter und Inklusionshelfer begrüßt.⁵ Mit visueller Hilfestellung einer Power Point Präsentation werden die Ergebnisse der letzten Stunde an die Wand projiziert. Das erstellte Plakat zum Thema Konfliktlösung wird ebenfalls wiederholt. Die SuS hatten

⁵ Bei der Gesamtschule handelt es sich um eine Brennpunktschule. In dem Kurs befinden sich ein Schulbegleiter und ein Inklusionshelfer, welcher alle SuS den ganzen Tag begleitet und bei schwereren Konflikten und Problemfällen (präventiv) eingreift.

herausgefunden, wo die sieben Zwerge hingegangen waren, und sollen sie nun suchen. Mit Hilfe der Märchenwaldkarte kann die Lehrkraft zeigen, wo die SuS heute zuerst nach den Zwergen suchen, bei der Quelle und beim See.

Die Gruppentische sind schon im Raum aufgebaut, weil es sich um die normale Tischordnung des Raumes handelt. Die SuS bestimmen eine Spielleiterin der Abenteuergruppe. Während die Spielleiter die Abenteuerblätter „7: Die Quelle“ und „8: Der See“ von der Lehrkraft erklärt bekommen, nehmen sich die SuS ihre Schnellhefter aus dem Regal hinten im Raum. In den Schnellheftern ist ihr Abenteuertagebuch für das Schneewittchen-Abenteuer, an dem sie weiterarbeiten.

Nachdem alle Fragen der Spielleiter beantwortet sind, nehmen sie sich die Abenteuerblätter, die Würfel, Würfelbecher und X-Karte und spielen das Abenteuer mit ihrer Gruppe. Wenn „7: Die Quelle“ und „8: Der See“ durchgespielt worden sind, holen die Spielleiter Materialien #2+3+4, die auf einem Tisch vorne im Raum liegen.

Nach der Erarbeitungsphase wird mit einem Klatschritual, bei dem alle zusammen einen Rhythmus klatschen, den die Lehrkraft vorgibt, die Sicherungsphase eingeleitet. Je nachdem, welchen Fokus man legen möchte, kann man diese unterschiedlich gestalten. In diesem Fall wird ein Gallerywalk durchgeführt, um die Ergebnisse aller SuS zu würdigen. Bei einem Gallerywalk gehen alle SuS und die Lehrkraft leise durch den Raum und sehen sich die Arbeitsergebnisse, die auf den Tischen ausgestellt liegen, an. Für einen Fokus auf Philosophie wird danach besprochen, welcher Konflikt vermieden werden konnte. In der vorgestellten Klasse ist dies, dass die SuS zwar die Zwerge erschrocken haben und so ihre Sachen nass geworden sind, sie ihnen aber geholfen haben und es so nicht zu einem Konflikt kam. Die Ergebnisse werden auf dem Plakat zum Thema Konfliktlösung festgehalten. Am Ende der Stunde sollen die SuS überlegen, welche Situationen im echten Leben dazu führen können, dass man mit Hilfsbereitschaft Konflikte vermeiden kann. Zum Beispiel könnte man sehen, dass der Sitznachbar seinen Stift fallen gelassen hat und ihn aufheben, damit der Sitznachbar nicht denkt, jemand hätte seinen Stift gestohlen, was zu Konflikten führen kann, bei denen andere beschuldigt werden, den Stift gestohlen zu haben.⁶

Für den Deutschunterricht kann an dieser Stelle der Brief an Schneewittchen aufgelöst werden, für den Kunstunterricht kann Feedback zu dem neu gezeichneten Geschenk für Schneewittchen gegeben werden. In der nächsten Stunde sollen alle bisher erarbeiteten Strategien zur Konfliktlösung von den SuS benutzt werden, um in Wald und in der Zwergenmine die Begegnung mit dem Biest zu überstehen und die letzten Zwerge zu retten.

⁶ Diese Situation kommt etwa dreimal pro Unterrichtsstunde vor.

Stundenverlaufsplan

Die Unterrichtsstunde, die zuvor beschrieben wurde, ist hier noch einmal übersichtlich als Stundenverlaufsplan dargestellt, wie man ihn auch im Referendariat erstellen würde.

Thema: Konfliktlösung ohne Gewalt im Rollenspiel

Stundenziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

- stellen eigene Ansichten in Gesprächen miteinander nachvollziehbar dar (PK)
- erläutern ihr Handeln anderen gegenüber und erörtern Alternativen (PK)
- hören aktiv anderen im Gespräch zu und fassen die Gedanken anderer zusammen (SK)
- **üben Wege gewaltfreier Konfliktlösung ein (MK)**
- bearbeiten einfache Konfliktsituationen (MK)
- hören in Gesprächen einander zu und gehen aufeinander ein (MK)⁷

... indem sie mit der Edutale-Methode ein Rollenspiel spielen, bei dem sie Schneewittchen und den sieben Zwergen helfen und erste Konflikte gewaltfrei lösen.

⁷

https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_SI/5017_Praktische_Philosophie_Sek.I.pdf
S. 18-20, zuletzt abgerufen am: 7.2.2025, 20:03 Uhr.

Phase	Unterrichtsgeschehen/Inhalte	Sozialform und Material	Didaktisch methodischer Kommentar
Einstieg 1 (5 Minuten)	Begrüßung der SuS, ritualisiertes Ankommen. Wiederholung der letzten Stunde: Was ist im Abenteuer passiert? Wo sind die Zwerge? Gegebenenfalls Konfliktlösestrategien wiederholen, die in der letzten Stunde auf einem Plakat gemeinsam festgehalten worden sind.	UG, Tablet, Beamer, PPP, Karte Märchenwald, Plakat	Würdigung der Arbeitsergebnisse der letzten Stunde. PPP zur Transparenz und Visualisierung, benötigt auf jeden Fall die Märchenwaldkarte digital oder analog.
Gelenkstelle 1 (5 Minuten)	Spielleiter (SL) werden bestimmt. SL werden von Lehrkraft in das Abenteuer eingewiesen. SuS nehmen ein neues Abenteuertagebuch (AB1) und bearbeiten es. Austeilen der Charakterbögen und Hefter. SL nehmen Spielmaterial mit.	EA, AB1-3, Scheren, Hefter	AB1 zur Reflexion der Stunde, Sicherung und Selbstreflexion. Während die SL das Abenteuer erklärt bekommen, können die Spieler das AB1 ausfüllen. SL bekommen die Möglichkeit, Hilfe für das Verständnis der Aufgabenstellung zu bekommen. Scheren werden für AB1 benötigt.
Erarbeitung 1 (25 Minuten)	SL leiten das Abenteuer, hier: AB2+3 (7: Die Quelle und 8: Der See). Wenn die fertig sind, nehmen sie die Materialien #2+3+4.	GA, AB 1-3, Würfel, Becher, X-Karte, Hefter, Edutale Material #2+3+4	Rollenspiel zur Förderung von PK, MK und SK sowie zur spielerischen Motivation. X-Karte: Bei Problemen soll die X-Karte gehoben werden, z. B. wenn sich SuS streiten. Bei Fragen soll normal aufgezeigt werden. Die Edutale-Materialien aus der Abenteuerbox sind für diese Stunde der Arbeitsauftrag. Es empfiehlt sich, die Materialien nicht direkt den SuS mitzugeben, sondern auf einem Tisch auszulegen, damit sich die SuS die Blätter selbst holen können und nicht mit zu vielen Aufgaben gleichzeitig überfordert sind.
Gelenkstelle 2 (2 Minute)	Klatschritual, um die Arbeitsphase abzubrechen. Dies kann durch jedes beliebige andere Ritual ersetzt werden.	UG	Hier können die Charakterbögen, Abenteuertagebücher (AB1) und alles Material wieder eingesammelt werden, spätestens am Ende der Stunde.

Sicherung 1 (8 Minuten)	Sicherung der Ergebnisse durch einen Gallerywalk. ⁸ Reflektion: Welcher Konflikt konnte vermieden werden? Mögliche Ergänzung des Plakates zur Konfliktlösung: Wenn etwas kaputt geht, sollte man helfen, es zu reparieren, damit niemand traurig ist. Die SuS sollen Beispiele aus dem eigenen Leben nennen, in denen sie jemandem helfen können, um Konflikte zu vermeiden.	UG, Plakat	Mögliche Antworten: Die Zwerge sind nicht traurig wegen ihrer nass gewordenen Sachen, weil die SuS geholfen haben. Ein Konflikt über kaputte Sachen ist vermieden worden, weil SuS hilfsbereit waren. Für den Deutschunterricht: Fokus der Sicherung stattdessen auf die richtige Ergänzung des Briefes. Für den Kunstunterricht kann ein großer Fokus auf das neu gezeichnete Geschenk für Schneewittchen liegen.
----------------------------	--	------------	--

⁸ Bei einem Gallerywalk legen alle SuS ihre Arbeitsergebnisse auf ihren Platz, stehen auf, machen alle Wege frei und bewegen sich einmal durch den ganzen Raum, um die Ergebnisse aller SuS sehen zu können.

Zusatzmaterial

Didaktisch reduziertes Schneewittchen-Abenteuer:

- 1: Das Abenteuer beginnt!
- 2: Schneewittchen
- 3: Die Brücke
- 4: Karte des Märchenwaldes (Auch in DIN A3 in der Edutale-Abenteuerbox)
- 5: Bilder vom Haus der sieben Zwerge
- 6: Das Zwergenhaus
- 7: Die Quelle
- 8: Der See
- 9: Der Wald
- 10: Die Zwergenmine
- 11: Das Biest

Abenteuertagebuch

Kleine Abenteuer

- Der Honig-Raub
- Das Eichhörnchen
- Der große, böse Wolf
- Der Fischer
- Die Hexe
- Das Huhn

1: Das Abenteuer beginnt!



Lies vor: Es war einmal im Märchenwald – HALT! Wir sind ja im Märchenwald. Es ist ein schöner Tag im Märchenwald. Die Sonne scheint, die Vögel singen. Ihr seid auf dem Marktplatz des Märchendorfes. Ihr wollt was zu Essen kaufen. Was wollt ihr kaufen?

(Die Spieler sagen, was sie kaufen möchten. Die Spieler sollen das Essen in ihr Gepäck schreiben.)



Lies vor: Auf dem Marktplatz sind ganz viele Tiere und Leute. Am Brunnen spielen die Ziegen mit Rotkäppchen ein Lied. Ihr seid doch Musikanten! Wollt ihr **zuhören, mitsingen** oder euer **eigenes Lied spielen**?

Lösung:

(Wähle einen Spieler. Dem Spieler wird das Essen von einem Eichhörnchen geklaut. Sag das nicht!)



Zuhören: Erzähl, wie schön Rotkäppchen und die Ziegen spielen.



Mitspielen: Alle Spieler würfeln auf Schönheit oder singen.

Bei 3 und höher: Ihr stiehlt Rotkäppchen die Show! Ihr singt toll! Alle jubeln. Spieler bekommen **Belohnung**.

Bei 1 und 2: Rotkäppchen stiehlt euch die Show! Sie singt und tanzt wunderschön. Alle sind begeistert. Die Spieler bekommen trotzdem eine **Belohnung**.



Eigenes Lied spielen: Alle Spieler würfeln auf Schönheit oder singen.

Bei 3 und höher: Ihr stiehlt Rotkäppchen die Show! Ihr singt toll! Alle jubeln, niemand interessiert sich mehr für Rotkäppchen und die Ziegen. Spieler bekommen **Belohnung**.

Bei 1 und 2: Rotkäppchen stiehlt euch die Show! Sie singt und tanzt wunderschön.



Belohnung: Jeder Spieler bekommt 1 Märchenblume.

(Hol dir das nächste **Blatt 2: Schneewittchen**.)

2: Schneewittchen



Alle Spieler würfeln auf **Verstand**.

Bei 3 und höher: Die Spieler entdecken das Eichhörnchen in der Tasche des Spielers.



Lies vor: Plötzlich raschelt es in deiner Tasche! Ein dickes Eichhörnchen isst dein Essen!

Bei 1 und 2: Die Spieler bemerken nichts.



Lies vor: Eine junge Frau mit glänzendem, schwarzem Haar, Haut so weiß wie Schnee und Lippen so rot wie Blut in einem edlen Kleid kommt freundlich zu euch. Sie trägt eine große Kiste. Es ist Schneewittchen!

Schneewittchen sagt: „Nüssli! Ihr habt mein Haustier gefunden. Vielen Dank. Er rennt immer weg, wenn er leckeres Essen riecht. Tut mir Leid, dass er dein Essen gegessen hat. Wollt ihr mit mir zu den sieben Zwergen gehen? Ich habe Kuchen gebacken!“

(Bringe die Spieler dazu, mit Schneewittchen mitzugehen.)



(Hol dir das nächste Blatt **3: Die Brücke**.)

3: Die Brücke



Lies vor: Schneewittchen sagt: „Kommt! Das Zwergenhaus ist nicht weit.“ Ihr folgt Schneewittchen durch den Märchenwald. Ihr kommt zu einer Brücke. Die Brücke geht über einen Bach. Auf der Brücke ist eine der Ziegen, die eben am Brunnen Musik gemacht haben. Die Ziege sagt: „Halt! Ich lasse keine bösen Wölfe über die Brücke! Ihr seid doch wohl keine Wölfe, oder?“

Was wollt ihr tun?

Lösung:



Mit der Ziege reden: Würfelt **Schönheit**. Hunde müssen zweimal würfeln und das schlechtere Ergebnis nehmen. Hunde sehen Wölfen sehr ähnlich. Deswegen ist diese Probe schwer.

Bei 3 oder höher: Eure Argumente überzeugen die Ziege. Ihr dürft die Brücke überqueren. Lies die **Belohnung** vor.

Bei 1 oder 2: Die Ziege ist nicht überzeugt. Versucht etwas anderes.



Durch das Wasser gehen: Würfelt **Kraft** oder **Verstand**.

Bei 4 oder höher: Der Bach ist nicht sehr tief. Ihr helft Schneewittchen durch den Bach. Lies die **Belohnung** vor.

Bei 3 oder niedriger: Die Ziege ist sauer! Sie lässt euch nicht ins Wasser. Versucht etwas anderes.



Gegen die Ziege kämpfen: Ihr könnt die Ziege zum Armdrücken herausfordern. Würfelt **Kraft**.

Bei 3 oder höher: Ihr habt gewonnen! Die Ziege lässt euch durch. Lies die **Belohnung** vor.

Bei 1 oder 2: Die Ziege ist zu stark! Verliert 1 **Ausdauer**. Versucht etwas anderes.



Die Ziege austricksen oder ablenken: Lass die Spieler sich einen Plan überlegen. Wenn er dir gefällt, klappt es, wenn nicht, müssen sie etwas anderes versuchen.



An der Ziege vorbei gehen: Die Ziege greift an! Spielleiter würfelt einen 10-seitigen Würfel. Die Spieler würfeln **Kraft**. Wenn die Ziege höher würfelt, verliert der Spieler 1 **Ausdauer**. Wenn der Spieler höher würfelt, kann der Spieler ohne Versetzungen zurück von der Brücke runter. Versucht etwas anders.

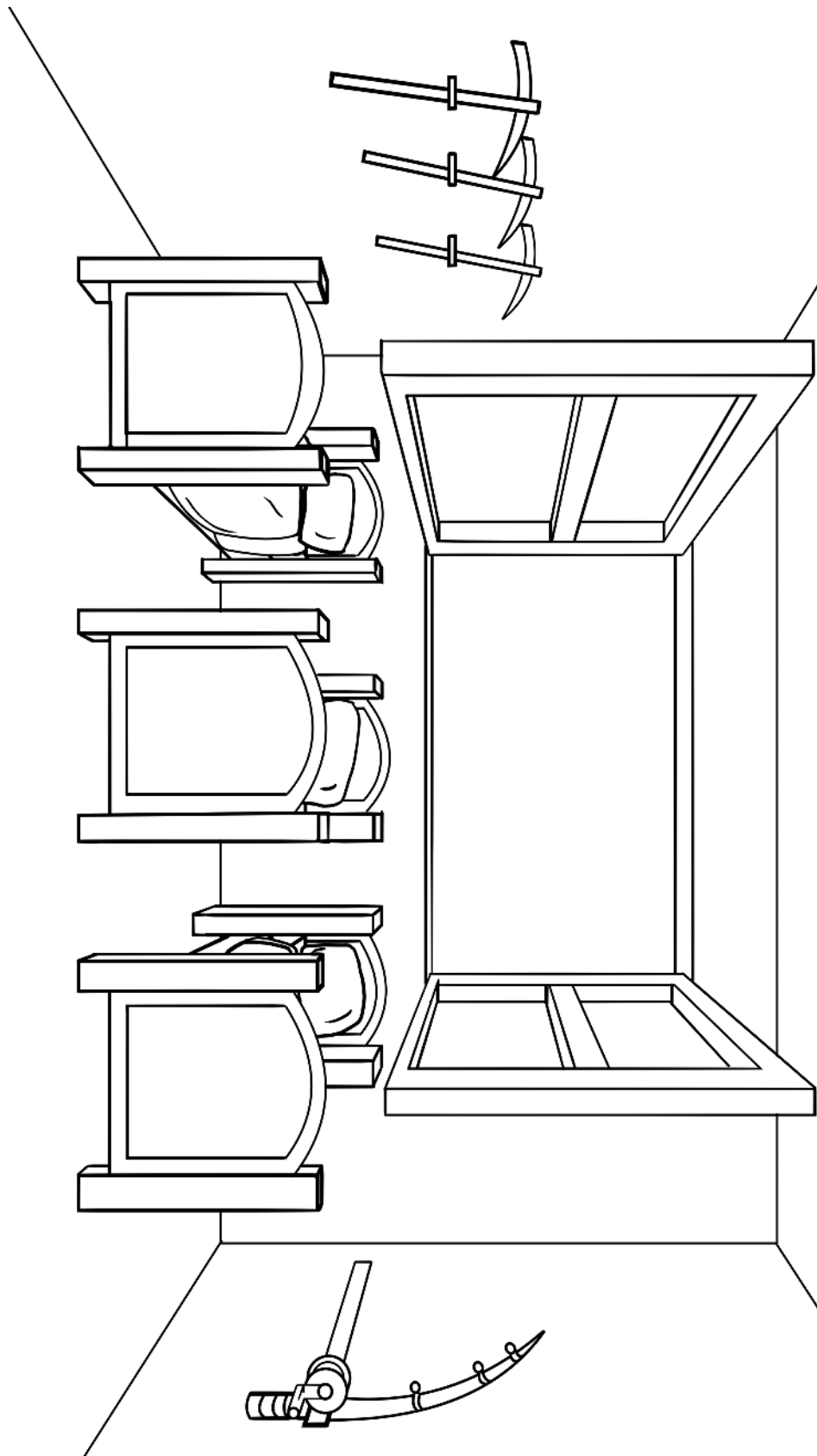


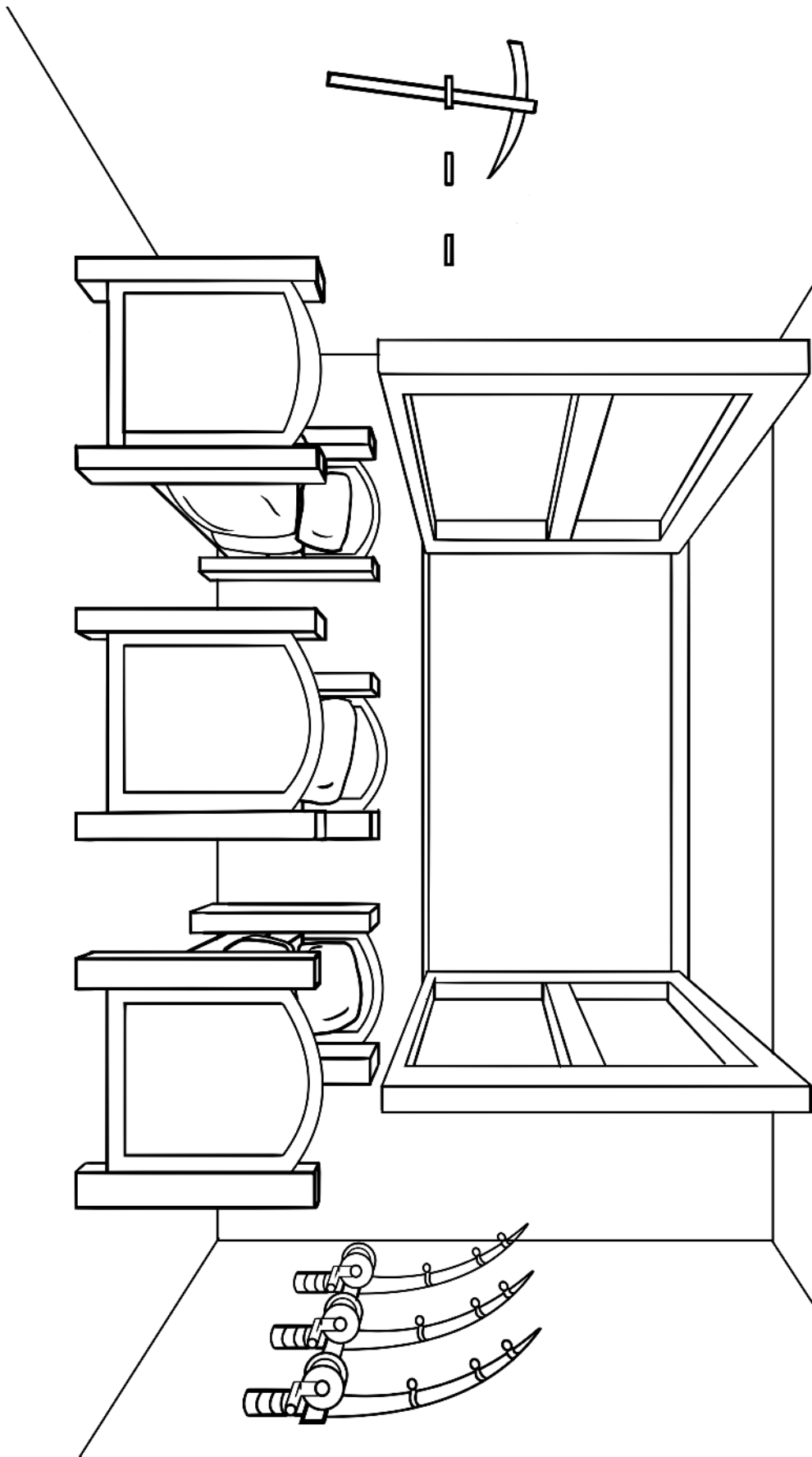
Belohnung: Schneewittchen ist jetzt euer größter Fan! Sie will eure Autogramme.

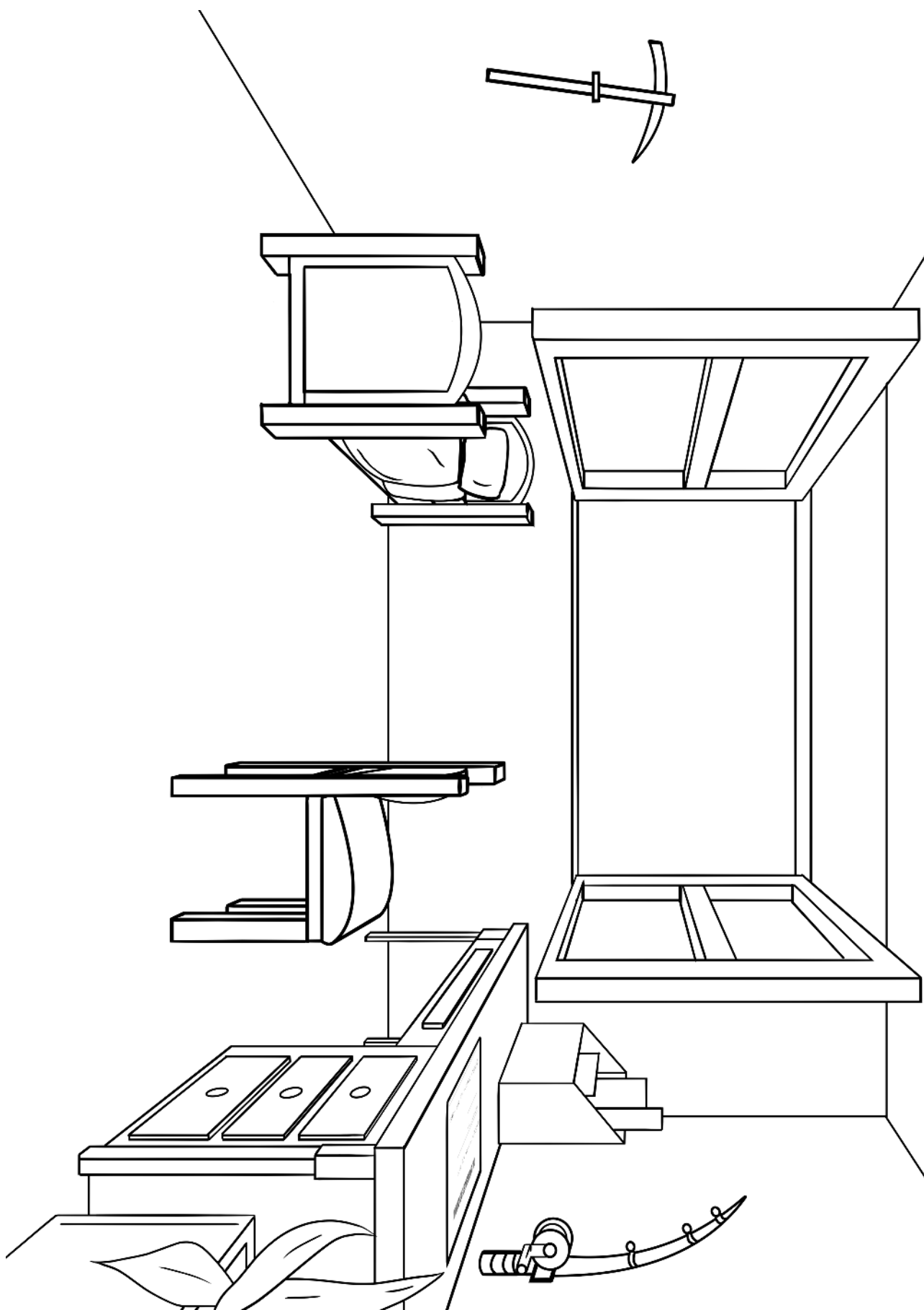
4: Die Karte vom Märchenwald



5: Bilder vom Haus der sieben Zwerge







6: Das Zwerghaus



Lies vor: Endlich seid ihr beim Zwerghaus. Aber die Zwerge sind nicht da! „Ohne die Zwerge können wir keinen Kuchen essen“, sagt Schneewittchen.

(Bring die Spieler dazu, auf den Bildern nach Hinweisen zu suchen, wo die Zwerge hingegangen sind.)

Tip: Etwas scheint auf dem Schreibtisch zu liegen ...

(Wenn die Spieler die Liste auf dem Schreibtisch gefunden haben, darf der Spielleiter sie holen gehen. Material #1.)

Lösung:

Tragt hier ein, wo die Zwerge sein könnten:

Zwerg 1: _____

Zwerg 2: _____

Zwerg 3: _____

Zwerg 4: _____

Zwerg 5: _____

Zwerg 6: _____

Zwerg 7: _____

(Wenn ihr fertig seid: Der Spielleiter sagt der Lehrkraft Bescheid.)

7: Die Quelle



Lies vor: Endlich erreicht ihr die Quelle! Aus einem Stein sprudelt schönes, blaues Wasser. Eine seltsame Musik spielt bei der Quelle und ihr werdet müde. **Was tut ihr?**

(Die Spieler müssen erzählen, wie sie wach bleiben wollen.)



Lösung: Alle Spieler würfeln **Verstand**.

Bei 4 oder höher: Die Spieler bleiben wach.

Bei 3 oder niedriger: Die Spieler schlafen ein, können aber wieder geweckt werden. Sie verlieren **1 Ausdauer**.



Lies vor: Ein Zwerg schläft neben der Quelle im Gras. Er wirkt verzaubert. Untersucht den Zwerg. Weckt ihn auf!

Lösung:



Zwerg untersuchen: Die Spieler würfeln auf **Verstand** oder ein Hund würfelt auf **Sachen Finden**.

Bei 3 oder höher: Die Spieler finden den **Zauberquell-Gegenzauber** in der Hand des Zwerges. Nehmt euch Material #2.

Bei 2 oder 1: Die Spieler müssen noch mal suchen oder etwas anderes versuchen.



Der **Zauberquell-Gegenzauber** muss von **allen** gesprochen werden, damit der Zwerg aufwacht. Dann bekommt ihr die **Belohnung**.



Den Zwerg anders wecken: Die Spieler können versuchen, den Zwerg auf einem anderen Weg zu wecken. Der Spielleiter bestimmt die **Schwierigkeit** (3, 4 oder 6) und den **Wert** (Kraft, Verstand oder Schönheit). Bei Erfolg bekommt ihr die **Belohnung**.



Belohnung: Der Zwerg wacht auf und rennt mit dem gesammelten Quellwasser schnell nach Hause. Ihr habt es geschafft!



8: Der See



Lies vor: Der See ist wunderschön! Große Bäume stehen am Seeufer. Die Sonne scheint. Auf dem See ist ein Boot mit zwei angelnden Zwergen. Sie bemerken euch nicht. **Was wollt ihr tun?**

(Die Spieler müssen die Zwerge rufen oder durch etwas anderes Lautes ihre Aufmerksamkeit bekommen.)



Lies vor: Die Zwerge erschrecken sich fürchterlich. Einer der Zwerge fällt ins Wasser. Platsch! Er klettert wieder ins Boot. Beide Zwerge rudern zu euch ans Ufer. „Ihr habt uns wirklich erschreckt!“, sagt der trockene Zwerg.

„Oh nein“, meint der nasse Zwerg, „jetzt ist mein **Brief** an Schneewittchen und mein **Geschenk** für sie kaputt! So können wir nicht nach Hause gehen.“

Was wollt ihr tun?

(Bring die Spieler dazu, dem Zwerg zu helfen. Helft ihm, damit er einen **Brief** und ein **Geschenk** hat!)

Lösung:



Den Brief neu schreiben: Schreibt einen neuen Brief für Schneewittchen, über den sie sich freuen kann.



Den nassen Brief retten: Ihr könnt versuchen, den nassen Brief noch zu retten. Benutzt Material #3. Um ihn zu trocknen, könnt ihr den Brief anpusten oder schütteln. Würfelt auf **Kraft**.

Bei 3 oder höher: Geschafft! Der Brief ist trocken.

Bei 1 oder 2: Oh nein! Zu viel Kraft! Der Brief ist zerrissen. Schreibt ihn neu oder würfelt auf **Verstand**, um den Brief zu reparieren.

Bei 3 oder höher: Der Brief ist wieder ganz.

Bei 2 oder 1: ... jetzt ist der Brief ruiniert. Schreibt den Brief neu.



Ein neues Geschenk basteln: Zeichnet ein neues Geschenk mit Material #4.



Tipp: Ihr könnt auch aus eurem **Gepäck** ein Geschenk aussuchen, zum Beispiel besonders leckeres Essen, das ihr auf dem Markt gekauft habt.



Belohnung: Wenn der **Brief** und das **Geschenk** fertig sind, gehen die Zwerge nach Hause. Ihr habt es geschafft!

9: Der Wald



Lies vor: Ihr wandert immer tiefer in den Wald. Es wird immer dunkler ...

Alle Spieler würfeln einen W4.

Wurf	Ereignis
1 	Irgendetwas stimmt nicht! Mach eine Verstand -Probe. Bei 3 oder höher: Du entdeckst Wildschweinspuren im Matsch. Seid vorsichtig! Die Spieler können Beeren sammeln. Wildschweine mögen Beeren. Wenn die Spieler ein Wildschwein treffen, können die Beeren helfen. Schreib die Beeren in dein Gepäck . (Bei 2 oder 1 bemerkst du nichts.)
2 	Ihr trefft die Hexe wieder! Wenn sie euch noch keinen Zaubertrank geschenkt hat, schenkt sie euch jetzt einen Zaubertrank. Schreibt ihn in euer Gepäck . Der Zaubertrank macht eure Ausdauer wieder voll.
3 	Ihr findet ein Bienennest. Wenn ihr den Bienen von eurem Honig, Honigkuchen, Honigeis oder anderem Honigessen abgibt, schenken sie euch einen magischen Silberring. Schreibt ihn in euer Gepäck .
4 	Es fängt an zu regnen! Zeichne einen Regenschirm in dein Abenteuertagebuch . Wenn nicht: verliere 1 Ausdauer . Wenn du eine Katze bist: verliere 2 Ausdauer .



Lies vor: Zwischen den Bäumen seht ihr zwei Zwerge. Die Zwerge haben Holz und Reisig gesammelt. Sie versuchen, ein Gedicht auswendig zu lernen, aber die Strophen sind vertauscht. „Wir wollen Schneewittchen unser Gedicht vortragen“, jammert der eine Zwerg, „aber alles ist durcheinander. Bitte helft uns!“

Was wollt ihr tun?

(Bring die Spieler dazu, den Zwergen zu helfen. Erinnerung: wenn alle Zwerge zu Hause sind, gibt es Kuchen!)



Nehmt euch Material #5. Bringt die Strophen in die richtige Reihenfolge!



Belohnung: Die Zwerge gehen glücklich nach Hause. Ob sie wohl die richtige Reihenfolge der Strophen haben? Wir werden es nächste Stunde sehen!

10: Die Zwergenmine



Lies vor: Vor euch liegt der Eingang zur Zwergenmine. Der Eingang ist mit Brettern versperrt! Wollte jemand die Zwerge einsperren? Oder haben die Zwerge jemanden ausgesperrt?

Was wollt ihr tun?

(Bring die Spieler dazu, die Zwergenmine zu betreten und den Zwergen zu helfen.)

Lösung:



Die Bretter zerbrechen/den Eingang frei machen: Spieler würfeln auf **Kraft**.

Bei 3 oder höher: Die Spieler brechen durch die Bretter. Der Weg ist frei!

Bei 1 oder 2: Die Bretter sind zu stark. Verliere 1 **Ausdauer**. Versuche es noch mal oder versuche etwas anderes.



Mit einem Plan den Eingang frei machen: Die Spieler können mit einem Seil oder einem Werkzeug den Eingang frei machen. Sie können zum Beispiel eine Spitzhacke der Zwerge benutzen. Sie können auch einen versteckten Hintereingang finden. Ein Hund kann **Sachen finden** benutzen. Lass die Spieler ihren Plan **erzählen**. Wenn sie es gut machen: Würfelt **Verstand**.



Bei 3 oder höher: Der Plan hat funktioniert.

Bei 2 oder 1: Der Plan funktioniert nicht.

Wenn die Spieler einen Plan haben, der dir nicht gefällt, funktioniert es nur bei einer 4 oder höher.



Lies vor: Ihr habt es in die Zwergenmine geschafft! Schnell findet ihr zwei Zwerge. Sie haben Angst. „Das Biest!“, ruft der eine Zwerg, „Der Eingang ist offen! Es wird uns angreifen! Hilfe!“

(Bring die Spieler dazu, die Zwerge zu beschützen. **Dann hole dir das Blatt: Das Biest.**)

11: Das Biest



Lies vor: Ein riesiges Wildschwein blockiert den Ausgang der Zwergenmine! Sein Grunzen ist laut wie Donner. Die Zwerge haben Angst.

Was wollt ihr tun?

Lösung:



Das Wildschwein ablenken: Mit eurem **Gepäck** könnt ihr das Wildschwein ablenken. Ihr könnt ...

- **Beeren** benutzen. Das Wildschwein wird die Beeren essen und euch in Ruhe lassen. Ihr bekommt eine **Belohnung**.
- Eine **Märchenblume** verschenken. Das Wildschwein wird sich über die magische Märchenblume freuen und euch in Ruhe lassen. Ihr bekommt eine **Belohnung**.
- All euer **Essen** opfern. Das Wildschwein hat Hunger. Wenn ihr all euer Essen opfert, lässt das Wildschwein euch in Ruhe. Ihr bekommt eine **Belohnung**.



Das Wildschwein überreden: Die Spieler würfeln auf **Schönheit**.

Bei 3 oder höher: Das Wildschwein sagt euch, dass es den leckeren Käse der Zwerge will. Würfelt wieder auf **Schönheit**, um die Zwerge zu überreden, ihren Käse abzugeben.

Bei 3 oder höher: Die Zwerge geben dem Wildschwein den Käse. Ihr bekommt eine **Belohnung!**



Bei 2 oder 1: Die Zwerge geben den Käse nicht her. Vielleicht habt ihr etwas im **Gepäck**, was dem Wildschwein gefällt?

Bei 2 oder 1: Das Wildschwein will nicht reden. Versucht etwas anderes.



Dem Wildschwein Angst machen: Wie im Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“ könnt ihr aufeinanderklettern und dem Wildschwein Angst machen. Würfelt auf **Kraft**.

Bei 6 oder höher: Beeindruckt von eurer Kraft und eurer Größe verneigt sich das Wildschwein vor euch und verschwindet im Wald. Ihr bekommt eine **Belohnung**.

Bei 5 oder niedriger: Das Wildschwein ist unbeeindruckt, aber ihr schafft es, aus der Zwergenmine zu flüchten. Ihr rennt durch den Wald davon. Jeder verliert 1 **Ausdauer**. Ihr bekommt eine **Belohnung**.



Belohnung: Die Zwerge sind euch dankbar für die Hilfe und schenken euch einen Edelstein. Schreibt ihn in euer **Gepäck**. Die Zwerge gehen glücklich nach Hause.

<p>3</p> <p>Was hat die Spielleitung gut gemacht?</p> <p>Was haben die Spieler gut gemacht?</p>	<p>2</p> <p>Heute haben wir...</p>	<p>1</p> <p>Abenteurer Tagebuch</p> <p>Von:</p> <p>Tiername:</p> <p>Tier:</p> <p>Spielleiter/in:</p> <p>Datum:</p>	<p>8</p> <p>Aufgabe:</p>
<p>4</p> <p>Das hat mir heute gut gefallen:</p> <p>Das hat mir heute nicht gut gefallen:</p>	<p>5</p> <p>Das wünsche ich mir für nächstes Mal:</p>	<p>6</p> <p>Schreibe eine Szene des Abenteurers auf:</p>	<p>7</p> <p>Ein Bild unseres Abenteurers:</p>

Der Honig-Raub



Lies vor: Ihr geht zum Markt. Ihr wollt leckeren Honig kaufen. Aber der Honig ist weg! Die Händler⁹ erzählen, dass ein Bär den ganzen Honig gestohlen hat. Was wollt ihr tun?

(Versuch, die Spieler dazu zu bringen, den Händlern zu helfen. Sie sollen den Honig zurückbringen.)

Wenn die Spieler nicht möchten, versuch sie mit **Belohnungen** zu überreden, zum Beispiel: Sie bekommen den Honig, den sie wollen, umsonst oder die Händler schenken ihnen Honigkuchen, wenn sie helfen.)

Lösung:



Der Bär ist im Wald.

Die Spieler können den Bären überreden mit **Schönheit**. Dann gibt er den Honig zurück.

Die Spieler können Armdrücken mit dem Bären mit **Kraft**, um den Honig zu gewinnen.

Die Spieler können den Bären beklauen mit einem schlaun Plan mit **Verstand**.

Bei 3 oder höher haben die Spieler es geschafft, sonst müssen sie etwas anderes versuchen.



Belohnung: Die Händler schenken euch Honig, Honigkuchen und Honigeis. Schreibt es in euer Gepäck.



⁹ Händler sind Verkäufer. Sie verkaufen Sachen auf dem Markt.

Das Eichhörnchen



Lies vor: Ihr frühstückt gemütlich im Märchenwald. Was esst ihr?

(Lass die Spieler erzählen, was sie essen. Such dir einen Spieler aus, der etwas isst, was ein Eichhörnchen mögen würde. Diesem Spieler wird jetzt sein Essen geklaut. Du kannst auch Würfeln, um zu entscheiden, wer geklaut wird.)



Lies vor: Plötzlich klaut dir ein Eichhörnchen dein Essen! Was tut ihr?

(Das Eichhörnchen braucht Essen für seine Kinder. Bringe die Spieler dazu, dem Eichhörnchen zu helfen!)

Lösung:



Die Spieler können Nüsse sammeln mit **Verstand**.

Die Spieler können andere Eichhörnchen überreden, mit dem Eichhörnchen zu teilen mit **Schönheit**.

Die Spieler können mit **Kraft** die Eichhörnchenbabys, das Nest und das Eichhörnchen an einen Ort tragen, wo es ganz viele Nussbäume gibt.

Bei 3 oder höher haben die Spieler es geschafft, sonst müssen sie etwas anderes versuchen.



Belohnung: Das Eichhörnchen schenkt den Spielern einen Ring aus Gold.



Der große, böse Wolf



Lies vor: Ihr erkundet den Märchenwald. Plötzlich steht der große, böse Wolf vor euch! Was tut ihr?

(Bringe die Spieler dazu, den Wolf einzuschüchtern, mit ihm zu reden oder wegzurennen.)

Lösung:



Die Spieler schüchtern den Wolf ein: Würfel **Kraft**, damit ihr wie im Märchen aufeinander klettern könnt und wie ein großes Tier wirkt.

Bei 3 oder höher: Der Wolf rennt weg und ihr bekommt die **Belohnung**.

Bei 1 oder 2: Ihr verliert 1 **Ausdauer**. Versucht etwas anderes.

Die Spieler reden mit dem Wolf: Würfel **Schönheit**.

Bei 3 oder höher: Der Wolf lädt euch zum Kekse essen ein. (**Belohnung**)

Bei 1 oder 2: Der Wolf ist böse! Versucht etwas anderes.

Die Spieler rennen weg: Würfel **Verstand**.

Bei 3 oder höher: Sie rennen weg und treffen die gute Fee. Sie schenkt ihnen eine **Belohnung**.

Bei 1 oder 2: Der Wolf ist schneller! Versucht etwas anderes.



Belohnung: Die Spieler bekommen leckere Kekse.

Der Fischer



Lies vor: Im Fluss schwimmt ein Boot. Plötzlich geht es kaputt! Der Fischer braucht Hilfe!

(Bringe die Spieler dazu, dem Fischer zu helfen.)

Lösung:



Die Spieler können in den Fluss springen und den Fischer mit **Kraft** retten.

Bei 3 oder höher: Der Fischer ist gerettet, es gibt eine **Belohnung**.

Bei 2 oder 1: Der Fluss ist zu stark. Ihr verliert 1 **Ausdauer**. Versucht es noch mal oder versucht etwas anderes.

Die Spieler können dem Fischer ein Seil zu werfen. Würfelt **Verstand**.

Bei 3 oder höher: Der Fischer ist gerettet, es gibt eine **Belohnung**.

Bei 2 oder 1: Das Seil geht kaputt. Versucht etwas anderes.

Die Spieler können die kleine Meerjungfrau mit **Schönheit** um Hilfe bitten.

Bei 3 oder höher: Sie rettet den Fischer, ihr bekommt eine **Belohnung**.

Bei 2 oder 1: Die Meerjungfrau will euch nicht helfen. Versucht etwas anderes.



Belohnung: Der Fischer schenkt euch Perlen.

Die Hexe



Lies vor: Nachts im dunklen Wald trifft ihr auf eine gruselige Hexe! Was tut ihr?

(Eigentlich ist die Hexe superlieb, aber das wissen die Spieler nicht. Nur eine 1 ist ein Misserfolg.)

Lösung:



Die Spieler können die Hexe erschrecken, indem sie mit **Kraft** aufeinander klettern.

Bei 3 oder höher: Die Hexe lässt einen Zaubertrank fallen und rennt weg (**Belohnung**).

Bei 2 oder 1: Die Hexe lacht und klatscht. „Wie im Märchen!“, ruft sie. Die Spieler müssen mit ihr reden.

Wenn die Spieler mit der Hexe reden, fällt ihnen auf, wie lieb die Hexe ist. Würfel **Schönheit**. Bei Erfolg schenkt sie ihnen eine **Belohnung**.

Bei Misserfolg verabschiedet die Hexe sich. Wenn ihr die wiederseht in einem anderen Abenteuer, schenkt sie euch einen Zaubertrank.



Belohnung: Ihr bekommt einen Zaubertrank, der eure **Ausdauer** auffüllt.

Das Huhn



Lies vor: Das Huhn muss die Straße überqueren. Aber die Straße ist zu voll, zu viel Verkehr. Es braucht Hilfe. Was tut ihr?

(Bring die Spieler dazu, dem Huhn zu helfen. Wenn sie nicht möchten, lass das Huhn versprechen, dass es ihnen ein goldenes Ei schenkt.)

Lösung:



Das Huhn über die Straße bringen: Würfelt **Verstand**.

Bei 3 oder höher: Das Huhn ist auf der anderen Straßenseite. Ihr bekommt eine **Belohnung**.

Bei 2 oder 1: Da ist zu viel Verkehr. Versucht etwas anderes.

Den Verkehr anhalten: Würfelt **Schönheit**.

Bei 3 oder höher: Das Huhn kann sicher die Straße überqueren. Ihr bekommt eine **Belohnung**.

Bei 2 oder 1: Da ist zu viel Verkehr. Versucht etwas anderes.

Das Huhn mit **Kraft** über die Straße werfen.

Bei 3 oder höher: Das Huhn ist auf der anderen Straßenseite. Ihr bekommt eine **Belohnung**.

Bei 2 oder 1: Das Huhn flattert auf die falsche Straßenseite. Versucht etwas anderes.



Belohnung: Das Huhn schenkt euch ein goldenes Ei.

