

Von Monstern, Drachen und Planeten – Lese- und Schreibwerkstatt zu fantastischen Geschichten

Teil II



Ein Beitrag von Alexandra von Plüskow, Lüneburg

Gekühlte Monster, hungrige Drachen, unbekannte Planeten – die Geschichten in dieser Unterrichtseinheit handeln von fantastischen Wesen, fernen Welten und verrückten Ereignissen. Sie sind lustig und spannend und daher bestens geeignet, Kinder zum Lesen und Schreiben zu motivieren. Und genau das ist das Ziel dieser Einheit. In einer Werkstatt erhalten die Schüler fantastische Geschichten, lesen und untersuchen diese und lassen sich zum Verfassen eigener Texte anregen. Wie ihnen dies gelingt, können die Kinder dann auch gleich anhand der angebotenen Schreibangebote ausprobieren.



Was macht das Monster im Kühlschrank?

Das Wichtigste auf einen Blick

Aufbau der Unterrichtseinheit

Die Unterrichtseinheit umfasst eine Sequenz mit folgenden Phasen:

Einstieg: Austausch über Merkmale einer gelungenen Geschichte

Übung: Schreib- und Lesewerkstatt

Sicherung: Verfassen eigener fantastischer Geschichten

Abschluss: Präsentation und Reflexion der entstandenen Texte

Dauer: ca. 6 Unterrichtsstunden

Klassen: 3 und 4

Lernbereiche: Lesen, schriftlicher Sprachgebrauch (kreatives Schreiben); Sprache untersuchen

Kompetenzen: sinnentnehmend lesen; Texte untersuchen, bearbeiten und bewerten; eigene Texte kriteriengeleitet verfassen; Lese- und Schreibfreude entwickeln

Alle Materialien auf CD!

M 5 

Teil II



Wie geht's weiter mit dem Namenlosen Ritter? – Ein Ende schreiben

Aufgabe 1: Hier geht es um einen sehr seltsamen Ritter. Lies die Geschichte.

Der Namenlose Ritter

Wenn der König Wilfried der Wohlriechende zu einem Turnier einlud, dann strömten die besten Ritter des Landes zusammen. Denn der Siegerpreis war immer ein Kuss der schönen Königstochter Eleonore.

König Wilfried veranstaltete sehr viele Turniere und Eleonore musste sehr viele siegreiche Ritter küssen. Eines schönen Tages wurde ihr das zu bunt.

„Diese Ritter sind genauso hohl wie ihre Rüstungen“, sagte sie zu ihrem Vater. „Sie stinken nach Rost und Schweiß und haben nichts im Kopf als Schwerter und ihre Wappen. Schluss! Ich werde nie wieder einen dieser Blechköpfe küssen!“

Darüber war König Wilfried so sehr verärgert, dass er Eleonore drei Tage in den kalten Burgturm sperren ließ, zu den Ratten und Fledermäusen. Aber die Prinzessin war nicht nur schön, sondern auch sehr klug, und so nutzte sie die Zeit, um eine List zu ersinnen ...

Zum nächsten Turnier ging sie brav wieder mit. Aber während der König den Rittern Eleonores Schönheit pries und dem Sieger einen Kuss von ihr versprach, tauschte die Prinzessin den Platz mit ihrer Zofe und verschwand hinter der festlich geschmückten Tribüne. Der König merkte nichts. Die Zofe trug ein Kleid seiner Tochter und vor dem Gesicht einen dichten Schleier, was sollte er merken?

Eleonore hatte alles sorgfältig vorbereitet. Sie zog die silberne Rüstung an, die sie im Gebüsch versteckt hatte, schnallte sich ein Schwert um, ergriff eine Lanze und stieg auf den prächtigen Schimmel aus dem Stall des Königs. Dann schloss sie das Visier und galoppierte auf den Turnierplatz. Vor dem Thron ihres Vaters zügelte sie ihr Pferd und senkte die Lanze.

„Ich bin der Namenlose Ritter!“, verkündete sie mit verstellter Stimme. „Und ich werde jeden Ritter in den Staub werfen, der es wagt, sich mit mir zu messen.“

Wilfried der Wohlriechende war verblüfft. „Wohlan, edler Ritter“, sagte er. „Dann lasst den Kampf beginnen.“

Die Trompeten erklangen und Sigurd von Donnerbalk, gefürchtet auf allen Turnierplätzen, ritt in die Schranken. Mit donnerndem Galopp stürmte er auf den Namenlosen Ritter zu. Aber als Sigurd noch genau einen Pferdesprung entfernt war, hingte sich der Namenlose Ritter blitzschnell auf die Seite seines Pferdes, Sigurds Lanze stieß ins Leere und Sigurd von Donnerbalk flog über den Hals seines Pferdes in den Staub.

Nummer eins.

Nummer zwei.

Es folgten Heinrich von Hirsekorn, Götz von Gruselstein und Neidhart von Fieslingen. Sie landeten alle im Staub. Der Rest der edlen Ritterschaft weigerte sich daraufhin, zum Kampf anzutreten. Der König erklärte den Namenlosen Ritter zum Turniersieger.

„Ich danke Euch, Majestät!“, sagte der Ritter mit einer Verbeugung. „Und nun wird es Zeit für mich heimzureiten.“

„Aber Euer Preis!“, rief der König. „Vergesst nicht Euren Preis! Den Kuss von meiner schönen Tochter!“



M 7 

Teil II

**Der Drache Dragomir – Adjektive auswählen und einsetzen**

Aufgabe 1: Drache Dragomir hat Pech, die Prinzessin hat Glück. Lies die Geschichte und du erfährst warum.

Der Drache Dragomir

Der Drache Dragomir lebt in einer _____ Höhle.
Die Höhle liegt in einem _____ Wald. Dragomir ist
_____. Am _____ Morgen steht er auf und
schaut _____ aus dem Höhleneingang. Er tritt
_____ hinaus und macht sich auf den _____ Weg, um sich etwas
zu essen zu suchen. Das ist gar nicht _____.
Heute hat er _____ Glück. Auf dem Weg findet er _____ Beeren,
ein paar _____ Pilze und auch eine _____ Prinzessin. Er packt
alles in seinen _____ Rucksack. Zurück in seiner Höhle isst Dragomir die
Beeren und Pilze gleich auf, doch mit der Prinzessin ist es _____. Sie ist
_____ als der _____ Drache und läuft _____ davon. So
muss Dragomirs Magen weiter _____ knurren.



Colourbox.com

Aufgabe 2: Lies die folgenden Adjektive. Überlege: Welches passt wo im Text?

groß dunkel kalt tief einsam traurig hungrig böse
lieb verwöhnt früh spät hell missmutig fröhlich gut gelaunt
angestrengt langsam schnell lang mühselig leicht einfach
schwer bunt leuchtend rot saftig prächtig schön riesig winzig
klug dumm schwerfällig rasch träge laut fürchterlich leicht

Aufgabe 3: Schreibe die Geschichte ab und setze dabei passende Adjektive ein.

Vergib Sterne! Diese Geschichte bekommt:

☆	☆☆	☆☆☆

Begründe in einem Satz: _____
