

# Hänsel und Gretel – ein Märchen neu erzählt und musikalisch entdeckt

## Klassen 2 bis 4

Nach einer Idee von Rolf-Peter Büttner, Hennigsdorf

Hänsel und Gretel verlieben sich im Wald ... Wie geht es weiter? Das wissen Ihre Schüler, aber in dieser Unterrichtseinheit erarbeiten sich die Kinder das Märchen auf kreative und musikalische Weise neu: Sie setzen Sprechgesänge um, gestalten musikalische Spielszenen und tanzen einen Hexentanz. Auf zum Pfefferkuchenhaus!



© colourbox.com

Das Haus war aus Pfefferkuchen!

### Das Wichtigste auf einen Blick

**Lernbereiche:**

- Singen und Musizieren
- Musik und Bewegung

**Themen:**

- das Märchen „Hänsel und Gretel“
- musikalische Improvisation

**Kompetenzen:**

- Sprechverse umsetzen
- Märchenszenen mit Instrumenten vertonen
- eine Melodie erfinden
- eine Choreografie entwickeln

**Klassen:** 2 bis 4

**Dauer:** 5 Unterrichtsstunden

**Organisatorisches:**

- Die Kinder sollten das Märchen „Hänsel und Gretel“ kennen.
- Sie benötigen eine Auswahl an Orff-Instrumenten.
- Planen Sie nach Möglichkeit für alle Stunden einen weiteren Raum zum Üben ein.

**Fächerübergreifend:**

Deutsch (Märchen)

## 5. Stunde: Pfefferkuchen wird aus dir! – Einen Hexentanz erfinden

**Kompetenz:** Die Schüler entwickeln eine Choreografie zu einem Sprechvers.

Phase	Ablauf	Material	Vorbereitung
<b>Einstieg</b>	<p><b>Was bisher geschah</b></p> <p>Hängen Sie alle Bildkarten an die Tafel. Die Kinder erzählen nach, was bisher geschah.</p>	M 1, Magnete	
<b>Erarbeitung</b>	<p><b>Zauberspruch</b></p> <p>Lesen Sie Teil 4 der Geschichte vor, in dem es um den Tanz der Hexe geht. Sprechen Sie gemeinsam mit den Schülern den Zauberspruch rhythmisch:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">x        x        x    x    x</p> <p>Klitsch, klatsch, flitsche/flatsch,</p> <p style="text-align: center;">x        x        x        x        x</p> <p>flitsche flatsche poch poch poch,</p> <p style="text-align: center;">x        x        x        x        x</p> <p>Hän- sel, her zu mir,</p> <p style="text-align: center;">x    x            x    x        x</p> <p>Pfefferkuchen wird aus dir!</p> </div> <p>Klatschen Sie dazu (x = klatschen). Die Kinder sprechen und klatschen mit.</p> <p><b>Hexentanz</b></p> <p> Welche Bewegungen könnte die Hexe bei ihrem Hexentanz machen?</p> <p>Sammeln Sie Ideen. Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein. Die Kinder erhalten das Arbeitsblatt zum Hexentanz. Sie denken sich eine Hexentanz zum Zauberspruch aus, schreiben die Bewegungen auf und üben sie ein.</p> <p> Als Hilfestellung befinden sich Bewegungsvorschläge auf dem Arbeitsblatt.</p> <p><b>Präsentation</b></p> <p>Die Zuschauer sprechen den Zauberspruch und klatschen. Die Gruppen führen dazu ihren Hexentanz vor.</p>	M 7 (Teil 4)	
<b>Abschluss</b>	<p><b>Der Abschluss</b></p> <p>Lesen Sie das Ende (Teil 5) der Geschichte vor. Die Schüler erzählen den Schluss der Geschichte.</p> <p>Die Kinder äußern, welche musikalische Umsetzung ihnen in der Unterrichtseinheit am besten gefallen hat, z. B. die Sprechgesänge, das „Wut-Lied“ oder das musikalische Theater.</p>	M 8	Arbeitsblatt im Klassensatz kopieren; wenn möglich, weiteren Raum zum Üben einplanen
		M 7 (Teil 5)	

## Allein im Wald – Hänsel und Gretel: Teil 3

M 6

### Anleitung

1. Jede Gruppe erhält mindestens einen Textabschnitt.
2. Lest den Text.
3. Bestimmt Vorleser, Schauspieler und Musiker. Ihr könnt auch zwei Aufgaben übernehmen.
4. Der Vorleser liest den Text laut. Die Schauspieler spielen ihn pantomimisch. Die Musiker musizieren an diesen Stellen:  mit Orff-Instrumenten.

① Wütend und verzweifelt jagte die Mutter Gretel und Hänsel aus dem Haus.

Sie befahl den Kindern, in den Wald zu gehen, um Reisig und Beeren zu sammeln. Kaum war die Tür hinter den Kindern zugefallen, da waren sie von etwas Eigenartigem umgeben. Der Wald kam ihnen seltsam vor. Auch die Geräusche waren so fremd. Der Wald um sie herum war verhext.  (*unheimliche Musik*)

② Die Kinder bekamen Angst. Sie erkannten ihren Wald nicht mehr. Doch plötzlich sahen sie einen kleinen Kobold, der vor ihnen herumhüpfte. Er kullerte und drehte sich so lustig, dass die Kinder ihre Angst vergaßen. Der Kobold lockte Hänsel und Gretel, mit ihm zu kommen.  (*lustige Musik*)

Neugierig liefen die Kinder hinter dem Kobold her. Er war mal hier und mal dort zu sehen. Er führte die Kinder immer wieder in eine neue Richtung. Immer tiefer liefen sie in den Wald hinein. Plötzlich war der Kobold verschwunden. Hänsel und Gretel sahen sich um. Sie wussten nicht, wo sie waren. Sie waren der Hexe in eine Falle gegangen. Denn sie hatte den Kobold geschickt, um die Kinder in die Irre zu führen.

③ Hänsel und Gretel hatten sich verlaufen. Sie stolpterten über den weichen Waldboden. Sie stiegen über Äste und bahnten sich mühsam einen Weg durchs Gebüsch. Schließlich begannen sie aus lauter Angst und Verzweiflung zu rennen. Sie rannten, rannten und rannten, bis ihre Herzen wie wild klopfen.  (*schnelle Musik*)

Irgendwann konnten die Kinder nicht mehr. Sie waren erschöpft und hungrig. Sie blieben stehen und sahen sich um. In welche Richtung sollten sie nur weitergehen? Der Wald sah überall gleich aus. Tief, dicht und unheimlich. Mutlos legten Gretel und Hänsel sich auf den Waldboden und schliefen vor Erschöpfung ein.

④ Hänsel und Gretel schliefen die ganze Nacht im Wald. Als sie aufwachten, waren sie sehr hungrig. Natürlich wollten sie nach Hause. Also gingen sie weiter durch den Wald.  (*langsame Musik*)

Noch immer kannten sie den Weg nicht. Aber irgendwann würden sie ihn schon finden. Doch plötzlich blieben die Kinder wie angewurzelt stehen. Vor ihnen, auf einer kleinen Lichtung, stand ein Häuschen. Es sah lustig aus. Es hatte bunte Wände und ein buntes Dach. Drumherum stand ein ebenso bunter Zaun. Aus dem Schornstein kam Rauch. „Wieso steht denn mitten im Wald dieses kleine Häuschen?“, überlegten die Kinder.

## Im Hexenwald – Ereigniskarten

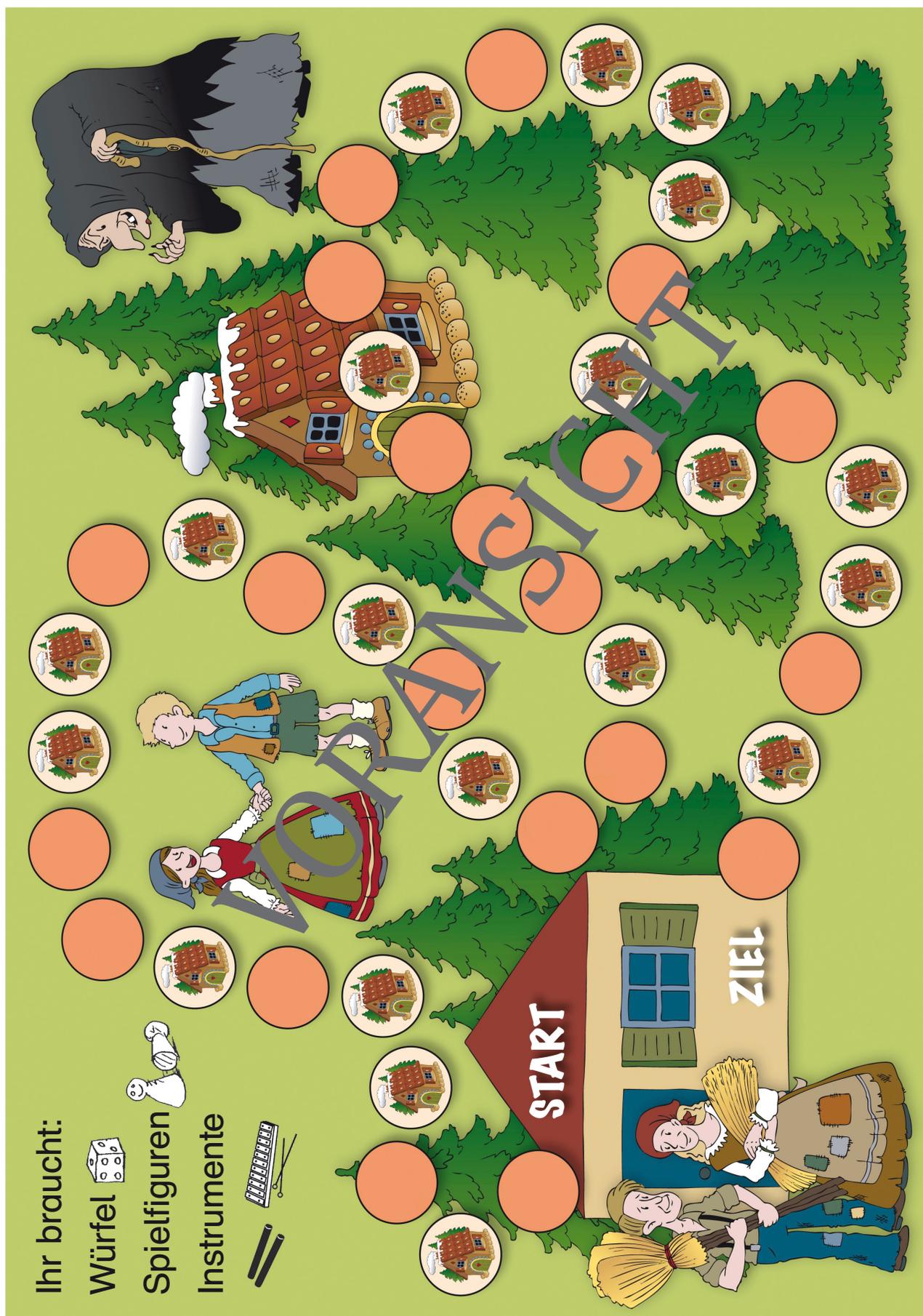
### Spielregeln

1. Spielt in Vierergruppen.
2. Wer die höchste Zahl hat, beginnt und würfelt.
3. Bei einem Feld mit Pfefferkuchenhaus eine Karte ziehen und die Aufgabe erledigen.
4. Wer zuerst wieder zu Hause ist, gewinnt.

 <p>Sage 3-mal: „Besen binden, den ganzen Tag!“ Patsche dazu auf deine Oberschenkel.</p>	 <p>Sage 3-mal: „Uff, ist das schwer!“ Stampfe dazu mit dem Fuß auf.</p>	 <p>Sage 3-mal: „Essen kochen, Essen kochen, Hunger haben wir!“ Klatsche dazu.</p>	 <p>Sing oder sprich die erste Strophe des Wut-Liedes der Mutter.</p>
 <p>Gretel ist traurig und allein. Wie könnte das mit Instrumenten klingen? Mach es vor.</p>	 <p>Hänsels und Gretels Herzen klopfen wie... Wie könnte das mit Instrumenten klingen? Mach es vor.</p>	 <p>Hänsel und Gretel knabbern fröhlich am Pfefferkuchen. Wie könnte das mit Instrumenten klingen?</p>	 <p>Sagt alle gemeinsam: „Der Wind, der Wind, das himmlische Kind!“</p>
 <p>Sprich 3-mal den Zauberspruch der Hexe. Klatsche dazu.</p>	 <p>Sage den Zauberspruch der Hexe. Tanze dazu einen Hexentanz.</p>	 <p>Sagt alle gemeinsam geheimnisvoll: „Knusper, knusper, knäuschen, wer knuspert an meinem Häuschen?“</p>	 <p>Mache Knuspergeräusche mit dem Mund.</p>
 <p>Die Hexe hat dich in den Stall gesperrt! Setze 1 Runde aus.</p>	 <p>Du hast dich verirrt. Setze 1 Runde aus.</p>	 <p>Ein Sonnenstrahl erhellt den Wald. Würfle noch 1mal.</p>	 <p>Du freust dich auf zu Hause. Würfle noch 1mal.</p>



# Im Hexenwald – ein Würfelspiel



## Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



### Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über  
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch  
SSL-Verschlüsselung

**Mehr unter: [www.raabe.de](http://www.raabe.de)**