

Fantasygeschichten schreiben – Von Elfen, Elben und Einhörnern erzählen

Dr. Petra Schappert



© RAABE 2024

© imaginima/E+

Nicht erst seit Tolkiens Herr-der-Ringe-Saga oder J. K. Rowlings Harry-Potter-Büchern erfreuen sich Fantasygeschichten großer Beliebtheit. Tatsächlich existiert dieses Genre bereits seit mehreren Jahrhunderten. Die Faszination dieser Geschichten ist unbenommen, sind sie doch spannend, fantasie-reich und magisch gleichermaßen. In dieser Unterrichtsreihe lernen Ihre Schülerinnen und Schüler zunächst die Besonderheiten des Genres „Fantasy“ kennen. Ausgehend von Geschichtenanfängen, Geschichtenwürfeln und Bildimpulsen verfassen sie anschließend selbst fantastische Geschichten.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	7/8
Dauer:	10 Unterrichtsstunden + LEK
Inhalt:	Fantasy, fantastische Literatur, Sagen, Mythen, Heldenreise
Kompetenzen:	1. Schreiben: fiktionale Texte mit genretypischen Merkmalen verfassen; 2. Lesen: literarische Texte und Sachtexte lesen und verstehen; 3. Hören: einen literarischen Text hören, verstehen und Informationen daraus entnehmen

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema:	Einstieg in das Thema „Fantasygeschichten“
M 1	Elfen und Einhörner – Über das Genre „Fantasy“ sprechen / das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler abrufen (UG)
M 2	Wissen zusammentragen – Ein Placemat / das Vorwissen schriftlich festhalten (GA/UG)

3./4. Stunde

Thema:	Wissen zum Genre „fantastische Literatur“ zusammentragen
M 3	Merle, die Fließende Königin – Den Anfang einer Fantasygeschichte anhören / aus einer Geschichte Merkmale fantastischer Literatur heraushearsen (EA/GA/UG)
M 4	Was ist „fantastische Literatur“? – Fakten zu einem Genre / einem Sachtext Fakten entnehmen (EA/GA)
M 5	Was gehört in eine Fantasygeschichte? – Eine Checkliste erstellen / Faktenwissen gebündelt niederschreiben (GA)
Benötigt:	• internetfähige Endgeräte und Internetzugang

5./6. Stunde

Thema:	Eine erste Fantasygeschichte arbeitsteilig verfassen
M 6	Gemeinsam eine Fantasygeschichte schreiben – Gruppe 1 / einen Geschichtenanfang arbeitsteilig weiterschreiben (GA)
M 7	Gemeinsam eine Fantasygeschichte schreiben – Gruppe 2 / einen Geschichtenanfang arbeitsteilig weiterschreiben (GA)
M 8	Gemeinsam eine Fantasygeschichte schreiben – Gruppe 3 / einen Geschichtenanfang arbeitsteilig weiterschreiben (GA)
M 9	Ach, so geht das! – Eine lesenswerte Geschichte schreiben / Kriterien einer guten Geschichte aufstellen (GA)
Benötigt:	• Schere, Klebstoff



7./8. Stunde

Thema:	Eine Fantasygeschichte mithilfe von Geschichtenwürfeln schreiben
M 10	Mit Würfeln zum Text – Geschichtenwürfel nutzen / Würfel als Impulse zum Schreiben nutzen (GA)
M 11	Schritt für Schritt zum Text – Eine Geschichte entsteht / eine Geschichte entwickeln und aufschreiben (GA/EA)
M 12	Die Geschichten bewerten – Eine Textlupe / mithilfe der Textlupe Rückmeldungen zu Texten anderer geben (GA)
Benötigt:	• Schere, Klebstoff

9./10. Stunde

Thema:	Eine Fantasygeschichte zu einem Bildimpuls kollaborativ verfassen
M 13	Kollaborativ eine Fantasygeschichte schreiben / gemeinsam mit einem Etherpad eine Geschichte schreiben (GA)
M 14	Die Geschichte bewerten – Ein Feedbackbogen / kriteriengestützt Rückmeldung geben (GA)
Benötigt:	• internetfähige Endgeräte und Internetzugang

LEK

Thema:	Eine Fantasygeschichte schreiben
---------------	----------------------------------

Minimalplan

Haben Sie nur wenig Zeit zur Verfügung, können Sie sich auf die Stunden 3/4 (M 3–M 5), 7/8 (M 10–M 12) und 9/10 (M 13 und M 14) beschränken. Die einführende Doppelstunde und die Gruppenarbeit in Stunde 5/6 entfallen bei dieser Ausrichtung.

Zusatzmaterialien im Online-Archiv bzw. in der ZIP-Datei

Alle Materialien des Beitrags finden Sie als Word-Dokumente im **Online-Archiv bzw. in der ZIP-Datei**. So können Sie die Materialien gezielt bearbeiten und auf Ihre Lerngruppe abstimmen.

Zusätzlich im Online-Archiv bzw. in der ZIP-Datei:

ZM 1: Geschichtenwürfel „Blanko-Vorlage“



M 1



Elfen und Einhörner – Über das Genre „Fantasy“ sprechen

Wisst ihr, was Fantasygeschichten sind? Tauscht euch aus!



© imaginima E+



© MadKruben/iStock/Getty Images Plus



© Peepo/E+

magische, irreale Elemente, Personen und Figuren – Märchenfiguren – Zukunft – das Übernatürliche – Autorinnen und Autoren schaffen die Welten selbst – Vergangenheit – das Fantastische wird nicht infrage gestellt – die reale und die fantastische Welt konkurrieren miteinander – eigene Lebensformen – alte Mythen, Märchen und Sagen – der Held oder die Heldin muss eine Aufgabe lösen – Elfen, Trolle, Einhörner – die Geschichten spielen im Weltall – Kriminalfälle

Aufgaben

1. Schaut euch die Bilder an. Was seht ihr? Welche euch bekannten Elemente von Fantasygeschichten werden darauf gezeigt? Sammelt sie gemeinsam in der Klasse.
2. Lest die Wörter im Kasten unter den Bildern. Welche der Stichwörter benennen Merkmale von Fantasygeschichten und welche nicht?

M 3

Merle, die Fließende Königin – Den Anfang einer Fantasygeschichte anhören

Gleich hört ihr den Anfang einer Geschichte. Erkennt ihr darin Merkmale fantastischer Literatur?



Foto: © S. Fischer Verlag GmbH

© RAABE 2024

Aufgaben

- Hört euch den Anfang der Geschichte „Merle, die Fließende Königin“ von Kai Meyer an.
- Bearbeite die folgenden Aufgaben zum Hörverstehen. Du kannst sie über die Links und/oder QR-Codes auch digital bearbeiten:
 - Entscheide, ob die Aussagen richtig oder falsch sind. Kreuze an.

<https://learningapps.org/watch?v=p3u9q8bm323>

Aussage	richtig	falsch
1. Die Geschichte spielt auf dem Wasser.		
2. Die Hauptfigur Merle befindet sich auf einem Kreuzfahrtschiff.		
3. In Venedig findet ein Wettkampf unter Booten statt.		
4. Merle hat keine Eltern mehr.		
5. Meerjungfrauen lieben es, unter Menschen zu sein.		
6. In Venedig herrscht großer Reichtum, Glanz und Prunk.		
7. Die Stadt wird von der ägyptischen Armee vor Feinden geschützt.		
8. Alle Löwen können fliegen.		
9. Die Fließende Königin regiert Venedig.		

b) Beantworte die folgenden Fragen in Stichworten:

<https://learningapps.org/watch?v=ptidqs8rc23>



1. Wie werden die Meerjungfrauen auch genannt?

2. Welche körperlichen Beeinträchtigungen hat das Mädchen Juniper?

3. Was haben die Meerjungfrauen verloren?

4. Welche weiteren, sehr mächtigen Tiere gibt es in der Stadt?

3. Geht in Dreiergruppen zusammen und hört die Geschichte ein zweites Mal. Welche Elemente fantastischer Literatur könnt ihr in diesem Ausschnitt entdecken? Schreibt sie auf.



M 7



Gemeinsam eine Fantasygeschichte schreiben – Gruppe 2

Ausgehend von einem gemeinsamen Anfang schreibt ihr jetzt zusammen verschiedene Fantasygeschichten.

Lysandra und Prinzessin Seraphina

In der mystischen Welt von Eldoria, eingebettet in das sanfte Grün eines üppigen Auenwaldes, schlängelte sich ein Bachlauf, dessen kristallklares Wasser unter der sanften Berührung des Windes funkelte. Am Ufer dieses Baches, umgeben von jahrhundertealten Eichen und dem süßen Duft wilder Blumen, stand ein majestätisches Einhorn, dessen schimmerndes Fell im Sonnenlicht glänzte und dessen spiralförmiges Horn ein Zeichen seiner unvergleichlichen Macht und Reinheit war.



© MadKruben/iStock/Getty Images Plus

Dieses Einhorn, bekannt als Lysandra, war nicht nur ein Bewohner Eldorias, sondern auch ein treuer Gefährte der Prinzessin Seraphina, die in einem weit entfernten Schloss gefangen gehalten wurde. Das Schloss, einst ein Symbol von Pracht und Macht, war nun ein finsterner Ort, umgeben von dunklen Wolken und einer ständigen Aura des Unheils. Seraphina, eine Prinzessin von außergewöhnlicher Schönheit und unermesslichem Mut, war von einem bösen Zauberer entführt worden, der sie in den kalten Mauern des Schlosses eingesperrt hielt. Lysandra hielt es vor Sehnsucht nach Seraphina kaum noch aus. So beschloss das Einhorn, Seraphina zu retten ...

Autorentext

Aufgaben

1. Geht zu sechst zusammen. Lest den Geschichtenanfang oben durch.
2. Schreibt nun als Fortsetzung drei weitere Sätze auf ein extra Blatt und gebt es im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter.
3. Diese Person schreibt nun wiederum drei weitere Sätze und gibt das Blatt danach wieder weiter.
4. Dies geht so lange, bis jedes Gruppenmitglied sein eigenes Blatt zurückbekommen hat. Lest euch nun die ganze entstandene Geschichte durch. Schreibt dann zwei Schlusssätze, die die Geschichte abrunden.
5. Lest euch in der Gruppe gegenseitig die Geschichten vor und wählt die beste aus. Zieht für eure Auswahl die erstellte Checkliste für Fantasygeschichten zurate.
6. Lest die ausgewählte Geschichte in der Klasse vor.



Mit Würfeln zum Text – Geschichtenwürfel nutzen

M 10

Hier würfelt ihr euch eine Geschichte zusammen!



Würfel 1: Wo spielt die Geschichte?

