



Unterrichtsplan

Märchen neu erfinden:
Jeder gehört zur Geschichte

2025

www.makeuin.eu



Co-funded by
the European Union

MAKE U IN Unterrichtsplan

Bei Fragen zu diesem Dokument oder dem zugrunde liegenden Projekt wenden Sie sich bitte an:

Birgit Kahler
FabLab München e.V.
Gollierstraße 70 / Eingang E, Erdgeschoss, 80339 München, Deutschland
E-Mail: birgit@fablab-muenchen.de

Die Überarbeitung dieses Dokuments wurde im August 2025 abgeschlossen.
Projektwebseite: www.makeuin.eu

MAKE U IN ist ein Erasmus+ Kleinstpartnerschaftsprojekt im Bereich schulische Bildung (KA210-SCH)
Projektnummer: KA210-BY-24-12-247490

Gefördert von der Europäischen Union. Die hierin geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor*innen und spiegeln nicht notwendigerweise die Ansichten der Europäischen Union oder der Nationalen Agentur im Pädagogischen Austauschdienst wider. Weder die Europäische Union noch die Förderstelle können für den Inhalt haftbar gemacht werden.

Dieses Dokument wurde durch die Zusammenarbeit des gesamten MAKE U IN Partnerschaftsnetzwerks erstellt:
FabLab München e.V. (DE) – Projektkoordination,
UNIWERSYTET KOMISJI EDUKACJI NARODOWEJ W KRAKOWIE (PL),
Mindleap S.L. (ES).

Dieses Dokument ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).



Unterrichtsplan

Titel der Unterrichtseinheit	Märchen neu erfinden: Jeder gehört zur Geschichte
Dauer	2–3 Stunden
Lehrmethoden und Strategien	• Interaktives Geschichtenerzählen mit visuellen und sensorischen Hilfsmitteln • Kleingruppenarbeit mit flexiblen Rollen • Praktisches Erkunden mit Materialien aus Low- und High-Tech-Bereichen • Schrittweise visuelle Planung mit Vorlagen, Comics und Symbolen • Vielfältige Beteiligungsmöglichkeiten – für Ausdruck, Interaktion und Engagement
Lernziele	• Grundelemente des Geschichtenerzählens kennenlernen (Figur, Ort, Handlung) • Kreativwerkzeuge nutzen lernen (3D-Stifte, Knete, Papier oder digitale Tools) • Respektvolle Zusammenarbeit in der Gruppe und Ideen auf verschiedene Arten teilen • Eine kurze Stop-Motion-Animation erstellen, die Freundlichkeit und Zugehörigkeit thematisiert
Ablaufplan	Einführung (5–10 Minuten) • Vorstellung des Themas: Ein bekanntes Märchen auf inklusive und bedeutungsvolle Weise neu erfinden • Leitfragen an die Schüler:innen:

○ „Wer ist in Märchen meistens der Held oder die Heldin?“

○ „Was würde eine Geschichte gerechter oder einladender machen?“

- Gemeinsames Anhören, Anschauen oder Vorlesen von **neu erzählten Märchen** (Audio, Bilderbücher, Videoclips)

Anpassung für Inklusion:

- Auswahl bekannter Märchen mit **Bildern**: z. B. Aschenputtel, Aladin, Rotkäppchen
- **Mehrsprachige oder Audio-Versionen** der Geschichten
- **Gefühls- und Diskussionskarten** mit Satzanfängen
- **Visueller Ablaufplan** für die ganze Sitzung
- **Fidget-Toys oder Sitzplatzwahl** zur Komfortsteigerung

Hauptteil

Schritt 1 – Märchen auswählen & neu erzählen (15–20 Minuten)

- Bildung von Kleingruppen
- Jede Gruppe wählt ein bekanntes Märchen und entscheidet gemeinsam:
 - **Was wird anders?** (neue Umgebung, neue Eigenschaften der Figuren, neues Ende?)
 - **Wie wird eure Geschichte inklusiver oder gerechter**

gestaltet?

Anpassung für Inklusion:

- **Planungshilfen mit Symbolen** und Satzanfängen
- **Comic-Vorlagen** für Schüler:innen, die lieber zeichnen als schreiben
- **Sprachaufnahme-Tools oder Mitschreibende Partner:innen**
- **Puppen oder Figurenkarten** zur Unterstützung beim Brainstorming

Schritt 2 – Figuren gestalten & die Welt bauen (40–60 Minuten)

Figuren gestalten – Möglichkeiten:

- **Tinkercad** (3D-Modellierung) mit Unterstützung oder vorgefertigten Dateien
- **3D-Stifte** mit Schablonen oder Umrissen
- **Knete, Pappe oder Papierpuppen** mit **taktilen Materialien** und **Strukturvielfalt**
- Flexible Ergänzungen: Brillen, Kopftücher, Hörhilfen, Prothesen, verschiedene Hauttöne etc.

Umgebung gestalten – Möglichkeiten:

- **Lasergeschnittene Requisiten** oder Hintergründe (Brücken, Wälder, Häuser)
- **Dioramen** aus Pappe oder Papier mit Rampen und strukturierter Gestaltung
- **Recycling- oder Naturmaterialien** (Stoffreste, Kork, Zweige) für kreative

Freiheit

Anpassung für Inklusion:

- Visuelle und **taktil erfassbare Vorlagen**
- Gruppenaufgaben nach **Interessen und Fähigkeiten** (z. B. Bauen, Kolorieren, Erzählen, Ideenfinder:in)
- **Angepasste Werkzeuge:** große Scheren, Greifhilfen, Stylus-Stifte, Klett für bessere Handhabung
- **Ruhige Arbeitsbereiche** mit **optionalen Pausen** für sensorische Regulation

Schritt 3 – Die Geschichte zum Leben erwecken (20–30 Minuten)

- Einführung in die App **Stop Motion Studio** (oder ähnliches) zur Erstellung eines Stop-Motion-Films
- Gruppenaufgabe:
 - Schrittweise Fotos aufnehmen, um Bewegung zu simulieren
 - **Ton hinzufügen:** Musik, gesprochener Text oder Untertitel
 - Das Video mit einer **eigenen Botschaft** beenden: „Jeder gehört zu unserer Geschichte.“

Anpassung für Inklusion:

- **DIY-Statue oder Halterungen** für Kameraeinsätze bei feinmotorischen Herausforderungen

	● Flexibles Tempo: zusätzliche Zeit und Pausen möglich ● Sprachaufnahmen statt geschriebener Texte ● Emoji-Sticker oder getippte Texte zur Szenenbeschreibung 3. Abschluss / Rückblick ● Präsentation der Stop-Motion-Videos durch die Gruppen ● Reflexionsfragen für die Klasse: ○ „Was wurde in eurer Geschichte verändert?“ ○ „Wer durfte diesmal der Held oder die Heldin sein?“ ○ „Was habt ihr getan, damit sich alle in der Geschichte wiederfinden konnten?“ Anpassung für Inklusion: ● Emoji-Karten zur Gefühlsäußerung ● Lieblingsszene zeichnen ● Sprachaufnahme: „Mir hat gefallen, als ...“ ● Reflexionsseite gestalten (Wörter schreiben, Bilder kleben, dekorieren) ● Private Reflexion für Schüler:innen, die nicht laut sprechen möchten
Benötigtes Material und Ressourcen	Technische Hilfsmittel:

- Tablets/Smartphones mit **Stop Motion Studio**
- Computer mit **Tinkercad** (optional)
- **3D-Drucker** und Filament (wenn vorhanden)
- **3D-Stifte** mit Schablonen
- **Lasercutter** (mit Software wie Inkscape oder vorgefertigten Dateien)

Bastel- und Maker-Materialien:

- Knete, Pappe, Papier, Kleber, Scheren, Stoffreste
- Aufkleber, Pfeifenreiniger, Wackelaugen, Recyclingbehälter
- **Visuelle Karten zum Figurenbau**
- **Diorama-Kits** oder kleine Kartons

Hilfsmittel für Barrierefreiheit:

- **Angepasste Scheren**, Schaumstoffgriffe, Werkzeuge mit großem Griff
- **Satzstreifen, grafische Planer, Comicvorlagen**
- Vorgefertigte **Charaktervorlagen mit inklusiven Details**
- **Sprachrekorder** oder unterstützende Kommunikationsgeräte (AAC)
- **Visuelle Worttafeln**

	Zusätzliche Ressource: Papier-Zoetrop mit CircuitPython (PDF von Adafruit)
Bewertung / Evaluierungsmethoden	Präsentation der Animationen: • Bewertung der Gruppen- oder Einzelpräsentationen • Fokus auf die Fähigkeit, den Animationsprozess und die Idee hinter der Geschichte zu erklären Gruppenarbeit und Zusammenarbeit: • Beobachtung der Kooperation in der Gruppe • Bewertung der Rollenverteilung, Kommunikation, gegenseitigen Unterstützung und aktiven Beteiligung aller Endprodukt – Die Animation: • Beurteilung der Kreativität und Originalität der Geschichte • Gleichwertige Berücksichtigung des Prozesses: Wie wurden Ideen entwickelt, getestet und Herausforderungen gelöst? • Wichtig: Engagement, Zusammenarbeit und Problemlöseverhalten sind genauso wertvoll wie das fertige Produkt
Ethische Überlegungen	Inklusion und Barrierefreiheit: • Aufgaben sind multimodal: visuell, taktil, verbal

	• Freie Wahl, wie sich Schüler:innen beteiligen und ausdrücken Respekt für unterschiedliche Fähigkeiten: • Gruppenrollen so gestalten, dass jede:r nach seinen Stärken beitragen kann Digitale & ökologische Verantwortung: • Einsatz von recyclten oder wiederverwendeten Materialien • Arbeiten nur mit Zustimmung teilen • Materialien lagern oder für künftige Projekte weiterverwenden Förderung positiven Verhaltens: • Freundlichkeit, Geduld und Teamgeist betonen • Exklusion aktiv ansprechen und ein inkludierendes Miteinander fördern
--	---