

## UNESCO Chair in Learning and Teaching Futures Literacy in the Anthropocene

### Methodenmosaik

<b>Titel:</b>	Zukunftsmärchen
<b>Zielgruppe:</b>	GS 2, Sek 1, Sek 2
<b>Zeit:</b>	ca. 3 x 1,5 Std.
<b>Ziel:</b>	Alternative nachhaltige Zukunftsszenarien visualisieren (GreenComp 3.1)
<b>Thema:</b>	Kultur-Natur-Technik-Beziehungen
<b>Material:</b>	Tablet, Zeichenmaterial, ev. Requisiten

#### Kurzbeschreibung:

**Textauswahl:** Die Lehrperson wählt ein klassisches Märchen aus, das den Lernenden in der Originalversion oder einer medial adaptierten Fassung bekannt sein könnte, z.B. „Rotkäppchen“, „Dornröschen“ oder „Hans im Glück“ aus den Kinder- und Hausmärchen der Gebrüder Grimm. Je nach Zusammensetzung der Lernendengruppe kann ein (serbisches, irisches, rumänisches etc.) Volksmärchen oder ein international bekanntes Kunstmärchen (z.B. von Hans Christian Andersen, Božena Němcová, Charles Perrault) zugrunde gelegt werden.

**Einstieg:** Anhand dieses Märchens werden zunächst die Merkmale der Textsorte ‚Volksmärchen‘ in Erinnerung gerufen: die Erzählstruktur im Dreischritt (Notsituation als Ausgangslage – Aufgabe des Helden, der Heldin – Problemlösung und glückliches Ende), die stark typisierten, oftmals namenlosen Figuren (Haupt-, Neben-, Helferfiguren), die Problemlösung in mehreren Versuchen, unter Zuhilfenahme magischer Dinge bzw. von Helferfiguren, die formelhaften Wendungen („Es war einmal“, „Spieglein, Spieglein an der Wand“). Auch die bedeutsame Rolle von Natur wird besprochen.

**Textlektüre:** Das Märchen wird mittels Text-, Hör- und/oder Filmfassung z.B. in intermedialer Lektüre gelesen. Dabei werden die Schlüsselszenen identifiziert und in einem Storyboard festgehalten.

**Gruppenarbeit:** In Gruppen überlegen die Lernenden, wie das Märchen in einer imaginierten Zukunft in 100 Jahren lauten könnte. Jede Gruppe erarbeitet (z.B. mithilfe des Storyboards) eine Zukunftsversion des Märchens, erstellt eine Textfassung und setzt sie in einem Medium ihrer Wahl um (z.B. als Hörspiel, Theaterstück, Video, Bilderbuch, Comic, Graphic Novel).

**Präsentation & Reflexion:** Nach der Präsentation der Ergebnisse im Plenum (bzw. vor einem größeren Publikum) werden die verwendeten futuristischen Elemente diskutiert: Wie realistisch ist ihre Entwicklung und welche Schritte sind dafür nötig? Wie viel Zukunftstechnologie steckt in der Magie des Zukunftsmärchens? Wie wunderbar könnte die Welt der Zukunft sein?

#### Zitiervorschlag:

Sippl, Carmen (2026): Zukunftsmärchen. In: Methodenmosaik des UNESCO Chair in Learning and Teaching Futures Literacy in the Anthropocene, <https://www.ph-noe.ac.at/unesco-chair>