

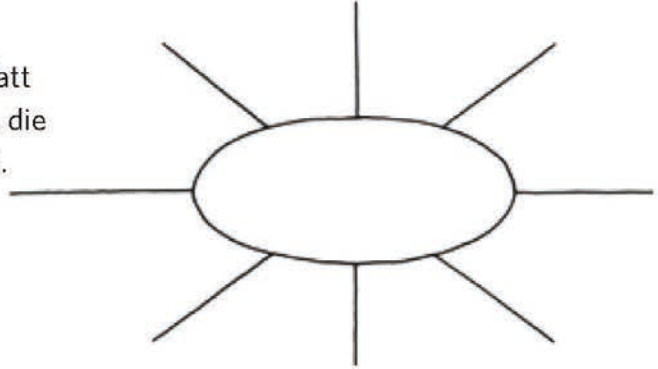


EINE GERICHTSVERHANDLUNG 1/3

Sicherlich habt ihr beim Lesen der Märchen Figuren entdeckt, deren Verhalten euch nicht gefallen hat. Ihr habt jetzt die Möglichkeit, eine Märchenfigur in einer Gerichtsverhandlung anzuklagen.

1. Sammelt in Einzelarbeit auf einem Extrablatt in einem Brainstorming Verhaltensweisen, die strafbar sind oder die ihr als negativ empfindet.

2. Notiert in Einzelarbeit eine Figur, die ihr aufgrund ihres Verhaltens anklagen möchtet. Begründet eure Entscheidung in einem Satz.



Ich möchte _____

anklagen, weil _____

3. Sucht nun Mitarbeiter für eure Gerichtsverhandlung. Tragt anschließend in dem Kasten ein, wer welche Rolle übernimmt.

- Geht dazu so lange durch euren Klassenraum und führt „Bewerbungsgespräche“, bis ihr zur Gerichtsverhandlung einer ausgewählten Figur eine Dreiergruppe gebildet habt.
- Versucht in den Gesprächen zu begründen, warum ihr die Figur anklagen möchtet.

Gerichtsverhandlung zur Tat von _____

Mitschüler, der den Täter darstellt: _____

Mitschüler, der den Ankläger darstellt: _____

Mitschüler, der den Richter darstellt: _____

Grund der Anklage: _____



EINE GERICHTSVERHANDLUNG 2/3

Ihr habt ein Team für die Gerichtsverhandlung gebildet. Bereitet euch nun auf die Gerichtsverhandlung vor.

1. Lest gemeinsam das Märchen, in dem die Figur vorkommt. Sammelt dabei in Stichwörtern Beispiele und Argumente, die für die Gerichtsverhandlung hilfreich sind:
 - Notiert beim Lesen in der Tabelle Beispiele, die das negative Verhalten der Figur aufzeigen.
 - Ergänzt in die mittlere Spalte Argumente, warum das Verhalten nicht gut ist.
 - Sammelt in der rechten Spalte jeweils Gründe, die der Täter für sein negatives Verhalten nennen könnte, um nicht bestraft zu werden.

Hilfe für den Richter: Negatives Verhalten der Figur	Hilfe für den Ankläger: Begründungen für die Anklage	Hilfe für den Täter: Gründe für das Verhalten

2. Sprecht über eure gesammelten Stichwörter. Ergänzt in der Tabelle weitere Beispiele und Argumente, die euch während eures Gespräches einfallen.



EINE RICHTSVERHANDLUNG 3/3

Damit die Gerichtsverhandlung auf gerechte Weise zu einem begründeten Urteil kommt, müssen Richter, Ankläger und auch Täter sachlich und überzeugend wirken. Dies gelingt über ihre Sprache und auch Gestik und Mimik.

1. Jeder von euch übt in seiner Rolle, die Beispiele und Argumente in vollständigen Sätzen vorzutragen.

TIPP: Die in der Tabelle gesammelten Stichpunkte und die Satzanfänge in der Ideenliste helfen euch dabei. Achtet beim Sprechen auch auf die Betonung und die Lautstärke.

2. Legt anschließend gemeinsam fest, welche Körperhaltungen, welche Körperbewegungen (Gestik) und welchen Gesichtsausdruck (Mimik) ihr einsetzen wollt, um eure Rolle passend darzustellen.

IDEENKISTE

- „Dieses Beispiel ist ein Beleg dafür, dass ...“
- „Das Beispiel zeigt deutlich, dass ...“
- „Für eine Verurteilung spricht, dass ...“
- „Hinzu kommt, dass ...“
- „Ich musste so handeln, weil ...“

Rolle	Passende Gestik	Passende Mimik
Richter		
Ankläger		
Täter		

3. Die Klasse wird zum Gerichtssaal:

- Der Richter eröffnet die Verhandlung, nennt Beispiele, warum der Täter angeklagt wird und sorgt für eine faire Verhandlung.
- Ankläger und Verteidiger sitzen sich gegenüber und tragen jeweils ihre Argumente vor.

4. Die restlichen Schüler bilden das Geschworenengericht und entscheiden am Ende über „schuldig“ oder „nicht schuldig“.

Auch heute gibt es noch Situationen, in denen Menschen dieses negative Verhalten zeigen: Zum Beispiel ...

Wir haben folgendes Argument noch nicht berücksichtigt: ...

Ein klares Urteil zu fällen ist nicht einfach, denn ...