




## Ein Märchen überarbeiten

- ① Lies das Märchen, welches du untersuchen sollst, ganz genau.  
Kreuze an, wie gut die Märchenmerkmale eingesetzt worden sind.

<b>Allgemein</b>	 <b>oh je!</b>	 <b>okay</b>	 <b>prima!</b>
Erzähltempus: Präteritum			
Erzähler: Er-Erzähler			

### Einleitung

Einleitungssatz: „Es war einmal“ (sprachliche Formel)			
Wann? - ungenaue Zeitangabe			
Wo? - ungenaue Ortsangabe			
Wer? - ungenaue Personenbenennung (Rollennamen, sprechende Namen, allgemeine Namen)			
Spieler (immer gut!) erhält eine Aufgabe oder Prüfung			
Gegenspieler wird vorgestellt			

### Hauptteil

Magische Zahlen (z. B.: 3, 7, 12)			
Magische Dinge (z. B.: Spiegel, Ring, Knüppel)			
Unwirkliche Lebewesen (z. B.: Zwerg Riese, Einhorn)			
Sprachliche Formel (3x wiederholt)			
Begegnung des Spielers mit dem Gegenspieler oder magischen Helfer			
Spieler löst die Aufgabe erst beim 3. Versuch bzw. muss 3 Prüfungen bestehen.			

### Schluss

Das Gute siegt... (der Spieler erhält seinen Lohn)			
... das Böse verliert.			
Ausleitung: „... und wenn sie nicht gestorben sind...“ (sprachliche Formel)			

- ② Notiere auf der Rückseite kurz, was gut gelungen ist.
- ③ Formuliere mindestens drei Tipps, wie das Märchen noch verbessert werden könnte.

### Deutsch