

## Ein Märchen überarbeiten

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

### Allgemein



oh je!



okay



prima!

|                          |  |  |  |
|--------------------------|--|--|--|
| 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