

Merkmale klassischer Märchen



① Was versteht man unter Märchenmerkmalen?

- Märchenmerkmale sind Eigenschaften, die einen Text zu einem klassischen Märchen machen.
- Klassische Märchen enthalten viele dieser Merkmale.

② In der Einleitung wird deutlich, dass es sich um ein klassisches Märchen handelt, wenn verschiedene Merkmale erfüllt sind. Fülle die Tabelle aus!

	Beschreibe das Merkmal!	Finde ein eigenes Beispiel
Einleitung	irgendwann in der Vergangenheit (Präteritum)	Es war (!) einmal ...
Zeitangaben	ungenauzeitangabe	Vor langer Zeit ...
Ortsangaben	ungenauzeitangabe	... in einem fernen Land ...

③ Die Namen der Figuren eines klassischen Märchens sind etwas besonderes.

- Entscheide: Handelt es sich bei dem Beispiel um einen möglichen Märchennamen? Streiche Namen durch, die nicht passen!
- Ordne die Märchennamen den richtigen Oberbegriffen zu!

Kunibert

Däumeling

Stiefmutter

Goldlöffchen

Elisabeth

Hans

Dümmling

Aschenputtel

die gute Fee

die kluge Prinzessin

Müllerssohn

Gretel

Lorelei

Johannes

Marie

Rollenname	Sprechender Name	allgemeiner Name
Stiefmutter	Dümmling	Marie
die gute Fee	Aschenputtel	Johannes
Müllerssohn	Däumeling	Hans
die kluge Prinzessin	Goldlöffchen	Gretel

- ④ Kennst du dich aus? Entscheide, ob die folgenden Formulierungen in ein klassisches Märchen einleiten könnten. Male die Felder mit den Lösungszahlen im QR Code an!

	ja	nein		ja	nein
Im Mittelalter herrschte einst ein ...	2	1	... der alte König Friedrich ...	15	7
Vor langer Zeit lebten ...	9	3	... Prinz Wilhelm Maximilian ...	10	14
Vor mehr als 500 Jahren wohnte ...	18	13	... mitten im dunkeln Wald ...	11	19
... arme Bauersleute ...	4	8	.. am Rande des Schwarzwaldes ..	6	20
... ein weiser König ...	17	16	... im Land der tausend Seen ...	5	12



Hinweise zum Ausmalen:

Verwende einen möglichst dunklen Stift. Bleistift spiegelt im Licht und funktioniert häufig nicht so gut. Schwarze Filzstifte funktionieren super. Du musst die Kästchen nicht perfekt ausmalen. Hauptsache es gibt einen kontrastreichen schwarzen Teil in der Mitte des Kästchens (meist reicht schon ein dicker Punkt).



Ausmalen sind: 1, 4, 5, 7, 9, 11, 13, 14, 17, 20
NICHT ausmalen sind: 2, 3, 6, 8, 10, 12, 15, 16, 18, 19

Erstellt mit mal-den-Code.de