

① Ordne die Wörter den Kategorien zu. Trage die Nummer ein.

1. Es war einmal...
2. das Schiff
3. übermenschliche Kräfte
4. der Zaubertrank

5. klug-dumm

6. reich werden

7. die Prinzessin

8. das Rätsel lösen

9. Und wenn sie

- nicht gestorben

- sind, dann leben

- sie noch heute.

11. die Heirat

12. der Zauberer

13. Plötzlich...



Start/ Einleitung

Wer sind die **Hauptfiguren**?
In welcher **Situation** und an welchem **Ort** sind sie?



Anfangsformeln:

- In einer Zeit, als Wünsche noch in Erfüllung gingen ...
- _____
- Vor langer, langer Zeit lebte...
- Als es noch Drachen gab...



Märchenorte

- das Waldhaus
- die Mühle
- das Schloss
- das ferne Land
- _____



Märchenfiguren:

- **Märchenhelden:** der König, der Bauer, _____
- **böse Gegner:** das Ungeheuer, der Räuber, _____
- **magische Helfer:** die Fee, _____, sprechende Tiere



Magische Gegenstände

- die Wunderlampe
- der Zauberstab
- _____



Hauptteil

Handlung: Was passierte?
Welchen **Wunsch** haben die Hauptfiguren?
Welche **Aufgabe** muss gelöst werden?
Gibt es eine **böse Figur**?

Zeit: 1. Vergangenheit
(**Präteritum**)



Wunsch★

- den Fluch der Hexe brechen (brach)
- jemanden retten/ befreien
- jemandem helfen (half)
- _____



Satzanfänge

- Völlig überraschend ...
- _____
- Ganz heimlich ...
- Zufällig...
- Wie aus dem Nichts ...
- Wenige Augenblicke später ...
- Zur selben Zeit ...
- Bald...
- Mitten in der Nacht...
- Ausgerechnet in diesem Moment ...
- Endlich...



Aufgabe

- in einen Wettstreit treten (trat)
- Zauberblume finden (fand)
- _____
- drei Abenteuer bestehen (bestand)
- gegen einen Drachen kämpfen
- in ein unheimliches Gebiet gehen (ging)



Gegensätze

- gut-böse
- schön -hässlich
- _____
- freundlich - grausam
- mutig -ängstlich
- faul -fleißig



Ende/ Schluss

Wie endet das Märchen?
Wie ist der **Lösungsweg**?
Hilft die **Magie**?
Welche **Belohnung** erhält die Heldenfigur?



Lösungsweg

- Hilfe von der Fee
- zauberhaftes Schwert
- _____
- sich in ein Tier verwandeln



Belohnung

- Reichtum
- Ring mit drei Wünschen
- Rückverwandlung
- _____



Schlussformeln

- Sie lebten glücklich und zufrieden bis ans Ende ihrer Tage.
- _____
- Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

Ein Märchen überarbeiten

- ② 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)			

- ③ Notiere auf der Rückseite kurz, was gut gelungen ist.
④ Formuliere mindestens drei Tipps, wie das Märchen noch verbessert werden könnte.