

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

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

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...

 Märchenfiguren:

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

 **Märchenorte**

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

 **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.