

Märchenkartei von _____

Wie verfasse ich ein Märchen?

Märchenaufbau

1. Dein Held erhält eine Aufgabe (*Bsp: Rettung einer Prinzessin, Kampf mit einem Drachen, Erlösung eines Verwunschenen, gefährliche Wanderung,...*).
2. Dein Held versucht die Aufgabe zu lösen: Beim ersten Versuch gelingt es nicht.
3. Durch List, Mut oder einen Helfer (*Bsp: Zauberer, gute Fee, verzauberter Gegenstand,...*) gelingt die Lösung.
4. Gutes Ende (*Bsp: Sieg des Helden, böser Gegenspieler wird besiegt*) & Belohnung (*Bsp: Heirat, Glück, Gold,...*)

Aufbau eines Märchens – Tipps („Roter Faden“)

- **Einleitung:** Beschreibe kurz und knapp, worum es im Märchen geht, verrate nicht zu viel.
- **Hauptteil:** Es wird Spannung bis zum Höhe- / Wendepunkt erzeugt. Von dort geht es schnell bergab.
- **Schluss:** Kurzer Schluss, der evtl. einen Ausblick in die Zukunft gibt, mit Schlussformel: „Und wenn sie nicht gestorben sind...“.

Märchenformeln für Einleitung & Ende

	Wann?	Es war einmal... (<i>KEINE genaue Zeitangabe</i>), Vor Zeiten...
Einleitung	Wo?	In einem fernen Lande... (<i>KEIN genauer Ort</i>), Hinter den großen Bergen..., In einem dunklen Wald..., In einem prächtigen Schloss...
	Wer?	Ein schöner Prinz... (<i>namenlos oder... Eine arme Müllerstochter... Hans ...häufige Namen</i>)
Ende		Und wenn sie nicht gestorben sind... Am Ende lebten alle glücklich und zufrieden...

Märchenpersonal (1)

Du willst ein Märchen schreiben? Dafür brauchst du Personal:
Gesucht werden für die **Hauptrollen:**

Held:

jung, schön, höflich,
hilfsbereit...

ANFANGS oft arm, allein,
unglücklich

AM SCHLUSS angesehen,
mächtig, glücklich

Beispiel: Prinz, Müllersohn,...

Bösewicht:

alt, hässlich, böse, gemein,...

Versucht, den Held zu
betrügen/vergiften/töten,
will eine Belohnung.....
setzt Zauber/Gift... ein

Beispiel: Stiefschwester,
Hexe, Drache,...

Märchenpersonal (2)

Du benötigst auch Personal für die **Nebenrollen:**

Auftraggeber:

Beispiel: ein König
(alt, weise, nett...)

Figur, die Hilfe braucht:

Beispiel: alte Frau,
schöne Prinzessin
(verzweifelt,
wurde verzaubert
/ bestohlen /
betrogen...)

Helfer

Beispiel:
sprechende Tiere,
gute Fee
(zaubern, beraten,
helfen,...)



In jedem Märchen gibt es märchenhafte Wesen, z.B.:

Feen, Zwerge, Riesen, gute Zauberer, böse Hexen, arme Mädchen, Prinzen / Prinzessinnen, Könige, unheimliche Monster / Drachen, sprechende Tiere

Auch Gegensätze sind typisch:

- schön – hässlich
- klug – dumm
- stark – schwach
- fleißig – faul
- feige – mutig
- klein – groß
- arm – reich



Mögliche Aufgaben der Märchenfiguren

Oftmals müssen drei **scheinbar unlösbare** Aufgaben bestanden werden.

Beispiele:

- Einen Drachen bezwingen.
- Etwas an einem entfernten und / oder gefährlichen Ort holen.
- Magische Dinge finden.
- Den Namen einer unbekannt Person herausfinden.
- Magische Gegenstände vom Teufel, einer Hexe, einem bösen Wesen stehlen.
- Unmöglich wirkende Aufgaben lösen.

Märchenhafte Gegenstände, Sprache und Zahlen:

Im Märchen gibt es immer wieder folgende Gegenstände:

Spiegel, Spindel, Federn, Zauberblume, Brunnen, goldene Gegenstände, Siebenmeilenstiefel, Tarnkappe, fliegender Teppich, Zauberring

Du kannst Reime oder erfundene Wörter verwenden, Vergleiche einbauen, z.B. „so groß / klein / dick / dünn wie...“ und solltest magische Zahlen einbauen (3, 7, 9, 44).