



Märchen sind frei erfundene Erzählungen, die bestimmte Merkmale aufweisen.

Es gibt:

verschiedene Personen, wie beispielsweise den Prinzen, den König, die Prinzessin, das arme Mädchen ...

einen typischen Märchenanfang „Es war einmal ...“ und ein typisches Märchenende „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute“.

eine Heldin / einen Helden, die / der eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen hat.

einen Bösewicht (Hexe, böser König, böse Stiefmutter), der die guten Personen gefährden oder gar töten möchte.

Dinge oder Tiere, die sprechen können.

typische Märchenzahlen (3 kleine Schweinchen, 7 Zwerge, 13 als Unglückszahl ...).

menschliche Eigenschaften, die Gegensätze darstellen (armes Mädchen – reicher Prinz, gute Zwerge – böse Stiefmutter).

Finde die Namen der Märchen, indem du verbindest. Kennst du die Märchen? Erzählt sie euch in der Klasse.

Schneewittchen	Brüderchen	Glück	deck dich
Tischlein	Das tapfere	Schweinchen	und Gretel
Hänsel	Hans im	und Schwesterchen	und die sieben Zwerge
Die drei kleinen			Schneiderlein



🔍 **Finde alle Figuren und Gegenstände, die im Märchen vorkommen können.**

K	Ö	N	I	G	U	D	K	K	H
W	S	Z	A	G	H	J	L	U	E
Z	A	U	B	E	R	E	R	G	X
H	S	P	I	E	G	E	L	E	E
P	R	N	H	S	D	G	Z	L	O
R	S	F	R	O	S	C	H	J	Z
I	F	B	T	S	X	N	M	L	W
N	D	Z	W	E	R	G	O	K	O
Z	Y	H	K	I	H	W	X	C	L
E	G	E	I	ß	L	E	I	N	F

🔍 **Schreibe die Wörter auf. Suche dir fünf dieser Wörter aus und bilde drei Sätze.**

🔍 **Sieh dir die Eigenschaften an und bilde Gegensätze.**

Beispiel: groß – klein

a) alt – _____ b) arm – _____ c) klug – _____

d) hübsch – _____ e) gut – _____ f) faul – _____



Ups, da ist etwas durcheinander geraten. Schneide alle Abschnitte aus und klebe das Märchen in der richtigen Reihenfolge in dein Heft.“

Der süße Brei

Das Mädchen war schon den ganzen Tag umher gelaufen und hatte nur ein halbes Körbchen voll Beeren gefunden. Die Dämmerung trat schon bald ein und es würde heimgehen und Mutter nicht mehr bringen, als was es hatte sammeln können. Es wurde ganz traurig, wenn schon an die Mutter dachte.

„Mein Kind,“ sagte die Alte, „sprich zu dem Töpfchen ‚Töpfchen, koche!‘. Und wenn es au soll, sprich zu ihm ‚Töpfchen, steh!‘. Dann wirst du und deine Mutter ausgesorgt haben.“. Mädchen nahm den Topf, stellte das Körbchen hinein, bedankte sich artig und konnte ihr nicht fassen. So dankbar war es für die Hilfe, die ihm so ohne Falschheit zugekommen wa eilte nach Hause zur Mutter und reichte ihr die Gaben. Immer wenn sie Hunger hatten, sp das Mädchen „Töpfchen, koche!“ und wenn genug da war, sprach es „Töpfchen, steh!“. S hatten keine Sorge mehr, konnten alle Nachbarn einladen und niemand in dem Dorfe mus mehr des Hungers leiden.

Es war einmal ein herzengutes Mädchen, das wohnte mit seiner Mutter in einem armseli kleinen Häuschen mit einem Raum und einem Dachbett. Sie hatten weder Gut noch Geld auch das Essen war knapp und niemand war da, der ihnen half. Vor Kummer schickte die ihr Kind mit einem kleinen Körblein hinaus in den Wald. Es sollte sehen, was doch die Nat würde schenken können.

Eines Tages war das Mädchen wieder ausgegangen, um noch ein paar Beeren zu pflücken süßer Brei und Beeren wurden fortan ihre Leibspeise. Die Mutter wollte das Töchterchen überraschen und das Essen schon bereit haben, wenn es zurückkäme. So sprach sie „Töpf koche!“ und der Topf füllte sich mit Milch und füllte sich mit Zucker und mit Grieß und ko auf. Er war zur Hälfte voll, da dachte sich die Mutter, dass es ausreiche und machte sich a Kochen zu beenden. Doch ach, ihr fiel das Wort nicht ein. Das Wort, welches dem Topf Ein geben würde. Schon war der Topf dreiviertels voll und die Mutter grübelte und grübelte, I Raum umher und suchte das Wort.

Der Topf quoll über, der Brei bedeckte schon den Tisch und lief das Tischbein hinab, bene Boden, lief zum Haus hinaus und auf die Straße. Er drängte sich an andere Häuser heran füllte das ganze Dorf mit Brei, bis über den Kopf hoch. Als das Töchterchen zurückkam, sp sie rasch „Töpfchen, steh!“ und schon war dem Kochen ein Ende gesetzt. Wer aber künfti Dorf wollte, hatte noch lange damit zu tun, sich hindurch zu essen.

Doch wie das Kind sich auf den Heimweg machte, begegnete ihm eine alte Frau, die wuss schon um seinen Kummer. Die Alte schmunzelte es an mit warmem Blick und sprach zu ih möge einmal zu ihr kommen. Das Mädchen trat zu ihr und sah die Alte mit großen, scheue ehrlichen Augen an. Der Frau begegneten in diesem Blick die Sterne des Himmels. Und ü Freude an diesem klaren und lieben Wesen schenkte sie ihm einen Topf.

Quelle: <http://www.maerchen.info/brueder-grimm-maerchen/der-suesse-brei>, zuletzt aufgerufen am 14.04.2016

Märchen III



- ❖ **Denke dir drei Märchenfiguren aus und überlege, an welchem Ort dein Märchen spielen soll (im Wald, im Schloss, ...).**

Folgende Figuren habe ich mir ausgesucht: _____

An diesem Ort soll mein Märchen spielen: _____

- ❖ **Welche Aufgabe oder welches Problem muss gelöst werden?**

Meine ausgedachte Aufgabe / mein ausgesuchtes Problem: _____

- ❖ **Wie wird das Problem oder die Aufgabe gelöst (Zauberspruch, Kampf, ...)?**

Das Problem / die Aufgabe soll so gelöst werden: _____

- ❖ **Schreibe dein Märchen mit passender Überschrift in dein Heft.**

- ❖ **Male ein Bild zu deinem Märchen in die Schriftrolle.**





Märchen – Einstieg



Märchen sind frei erfundene Erzählungen, die bestimmte Merkmale aufweisen.

Es gibt:

verschiedene Personen, wie beispielsweise den Prinzen, den König, die Prinzessin, das arme Mädchen ...

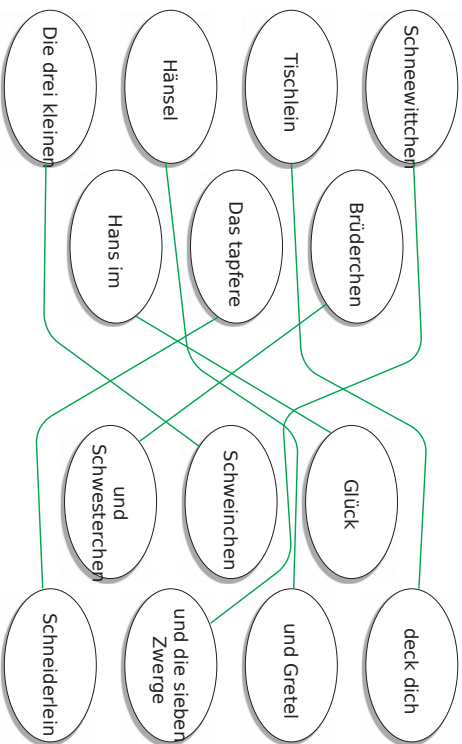
einen typischen Märchenanfang „Es war einmal ...“ und ein typisches Märchenende „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute“.

eine Heldin / einen Helden, die / der eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen hat, einen Bösewicht (Hexe, böser König, böse Stiefmutter), der die guten Personen gefährden oder gar töten möchte.

Dinge oder Tiere, die sprechen können.

typische Märchenzahlen (3 kleine Schweinchen, 7 Zwerge, 13 als Unglückszahl ...), menschliche Eigenschaften, die Gegensätze darstellen (armes Mädchen – reicher Prinz, gute Zwerge – böse Stiefmutter).

- Finde die Namen der Märchen, indem du verbindest. Kennst du die Märchen? Erzähle sie auch in der Klasse.



Märchen I



- Finde alle Figuren und Gegenstände, die im Märchen vorkommen können.

K	Ö	N	I	G	U	D	K	K	H
W	S	Z	A	G	H	J	L	U	E
Z	A	U	B	E	R	E	R	G	X
H	S	P	I	E	G	E	L	E	E
P	R	N	H	S	D	G	Z	L	O
R	S	F	R	O	S	C	H	J	Z
I	F	B	T	S	X	N	M	L	W
N	D	Z	W	E	R	G	O	K	O
Z	Y	H	K	I	H	W	X	C	L
E	G	E	I	B	L	E	I	N	F

- Schreibe die Wörter auf. Suche dir fünf dieser Wörter aus und bilde drei Sätze.

(Beispiele) König, Hexe, Kugel, Zauberer, Spiegel, Prinz, Frosch, Zwerg, Geißlein, Wolf

Der Zauberer und der König wollten der Hexe einen Streich spielen.

Dazu versteckten sie ihren Spiegel im Froschteich. Die Hexe suchte und fragte schließlich den Zwerg um Rat.

- Sieh dir die Eigenschaften an und bilde Gegensätze.

Beispiel: groß – klein

- a) alt – jung b) arm – reich c) klug – dumm
d) hübsch – hässlich e) gut – böse f) faul – fleißig



Lösungen

Märchen II



Ups, da ist etwas durcheinander geraten. Schneide alle Abschnitte aus und klebe das Märchen in der richtigen Reihenfolge in dein Heft.“

Der süße Brei

Das Mädchen war schon den ganzen Tag umher gelaufen und hatte nur ein halbes Körbchen voll Beeren gefunden. Die Dämmerung trat schon bald ein und es würde heimgehen und der Mutter nicht mehr bringen, als was es hatte sammeln können. Es wurde ganz traurig, wenn es schon an die Mutter dachte.

„Mein Kind,“ sagte die Alte, „sprich zu dem Töpfchen, kochel!“. Und wenn es aufhören soll, sprich zu ihm, Töpfchen, steh!“. Dann wirst du und deine Mutter ausgesorgt haben.“ – Das Mädchen nahm den Topf, stellte das Körbchen hinein, bedankte sich artig und konnte ihr Glück nicht fassen. So dankbar war es für die Hilfe, die ihm so ohne Falschheit zugekommen war. Es eilte nach Hause zur Mutter und reichte ihr die Gaben. Immer wenn sie Hunger hatten, sprach das Mädchen „Töpfchen, kochel!“ und wenn genug da war, sprach es „Töpfchen, steh!“. Sie hatten keine Sorge mehr, konnten alle Nachbarn einladen und niemand in dem Dorfe musste mehr des Hungers leiden.

Es war einmal ein herzengutes Mädchen, das wohnte mit seiner Mutter in einem armseligen kleinen Häuschen mit einem Raum und einem Dachbett. Sie hatten weder Gut noch Geld und auch das Essen war knapp und niemand war da, der ihnen half. Vor Kummer schickte die Mutter ihr Kind mit einem kleinen Körbchen hinaus in den Wald. Es sollte sehen, was doch die Natur ihm würde schenken können.

Eines Tages war das Mädchen wieder ausgegangen, um noch ein paar Beeren zu pflücken, denn süßer Brei und Beeren wurden fortan ihre Leispeise. Die Mutter wollte das Töpfchen überraschen und das Essen schon bereit haben, wenn es zurückkäme. So sprach sie „Töpfchen, kochel!“ und der Topf füllte sich mit Milch und füllte sich mit Zucker und mit Grieß und kochte auf. Er war zur Hälfte voll, da dachte sich die Mutter, dass es ausreiche und machte sich auf, das Kochen zu beenden. Doch ach, ihr fiel das Wort nicht ein. Das Wort, welches dem Topf Einhalt geben würde. Schon war der Topf dreiviertel voll und die Mutter grubelte und grubelte, tief im Raum umher und suchte das Wort.

Der Topf quoll über, der Brei bedeckte schon den Tisch und lief das Tischbein hinab, benetzte den Boden, lief zum Haus hinaus und auf die Straße. Er drängte sich an andere Häuser heran und füllte das ganze Dorf mit Brei, bis über den Kopf hoch. Als das Töpfchen zurückkam, sprach sie rasch „Töpfchen, steh!“ und schon war kein Kochen ein Ende gesetzt. Wer aber künftighin in das Dorf wollte, hatte noch lange damit zu tun, sich hindurch zu essen.

Doch wie das Kind sich auf den Heimweg machte, begegnete ihm eine alte Frau, die wusste schon um seinen Kummer. Die Alte schnurzelte es an mit warmem Blick und sprach zu ihm, es möge einmal zu ihr kommen. Das Mädchen trat zu ihr und sah die Alte mit großen, scheuen, eintrüben Augen an. Der Frau begegnete in diesem Blick die Sterne des Himmels. Und über die Freude an diesem klaren und lieben Wesen schenkte sie ihm einen Topf.

Quelle: <http://www.maerchen.info/bueder-grimm-maerchen/der-suesser-brei>, zuletzt aufgerufen am 14.04.2016

Märchen III



Denke dir drei Märchenfiguren aus und überlege, an welchem Ort dein Märchen spielen soll (im Wald, im Schloss, ...).

Folgende Figuren habe ich mir ausgesucht:

(Beispiel) Prinzessin, Hexe und Prinz

An diesem Ort soll mein Märchen spielen:

Welche Aufgabe oder welches Problem muss gelöst werden?

Meine ausgedachte Aufgabe / mein ausgesuchtes Problem:

(Beispiel) Die Prinzessin wird von einer bösen Hexe gefangen gehalten.

Wie wird das Problem oder die Aufgabe gelöst (Zauberspruch, Kampf, ...)?

Das Problem / die Aufgabe soll so gelöst werden:

(Beispiel) Durch einen Kampf zwischen dem Prinzen und der bösen Hexe wird die Prinzessin befreit.

Schreibe dein Märchen mit passender Überschrift in dein Heft.
Individuelle Lösung

Male ein Bild zu deinem Märchen in die Schriftrolle.

