

# MÄRCHEN SCHREIBEN

NMS 1. Klasse Nachprüfung - Kompletter Schreibguide

## Was ist ein Märchen?

Märchen sind **fantastische Erzählungen** mit magischen Elementen.

Sie spielen in einer **unwirklichen Welt**, wo Unmögliches möglich wird.

**Zweck:** Sie sollen unterhalten, lehren und zum Träumen einladen.

### Typische Märchen-Anfänger:

- "Es war einmal..."
- "Vor langer, langer Zeit..."
- "In einem fernen Königreich..."

### Typische Märchen-Enden:

- "...und sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage."
- "...und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute."
- "...und das Gute siegte über das Böse."

## Die 7 wichtigsten Märchenmerkmale

### 1. Magische Wesen:

- Feen, Hexen, Zauberer
- Sprechende Tiere
- Riesen, Zwerge, Kobolde

**Beispiel:** Die sieben Zwerge bei Schneewittchen

### 2. Zeubersprüche & Magie:

- Verwandlungen
- Zaubertränke
- Magische Gegenstände

**Beispiel:** Der Zauberspiegel: "Spieglein, Spieglein an der Wand..."

### 3. Königliche Figuren:

- Prinzen und Prinzessinnen
- Könige und Königinnen
- Schlösser und Paläste

**Beispiel:** Aschenputtel heiratet den Prinzen

### 4. Gut gegen Böse:

- Klare Helden und Schurken
- Das Gute siegt immer
- Gerechte Bestrafung

**Beispiel:** Die böse Stiefmutter wird bestraft

### 5. Dreiergruppen:

- 3 Wünsche, 3 Aufgaben
- 3 Söhne/Töchter
- 3 Versuche

**Beispiel:** Schneewittchen beißt dreimal in den Apfel

### 6. Belohnung & Bestrafung:

- Gute werden belohnt
- Böse werden bestraft
- Gerechtigkeit siegt

**Beispiel:** Aschenputtel wird Königin, Stiefschwestern bleiben arm

**MERKE:** Ein gutes Märchen braucht mindestens 4-5 dieser Merkmale!

## Der perfekte Märchen-Aufbau

### 1. Einleitung (ca. 50 Wörter)

- **Märchen-Anfang:** "Es war einmal..."
- **Hauptfigur vorstellen:** Name, Aussehen, Situation
- **Ort und Zeit:** Wo und wann spielt das Märchen?
- **Problem aufzeigen:** Was ist das Grundproblem?

**Beispiel:**  
"Es war einmal ein armes Mädchen namens Rosa, das bei ihrer bösen Stiefmutter leben musste. Sie wohnte in einer kleinen Hütte am Waldrand und musste täglich harte Arbeit verrichten, während ihre Stiefschwester faul im Bett lag."

### 2. Hauptteil (ca. 150 Wörter)

- **Magisches Element einführen:** Fee, Zauberer, sprechendes Tier
- **Aufgaben/Prüfungen:** Was muss die Hauptfigur tun?
- **Höhepunkt:** Die größte Gefahr oder schwierigste Aufgabe
- **Wendepunkt:** Wie löst sich das Problem?

**Beispiel:**  
"Eines Tages begegnete Rosa einer alten Frau im Wald, die in Wahrheit eine gute Fee war. Die Fee gab Rosa drei magische Nüsse und sagte: 'Wenn du in großer Not bist, öffne eine Nuss.' Als die Stiefmutter Rosa in den dunklen Keller sperre, öffnete sie die erste Nuss..."

### 3. Schluss (ca. 50 Wörter)

- **Glückliches Ende:** Wie wird alles gut?
- **Belohnung für Gute:** Was bekommt der Helden?
- **Bestrafung für Böse:** Was passiert mit dem Schurken?
- **Märchen-Ende:** "...und sie lebten glücklich..."

**Beispiel:**  
"Rosa heiratete den Prinzen und wurde Königin. Die böse Stiefmutter wurde für immer aus dem Königreich verbannt. Und sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage."

## Genau 250 Wörter schreiben

### WICHTIG: Genau 250 Wörter!

Nicht mehr, nicht weniger!

#### Wörter richtig zählen:

- Jedes Wort einzeln zählen
- Auch "ein", "der", "und" zählen
- Zusammengesetzte Wörter = 1 Wort
- Namen = 1 Wort pro Name

**Beispiel:**  
"Es war einmal" = 3 Wörter  
"Schneewittchen" = 1 Wort  
"Anna-Maria" = 2 Wörter

#### Tricks für die richtige Länge:

- **Zu kurz:** Mehr Details und Adjektive
- **Zu lang:** Unwichtige Wörter streichen
- **Tipp:** Alle 50 Wörter einen Strich machen
- **Kontrolle:** Am Ende nochmal alles zählen!

**PRÜFUNGSTIPP:** Schreibe zuerst dein Märchen, dann zähle die Wörter und passe an!

## Märchenfiguren erschaffen

### Der Held/die Heldin:

- **Eigenschaften:** mutig, freundlich, hilfsbereit
- **Situation:** oft arm, benachteiligt
- **Ziel:** will etwas Gutes erreichen

**Beispiel:** Die arme, aber fleißige Magd Elsa

### Der Bösewicht:

- **Eigenschaften:** gemein, gierig, neidisch
- **Rolle:** macht dem Helden das Leben schwer
- **Ende:** wird bestraft

**Beispiel:** Die eifersüchtige Hexe Morgana

### Der Helfer:

- **Wer:** Fee, Zauberer, sprechendes Tier
- **Aufgabe:** hilft dem Helden
- **Mittel:** Magie, Rat, Geschenke

**Beispiel:** Der weise Rabe, der sprechen kann

### Weitere Figuren:

- Prinz/Prinzessin (Liebesinteresse)
- König/Königin (Autoritätsperson)
- Nebenfiguren (Freunde, Familie)

**Beispiel:** Der königliche Gärtner, der ein Geheimnis hat

## Magische Elemente

### Magische Gegenstände:

- Zauberstab, Zauberspiegel
- Magische Lampe, Ring
- Verwünschte Schuhe, Kleid
- Heilende Kräuter, Tränke

### Zeubersprüche:

- "Abra Kadabra, sim sola bim!"
- "Hokus pokus, Fidibus!"
- "Verwandle dich..."
- Eigene Sprüche erfinden!

### Magische Wesen:

- Einhorn, Drache, Phönix
- Sprechende Tiere
- Geister, Feen, Trolle
- Verwandelte Menschen

### Verwandlungen:

- Mensch ↔ Tier
- Schön ↔ hässlich
- Arm ↔ reich
- Objekt ↔ Lebewesen

## Märchen-Schauplätze

### Beliebte Märchen-Orte:

#### Königliche Orte:

- Glänzende Paläste
- Hohe Türme
- Thronräume
- Königliche Gärten

#### Zauberhafte Natur:

- Geheimnisvolle Wälder
- Verzauberte Seen
- Magische Berge
- Blühende Wiesen

#### Beschiedene Orte:

- Kleine Hütten
- Dorfplätze
- Bauernhöfe
- Mühlen

### Märchen-Orte:

- Feenreiche
- Hexenhäuser
- Drachenhöhlen
- Verzauberte Inseln

## Schreibtipps für dein Märchen

### Sprache und Stil:

- **Einfache Sätze** verwenden
- **Lebendige Adjektive:** wunderschön, schrecklich
- **Märchen-Wörter:** einst, dereinst, alsbald
- **Direkte Rede** einbauen

**Gut:** "Die wunderschöne Prinzessin weinte bitterlich."  
**Schlecht:** "Die Prinzessin war traurig."

### Spannung erzeugen:

- **Cliffhanger:** "Plötzlich hörte sie..."
- **Geheimnisse:** Was verbirgt die Fee?
- **Zeitdruck:** "Nur noch drei Tage..."
- **Unerwartete Wendungen**