

Märchen schreiben – Lernzettel

Deutsch · Klasse 5 · 8 Kapitel · Glossar · Prüfungsfragen

Märchen sind spannende Erzählungen mit festen Zutaten: Zauber, klare Helden und Bösewichte, magische Zahlen und ein glückliches Ende. Nach dem Durcharbeiten kennst du die typischen Merkmale, weißt, wie ein Märchen aufgebaut ist, kannst im Präteritum und mit richtiger wörtlicher Rede schreiben und ein Märchen mit einer Checkliste überarbeiten.

1. Typische Merkmale eines Märchens erkennen und benennen

Ein Märchen erkennst du an ganz bestimmten Merkmalen, die in fast jedem Märchen vorkommen. Sie machen den Zauber der Geschichte aus und helfen dir, ein Märchen sicher von anderen Textsorten zu unterscheiden. Wenn du diese Merkmale kennst, kannst du sie in fremden Märchen finden und in eigene Märchen einbauen.

- In Märchen geschehen **magische und übernatürliche Dinge**, die es in Wirklichkeit nicht gibt, zum Beispiel sprechende Tiere oder Verwandlungen.
- Die **Personen bleiben oft ohne Namen** und heißen einfach „der König“, „die Prinzessin“ oder „die böse Stiefmutter“.
- Ort und Zeit bleiben **unbestimmt**, denn ein Märchen spielt „vor langer Zeit“ in einem fernen Königreich.
- Es gibt immer eine klare Trennung zwischen **Gut und Böse**, und am Ende siegt das Gute.
- **Magische Zahlen** wie die Drei, die Sieben und die Zwölf tauchen häufig auf.
- Das Märchen hat einen typischen **Anfang** und einen typischen **Schluss** mit festen Formeln.

🔔 Merksatz

Ein Märchen erkennst du an: Zauber und Wunder, unbestimmter Ort und Zeit, Gut gegen Böse, magischen Zahlen und einem glücklichen Ende.

MERKMAL	MÄRCHEN	WAHRE GESCHICHTE / BERICHT
Ort und Zeit	unbestimmt („vor langer Zeit“)	genau benannt (Datum, Stadt)
Zauber	ja (Verwandlungen, Zaubersprüche)	nein
Figuren	oft ohne Namen, typisiert	echte Personen mit Namen

MERKMAL	MÄRCHEN	WAHRE GESCHICHTE / BERICHT
Gut und Böse	klar getrennt	gemischt, wie im echten Leben
Ende	fast immer glücklich	offen oder auch traurig

⚠ Häufiger Fehler

Nicht jede Geschichte mit einem Prinzen ist ein Märchen. Erst wenn mehrere Merkmale zusammenkommen — vor allem der Zauber und das glückliche Ende — sprichst du von einem Märchen.

2. Märchenanfang und Märchenschluss

Märchen beginnen und enden mit festen Formeln, die man **Eingangsformel** und **Schlussformel** nennt. Diese Formeln versetzen dich sofort in die Märchenwelt und zeigen an, dass jetzt eine Wundergeschichte erzählt wird. Du solltest sie auswendig kennen und in deinem eigenen Märchen verwenden.

- Die **Eingangsformel** lautet meistens „Es war einmal ...“ und führt dich in die unbestimmte Märchenzeit.
- Die **Schlussformel** lautet oft „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“
- Weitere Anfänge sind „Vor langer, langer Zeit lebte ...“ oder „In einem fernen Königreich ...“.
- Weitere Schlüsse sind „Und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende.“ oder „So feierten sie ein großes Fest, das sieben Tage dauerte.“

	EINGANGSFORMEL	SCHLUSSFORMEL
Aufgabe	führt in die Märchenwelt ein	schließt das Märchen ab
typisches Beispiel	„Es war einmal ein König ...“	„... und wenn sie nicht gestorben sind, leben sie noch heute.“
Zeitangabe	unbestimmt („einmal“, „vor langer Zeit“)	Blick bis in die Gegenwart („noch heute“)
Stimmung	macht neugierig	bringt ein glückliches Ende

🔗 Anfang und Schluss zusammen

Anfang: „Es war einmal ein armer Müller, der hatte drei Söhne.“

Schluss: „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“

3. Märchenfiguren: Held oder Heldin, Gegenspieler, Helfer, Gut und Böse

In jedem Märchen gibt es feste Rollen für die Figuren. Wenn du diese Rollen kennst, verstehst du sofort, wer auf der guten und wer auf der bösen Seite steht. Für unsere Schreibaufgabe planen wir mit diesen drei Rollen.

- Der **Held oder die Heldin** steht im Mittelpunkt, ist meist gut und mutig und muss eine Aufgabe lösen.
- Der **Gegenspieler** (auch Bösewicht oder Antagonist) will den Helden aufhalten und ist böse, zum Beispiel eine Hexe oder ein Drache.
- Der **Helfer** unterstützt den Helden, oft mit Zauberkraft, zum Beispiel eine gute Fee oder ein sprechendes Tier.
- **Gut und Böse** sind klar getrennt: Die guten Figuren werden am Ende belohnt, die bösen bestraft.

ROLLE	AUFGABE IN DER GESCHICHTE	TYPISCHE BEISPIELE
Held / Heldin	löst die Aufgabe, kämpft für das Gute	armes Mädchen, jüngster Sohn, tapferer Prinz
Gegenspieler	will den Helden aufhalten, ist böse	Hexe, Drache, böse Stiefmutter, Riese
Helfer	hilft dem Helden, oft mit Zauber	gute Fee, sprechendes Tier, weiser Zwerg

Merksatz

Held oder Heldin, Gegenspieler und Helfer sind die typischen Märchenrollen. Für unsere Schreibaufgabe planst du mit allen dreien. Am Ende siegt das Gute und das Böse wird bestraft.

Hinweis

Die Figuren im Märchen haben feste Eigenschaften: Der Held ist gut und mutig, der Gegenspieler ist böse und gemein. Diese Eigenschaften ändern sich meist nicht — anders als bei echten Menschen.

4. Magische Zahlen, Zaubersprüche, sprechende Tiere und Verwandlungen einsetzen

Der Zauber macht ein Märchen erst zum Märchen. Magische Zahlen, Zaubersprüche, sprechende Tiere und Verwandlungen sorgen dafür, dass Wunder geschehen. Setze mehrere dieser Zutaten in deinem eigenen

Märchen ein, damit es richtig märchenhaft klingt.

- **Magische Zahlen** sind vor allem die **Drei**, die **Sieben** und die **Zwölf**: drei Wünsche, sieben Zwerge, zwölf Feen.
- **Zaubersprüche** sind kurze, oft gereimte Sätze, die einen Zauber auslösen oder einen magischen Gegenstand ansprechen, zum Beispiel „Spieglein, Spieglein an der Wand ...“.
- **Sprechende Tiere** helfen dem Helden oder geben ihm einen wichtigen Rat.
- **Verwandlungen** verändern eine Figur, zum Beispiel wird ein Frosch zu einem Prinzen oder ein Mensch zu Stein.

ZAUBERMITTEL	WAS ES IST	BEISPIEL
magische Zahl	eine oft wiederkehrende Zahl	„drei Aufgaben“, „sieben Berge“
Zauberspruch	Spruch, der einen Zauber auslöst oder einen magischen Gegenstand anspricht	„Goldne Feder, flieg empor, öffne mir das Eisentor!“ – und das verschlossene Tor öffnet sich von selbst
sprechendes Tier	ein Tier, das reden und helfen kann	der treue Fuchs, der goldene Fisch
Verwandlung	eine Figur ändert ihre Gestalt	Frosch wird zum Prinzen

Zaubermittel im Einsatz

„Das kleine Mädchen musste **drei** Aufgaben lösen. Da flüsterte der **sprechende Rabe**: ‚Wirf die goldene Feder in den Fluss!‘ Kaum hatte sie es getan, **verwandelte sich** der Fluss in eine glänzende Brücke.“

Achte darauf

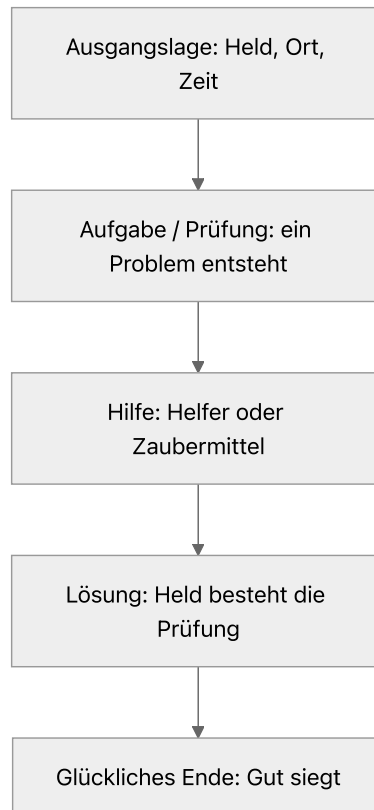
Übertreibe es nicht mit dem Zauber. Ein oder zwei gut gewählte Wunder wirken stärker als zehn, die durcheinander geworfen werden.

5. Aufbau: Ausgangslage, Aufgabe oder Prüfung, Hilfe, Lösung, glückliches Ende

Ein Märchen folgt fast immer demselben Aufbau. Wenn du dich an diese Reihenfolge hältst, wird deine Geschichte klar und spannend. Jeder Teil hat eine eigene Aufgabe in der Erzählung.

Die fünf Schritte eines Märchens sind:

1. **Ausgangslage:** Du stellst den Helden, den Ort und die Zeit vor (mit der Eingangsformel).
2. **Aufgabe oder Prüfung:** Ein Problem taucht auf, der Held muss etwas schaffen oder überstehen.
3. **Hilfe:** Ein Helfer oder ein Zaubermittel unterstützt den Helden.
4. **Lösung:** Der Held besteht die Prüfung und besiegt den Gegenspieler.
5. **Glückliches Ende:** Das Gute siegt, das Böse wird bestraft (mit der Schlussformel).



AUFBAUTEIL	FRAGE, DIE ER BEANTWORTET	BEISPIEL
Ausgangslage	Wer? Wo? Wann?	„Es war einmal ein armes Mädchen ...“
Aufgabe / Prüfung	Was muss der Held schaffen?	Sie soll drei goldene Äpfel finden.
Hilfe	Wer oder was hilft?	Ein sprechender Vogel zeigt den Weg.
Lösung	Wie wird das Problem gelöst?	Sie findet die Äpfel und besiegt die Hexe.
Glückliches Ende	Wie geht es aus?	Sie wird Königin und lebt glücklich.

Merksatz

Merke dir die Reihenfolge: **Ausgangslage – Aufgabe – Hilfe – Lösung – glückliches Ende.**
Für unsere Schreibaufgabe brauchst du alle fünf Schritte.

6. Im Präteritum schreiben und wörtliche Rede richtig setzen

Märchen werden fast immer im **Präteritum** (der einfachen Vergangenheit) erzählt, weil sie von etwas berichten, das lange her ist. Innerhalb der Erzählung sprechen die Figuren aber oft miteinander — dafür brauchst du die **wörtliche Rede** mit den richtigen Satzzeichen.

- Das **Präteritum** ist die Erzählzeit des Märchens: „Es war ...“, „sie ging ...“, „er sprach ...“.
- In der **wörtlichen Rede** sprechen die Figuren so, wie es zur Situation passt: „Ich helfe dir“, sagte der Vogel. Auch die Schlussformel „... dann leben sie noch heute“ bleibt so.
- Die **wörtliche Rede** steht in **Anführungszeichen** („...“).
- Vor der wörtlichen Rede steht ein **Doppelpunkt**, wenn der Begleitsatz vorangeht.

GRUNDFORM (INFINITIV)	PRÄSENS	PRÄTERITUM
gehen	er geht	er ging
sein	sie ist	sie war
sprechen	er spricht	er sprach
haben	sie hat	sie hatte
rufen	er ruft	er rief

So setzt du die wörtliche Rede richtig:

1. Steht der Begleitsatz vorne, folgt ein **Doppelpunkt**, dann die Rede in Anführungszeichen: Die Fee sagte: „Du hast drei Wünsche frei.“
2. Steht der Begleitsatz hinten, folgt nach der Rede ein **Komma** und dann der Begleitsatz: „Du hast drei Wünsche frei“, sagte die Fee.
3. Das Satzschlusszeichen (? oder !) steht **innerhalb** der Anführungszeichen: „Wer bist du?“, fragte der König.

Wörtliche Rede in beiden Stellungen

Begleitsatz vorne: Der Zwerg rief: „Halt, wohin so eilig?“

Begleitsatz hinten: „Ich suche meine Schwester“, antwortete das Mädchen.

Begleitsatz in der Mitte: „Komm mit“, sagte der Fuchs, „ich zeige dir den Weg.“

⚠ Häufige Fehler

Vergiss nicht den Doppelpunkt vor der Rede und das Komma nach der Rede, wenn der Begleitsatz folgt. Das Fragezeichen und das Ausrufezeichen stehen immer noch **vor** dem schließenden Anführungszeichen.

7. Ein Märchen zu Ende schreiben oder nach Vorgaben selbst schreiben

In der Klassenarbeit sollst du oft ein angefangenes Märchen weitererzählen oder aus Vorgaben ein eigenes Märchen schreiben. Dabei verwendest du die typischen Merkmale und den Aufbau aus unserem Schreibplan. Gehe Schritt für Schritt vor, dann gelingt dir eine runde Geschichte.

Schritt für Schritt zum eigenen Märchen:

1. Lies die Vorgaben genau und unterstreiche, welche Figuren und Zaubermittel vorkommen sollen.
2. Plane den Aufbau: Notiere dir kurz Ausgangslage, Aufgabe, Hilfe, Lösung und Ende.
3. Beginne mit der **Eingangsformel** und stelle Held, Ort und Zeit vor.
4. Baue eine **Aufgabe oder Prüfung** ein, an der der Held wachsen kann.
5. Lass einen **Helfer** oder ein **Zaubermittel** auftreten.
6. Führe die Geschichte zur **Lösung** und zum **glücklichen Ende** mit der Schlussformel.
7. Erzähle im **Präteritum** und setze **wörtliche Rede** ein, in der die Figuren so sprechen, wie es zur Situation passt.

💡 Merksatz

Ein gutes Märchen hat: Eingangs- und Schlussformel, Held, Gegenspieler und Helfer, mindestens ein Zaubermittel, den vollständigen Aufbau, Präteritum und wörtliche Rede.

Ein Märchen weitererzählen

Vorgabe: „Es war einmal ein junger Hirte, der fand im Wald eine goldene Flöte. Als er darauf spielte ...“

Weitererzählung: „... erschien plötzlich ein sprechender Hirsch. ‚Wer meine Flöte findet, muss drei mutige Taten vollbringen‘, sprach das Tier. Der Hirte erschrak, doch er nickte tapfer. Am nächsten Morgen zog er los, um den bösen Riesen zu besiegen, der das Dorf bedrohte. Der Hirsch flüsterte ihm einen Zauberspruch ins Ohr. Als der Riese sich über ihn beugte, rief der Hirte: ‚Flöte, klinge hell und rein, schläferen den Riesen ein!‘ Da spielte die Flöte von selbst, der Riese sank schnarchend zu Boden, und der Hirte band ihn mit einem Seil fest. So bestand er auch die beiden anderen Prüfungen. Zur Belohnung durfte er die Königstochter heiraten. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“

8. Ein Märchen mit der Merkmal-Checkliste überarbeiten

Nach dem Schreiben ist die Arbeit noch nicht zu Ende. Mit einer **Checkliste** prüfst du, ob dein Märchen alle wichtigen Merkmale enthält, und verbesserst, was fehlt. Das nennt man **überarbeiten**. So wird aus einem ersten Entwurf ein gutes Märchen.

So gehst du beim Überarbeiten vor:

1. Lies dein Märchen langsam und laut durch.
2. Prüfe jeden Punkt der Checkliste und hake ab, was schon da ist.
3. Ergänze, was fehlt (zum Beispiel eine Schlussformel oder ein Zaubermittel).
4. Prüfe zuletzt Rechtschreibung, Präteritum und die wörtliche Rede.

CHECKLISTEN-FRAGE	JA / NEIN?	VERBESSERUNG, WENN „NEIN“
Habe ich eine Eingangsformel?		„Es war einmal ...“ ergänzen
Habe ich eine Schlussformel?		„... leben sie noch heute“ ergänzen
Gibt es Held, Gegenspieler und Helfer?		fehlende Figur einbauen
Kommt mindestens ein Zaubermittel vor?		magische Zahl oder Zauberspruch ergänzen
Ist der Aufbau vollständig?		fehlenden Aufbauteil einfügen
Erzähle ich im Präteritum?		unbeabsichtigte Zeitwechsel im Erzähltext verbessern

CHECKLISTEN-FRAGE	JA / NEIN?	VERBESSERUNG, WENN „NEIN“
Ist die wörtliche Rede richtig gesetzt?		Doppelpunkt, Komma, Anführungszeichen prüfen
Siegt das Gute am Ende?		glückliches Ende ergänzen

🔔 Merksatz

Überarbeiten heißt: Checkliste durchgehen, Fehlendes ergänzen, Fehler verbessern. Prüfe dabei besonders, ob du die Vorgaben deiner Aufgabe erfüllt hast. Nicht jedes Märchen muss jedes typische Merkmal enthalten.

⚠️ Achte darauf

Überarbeiten bedeutet nicht, alles neu zu schreiben. Verbessere gezielt die Stellen, die noch nicht zur Checkliste passen, und lass das Gute stehen.

Glossar

BEGRIFF	DEFINITION
Ausgangslage	Der Anfang des Märchens, in dem Held, Ort und Zeit vorgestellt werden.
Begleitsatz	Der Satz bei der wörtlichen Rede, der sagt, wer spricht (z. B. „sagte die Fee“).
Eingangsformel	Fester Anfang eines Märchens, meist „Es war einmal ...“.
Gegenspieler	Die böse Figur, die den Helden aufhalten will (auch Bösewicht oder Antagonist).
Held / Heldin	Die Hauptfigur des Märchens, die eine Aufgabe lösen muss.
Helfer	Eine Figur oder ein Zaubermittel, das dem Helden hilft.
magische Zahl	Eine oft vorkommende Zahl im Märchen, besonders Drei, Sieben und Zwölf.
Präteritum	Die einfache Vergangenheit, die Erzählzeit des Märchens (z. B. „sie ging“).
Schlussformel	Fester Schluss eines Märchens, meist „... und wenn sie nicht gestorben sind ...“.
Überarbeiten	Ein Märchen mit einer Checkliste prüfen und verbessern.
Verwandlung	Wenn eine Figur im Märchen ihre Gestalt ändert (z. B. Frosch zu Prinz).

BEGRIFF	DEFINITION
wörtliche Rede	Die Worte, die eine Figur genau so sagt, in Anführungszeichen gesetzt.
Zauberspruch	Ein kurzer, oft gereimter Spruch, der einen Zauber auslöst oder einen magischen Gegenstand anspricht.

FAQ — typische Prüfungsfragen

Woran erkennt man ein Märchen?

Ein Märchen erkennt man an mehreren typischen Merkmalen, die zusammen auftreten. Es geschehen magische und übernatürliche Dinge wie Verwandlungen oder sprechende Tiere, und Ort und Zeit bleiben unbestimmt. Gut und Böse sind klar getrennt, und am Ende siegt das Gute. Außerdem kommen magische Zahlen sowie feste Anfangs- und Schlussformeln vor.

Was ist die Eingangsformel und die Schlussformel eines Märchens?

Die Eingangsformel ist der feste Anfang eines Märchens und lautet meistens „Es war einmal ...“. Sie führt dich in die unbestimmte Märchenzeit ein und macht neugierig. Die Schlussformel ist der feste Schluss und lautet oft „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“ Sie bringt das glückliche Ende und schließt die Geschichte ab.

Welche Rollen haben die Figuren im Märchen?

Im Märchen gibt es drei wichtige Rollen: den Helden, den Gegenspieler und den Helfer. Der Held oder die Heldin steht im Mittelpunkt und muss eine Aufgabe lösen. Der Gegenspieler ist böse und will den Helden aufhalten, zum Beispiel eine Hexe. Der Helfer unterstützt den Helden, oft mit Zauberkraft, etwa eine gute Fee oder ein sprechendes Tier.

Welche Zahlen sind im Märchen besonders wichtig?

Im Märchen sind vor allem die Drei, die Sieben und die Zwölf wichtige magische Zahlen. Man nennt sie magische Zahlen, weil sie immer wieder vorkommen. Beispiele sind drei Wünsche, sieben Zwerge oder zwölf Feen. Diese Zahlen geben dem Märchen seinen besonderen Zauber.

Wie ist ein Märchen aufgebaut?

Ein Märchen ist in fünf Schritten aufgebaut. Zuerst kommt die Ausgangslage, in der Held, Ort und Zeit vorgestellt werden. Dann folgt eine Aufgabe oder Prüfung, danach die Hilfe durch einen Helfer oder ein Zaubermittel. Anschließend kommt die Lösung, und am Schluss steht das glückliche Ende. Die Reihenfolge lautet: Ausgangslage – Aufgabe – Hilfe – Lösung – glückliches Ende.

In welcher Zeitform schreibt man ein Märchen?

Ein Märchen schreibt man im Präteritum, der einfachen Vergangenheit. Das liegt daran, dass ein Märchen von etwas berichtet, das vor langer Zeit geschehen ist. Beispiele sind „sie ging“, „er sprach“ oder „es war einmal“. Das Präteritum ist die Erzählzeit. In der wörtlichen Rede sprechen die Figuren passend zur Situation, zum Beispiel „Ich helfe dir“, und die Schlussformel „... dann leben sie noch heute“ bleibt so.

Wie setzt man die wörtliche Rede richtig?

Die wörtliche Rede steht immer in Anführungszeichen. Wenn der Begleitsatz vorne steht, folgt ein Doppelpunkt und dann die Rede, zum Beispiel: Die Fee sagte: „Du hast drei Wünsche frei.“ Steht der Begleitsatz hinten, folgt nach der Rede ein Komma, zum Beispiel: „Ich habe Angst“, flüsterte das Kind. Das Frage- oder Ausrufezeichen steht immer vor dem schließenden Anführungszeichen.

Was bedeutet „ein Märchen überarbeiten“?

Ein Märchen überarbeiten bedeutet, den fertigen Text mit einer Checkliste zu prüfen und zu verbessern. Man liest das Märchen durch und hakt jeden Punkt der Checkliste ab. Was fehlt, ergänzt man, zum Beispiel eine Schlussformel oder ein Zaubermittel. Zuletzt prüft man Rechtschreibung, Präteritum und die wörtliche Rede.

Warum haben Märchenfiguren oft keine Namen?

Märchenfiguren haben oft keine Namen, weil sie für einen bestimmten Typ stehen sollen. Sie heißen einfach „der König“, „die böse Stiefmutter“ oder „der jüngste Sohn“. So kann sich jeder die Figur selbst vorstellen, und die Geschichte wirkt zeitlos. Dadurch bleibt auch die Trennung zwischen Gut und Böse besonders klar.

Wie beginnt man am besten ein eigenes Märchen?

Am besten beginnt man ein eigenes Märchen mit der Eingangsformel „Es war einmal ...“. Danach stellt man in der Ausgangslage den Helden, den Ort und die Zeit vor. So weiß der Leser sofort, worum es geht und dass eine Märchengeschichte folgt. Wichtig ist, dabei schon im Präteritum zu schreiben.