

Märchen schreiben – Probe-Klassenarbeit – Lösungen

Deutsch · Klasse 5 · 45 Minuten · 38 Punkte

Rahmendaten

Zeit: 45 Minuten · **Hilfsmittel:** keine · **Gesamtpunktzahl:** 38 Punkte

Lies jede Aufgabe genau und achte auf saubere Sätze und richtige Rechtschreibung.

Teil A — Wissen

A1 (2 P) Nenne vier typische Merkmale eines Märchens.

A2 (2 P) Schreibe eine typische Eingangsformel und eine typische Schlussformel auf.

A3 (3 P) Nenne die drei wichtigen Rollen der Märchenfiguren und erkläre jede mit einem Satz.

A4 (2 P) Nenne die drei häufigsten magischen Zahlen im Märchen und je ein Beispiel.

A5 (2 P) In welcher Zeitform schreibt man ein Märchen? Nenne zwei Beispiolverben in dieser Zeitform.

Teil B — Anwenden und Erklären

B1 (5 P) Beschreibe den Aufbau eines Märchens in der richtigen Reihenfolge und erkläre jeden der fünf Teile mit einem kurzen Satz.

B2 (4 P) Setze die wörtliche Rede richtig. Schreibe jeden Satz vollständig ab und ergänze Doppelpunkt, Komma und Anführungszeichen.

a) Die Hexe rief Komm näher, mein Kind

b) Ich fürchte mich nicht sagte der Junge

B3 (4 P) Setze die folgenden Sätze ins Präteritum.

a) Das Mädchen geht in den dunklen Wald.

b) Der König hat drei Töchter.

c) Der Zwerg spricht mit dem Fuchs.

d) Die Fee ist sehr freundlich.

B4 (3 P) Erkläre, was „ein Märchen überarbeiten“ bedeutet, und nenne drei Punkte, die du dabei überprüfst.

Teil C — Transfer und Vertiefung

C1 (8 P) Schreibe ein kurzes Märchen (etwa 10 Sätze) zu folgenden Vorgaben:

- Held: ein armes Mädchen
- Gegenspieler: eine böse Hexe
- Helfer: ein sprechender Vogel
- Zaubermittel: drei goldene Federn

Achte auf Eingangs- und Schlussformel, den richtigen Aufbau, das Präteritum und mindestens eine wörtliche Rede.

C2 (3 P) Überarbeite den folgenden Märchenanfang. Verbessere drei Punkte: die Zeitangabe, die Ortsangabe und die Erzählzeit. Schreibe den verbesserten Anfang auf.

„Gestern lebt ein Prinz in Berlin. Er will eine Prinzessin heiraten.“

Lösung A1 (2 P)

Vier typische Merkmale sind zum Beispiel:

- Es geschehen magische und übernatürliche Dinge.
- Ort und Zeit bleiben unbestimmt.
- Gut und Böse sind klar getrennt, das Gute siegt.
- Es gibt magische Zahlen und feste Anfangs- und Schlussformeln.

Je zwei richtige Merkmale = 1 Punkt (insgesamt 2 P).

Lösung A2 (2 P)

- Eingangsformel: „Es war einmal ...“ (1 P)
- Schlussformel: „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“ (1 P)

Lösung A3 (3 P)

- Held / Heldin: die Hauptfigur, die eine Aufgabe lösen muss (1 P).
- Gegenspieler: die böse Figur, die den Helden aufhalten will (1 P).
- Helfer: die Figur, die dem Helden hilft, oft mit Zauber (1 P).

Lösung A4 (2 P)

- Drei (z. B. drei Wünsche)
- Sieben (z. B. sieben Zwerge)
- Zwölf (z. B. zwölf Feen)

Alle drei Zahlen mit je einem Beispiel: 2 P. Zwei Zahlen mit Beispiel: 1 P.

Lösung A5 (2 P)

Man schreibt ein Märchen im **Präteritum** (1 P). Beispielverben: „ging“, „war“, „sprach“, „hatte“ — zwei richtige Beispiele (1 P).

Lösung B1 (5 P)

- Ausgangslage: Held, Ort und Zeit werden vorgestellt (1 P).
- Aufgabe / Prüfung: Ein Problem taucht auf, das der Held lösen muss (1 P).
- Hilfe: Ein Helfer oder ein Zaubermittel unterstützt den Helden (1 P).
- Lösung: Der Held besteht die Prüfung und besiegt das Böse (1 P).
- Glückliches Ende: Das Gute siegt, das Böse wird bestraft (1 P).

Lösung B2 (4 P)

- a)** Die Hexe rief: „Komm näher, mein Kind!“ (2 P: Doppelpunkt, Anführungszeichen und Satzzeichen richtig)
- b)** „Ich fürchte mich nicht“, sagte der Junge. (2 P: Anführungszeichen, Komma nach der Rede richtig)

Lösung B3 (4 P)

- a)** Das Mädchen **ging** in den dunklen Wald. (1 P)
- b)** Der König **hatte** drei Töchter. (1 P)
- c)** Der Zwerg **sprach** mit dem Fuchs. (1 P)
- d)** Die Fee **war** sehr freundlich. (1 P)

Lösung B4 (3 P)

Ein Märchen überarbeiten bedeutet, den fertigen Text mit einer Checkliste zu prüfen und gezielt zu verbessern (1 P). Man ergänzt, was fehlt, und verbessert Fehler. Drei richtige Prüfpunkte: 2 P, zwei richtige: 1 P – zum Beispiel:

- Sind Eingangs- und Schlussformel vorhanden?
- Kommen Held, Gegenspieler und Helfer vor?
- Erzähle ich im Präteritum, und ist die wörtliche Rede richtig gesetzt?

Lösung C1 (8 P)

Ein Beispieltext:

„Es war einmal ein armes Mädchen, das lebte am Rand eines dunklen Waldes. Eines Tages fiel es einer bösen Hexe in die Hände, die es einsperrte. „Nur wer drei goldene Federn findet, wird frei“, lachte die Hexe. Das Mädchen weinte, doch da setzte sich ein sprechender Vogel auf das Fenster. „Ich helfe dir“, sagte der Vogel und flog davon. Er brachte ihr die erste, dann die zweite und schließlich die dritte goldene Feder. Kaum hatte das Mädchen alle drei Federn, zerbrach die Zaubertür. Die böse Hexe verwandelte sich in Staub. Das Mädchen kehrte glücklich nach Hause zurück. Und wenn sie nicht gestorben ist, dann lebt sie noch heute.“

Punkteverteilung:

- Eingangs- und Schlussformel vorhanden (2 P)
- Held, Gegenspieler und Helfer kommen vor (2 P)
- Zaubermittel „drei goldene Federn“ eingesetzt (1 P)
- Aufbau vollständig (Ausgangslage bis glückliches Ende) (1 P)
- Präteritum als Erzählzeit, keine unbeabsichtigten Zeitwechsel (1 P)
- mindestens eine richtig gesetzte wörtliche Rede (1 P)

Lösung C2 (3 P)

Zum Beispiel: „Es war einmal ein Prinz, der in einem fernen Königreich lebte. Er wollte eine Prinzessin heiraten.“

Je 1 P für:

- eine unbestimmte Zeitangabe statt „Gestern“ (zum Beispiel die Eingangsformel „Es war einmal ...“)
- einen unbestimmten Ort statt „Berlin“ (zum Beispiel „in einem fernen Königreich“)
- beide Verben im Präteritum: „lebte“, „wollte“

Gleichwertige Formulierungen zählen. Ein Schluss oder eine vollständige Handlung wird für den Anfang nicht verlangt.

Notenspiegel

NOTE	PUNKTE
1	36 – 38
2	30 – 35
3	24 – 29
4	17 – 23
5	9 – 16
6	0 – 8

Gesamt: 38 Punkte