

6.7 Arbeitsblatt: Märchen schreiben

Arbeitsblatt: Leitfaden für Märchen

1. Beginne dein Märchen mit einem märchentypischen Anfangssatz.

2. Welche Märchenfiguren spielen mit?

3. Wer ist die oder der Gute?

4. Wer ist die oder der Böse?

5. Welches Problem hat die Hauptperson?

6. Wie viele Abenteuer muss der Held bestehen?

7. Welche sind das?

8. Was passiert zum Schluss?

9. Was passiert zum Schluss mit dem Problem oder dem Bösewicht?

10. Beende dein Märchen mit einem märchentypischen Satzesatz.

Arbeitsblatt: Märchenwürfelspiel

Würfel einmal, um den Ort des Märchens festzulegen.

Würfel ein zweites Mal, um die Personen festzulegen.

Würfel ein drittes Mal, um eine Idee für die Handlung zu erhalten.

Würfelst du den Joker, kannst du dir drei Figuren, drei Orte oder drei Handlungen selber aussuchen. Schau in deiner Liste nach, was typisch für ein Märchen ist (z.B. Anfang und Ende, besondere Zahlen).

Nun liegt es an dir! Lasse deine Fantasie spielen!

1. Würfel den Ort deines Märchens.

1	Schloss	4	Meer
2	Dorf	5	Ritterburg
3	Wald	6	Joker

2. Würfel die Personen, in deinem Märchen vorkommen.

1	Prinz, Drache, Bauernmädchen	4	Prinzessin, Hexe, Junger Reiter
2	Einhorn, Schlange, armer Spielmann	5	Zwerge, Riese, eitle Prinzessin
3	Ritter, Zauberer, weißer Elefant	6	Joker

3. Würfel dir deine Handlung.

1	drei magische Dinge / eine Höhle / Liebe
2	ein Schatz / ein verwunschener Brunnen / Hochzeit
3	Schatten / Aufregung / ein Kampf / ein goldenes Schwert
4	eine weite Reise / sprechende Tiere / ein Goldschatz
5	Nebel / ein Sturm / Höhle / Glück
6	Joker

