Märchenmerkmale erkennen, vergleichen und selbst anwenden – Profi-Aufgaben

Deutsch – Klasse 5 (Gymnasium) – Zusatzmaterial: Transfer, Vertiefung und Knobelaufgaben rund ums Märchen

Du warst schon fertig? Super! Diese Zusatzaufgaben sind für besonders schnelle und starke Köpfe gedacht. Sie sind schwieriger als das Arbeitsblatt: Du musst Wissen übertragen, vergleichen, begründen und selbst kreativ werden. Bearbeite die Aufgaben in Ruhe – es gibt kein Zeitlimit, nur Herausforderung pur!

1 Volksmärchen (z. B. der Brüder Grimm) und Kunstmärchen (z. B. von Hans Christian Andersen oder Wilhelm Hauff) unterscheiden sich in wichtigen Punkten. Erkläre mithilfe deines Wissens und ggf. einer kurzen Internet- oder Bibliotheksrecherche mindestens drei Unterschiede zwischen beiden Formen (z. B. Entstehung, Autor, Sprache, Erzählweise).

2 Stell dir vor, du müsstest ein modernes Märchen für Kinder von heute schreiben, das trotzdem alle klassischen Merkmale enthält. Entwirf eine kurze Inhaltsangabe (Stichpunkte reichen) für ein Märchen, das in der heutigen Zeit spielt (z. B. in einer Großstadt, mit Smartphone, Schule etc.), aber dennoch typische Märchenmerkmale wie Zauberei, Dreiheitsprinzip, Gut-Böse-Schema und eine Schlussformel enthält. Begründe kurz, wie du die klassischen Merkmale in die moderne Welt übertragen hast.

3 In vielen Märchen werden Frauenfiguren sehr unterschiedlich dargestellt: mal als hilflose, passive Prinzessin, mal als kluge, handelnde Heldin. Suche dir zwei Märchen aus deinem Wissen (z. B. Dornröschen, Aschenputtel, Die kluge Bauerntochter, Schneewittchen) und vergleiche die weiblichen Hauptfiguren hinsichtlich ihrer Aktivität und Entscheidungsfreiheit. Bewerte abschließend, ob du dieses Rollenbild heute noch zeitgemäß findest, und begründe deine Meinung.

4 Forscheraufgabe: Fülle die Lücken mit Fachbegriffen aus der Märchenanalyse (nicht mit Wörtern aus dem Märchentext selbst).
Die Erzählperspektive, bei der der Erzähler alles über alle Figuren weiß, nennt man _____ Erzähler. Die feste, oft wiederkehrende Satzstruktur am Märchenanfang heißt _____. Wenn eine Figur ihre Gestalt verändert (z. B. Frosch zu Prinz), spricht man von einer _____. Die Wiederholung von Handlungen oder Zahlen wie drei oder sieben nennt man das _____-Prinzip.

5 Knobelaufgabe: In einem Märchen kommen typischerweise die Zahlen 3 und 7 besonders häufig vor. Überlege dir und begründe: Warum, glaubst du, wurden gerade diese Zahlen in alten Erzähltraditionen bevorzugt und nicht z. B. die Zahl 4 oder 5? Beziehe dich dabei auf Spannungsaufbau, Merkfähigkeit beim mündlichen Erzählen und mögliche symbolische Bedeutungen.

6 Expertenaufgabe: Schreibe eine kurze, alternative Schlussszene (ca. 5–7 Sätze) zu einem bekannten Märchen deiner Wahl, bei der du das klassische Gut-Böse-Schema bewusst durchbrichst (z. B. die böse Figur bekommt eine zweite Chance, oder der Held trifft eine überraschend moralisch zweifelhafte Entscheidung). Erkläre anschließend in 2–3 Sätzen, welche Wirkung diese Veränderung auf die Leser hat.

Lösungen

Märchenmerkmale erkennen, vergleichen und selbst anwenden – Profi-Aufgaben · Deutsch · Klasse 5

Für dich als Lehrkraft: leichtere Fassung in einer Minute

QR scannen oder lehreule.de/anpassen/maerchenmerkmale-klasse-5 öffnen: kostenloses Konto, dann schreibt Lehreule die leichtere Fassung mit Hilfen — oder Zusatzaufgaben für Schnelle, eine Word-Datei, einen QR-Code für die Klasse.

Aufgabe 1: 1) Entstehung und Urheber: Volksmärchen entstanden mündlich über viele Generationen im Volk und wurden erst später von Sammlern wie den Brüdern Grimm aufgeschrieben – man kennt keinen einzelnen Verfasser. Kunstmärchen dagegen wurden von einem bestimmten, bekannten Autor bewusst erfunden und schriftlich verfasst (z. B. Andersen, Hauff).
2) Sprache und Stil: Volksmärchen sind sprachlich eher einfach, knapp und formelhaft gehalten, damit sie leicht mündlich weitergegeben werden können. Kunstmärchen sind oft kunstvoller, ausführlicher und stilistisch anspruchsvoller geschrieben, da der Autor eine individuelle Schreibweise verfolgt.
3) Inhalt und Botschaft: Volksmärchen folgen meist festen Grundmustern (Held, Prüfung, Happy End, klares Gut-Böse-Schema). Kunstmärchen können davon abweichen, haben oft komplexere Figuren, nachdenklichere oder auch traurige Enden (z. B. „Die kleine Meerjungfrau“) und enthalten häufig eine persönliche Moral oder Gesellschaftskritik des Autors.
4) Variantenreichtum: Von Volksmärchen gibt es oft viele verschiedene Versionen in unterschiedlichen Ländern, da sie mündlich verändert wurden. Kunstmärchen besitzen dagegen nur eine feste, vom Autor festgelegte Fassung.

Aufgabe 2: Inhaltsangabe (Stichpunkte):
- Hauptfigur: Mia, eine Schülerin, die von ihrer gemeinen Mitschülerin Zara ständig geärgert wird (Gut-Böse-Schema).
- Zauberelement: Mia findet ein altes Smartphone auf dem Schulhof, das geheimnisvolle Nachrichten von einem unbekannten Absender „W.“ schickt und ihr dreimal einen Wunsch erfüllen kann (Zauberei + Dreiheitsprinzip statt drei magischer Gegenstände oder Aufgaben).
- Erster Wunsch: bessere Noten, zweiter Wunsch: Mut, um sich gegen Zara zu wehren, dritter Wunsch: dass alle an der Schule fair miteinander umgehen.
- Am Ende verschwindet das Handy spurlos, aber Mia hat gelernt, selbstbewusst zu sein, und die Schulgemeinschaft verändert sich zum Guten.
- Schlussformel (modern formuliert): „Und wenn sie nicht gelöscht wurden, dann posten sie noch heute gute Nachrichten.“

Begründung: Die klassische Zauberfigur wurde durch ein geheimnisvolles Smartphone ersetzt, das Dreiheitsprinzip bleibt durch die drei Wünsche erhalten, das Gut-Böse-Schema zeigt sich im Konflikt zwischen Mia und Zara, und die Schlussformel wurde humorvoll an die heutige Mediensprache angepasst, behält aber die typische Struktur „und sie... bis heute“ bei.

Aufgabe 3: Beispiel: Dornröschen vs. Die kluge Bauerntochter.
Dornröschen ist über weite Strecken der Geschichte passiv: Sie schläft 100 Jahre lang und wird am Ende vom Prinzen wachgeküsst, ohne selbst aktiv etwas zur Lösung des Problems beizutragen. Ihr Schicksal liegt in den Händen anderer (der bösen Fee, der guten Feen, später des Prinzen).
Die kluge Bauerntochter dagegen handelt selbstständig: Sie löst knifflige Rätsel des Königs mit eigenem Verstand, trifft eigene Entscheidungen und verbessert dadurch aktiv ihre Lebenssituation; sie ist nicht auf Rettung durch andere angewiesen.
Bewertung: Meiner Meinung nach ist das Bild der passiven, geretteten Frau (wie bei Dornröschen) heute nicht mehr zeitgemäß, weil es Mädchen und Frauen auf eine abwartende Rolle reduziert. Figuren wie die kluge Bauerntochter zeigen dagegen, dass auch in alten Märchen schon selbstbestimmte, kluge Frauenfiguren vorkommen, die zu heutigen Vorstellungen von Gleichberechtigung besser passen. Es lohnt sich daher, bei der Märchenauswahl auf solche positiven Vorbilder zu achten.

Aufgabe 4: auktorialer, Einleitungsformel, Verwandlung, Dreiheits- (bzw. Drei-)

Aufgabe 5: Die Zahlen 3 und 7 galten in vielen Kulturen traditionell als besonders bedeutsam oder sogar heilig (z. B. die Dreifaltigkeit, die sieben Wochentage, die sieben Weltwunder), weshalb sie als symbolisch 'besonders' empfunden wurden. Für den Spannungsaufbau eignet sich besonders die Zahl 3: Zwei Versuche scheitern, erst der dritte gelingt – das erzeugt einen klaren Spannungsbogen mit Steigerung, ohne die Geschichte zu sehr in die Länge zu ziehen. Beim mündlichen Erzählen (Märchen wurden ursprünglich erzählt, nicht gelesen!) ist eine kleine, überschaubare Zahl wie 3 oder 7 leichter zu merken und nachzuerzählen als z. B. 11 oder 13 Wiederholungen. Zahlen wie 4 oder 5 haben diese kulturelle und symbolische Aufladung meist nicht in demselben Maß und wurden daher seltener als feste Erzählmuster verwendet.

Aufgabe 6: Beispiel (Rotkäppchen – alternativer Schluss): Der Jäger wollte den Wolf eigentlich erschießen, doch Rotkäppchen hielt ihn plötzlich zurück. „Vielleicht hatte er einfach nur großen Hunger“, sagte sie nachdenklich. Gemeinsam beschlossen sie, dem Wolf stattdessen etwas zu essen zu geben und ihn in den tiefen Wald zurückzuschicken, mit der Mahnung, nie wieder Menschen zu erschrecken. Der Wolf versprach es und zog beschämt, aber dankbar davon. Von diesem Tag an erzählte man sich im Dorf, dass sogar ein Wolf sein Verhalten ändern kann, wenn man ihm eine Chance gibt.
Wirkung: Diese Veränderung macht die Geschichte komplexer und regt die Leser zum Nachdenken an, da nicht mehr alles eindeutig in „gut“ und „böse“ eingeteilt wird. Dadurch wirkt die Erzählung moderner und vermittelt die Botschaft, dass Vergebung und zweite Chancen wichtig sein können – was vom klassischen, strengen Gut-Böse-Schema klassischer Märchen abweicht.