



Schreibe ein eigenes Märchen. Nutze dafür die Schreibtipps, die Textbausteine oder die Ideensammlung. Kontrolliere dein Märchen mit der Checkliste. Schreibe dein Märchen in Schönschrift auf ein Schmuckblatt oder tippe es ab.

## Schreibtipps



Hier findest du Tipps, welche Elemente typisch für ein Märchen sind. Achte darauf, dass möglichst viele davon in deinem Märchen vorkommen.

- Ein Märchen beginnt oft mit „Es war einmal ...“ und endet mit „und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute“.
- Ein Märchen ist immer in der Vergangenheitsform geschrieben.
- Märchenhelden sind oft ein junges Mädchen oder ein kleiner Junge.
- Sie finden Helfer auf ihrem Weg und besiegen das Böse.
- Weitere Märchenfiguren sind oft der König, die Königin, der Prinz, die Prinzessin, die gute Fee, die böse Fee, die Hexe, der Zauberer, Zwerge oder die Stiefmutter. Die Stiefmutter und die Hexe sind böse und wollen dem Märchenhelden Schaden zufügen.
- Im Märchen gibt es oft magische Zahlen, zum Beispiel die 3 oder die 7: Der Held muss drei Prüfungen bestehen oder trifft sieben Zwerge.
- Märchen können nicht in der Wirklichkeit geschehen. Wirklichkeit und Fantasie sind im Märchen miteinander verwoben.
- Die Handlungsfiguren sind meist allein unterwegs.
- Die Märchenlandschaft ist häufig ein Wald oder ein Schloss.

## Textbausteine



Suche dir aus jeder Spalte etwas aus. Baue dann eine Erzähllandschaft auf und spiele die Handlung mit Figuren aus den Legematerialien. Oder male dein Märchen erst einmal in kleinen Szenen. Wenn dir dein Märchen gefällt, schreibe es auf.

Hauptfigur	Situation	Märchenwelt	Helfer	Geschenk
Mädchen	die Eltern waren beide gestorben	ein verzaubertes Schloss	König	eine Feder, die dreimal an einen Baumstamm geklopft werden muss
Bauernjunge	wurde von einer Hexe gefangen gehalten	eine kleine Hütte im Wald	Fee	
Prinzessin			Zauberer	ein Kästchen, verschlossen mit drei Schlössern, zu dem drei winzige Schlüssel gehören
Prinzenkind	konnte nicht sprechen	ein Turm	Reh	



## Ideensammlung



Sammle zuerst Ideen oder Gedanken für dein Märchen.  
Erstelle dazu ein Cluster oder eine Tabelle.  
Sortiere dann deine Ideen, indem du Nummern davor schreibst,  
und schreibe dein Märchen auf.

Hier sind einige Fragen, die dich auf Ideen bringen können:

- Wie soll dein Märchen beginnen?
- Wie sieht deine Märchenwelt aus?
- Wo spielt dein Märchen?
  
- Wer ist der Held in deinem Märchen?
- In welcher Situation lebt er?
- Welchen anderen Märchenfiguren begegnet er?
- Wer ist sein Helfer?
- Wer will deinem Helden Schaden zufügen?
- Welches Geschenk bekommt dein Held?
- Wie geht er damit um?
  
- Wie soll dein Märchen enden?
- Welche Überschrift soll dein Märchen erhalten?

## Checkliste

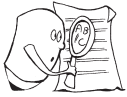


Du hast nun selbst ein Märchen geschrieben. Kontrolliere deinen Text.

- Hat dein Märchen einen Anfang, einen Hauptteil und einen Schluss?
- Hat dein Märchen eine Hauptperson, die klein oder arm oder traurig oder verzaubert ist?
- Ist dein Märchen fantasievoll und unwirklich?
- Findet dein Märchenheld auch Helfer?
- Gibt es in deinem Märchen eine magische Zahl?
- Endet dein Märchen gut?
- Hast du dein Märchen in der Vergangenheitsform geschrieben?
  
- Du kannst dein Märchen auch zusammen mit anderen Kindern überarbeiten.  
Lies dein Märchen vor und frage nach Überarbeitungstipps.  
Denke über die Tipps nach. Welche verbessern dein Märchen?



## Richtig oder falsch?



Hier sind verschiedene Aussagen zur Fabel vom Löwen und der Maus. Welche sind richtig und welche sind falsch? Lies nach, wenn du dir nicht sicher bist. Kreuze an.

	<i>Richtig</i>	<i>Falsch</i>
1. Ein Löwe fing eine Maus und wollte sie auffressen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Da rief die Maus: „Oh, König der Tiere, bitte verschone mich.“	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Der Löwe ärgerte sich über die Worte der Maus und fraß sie auf.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Kurze Zeit später verfang sich der Löwe in dem Netz des Jägers.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Die Maus hörte das verzweifelte Brüllen des Löwen und kümmerte sich nicht darum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Die Maus zernagte mit ihren Zähnen das Netz und befreite so den Löwen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. „Das hat er nun davon“, dachte die Maus, „jetzt soll ihn der Jäger in den Zoo bringen.“	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Die Gefühle der Maus



Beschreibe, wie sich die Maus am Anfang, im Hauptteil und am Schluss fühlte.

Am Anfang fühlte sich die Maus \_\_\_\_\_, weil \_\_\_\_\_

---

---

Im Hauptteil fühlte sich die Maus \_\_\_\_\_, weil \_\_\_\_\_

---

---

Am Schluss fühlte sich die Maus \_\_\_\_\_, weil \_\_\_\_\_

---

---



## Was passt zum Löwen, was passt zur Maus?



Ordne die Wörter den Tieren zu. Ziehe eine Linie in das passende Feld.

**Löwe**

**Maus**

- König der Tiere
- klein
- verfängt sich im Netz
- zernagt das Netz
- rettet den Löwen
- kräftig
- brüllt
- dankbar
- Raubtier
- Nagetier

## Der Löwe



Stell dir vor, du bist der Löwe und beantworte folgende Fragen:

1. Wo lebst du?

---

2. Was machst du gerne?

---

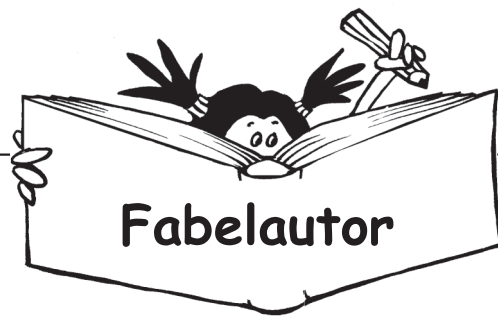
---

3. Hattest du einmal Angst? Wann?

---

---

---



Schreibe eine eigene Fabel. Nutze dafür die Schreibtipps, die Textbausteine oder die Ideensammlung. Kontrolliere deine Fabel mit der Checkliste.

Schreibe deine Fabel in Schönschrift auf ein Schmuckblatt oder tippe sie ab.

## Schreibtipps



Hier findest du Tipps, welche Elemente typisch für eine Fabel sind. Achte darauf, dass möglichst viele davon in deiner Fabel vorkommen.

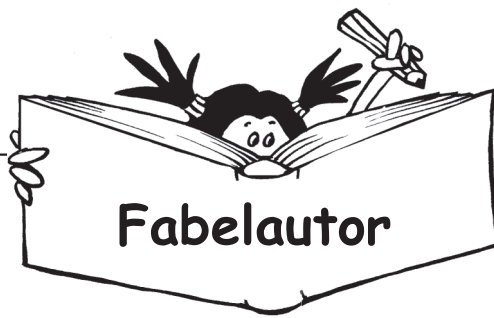
- In einer Fabel kommen häufig zwei Tiere vor.
- Die Tiere sprechen wie Menschen und verhalten sich auch so. Jedes Tier soll eine bestimmte Eigenschaft haben und kann listig, stolz, eitel, dumm, töricht, stur, klug oder großmütig sein.
- Eine Fabel ist kurz.
- Am Anfang steht die Ausgangssituation.
- Der Hauptteil beschreibt den Konflikt der beiden Tiere.
- Der Schluss bringt die Lösung, die manchmal dramatisch sein kann. Vielleicht wird der Einfältige überlistet. Vielleicht wird aber auch durch ein Erlebnis der Starke schwach und der Schwache stark. Durch das Verhalten der Tiere sollen auch die Menschen etwas dazulernen können.

## Textbausteine



Suche dir aus jeder Spalte etwas aus. Baue dann eine Erzähllandschaft auf und spiele die Handlung mit Figuren aus den Legematerialien. Oder male deine Fabel erst einmal in kleinen Szenen. Wenn dir deine Fabel gefällt, schreibe es auf.

Handlungsfiguren	Eigenschaften	Konflikt
der Löwe der Fuchs der Wolf der Esel der Hase der Rabe die Maus	töricht listig hungrig böse ängstlich klein mächtig stark schwach gnädig großmütig	Der eine ist hungrig und der andere hat etwas zum Fressen oder kann zur Beute werden.  Der Kleinere wird vom Größeren gefangen.  Der eine ist verletzt und erhofft sich vom anderen Hilfe.  Der eine ist eitel und lässt sich durch Schmeicheleien des anderen verwirren.



## Ideensammlung



Sammele zuerst Ideen oder Gedanken für deine Fabel.  
Erstelle dazu ein Cluster oder eine Tabelle.  
Sortiere dann deine Ideen, indem du Nummern davor schreibst,  
und schreibe deine Fabel auf.

Hier sind einige Fragen, die dich auf Ideen bringen könnten:

- **Wie beginnt deine Fabel? Welche Tiere kommen vor?**
  - Soll in deiner Fabel ein dummes und ein schlaues Tier vorkommen?
  - Soll in deiner Fabel ein starkes und ein schwaches Tier vorkommen?
  - Soll ein Tier auf das andere neidisch sein?
  - Sollen deine Tiere Namen haben?
- **Was passiert, wenn sich die Tiere treffen?**
  - Wo begegnen sich deine Tiere?
  - Wie gehen sie miteinander um?
  - Was sagen die Tiere?
- **Wie endet deine Fabel?**
  - Soll ein Tier überlistet werden?
  - Soll ein schwaches Tier stark werden?
  - Soll ein Tier einem anderen Tier helfen?

## Checkliste



Du hast nun selbst eine Fabel geschrieben. Kontrolliere deinen Text.

- Hat deine Fabel Tiere als Handlungsfiguren?
- Sprechen die Tiere miteinander?
- Hast du die wörtliche Rede verwendet?
- Haben die Tiere unterschiedliche oder gegensätzliche Eigenschaften?
- Beschreibst du in deiner Fabel am Anfang die Ausgangssituation?
- Beschreibst du in deiner Fabel im Hauptteil den Konflikt der Tiere?
- Hat deine Fabel am Schluss eine Lösung?
- Hat deine Fabel eine passende Überschrift?
- Können Menschen aus deiner Fabel etwas lernen?
  
- Du kannst deine Fabel auch zusammen mit anderen Kindern überarbeiten. Lies deine Fabel vor und frage nach Überarbeitungstipps. Denke über die Tipps nach. Welche verbessern deine Fabel?