

BEGRIFFSKARTE MÄRCHEN

Definition

Einfache und naive Geschichten mit einem bestimmten Erzählmuster und einer deutlichen Moral.

Fokus auf Entwicklung eines Helden oder einer Heldin, der/die alle Hindernisse überwindet.



Untergattungen des Märchens

Volksmärchen

- Ursprung in der mündlichen Erzähltraditionen des Volkes.
- Im 19. Jahrhundert eingesammelt und niedergeschrieben.
- In Deutschland von den Brüdern Grimm herausgegeben.

Kunstmärchen

- Intellektuelle Märchen mit Volksmärchen als Grundmodell.
- Im 19. Jahrhundert oder später geschrieben.
- Die Autoren waren meistens bekannt wie z. B. H.C. Andersen.

MERKMALE DES MÄRCHEN

<p>1 Handlung</p> <p>Ein Held oder Heldin erlebt einen Konflikt und zieht in die große Welt, um Hindernisse zu beseitigen.</p> <p>Am Ende lösen sich alle Probleme.</p> <p>Ein glückliches Ende.</p>	<p>2 Komposition</p> <p>Dreiphasen-Komposition:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kosmos (zu Hause) 2. Chaos (in der großen Welt) 3. Kosmos (zu Hause) 	<p>3 Zeit, Ort, Raum</p> <p>Unbekannter Ort.</p> <p>Unbekannte Zeit.</p> <p>Ein magischer Raum zwischen Phantasie und Wirklichkeit.</p>	<p>4 Personen</p> <p>Typen ohne psychologische Tiefe, aber mit einer Funktion.</p> <p>Namenlose Personen.</p> <p>Ein Held/eine Heldin, die Schwächen hat, aber am Ende siegt.</p> <p>Zauberwesen wie Hexen, Feen und Drachen.</p>
<p>5 Erzähler</p> <p>Ein Erzähler in der 3. Person, meistens ein allwissender Erzähler.</p> <p>Kunstmärchen haben aber auch andere Erzählertypen.</p>	<p>6 Sprache und Stil</p> <p>Zahlensymbolik.</p> <p>Formelhafte Sprache</p> <p>Zaubersprüche.</p> <p>Gegensätze.</p>	<p>7 Inhalt und Themen</p> <p>Menschliche Grundbedingungen wie z. B. Armut, Hunger, Verführung, Sexualität, Neid, Kampf gegen das Böse, sozialer Aufstieg usw.</p> <p>Das Ende hat fast immer eine erbauliche Moral.</p>	

MERKMALE DES MÄRCHENS

Erzählmuster *n* -
fortællingsmønster

Entwicklung *f-en*
udvikling

Probe *f-n* udfordring
durchstehen* udholde

Heirat *f* ægteskab

Ort *m* -e sted

Raum *m* -e rum

vergangene Zeit
svunden tid

Angabe *f-n* angivelse

ortlos stedløs

Wald *m* -er skov

Schloss *n* -er slot

aus dem Spiel setzen
sætte ud af spillet

angekündigt annonceret

ziehen* (*her*) drage ud

Hindernis *n* -se forhindring

beseitigen overvinde

Grundmuster *n* -
grundmønster

Zauberformel *f-n*
trylleformel

Lied *n* -er sange

Gegensatz *m* -e
modsatning

Definition

Ein Märchen ist eine einfache und naive Erzählung mit einem bestimmten Erzählmuster. Es dreht sich um die Entwicklung eines Helden oder einer Heldin, die verschiedene Proben durchstehen muss. Am Ende wird die Person belohnt, z. B. durch Heirat mit der Prinzessin.

Zeit, Ort und Raum

Märchen sind:

- zeitlos: wir befinden uns in einer vergangenen Zeit, aber wir bekommen keine historischen Angaben.
- ortlos: der Ort ist meistens ein Wald oder ein Schloss, aber immer ohne genauere Angabe.
- phantasievoll: Märchen spielen in einer magischen Welt, in der die normale Logik aus dem Spiel gesetzt wird. Die Phantasie herrscht.

Komposition

Die Handlung setzt sich aus drei Phasen zusammen:

- Phase 1: Man erlebt den Helden/die Heldin zu Hause. Der Konflikt wird angekündigt.
- Phase 2: Die Hauptperson zieht in die große Welt, um Hindernisse zu beseitigen.
- Phase 3: Am Ende des Märchens hat die Hauptperson alle Proben bestanden und findet ein neues Zuhause, typischerweise das halbe Königsreich.

Die Entwicklung geht von Kosmos zum Chaos zum Kosmos.

Grundmuster für Sprache und Stilistik

Märchen benutzen oft:

- feste Formulierungen/Phrasen wie z. B. *Es war einmal* und *Wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute*.
- Zauberformeln, magische Reime und Lieder wie z. B. *Knusper, knusper knäuschen. Wer knuspert an meinem Häuschen*.
- Zahlensymbolik z. B. die Zahlen 3, 7 und 12.
- thematische Gegensätze wie arm-reich, klein-groß, gut-böse.

Märchenfiguren

Märchenfiguren generell sind:

- Typen ohne psychologische Tiefe, aber mit einer Funktion für die Handlung.
- namenlose Personen wie der *jüngste Sohn*, der *König*, die *Prinzessin*. Oft haben sie „sprechende“ Namen wie Aschenputtel und Rotkäppchen.

Der Held oder die Heldin ist oft:

- das jüngste Kind.
- am Anfang oft arm, allein, unglücklich und verhöhnt.
- am Ende meistens mächtig, reich und überglücklich.
- hat manchmal eine persönliche Schwäche, die die Probleme erst auslöst.
- am Ende aber erfolgreich und glücklich durch persönliche Eigenschaften Mut, List und Güte.

Zauberwesen spielen eine wichtige Rolle, z. B.:

- Hexen und Feen.
- sprechende Tiere wie Vögel, Wölfe und Drachen.
- sprechende Dinge oder Pflanzen.

Die Figuren verteilen sich oft auf die Funktion als z. B.:

- Akteur/ Akteurin: der junge Mann, die junge Frau.
- Auftraggeber: der König, sprechende Tiere.
- Gegner/Feind: Hexen, böse Stiefmütter, böse Feen, Drachen.
- Helfer: die gute Feen, magische Tiere.

Themen

Typische Themen sind Grundbedingungen der Existenz wie z. B.:

- der soziale Aufstieg, z. B. verlässt „Aschenputtel“ die Asche und gewinnt den Prinzen und das halbe Königsreich.
- die psychologische Entwicklung vom Kind zum Erwachsenen, z. B. erlebt Dornröschen die Übergangsphase zur Frau.
- der Kampf gegen das Böse, oft in der Gestalt der Stiefmutter oder einer Hexe wie in „Schneewittchen“ oder „Hänsel und Gretel“.
- die Erziehung zur Sittsamkeit/Warnung vor Verführung wie z. B. in „Rotkäppchen“ oder „Hänsel und Gretel“.

Moral

Das Märchen endet immer glücklich und beinhaltet meistens eine erbauliche Moral.

psychologische Tiefe

psykologisk dybde

namenlos navnløs

verhöhnt hånet

Schwäche *f-n* svaghed

erfolgreich succesrig

Eigenschaft *f-en*

egenskab

Güte *f* godhed

Zauberwesen *n* - magisk væsen

Vogel *m* = fugl

Wolf *m* = e ulve

Drachen *m* - drage

Auftraggeber *m-en* der giver ordre og opgaver

Gegner *m* modstander

darstellen fremstille

Aufstieg *m* opstigning

verlassen* forlade

Asche *f* aske

Gestalt *f-en* skikkelse

Erziehung *f* opdragelse

Sittsamkeit *f* høflighed

Warnung vor varseling mod

Verführung *f-en* forførelse

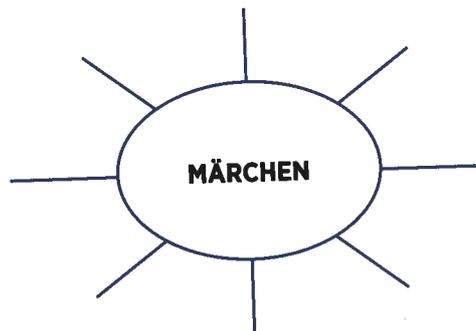
beinhalten indeholde

erbauliche opbyggelig

AUFGABEN ZU DEN MERKMALEN DES MÄRCHENS

1. Definition: Was ist ein Märchen?

1. Lest über die Merkmale des Märchens auf Seite 62 und macht eine Mindmap mit einer Präsentation der Gattung. Achtet dabei auf: Handlung – Komposition – Zeit, Ort, Raum – Personen – Erzähler – Sprache und Stil – Inhalt und Themen.



2. Präsentiert die Gattung mündlich. Verwendet dabei folgende Redemittel:

Redemittel für eine Definition des Märchens

- Es ist typisch/charakteristisch für ein Märchen, dass ...*
- In einem Märchen sieht man oft, dass ...*
- Man kann ein Märchen so definieren, dass ...*
- Ein Märchen ist dadurch gekennzeichnet, dass ...*
- Die Definition eines Märchens lautet so/folgendermaßen: ...*
- Was die Handlung anbelangt, kann man sagen, dass ...*
- Über die Komposition kann man sagen ...*
- Was Zeit, Ort und Raum anbelangt, ist es so, dass ...*
- Die Personen in einem Märchen sind typischerweise ...*
- Zum Erzähler in dem typischen Märchen lässt sich sagen, dass ...*
- Um auf die Sprache und den Stil zu kommen, kann man sagen ...*
- In einem typischen Märchen ist der Inhalt ...*
- Die Themen eines Märchens sind typischerweise ...*

2. Bekannte Märchen

In der linken Spalte findet ihr drei Schlüsselwörter aus einem Volksmärchen. Verbindet diese mit dem richtigen Titel des Märchens in der rechten Spalte.

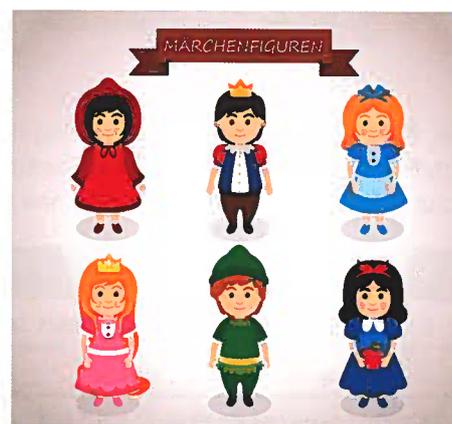
Schlüsselwörter	Märchen
ein Korb mit Wein und Brot – ein Wolf – eine Großmutter	„Schneewittchen“
eine böse Fee – ein Spinnrad – eine Dornenhecke	„Hänsel und Gretel“
ein Turm – lange Haare – ein blinder Prinz	„Aschenputtel“
ein Spiegel – Zwerge – eine böse Königin	„Der Froschkönig“
zwei Stiefschwestern – ein Ball – ein Schuh	„Rapunzel“
eine Müllerstochter – Stroh aus Gold – ein Zwerg mit Hut	„Rotkäppchen“
ein goldener Ball – ein Brunnen – ein Frosch	„Dornröschen“
Brotkrümel – ein Pfefferkuchenhaus – ein Ofen	„Rumpelstilzchen“

3. Märchenfiguren

In einer Partnerarbeit soll die eine Person in der Gruppe versuchen, eine bekannte Märchengestalt so zu beschreiben, so dass die andere Person die Märchenfigur erraten kann.

In der ersten Runde werden nur Adjektive verwendet. In der zweiten Runde kann auf Substantive zurückgegriffen werden. Wenn die Figur immer noch nicht erraten ist, darf man ein Schlüsselwort benutzen.

Benutzt folgende Wörter und die Collage als Anregung:



1. Runde: Meine Person ist ... jung – neugierig – ungehorsam – frech – unternehmungslustig – energisch – unterdrückt – überbehütet – stark – pfiffig – intelligent – einfallsreich – zielgerichtet – kämpferisch mutig – jung – langhaarig – verlassen – einsam – ?

2. Runde: Meine Person ist ... ein kleines Mädchen – ein Junge – eine Prinzessin – eine Müllerstochter – eine Stieftochter – ein Stiefsohn – ?

3. Runde: Meine Person ist bekannt durch ... ein rotes Käppchen – ein Pfefferkuchenhaus – eine Dornenhecke – sieben Zwerge – einen Frosch – lange Haare – einen Wutanfall und eine Explosion – ?

4. Zahlensymbolik

1. Nehmt zu folgenden Behauptungen Stellung. Sind sie falsch oder richtig? Wenn die Aussage falsch ist, sollt ihr sie korrigieren.

Behauptung	Richtig	Falsch, weil ...
1. In „Schneewittchen“ macht die Königin drei Versuche, Schneewittchen zu töten.		
2. In „Aschenputtel“ gibt es vier junge Frauen im Haushalt.		
3. Dornröschen schläft 101 Jahre.		
4. In „Rumpelstilzchen“ hat die Prinzessin drei Versuche, den Namen von Rumpelstilzchen zu erraten.		
5. In „Dornröschen“ gibt es insgesamt 12 Feen.		
6. In „Schneewittchen“ gibt es acht Zwerge.		

2. Welche Funktion hat die Zahlensymbolik? Wählt unter den folgenden drei Aussagen:
- Die Zuhörer können sich besser an den Inhalt erinnern.
 - Die völkische Kultur hat eine Vorliebe für Mathematik gehabt.
 - Die Brüder Grimm haben diese Zahlen eingefügt.

5. Magische Elemente

Im Folgenden werden magische Elemente aus Grimms Märchen in der linken Spalte beschrieben. Findet das Märchen, in dem diese magischen Elemente vorkommen.

Magisches Element	Märchen
1. Ein ganzes Schloss schläft hundert Jahre.	
2. Stroh wird zu Gold gesponnen.	
3. Ein hässliches Kleid wird in ein Ballkleid verwandelt.	
4. Eine Ente bringt die Hauptpersonen über einen See.	
5. Die Hauptpersonen überleben im Bauch eines Wolfes.	
6. Die Haare der Hauptperson werden als Leiter benutzt.	

6. Quiz

Wie gut habt ihr das Märchen als literarische Gattung im Griff? Beantwortet zu zweit abwechselungsweise die untenstehenden Fragen. Man bekommt einen Punkt, wenn man die Frage korrekt beantwortet und noch einen Punkt, wenn man mit einem ganzen Satz antwortet!

Beispiel:

Schüler A: *Wie enden Märchen meistens?*

Schüler B: *Märchen enden meistens glücklich.*

1. Wie heißt die Schwester von Hänsel?
2. Wo kommen die Brüder Grimm her?
3. Wen soll Rotkäppchen besuchen?
4. Mit welchem Satz fängt ein Märchen oft an?
5. Wie viele Hindernisse gibt es meistens in einem Märchen?
6. Wer ist der Feind von Schneewittchen?
7. Was bekommt ein Märchenheld am Ende oft als Belohnung?
8. Wo beendet die Hexe in „Hänsel und Gretel“ ihr Leben?
9. Was verliert Aschenputtel nach dem Ball auf dem Schloss?
10. Bei wem wohnt Schneewittchen im Wald?
11. Was ist für Rapunzels Aussehen ganz speziell?
12. Woran sticht sich Dornröschen?
13. Wie lange schläft Dornröschen?
14. Was muss der Prinz in „Dornröschen“ durchdringen, um zu der Prinzessin zu gelangen?
15. Wer hilft Aschenputtel?
16. Welchen Satz beendet oft ein Märchen?

VOLKSMÄRCHEN UND KUNSTMÄRCHEN IM VERGLEICH

	Volksmärchen	Kunstmärchen
Der Ursprung	<p>Mündliche Überlieferungen aus dem Mittelalter.</p> <p>Anonyme Autoren aus der völkischen Erzähkultur.</p> <p>Der Verfasser des Märchens ist unbekannt, da es aus Sammlungen stammt.</p> <p>Beispiel: Die Brüder Grimm.</p>	<p>Ein Kunstprodukt mit dem Volksmärchen als Modell.</p> <p>Bekannte Autoren. Ein intellektuelles Anliegen.</p> <p>Der Autor kann ausnutzen, dass die Grundstruktur des Märchens schon gegeben ist, und kann darüber Variationen machen, z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parodien • Karikaturen • politische Satiren • philosophische Gedanken <p>Beispiel: H.C. Andersen.</p>
Die Sprache	Der Stil ist oft mündlich und kindlich.	Der Stil ist schriftlich und oft kultiviert und raffiniert.
Die Handlungsstruktur	<p>Einfache Komposition.</p> <p>Meistens in drei Phasen eingeteilt: Kosmos-Chaos-Kosmos.</p>	<p>Oft eine komplizierte Handlungsstruktur.</p> <p>Oft auch das Muster Kosmos-Chaos-Kosmos, aber auch mal umgekehrt: Chaos-Kosmos-Chaos, z. B. in Andersens „Der Schatten“.</p>
Die Personenbeschreibung	Typen ohne psychologische Tiefe (Prinz, König, Hexe).	Individuen mit einer differenzierten Psychologie.
Der Raum/die Welt - Wirklichkeit und Phantasie	<p>Spielt in einer magischen Welt, aber zeigt symbolisch allgemeine Lebenserfahrungen, z. B. über Armut.</p> <p>Beispiel: „Hänsel und Gretel“.</p>	<p>Spielt auch in einer magischen, märchenhaften Welt, aber meistens werden „moderne“ und aktuelle Probleme oder Ideen gespiegelt.</p> <p>Beispiel: H.C. Andersens „Der Schatten“.</p>
Die Motivation/die Treibkraft für das Erzählen	<p>Oft soziale Wunschträume über Reichtum und Glück.</p> <p>Für die unteren, armen Schichten geschrieben.</p>	<p>Oft eine indirekte Kritik an der aktuellen Situation in der Politik oder Kunst.</p> <p>Von Intellektuellen an Intellektuelle geschrieben.</p>
Beispiele	<p>„Aschenputtel“</p> <p>„Hänsel und Gretel“</p>	<p>„Das Feuerzeug“</p> <p>„Die Prinzessin auf der Erbse“</p>

Es w
ansal
dem
Ein
5 so w
käpp
Ein
ein S
ist kr
10 wird
Weg
Und
und
„Id
15 ihr d
Stur
W
cher
vor
20 „S
„V
„Z
„V
„K
25 sch
„I
bä
sag
30 fet
anf
D
che
du
35 sin
hat
F
du
da
40 ihr