

## HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Klasse: 5/6
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden
- ★ Einführung
- ★ Vorkenntnisse: Märchenstoff der Grundschulzeit

### Didaktische Situierung

Dieses Breakout wurde als Einführung in eine kurze Unterrichtseinheit zum Thema Märchen konzipiert. Die Geschichte „Strohalm, Kohle und Bohne“ der Brüder Grimm, die als Einstieg dient, wurde vor allem aus zwei Gründen gewählt: Zum einen, weil sie weniger bekannt sein dürfte als die klassischen Märchen. Zum anderen, weil es sich bei der Geschichte gerade nicht um ein klassisches Märchen handelt (auch wenn sich der Text an 18. Stelle in der Sammlung der „Kinder- und Hausmärchen“ findet). Sie stellt vielmehr eine Mischung aus Märchen und Schwank dar.

Auf diese Weise lassen sich die erarbeiteten Inhalte sofort anwenden: Die Schülerinnen und Schüler könnten beispielsweise aufgefordert werden zu begründen, ob die Geschichte ihrer Ansicht nach ein Märchen darstellt oder nicht.

Für die Einordnung als Märchen sprechen die klassische Ausgangssituation vergleichbar etwa mit den „Bremer Stadtmusikanten“, die magischen Dinge und der Märchenton. Gegen die Einordnung als Märchen spricht, dass die Geschichte kein klassisches Happy End hat, dass keine Märchensprüche oder -rätsel eingebaut sind und der erklärende Inhalt.

Im weiteren Verlauf der Unterrichtseinheit sollten dann natürlich weitere Märchen gelesen werden, sodass jede Schülerin und jeder Schüler mindestens drei der klassischen Märchen, wie sie auch im Breakout genannt werden (Rumpelstilzchen, Rapunzel usw.), in der Fassung der Brüder Grimm kennengelernt hat.

### Übersicht über die Rätsel und Lösungen

#### MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE: STARTRÄTSEL

Kurzbeschreibung	Die Schülerinnen und Schüler entschlüsseln die Namen bekannter Märchenfiguren und ordnen diese der jeweils passenden Märchenillustration zu. Mithilfe der KHM-Nummern (Textnummer in den „Kinder- und Hausmärchen“ der Brüder Grimm) können sie dann eine codierte Rechnung lösen. Das Ergebnis der Rechnung ist der Code des nächsten Rätsels.
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Starträtsel</li> <li>★ ggf. Taschenrechner</li> </ul>
Lösung	<p>Gesuchte Namen: Aschenputtel 21, Rapunzel 12, Rotkäppchen 26, Rumpelstilzchen 55, Schneewittchen 53</p> <p>Rechnung: <math>\square + \bullet + \text{🕒} - \Delta + \blacklozenge = 55 + 53 + 12 - 21 + 26 = 125</math></p>

# BREAKOUT: MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE

## MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE: CODE 125

Kurzbeschreibung	Die Schülerinnen und Schüler setzen die Verse durcheinandergeratener Märchensprüche richtig zusammen und ordnen sie dem jeweils passenden Märchen zu. Auf diese Weise nehmen die Schülerinnen und Schüler Märchensprüche als wichtiges Textelement von Märchen wahr. Mithilfe von Hinweiskarte 1 leiten sie dann für jeden Spruch eine vierstellige Zahl ab. Sie setzen die Zahlen in die vorgegebene Rechnung ein, das Ergebnis ist der Code des nächsten Rätsels.
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Rätsel Code 125</li> <li>★ Hinweiskarte 1</li> <li>★ ggf. Textmarker</li> <li>★ ggf. Taschenrechner</li> </ul>
Lösung	<p>Aschenputtel → 2811  Rucke di guck, rucke di guck!  Blut ist im Schuck:  Der Schuck ist zu klein,  die rechte Braut sitzt noch daheim!</p> <p>Rumpelstilzchen → 3491  Heute back ich, morgen brau ich,  übermorgen hol ich der Königin ihr Kind;  ach, wie gut ist, dass niemand weiß,  dass ich Rumpelstilzchen heiß!</p> <p>Hänsel und Gretel → 6011  „Knusper, knusper, knäuschen,  wer knuspert an meinem Häuschen?“  „Der Wind, der Wind,  das himmlische Kind.“</p> <p>Schneewittchen → 7059  „Spieglein, Spieglein an der Wand,  wer ist die Schönste im ganzen Land?“  „Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,  aber Schneewittchen ist tausendmal schöner als Ihr.“</p> <p>Rechnung: <math>7059 - 6011 + 2811 - 3491 = 368</math></p>

# BREAKOUT: MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE

## MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE: CODE 368

<p>Kurzbeschreibung</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler identifizieren in einem Märchen falsch und unpassend ersetzte Wörter und werden dadurch auf Besonderheiten des Sprachgebrauchs (insbesondere den zum Teil veralteten Wortschatz) aufmerksam. Die Kubikzahl der Anzahl der falschen und unpassenden Wörter ist der Code des nächsten Rätsels.</p> <p>Als Hilfsmittel kann die Hinweiskarte 2 verwendet werden. Es empfiehlt sich aber, diese nicht gleich von Beginn an anzubieten.</p> <p>In der Nachbesprechung des Breakouts können die Schülerinnen und Schüler dann versuchen, die richtigen Wörter zu erraten. Darüber hinaus könnte besprochen werden, welche Wörter aus der Wörterliste der Hinweiskarte 2 in einem Märchen vorkommen könnten.</p> <p><b>Digitale Alternative</b> Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Das Märchen ist hier als Lückentext gestaltet. Die Schülerinnen und Schüler setzen die vorgegebenen Wörter (hier die Originalwörter) an der passenden Stelle ein.</p>
<p>benötigte Materialien</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Rätsel Code 368</li> <li>★ Hinweiskarte 2</li> <li>★ ggf. Textmarker</li> <li>★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die einfachere, digitale Variante)</li> </ul>
<p>Lösung</p>	<p>Falsche Wörter: Z. 3 Girl (statt: Mädchen), Z. 4 cooles (statt: vierblättriges), Z. 5 keine Show (statt: kein Blendwerk), Z. 7 Hey (statt: Ihr), Z. 11 megazornig (statt: voll innerlichen Zornes), Z. 12 gestylt (statt: geputzt), Z. 15 taff (statt: flink)</p> <p>Anzahl der falschen Wörter: 7, davon die Kubikzahl: <b>343</b></p>

## MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE: CODE 343

<p>Kurzbeschreibung</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler bringen die Sätze eines kurzen Märchens in die richtige Reihenfolge. Neben dem inhaltsbezogenen Lesen geht es hier auch darum, ein weiteres weniger bekanntes Märchen kennenzulernen. Sind die Sätze in der richtigen Reihenfolge angeordnet, ergeben die vorgegebenen Silben drei Wörter, die für das Abschlussrätsel benötigt werden. Die Schülerinnen und Schüler übersetzen das zweite Wort mithilfe von Hinweiskarte 1 in einen Zahlenwert und erhalten so den dreistelligen Code des letzten Rätsels.</p> <p><b>Digitale Alternative</b> Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Auch hier müssen die Schülerinnen und Schüler das Märchen richtig zusammensetzen, allerdings wurden hier bereits Sätze zu Absätzen zusammengefasst.</p>
-------------------------	--

# BREAKOUT: MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 343 ★ Hinweiskarte 1 ★ ggf. Schere ★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die einfachere, digitale Variante)
Lösung	Richtige Reihenfolge: sie – ben – ma – gi – sche – Cha – rak – te – re → <b>sieben magische Charaktere</b>  magische → <b>973</b>

## MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE: CODE 973

Kurzbeschreibung	<p>Die Schülerinnen und Schüler ergänzen in einem Lückentext über die Merkmale von Märchen die fehlenden Wörter, die sie zum einen in dem vorigen Rätsel ermittelt haben, zum anderen einem Silberrätsel entnehmen. Die Zahlen, die in dem Text vorkommen, werden schließlich multipliziert. Das Ergebnis ist der Abschlusscode des Breakouts.</p> <p>Die Märchenmerkmale, die die Schülerinnen und Schüler in diesem Rätsel kennenlernen, können sie dann für die Untersuchung weiterer Märchen nutzen (vgl. die Hinweise zur didaktischen Situierung).</p>
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 973 ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	<p>Nacheinander eingesetzt werden müssen: unbestimmt, Charaktere (aus Rätsel Code 343), übernatürliche, Lösung, Aufgaben, magische (aus Rätsel Code 343), sieben (aus Rätsel Code 343)</p> <p>Rechnung: <math>3 \cdot 7 \cdot 12 = 252</math></p> <p>Der Abschlusscode lautet also <b>252</b>. Mit dem Abschlusscode 252 lässt sich schließlich die Schatzkiste öffnen, in der sich das Ende des Märchens „Strohalm, Kohle und Bohne“ befindet.</p>

### Für die Schatzkiste

#### Ende des Märchens „Strohalm, Kohle und Bohne“

... und lachte so gewaltig, dass sie zerplatzte. Nun war es ebenfalls um sie geschehen, wenn nicht zu gutem Glück ein Schneider, der auf der Wanderschaft war, sich an dem Bach ausgeruht hätte. Weil er ein mitleidiges Herz hatte, so holte er Nadel und Zwirn heraus und nähte sie zusammen. Die Bohne bedankte sich bei ihm aufs Schönste, aber da er schwarzen Zwirn gebraucht hatte, so haben seit der Zeit alle Bohnen eine schwarze Naht.

**Brüder Grimm: Strohalm, Kohle und Bohne**

In einem Dorfe wohnte eine arme alte Frau, die hatte ein Gericht Bohnen  
zusammengebracht und wollte sie kochen. Sie machte also auf ihrem Herd ein  
Feuer zurecht, und damit es desto schneller brennen sollte, zündete sie es mit  
einer Hand voll Stroh an. Als sie die Bohnen in den Topf schüttete, entfiel ihr  
5 unbemerkt eine, die auf dem Boden neben einem Strohalm zu liegen kam;  
bald danach sprang auch eine glühende Kohle vom Herd zu den beiden herab.  
Da fing der Strohalm an und sprach: „Liebe Freunde, von wannen kommt ihr  
her?“ Die Kohle antwortete: „Ich bin zu gutem Glück dem Feuer entsprungen,  
und hätte ich das nicht mit Gewalt durchgesetzt, so war mir der Tod gewiss: ich  
10 wäre zu Asche verbrannt.“ Die Bohne sagte: „Ich bin auch noch mit heiler Haut  
davongekommen, aber hätte mich die Alte in den Topf gebracht, ich wäre ohne  
Barmherzigkeit zu Brei gekocht worden, wie meine Kameraden.“ „Wäre mir denn  
ein besser Schicksal zu Teil geworden?“, sprach das Stroh. „Alle meine Brüder  
hat die Alte in Feuer und Rauch aufgehen lassen, sechzig hat sie auf einmal  
15 gepackt und ums Leben gebracht. Glücklicherweise bin ich ihr zwischen den  
Fingern durchgeschlüpft.“ „Was sollen wir aber nun anfangen?“, sprach die Kohle.  
„Ich meine“, antwortete die Bohne, „weil wir so glücklich dem Tode entronnen  
sind, so wollen wir uns als gute Gesellen zusammenhalten und, damit uns hier  
nicht wieder ein neues Unglück ereilt, gemeinschaftlich auswandern und in ein  
20 fremdes Land ziehen.“  
Der Vorschlag gefiel den beiden andern, und sie machten sich miteinander auf  
den Weg. Bald aber kamen sie an einen kleinen Bach, und da keine Brücke oder  
Steg da war, so wussten sie nicht, wie sie hinüberkommen sollten. Der Strohalm  
fand guten Rat und sprach: „Ich will mich quer über legen, so könnt ihr auf mir  
25 wie auf einer Brücke hinüber gehen.“ Der Strohalm streckte sich also von einem  
Ufer zum andern, und die Kohle, die von hitziger Natur war, trippelte auch ganz  
keck auf die neugebaute Brücke. Als sie aber in die Mitte gekommen war und  
unter ihr das Wasser rauschen hörte, ward ihr doch angst: sie blieb stehen und  
getraute sich nicht weiter. Der Strohalm aber fing an zu brennen, zerbrach in  
30 zwei Stücke und fiel in den Bach: die Kohle rutschte nach, zischte wie sie ins  
Wasser kam und gab den Geist auf. Die Bohne, die vorsichtigerweise noch auf  
dem Ufer zurückgeblieben war, musste über die Geschichte lachen, konnte nicht  
aufhören und lachte so gewaltig, dass sie ...

*Grimm, Brüder: Strohalm, Kohle und Bohne. In: Brüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen. Ausgabe letzter Hand. Hg. v. Heinz Rölleke. Band 1. Stuttgart Reclam 1993. S. 117f.*

Die Geschichte „Strohalm, Kohle und Bohne“ braucht noch einen passenden Schluss. Natürlich könntet ihr als Hausaufgabe einen erfinden. Ihr könnt dieser Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr durch das Lösen der folgenden Rätsel den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zum richtigen Ende führt. Viel Spaß dabei!

## MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE: HINWEISKARTE 1



<b>A</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>H</b>
9	8	1	5	3
<b>K</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>Ü</b>	<b>W</b>
6	2	7	4	0

## MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE: HINWEISKARTE 2



Diese Hinweiskarte hilft euch, die falschen Wörter in dem Märchen „Der Hahnenbalken“ zu finden. Die Wörter, die in dem Märchen falsch sind, finden sich auch in der folgenden Wörterliste.

Anorak	Hoffnung	Show
Benzin	Hey	sonderlich
cooles	Igel	Spindel
dämlich	Joringel	taff
Entlein	Klabautermann	Teenager
Esel	kehren	tränen
gestylt	megazornig	unabhängig
Girl	Onkel	Villa
Granit	peinlich	Zahnpasta

DIGITALE ALTERNATIVE  
RÄTSEL CODE 368



DIGITALE ALTERNATIVE  
RÄTSEL CODE 343





### STARTRÄTSEL

In den „Kinder- und Hausmärchen“ (= KHM) der Brüder Grimm sind die Märchen nummeriert. Die Geschichte „Strohalm, Kohle und Bohne“ hat zum Beispiel die Nummer 18, das Kürzel für diesen Text ist also KHM 18.

In dem Kästchen unten findet ihr die Namen bekannter Märchenfiguren, die Buchstaben sind allerdings durcheinandergeraten. Hinter den Buchstaben findet ihr jeweils eine Zahl. Die Zahl ist die KHM-Nummer des Märchens.

Beispiel: FCÖNHROSKIG 1 = Froschkönig = KHM-Nummer 1

**Schritt 1:** Entschlüsselt die Namen, ordnet sie dem jeweils passenden Bild zu und notiert die KHM-Nummer.

**Schritt 2:** Setzt die KHM-Nummern anstelle der Symbole in die Rechnung ein und rechnet die Lösung aus.

NTASPUCTEHEL (21)

PRAELNUZ (12)

MPRUTIELSEN LZCH (55)

ÄRKOTPPENCH (26)

SECEITTHNNCHWE (53)



© akg-images/bilwissedition

Name der Märchenfigur:  
Froschkönig

KHM-Nummer:

\_\_\_ = ◆



© akg-images/bilwissedition

Name der Märchenfigur:

\_\_\_\_\_

KHM-Nummer:

\_\_\_ = Δ



© akg-images

Name der Märchenfigur:

\_\_\_\_\_

KHM-Nummer:

\_\_\_ = ⌚



© akg-images

Name der Märchenfigur:

\_\_\_\_\_

KHM-Nummer:

\_\_\_ = ♠



© Quagga Media UG/akg-images

Name der Märchenfigur:

\_\_\_\_\_

KHM-Nummer:

\_\_\_ = □



© akg-images/bilwissedition

Name der Märchenfigur:

\_\_\_\_\_

KHM-Nummer:

\_\_\_ = ●

Rechnung: □ + ● + ⌚ - Δ + ♠ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_



CODE 125

In vielen Märchen kommen kleine Verslein oder Sprüche vor. Ihr findet hier vier Sprüche aus euch bestimmt bekannten Märchen. Die Sprüche sind jedoch völlig durcheinandergeraten.

**Schritt 1:** Findet jeweils die vier Verse, die zusammengehören, bringt sie in die richtige Reihenfolge und ordnet sie dem jeweils passenden Märchen zu.

**Schritt 2:** Ordnet mithilfe von Hinweiskarte 1 jedem ersten Buchstaben eines Verses eine Zahl zu, sodass sich für jedes Märchen eine vierstellige Zahl ergibt.

**Schritt 3:** Setzt die vierstelligen Zahlen in die Rechnung ein und rechnet die Lösung aus.

dass ich Rumpelstilzchen heiß!	Der Schuck ist zu klein,
Rucke di guck, rucke di guck!	„Knusper, knusper, knäuschen,
Blut ist im Schuck:	übermorgen hol ich der Königin ihr Kind;
„Spieglein, Spieglein an der Wand,	„Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
die rechte Braut sitzt noch daheim!	wer knuspert an meinem Häuschen?“
das himmlische Kind.“	Heute back ich, morgen brau ich,
ach, wie gut ist, dass niemand weiß,	wer ist die Schönste im ganzen Land?“
„Der Wind, der Wind,	aber Schneewittchen ist tausendmal schöner als Ihr.“

*Grimm, Brüder: Aschenputtel. In: Brüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen. Ausgabe letzter Hand. Hg. v. Heinz Rölleke. Band 1. Stuttgart Reclam 1993. S. 139. Grimm, Brüder: Rumpelstilzchen. A. a. O. S. 287. Grimm, Brüder: Hänsel und Gretel. A. a. O. S. 104. Grimm, Brüder: Schneewittchen. A. a. O. S. 272f.*

<p><b>Aschenputtel</b></p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <p>Zahl: _____</p>	<p><b>Rumpelstilzchen</b></p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <p>Zahl: _____</p>
<p><b>Hänsel und Gretel</b></p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <p>Zahl: _____</p>	<p><b>Schneewittchen</b></p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <p>Zahl: _____</p>

Rechnung: Zahl „Schneewittchen“ – Zahl „Hänsel und Gretel“ + Zahl „Aschenputtel“ – Zahl „Rumpelstilzchen“ = \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_





CODE 368

Märchen weisen meist einen besonderen Sprachgebrauch auf. In dem Märchen „Der Hahnenbalken“ sind einige Wörter des Originals durch falsche und unpassende Ausdrücke ersetzt.

**Schritt 1:** Findet die falschen und unpassenden Ausdrücke und markiert sie im Text.

**Schritt 2:** Zählt die von euch gefundenen falschen und unpassenden Wörter und bildet von dieser Zahl die Kubikzahl.

Hinweis: Kubikzahl = eine Zahl zweimal mit sich selbst multipliziert, also z. B.  $4 \cdot 4 \cdot 4 = 64$

### Brüder Grimm: Der Hahnenbalken

Es war einmal ein Zauberer, der stand mitten in einer großen Menge Volks und vollbrachte seine Wunderdinge. Da ließ er auch einen Hahn einherschreiten, der hob einen schweren Balken und trug ihn, als wäre er federleicht. Nun war aber ein Girl, das hatte eben ein cooles Kleeblatt gefunden und war dadurch klug geworden, so dass  
5 keine Show vor ihm bestehen konnte, und sah, dass der Balken nichts war als ein Strohalm.

Da rief es: „Hey Leute, seht ihr nicht, das ist ein bloßer Strohalm und kein Balken, was der Hahn da trägt.“

Als bald verschwand der Zauber, und die Leute sahen, was es war, und jagten den  
10 Hexenmeister mit Schimpf und Schande fort.

Er aber, megazornig, sprach: „Ich will mich schon rächen.“

Nach einiger Zeit hielt das Mädchen Hochzeit, war gestylt und ging in einem großen Zug über das Feld nach dem Ort, wo die Kirche stand. Auf einmal kamen sie an einen stark angeschwollenen Bach, und war keine Brücke und kein Steg, darüber zu gehen.

15 Da war die Braut taff, hob ihre Kleider auf und wollte durchwaten.

Wie sie nun eben im Wasser so steht, ruft ein Mann, und das war der Zauberer, neben ihr ganz spöttisch: „Ei! Wo hast du deine Augen, dass du das für ein Wasser hältst?“

Da gingen ihr die Augen auf, und sie sah, dass sie mit ihren aufgehobenen Kleidern mitten in einem blaublühenden Flachsfeld stand. Da sahen es die Leute auch allesamt  
20 und jagten sie mit Schimpf und Gelächter fort.

*Grimm, Brüder: Der Hahnenbalken. In: Brüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen. Ausgabe letzter Hand. Hg. v. Heinz Rölleke. Band 2. Stuttgart Reclam 1993. S. 262f.*

Anzahl der falschen Wörter: \_\_\_\_\_, davon die Kubikzahl: \_\_\_\_\_



CODE 343

Märchen folgen einem bestimmten Aufbau. Die Sätze des Märchens „Das Totenhemdchen“ der Brüder Grimm sind jedoch sämtlich durcheinandergeraten.

**Schritt 1:** Bringt die Sätze in die richtige Reihenfolge.

**Schritt 2:** Die Silben hinter den Sätzen ergeben, wenn die Sätze in der richtigen Reihenfolge angeordnet sind, drei inhaltlich und grammatisch zusammenhängende Wörter.

**Schritt 3:** Übersetzt das zweite Wort mithilfe von Hinweiskarte 1 in einen Zahlenwert. Da nicht alle Buchstaben auf der Hinweiskarte enthalten sind, ergibt sich nur eine dreistellige Zahl.

### Brüder Grimm: Das Totenhemdchen

Als aber die Mutter gar nicht aufhören wollte zu weinen, kam es in einer Nacht mit seinem weißen Totenhemdchen, in welchem es in den Sarg gelegt war, und mit dem Kränzchen auf dem Kopf, setzte sich zu ihren Füßen auf das Bett und sprach: – gi

Da befahl die Mutter dem lieben Gott ihr Leid und ertrug es still und geduldig, und das Kind kam nicht wieder, sondern schlief in seinem unterirdischen Bettchen. – re

Es hatte eine Mutter ein Büblein von sieben Jahren, das war so schön und lieblich, dass es niemand ansehen konnte, ohne ihm gut zu sein, und sie hatte es auch lieber als alles auf der Welt. – sie

„Ach Mutter, höre doch auf zu weinen, sonst kann ich in meinem Sarge nicht einschlafen, denn mein Totenhemdchen wird nicht trocken von deinen Tränen, die alle darauf fallen.“ – sche

„Siehst du, nun ist mein Hemdchen bald trocken, und ich habe Ruhe in meinem Grab.“ – te

Und in der andern Nacht kam das Kindchen wieder, hielt in der Hand ein Lichtchen und sagte: – rak

Bald darauf aber, nachdem es begraben war, zeigte sich das Kind nachts an den Plätzen, wo es sonst im Leben gesessen und gespielt hatte; weinte die Mutter, so weinte es auch, und wenn der Morgen kam, war es verschwunden. – ma

Da erschrak die Mutter, als sie das hörte, und weinte nicht mehr. – Cha

Nun geschah es, dass es plötzlich krank ward, und der liebe Gott es zu sich nahm; darüber konnte sich die Mutter nicht trösten und weinte Tag und Nacht. – ben

*Grimm, Brüder: Das Totenhemdchen. In: Brüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen. Ausgabe letzter Hand. Hg. v. Heinz Rölleke. Band 2. Stuttgart Reclam 1993. S. 123f.*

Lösungswörter: \_\_\_\_\_, Zahlenwert: \_\_\_\_\_



CODE 973

Märchen weisen besondere Merkmale auf. In dem folgenden Text sind die wichtigsten Merkmale zusammengefasst. Allerdings sind einige Wörter verloren gegangen.

**Schritt 1:** Ergänzt die fehlenden Wörter. Die richtigen Wörter sind in dem Silbenrätsel versteckt. Daneben benötigt ihr noch die drei Lösungswörter aus einem der vorherigen Rätsel.

**Schritt 2:** In dem kurzen Text kommen drei verschiedene Zahlen vor (zwei davon mehrfach). Multipliziert die drei Zahlen miteinander.

un	tür	be	Auf	stimmt	ü	Lö	ber	na
	li	ben	che	sung	ga			

### Merkmale Märchen

- ★ Zeit und Ort sind im Märchen häufig \_\_\_\_\_. Sie werden meist nicht genauer benannt.  
Beispiele: „Es war einmal ...“, „über den Bergen bei den Zwergen“
- ★ Die Personen sind oft gegensätzlich (schön – hässlich, fleißig – faul, reich – arm, klug – dumm usw.). Mittlere \_\_\_\_\_ kommen dagegen nicht vor. Am Ende siegt das Gute über das Böse.
- ★ Im Märchen sind \_\_\_\_\_ Ereignisse ganz normal, so gibt es Feen und Hexen, Riesen und Zwerge, sprechende Tiere und Pflanzen, wunderbare Zauberdinge usw. Beispiel: In „Aschenputtel“ erfüllt der Haselbusch, auf dem ein Vöglein sitzt, alle seine Wünsche.
- ★ Das Märchen beginnt meist mit einer besonderen Situation, für die dann eine \_\_\_\_\_ gesucht werden muss.  
Beispiel: In „Hänsel und Gretel“ kann ein armer Holzhacker seine Kinder nicht mehr ernähren.
- ★ Die Lösung erfolgt meist in mehreren Schritten, häufig sind drei \_\_\_\_\_ zu bewältigen.
- ★ Häufig spielen auch \_\_\_\_\_ Zahlen eine wichtige Rolle, ebenso Sprüche und Formeln.  
Beispiele: drei Aufgaben oder Wünsche, die \_\_\_\_\_ Zwerge, zwölf Brüder usw.

Rechnung: \_\_\_\_\_ • \_\_\_\_\_ • \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_