



# Erzählende Texte verfassen Teil 1

Deutsch Lesen/Textverständnis M 10

## Input und Übungen



**In diesem Input werden folgende Themen behandelt:**

- Was versteht man unter erzählenden Texten/Erzähltexten?
- Arten von Textsorten unterscheiden: Erlebnis- und Fantasieerzählung sowie Märchen
- Erlebnis- und Fantasieerzählung selbst verfassen
- Gliederung/Schreibplan erstellen für einen kreativen Text



**Was ist ein Erzähltext?**

eine Alltagsgeschichte, die du als

- Märchen
- Urlaubserzählung
- Fantasieerzählung
- Tagebucheintrag
- o. Ä. verfassen kannst.

Schreibe dir pro Textart eine Lernkarte, notiere dir die jeweiligen Merkmale und lerne sie!

Wichtig ist: Es muss deutlich werden, welche spezielle Textsorte du gewählt hast und dass du das geforderte Thema aufgreifst.

Es braucht immer eine thematische Einführung.

Beschreibe Gedanken und Gefühle von dir und/oder der Hauptfiguren (Hoffnungen und Befürchtungen inkl.).

Nutze wörtliche Rede!

Nutze auch hier sprachliche Mittel wie Metaphern, Vergleiche, Parallelismen, Wiederholungen gezielt, um deinen Text interessant zu machen.

**Lies im Stark-Trainer 10 das Kapitel 3.2 „Erzählende Texte“ auf S. 8-13!**

## Fokus Märchen

- ① Lies das Märchen „Jorinde und Joringel“ auf den folgenden Seiten und überprüfe, welche der Merkmale eines Märchens es erfüllt. Belege die gefundenen Merkmale mit Zitaten aus dem Text. Zitiere korrekt!





# Erzählende Texte verfassen Teil 1

Deutsch Lesen/Textverständnis M 10

## Jorinde und Joringel (Gebrüder Grimm)

Es war einmal ein altes Schloß mitten in einem großen dicken Wald, darinnen wohnte eine alte Frau ganz allein, das war eine Erzzauberin. Am Tage machte sie sich zur Katze oder zur Nachteule, des Abends aber wurde sie wieder ordentlich wie ein Mensch gestaltet. Sie konnte das Wild und die Vögel herbeilocken, und dann schlachtete sie, kochte und briet es.

Wenn jemand auf hundert Schritte dem Schloß nahe kam, so mußte er stillestehen und konnte sich nicht von der Stelle bewegen, bis sie ihn lossprach; wenn aber eine keusche Jungfrau in diesen Kreis kam, so verwandelte sie dieselbe in einen Vogel und sperrte sie dann in einen Korb ein und trug den Korb in eine Kammer des Schlosses. Sie hatte wohl siebentausend solcher Körbe mit so raren Vögeln im Schlosse.

Nun war einmal eine Jungfrau, die hieß Jorinde; sie war schöner als alle andere Mädchen. Die und dann ein gar schöner Jüngling namens Joringel hatten sich zusammen versprochen. Sie waren in den Brauttagen, und sie hatten ihr größtes Vergnügen eins am andern. Damit sie nun einsmalen vertraut zusammen reden könnten, gingen sie in den Wald spazieren.

»Hüte dich«, sagte Joringel, »daß du nicht so nahe ans Schloß kommst.« Es war ein schöner Abend, die Sonne schien zwischen den Stämmen der Bäume hell ins dunkle Grün des Waldes, und die Turteltaube sang kläglich auf den alten Maibuchen.

Jorinde weinte zuweilen, setzte sich hin im Sonnenschein und klagte: Joringel klagte auch. Sie waren so bestürzt, als wenn sie hätten sterben sollen; sie sahen sich um, waren irre und wußten nicht, wohin sie nach Hause gehen sollten. Noch halb stand die Sonne über dem Berg, und halb war sie unter. Joringel sah durchs Gebüsch und sah die alte Mauer des Schlosses nah bei sich; er erschrak und wurde todbang. Jorinde sang:

»Mein Vöglein mit dem Ringlein rot  
singt Leide, Leide, Leide:  
es singt dem Täubelein seinen Tod,  
singt Leide, Lei - zicküth, zicküth, zicküth. «

Joringel sah nach Jorinde. Jorinde war in eine Nachtigall verwandelt, die sang zicküth, zicküth. Eine Nachteule mit glühenden Augen flog dreimal um sie herum und schrie dreimal schu, hu, hu, hu. Joringel konnte sich nicht regen.- er stand da wie ein Stein, konnte nicht weinen, nicht reden, nicht Hand noch Fuß regen. Nun war die Sonne unter; die Eule flog in einen Strauch, und gleich darauf kam eine alte krumme Frau aus diesem hervor, gelb und mager: große rote Augen, krumme Nase, die mit der Spitze ans Kinn reichte. Sie murmelte, fing die Nachtigall und trug sie auf der Hand fort. Joringel konnte nichts sagen, nicht von der Stelle kommen; die Nachtigall war fort. Endlich kam das Weib wieder und sagte mit dumpfer Stimme: »Grüß dich, Zachiel, wenn's Mündel ins Körbel scheint, bind lose Zachiel, zu guter Stund.« Da wurde Joringel los. Er fiel vor dem Weib auf die Knie und bat, sie möchte ihm seine Jorinde wiedergeben, aber sie sagte, er sollte sie nie wiederhaben, und ging fort. Er rief, er weinte, er jammerte, aber alles umsonst. »Uu, was soll mir geschehen?« Joringel ging fort und kam endlich in ein fremdes Dorf; da hütete er die Schafe lange Zeit. Oft ging er rund um das Schloß herum, aber nicht zu nahe dabei. Endlich träumte er einmal des Nachts, er fände eine blutrote Blume, in deren Mitte eine schöne große Perle war.





# Erzählende Texte verfassen Teil 1

Deutsch Lesen/Textverständnis M 10

Die Blume brach er ab, ging damit zum Schlosse: alles, was er mit der Blume berührte, ward von der Zauberei frei; auch träumte er, er hätte seine Jorinde dadurch wiederbekommen. Des Morgens, als er erwachte, fing er an, durch Berg und Tal zu suchen, ob er eine solche

45 Blume fände; er suchte bis an den neunten Tag, da fand er die blutrote Blume am Morgen früh. In der Mitte war ein großer Tautropfe, so groß wie die schönste Perle. Diese Blume trug er Tag und Nacht bis zum Schloß. Wie er auf hundert Schritt nahe bis zum Schloß kam, da ward er nicht fest, sondern ging fort bis ans Tor. Joringel freute sich hoch, berührte die Pforte mit der Blume, und sie sprang auf. Er ging hinein, durch den Hof, horchte, wo er die

50 vielen Vögel vernähme; endlich hörte er's. Er ging und fand den Saal, darauf war die Zauberin und fütterte die Vögel in den siebentausend Körben. Wie sie den Joringel sah, ward sie böß, sehr böß, schalt, spie Gift und Galle gegen ihn aus, aber sie konnte auf zwei Schritte nicht an ihn kommen. Er kehrte sich nicht an sie und ging, besah die Körbe mit den Vögeln; da waren aber viele hundert Nachtigallen, wie sollte er nun seine Jorinde wiederfinden?

55 indem er so zusah, [merkte er,] daß die Alte heimlich ein Körbchen mit einem Vogel wegnahm und damit nach der Türe ging. Flugs sprang er hinzu, berührte das Körbchen mit der Blume und auch das alte Weib- nun konnte sie nichts mehr zaubern, und Jorinde stand da, hatte ihn um den Hals gefaßt, so schön, wie sie ehemals war. Da machte er auch alle die andern Vögel wieder zu Jungfrauen, und da ging er mit seiner Jorinde nach Hause, und sie leb-

60 ten lange vergnügt zusammen.

Quelle: Kinder- und Hausmärchen, Jacob Grimm, Wilhelm Grimm (Brüder Grimm), 1812-15, KHM 69.

| Märchenmerkmal | Zitat mit Zeilenangabe |
|----------------|------------------------|
|                |                        |
|                |                        |
|                |                        |
|                |                        |
|                |                        |
|                |                        |
|                |                        |





# Erzählende Texte verfassen Teil 1

Deutsch Lesen/Textverständnis M 10



## Expertenwissen: Merkmale moderner Märchen

Moderne Märchen weisen oft Merkmale auf, die sich von traditionellen Märchen unterscheiden, aber dennoch ihre Ursprünge in diesen Geschichten haben. Hier sind einige der häufigsten Merkmale moderner Märchen:

1. **Aktualisierte Themen und Werte:** Moderne Märchen reflektieren häufig aktuelle soziale, kulturelle oder politische Themen. Sie beschäftigen sich oft mit Problemen wie Gleichberechtigung, Umweltschutz, Identität und psychischen Gesundheitsfragen. Die Charaktere haben oft eine tiefere emotionale oder moralische Entwicklung.
2. **Protagonisten mit komplexeren Persönlichkeiten:** In modernen Märchen sind die Helden und Heldinnen keine einfachen „guten“ Charaktere, sondern haben oft eigene Schwächen und Herausforderungen. Sie sind weniger idealisiert und oft authentischer oder realitätsnäher.
3. **Verzerrte oder unerwartete Erzählstrukturen:** Es gibt oft eine Umkehrung oder Unterwanderung der traditionellen Märchenformel, bei der die Handlung nicht immer vorhersehbar ist. Moderne Märchen können ironisch, humorvoll oder auch kritisch sein, was in klassischen Märchen nicht so häufig vorkommt.
4. **Verzicht auf übernatürliche Elemente:** Während traditionelle Märchen oft auf Magie und Fantasiewesen zurückgreifen, verzichten moderne Märchen manchmal auf diese Elemente oder setzen sie in einem realistischeren Kontext ein.
5. **Setting und Zeit:** Statt in einer unbestimmten „fernen“ Vergangenheit spielen viele moderne Märchen in der Gegenwart oder in naher Zukunft. Sie könnten in urbanen Umfeldern oder in alltäglichen Situationen angesiedelt sein, anstatt in fernen, märchenhaften Königreichen.
6. **Gesellschaftliche und psychologische Dimension:** Moderne Märchen können tiefere psychologische und gesellschaftliche Themen ansprechen, wie die Suche nach Identität, Selbstverwirklichung oder den Umgang mit gesellschaftlichem Druck.
7. **Ironie und Subversion (Untergrabung) von Klischees:** Moderne Märchen nutzen oft Ironie, um traditionelle Märchenmuster zu hinterfragen oder zu hintertreiben. Zum Beispiel könnte der „Bösewicht“ im Märchen auf eine unkonventionelle Weise dargestellt werden, oder die Moral der Geschichte könnte eine unerwartete Wendung nehmen.

Zusammengefasst könnte man sagen, dass moderne Märchen eine Mischung aus traditionellen Erzählstrukturen und modernen, oft tiefgründigen Themen darstellen.





# Erzählende Texte verfassen Teil 1

Deutsch Lesen/Textverständnis M 10



## Tipps zum Verfassen eines traditionellen Märchens

### 1. Typische Märchenelemente einbauen:

Märchen haben oft bestimmte, wiederkehrende Elemente wie magische Wesen, Zauberei, übernatürliche Ereignisse und gute sowie böse Charaktere.

**Beispiel:** Eine Hexe oder ein Zauberer, ein sprechendes Tier, ein magischer Gegenstand oder ein gutherziger Prinz/eine Prinzessin.

### 2. Einführung mit einer einfachen, klaren Ausgangslage:

Märchen beginnen oft mit einer einfachen, klaren Ausgangslage: Es war einmal ein König, eine Prinzessin, ein armer Bauer, ein verwunschener Wald usw.

**Beispiel:** „Es war einmal ein kleines Mädchen namens Lina, das in einem Dorf am Rande des Waldes lebte.“

### 3. Der gute Held und der böse Gegenspieler:

Märchen konzentrieren sich auf den Konflikt zwischen gut und böse. Der Held ist oft ein einfacher, unschuldiger Charakter, der eine Herausforderung bestehen muss.

**Beispiel:** Ein tapferer Prinz kämpft gegen einen Drachen oder ein gutes Mädchen besiegt die böse Hexe.

### 4. Magische oder übernatürliche Elemente:

In einem Märchen gibt es häufig magische Wesen, wie Feen, Zwerge, sprechende Tiere oder Zauberer. Diese sind oft dazu da, dem Helden zu helfen oder ihm beizubringen, was er tun muss.

**Beispiel:** Ein Zauberer gibt dem Helden eine magische Waffe, oder eine gute Fee gewährt dem Mädchen drei Wünsche.

### 5. Der typische Verlauf:

Märchen folgen oft einem bestimmten Verlauf: **Ein Problem oder eine Herausforderung:** Der Held oder die Heldin steht vor einer schwierigen Aufgabe. **Hilfe durch Magie oder gute Wesen:** Ein magisches Element oder ein guter Helfer kommt ins Spiel. **Der Sieg des Guten:** Am Ende überwindet der Held das Böse, und es gibt eine Belohnung oder ein Happy End.

### 6. Symbolische Sprache:

Märchen nutzen oft symbolische Sprache, um Themen wie Mut, Weisheit oder die Bedeutung von Gut und Böse darzustellen. Die Namen von Orten oder Charakteren können oft bestimmte Bedeutungen haben.

**Beispiel:** Ein Wald kann den „Weg des Lebens“ symbolisieren, und ein „Schloss“ könnte für den „Höhepunkt des Glücks“ stehen.

### 7. Happy End:

Märchen enden oft mit einem „Happy End“, bei dem das Gute triumphiert und der Held belohnt wird. Das bedeutet nicht, dass es keine Konflikte oder Schwierigkeiten gibt, aber die Lösung ist klar und zufriedenstellend.





# Erzählende Texte verfassen Teil 1

Deutsch Lesen/Textverständnis M 10

## Fokus Urlaubserzählung



### Tipps für eine Urlaubserzählung

#### 1. Urlaubserzählung:

Bei einer Urlaubserzählung geht es darum, von einem echten oder imaginären Urlaub zu berichten. Du kannst aus deiner eigenen Erfahrung oder einer fiktiven Reise erzählen. Hier sind einige Tipps:

#### 1. Einleitung:

- **Ort und Zeit:** Beginne damit, wo und wann der Urlaub stattgefunden hat. Beschreibe den Ort (z. B. ein Strand, eine Stadt, die Berge) und die Jahreszeit.
- **Erwartungen:** Was hast du dir von diesem Urlaub erhofft oder was war dein Ziel? Das könnte die Spannung steigern, wenn du später auf das eingehst, was wirklich passiert ist.

#### 2. Hauptteil:

- **Erlebnisse und Aktivitäten:** Berichte von den wichtigsten Ereignissen, die du erlebt hast. Was hast du gemacht? Welche besonderen Momente gab es? (z. B. das erste Mal Schwimmen im Meer, ein Abenteuer beim Wandern, eine unerwartete Begegnung mit Einheimischen).
- **Gefühle und Eindrücke:** Wie hast du dich dabei gefühlt? Was hat dir gefallen oder was hat dich überrascht? Deine Gefühle geben der Erzählung mehr Tiefe.
- **Konflikte und Herausforderungen:** Vielleicht gab es etwas, das nicht ganz nach Plan lief. Eine Reise kann auch Herausforderungen bieten (z. B. schlechtes Wetter, Probleme mit dem Hotel, Missverständnisse). Erzähle davon, wie du damit umgegangen bist.

#### 3. Schluss:

- **Fazit und Rückblick:** Wie hast du den Urlaub insgesamt empfunden? Was hast du aus der Reise gelernt oder mitgenommen? Hat sich deine Sichtweise auf etwas verändert?
- **Erwartung vs. Realität:** Du könntest auch kurz darauf eingehen, wie deine Erwartungen vor dem Urlaub im Vergleich zu den tatsächlichen Erlebnissen standen.







## Fokus Fantasieerzählung



### Tipps für eine Fantasieerzählung

#### Fantasieerzählung:

Eine Fantasieerzählung lebt von Kreativität und der Erschaffung einer eigenen Welt.

Hier sind einige Tipps:

#### 1. Einleitung:

- **Einführung in die Fantasiewelt:** Stelle deine Welt vor. Es könnte eine magische Welt, eine Zukunftsvision oder eine alternative Realität sein. Achte darauf, dass du die wichtigsten Merkmale der Welt beschreibst, um sie greifbar zu machen.
- **Charaktere und Problemstellung:** Wer ist der Hauptcharakter und was steht ihm oder ihr bevor? Gibt es eine Bedrohung oder eine Herausforderung? Vielleicht eine Prophezeiung oder ein großes Abenteuer, das bevorsteht?

#### 2. Hauptteil:

- **Entwickle die Handlung:** Achte darauf, dass deine Geschichte spannend bleibt. Gib deinen Charakteren klare Ziele und Hindernisse, die sie überwinden müssen. Deine Erzählung könnte z. B. von einer Reise, einer Entdeckung oder einem Konflikt zwischen Gut und Böse handeln.
- **Weltaufbau und Details:** Baue deine Fantasiewelt mit vielen Details auf. Beschreibe die Umgebung, die Kreaturen, Magie oder Technik, die dort existieren. Nutze deine Vorstellungskraft, aber achte darauf, dass alles in der Welt stimmig bleibt.
- **Charakterentwicklung:** Deine Hauptfigur sollte sich im Laufe der Geschichte verändern oder weiterentwickeln. Vielleicht überwindet sie eine große Angst, wird mutiger oder lernt eine wichtige Lektion.

#### 3. Schluss:

- **Auflösung:** Bringe die Geschichte zu einem spannenden, aber zufriedenstellenden Ende. Wird das Problem gelöst? Hat der Charakter sein Ziel erreicht oder eine wertvolle Lektion gelernt?
- **Nachdenken und Interpretation:** Vielleicht lässt du am Ende noch Raum für Interpretation oder eine tiefere Botschaft, die sich aus der Geschichte ableiten lässt. Das kann eine Lektion oder eine moralische Frage sein.





## Zusammenfassung

### Und hier noch einmal eine kompakte Übersicht:

#### 1. Urlaubsgeschichte

- **Zeig, nicht nur erzählen:** Beschreibe deine Eindrücke detailliert, damit Leser\*innen sich die Szenen vorstellen können.
- **Spannung aufbauen:** Kleine Konflikte oder unerwartete Ereignisse halten das Interesse wach.
- **Sprache und Stil:** Verwende eine entspannte, lockere Sprache, die zum Urlaubsgefühl passt.
- **Struktur und Absätze:** Klare Einleitung, Hauptteil mit Erlebnissen, und ein abschließendes Fazit.

#### 2. Fantasiegeschichte

- **Zeig, nicht nur erzählen:** Nutze lebendige Beschreibungen, um eine faszinierende Welt zu erschaffen.
- **Spannung aufbauen:** Setze Geheimnisse und unerwartete Wendungen ein, die das Interesse wecken.
- **Sprache und Stil:** Kreative, bildhafte Sprache, die die Magie der Geschichte unterstützt.
- **Struktur und Absätze:** Einführung der Welt und Charaktere, Konflikt und Lösung, klare Richtung in der Handlung.

#### 3. Märchen

- **Zeig, nicht nur erzählen:** Beschreibe Szenen und Symbole, um eine märchenhafte Atmosphäre zu schaffen.
- **Spannung aufbauen:** Führe eine klare Prüfung oder Herausforderung für die Hauptfigur ein.
- **Sprache und Stil:** Verwende einfache, klare, aber poetische Sprache, oft mit Wiederholungen.
- **Struktur und Absätze:** Klassische Märchenstruktur: Einleitung, Konflikt, Lösung, Moral.



### Tipps für den Schreibplan allgemein - egal welchen Erzähltext du wählst.

Erstelle eine Mindmap oder eine Gliederung mit folgenden Inhalten:

- Was ist der konkrete Auftrag/das konkrete Thema?
- Welche Textsorte soll es werden?
- Welche Merkmale möchte ich integrieren?
- Welche Figuren gibt es? Welche Charaktereigenschaften sollen sie haben?
- Was soll der Hauptkonflikt sein?
- Welche Handlungsschritte soll es geben? Unterteile sie in Einleitung, Hauptteil und Schluss!





# Erzählende Texte verfassen Teil 1

Deutsch Lesen/Textverständnis M 10

- ② Bearbeite im Stark-Trainer 10, S. 34, Aufgabe 9 „bargeldloses Bezahlen“ **oder** bearbeite im Stark-Trainer 10, S. 40, Aufgabe 9, Thema „Ehrlichkeit in der Beziehung“ und **verfasse den geforderten Aufsatz entweder als Urlaubsgeschichte, Fantasiegeschichte, traditionelles oder modernes Märchen**. Verfasse vorab einen Schreibplan!

Umfang: ca. 200 Wörter

Arbeite im Heft!



**Aufgabe 2 muss deiner Deutschlehrkraft vorgezeigt werden!**

Unterschrift Lernbegleiter\*in:

