Name: Datum:

Das Märchen-Logical

Vier Helden, vier Zauberdinge – logisch kombinieren und Märchenmerkmale erkennen

1 Vier Märchenhelden ziehen in die Welt hinaus. Jeder bekommt **ein** Zauberding von **einem** Helfer und muss **eine** Aufgabe bestehen. Lies die Hinweise. Streiche in der Tabelle durch, was nicht passt, und kreise ein, was passt. In jeder Spalte kommt jedes Ding genau einmal vor.

1. Die Müllerstochter musste drei Rätsel lösen.
2. Der kluge Fuchs schenkte die Siebenmeilenstiefel.
3. Wer den Drachen vertreiben musste, bekam die Tarnkappe.
4. Der Hirtenjunge bekam Hilfe von einem Tier.
5. Das Schneiderlein bekam weder von der Fee noch von einem Tier Hilfe.
6. Den Riesen überlistete jemand mit dem goldenen Schlüssel.
7. Die gute Fee schenkte den Wunschring.
8. Der Königssohn musste gegen ein Ungeheuer kämpfen, das Feuer speit.

Held	Zauberding	Helfer	Aufgabe
Müllerstochter	Tarnkappe · Siebenmeilenstiefel · goldener Schlüssel · Wunschring	weise Eule · alter Zwerg · kluger Fuchs · gute Fee	Rätsel lösen · Hexe besiegen · Riesen überlisten · Drachen vertreiben
Hirtenjunge	Tarnkappe · Siebenmeilenstiefel · goldener Schlüssel · Wunschring	weise Eule · alter Zwerg · kluger Fuchs · gute Fee	Rätsel lösen · Hexe besiegen · Riesen überlisten · Drachen vertreiben
Schneiderlein	Tarnkappe · Siebenmeilenstiefel · goldener Schlüssel · Wunschring	weise Eule · alter Zwerg · kluger Fuchs · gute Fee	Rätsel lösen · Hexe besiegen · Riesen überlisten · Drachen vertreiben
Königssohn	Tarnkappe · Siebenmeilenstiefel · goldener Schlüssel · Wunschring	weise Eule · alter Zwerg · kluger Fuchs · gute Fee	Rätsel lösen · Hexe besiegen · Riesen überlisten · Drachen vertreiben

2 Typisch Märchen? Welche Märchenmerkmale stecken in den Hinweisen? Kreise den Buchstaben ein.

Merkmal	kommt vor	kommt nicht vor
1. Zauberdinge wie Tarnkappe und Wunschring	**Z**	**W**
2. Tiere als Helfer	**A**	**S**
3. eine genaue Jahreszahl	**S**	**U**
4. magische Zahlen wie 3 und 7	**B**	**S**
5. Figuren ohne Namen, nur mit Beruf oder Stand	**E**	**P**
6. Handys, Autos und Computer	**H**	**R**

Lösungswort: 1 2 3 4 5 6

3 Schreibe den Anfang des Märchens vom Hirtenjungen. Beginne mit einer typischen Märchenformel und baue sein Zauberding ein.

Kopieren für den eigenen Unterricht erlaubt

Das Märchen-Logical – Lösung

Aufgabe 1

Held	Zauberding	Helfer	Aufgabe
Müllerstochter	Tarnkappe, Siebenmeilenstiefel, goldener Schlüssel, **Wunschring**	weise Eule, alter Zwerg, kluger Fuchs, **gute Fee**	**Rätsel lösen**, Hexe besiegen, Riesen überlisten, Drachen vertreiben
Hirtenjunge	Tarnkappe, **Siebenmeilenstiefel**, goldener Schlüssel, Wunschring	weise Eule, alter Zwerg, **kluger Fuchs**, gute Fee	Rätsel lösen, **Hexe besiegen**, Riesen überlisten, Drachen vertreiben
Schneiderlein	Tarnkappe, Siebenmeilenstiefel, **goldener Schlüssel**, Wunschring	weise Eule, **alter Zwerg**, kluger Fuchs, gute Fee	Rätsel lösen, Hexe besiegen, **Riesen überlisten**, Drachen vertreiben
Königssohn	**Tarnkappe**, Siebenmeilenstiefel, goldener Schlüssel, Wunschring	**weise Eule**, alter Zwerg, kluger Fuchs, gute Fee	Rätsel lösen, Hexe besiegen, Riesen überlisten, **Drachen vertreiben**

Lösungsweg: Nach 5 half dem Schneiderlein der Zwerg, nach 8 und 3 hat der Königssohn den Drachen und die Tarnkappe. Nach 4 half dem Hirtenjungen die Eule oder der Fuchs. Hätte ihm die Eule geholfen, blieben für Fuchs und Fee nur die Müllerstochter und der Königssohn. Der Königssohn hat aber die Tarnkappe und kann weder den Fuchs (Stiefel, 2) noch die Fee (Wunschring, 7) haben. Also half dem Hirtenjungen der Fuchs, nach 2 mit den Siebenmeilenstiefeln. Den Riesen überlistet, wer den goldenen Schlüssel hat (6). Das kann nicht der Hirtenjunge sein (er hat die Stiefel), also muss er die Hexe besiegen. Damit bleibt der Riese für das Schneiderlein mit dem Schlüssel, für die Müllerstochter der Wunschring und nach 7 die Fee. Dem Königssohn hilft die Eule.

Aufgabe 2

Merkmal	kommt vor	kommt nicht vor
1. Zauberdinge wie Tarnkappe und Wunschring	**Z**	**W**
2. Tiere als Helfer	**A**	**S**
3. eine genaue Jahreszahl	**S**	**U**
4. magische Zahlen wie 3 und 7	**B**	**S**
5. Figuren ohne Namen, nur mit Beruf oder Stand	**E**	**P**
6. Handys, Autos und Computer	**H**	**R**

Lösungswort:

1	2	3	4	5	6
Z	**A**	**U**	**B**	**E**	**R**

Aufgabe 3 (Beispiel)

Es war einmal ein armer Hirtenjunge, der hütete jeden Tag die Schafe des Königs. Eines Morgens saß ein Fuchs am Wegrand und sprach: „Weil du so freundlich zu den Tieren bist, schenke ich dir diese Stiefel. Mit jedem Schritt kommst du sieben Meilen weit.“ …

Weitere Märchenmerkmale zum Sammeln: formelhafter Anfang und Schluss, Gut gegen Böse, Fabelwesen (Riese, Drache, Zwerg, Fee, Hexe), Ort und Zeit unbestimmt, Prüfungen und Aufgaben, glückliches Ende. Die Figuren sind frei erfunden, Zauberdinge wie Tarnkappe und Siebenmeilenstiefel kommen in vielen überlieferten Märchen vor.

Kopieren für den eigenen Unterricht erlaubt