Mögliche Lösungen:

Aufgabe 1:

1. Begriffssammlung: Unterhaltung, Spaß, Erlebnis einer anderen Zeit, Geschichte erfahren und erleben, Zeit- und Fantasiereise
2. Die Schüler sammeln mögliche Erklärungen dafür, was Mittelalterspiele attraktiv macht. Antworten können sein:  
   Rollenspiele: aus dem Alltag heraustreten und eine Wunschrolle für sich finden  
   - positiv besetzte Rollen: der Held, der beste Ritter, der Unbesiegbare, das edle Burgfräulein, die treue Magd  
   - negativ besetzte Rollen: der finstere / schwarze Ritter, der unfaire Kämpfer, die Hexe
3. In der Reflektion der gefundenen Antworten kann sich zeigen:  
   Positiv besetzte Rollen bieten die Möglichkeit, in einem Live-Rollenspiel auf Zeit aus einer als unbefriedigend erfahrenen Realität herauszutreten und sich selbst in einen Ideal-Zustand zu transformieren.  
   Negativ besetzte Rollen bieten die Möglichkeit, in einem Live-Rollenspiel auf Zeit einen "ungeliebten" bzw. Norm- und Werteanforderungen verletzenden Teil der eigenen Persönlichkeit auszuleben.

Aufgabe 2:

Aus dem Arbeitsauftrag 2 kann abgeleitet werden, dass es offenbar möglich ist, Zeit (sowohl historisch wie auch ideell) in Perioden wie z.B. Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft einzuteilen. In der Bewertung dieser Begriffe können eigene Wertungen aufscheinen wie z.B. Vergangenheit: "früher war alles schöner, besser, idealer, vollkommener …", Gegenwart: "heute ist man in Zwängen gefangen und kann sich nicht selbst entfalten, man ist fremdbestimmt, kann nicht die eigene Persönlichkeit entfalten", Zukunft: wird nicht als zeitlicher Ablauf transformiert, sondern parallel zu Gegenwart als "Anderwelt" mit eigenen Rollenvorstellungen installiert.

Als Terminus technicus kann der Begriff "Phasenmodell" gesetzt werden; das "Triadische Geschichtsmodell" der Romantik kann erwähnt, muss aber nicht als epochengebundener Begriff bearbeitet werden.

Aufgabe 3:

1. Die Schüler erarbeiten für die 8. und die 12. Vigilie die Konnotationen, die ETA Hoffmann für den Begriff Atlantis zur Verfügung stellt. Als Ergebnis soll erkannt werden, dass der Begriff eine Chiffre für eine "Anderwelt" ist, in welcher die Beziehung zwischen Anselmus und Serpentina ihre Erfüllung findet.
2. Im zweiten Schritt erhalten die Schüler als Textvorlage eine Kurzfassung von Platons Atlantissage (--> Quelle: Deutsch betrifft uns, 5.2016, S. 10, Z. 16-29). Erkannt werden soll, dass das zunächst ideal erscheinende Atlantis (Z. 16-20) sich in einen Militärstaat wandelt, der die ganze Welt unterjochen will (Z. 20-25), der zum Untergang führt.
3. Die Kontrastierung von idyllischer Idealwelt (= Atlantis bei ETA Hoffmann) und Platons Atlantis-Mythos soll zur Erkenntnis führen, dass die Konstruktion von "Anderwelten" ein Bedürfnis erfüllen, dem Alltag, der Realität zu entfliehen.
4. Atlantis-Sage und Mittelalterspiele haben nichts mit der Gegenwart und der Realität gemein, aber sie bieten sich als Projektionsflächen für eigene Wünsche an.

Weiter gedacht: Bei ETA Hoffmann dient der Begriff Atlantis als Chiffre, um für Anselmus und Serpentina eine Möglichkeit zu bieten, in "Glückseligkeit und Wonne" auf dem Rittergut in Atlantis leben zu können. Sie sind damit Stellvertreter für eigene Wünsche und Projektionen. Der Begriff Atlantis wird von ETA Hoffmann undifferenziert als Chiffre für individuelles Liebeglück in einer fantastischen Anderwelt, jenseits der Realität verwendet: Vigilie 8 und12.

In der Gegenwart gibt es zahlreiche Angebote wie z.B. das Mittelalter und seine Inszenierung in Mittelaltermärkten und Ritterspielen, um aus der als unbefriedigend erfahrenen Realität hinauszutreten.

ETA Hoffmann gibt in Vigilie 12 sich selbst den Rat, sich in der Fantasie nach Atlantis zu begeben, um wie Anselmus in der "Poesie" sein Lebensglück zu finden.

Der „Goldne Topf“ ist ein Appell an den Leser, sich seiner Fantasie zu bedienen, um nicht nur eskapistisch die Flucht aus der Realität anzutreten, sondern Lösungen für eine als problematisch empfundene oder erfahrene Realität zu finden.