Ævintýri hafa oftast nokkuð hefðbundna byggingu. Helstu þættirnir eru:

1. Aðalpersóna er kynnt til sögunnar. Helstu einkenni hennar eru dregin fram og hún staðsett.
2. Hlutirnir breytast úr jafnvægi í óreiðu og aðalpersónan þarf að bregðast við því.
3. Glíma við andstæðinginn tekur við. Útlit hans og innræti er látið koma fram.
4. Einhverjar þrautir þarf að leysa, oft eru þær þrjár.
5. Einhver kemur aðalpersónunni til hjálpar við að leysa þrautirnar.
6. Sigurlaun fást í lok sögunnar.

Hér sérðu helstu þætti sýnda í tveimur ævintýrum.

• Hver er aðalpersóna sögunnar og hverra manna er hún? • Hvað einkennir hana? • Hvar er aðalpersónan stödd í upphafi sögunnar?	<u>Stúlkan í turninum eftir Jónas Hallgrímsson</u> Dóttir fiskimanns, ung og falleg. Á heimaslóðum.	<u>Karlssonur, Lítill, Trítill og dvergarnir úr þjóðsögum J.Á.</u> Karlssonur sem reynir að finna kóngsdóttur. Hann er yngstur og hafður út undan hjá foreldrum sínum.
• Hvers vegna breytast aðstæður hennar? • Hver veldur því?	Víkingar koma og ætla að nema hana á brott.	Kóngur á dóttur sem hverfur. Kóngur vinnur þess heit að sá sem kemur með hana skuli fá hana en þeir sem reyna koma ærir til baka.
• Hvað gerir aðalpersónan þá?	Hleypur inn í turninn.	Karlsson biður um að fá að leita hennar en fær ekki að fara fyrr en bræðrum hans tveimur hefur mistekist.
• Hvernig bregst aðalpersónan við breyttum aðstæðum? • Hvað einkennir andstæðinginn að útliti og innræti? • Hver leggur þrautirnar fyrir?	Stúlkan bregst við af hugrekki. Uglan er stór og hræðileg. Uglan.	Fer og leitar kóngsdóttur og hjálpar þeim sem hann hittir á leiðinni. Hittir stóra skessu sem leggur þrautir fyrir hann.
• Hvaða þrautir þarf hún að leysa? • Hvað eru þær margar? • Hvernig leysir hún þær? • Hver hjálpar henni? • Hvernig hjálpar hann henni?	Ekki gefa frá sér hljóð og ákveða hvort sé betra dagur eða nótt. Standast freistingar. Prins í álögum. Segir henni frá staðreyndum.	Þrjár þrautir: Þrífa hjá skessunni, viðra fiðrið í sængunum, slátra uxa og vinna afurðir hans. Þrautirnar leysir hann með hjálp Lítils, Trítils og fuglanna. Lítill, Trítill og fuglarnir benda honum á hvað hann skuli velja sér að sigurlaunum.
• Hver eru sigurlaunin?	Prinsinn og ríkidæmi hans.	Gullkista, kóngsdóttir og skip.