



DOWNLOAD

Arwed Vogel

Erzähltechniken und Schreibmetho- den 4 – Gymnasium

Kreativer Umgang mit literarischen Texten

VORSCHAU



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

VORSCHAU



AB 1 Märchen – Begriff und Stil

Es war einmal ...

Am Abend vor dem Sommerfest in der Langwassersiedlung sieht Birte aus dem Fenster hinunter in den Hof. Es ist Vollmond und im Mondlicht sind die leere Bühne mit den Requisiten zu erkennen. Dahinter die Bäume, deren Blätter silbrig glänzen. „Es sieht richtig märchenhaft aus“, sagt Birte in Gedanken, ohne richtig zu wissen, was sie eigentlich meint.



Info

Das Wort „märchenhaft“ benutzen wir oft, aber was meinen wir eigentlich damit?

Märchen sind kurze Erzählungen von wunderbaren Begebenheiten. Das Wunderbare ist im Märchen aber ganz alltäglich. Es erstaunt niemanden, wenn etwas passiert, was es in unserer Realität nicht gibt. Dabei gibt es noch weitere typische Merkmale, die ein Märchen kennzeichnen:

- Die Welt teilt sich auf in Gut und Böse.
- Ort und Zeit sind unbestimmt.
- Formulierungen, die für ein Märchen typisch sind, kommen besonders am Anfang und am Ende des Märchens vor, aber auch in Zaubersprüchen und Sätzen. Sprüche oder Verse werden oft von magischen Tieren oder Figuren gesprochen.
- Die magischen Zahlen 3, 5, 7 kommen häufig vor und bestimmen den Aufbau des Märchens und die Personenzahl.
- Tiere oder Gegenstände haben oft menschliche Eigenschaften, können sprechen, helfen oder bereiten auch Probleme, wenn sie schlecht behandelt werden.
- Hexen, Zauberer, Riesen, Zwerge und andere magische Wesen treten als Helfer oder Gegenspieler des Menschen auf.

1. Ordne Formeln, Verse und Sprüche den einzelnen Märchen oder Märchenfiguren zu.

Aschenputtel – Es war einmal ein armer Holzhacker mit seiner Frau und seinen zwei Kindern – heute back ich, morgen brau ich – Von dem Fischer und seiner Frau – Mutabor – Brüderchen und Schwesterchen – rucke di guh, rucke di guh, Blut ist im Schuh, der Schuh ist zu klein – Kalif Storch – Rumpelstilzchen – Jetzt komm ich noch einmal, dann nimmermehr – myne Frau, de Ilsebill, will nich so, as ik wol will – Hänsel und Gretel

2. Ist der folgende Text ein Märchen? Unterstreiche, was nicht in ein Märchen gehört.

Schreibe den Text als Märchen, indem du deine unterstrichenen Stellen im Märchenstil formulierst.

Es war einmal eine Frau, die wohnte in Harbach und hatte einen Sohn, der hat immer nur an seinem Computer gegessen und hat seine Hausaufgaben, vor allem Englisch, nicht gemacht. Am Samstag hat es der Frau gereicht und als an der Tür wie gewöhnlich ein Hexenmann erschienen ist, der die Morgenzeitung immer bringt, da hat sie ihm das Kind mitgegeben. Der hat überlegt, was er jetzt machen soll, denn das mit dem Hexen klappte schon lange nicht mehr so gut. Aber sie kamen dann neben der Bundesstraße an eine Wiese und dort war eine Scheune. Der Hexenmann hatte ein bisschen Mühe, die Tür aufzukriegen, dann aber traten sie ein. Ein Pferd und ein Esel standen in der Scheune. „Jetzt hütest du mir, ich will wieder gehen, Brot suchen, damit wir etwas zu essen haben. Das ist Heu, das gibst du dem Esel und das sind Schuhnägel, die gibst du dem Pferd. Das ist ein Brunnen und du wäschst dich nicht darin, das ist ein Spiegel und du schaust nicht hinein. Da ist ein Schlüssel zu der Türe, die kannst du ruhig öffnen und ein wenig fernsehen.“



3. Kennt ihr Filme oder Computerspiele, die einem Märchen ähneln? Prüft anhand der Liste in der Infobox, ob sie wie ein Märchen geschrieben sind. Entscheidet, ob man es vielleicht sogar als Märchen bezeichnen könnte.



Von Königen, Musikanten und allerlei Tieren

Info

Über Lisa, Birte, Tom und Jan ein Märchen zu schreiben, wäre sehr schwierig, da sie ganz individuelle unverwechselbare Menschen sind. Sie haben einen Namen und Gefühle.

Eine Märchenfigur hingegen hat kein Vorbild im täglichen Leben. Sie hat aber eine schlechte oder gute Eigenschaft. Wenn du ein Märchen schreibst, musst du eine Figur erfinden und ihr eine gute oder schlechte Eigenschaft geben.

Es gibt drei Arten von Märchenfiguren:

- Hauptfiguren mit einer guten Eigenschaft,
- Gegenspieler der Hauptfiguren mit einer schlechten Eigenschaft,
- Helfer, die entweder den guten Hauptfiguren oder den schlechten Gegenspielern helfen.



Hauptfiguren im Märchen können Könige, Prinzen, Prinzessinnen sein, aber auch ganz einfache Menschen wie Waisen- oder Stiefkinder oder Handwerker oder Bauern. Manchmal sind es auch Tiere wie in den Bremer Stadtmusikanten.

Gegenspieler haben eine schlechte Eigenschaft, das Gegenteil der guten Eigenschaft der Hauptfigur. Sie haben am Anfang des Märchens meistens mehr Macht, sind oft zu zweit oder dritt und können oft zaubern.

Helfer haben meistens wunderbare Fähigkeiten. Es sind oft Tiere oder wunderbare Wesen wie Zwerge oder Hexen. Manchmal sind sie so wichtig, dass sie wie Hauptpersonen erscheinen (z. B. der „gestiefelte Kater“).

Der Charakter der Figur bleibt im ganzen Märchen gleich. Figuren lernen nichts und können sich nicht verändern. Der Faule bleibt immer faul, der Fleißige immer fleißig. Ist das anders als in der Realität?

1. Welche Hauptfiguren und ihre Gegenspieler sind dir aus Märchen bereits bekannt? Fülle die folgende Tabelle. Obwohl die meisten Märchen ähnlich sind, kann man die Unterschiede deutlich erkennen.

Märchen	Hauptfigur	Eigenschaft	Eigenschaft	Gegenspieler 1	Gegenspieler 2
Frau Holle	Tochter	fleißig	faul	Tochter	Mutter
Rotkäppchen			gierig, listig	Wolf	

2. Wenn in deiner Schule ein Märchen spielen sollte, wie würdest du die Figuren gestalten? Wer wäre Hauptfigur, wer Gegenspieler? Welche Eigenschaften würdest du den Figuren zuordnen?
Erfinde dazu zwei Helferfiguren, die magische Fähigkeiten haben. Eine steht der Hauptfigur bei der Lösung einer Aufgabe zur Seite, die andere hilft dem Gegenspieler bei dem Versuch, die Hauptfigur an der Lösung der Aufgabe zu hindern. Vermeide aber wie in der Fantasiegeschichte Übertreibungen. Auch dürfen Helfer nur eine magische Fähigkeit haben. Was könntest du dir für Aufgaben für deine Hauptfigur vorstellen?
Schreibe das Märchen vom ...
3. Wähle ein Märchen aus der Tabelle von Aufgabe 1 und vertausche die Figuren und ihre Eigenschaften. Schreibe das Märchen von der guten Hexe und dem bösen Geschwisterpaar Hänsel und Gretel. Oder nimm ein anderes Märchen, das du kennst, und vertausche die guten und schlechten Eigenschaften der Figuren.



Das Dreimaleins des Märchens

Info

Auch wenn viele Märchen sehr unterschiedlich sind, so haben sie doch sehr viele Gemeinsamkeiten. Märchen spielen in der Vergangenheit und werden deshalb auch in der Vergangenheitsform erzählt. In fast allen Märchen wird ein Verbot übertreten oder die Hauptfigur muss eine Aufgabe lösen.

Dabei kommen häufig Zahlen vor, meistens die 3, 7 oder 12. Oft muss der Märchenheld dreimal klopfen, bis man ihm die Tür aufmacht, sich dreimal verneigen, um wieder verwandelt zu werden. Er tötet sieben Fliegen und hat drei Aufgaben zu lösen.

Einleitung: Die W-Fragen (Wer? Wie? Was? Wann? Wo? Warum?) werden beantwortet, aber mit unbestimmten Angaben. Oft wird auf einen Mangel hingewiesen oder ein Verbot ausgesprochen oder eine Aufgabe gestellt.

Hauptteil: Der Held übertritt das Verbot oder er macht sich auf den Weg, um seine Aufgabe zu lösen. Dabei begegnet ihm ein Helfer, der ihm ein Zaubermittel (ein Gegenstand, ein Wort) mitgibt. Der Held scheitert zweimal und erst beim dritten Mal gelingt es ihm, seine Aufgabe zu erfüllen. Im Hauptteil steigert sich die Spannung, die Aufgaben werden schwieriger. Der Höhepunkt wird wie in allen Erzählungen ausführlich gestaltet.

Wichtig ist dabei die Zahl 3. In drei Erzählschritten werden drei Aufgaben gelöst oder mit drei verschiedenen Gegenständen gezaubert. Oder es geht beim dritten Mal alles schief und die fünf Gesellen müssen über sieben Meere fahren, bis sie endlich zu Hause in einen hundertjährigen Schlaf fallen dürfen.

Schluss: Der Märchenschluss besteht meist nur aus ein oder zwei Sätzen, in denen das glückliche oder böse Ende geschildert wird und die restlichen Fragen beantwortet werden.

1. Schreibe die Einleitung zu einem Märchen, in dem folgende fünf Wörter enthalten sind:

weiser König

Mittag

Diener

zugedeckte Schüssel

Zimmer

2. Erstelle einen Schreibplan für ein Märchen.
Überlege dir zuerst deine Hauptfigur und welche Aufgaben sie erfüllen soll.
Erschaffe dann eine Figur, die sie daran zu hindern versucht.
Welche magischen Figuren helfen der Hauptfigur, welche Gegenspieler hat sie?
Überlege drei Erzählschritte, der letzte ist der Höhepunkt, in dem es der Hauptfigur gelingt, ihre Aufgabe zu erfüllen.



3. Denke dir ein Märchen aus, das in der fernen Zukunft spielt.
Überlege kurz, wie die Welt aussieht, ohne zu viele Einzelheiten zu erfinden.
Wichtiger ist, dass du für eine Hauptfigur eine Aufgabe findest, die sie erfüllen soll. Wie sehen in einem Zukunftsmärchen magische Helfer aus? Gibt es noch Tiere? Und wie sehen sie aus?
Erstelle einen Schreibplan und schreibe das Märchen.

Tipp Du kannst auch ein Märchen der Brüder Grimm in die Zukunft versetzen.



AB 4 Märchen – Kreative Transferaufgaben

Pferd oder Wolf? Die Schneekönigin in Afrika? Märchen – ganz anders

Info

Viele Schriftsteller haben Märchenfiguren und Märchen benutzt, um eigene Geschichten zu erzählen, die in unserer Zeit spielen. Da wir die Figuren und ihre Eigenschaften kennen, wird die Geschichte witzig oder sie regt zum Nachdenken an. Viele Probleme des Märchens gibt es noch heute, sie lassen sich in der Verkleidung des Märchens auf eine neue Art erzählen.

1. Versetze eine Handlung der beiden Märchenzusammenfassungen in unsere heutige Zeit. Überlege dir mithilfe der W-Fragen den äußeren Rahmen der Geschichte.

Alle sind zum Fest eingeladen, nur einen hat man vergessen. Als er auch auf dem Fest erscheint, macht er etwas, wodurch die Festgesellschaft ein Problem bekommt. Einer der Gäste kann das Schlimmste verhindern, aber das Problem nicht aus der Welt schaffen. Erst als nach einiger Zeit jemand zufällig vorbeikommt, wird alles wieder gut.

Oder:

A und B verirren sich an einem Ort. Dort werden sie von C aufgenommen, der aber A nichts Gutes will. Es gelingt aber A und B schließlich, durch einen Trick zu entkommen.

2. In der folgenden Wortkette hat sich etwas verändert. Das bekannte Märchen, das dahintersteckt, lässt sich so nicht mehr schreiben. Dir fehlt die Gegenfigur. Versuche es trotzdem und verleihe dem neuen Wort eine neue Rolle und finde ein ganz anderes Ende für ein Märchen, dass wir alle kennen.

Mütze – Mädchen – Wald – Blumen – Großmutter – Pferd

3. **Ein afrikanisches Märchen** (Einleitung)

Es war einmal eine Ratte, die hatte eine Kuh. Da beredeten sich alle Tiere der Steppe, der Löwe und der Elefant, das Flusspferd und der Leopard und auch das Kaninchen: „Wir wollen uns die Kuh ergaunern.“ Und der Löwe ging hin, um die Kuh der Ratte zu ergaunern und traf die Ratte daheim. Der Löwe sagte: „Weißt du, Ratte, ich bin gekommen, um dich um deine Kuh zu betrügen.“ Die Ratte sagte: „Wenn du mich betrügst, dann schlage ich dich mit meinem Stock.“ Da sagte der Löwe: „Meinetwegen.“ Dann aber ging er zu seinen Freunden zurück und berichtete voller Furcht. Darauf sagte der Elefant: „Dann werde ich sie betrügen.“ Versetze den Schauplatz dieses afrikanischen Märchens in unsere Zeit. Wähle passende Tiere und schreibe die Geschichte weiter.



4. Schreibe ein modernes Märchen. Versuche, die Geschichte wie ein Märchen weiterzuentwickeln. Denke an Gegenspieler, Helferfiguren und all die Merkmale, die du schon über das Märchenschreiben gelernt hast.

Das Märchen vom langsamen Kind

Es war einmal ein Junge/Mädchen, der/das war so langsam. Das Kind lebte am Rande einer großen Stadt in einer Siedlung, in der viele Kinder lebten. Es hätte glücklich sein können, aber es war langsamer als alle anderen Kinder, niemand wusste, warum. Es tat sich auch nie weh, da es beim Hinfallen ganz langsam zu Boden fiel. Die anderen Kinder jedoch ...



AB 5 Sage – Begriff und Stil

Das Unheimliche ist unter uns ...

Birte weiß noch, wie einmal im Winter die Straßenbeleuchtung ausgefallen war und sie nach Hause gegangen war. Ihr war unheimlich zumute gewesen. Jeder Baum sah aus wie ein Mensch, der nach ihr greifen wollte und als es in dichten Flocken zu schneien begann, erschienen ihr die Menschen in ihren schneebedeckten Mänteln wie Gespenster.



Info

Früher lebten die Menschen in größerer Angst vor ihrer Umwelt. Wir erklären uns heute mithilfe der Naturwissenschaften vieles, früher haben die Menschen aus ihren Ängsten und unheimlichen Erlebnissen Geschichten gemacht. Das sind Sagen, die dem Märchen verwandt sind.

Anders als das Märchen spielt die Sage **zu einer bestimmten Zeit** und ist an **einen realen Ort** gebunden, damit sie glaubwürdig ist. Meistens geht das Märchen gut aus, in der Sage kommen am Ende Menschen zu schaden oder der Spuk verschwindet mit der Drohung, wieder aufzutauchen.

Weitere Unterschiede sind:

- In der Sage gibt es einen äußeren Anlass.
- Es handeln dort wirkliche Menschen, die Gefühle haben.
- Menschen machen zwar Fehler, sind aber nicht grundsätzlich gut oder böse.
- Sagen werden einfach und ohne dichterische Ausgestaltung erzählt.

1. Finde heraus, warum der folgende Text eine Sage ist. Sammle aber auch die Elemente, die dich an ein Märchen erinnern.

Vor langer Zeit gingen drei Burschen von Zentern nach Weihe. Als sie im Dürstener Wald an einen Bach kamen, stand da ein altes Weiblein und bat sie, ihr hinüberzuhelfen. Die Burschen lachten und spotteten über sie und einer stieß sie, bevor sie mit ihren Pferden hinüberriesen, ins Wasser. Als die Wellen über ihr zusammenschlugen, kochte das Wasser auf und wurde ganz wild und verschlang fast die drei Männer. Den folgenden Tag ertrank einer der drei, der zweite starb drei Tage drauf. Der dritte verfiel in eine Krankheit und siechte sein Leben lang dahin.



Märchen	Sage

2. Schreibe diesen Text aus Aufgabe 1 in ein Märchen um. Beginne mit den Worten: „Es war einmal ...“ Du kannst dir aussuchen, ob du das Weiblein oder die drei Burschen als Hauptfigur nimmst.

Denke daran, eine Aufgabe zu stellen und dein Märchen mit magischen Wesen, sprechenden Tieren oder Zauberwesen wie Zwerge auszustatten, die deiner Hauptfigur durch einen Zauberspruch oder ein Zaubermittel helfen.

3. Versuche, eine Sage zu schreiben, die heute spielt.

Tip

Lies noch einmal nach, was Birte oben auf dem Nachhauseweg erlebt.



„Ich bin der Geist mit den roten Augen“

Info

In Sagen geschehen nicht immer nur schreckliche Dinge. Sagen handeln auch von außergewöhnlichen Menschen oder Ereignissen. In den meisten Sagen aber erleben Menschen, wie Fantasiegestalten aus einer anderen Welt ihr Unwesen treiben. Dazu gehören auch Gestalten wie Vampire oder Zombies, die eigentlich Sagenfiguren sind.

Solche Gestalten sind in Geschichten nicht überall zu finden, sondern meistens nur an bestimmten Orten wie dunklen Wäldern, an Gewässern, in Gebirgen und auf Inseln, aber auch in den Schächten der Kanalisation, in Gebäuden, die leer stehen. Diese Gestalten, Gespenster, Kobolde und Riesen helfen aber nicht und geben der Hauptfigur auch kein Zaubermittel, mit dem sie ihre Aufgabe bewältigen kann.

Die Menschen in den Sagen müssen sich mit diesen Ereignissen auseinandersetzen. Manchmal gehen sie unter, manchmal gelingt es ihnen aber auch, mit Mut und List die unheimlichen Wesen zu vertreiben.

1. Solche Erlebnisse werden nicht nur in Märchen oder Sagen geschildert. Zum Beispiel treten im Witz solche Wesen auf. Kennst du so einen Witz? Schreibe ihn auf, wenn in ihm Menschen einem Geist oder einem anderen unheimlichen Wesen begegnen. Auf welche Weise reagieren die Menschen? Beschreibe ihre unterschiedlichen Reaktionen mit deinen eigenen Worten.
2. Der folgende Text geht auf eine Sage zurück und beschreibt etwas Unheimliches, erzählt aber nicht, was eigentlich passiert ist. Der Text erinnert an eine Gespenstergeschichte. Was kann dort in der Nähe von Doorst passiert sein? Was passiert, wenn man den alten Grafen auf seinem Pferd anspricht? Schreibe eine Sage aus deiner Fantasie, in der ein Mensch diesem Grafen begegnet. Schreibe möglichst altertümlich und so, dass man das Gefühl hat, es sei wirklich passiert.

Das verschwundene Schloss von Sechern

In der Nähe von Doorst war das Schloss Sechern gelegen. Aber es ist nicht mehr. Dort, wo es stand, ist nun ein tiefes Moor. Niemand wagt sich dort hin. Auf dem Weg, der an dem Moor vorüberführt, sieht man oft zu später Stunde einen eisernen Ritter über die Brücke nach Düffern reiten.



3. Wenn in Büchern, Filmen und Computerspielen Wesen aus einer anderen Welt die Menschen bedrohen, haben die Menschen meist schreckliche Angst. Menschen können in Sagen nicht zaubern und niemand ist da, ihnen das Zaubern beizubringen wie im Märchen. Deshalb bekämpfen sie die fremden Wesen und versuchen, sie durch Kraft und Gewalt niederzuringen.

Welche Wesen kennst du aus Büchern, Filmen oder Computerspielen, die wie in einer Sage die Welt bedrohen?

Suche dir ein bekanntes Wesen heraus und schreibe eine Geschichte, in der das Wesen nicht durch Gewalt und Kampf, sondern durch eine List besiegt wird, weil einer der Menschen keine Angst hat. Schreibe die Geschichte als Fantasiegeschichte, die der Sage sehr verwandt ist.



Spezialistenfrage:

Kennst du Sagen, die an deinem Wohnort entstanden sind oder dort spielen? Wie kannst du herausfinden, ob es vielleicht sogar eine Sammlung von Sagen gibt?



Ein Vampir in der Langwassersiedlung

In der Langwassersiedlung findet ein Sommerfest statt. Alles ist bis tief in die Nacht auf den Beinen. Auch Lisa, Birte, Tom und Jan dürfen lange aufbleiben. Da sieht ein Vampir die vielen Menschen und glaubt, eine gute Gelegenheit zu haben, sich ein wenig Nahrung zu verschaffen.



Info

Vampire sind heute vielleicht die bekanntesten Sagengestalten. Sie werden immer wieder auf eine neue Weise in Büchern, Filmen und Spielen zum „Leben“ erweckt.

Die Sage gab es schon in der Antike. Die großen Heldensagen von der Irrfahrt des Odysseus, Medusa mit ihrem Schlangenhaupt und viele andere Gestalten aus der griechischen und römischen Mythologie sind dir bekannt.

Auch im griechischen und römischen Sagenkreis gab es bereits Vampire, also Untote, die nachts aus ihren Gräbern gestiegen sind und den Lebenden aufgelauert haben.

Die uns bekannten Vampire stammen vor allem aus Südosteuropa. Dort hat es einen Fürsten namens Vlad III. gegeben, der den Beinamen Dracula hatte. Der berühmteste Autor eines Vampirromans, Bram Stoker, hat ihn zum Vorbild genommen. Die Taten des Fürsten sind wahrscheinlich schrecklich gewesen, das Vampirische an ihm ist aber wohl auf Ausschmückungen der Schriftsteller zurückzuführen und hat mit dem historischen Vorbild wenig zu tun.

Vampire haben dabei alle möglichen Persönlichkeiten angenommen. Sie sind zu Figuren geworden, in die Autoren ihre eigenen Vorstellungen von der Welt hineinschreiben und die Figuren dadurch verändern. So gibt es auch Vampire in Kinderbüchern, die überhaupt nicht mehr an unheimliche Sagengestalten erinnern.

1. Sammle Eigenschaften von Vampiren. Was kann ein Vampir, was kann er nicht? Schreibe einen Steckbrief und fertige eine Zeichnung an.

Vampir

Name:

Wohnort:

Maße:

Augen:

Haare:

Kleidung:

Ernährung:

Hobbys:

Vorlieben:

Besondere Kennzeichen:



2. Schreibe eine Sage über einen Vampir auf dem Sommerfest der Langwassersiedlung. Er will sich Nahrung verschaffen, aber es kommt ganz anders, als er denkt. Schreibe einen Erzählplan wie in einer Fantasiegeschichte. Überlege dir eine Einleitung, gliedere den Hauptteil und finde einen überraschenden Schluss, der das Geschehen folgerichtig abrundet.
3. Wie könnte man eine Vampirsage über das Internet schreiben? Überlege, was der Vampir vorhat, wovon er sich ernährt. Was versucht er? Erfinde eine Gegenfigur, die dem Vampir das Handwerk legen möchte. Du kannst die Geschichte witzig oder ernst gestalten.



AB 8 Fabel – Charakter und Figur

Die Eigenschaften der Tiere

„Ich bin zu einer unglücklichen Stunde geboren!“, so klagte ein junger Fuchs einem alten. „Fast keiner von meinen Taten will mir gelingen.“

„Deine Taten“, sagte der ältere Fuchs, „werden ohne Zweifel doch klug sein. Lass doch hören, wann machst du sie denn?“

„Wann ich sie mache? Wann anders, als wenn mich hungert?“

„Wenn dich hungert?“, fuhr der alte Fuchs fort. „Ja! Da haben wir es! Hunger und Überlegung sind nie beisammen. Mache sie künftig, wenn du satt bist, und sie werden besser ausfallen.“



(nach G. E. Lessing, Der hungrige Fuchs)

Info

Fabeln wie diese sind kurze Erzählungen, in denen eine Weisheit oder Lehre steckt, die durch Tiere oder Pflanzen, manchmal auch durch Dinge dargestellt werden. Die Tiere verfügen dabei über typische Eigenschaften. Der Wolf gilt als böse und verschlagen, die Schlange als hinterhältig und listig, der Hase als ängstlich und vorlaut, der Storch ist stolz. Der Löwe ist der König der Tiere und steht daher für Mut und Stärke. Neben diesen Eigenschaften haben die Figuren in der Fabel kein Innenleben und keine Gefühle.

- Wie ist das in der Fabel vom hungrigen Fuchs? Welche Eigenschaften hat der Fuchs in der Realität? Recherchiere im Internet, wenn du sie nicht kennst. Welche Eigenschaften hat der junge Fabelfuchs, welche der alte Fabelfuchs? Welcher der Fabelfüchse ähnelt dem echten Fuchs mehr?

Eigenschaften eines „wirklichen“ Fuchses:

Eigenschaften des jungen Fabelfuchses:

Eigenschaften des alten Fabelfuchses:

- Welchen Tieren ordnen wir welche Eigenschaften zu?

Kaninchen:

Schnecke:

Schildkröte:

Spinne:

Biene:

Adler:

Nenne Bücher oder Filme, in denen Tiere mit solchen Eigenschaften vorkommen.

- Welche Weisheit oder Lehre steckt in der Fabel vom hungrigen Fuchs? Formuliere sie in ein bis zwei Sätzen.

Finde zwei Situationen, in denen die Lehre dieser Fabel auf menschliches Verhalten zutrifft. Schreibe die Fabel um, indem du zwei Menschen miteinander sprechen lässt.

Beschreibe beide Situationen in jeweils einem Satz und lass dann die beiden Menschen miteinander reden.

Erkläre danach, was es für Vorteile hat, diese Situationen als Fabel zu schreiben.



Was tun, wenn man Hunger hat?

Info

Fabeln spielen meistens in der Natur, die jedoch nur mit ein oder zwei Einzelheiten beschrieben wird, die für die Handlung wichtig sind. Die Handlung selbst ist das Wichtigste der Fabel. An ihr wird der Fabelkern, die Lehre oder Weisheit dargestellt. Die Handlung besteht aus einem Konflikt zwischen zwei Figuren mit unterschiedlichen, oft gegensätzlichen Eigenschaften, aus denen sich etwas ergibt, aus dem wir eine Lehre ableiten können.

- Überschrift: Die handelnden Figuren werden genannt
- Einleitung: Schilderung einer Situation (Wer? Was? Wo?)
- Hauptteil:
 1. Schritt: Eine Figur handelt
 2. Schritt: Eine andere Figur reagiert darauf
 3. Schritt: Handlung und Ergebnis des Konflikts
- Schluss: Lehre oder Weisheit, die sich daraus ergibt

1. Ordne die Fabelbausteine in die richtige Reihenfolge.

Der Kater nimmt sich das zu Herzen, setzt den Sperling auf die Erde hin und fängt an, sich mit der Pfote den Mund zu waschen, da flog ihm der Sperling davon. – Es flog ein Sperling auf die Düngerstätte eines Bauern. – Da sagte der Kater: „Solange ich lebe, werde ich immer zuerst mein Frühstück halten und dann den Mund waschen. – Da kam der Kater, erwischte den Sperling, trug ihn fort und wollte ihn verspeisen. – Der Sperling aber sagte: „Kein Herr hält sein Frühstück, wenn er sich nicht vorher den Mund gewaschen hat.“ – Kater und Sperling

Überschrift:

Einleitung:

Hauptteil:

1. Schritt:

2. Schritt:

3. Schritt:

Schluss:



2. Übertrage das folgende Gedicht von Franz Grillparzer in die Fabelform.

Diplomatischer Rat

Ein Marder fraß die Hühner gern,
 Doch wusst' er nicht, wie er sie erhaschen;
 Er fragt den Fuchs, einen alten Herrn,
 Dem Steifheit schon verbot das Naschen.
 Der sagt ihm: „Freund, der Rat ist alt,
 Was hilft zu zögern, brauch Gewalt!“
 Der Marder stürmt in vollem Lauf,
 Die Hühner aber flattern auf,
 Die eine gackernd, kreischend jene,
 Gerade in des Fuchses Zähne,
 Der gegenüber lauernd lag
 Und mühlos hielt den Erntetag.
 Wenn du nach Hühnern lüster bist,
 Frag keinen, der sie selbst gern frisst.



(Franz Grillparzer)



Fuchs und Hase: Wer bist du?

Info

Fabeln handeln von Konflikten. Diese entstehen, wenn Menschen unterschiedlicher Meinung sind oder sich jemand falsch verhält. Oft stehen dabei Mächtige gegen Machtlose wie der Wolf gegen das Schaf, der Fuchs gegen den Hasen. Oder der Hase schlägt ein Wettrennen gegen den Igel vor, obwohl er genau weiß, dass er der Schnellere ist. Manchmal gewinnt der Machtlose gegen den Mächtigen und die Fabel schlägt in einer Pointe in ihr Gegenteil um. So wie beim Igel, der durch eine List den Hasen besiegen kann.

Fabeln bieten außerdem Lebensregeln für konkrete Situationen und Konflikte. Und sie kritisieren oft unsere Lebensverhältnisse. Daher können Fabeln auch heute eine gute Möglichkeit sein, Konflikte auszudrücken und Erfahrungen und Lebensregeln zu formulieren.

Sprichworte sind ebenfalls Lebensregeln und ein guter Ausgangspunkt, um Fabeln zu schreiben.

1. Sammle Sprichworte und überlege für jedes Sprichwort eine konkrete Situation, in der es anwendbar ist.

Spruchwort	konkrete Situation
Morgenstund' hat Gold im Mund	Am Wochenende schläft der eine Schüler bis mittags, der andere erledigt bereits vormittags die Hausaufgaben und hat den ganzen Tag frei.

2. Wähle eines der Sprichwörter aus und überlege, welche Tiere infrage kommen, um den Konflikt oder die unterschiedliche Lebenshaltung darzustellen. Denke dir einen Ort aus und schreibe eine Fabel. Erstelle zuerst einen Schreibplan, in dem du folgende Punkte beachtest.

Überschrift: Die handelnden Figuren werden genannt

Einleitung: Schilderung einer Situation (Wer? Was? Wo?)

Hauptteil:

1. Schritt: Eine Figur handelt
2. Schritt: Eine andere Figur reagiert darauf
3. Schritt: Handlung und Ergebnis des Konflikts

Schluss: Lehre oder Weisheit, die sich daraus ergibt

3. Überlege, welche Konflikte du in letzter Zeit erlebt hast: in deiner Klasse, unter deinen Freunden oder mit Geschwistern oder Eltern. Schreibe zwei unterschiedliche Meinungen auf, die dabei entstanden sind. Überlege dann, wie sie sich durch ein Tier oder eine Pflanze ausdrücken lassen.

Entwickle dann eine Fabel zu diesem Konflikt und formuliere eine Lehre am Ende der Fabel, die sich aus dem Konflikt ergibt. Diese Lehre zeigt, wie du dich in Zukunft dabei verhalten willst oder wie sich andere besser verhalten sollen.

Tip

Nutze den oben stehenden Schreibplan, um deine sprechenden Tiere oder Pflanzen handeln zu lassen.