

Märchen - Fabeln - Sagen - Legenden (Best. Nr. 4209)

Dieses Modul enthält Bearbeitungen zu den Themen Märchen, Fabeln, Sagen und Legenden. Jeder Teil beginnt jeweils mit einer Hinführung zum Thema. Anschließend folgt eine detaillierte Erarbeitung grundlegender Merkmale anhand verschiedener Übungen und deren Lösungen. Folien bieten einen zusammenfassenden Überblick, bevor die Schüler ihr erlerntes Wissen anhand der Lernzielkontrollen überprüfen können. Am Ende jedes Kapitels sind weiterführende Internetlinks aufgeführt.

Autor und Verlag wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg bei der Arbeit mit diesem Unterrichtsmaterial.

Gesamtdatei

001_Maer.ges

[Alle Dateien in Folge](#)

1. Märchen

002_Maer1.hin

[Hinführung - Merkmale von Märchen](#)

003_Maer2.arb

[Aufgaben - Merkmale von Märchen](#)

004_Maer3.loe

[Lösungen - Merkmale von Märchen](#)

005_Maer4.fol

[Folie - Typische Merkmale](#)

006_Maer5.lzk

[Lernzielkontrolle - Merkmale von Märchen](#)

007_Maer6.lzl

[Lösungen zur Lernzielkontrolle](#)

008_Maer7.hin

[Hinführung - Inhalt und Aufbau](#)

009_Maer8.arb

[Aufgaben - Inhalt und Aufbau](#)

010_Maer9.loe

[Lösungen - Inhalt und Aufbau](#)

011_Maer10.fol

[Folie - Inhalt und Aufbau](#)

012_Maer11.lzk

[Lernzielkontrolle - Inhalt und Aufbau](#)

013_Maer12.lzl

[Lösungen zur Lernzielkontrolle](#)

014_Maer13.int

[Weiterführende Internetlinks](#)

2. Fabeln

015_Fabel1.hin

[Hinführung - Merkmale von Fabeln](#)

016_Fabel2.arb

[Aufgaben - Fabeln](#)

017_Fabel3.loe

[Lösungen - Fabeln](#)

018_Fabel4.fol

[Folie - Fabeln](#)

019_Fabel5.lzk

[Lernzielkontrolle - Fabeln](#)

020_Fabel6.lzl

[Lösungen zur Lernzielkontrolle](#)

021_Fabel7.int

[Weiterführende Internetlinks](#)

3. Sagen

022_Sage1.hin

[Hinführung - Merkmale von Sagen](#)

023_Sage2.arb

[Aufgaben - Volkssagen](#)

024_Sage3.loe

[Lösungen - Volkssagen](#)

025_Sage4.fol

[Folie - Volkssagen](#)

026_Sage5.lzk

[Lernzielkontrolle - Volkssagen](#)

027_Sage6.lzl

[Lösungen zur Lernzielkontrolle](#)

028_Sage7.arb

[Aufgaben - Heldensagen - Poseidon](#)

029_Sage8.loe

[Lösungen - Heldensagen - Poseidon](#)

030_Sage9.arb

[Aufgaben - Heldensagen - Odysseus](#)

031_Sage10.loe

[Lösungen - Heldensagen - Odysseus](#)

032_Sage11.arb

[Aufgaben - Heldensagen - Siegfried](#)

033_Sage12.loe

[Lösungen - Heldensagen - Siegfried](#)

034_Sage13.fol

[Folie - Heldensagen](#)

035_Sage14.lzk

[Lernzielkontrolle - Heldensagen](#)

036_Sage15.lzl

[Lösungen zur Lernzielkontrolle](#)

037_Sage16.int

[Weiterführende Internetlinks](#)

4. Legenden

Legend1.hin
Legend2.arb

[Hinführung - Merkmale von Legenden](#)
[Aufgaben - Legenden](#)

zur Vollversion

040_Legend3.loe	Lösungen - Legenden
041_Legend4.fol	Folie - Legenden
042_Legend5.lzk	Lernzielkontrolle - Legenden
043_Legend6.lzl	Lösungen zur Lernzielkontrolle
044_Legend7.int	Weiterführende Internetlinks

Die dreistelligen Buchstabenkombinationen am Ende der Kurz-Dateinamen bedeuten:

- *.hin Hinführung
- *.arb Arbeitsblatt
- *.loe Lösungsblatt
- *.fol Folie
- *.int Weiterführende Literatur und Internetlinks
- *.ges Gesamtdatei

VORSCHAU



Märchen

1. Entstehung und typische Merkmale

Was ist eigentlich ein Märchen?

Das Wort „Märchen“ leitet sich aus dem mittelhochdeutschen Wort *maere* ab. *Maere* bedeutet „Kunde, Bericht, Nachricht“.

Entstehung/Herkunft von Märchen

Wer die Märchen geschrieben hat, ist meistens nicht bekannt. Sie wurden von Generation zu Generation mündlich überliefert. In Deutschland verbindet man Märchen vor allem mit den Gebrüdern Grimm, die mündlich überlieferte Volksmärchen zusammengetragen und 1812 in der Sammlung „*Kinder- und Hausmärchen*“ festgehalten haben.

Typische Merkmale eines Märchens

- Ort und Zeit sind nicht definiert.
- Es spielt irgendwann in der Vergangenheit in einer Phantasiewelt.
- Häufig kommt in Märchen Fantastisches vor. Tiere können oft sprechen. Menschen verwandeln sich in Tiere (Schwäne, Katzen, Raben ...) und umgekehrt. Menschen haben übernatürliche Kräfte, können z. B. zaubern.
- Menschen werden oft verwunschen, verwandelt, verflucht.
- Es spielen viele Fantasiefiguren mit: Feen, Zauberer, Kobolde ...
- Es handelt häufig von Helden, die die Hauptperson sind.
- Der Held hat eine Schwäche (Dornröschen, das trotz Warnung einen Apfel isst; Rotkäppchen, das trotz Warnung der Mutter vom Weg abkommt und auf einen Wolf trifft).
- Dem Helden wird eine Aufgabe gestellt.
- Als Helfer treten Tiere oder Gegenstände mit übernatürlichen Fähigkeiten in Erscheinung.
- Märchen handeln oft von Ängsten, Wünschen und Träumen, die häufig einen überzeitlichen Charakter haben. Sie stehen exemplarisch für eine bestimmte Lebenssituation. Obwohl viele Märchen sehr alt sind und uns manches heute fremd vorkommt, beinhalten sie Weisheiten oder Wahrheiten, die auch heute noch gültig sind.
- Im Märchen sind menschliche Eigenschaften oft als Gegensätze formuliert und klar voneinander getrennt: gut – böse, schön – hässlich, klug – dumm.
- Ein Märchen ist knapp erzählt. Beschrieben wird nur das Wesentliche.
- Ein Märchen hat meistens ein glückliches Ende.

Typische Merkmale von Märchen

Es müssen nicht bei jedem Märchen alle Merkmale erfüllt sein.

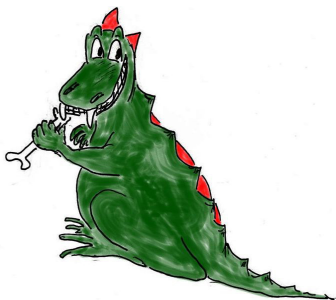
Der Held: Er bekommt eine Aufgabe gestellt und muss sie trotz einiger Hindernisse lösen. Am Ende wird er dafür belohnt. Am Anfang ist er oft arm, unglücklich und einsam, am Ende aber glücklich und reich.



<http://www.aboutpixel.de/foto/froschkoenig%C2%B0blub%C2%B0/44227>
(01.10.12)



<http://www.aboutpixel.de/foto/table-queen/yarik/51874>
(01.10.12)



http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Drache_bunt.jpg (01.10.12)

„Die Guten“:

die gefährdete / bedrohte Person
die Helfer (teilweise sprechende Tiere)
König/Königin
Prinzessin/Prinz
häufig auch eine zu Beginn verarmte Person,
die am Ende reich und glücklich wird

„Die Bösen“:

Stiefmutter/Stiefschwester
Wolf
Hexe, böse Fee
böse Königin



<http://www.publicdomainpictures.net/vi-ew-image.php?image=3942&picture=lachelnd-hexe> (01.10.12)

Aufgaben: Der Held bekommt eine Aufgabe gestellt, die häufig gefährlich ist. Er kämpft gegen Böse und / oder Mächtige, muss sich oder andere befreien, einen Verwunschenen erlösen.

Lösen der Aufgabe: Der Held löst die Aufgabe durch Mut, durch Hilfe von außen, durch List, Verlässlichkeit, Klugheit oder durch Güte.



Märchen

Inhalt, Aufbau und sprachliche Merkmale

Aufgaben

1. Lies das folgende Märchen „Die sechs Schwäne“. Fasse es in fünf passenden Sätzen zusammen.

Die sechs Schwäne

Es jagte einmal ein König in einem großen Wald und jagte einem Wild so eifrig nach, dass ihm niemand von seinen Leuten folgen konnte. Als der Abend herankam, hielt er still und blickte um sich, da sah er, dass er sich verirrt hatte. Er suchte einen Ausgang, konnte aber keinen finden. Da sah er eine alte Frau mit wackelndem Kopfe, die auf ihn zukam; das war aber eine Hexe.

5

»Liebe Frau«, sprach er zu ihr, »könnt Ihr mir nicht den Weg durch den Wald zeigen?«

10

»O ja, Herr König«, antwortete sie, »das kann ich wohl, aber es ist eine Bedingung dabei, wenn Ihr die nicht erfüllt, so kommt

15

Ihr nimmermehr aus dem Wald und müsst darin Hungers sterben.«

»Was ist das für eine Bedingung?« fragte der König.

»Ich habe eine Tochter«, sagte die Alte, »die so schön ist, wie Ihr eine auf der Welt finden könnt, und wohl verdient, Eure Gemahlin zu werden, wollt Ihr die zur Frau Königin machen, so zeige ich Euch den Weg aus dem Walde.«

20

Der König in der Angst seines Herzens willigte ein, und die Alte führte ihn zu ihrem Häuschen, wo ihre Tochter beim Feuer saß. Sie empfing den König, als wenn sie ihn erwartet hätte, und er sah wohl, dass sie sehr schön war, aber sie gefiel ihm doch nicht, und er konnte sie ohne heimliches Grausen nicht ansehen. Nachdem er das Mädchen zu sich aufs Pferd gehoben hatte, zeigte ihm die Alte den Weg, und der König gelangte wieder in sein königliches Schloss, wo die Hochzeit gefeiert wurde.

25

Der König war schon einmal verheiratet gewesen und hatte von seiner ersten Gemahlin sieben Kinder, sechs Knaben und ein Mädchen, die er über alles auf der Welt liebte. Weil er nun fürchtete, die Stiefmutter möchte sie nicht gut behandeln und ihnen gar ein Leid antun, so brachte er sie in ein einsames Schloss, das mitten in einem Walde stand. Es lag so verborgen und der Weg war so schwer zu finden, dass er ihn selbst nicht gefunden hätte, wenn ihm nicht eine weise Frau ein Knäuel Garn von wunderbarer Eigenschaft geschenkt hätte; wenn er das vor sich hinwarf, so wickelte es sich von selbst los und zeigte ihm den Weg.

30

Der König ging aber so oft hinaus zu seinen lieben Kindern, dass der Königin seine Abwesenheit auffiel; sie ward neugierig und wollte wissen, was er draußen ganz allein in dem Walde zu schaffen habe. Sie gab seinen Dienern viel Geld, und die verrieten ihr das Geheimnis und sagten ihr auch von dem Knäuel, das allein den Weg zeigen könnte. Nun hatte

35



http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Walter_Leistikow_Auffliegende_Schw%C3%A4ne.jpg (06.10.12)

85 hatte, geschah es, dass der König des Landes in dem Wald jagte und seine Jäger zu dem Baum kamen, auf welchem das Mädchen saß. Sie riefen es an und sagten: »Wer bist du?« Es gab aber keine Antwort. »Komm herab zu uns«, sagten sie, »wir wollen dir nichts zuleid tun.« Es schüttelte bloß mit dem Kopf. Als sie es weiter mit Fragen bedrängten, so warf es ihnen seine goldene Halskette herab und dachte sie damit zufriedenzustellen. Sie ließen aber nicht ab, da warf es ihnen seinen Gürtel herab, und als auch dies nicht half, seine Strumpfbänder, und 90 nach und nach alles, was es anhatte und entbehren konnte, so dass es nichts mehr als sein Hemdlein behielt. Die Jäger ließen sich aber damit nicht abweisen, stiegen auf den Baum, hoben das Mädchen herab und führten es vor den König.

Der König fragte: »Wer bist du? Was machst du auf dem Baum?« Aber es antwortete nicht. Er fragte es in allen Sprachen, die er wusste, aber es blieb stumm wie ein Fisch. Weil es aber 95 so schön war, so ward des Königs Herz gerührt, und er fasste eine große Liebe zu ihm. Er tat ihm seinen Mantel um, nahm es vor sich aufs Pferd und brachte es in sein Schloss. Da ließ er ihm reiche Kleider antun, und es strahlte in seiner Schönheit wie der helle Tag, aber es war kein Wort aus ihm herauszubringen. Er setzte es bei Tisch an seine Seite, und seine bescheidenen Mienen und seine Sittsamkeit gefielen ihm so sehr, dass er sprach: »Diese 100 begehre ich zu heiraten und keine andere auf der Welt«, und nach einigen Tagen vermählte er sich mit ihr.

Der König aber hatte eine böse Mutter, die war unzufrieden mit dieser Heirat und sprach schlecht von der jungen Königin. »Wer weiß, wo die Dirne her ist«, sagte sie, »die nicht reden kann: Sie ist eines Königs nicht würdig.« Über ein Jahr, als die Königin das erste Kind zur 105 Welt brachte, nahm es ihr die Alte weg und bestrich ihr im Schlafe den Mund mit Blut. Da ging sie zum König und klagte sie an, sie wäre eine Menschenfresserin. Der König wollte es nicht glauben und litt nicht, dass man ihr ein Leid antat. Sie saß aber beständig und nähete an den Hemden und achtete auf nichts anderes. Das nächste Mal, als sie wieder einen schönen Knaben gebar, übte die falsche Schwiegermutter denselben Betrug aus, aber der König konnte 110 sich nicht entschließen, ihren Reden Glauben beizumessen. Er sprach: »Sie ist zu fromm und gut, als dass sie so etwas tun könnte, wäre sie nicht stumm und könnte sie sich verteidigen, so würde ihre Unschuld an den Tag kommen.« Als aber das dritte Mal die Alte das neugeborne Kind raubte und die Königin anklagte, die kein Wort zu ihrer Verteidigung vorbrachte, so konnte der König nicht anders, er musste sie dem Gericht übergeben, und das verurteilte sie, 115 den Tod durchs Feuer zu erleiden.

Als der Tag herankam, wo das Urteil sollte vollzogen werden, da war zugleich der letzte Tag von den sechs Jahren herum, in welchen sie nicht sprechen und nicht lachen durfte, und sie hatte ihre lieben Brüder aus der Macht des Zaubers befreit. Die sechs Hemden waren fertig geworden, nur dass an dem letzten der linke Ärmel noch fehlte. Als sie nun zum 120 Scheiterhaufen geführt wurde, legte sie die Hemden auf ihren Arm, und als sie oben stand und das Feuer eben sollte angezündet werden, so schaute sie sich um, da kamen sechs Schwäne durch die Luft dahergezogen. Da sah sie, dass ihre Erlösung nahte, und ihr Herz regte sich in Freude.

Die Schwäne rauschten zu ihr her und senkten sich herab, so dass sie ihnen die Hemden 125 überwerfen konnte; und wie sie davon berührt wurden, fielen die Schwanenhäute ab, und ihre Brüder standen leibhaftig vor ihr und waren frisch und schön; nur dem Jüngsten fehlte der linke Arm, und er hatte dafür einen Schwanenflügel am Rücken. Sie herzten und küssten sich, und die Königin ging zu dem Könige, der ganz bestürzt war, und fing an zu reden und sagte: »Liebster Gemahl, nun darf ich sprechen und dir offenbaren, dass ich unschuldig bin und 130 fälschlich angeklagt«, und erzählte ihm von dem Betrug der Alten, die ihre drei Kinder weggenommen und verborgen hätte. Da wurden sie zu großer Freude des Königs herbeigeholt, und die böse Schwiegermutter wurde zur Strafe auf den Scheiterhaufen

gebunden und zu Asche verbrannt. Der König aber und die Königin mit ihren sechs Brüdern lebten lange Jahre in Glück und Frieden.
(Quelle: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/6248/7>, 20.09.12)

Fünf passende Sätze:

2. Schreibe aus den folgenden fünf Bausteinen dein eigenes Märchen. Denke an die typischen Merkmale eines Märchens.

Weitergabe einer Mühle des alten Müllers an Müllerburschen

Kätzchen verwandelt sich in Königin

Drei Müllerburschen gehen auf Suche

Ein gutes Pferd finden

Ein Bursche begegnet einem Kätzchen

3. Lies dir folgenden Anfang des Märchens „Von dem Fischer und seiner Frau“ der Gebrüder Grimm durch. Schreibe anschließend dein eigenes Ende.

Von dem Fischer und seiner Frau

Es war einmal ein Fischer und seine Frau, die wohnten zusammen in einem alten Pott dicht an der See, und der Fischer ging alle Tage hin und angelte, und er angelte und angelte. So saß er auch einmal mit seiner Angel und schaute immer in das klare Wasser hinein, und er saß und saß.

5

Da ging die Angel auf den Grund, tief, tief hinab, und wie er sie heraufholte, da zog er einen großen Butt heraus. Da sagte der Butt zu ihm: »Höre, Fischer, ich bitte dich, lass mich leben, ich bin kein richtiger Butt, ich bin ein verwünschter Prinz. Was hilft es dir, wenn du mich tötest? Ich würde dir doch nicht recht schmecken. Setz mich wieder ins Wasser und lass mich schwimmen!«

10

»Nun«, sagte der Mann, »du brauchst nicht so viele Worte zu machen, einen Butt, der sprechen kann, werde ich doch wohl schwimmen lassen.« Damit setzte er ihn wieder in das klare Wasser hinein, und der Butt schwamm zum Grund hinab und



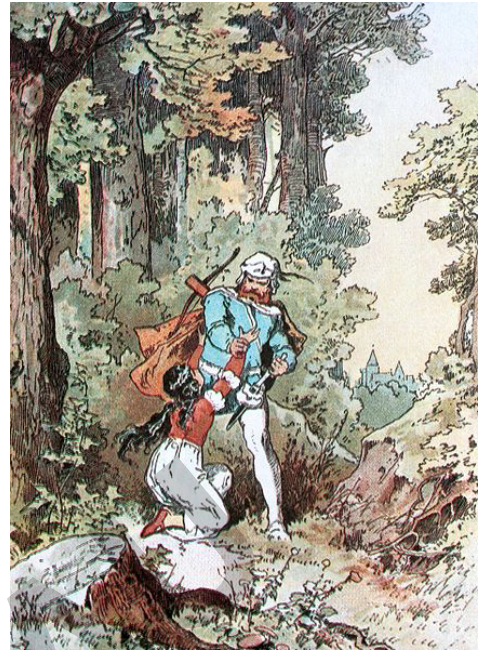
<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fischer.jpg>
(02.10.12)

- 15 ließ einen langen Streifen Blut hinter sich. Der Fischer aber stand auf und ging zu seiner Frau in den alten Pott.
»Mann«, sagte die Frau, »hast du heute nichts gefangen?«
»Nein«, sagte der Mann, »ich habe einen Butt gefangen, der sagte, er sei ein verwünschter Prinz, da habe ich ihn wieder schwimmen lassen.«
- 20 »Hast du dir denn nichts gewünscht?« sagte die Frau.
»Nein«, sagte der Mann, »was sollte ich mir denn wünschen?«
»Ach«, sagte die Frau, »es ist doch übel, hier immer in dem alten Pott zu wohnen, der stinkt und ist so eklig; du hättest uns doch eine kleine Hütte wünschen können. Geh noch einmal hin und rufe den Butt und sage ihm, wir wollen eine kleine Hütte haben. Er tut das gewiss.«
- 25 »Ach«, sagte der Mann, »was soll ich da noch mal hingehen?«
»I«, sagte die Frau, »du hast ihn doch gefangen gehabt und hast ihn wieder schwimmen lassen, er tut das gewiss. Geh nur gleich hin!« Der Mann wollte noch nicht so recht; aber er wollte auch seiner Frau nicht zuwiderhandeln, und so ging er denn hin an die See. Als er da nun hinkam, war die See ganz grün und gelb und gar nicht mehr so klar. Da stellte er sich
- 30 denn hin und rief:
»Manntje, Manntje, Timpe Te,
Buttje, Buttje in der See,
myne Fru, de Ilsebill,
will nich so, as ik wol will.«
- 35 Da kam der Butt angeschwommen und sagte: »Na, was will sie denn?«
»Ach«, sagte der Mann, »ich hatte dich doch gefangen, nun sagt meine Frau, ich hätte mir etwas wünschen sollen. Sie mag nicht mehr in dem alten Pott wohnen, sie wollte gerne eine Hütte.«
»Geh nur hin«, sagte der Butt, »sie hat sie schon.«
- 40 Da ging der Mann hin, und seine Frau saß nicht mehr in dem alten Pott, aber es stand nun eine kleine Hütte da, und seine Frau saß vor der Tür auf einer Bank. Da nahm ihn seine Frau bei der Hand und sagte zu ihm: »Komm nur herein, siehst du, nun ist das doch viel besser.«
Da gingen sie hinein, und in der Hütte war ein kleiner Vorplatz und eine kleine hübsche Stube und eine Kammer, wo für jeden ein Bett stand, und Küche und Speisekammer und ein
- 45 Geräteschuppen waren auch da, und alles war auf das schönste und beste eingerichtet mit Zinnzeug und Messingzeug, wie sich das so gehört. Und hinter der Hütte, da war auch ein kleiner Hof mit Hühnern und Enten und ein kleiner Garten mit Gemüse und Obst.
»Siehst du«, sagte die Frau, »ist das nicht nett?«
»Ja«, sagte der Mann, »so soll es bleiben; nun wollen wir recht vergnügt leben.«
- 50 »Das wollen wir uns bedenken«, sagte die Frau. Und dann aßen sie etwas und gingen zu Bett.
So ging das wohl acht oder vierzehn Tage, da sagte die Frau: »Hör, Mann, die Hütte ist auch gar zu eng, und der Hof und der Garten sind so klein. Der Butt hätte uns wohl auch ein größeres Haus schenken können. Ich möchte wohl in einem großen steinernen Schloss wohnen. Geh hin zum Butt, er soll uns ein Schloss schenken!«
(Quelle: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/6248/49>, 26.09.12)

5.

»Drück nur auf die Klinke«, rief die Großmutter, »ich bin zu schwach und kann nicht aufstehen.«

Märchen von der Unke
Hänsel und Gretel
Rotkäppchen
Froschkönig



<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fischer.jpg> (02.10.12)

6.

»Ich habe eine Tochter, die kann Stroh zu Gold spinnen.«

Die Hochzeit der Frau Füchs
Schneewittchen
Rumpelstilzchen
Die Bienenkönigin

7.

»Macht auf, Kinder, euer liebes Mütterchen ist heimgekommen und hat jedem von euch etwas aus dem Wald mitgebracht!« (...) »Zeig uns zuerst deine Pfote, damit wir wissen, dass du unser liebes Mütterchen bist.«

Vom klugen Schneiderlein
Rotkäppchen
Herr Korbes
Der Wolf und die sieben Geißlein

8.

»Spieglein, Spieglein an der Wand,
Wer ist die Schönste im ganzen Land?«

König Drosselbart
Bremer Stadtmusikanten
Schneewittchen
Dornröschen



[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tischlein_deck_dich_\(2\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tischlein_deck_dich_(2).jpg) (02.10.12)

Fabeln

Was ist eigentlich eine Fabel?

Das Wort „Fabel“ leitet sich aus dem lateinischen Wort *fabula* = „Geschichte, Erzählung, Sage“ ab.

Eine Fabel ist eine literarische Gattung, die in einer kurzen, knappen Geschichte stereotype menschliche Charaktere zeigt. Diese menschlichen Charaktere sind von Tieren dargestellt, die sprechen können. Die Fabel hat einen belehrenden Charakter. Am Ende steht oft eine Moral.



<http://office.microsoft.com/de-de/>
(20.11.12)

Entstehung/Herkunft von Fabeln

Im Gegensatz zum Märchen ist der Verfasser bekannt. Viele Fabeln stammen z. B. von Äsop, Gotthold Ephraim Lessing und La Fontaine.

Typische Merkmale von Fabeln

- Tiere können sprechen.
- Meist kommen zwei Tiere vor.
- Tiere (und Pflanzen) haben menschliche Eigenschaften und handeln wie Menschen.
- Diese menschlichen Eigenschaften sind zum Beispiel Neid, Dummheit, Gier, Eitelkeit. Meist handelt es sich um stereotypische Charaktereigenschaften.
- Die meisten Fabeln haben eine moralische Aussage, eine Lebensweisheit, die oft am Ende steht. Die Fabel hat somit einen belehrenden Charakter.
- Diese moralische Aussage ist überdauernd und allgemeingültig. Obwohl manche Fabeln sehr alt sind, kann man die Aussage noch heute anwenden.
- Zeit und Ort sind unbestimmt.
- Die Fabel spielt nur an einem einzigen Ort.
- Es gibt nur eine Haupthandlung und keine Nebenhandlungen.
- Fabeln sind kurz.
- Die Sprache ist meistens einfach gehalten.
- Der Aufbau einer Fabel ist meistens in drei Teile gegliedert.
- Das Tempus ist das Präteritum.

Eigenschaften der Tiere in der Fabel

Die Tiere, die in Fabeln vorkommen, sind allgemein bekannte Tiere, wie zum Beispiel der Fuchs, die Eule, die Maus, die Katze, die Ratte. Ihnen sind bestimmte menschliche Charaktereigenschaften zugeordnet, die sich in den meisten Fabeln ähneln. Im Folgenden findest du eine Tabelle, die diese Tiere mit den dazugehörigen stereotypischen Charaktereigenschaften zeigt.

Tier	Name	Charaktereigenschaft
Katze	Murr	eigensinnig, starrsinnig, hinterhältig, gefährlich
Krähe		einfältig
Luchs		schlau
Fuchs	Meister Reinecke	schlau, listig
Löwe	Leo	mächtig, stark, nobel, gefährlich
Esel	Boldewyn	störrisch
Gans		dumm, geschwätzig
Hase	Meister Lampe	ängstlich
Lamm		schwach, fromm, unschuldig
Hund	Hylax	treu, freundlich
Storch	Adebar	hochmütig, stolz
Hahn	Henning	eitel, stolz
Ente	Tybbke	dumm
Bär	Meister Petz	gutmütig, freundlich
Wolf	Isegrim	gefährlich, gierig, rücksichtslos
Igel	Swinegel	schlau
Dachs	Grimbart	ruhig, nachdenklich
Biber	Bockert	arbeitsam

Tabelle vgl.: http://online-lernen.levrai.de/deutsch-uebungen/fabeln/Eigenschaften_tiere_fabel.htm (03.11.12)

Aufbau einer Fabel

Die Fabel ist in drei Teile gegliedert. Sie beginnt mit der Beschreibung der **Ausgangssituation**. Ihr folgt die **Rede und Gegenrede, meist von zwei Tieren**. Dies kann auch ein Streitgespräch sein. Am Ende stehen die **Lösung/Pointe und häufig die Moral der Fabel**.

Es müssen nicht alle der beschriebenen Teile in einer Fabel vorhanden sein.

Beispiel: Die Fabel „Der Rabe und der Fuchs“ von La Fontaine ist ein gutes Beispiel für einen typischen Aufbau einer Fabel.

Der Rabe und der Fuchs

La Fontaine

Ein Rabe saß auf einem Baum und hielt im Schnabel einen Käse; den wollte er verzehren. Da kam ein Fuchs daher, der vom Geruch des Käses angelockt war.

»Ah, guten Tag, Herr von Rabe!«, rief der Fuchs. »Wie wunderbar Sie aussehen! Wenn Ihr Gesang ebenso schön ist wie Ihr Gefieder, dann sind Sie der Schönste von allen hier im Walde!«

Das schmeichelte dem Raben, und das Herz schlug ihm vor Freude höher. Um nun auch seine schöne Stimme zu zeigen, machte er den Schnabel weit auf – da fiel der Käse hinunter.

Der Fuchs schnappte ihn auf und sagte:

»Mein guter Mann, nun haben Sie es selbst erfahren: ein Schmeichler lebt auf Kosten dessen, der ihn anhört – diese Lehre ist mit einem Käse wohl nicht zu teuer bezahlt.«

Der Rabe, bestürzt und beschämt, schwur sich zu, dass man ihn so nicht wieder anführen sollte, aber es war ein bisschen zu spät.



<http://office.microsoft.com/de-de/> (20.11.12)

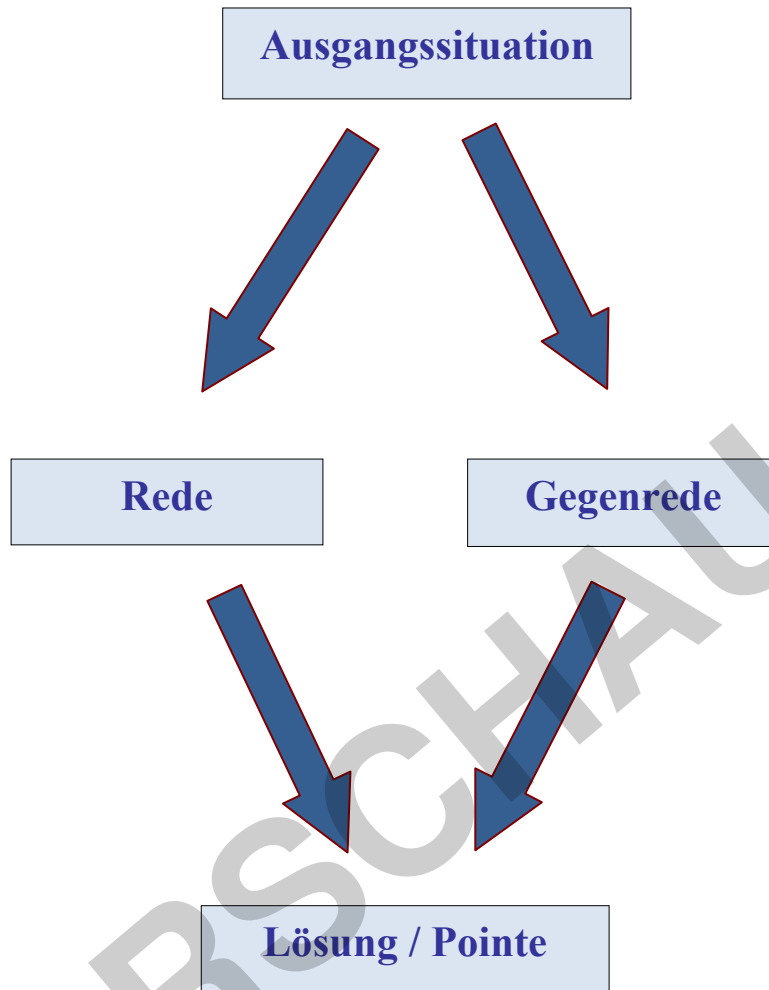
Sprache

Die Fabel ist in der Vergangenheit geschrieben. Die Sprache ist kurz und prägnant und beschreibt das Wichtigste/Wesentlichste. Es gibt keine Schilderungen von Nebensächlichem.

Da die Fabel belehren und Moral an das gesamte Volk übermitteln soll, ist sie eher einfach gehalten, um von jedermann verstanden zu werden.



Fabeln



VORSCHEAU



Sagen

Was ist eigentlich eine Sage?

Das Wort „Sage“ geht auf das althochdeutsche Wort *saga* zurück und bedeutet „Gesagtes“. Sagen sind volkstümliche Erzählungen, die jahrhundertlang von Generation zu Generation mündlich weitergegeben wurden. Erst im 19. Jahrhundert wurden sie schriftlich festgehalten, z. B. von den Gebrüdern Grimm in der Sagensammlung „Deutsche Sagen“.

Entstehung/Herkunft von Sagen

Im Gegensatz zum Märchen hat die Sage einen „wahren Kern“ und einen realistischeren Bezug. Sie geht auf eine wahre Person oder Begebenheit zurück und wurde dann weiter ausgeschmückt. Sie enthält eine örtliche und zeitliche Bestimmung, sodass sie einen realistischeren Anspruch als das Märchen hat.

Wie das Märchen enthält die Sage viel Übernatürliches und Magisches/Phantastisches. Figuren sind unter anderem Feen, Kobolde, Dämonen, Drachen, Nixen etc.

Sagen wurden erzählt, um Dinge zu erklären, die man sich zur damaligen Zeit nicht zu erklären wusste, z. B. das Aussehen einer bestimmten Felsformation oder ein besonderes Erlebnis einer Person. Wie das Märchen so stammt auch die Sage aus Zeiten, in denen es weder Fernsehen noch Radio, Internet oder Ähnliches gab. Die Menschen erzählten sich Sagen daher unter anderem auch zur Unterhaltung, wenn man abends nach getaner Arbeit zusammensaß.

Es gibt verschiedene Annahmen zur Entstehung von Sagen



Blautopf
http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Blautopf_Quelle.jpg
(20.11.12)



Teufelsmauer
http://jensunterwegs.de/b_stempel/188/gg/001.jpg (20.11.12)

1. Eine Person berichtet von etwas Erlebtem, einem besonderen Ereignis oder einer außergewöhnlichen Begegnung.
2. Außergewöhnliche Naturphänomene oder geografische Besonderheiten, die sich zur Entstehungszeit der jeweiligen Sage nicht erklären ließen, z. B. Naturkatastrophen oder auffällige Landschaftselemente („Teufelsmauer“ im Nordharz, Blautopf auf der Schwäbischen Alb) werden zum Ausgangspunkt einer Sage.

Typische Merkmale von Sagen

- Sie sind wie das Märchen und die Fabel eine epische Kurzform.
- Sie sind wie das Märchen eine alte Volkserzählung.
- Lange Zeit wurden sie nur mündlich weitergegeben und im 19. Jahrhundert schließlich schriftlich festgehalten.
- Die ursprünglichen Verfasser sind nicht bekannt.
- Sie enthalten mythische Elemente.
- Des Öfteren haben sie ein außergewöhnliches Naturphänomen, wie beispielsweise einen ungewöhnlich geformten Felsen, ungewöhnlich blau gefärbtes Wasser, oder ein Ereignis, wie beispielsweise ein Unwetter, als Ursprung und dienen deren **Erklärung**.
- Die oft mythischen Erklärungen dieser Naturphänomene etc. sagen auch etwas über die volkstümlichen Glaubensvorstellungen und kulturellen Hintergründe der damaligen/jeweiligen Zeit aus.
- Tiere und Pflanzen können sprechen.
- Es kommen ähnlich wie in Märchen Zwerge, Riesen, Drachen, Wassernixen ... vor.
- Die Motive der Sagen sind teilweise ähnlich wie im Märchen (z. B. Bedrohung, Erlösung).
- Zeit, Ort und Personen sind benannt. Die Sage erhebt dadurch den Anspruch auf Glaubwürdigkeit und hat im Gegensatz zum Märchen – das in einer Phantasiewelt spielt – einen höheren Wahrheitsanspruch.
- Sagen enthalten einen wahren Kern.

Es gibt Volkssagen und Heldensagen. Volkssagen haben meist einen sehr regionalen Bezug und kommen in so gut wie allen Regionen vor.

Sagen gibt es in fast allen Kulturkreisen. Sie sind entweder im jeweiligen Kulturkreis entstanden oder aus einem anderen übernommen (Wandersage). Wenn sie aus einem anderen Kulturkreis übernommen wurden, so wurden sie meistens dem jeweiligen Kulturkreis angepasst.

Aufbau

Sagen beinhalten die wichtigsten W-Fragen (Wer? Was? Wo? Wann? Warum?) und haben einen einfachen, linearen Aufbau.

Ähnlich wie bei Märchen enthält die Sage eine Spannungskurve. Die Einleitung erzählt, worum es geht, der Hauptteil kreiert eine Spannung und führt auf einen Höhepunkt hin. Am Schluss wird das zu Erklärende noch einmal zusammengefasst, bei der Erklärung eines Naturphänomens beispielsweise wird gesagt, warum etwas nun so ist. Es gibt keine feste Struktur von Sagen. Sie können je nach Überlieferung, regionalen Einflüssen, Entstehungszeit und -ort variieren. So kann etwas hinzugenommen oder verändert werden.



Sagen

2. Heldensagen: Griechische Sagen

Aufgaben

1. Odysseus ist bekannt durch seine Irrfahrt, die Odyssee. Auf dieser Irrfahrt erlebte er viele Abenteuer. Eines davon kannst du im Folgenden lesen. Es handelt von Odysseus' Begegnung mit einem Zyklopen. Lies die Sage.

Zyklopen

Auf unserer weiteren Fahrt kamen wir nun zu dem wildlebenden grausamen Volke der Zyklopen. Diese bauen das Land gar nicht, sondern überlassen alles den Göttern. Auch wächst wirklich dort alle mögliche Nahrung ohne Zutat des Pflanzers und Ackermanns: Weizen, Gerste, die edelsten Reben voll großbeeriger Trauben; und Zeus gibt in mildem Regen seinen Segen dazu. Auch halten sie keine Gesetze, treten in keine Ratsversammlung zusammen, sondern alle wohnen auf den felsichten Gebirgshöhen, rings in gewölbten Erdhöhlen; da richtet sich der Zyklop, wie er mag, mit Weibern und Kindern ein; übrigens bekümmert sich keiner um den andern. Außerhalb der Bucht, in mäßiger Entfernung vom Zyklopenlande, erstreckt sich eine bewaldete Insel voll wilder Ziegen, die, von keinem Jäger geängstet, hier sorglos grasen. Kein Mensch wohnt darauf; die Zyklopen selbst, die den Schiffbau nicht verstehen, kommen auch nicht dahin. Bewohner könnten sich die Insel leicht zum blühendsten Lande umschaffen, denn der Boden ist höchst fruchtbar: feuchte, schwellende Wiesen breiten sich über den Strand aus, das unbenützte Ackerfeld ist locker, der Boden fett; die gelegensten Hügel böten sich dem Weinbau dar. Auch ist ein vor allen Winden geschirmter Hafen da, so sicher, dass man die Schiffe weder anzubinden noch vor Anker zu legen braucht. Der Bucht zugekehrt quillt das reinste Wasser perlend aus der Felsenkluff, und grünende Pappeln stehen ringsumher. Dorthin geleitete ein schirmender Gott unsere Schiffe in der dunkeln Nacht. Als der Morgen anbrach, betraten wir das Eiland und erlegten auf fröhlicher Jagd so viele Ziegen, dass ich jedem meiner zwölf Schiffe ihrer neune zuteilen konnte und noch ihrer zehen für mich behielt. Da saßen wir denn am lieblichen Ufer den ganzen Tag und taten uns bis zum späten Abend recht gütlich mit dem frischen Ziegenfleisch und altem Weine, den wir in der Kikonenstadt erbeutet hatten und in Henkelkrügen mit uns führten.

Am andern Morgen wandelte mich die Lust an, das gegenüberliegende Land auszukundschaften, von dessen Bewohnern, den Zyklopen, ich noch nicht wusste, wie sie geartet seien; ich fuhr daher mit vielen Genossen auf meinem Schiffe hinüber. Als wir dort landeten, sahen wir am äußersten Meeresstrand eine hochgewölbte Felsenkluff, ganz mit Lorbeergesträuch überschattet, wo sich viele Schafe und Ziegen zu lagern pflegten; ringsum



<http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Polyphemos-MuseumOffFineArtsBoston-March25-07.png> (20.11.12)

185 Widder, der hinausging, sorgfältig den Rücken, ob kein Flüchtling darauf sitze; an den Bauch und meine List dachte er in seiner Dummheit nicht. Nun wandelte auch mein Bock langsam zur Felsenpforte, schwer beladen mit Wolle, noch schwerer mit mir, der ich unter allerlei Gedanken mich dahintragen ließ. Auch ihn streichelte Polyphemos und sprach: »Gutes Widderchen, was trabst du so langsam hinter der übrigen Herde aus der Höhle heraus? Du leidest ja sonst nicht, dass andere Schafe dir vorangehen; du bist sonst immer der erste bei den Wiesenblumen und am Bach und abends der allererste wieder im Stalle. Betrüb dich das
190 ausgebrannte Auge deines Herrn? Ja, hättest du Gedanken und Sprache wie ich, gewiss, du sagtest mir, in welchem Winkel sich der Frevler mit seinem Gesindel verbirgt: dann sollte mir sein Gehirn von der Höhlenwand spritzen und mein Herz wieder froh werden vom Leide, das der Niemand über mich gebracht!«

195 So sprach der Zyklop und ließ den Widder auch hinausgehen. Und nun waren wir alle draußen. Sowie wir ein wenig von der Felskluft entfernt waren, machte ich mich zuerst von meinem Bocke los und löste dann auch meine Freunde ab. Wir waren unsrer leider nur noch sieben, umarmten uns mit herzlicher Freude und jammerten um die Verlorenen. Doch winkte ich ihnen, dass keiner laut weinen, sondern dass sie mit den geraubten Widdern sich schnell nach unsern Schiffen mit mir aufmachen sollten. Erst als wir wieder auf unsern Ruderbänken
200 saßen und durch die Wogen dahinschifften, auf einen Heroldsruf vom Ufer entfernt, schrie ich dem am Uferhügel mit seiner Herde bergwärts hinanklimmenden Zyklopen meine Spottrede zu: »Nun, Zyklop, du hast doch keines schlechten Mannes Begleiter in deiner Höhle gefressen! Endlich sind dir deine Freveltaten vergolten worden, und die Strafe des Zeus und der Götter hast du empfunden!«

205 Als der Wüterich dieses hörte, wurde sein Grimm noch viel größer. Er riss einen ganzen Felsblock aus dem Gebirge heraus und warf ihn nach unserem Schiffe. Auch hatte er so gut gezielt, dass er das Ende unseres Steuerruders nur um ein wenig verfehlte. Aber von dem niederstürzenden Blocke schwoll die Flut an, und die rückwärtswallende Brandung riss unser Schiff wieder ans Gestade zurück.

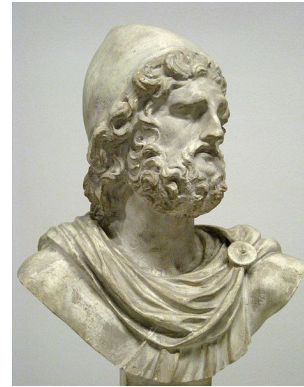
(Quelle: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/4962/165,04.10.12>)

2. Beschreibe, was ein Zyklop ist. Suche dafür die Stellen im Text, in denen dieser geschildert wird. Achte sowohl auf die Gestalt als auch den Charakter. Belege deine Aussage jeweils mit einer Textstelle.



http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sandworld05_zyklop.jpg (06.10.12)

3. Odysseus wendet eine List an, um dem zerstörerischen Zyklopen zu entkommen. Beschreibe sie.



http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Odysseus_Vatican_pushkin.jpg (06.10.12)

VORSCHAU



Legenden

Was ist eigentlich eine Legende?

Das Wort „Legende“ geht auf das lateinische Wort *legenda* zurück und bedeutet „das, was zu lesen ist“, „das Vorzulesende“ oder „die zu lesenden Stücke“.

Entstehung/Herkunft von Legenden

Die Legende kann einen wahren Hintergrund haben, die Quelle, d. h. der Verfasser, ist aber nicht bekannt. Die Legende vom „Heiligen Nikolaus von Myrna“ geht zum Beispiel auf den Bischof von Myrna zurück, der im 4. Jahrhundert in Lykien wirkte.



http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Nikolaus_von_Myra
=Datei:Nikola_from_1294.jpg
(20.11.12)

Typische Merkmale einer Legende

- Sie ist eine dem Märchen und der Sage ähnliche literarische Gattung.
- Es gibt religiöse (mythische) Legenden und politische Legenden. Im 19. Jahrhundert erfuhr die Legende eine Renaissance. So schrieb beispielsweise Heine Legenden.
- Die Legende hat einen wahren Kern, einen historischen Bezug, wie die Sage.
- Ort und Zeit sind bekannt.
- Verfasser sind nicht bekannt.
- Im Unterschied zur Sage hat die Legende häufig einen religiösen Bezug.
- Personen sind bekannt und namentlich benannt.
- Sie zeigt oft ein bestimmtes Ereignis aus dem Leben eines Heiligen und dessen vorbildhafte Bewältigung dieses Ereignisses.
- Im Unterschied zur Sage geht es in Legenden um religiös-sittliche Heilige.



Legenden

Aufgaben

1. Lies die folgende Legende.

Von dem hochheiligen Wunder, das St. Franziskus tat, als er den grimmigen Wolf von Agobio bekehrte

Zu der Zeit als der heilige Franziskus in der Stadt Agobio weilte, erschien (...) ein ungeheurer Wolf, schrecklich und wild, der nicht nur die Tiere, sondern auch die Menschen fraß. Daher waren die Bürger in großer Angst; denn er näherte sich des Öfteren der Stadt; und alle gingen in Waffen, wenn sie die Stadt verließen, als zögen sie zur Schlacht. Aber sie konnten sich mit alledem seiner nicht erwehren, wenn er einen allein traf; und aus Angst vor diesem Wolf kam es so weit, dass es keinen gelüstete, aus den Mauern herauszugehn.

Aus diesem Grunde wollte sich der heilige Franziskus, dem die Leute des Orts leid taten, zu diesem Wolf aufmachen, obwohl die Städter ihm abrieten. Er aber machte das Zeichen des heiligen Kreuzes und ging, sein ganzes Vertrauen auf Gott setzend, mit seinen Gefährten zur Stadt hinaus. Und als die anderen Bedenken trugen, weiterzugehen, nahm Franziskus allein seinen Weg dem Orte zu, wo der Wolf hauste.

Und siehe! Im Angesichte vieler Bürger, die hinausgeeilt waren, dieses Wunder zu sehn, kam der Wolf mit offenem Rachen auf den heiligen Franziskus los. Bei seinem Nahen machte St. Franziskus das Zeichen des Kreuzes gegen ihn, rief ihn zu sich heran und sprach zu ihm also: »Komm hierher, Bruder Wolf; ich gebiete dir im Namen Christ, dass du nichts Böses tuest, weder mir noch irgendeinem.«

Und, o Wunder! Kaum hatte St. Franziskus das Kreuz geschlagen, als der schreckliche Wolf den Rachen schloss und in seinem Lauf anhielt; und auf das kam er sanftmütig wie ein Lamm heran und legte sich stoll zu des heiligen Franziskus Füßen. Da sprach St. Franziskus also zu ihm »Bruder Wolf, du richtest viel Unheil an hierherum und hast große Missetaten verübt, indem du ohne Gottes Erlaubnis seine Kreaturen verdarbest und tötetest; nicht allein, dass du Tiere umgebracht und gefressen hast, sondern du hast die Dreistigkeit gehabt, Menschen, nach Gottes Bilde geschaffen, zu vernichten. Dadurch bist du des Galgens schuldig wie der schändlichste Räuber und Mörder; jedermann schreit gegen dich, und das ganze Land hast du zum Feinde. Ich aber will, Bruder Wolf, Frieden machen zwischen dir und ihnen; dergestalt, dass du ihnen kein Leid mehr zufügst, sie aber dich aller vergangenen Missetaten entlassen und weder Mensch noch Hunde dich fürder verfolgen sollen.«

Nach diesen Worten bezeugte der Wolf mit Bewegungen seines Leibes und des Schwanzes, mit Blicken und Neigen des Kopfes, dass er das annehme, was St. Franziskus sagte, und es halten wolle. Darauf begann St. Franziskus von neuem: »Bruder Wolf, dieweil es dir gefällt, diesen Frieden einzugehen und zu halten, so verspreche ich dir für immer, solange du lebst, von den Einwohnern dieses Landes deine Kost zukommen zu lassen, so dass du nicht mehr



http://commons.wikimedia.org/wiki/File:StFrancis_part.jpg (08.10.12)

sahen, erinnerten sie sich umso lebhafter der Tugend und der Heiligkeit des heiligen Franziskus.

(Quelle: Ein Hauch von Paradies – Tierlegenden aus zwei Jahrtausenden, hrsg. v. Erich Jooß und Hermann Kirchhoff, Herder Verlag im Breisgau 1986, S. 75-79)

2. Fasse die Legende zusammen. Nenne die wichtigsten Ereignisse.

3. Beschreibe, wie sich der Wolf
a. vor seiner Begegnung mit Franz von Assisi
b. nach seiner Begegnung mit Franz von Assisi
verhält.

a.

b.
