

Vorwort

Oft tummeln sich die Helden der Fantasy-Literatur vor aufgehübschten Mittelalterkulissen, verkitscht, romantisiert und meist auf mindestens dreihundert Seiten breitgeschrieben. Stereotype Plots präsentieren „Missions: Impossible“ in bedrohte Reiche, den Kampf gegen Tyrannen oder die Suche nach verborgenen Schätzen, wobei es im Figurenzoo von unzähligen kuriosen und mythischen Geschöpfen wimmelt.

Im vorliegenden Format ist nichts davon zu lesen: Drei im Umfang „bescheidene“ Fantasy-Erzählungen bieten Abenteuer voller Pointen. Das Genre wird dabei oft ironisiert und kritisch aufgenommen.

So ist **„Der letzte Wunsch des Kaisers“** eine teils amüsante Verwechslungsgeschichte mit morbiden Anteilen: Am Sterbebett eines Regenten aus dem Reich jenseits der Nebelwände „lesen“ vertrottelte Leibärzte die Worte ihres Kaisers so gründlich falsch, dass beinahe ein Krieg entfacht und das Küstenörtchen „Wurzbüttel“ niedergebrannt worden wäre, gäbe es nicht zwei Jungdrachen, die mit Hilfe einer Dryade die Eskalation verhindern und den vermeintlich letzten Wunsch des Kaisers erfüllen.

Die zweite Erzählung **„Das jammernde Schwert“** beginnt mit O-Tönen einer Klassenfahrt zu einem Schloss, das dringend saniert werden müsste. Während die Kinder über den Mief der Doppelstockbetten jammern und in Filzpantoffeln über das Parkett schlurfen, kommen sie einer bösen Familiensaga aus dem 18. Jahrhundert auf die Schliche und entdecken ein magisches Schwert, mit dessen Hilfe sich alles zum Guten wenden soll. Dabei geraten die „kleinen Helden“ dieser Erzählung selbst in größte Not und überzeugen die Leserinnen und Leser durch Humor und couragiertes Eingreifen.

Schließlich liegt mit **„Jackpot“** eine Fantasy-Parodie vor, die den Hype um die Vermarktung des Genres kritisch und augenzwinkernd unter die Lupe nimmt. Das ganze Fantasy-Inventar spielt mit: Mutanten, Zerberus und Stein der Weisen sind die „Spielsachen“, mit denen sich die beiden Hauptfiguren herumschlagen.

Die Erzählungen sind jeweils in Kapitel gegliedert, sodass sich eine behutsame Lektüre in Abschnitten anbietet. Der Aufgabenkatalog im Anschluss an die Texte bietet neben analytischen immer auch textproduktive Arbeiten an. Dabei werden Strategien und Techniken des Leseverstehens eingeübt und sprachlich-stilistische Textmerkmale erschlossen. An einigen Stellen kann auf zwei Niveaustufen gearbeitet werden, indem leistungsstarke Kinder auch Arbeitsaufträge mit Sternchen erledigen.

Schließlich präsentiert das Audio-Material den Fantasy-Sound zu den Erzählungen, die mal komplett, mal in Auszügen gelesen werden. Die Rezeption der Tracks dürfte das Hörverstehen fördern und zu vertiefter Bearbeitung anregen.

Entdeckerfreude, Neugier und eine Menge Spaß beim Erkunden fremder Welten und Wesen wünschen der Kohl-Verlag und

Hans-Peter Tiemann

Die Symbole bedeuten:



schriftlich
bearbeiten



lesen und
vorlesen



einen Audio-Track
spielen / anhören



inszenieren
und spielen



anspruchsvolle
Aufgaben lösen



Lektüre
bis hierher



netzwerk
lernen

zur Vollversion

1 Audioseite



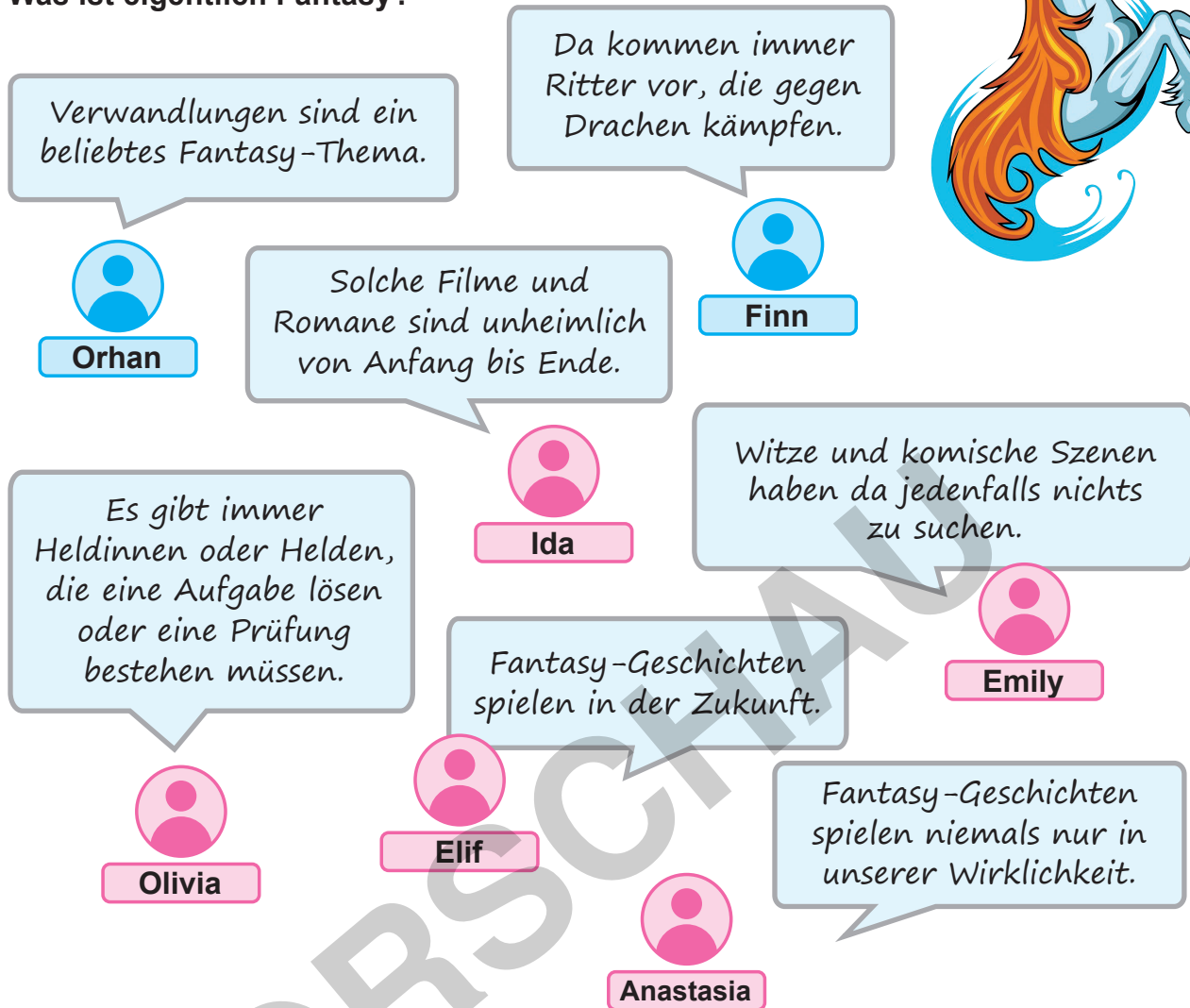
Die Übersicht zeigt die **Audio-Files zu den Erzählungen**, gesprochen von Hans-Peter Tiemann.

	Titel (Erzählung)
Track 1	<i>Der letzte Wunsch des Kaisers, 1. Kapitel</i>
Track 2	<i>Der letzte Wunsch des Kaisers, 2. Kapitel</i>
Track 3	<i>Der letzte Wunsch des Kaisers, 3. Kapitel</i>
Track 4	<i>Der letzte Wunsch des Kaisers, 4. Kapitel</i>
Track 5	<i>Folios Gedanken (Der letzte Wunsch des Kaisers)</i>
Track 6	<i>Das jammernde Schwert, 1. Kapitel</i>
Track 7	<i>Die Sage vom jammernden Schwert (Das jammernde Schwert)</i>
Track 8	<i>Das Gemälde (Das jammernde Schwert)</i>
Track 9	<i>Die Kronleuchter-Katastrophe (Das jammernde Schwert)</i>
Track 10	<i>Die Zeitreise (Das jammernde Schwert)</i>
Track 11	<i>Die gesamte Erzählung (Jackpot)</i>

2 Willkommen im Reich der Fantasy!



Was ist eigentlich Fantasy?



- 1) Lest vor, was hier zum Thema „**Fantasy**“ gesagt wird.
- 2) Sprecht über die verschiedenen Meinungen und klärt, welche dieser Aussagen zutrifft.

Das sagt ein Autor

Ich schreibe sehr gern Fantasy-Erzählungen, weil dort alles möglich ist. Ich kann Figuren und Orte erfinden, mit einer Szene aus der Wirklichkeit beginnen, mit Zauberei in ein Fantasiereich springen und schließlich zurückkehren. Da ich Ritter- und Heldengeschichten nicht mag, sind meine Hauptfiguren eher Antihelden, also die Schwachen und die Einsamen, Menschen also, die wenig beachtet werden. Sie können nebenan im Fantasy-Reich das Böse bezwingen und gute Taten vollbringen.

- 3) Beschreibt, was der Autor an Fantasy-Erzählungen mag. Sprecht darüber, ob ihr euch selbst die Gestaltung einer solchen Erzählung



Fantasy

Fantasy-Romane, -Erzählungen oder -Filme handeln von Abenteuern in einer ausgedachten Welt, in der meist Zauberei, Fabelwesen und übernatürliche Ereignisse vorkommen.

Das Mittelalter ist Schauplatz vieler Fantasy-Abenteuer. Neben Rittern treten feuerspeiende Drachen auf. Auch andere merkwürdige Tierwesen, Götter und Dämonen, wie man sie aus den Überlieferungen und den Mythen der Antike kennt, greifen in die Handlung ein.

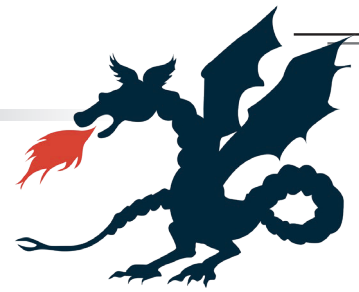
In vielen Fantasy-Geschichten springt die Handlung zwischen der Wirklichkeit und der Fantasiewelt hin und her. Andere handeln davon, dass Menschen aus unserer Welt ein Abenteuer an fremden Orten bestehen. Es gibt auch Fantasy-Geschichten, die von der ersten bis zur letzten Seite in einem ausgedachten Reich der Fantasie spielen. Die handelnden Figuren, Heldinnen und Helden, sind meist normale Menschen, die auf magische Wesen, auf sprechende Tiere, Geister und Drachen treffen, eine Prüfung bestehen müssen und/oder jemanden oder eine „ganze Welt“ vor dem Untergang retten.

Themen wie Freundschaft, Liebe und Hass spielen eine wichtige Rolle. Meist siegt dabei das Gute über das Böse.

Was wir heute Fantasy nennen, entstand bereits vor beinahe zweihundert Jahren. Zu den berühmtesten Fantasy-Geschichten aller Zeiten gehören die J. R. R. Tolkien Romane „Der Herr der Ringe“. Auch die „Die unendliche Geschichte“ von Michael Ende oder J. K. Rowlings „Harry Potter“ sind große Fantasy-Romane, die später erfolgreich verfilmt wurden.

- 4) Lest die Informationen zum Thema „**Fantasy**.“ Beantwortet dazu diese Fragen:
- Was versteht man unter einer **ausgedachten Welt**?
 - Welche **Wesen** kommen in Fantasy-Romanen und Fantasy-Filmen häufig vor?
 - Was macht das **Mittelalter** als Schauplatz/Epoche vieler Geschichten so reizvoll?
 - Was erleben „normale Menschen“ sehr oft in Fantasy-Geschichten?
- 5) Erzählt euch von Fantasy-Romanen und Fantasy-Filmen, die ihr kennt. Tauscht eure Meinungen dazu aus und stellt dar, was euch daran gefällt und was ihr vielleicht nicht mögt.
- 6) Stöbert im Internet nach interessanten Fantasy-Romanen. Stellt eine **Leseliste** zusammen, wählt Bücher aus, die ihr gern lesen möchtet, und gestaltet vielleicht eine „Fantasy-Hitparade“.

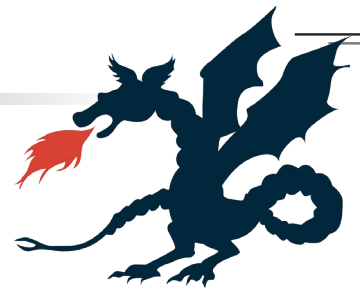
3 Der letzte Wunsch des Kaisers



- 1 -

- 1 Er lag in der großen Halle auf dem Bett, als hätte der Tod längst schon die Knochenhand nach ihm ausgestreckt, ein bleicher Schädel, dünn umspannt von faltiger Haut. Drei Leibärzte beugten sich über den Kaiser, Gestalten in langen schwarzen Gewändern. Ein Einäugiger benetzte ihm den trockenen Mund mit einem feuchten Lappen, den
- 5 ihm ein kräftiger Zentaur, der hinter dem Bett wachte, in einer Schüssel hinreichte. Ein zweiter Leibarzt, zwergenhaft und glatzköpfig, lugte immer wieder unter die Decke, kroch in die Bettenhöhle, verschwand für eine Weile und kam schweißnass mal auf der anderen Seite und mal am Fußende hervor.
- 10 Der dritte streichelte gelangweilt einen Arm des Kaisers und spielte mit dessen dünnen Fingern, hob sie an, ließ sie zurückschnappen, summte leise vor sich hin und befühlte ab und zu den schwachen Puls des Herrschers. Plötzlich zog der Zentaur eine Fliegenklatsche aus seiner Satteltasche und schlug heftig, aber vergebens nach den Insekten, die dem Regenten übers Gesicht huschten, auflogen und die dunklen Gestalten umschwirrten.
- 15 Niemand ahnte, dass sich an diesem Abend zwei Jungdrachen unter dem Bett versteckt hielten. Fida und Folio, die am Hof des Kaisers aufwuchsen, vom Herrscher geduldet und gemocht wurden, suchten auch jetzt noch gern seine Nähe. Eine dumme Drachenmutprobe hatte die beiden heute hierher gebracht. Sie waren durch das Fenster auf der Seeseite hereingeflogen, hatten in einer Steilkurve den großen Kronleuchter mit den
- 20 flackernden Kerzen umkreist und wollten den Saal eben durch die Dachluke verlassen, als die gefräßige Hydra mit ihren sieben Schlangenköpfen an der Tür auftauchte. Gerade noch rechtzeitig konnten die beiden Drachen im Sturzflug abtauchen und unter das Bett schlüpfen. Kurz darauf trafen auch die dunklen Gestalten ein, umstellten das Lager des Kaisers und winkten den Zentaur heran.
- 25 „Still!“, flüsterte der Einäugige nach einer Weile und hielt sein Ohr dicht über den Mund des Regenten, der plötzlich die Lippen bewegte. „Er spricht. Der Kaiser spricht!“, staunte der Streichler, während der Zwergenhafte an den Hals des Herrschers heranrobbte und ihm den Glatzkopf gegen die Brust presste. Der Zentaur blickte gespannt auf die Szene, scharrte nervös mit den Hufen und äpfelte
- 30 knapp neben dem Bettpfosten auf den steinernen Fußboden. Sofort nahm der Zwergenhafte Witterung auf, rümpfte angewidert die Nase, drückte sich dann aber wieder an den Hals des Kaisers, horchte und sprach ihm nach, zunächst flüsternd, dann immer lauter: „Blitz-er be-stra-fen – ris-kan-te O-ma ...“ Aus dem Bett kamen nur noch schwache Atemzüge, mehr war nicht zu vernehmen.
- 35 „Blitzer bestrafen – riskante Oma?“, murmelten die Leibärzte im Chor und blickten einander ungläubig an.

3 Der letzte Wunsch des Kaisers



425 In Wurzbüttel geht das normale Leben längst weiter und im Ristorante Roma erinnert sich bestimmt niemand mehr an die beiden Drachen in Menschengestalt ...

430 Stopp! – Das ist nicht die ganze Wahrheit, denn Folio hatte beim Warten an der Pizzateke einen heftigen Schluckauf bekommen und die gesamte Wurzbüttel-Mission, wie Fida später schimpfte, „beinahe gegen die Wand gefahren“.

Zwischen zwei Drachenhicksern entwich ihm nämlich ungewollt ein klitzekleiner Flammenstrahl, der immerhin heiß und heftig genug war, die Prophezeiung der schwarzen Kröte zu erfüllen und den ganzen Stolz des Ristorante Roma, ein großes Wandgemälde des antiken Rom samt Kapitol und Kolosseum mit einem scheußlichen Brandfleck zu verzieren, so groß und so schwarz, als hätte der wahnsinnige Kaiser Nero dort selbst gewütet ...



1. Kapitel



1) Hört euch das erste Kapitel der Erzählung an: Tauscht die Eindrücke aus, die ihr beim Zuhören gewonnen habt: **Track 1**



2) Erzählt, was hier passiert. Informiert dabei über:

Handlungsort

Ereignisse

Figuren

Erste Eindrücke



3) Spielt zu zweit vor, wie ihr heimlich den Saal betretet, in dem der Kaiser liegt. Schildert, was ihr dort hört und seht.

Stimmungen und Stimmungsträger



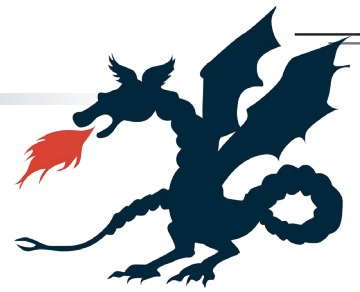
4) Unterstreicht in den ersten Textabschnitten (Z. 1-14) **Adjektive und Nomen**, die deutlich machen, wie schlecht es dem Kaiser geht und welche **Eigenschaften** die Leibärzte haben.



5) Im ersten Kapitel wechselt **die Stimmung** oft. Erklärt, was gemeint ist. Markiert dazu Textstellen, an denen diese Stimmungen und Gefühle vorherrschen: *Hoffnungslosigkeit - Langeweile – Wut – Ungewissheit*

Entschlossenheit

3 Der letzte Wunsch des Kaisers



Das Drachen-Interview



- 6) Schlüpft in die Rollen von Fida, Folio und zwei Reporterinnen/Reportern. Befragt die beiden Drachen nach ihren Eindrücken vom Kaiser und von den Leibärzten. Fragt auch, was die beiden Drachen vorhaben. Spielt das Interview anschließend vor.

Der Kaiser hat befohlen ...

- 7) Stellt euch vor, überall auf der schwarzen Felseninsel hinter den Nebelwänden hängen **Plakate** mit dem angeblichen Befehl des Kaisers, wie ihn die Leibärzte verstanden haben. Gestaltet so eine Tafel mit Bild und Text. So könnt ihr beginnen:

Befehl des Kaisers

Die Blitzer werden unverzüglich
Dazu findet eine riskante ...



2. Kapitel



- 1) Hört euch das 2. Kapitel hier an und/oder lest es. Gebt ihm eine Überschrift und fasst zusammen, was darin passiert: **Track 2**
- 2) Fertigt ein Bild von der **Waldnymphe Elysia** an. Stellt es der Klasse vor und beschreibt, was ihr an Elysia besonders hervorhebt.
- 3) Sammelt Informationen zum Thema **Waldnympfen/Dryaden**. Recherchiert dazu im Internet und stellt eure Ergebnisse der Klasse vor. Entscheidet, ob Elysia typische „Nympheneigenschaften“ hat.



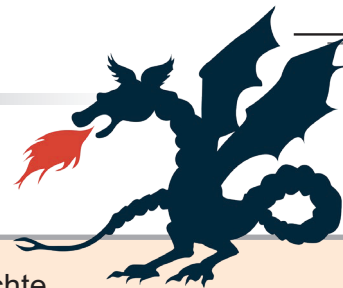
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0f/Dryad11.jpg>

Das Volk der Blitzer

- 4) Fasst zusammen, was Elysia über die Blitzer erzählt. Klärt, ob die Blitzer wirklich eine Bedrohung für das Volk auf der Felseninsel darstellen.
- 5) Findet und markiert diese **Textabschnitte** im zweiten Kapitel:

a) Das Gespräch mit Elysia - b) Die Begegnung mit den Blitzern - c) Die Befürchtungen bei Fida und Folio - d) Der Einschnitt





Die Flaschensammler-Episode

Episoden sind Geschichten in einer Geschichte, kleine Ereignisse, Begebenheiten, manchmal auch Nebenhandlungen innerhalb einer Gesamthandlung. In einer TV-Serie bezeichnet man eine einzelne Folge als Episode.

- 6) Stellt mit Hinweisen auf die Informationen dar, warum man den Auftritt des Flaschensammlers als **Episode** bezeichnen kann.
- 7) Entscheidet, ob diese Episode die Gesamthandlung: a) *stört und verlangsamt*; b) *bereichert, indem sie die Spannung steigert*; c) *humorvoll unterbricht*.



4. Kapitel

Das Missverständnis



- 1) In diesem letzten Teil der Erzählung wird dargestellt, was sich der Kaiser wirklich gewünscht hat und warum es zu den Missverständnissen gekommen ist. Hört es euch an und erklärt es: **Track 4**

Eine groteske Schlusszene

grotesk: Wenn etwas fehl am Platz ist und dadurch komisch wirkt, wenn Bilder, Gespräche oder eine Szene übertrieben dargestellt werden, wenn die Teile irgendwie nicht zusammenpassen – etwa: eine Lehrerin kommt im Schlafanzug in den Unterricht – bezeichnen wir es als **grotesk**. Oft wird dabei das Schreckliche mit dem Komischen verbunden.



- 2) Lest die Informationen und beschreibt, wodurch die letzte Szene dieser Erzählung **grotesk** erscheint.



- 3) Findet eine Erklärung dafür, dass die Pizza dem Kaiser so sehr geschmeckt hat. Im Text findet ihr Hinweise darauf. Schreibt sie auf.
- 4) Könnt ihr euch weitere Abenteuer mit Fida und Folio vorstellen? Macht Vorschläge.

Folios Gedanken



- 5) Hört euch **Track 5** an und findet die Stellen, an denen Folio diese Gedanken durch den Kopf gehen könnten. Im Text der Erzählung wird es nicht ausgesprochen. Nennt die entsprechenden Zeilen.

Meinungsaustausch

- 6) Tauscht eure Meinungen zu dieser Erzählung aus. Beurteilt sie mithilfe des Bewertungsbogens (S. 55).



2. Kapitel



1) Im Mittelpunkt dieses Kapitels steht die Sage vom jammernden Schwert. Lest sie und erzählt sie mit eigenen Worten nach.



2) Hört euch diese **Fassung der Sage** an. Darin stimmt etwas nicht. Findet die Fehler: **Track 7**



3) Das Schloss ist in einem sehr schlechten Zustand. Dazu gibt es vom Beginn der Erzählung an Hinweise im Text. Findet sie.

Minnesänger Lorenzo



4) Stellt Informationen aus dem Internet oder aus Büchern zum Thema Minnesang zusammen. Geht dabei auch auf den berühmtesten Dichter und Minnesänger Walther von der Vogelweide ein. Präsentiert eure Ergebnisse der Klasse.

5) Im letzten Satz sagt Pauline, alle hätten das Schloss und seine Bewohner nach Julis Geschichte mit ganz anderen Augen gesehen. Stellt dar, wie sie das gemeint haben könnte.



Diese Abbildung aus der Zeit um 1300 zeigt Walther von der Vogelweide

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Codex_Manesse_Walther_von_der_Vogelweide.jpg



3. Kapitel



1) Das 3. Kapitel beginnt mit einem **Gespräch zwischen Pia und Pauline**. Spielt es mit verteilten Rollen nach.

2) Zeigt an diesem Gespräch, welches Verhältnis die beiden Mädchen zueinander haben und welche Rolle der Dialog (Gespräch) für den weiteren Verlauf der Handlung spielen könnte.

4 Das jammernde Schwert

Estelle, Korbinian und ein altes Gemälde



3) Hört euch diese Episode (Z. 214-250) zunächst an:

Track 8

4) Lest die Meinungen und nehmt Stellung dazu:

Was sie da mit dem Bild anstellen, wird viel zu ausführlich erzählt.



Linette

Ich habe beim Lesen sehr gelacht. Das sollte wohl bezweckt werden.



Orhan

Bestimmt spielt das, was sie mit dem Bild anstellen, später noch eine Rolle.



Ilayda



Die Sache mit dem Kronleuchter



5) Das 3. Kapitel endet mit der Kronleuchter-Katastrophe (Z. 265-315). Lest sie zunächst oder hört sie euch hier an: **Track 9**

6) Hört euch an, welchen Song Pauline singt, und erklärt, inwiefern der Titel zu den Ereignissen passt. Hier findet ihr eine interessante A cappella Version: <https://www.youtube.com/watch?v=7BJpJSUGTEU>
Hier gibt es das Original: https://www.youtube.com/watch?v=k4A5XuMz_Tw

Eine Zeugenaussage



7) Schlüpft in die Rolle einer Zeugin (Pia) und eines Zeugen (Marvin). Erzählt, was ihr gesehen und gedacht habt. Notiert die Texte und stellt sie anschließend vor.

8) Lest noch einmal den ersten Satz der Erzählung (Z. 1-4) und erklärt nun seine Bedeutung.

Rabeforscherinnen und Rabeforscher gesucht!



9) Beschreibt, welche Rolle Corax in diesem Kapitel spielt.

10) Erklärt, warum sich ein Rabe (hier ein **Kolkrahe**) als Tier besonders gut für eine Fantasy-Erzählung eignet. Recherchiert dazu im Internet. Vielleicht kennt jemand **Ottfried Preußlers Roman „Krabat“** und kann zusammenfassen, welche Rolle die Raben dort spielen.

