

Die Gestaltung einer Geschichte untersuchen

Die Textart erkennen und untersuchen

	Märchen	Helden- und Göttersage	Fabel
typische Figuren	Hexen, Prinzen, Zwerge, ...	Helden und Götter (zum Beispiel Odysseus, Siegfried, Zeus)	meist Tiere mit menschlichen Eigenschaften (Spieler – Gegenspieler)
wirklich – unwirklich?	Nicht-Wirkliches und Wunderbares (zum Beispiel Gegenstände mit Zauberkraften)	erzählerische Ausgestaltung von Ereignissen aus Geschichte und Mythos	Unwirkliches mit indirektem Hinweis auf menschliche Schwächen
typischer Aufbau	<ul style="list-style-type: none"> - Ausgangssituation - Aufgaben - Lösung - glückliches Ende 	<ul style="list-style-type: none"> - scheinbar unlösbare Aufgabe - Bewältigung des Problems 	<ul style="list-style-type: none"> - Ausgangssituation - Handlung - Gegenhandlung - Lösung - Moral
Ort und Zeit	keine Angaben (ort- und zeitlos)	keine genauen Angaben	Tierwelt
weitere Besonderheiten	<ul style="list-style-type: none"> - typische Formulierungen (zum Beispiel „Es war einmal ...“) - magische Zahl Drei, Sieben 	Die Helden müssen auf den Willen der Götter achten.	<ul style="list-style-type: none"> - Belehrung an Tierbeispielen - Dialog überwiegt

So geht's

Äsop: Der Pfau und die Dohle

Als die Vögel darüber berieten, wer ihr König werden sollte, forderte der Pfau, dass man ihn wegen seiner Schönheit in das Amt erhebe. Da sprach die Dohle: „Gesetzt aber, [...] der Adler stellt uns nach, wie willst du uns dann beistehen?“ Sie flog auf, und beschämt blieb der Pfau zurück. Dass die Herrscher sich nicht durch Schönheit, sondern durch persönliches Gewicht auszeichnen müssen, lehrt die Fabel.

aus: Antike Fabeln. Hrsg. und übers. von Johannes Irmischer. Berlin: Aufbau Taschenbuch Verlag 1999, S. 123.

sprechende Tiere → deutet auf Fabel → dann sicher auch Moral am Ende

typischer Aufbau einer Fabel:
Ausgangssituation –
Handlung – Gegenhandlung –
Lösung – Moral