

Von Menschen, Tieren und ... • Märchen und Fabeln entdecken

○ **Anwenden und vertiefen, SB S. 128/129 (Lösungen)**

1 Erklärt, warum die Elemente des Gedichts eher zu einer Fabel als zu einem Märchen passen.

a) Kennzeichen (Personal / Sprache) Märchen	Kennzeichen (Personal / Sprache) Fabel
Einleitungsformel: „Es war einmal ...“	
Personal: Bauer als Figur ohne individuelle Eigenschaften	Personal: zwei Tiere, die menschliche Eigenschaften besitzen und wie Menschen handeln
Die Handlung spielt an einem unbestimmten Ort zu unbestimmter Zeit.	typischer Aufbau: Handlung – Gegenhandlung – Lösung
zauberhafte Fähigkeiten: Ein Hahn, der dichten kann!	typisch: Es geht nicht um die Handlung, sondern um die Lehre, die sich darin verbirgt.
typisch für den Aufbau: dreifache Handlung bzw. Probe oder Aufgabe	

b) Freie Schülerarbeit.

Beispiellösung:

Die letzten beiden Zeilen beinhalten die Lehre der Fabel, meistens eine moralische Botschaft; hier ist es eher eine Einsicht bzw. Botschaft: Nicht einmal einem Bauern kann man heute noch eine Fabel erzählen, ohne dass er merken würde, welche Kritik sich (an ihm) dahinter verbirgt. So wie der Fuchs merkt, welche (moralische) Kritik sich hinter der Geschichte („Fabel“) des Hahns versteckt.

c) Freie Schülerarbeit.

Beispiellösung:

Dem Aufbau nach ist der Text eine Fabel mit einer Lehre am Schluss, aber mit sprachlichen und formalen Elementen des Märchens (typische Einleitungsformel, drei zu bewältigende Aufgaben).

2 Erzählt das Märchen zu Ende. Überlegt euch die einzelnen Erzählschritte und erstellt dazu einen Erzählplan.

a) Freie Schülerarbeit.

Beispiellösung:

Gegner: z. B. eine Hexe
 Helfer: z. B. ein Tier, ein Naturereignis (Gewitter, Überschwemmung usw.)
 Hindernisse: z. B. Geschicklichkeit, Mut, Durchhaltevermögen
 Orte: z. B. ein fremdes Schloss, eine verlassene Burg
 Probe/Aufgabe 1: z. B. großer Raum mit verlockendem Schatz: z. B. eine Kiste, die jedoch zu schwer ist, die der junge Königssohn nicht allein von der Stelle bewegen kann
 Probe/Aufgabe 2: z. B. Begegnung mit einer Hexe, die den jungen Königssohn auslacht, weil er es nicht schafft, die Kiste aus der Verankerung zu lösen
 Probe/Aufgabe 3: z. B. der junge Königssohn lässt sich nicht abschrecken und versucht es in der Nacht erneut; die Erschütterungen in der Gewitternacht helfen dabei, die Kiste aus der Verankerung zu lösen
 Gewinn und Rückkehr: z. B. ein Schatz als Belohnung
 glückliches Ende: feierliche Aufnahme im Schloss, Feier der Rückkehr, Bestärkung der gesammelten Erfahrungen; Übertragung der Herrschergewalt auf den Sohn

b) Freie Schülerarbeit. Tipp: Achtet besonders auf die sprachliche Ausgestaltung (Übergänge, Verknüpfungen, wörtliche Rede, Erzählpassagen, Schilderung der einzelnen Situationen und Räume).