

## Die Gestaltung einer Geschichte untersuchen

### Die Textsorte erkennen und untersuchen

	Märchen	Helden- und Göttersage	Schelmengeschichte	Lügendgeschichte	Fabel
<b>typische Figuren</b>	Hexen, Prinzen, Zwerge, ...	Helden und Götter (zum Beispiel Odysseus, Zeus)	listige Figur (zum Beispiel Till Eulenspiegel)	Ich-Erzähler von Lügengeschichten (zum Beispiel Baron Münchhausen)	meist Tiere mit menschlichen Eigenschaften (Spieler – Gegenspieler)
<b>wirklich – unwirklich?</b>	Nicht-Wirkliches und Wunderbares (zum Beispiel Gegenstände mit Zauberkraften)	erzählerische Ausgestaltung von Ereignissen aus Geschichte und Mythos	Ereignisse, die angeblich tatsächlich stattgefunden haben	Erlebnis, in dem etwas völlig Unmögliches passiert	Unwirkliches mit indirektem Hinweis auf menschliche Schwächen
<b>typischer Aufbau</b>	– Ausgangssituation – Aufgaben – Lösung – glückliches Ende	– scheinbar unlösbare Aufgabe – Bewältigung des Problems	– Ausgangssituation – Streich – Pointe	– Ausgangssituation – Problem – unwahrscheinliche Lösung	– Ausgangssituation – Handlung – Gegenhandlung – Lösung – Moral
<b>Ort und Zeit</b>	keine Angaben (ort- und zeitlos)	keine genauen Angaben	Angaben zum Ort (zum Beispiel Name einer Stadt)	meist auf Reisen	Tierwelt
<b>weitere Besonderheiten</b>	– typische Formulierungen (zum Beispiel „Es war einmal ...“) – magische Zahl Drei, Sieben	Die Helden müssen auf den Willen der Götter achten.	– Die Schwächen der „Opfer“ werden entlarvt. – Wortspiele	– lügende Überreibungen – wiederholte Betonung der angeblichen Wahrheit	– Belehrung an Tierbeispielen – Dialog überwiegt

### So geht's

#### Äsop: Der Pfau und die Dohle

Als die Vögel darüber berieten, wer ihr König werden solle, 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.

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

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

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