

INHALTSVERZEICHNIS

1. Brüder Grimm: Die Sterntaler (in: Der Zauberspiegel, S. 134.)
2. Volksmärchen – eine Einführung (in: Der Zauberspiegel, S. 8-11)
3. Spielregeln aus dem Märchenland (in: Jugendscala Nr. 1-2, 1986)
4. Brüder Grimm: Prinzessin Mäusehaut + Aufgaben
5. Brüder Grimm: Der Froschkönig und der eiserne Heinrich (in: Deutsche Märchen, S. 20-25.)
6. Das Volksmärchen 1. und 2., Kunstmärchen + Aufgaben
7. Wolfgang Bittner: Der Dumme und die Königstochter (in: Der Zauberspiegel, S. 105-108)
8. Das Aktant-Modell
9. Brüder Grimm: Die sechs Schwäne (in: Deutsche Märchen, S. 52-57) + Aufgaben
10. Kurt Schwitters: Die Fabel vom guten Menschen (in: Der Zauberspiegel, S. 132.)
11. Bertolt Brecht: Der hilflose Knabe (in: Der Zauberspiegel, S. 133.)
12. Barbara Gappmaier: Der gute Mann (in: Der Zauberspiegel, S. 139-140.)
13. Brüder Grimm: Dornröschen
14. Was ist ein Elfchen?

1. BRÜDER GRIMM: DIE STERNTALER

Es war einmal ein kleines Mädchen, dem war Vater und Mutter gestorben, und es war so arm, dass es kein Kämmerchen mehr hatte, darin zu wohnen, und kein Bettchen mehr, darin zu schlafen, und endlich gar nichts mehr als die Kleider auf dem Leib und ein Stückchen Brot in der Hand, das ihm ein mit-
5 leidiges Herz geschenkt hatte. Es war aber gut und fromm. Und weil es von aller Welt verlassen war, ging es im Vertrauen auf den lieben Gott hinaus ins Feld. Da begegnete ihm ein armer Mann, der sprach: „Ach, gib mir etwas zu essen, ich
10 bin so hungrig.“ Es reichte ihm das ganze Stückchen Brot und sagte: „Gott segne dir's“ und ging weiter. Da kam ein Kind, das jammerte und sprach: „Es friert mich so an meinem Kopfe, schenk mir etwas, womit ich ihn bedecken kann.“ Da tat es seine Mütze ab und gab sie ihm. Und als es noch eine
15 Weile gegangen war, kam wieder ein Kind und hatte kein Leibchen an und fror. Da gab es ihm seins; und noch weiter, da bat eins um ein Röcklein, das gab es auch von sich hin. Endlich gelangte es in einen Wald, und es war schon dunkel geworden; da
20 kam noch eins und bat um ein Hemdlein, und das fromme Mädchen dachte: „Es ist dunkle Nacht, da sieht dich niemand, du kannst wohl dein Hemd weggeben“, und zog das Hemd ab und gab es auch noch hin. Und wie
25 es so stand und gar nichts mehr hatte, fielen auf einmal die Sterne vom Himmel und waren lauter harte blankte Taler – und ob es gleich sein Hemdlein weggegeben, so hatte es ein Neu-
30 es an, und das war vom allerfeinsten Linnen. Da sammelte es sich die Taler hinein und war reich für sein Lebenstag.

Sterntaler *m* - stjernedaler
Leib *m* -er krop
ein mitleidiges Herz med-
lidende person
im Vertrauen auf (+A) i tillid til
begegnen (+D) møde
segnen velsigne
frieren* fryse (ich friere =
mich friert)
Mütze *f* -n hue
Weile *f* stykke tid
Leibchen *n* - (glds.) livstykke
gelangen komme til
Hemdlein *n* lille skjorte
auf einmal pludselig
lauter udelukkende
ob ... gleich selv om



Östra Hoby, 1500-1515

(1819)



2.

EINLEITUNG

Um das Jahr 1800 entstand in vielen Ländern Europas ein
deutliches Interesse an der guten, alten Zeit und besonders
dem Mittelalter, und manche Wissenschaftler und Autoren
fingen an, Märchen, Lieder oder Sagen aus der Zeit zu sammeln
und aufzuzeichnen. In dieser so genannten „romantischen
Periode“ (ca. 1800 – ca. 1840) wandte man sich den alten,
mündlich überlieferten Werken zu, weil man der Auffassung
war, dass es dadurch einen Zugang zu einer ursprünglichen
und heilen Welt gab.

DIE BRÜDER GRIMM

In den Jahren 1807-10 wanderten die Brüder Jacob und Wilhelm
Grimm durch Hessen und schrieben bei älteren Erzählern
deren Geschichten (Volksmärchen) auf. Daraus entstand die
erste Grimm'sche Märchensammlung, und diese große Handschrift
enthielt 66 Seiten unbearbeitete Notizen der Brüder
Grimm. Der Schriftsteller Clemens Brentano, der einige Jahre
früher bei den Brüdern die Begeisterung für Märchen geweckt
hatte und auch eine Volksmärchen-Ausgabe plante, bekam
1810 eine Kopie der Handschrift zum Durchlesen, und da er
sie nie zurückschickte, fand man sie nach seinem Tod in seinem
Nachlass in einem Kloster in Ölenberg (im Alsace).
Diese Ölenberger Handschrift ist also die erste schriftliche Fassung
der Brüder Grimm-Märchen, sozusagen die ursprüngliche Form
(ÖH 1810).
Die Brüder Grimm setzten aber ihre Arbeit an den Märchen
fort, und 1812 veröffentlichten sie die erste Sammlung mit
dem Titel „Kinder- und Hausmärchen (KHM 1812).
Dieses Buch war völlig im Einklang mit der kulturellen Atmosphäre
der Zeit und wurde ein Riesenerfolg, nicht nur in
den deutschsprachigen Ländern, sondern durch die vielen Übersetzungen
auch bald im Ausland.
Im Jahre 1819 erschien die zweite Auflage der „Kinder- und
Hausmärchen“, in der Wilhelm Grimm viele von den Märchen
neu formulierte und dadurch den typischen Grimm'schen Märchenstil
fand. Sie wurden also jetzt „in besserer Gestalt“ veröffentlicht,
wie er es selbst in der Vorrede 1819 ausdrückte (KHM 1819).

entstehen* opstå
besonders særlig
Lied *n -er* vise
aufzeichnen skrive ned
so genannt såkaldt
überliefern overlevere
Auffassung *f -en* opfattelse
Zugang *m -e* tilgang
ursprünglich oprindelig
heil ufordærvet
Hessen tysk hertugdømme (nude-
stat) ved Frankfurt a.M.
Volksmärchen *n - folke-*
eventyr
unbearbeitet ubearbejdet
Ausgabe *f -n* udgivelse
Nachlass *m -e* efterladte
ejendele
Fassung *f -en* udgave
fortsetzen fortsætte
veröffentlichen offentliggøre
im Einklang i overensstem-
melse
Riese *m -n -n* kæmpe
Erfolg *m -e* succes
erscheinen* udkomme
Auflage *f -n* oplag
Gestalt *f -en* skikkelse
Vorrede *f -n* forord
ausdrücken udtrykke

5

10

15

20

25

30

35

40

MERKMALE DER MÄRCHEN

- Alle können ein Märchen erkennen, weil die Gattung einen charakteristischen Stil sowie eine eigene Welt hat. Aber was
5 kennzeichnet eigentlich die Märchenform?

ERZÄHLSTRUKTUREN

- 10 Zu den typischen Märchen-Ausdrücken gehören z.B. die bekannten Anfangs- und Schlussformeln. Wer einen Satz liest wie „*Es war ein Mann...*“ oder „*Es war einmal...*“, versteht sofort, dass hier ein Märchen gerade anfängt. Die Einleitung ist das Signal, die magische Welt zu entfalten. Und nach vielen spannenden Ereignissen und einem glücklichen Ende weiß
15 der Leser, dass der letzte Satz so lautet: „... *und sie lebten vergnügt bis an ihr Ende*“. Also zurück zur Wirklichkeit! Zur festen Struktur des Märchens gehört auch das Prinzip der Wiederholung. „Rapunzel, Rapunzel! Lass dein Haar herunter!“ ruft immer wieder die Zauberin und später der Königs-
20 sohn an dem Turm, und durch die Ausrufe wird der Text in kleinere Abschnitte eingeteilt, die dem Zuhörer/Leser zeigen, dass etwas Bekanntes passiert und dass es zugleich auf eine neue Weise weitergeht. Bekanntlich kehren auch ganze Handlungsstücke wieder, wie
25 z.B. der Dialog der Stiefmutter mit dem Spiegel an der Wand im „Schneewittchen“, und häufig landen die Wiederholungen bei der magischen Zahl 3. Im „Aschenputtel“ muss der Prinz alle 3 Schwestern besuchen, und dreimal wird der Schuh anprobiert, dann endlich findet der Prinz die richtige Braut.
30 Häufig muss der Held schwierige Proben bestehen – und natürlich 3 meistens – um an sein Ziel zu gelangen, wie etwa die Prinzessin/den Prinzen zu gewinnen oder seinen Geschwistern zu helfen. Dabei braucht er Hilfe, und weil er ein ehrlicher und braver Mensch ist, bekommt er sie immer – und oft ganz
35 unerwartet. Im Märchen ist es immer deutlich zu sehen, wer Helfer und wer Gegner ist. In den Märchen sehen wir, dass die Welt grundsätzlich und als Ausgangspunkt gut ist, aber dazu gehören auch klar abgegrenzte böse Personen oder Mächte, die der Märchenheld
40 überwinden muss, um die heile Welt wiederherzustellen. Daher sind viele Märchen nach der bekannten Schablone aufgebaut:

Merkmal *n -e* kendetegn
Gattung *f -en* genre
Erzählstruktur *f -en* fortællestruktur
gehören *tilhøre*
entfalten *folde ud*
Ereignis *n -se* begivenhed
Wiederholung *f -en* gentagelse
einteilen *inddele*
zeigen *vise*
zugleich *samtidig*
wiederkehren *vende tilbage*
anprobieren *prøve*
Ziel *n -e* mål
gelangen *nå frem*
etwa *f.eks.*
brauchen *behøve*
Gegner *m - modstander*
grundsätzlich *i princippet*
daher *derfor*
aufbauen *bygge op*



Kosmos (Ordnung, Glück) > Chaos (Unordnung, Unglück)
> Kosmos wieder

- 5 Daraus folgt auch, dass die Sammlung der Brüder Grimm als „Erziehungsbuch“ dienen kann, wie es in ihrer Vorrede heißt, denn normalerweise werden am Ende des Märchens die Guten belohnt und die Bösen bestraft. Hänsel und Gretel kehren heim, während die Hexe „elendlich verbrennen“ muss, wie es wörtlich heißt, und dadurch wird die moralische Seite deutlich betont.

DIE MÄRCHENWELT

- 15 Hier heißt es nie: „1648 ließ König Otto von Franken seine Söhne rufen und...“. In den meisten Märchen ist die Handlung nämlich ein allgemein gültiges Ereignis, das jedem passieren kann und also unabhängig von einer bestimmten Zeit, einem bestimmten Ort oder namhaften Personen ist. Die richtigen Anfangsworte des Märchens („Die drei Federn“) lauten deshalb:
- 20 „Es war einmal ein König, der hatte drei Söhne...“
- In dieser Welt verkehren Figuren, die halb Menschen halb Stereotypen sind; immer sind sie Vertreter einer deutlichen Eigenschaft und ohne innere Entwicklung: Die böse Stiefmutter, die immer böse bleibt, der gute König, der brave Hans usw.
- 25 Neben ihnen gibt es aber auch übernatürliche Wesen wie Riesen und sprechende Tiere oder Menschen, die prophezeihen, zaubern oder mit den Toten sprechen können.
- Diese charakteristische Mischung aus wirklichen, alltäglichen und fantastischen Figuren bevölkert das traumartige Märchen-
- 30 Univers: Die Großmutter, der Jäger und der sprechende Wolf akzeptieren ihre natürlichen Rollen und zugleich die übernatürlichen Eigenschaften, ohne sich über diese neue Logik zu wundern. Ein Wolf ist und bleibt ein Raubtier, und man kann sich natürlich mit ihm unterhalten, ihn später aufschneiden
- 35 (sogar ohne dass er dabei aufwacht!), und schließlich muss er sterben.
- So ist ein Märchen eben.

Erziehung *f* opdragelse
betonen understrege
rufen* kalde
allgemein almen
Ort *m -e* sted
namhaft kendt
verkehren færdes
Vertreter *m -* repræsentant
zaubern trylle
Mischung *f -en* blanding
alltäglich hverdagsagtig
zugleich samtidig
sich unterhalten* snakke
aufschneiden* sprætte op
aufwachen vågne op
schließlich til sidst



FREDERIK HETMANN:
WESENSZÜGE DES MÄRCHENS



5 1. DIE EINDIMENSIONALITÄT. Damit ist gemeint, dass im Mär-
chen wirkliche und unwirkliche Welt nahtlos ineinander
übergehen, oder, um es mit Lüthis eigenen Worten zu sagen:
„Die Menschen des Märchens, Helden wie Unhelden, verkeh-
ren mit diesen Jenseitigen, als ob sie ihresgleichen wären. Ru-
hig und unerschütterlich nehmen sie ihre Gaben in Empfang
10 oder schieben sie beiseite, lassen sich von ihnen helfen oder
kämpfen mit ihnen, und dann gehen sie ihren Weg weiter.
Ihnen fehlt das Erlebnis des Abstandes.“

15 2. DIE FLÄCHENHAFTIGKEIT. Damit wird darauf hingewiesen,
dass es den Figuren des Märchens an Innenwelt fehlt. Ihre
Umwelt wird nicht oder nur äußerst knapp mit vorgezeigt.
Es herrscht ein ganz besonderer Zustand von Zeit. Zeit stellt
sich selten als Verlauf oder Entwicklung dar. „Alternde Men-
schen gibt es (im Märchen) keine und ebenso wenig alternde
20 Jenseitige. König, Prinz und Diener können beliebig lange
Zeit in Tiere, Pflanzen oder Steine verzaubert sein – wenn sie
erlöst werden, sind sie genauso jung wie damals, als sie ver-
wünscht wurden.“

25 3. DER ABSTRAKTE STIL. Er drückt sich aus in der scharfen Um-
risslinie der Dinge, darin, dass nicht Individuen, sondern Ver-
treter eines Typs (der König, der junge Mann, die hässliche
Alte) auftauchen, in der Bedeutung von Einzahl, Dreizahl, Sie-
benzahl und Zwölfzahl, in den Extremen, den polaren Situa-
30 tionen und Konstellationen, aber auch in der großen Bedeu-
tung von Verboten und Bedingungen.

4. ISOLATION UND ALLVERBUNDENHEIT. Achtet man darauf, so
vermeint man, beim Anhören oder Lesen eines Märchens sich
35 in einem Raum zu befinden, in dem nur gewisse Dinge und
Personen spotlightartig hervorgehoben werden. In einer Mär-
chenhandlung fehlt die ausmalende Darstellung.

nahtlos uden overgang
'übergehen*' gå over
Lüthi navn på en schweizisk
eventyrforsker
verkehren omgås
Jenseitige(r) *adj* hinsidig
ihresgleichen deres lige(mænd)
unerschütterlich uforstyrret
in Empfang nehmen* modtage
schieben* skubbe
fehlen (+D) mangle
Flächenhaftigkeit *f* fladhed
auf etwas hinweisen* gøre op-
mærksom på
vorzeigen vise frem
besonder særlig
Entwicklung *f -en* udvikling
sich darstellen vise sig
altern ældes
ebenso lige så
beliebig villkårlig
verzaubern forhekse
verwünschen forhekse
sich ausdrücken komme til
udtryk
Umrisslinie *f -n* kontur
Vertreter *m - repræsentant*
auftauchen dukke op
Allverbundenheit *f* samhørig-
hed med alting
auf etwas achten være opmærk-
som på noget
vermeinen mene
gewiss vis
hervorheben* fremhæve
Darstellung *f -en* fremstilling



3.

Spielregeln aus dem Märchenland (1)

Märchen sind nicht nur Phantasie-Geschichten: sie haben feste Formen und Regeln.

♠ Ort und Zeit

- Nicht festgelegt: unklar, wann und wo die Handlung spielt und ungenaue Ortsangabe (Stadt, Wald, Schloss, Turm, Garten, ein tiefer Brunnen, usw.)
- An keinem historischen Hintergrund gebunden.
- Kein Unterschied zwischen Wirklichkeit und Wunder.

♠ Figuren/Gegenstände

- Es kommen oft Prinzen und Könige vor, Gestalten aus dem Mittelalter (Romantik!).
- Fabelwesen (Hexen, Zwerge, Riesen, Zauberer, Drachen usw.), die dem Helden helfen oder im Weg stehen.
- Sprechende Tiere, Pflanzen, Dinge.
- Wunderbare Hilfsmittel (Zauberlampe, Topf, usw.)
- Der Held ist jung und schön. Er ist ein „Suchender“ – er strebt nach Glück.
- Der Held hat keine seelische Tiefe, keinen Charakter: das Märchen beschreibt selten menschliche Gefühle wie Mitleid, Freude, Rache, usw.
- Der Held lernt nichts dazu – seine Persönlichkeit entwickelt sich nicht. Er macht immer dieselben Fehler.
- Viele Helden sind oft einsam und isoliert: das einzige Kind / Mädchen, der jüngste Sohn, usw.
- Strafen kommen vor, aber es ist nicht der Held, der die Strafe ausspricht oder erteilt. Das wird von Nebenfiguren oder von der spirituellen Welt getan.
- Die Helden haben ein glückliches und gerechtes Ende (Hochzeit, Reichtum).

♠ Handlung (2)

- Völlig auf den Helden zentriert.
- Entwicklung des Helden vom Anfang bis zum Schluss – **meistens drei Teile**:
 - Anfangssituation: Der Held wird schlecht behandelt, verzaubert, bedroht. Er verlässt das Haus (der Eltern) = Auszug aus der gewohnten Umgebung. Seine Wanderung beginnt. Der Weg des Helden geht durch Dorf (Stadt) – Wald – Schloss.
 - Schwierigkeiten: Er muss eine Gefahr bestehen; man versucht, ihn zu ermorden; er wird gefangen; er muss weit reisen, schwierige Aufgaben lösen, Prüfungen bestehen; er bekommt ein Zaubermittel.
 - Die Lösung: Er wird befreit oder er befreit die Anderen; er findet sein Glück. Die Guten werden IMMER belohnt und das Böse wird IMMER bestraft.

♠ Struktur: (3)

- Typische „Zauberformeln“ am Anfang und am Ende:
 - **Anfang:** Sie beginnen oft mit „Es war einmal...“, „Vor langer, langer Zeit...“. In anderen Ländern gibt es andere Formeln: „Hinter sieben mal sieben Ländern...“ (Ungarn). Der Sinn dieser ersten Wörter: sie sollen den Zuhörer verzaubern: ☺ Weil er seine normale Welt verlassen und für die Märchen-Welt frei sein soll.
 - **Ende:** enden oft mit dem Formel „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“ (Grimm) Die Figuren finden sich, heiraten und leben glücklich. Am Ende siegt das Gute.
- **Wiederholungen:** etwas geschieht drei / fünf / sieben Mal. Wiederholungen sind oft Zauberformeln oder Verse. (Berühmte Formeln z.B.: „Spieglein, Spieglein, an der Wand...“)
- Häufige **Gegensätze:** Das Märchen mag Extreme und scharfe Kontraste: Schön, aber arm und hässlich, aber reich; dumm und schlau/ klug; gottlos und gläubig; freigebig und geizig; riesig und winzig; traurig und glücklich; König und Bauer. Märchenfiguren sind NIE mittelmäßig: Sie sind SEHR GUT oder SEHR BÖSE.

♠ Sprache (4)

- Tempus: Präteritum
- Wörtliche Wiederholungen im Text, immer wieder gleiche Formel.
- Übertreibungen: „schöner als Sonne, Mond und Sterne“, „ein uralter Mann“.

♠ Symbole/Motive

- **Zahlen:** Es kommen oft die magischen Zahlen 3 und 7 und 12 vor. Aber auch die halbe Zwölf, nämlich 6. (Die Zahlen Sieben und Zwölf sind heilige Zahlen: sieben Sakramente der katholischen Kirche, zwölf Stämme Israels, zwölf Jünger Jesu).
- **Metalle und Minerale:** Die Märchenwelt liebt Steine, Kristalle und Metalle. Es gibt Häuser und Schlösser, sogar Bäume aus Glas, Gold und Diamanten. Menschen und Tiere werden plötzlich zu Gold, Silber oder Kupfer – normalerweise spielen sie eine bedeutende Rolle in der Handlung.
- **Wunder:** tote lebendig machen, Blinde wieder sehend machen, einen Frosch in einen Menschen verwandeln, die heilenden Tränen, ein Lebkuchenhaus, usw.
- **andere Motive:** Versprechen des (ungeborenen) Kindes, Armut, Kinderlosigkeit, Isolation
 - ♠ *Die Welt der Märchen ist eine magische Welt. Der Vorstellung sind keine Grenzen gesetzt.*
 - ♠ *Märchen folgen ihren eigenen Gesetzen, alles ist möglich, nichts ist unmöglich.*

Prinzessin Mäusehaut (Brüder Grimm)

Ein König hatte drei Töchter; da wollte er wissen, welche ihn am liebsten hätte, ließ sie vor sich kommen und fragte sie. Die älteste sprach, sie habe ihn lieber als das ganze Königreich; die zweite, als alle Edelsteine und Perlen auf der Welt; die dritte aber sagte, sie habe ihn lieber als das Salz. Der König war aufgebracht, dass sie ihre Liebe zu ihm mit einer so geringen Sache vergleiche, übergab sie einem Diener und befahl, er solle sie in den Wald führen und töten.

Wie sie in den Wald gekommen waren, bat die Prinzessin den Diener um ihr Leben; dieser war ihr treu und würde sie doch nicht getötet haben, er sagte auch, er wolle mit ihr gehen und ganz nach ihren Befehlen tun. Die Prinzessin verlangte aber nichts als ein Kleid von Mäusehaut, und als er ihr das geholt hat, wickelte sie sich hinein und ging fort.

Sie ging geradezu an den Hof eines benachbarten Königs, gab sich für einen Mann aus und bat den König, dass er sie in seine Dienste nehme. Der König sagte es zu, und sie solle bei ihm die Aufwartung haben. Abends musste sie ihm die Stiefel ausziehen, die warf er ihr allemal an den Kopf. Einmal fragte er, woher sie sei. „Aus dem Lande, wo man den Leuten die Stiefel nicht um den Kopf wirft.“ Der König ward da aufmerksam, endlich brachten ihm die andern Diener einen Ring; Mäusehaut habe ihn verloren, der sei zu kostbar, den müsse er gestohlen haben. Der König ließ Mäusehaut vor sich kommen und fragte, woher der Ring sei. Da konnte sich Mäusehaut nicht länger verbergen, sie wickelte sich von der Mäusehaut los, ihre goldgelben Haare quollen hervor, und sie trat heraus, so schön, aber auch so schön, dass der König gleich die Krone von seinem Kopf abnahm und ihr aufsetzte und sie für seine Gemahlin erklärte.

Zu der Hochzeit wurde auch der Vater der Mäusehaut eingeladen, der glaubte seine Tochter sei schon längst tot, und erkannte sie nicht wieder. Auf der Tafel aber waren alle Speisen, die ihm vorgesetzt wurden, ungesalzen, da ward er ärgerlich und sagte: „Ich will lieber nicht leben als solche Speise essen!“ Wie er das Wort ausgesagt, sprach die Königin zu ihm: „Jetzt wollt Ihr nicht leben ohne Salz, und doch habt Ihr mich einmal wollen töten lassen, weil ich sagte, ich hätte Euch lieber als Salz!“

Da erkannte er seine Tochter und küsste sie und bat sie um Verzeihung, und es war ihm lieber als sein Königreich und alle Edelsteine der Welt, dass er sie wiedergefunden hat.

Aufgabe: Findet die typischen Märchenmerkmale! Benutzt das beigelegte Dokument, um die einzelnen Merkmalen zu notieren.

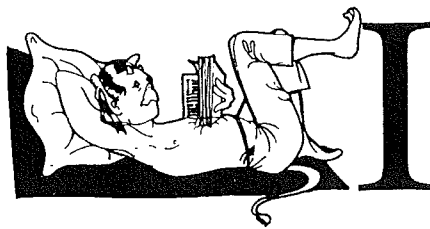
Märchenmerkmale bei „Gebrüder Grimm: Prinzessin Mäusehaut“

Aufgabe: Füllt die folgende Tabelle aus – denkt an das Grimm – Märchen,
„Prinzessin Mäusehaut“!

Ort und Zeit	
Figuren und Gegenstände	
Handlung	

Struktur	
Sprache	
Symbole und Motive	

Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich



5

die jüngste war so schön, daß die Sonne selber, die doch so vieles gesehen hat, sich verwunderte, sooft sie ihr ins Gesicht schien. Nahe bei dem Schlosse des Königs lag ein großer dunkler Wald, und in dem Wal-
 10 de unter einer alten Linde war ein Brunnen: wenn nun der Tag recht heiß war, so ging das Königskind hinaus in den Wald und setzte sich an den Rand des kühlen Brunnens: und wenn sie Langeweile hatte, so nahm sie eine goldene Kugel, warf sie in die Höhe
 15 und fing sie wieder; und das war ihr liebstes Spielwerk.

Nun trug es sich einmal zu, daß die goldene Kugel der Königstochter nicht in ihr Händchen fiel, das sie in die Höhe gehalten hatte, sondern vorbei auf die
 20 Erde schlug und geradezu ins Wasser hineinrollte. Die Königstochter folgte ihr mit den Augen nach, aber die Kugel verschwand, und der Brunnen war tief, so tief, daß man keinen Grund sah. Da fing sie an zu weinen und weinte immer lauter und konnte sich
 25 gar nicht trösten. Und wie sie so klagte, rief ihr jemand zu: »was hast du vor, Königstochter, du schreist ja, daß sich ein Stein erbarmen möchte.« Sie sah sich um, woher die Stimme käme, da erblickte sie einen Frosch, der seinen dicken häßlichen Kopf aus
 30 dem Wasser streckte. »Ach, du bist's, alter Wasserpat-scher«, sagte sie, »ich weine über meine goldene Kugel, die mir in den Brunnen hinabgefallen ist.« — »Sei still und weine nicht«, antwortete der Frosch, »ich kann wohl Rat schaffen, aber was gibst du mir,

*eisern ubøjelig
 der Brunnen brønd
 Langeweile haben
 kede sig
 das Spielwerk legetøj
 sich zutragen hænde
 geradezu direkte
 der Wasserpat-scher
 (her) vandhund*

wenn ich dein Spielwerk wieder heraufhole?» — »Was du haben willst, lieber Frosch«, sagte sie, »meine Kleider, meine Perlen und Edelsteine, auch noch die goldene Krone, die ich trage.« Der Frosch antwor-
 5 tete: »deine Perlen und Edelsteine und deine goldene Krone, die mag ich nicht: aber wenn du mich lieb haben willst, und ich soll dein 'Geselle und Spielkamerad sein, an deinem Tischlein neben dir sitzen, von deinem goldenen Tellerlein essen, aus
 10 deinem Becherlein trinken, in deinem Bettlein schlafen: wenn du mir das 'versprichst, so will ich hinuntersteigen und dir die goldene Kugel wieder heraufholen.« — »Ach ja«, sagte sie, »ich verspreche dir alles, was du willst, wenn du mir nur die Kugel
 15 wiederbringst.« Sie dachte aber: »was der einfältige Frosch 'schwätzt, der sitzt im Wasser bei 'seinesgleichen und quakt und kann keines Menschen Geselle sein.«

Der Frosch, als er die Zusage erhalten hatte,
 20 'tauchte seinen Kopf unter, sank hinab, und über ein 'Weilchen kam er wieder herauf gerudert, hatte die Kugel im Maul und warf sie ins Gras. Die Königstochter war voll Freude, als sie ihr schönes Spielwerk wieder erblickte, hob es auf und sprang damit fort.
 25 »Warte, warte«, rief der Frosch, »nimm mich mit, ich kann nicht so laufen wie du.« Aber was half ihm, daß er ihr sein quak quak so laut nachschrie, 'als er konnte! Sie hörte nicht darauf, eilte nach Haus und hatte bald den armen Frosch vergessen, der wieder
 30 in seinen Brunnen hinabsteigen mußte.

Am andern Tage, als sie mit dem König und allen Hofleuten sich zur Tafel gesetzt hatte und von ihrem goldenen Tellerlein aß, da kam, plitsch platsch, plitsch platsch, etwas die Marmortreppe heraufge-
 35 krochen, und als es oben angelangt war, klopfte es an der Tür und rief: »Königstochter, jüngste, mach mir auf.« Sie lief und wollte sehen, wer draußen wäre, als sie aber aufmachte, so saß der Frosch davor. Da warf sie die Tür hastig zu, setzte sich wieder an den Tisch,
 40 und war ihr ganz angst. Der König sah wohl, daß ihr

*der Geselle følge-
 svend
 versprechen love
 schwatzen sludre
 seinesgleichen dens
 lige
 untertauchen dykke
 ned
 über ein Weilchen ef-
 ter en stund
 als = wie
 kriechen kravle*

das Herz gewaltig klopfte, und sprach: »mein Kind, was fürchtest du dich, steht etwa ein Riese vor der Tür und will dich holen?« — »Ach nein«, antwortete sie, »es ist kein Riese, sondern ein garstiger Frosch.«
 5 — »Was will der Frosch von dir?« — Ach lieber Vater, als ich gestern im Wald bei dem Brunnen saß und spielte, da fiel meine goldene Kugel ins Wasser. Und weil ich so weinte, hat sie der Frosch wieder heraufgeholt, und weil er es durchaus verlangte, so ver-
 10 sprach ich ihm, er solle mein Geselle werden, ich dachte aber nimmermehr, daß er aus seinem Wasser heraus könnte. Nun ist er draußen und will zu mir herein.« Indem klopfte es zum zweitenmal und rief:

»Königstochter, jüngste,
 15 mach mir auf,
 weißt du nicht, was gestern
 du zu mir gesagt
 bei dem kühlen Brunnenwasser?
 Königstochter, jüngste,
 20 mach mir auf.«

Da sagte der König: »was du versprochen hast, das mußt du auch halten; geh nur und mach ihm auf.« Sie ging und öffnete die Türe, da hüpfte der Frosch herein, ihr immer auf dem Fuße nach, bis zu ihrem
 25 Stuhl. Da saß er und rief: »heb mich herauf zu dir.« Sie zauderte, bis es endlich der König befahl. Als der Frosch erst auf dem Stuhl war, wollte er auf den Tisch, und als er da saß, sprach er: »nun schieb mir dein goldenes Tellerlein näher, damit wir zusammen
 30 essen.« Das tat sie zwar, aber man sah wohl, daß sie's nicht gerne tat. Der Frosch ließ sich's gutschmecken, aber ihr blieb fast jedes Bißlein im Halse. Endlich sprach er: »ich habe mich satt gegessen und bin müde, nun trag mich in dein Kämmerlein, und mach
 35 dein seiden Bettlein zurecht, da wollen wir uns schlafen legen.« Die Königstochter fing an zu weinen und fürchtete sich vor dem kalten Frosch, den sie nicht anzurühren getraute, und der nun in ihrem schönen reinen Bettlein schlafen sollte. Der König
 40 aber ward zornig und sprach: »Wer dir geholfen hat,

*etwa mäske
 der Riese kæmpe
 garstig væmmelig
 durchaus absolut
 nimmermehr aldrig
 zaudern gyse
 ihr blieb fast jedes Biss-
 lein im Halse hun
 kunne næsten
 ikke få den bid
 ned
 seiden af silke
 getrauen vove
 ward = wurde
 zornig vred*

als du in der Not warst, den sollst du hernach nicht verachten.« Da packte sie ihn mit zwei Fingern, trug ihn hinauf und setzte ihn in eine Ecke. Als sie aber im Bett lag, kam er gekrochen und sprach: »ich bin
5 müde, ich will schlafen so gut wie du: heb mich herauf, oder ich sag's deinem Vater.« Da ward sie erst 'bitterböse, holte ihn herauf und warf ihn aus allen Kräften wider die Wand: »nun wirst du Ruhe haben, du garstiger Frosch.«

*bitterböse bister
verwünschen for-
heke*

10 Als er aber herabfiel, war er kein Frosch, sondern ein Königssohn mit schönen und freundlichen Augen. Der war nun nach ihres Vaters Willen ihr lieber Geselle und Gemahl. Da erzählte er ihr, er wäre von einer bösen Hexe 'verwünscht worden, und nie-
15 mand hätte ihn aus dem Brunnen erlösen können als sie allein, und morgen wollten sie zusammen in sein Reich gehen. Dann schliefen sie ein, und am andern Morgen, als die Sonne sie aufweckte, kam ein

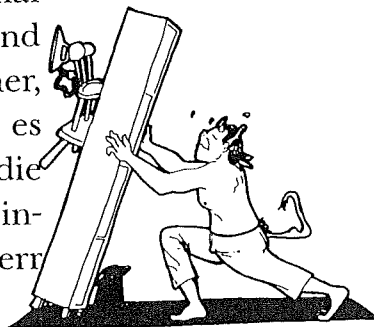


Wagen herangefahren mit acht weißen Pferden
 bespannt, die hatten weiße 'Straußfedern auf dem
 Kopf und gingen in goldenen Ketten, und hinten
 stand der Diener des jungen Königs, das war der
 5 treue Heinrich. Der treue Heinrich hatte sich so 'be-
 trübt, als sein Herr war in einen Frosch verwandelt
 worden, daß er drei eiserne Bande hatte um sein
 Herz legen lassen, damit es ihm nicht vor Weh und
 Traurigkeit 'zerspränge. Der Wagen aber sollte den
 10 jungen König in sein Reich abholen; der treue Hein-
 rich hob beide hinein, stellte sich wieder hinten auf
 und war voller Freude über die Erlösung. Und als sie
 ein Stück Wegs gefahren waren, hörte der Königs-
 sohn, daß es hinter ihm 'krachte, als wäre etwas zer-
 15 brochen. Da drehte er sich um und rief:

»Heinrich, der Wagen bricht.«

»Nein, Herr, der Wagen nicht,
 es ist ein Band von meinem Herzen,
 das da lag in großen Schmerzen,
 20 als ihr in dem Brunnen saßt,
 als ihr eine Fretsche (Frosch) wast (wart).«

Noch einmal und noch einmal
 krachte es auf dem Weg, und
 der Königssohn meinte immer,
 25 der Wagen bräche, und es
 waren doch nur die Bande, die
 vom Herzen des treuen Hein-
 rich absprangen, weil sein Herr
 erlöst und glücklich war.



die Straußfeder strud-
 sefjer
 sich betrüben blive
 bedrøvet
 zerspringen briste
 krachen brage

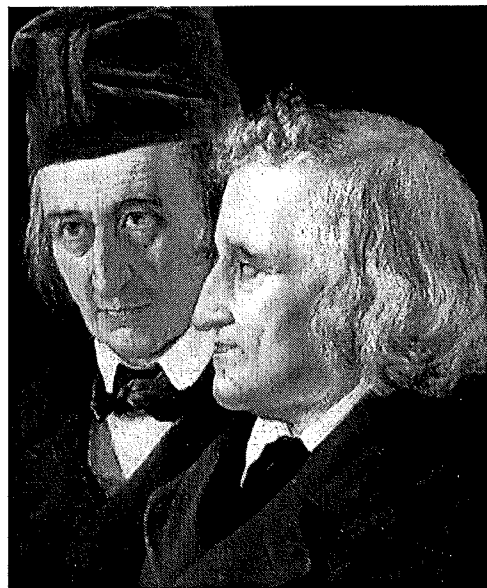
Fragen zum Text

1. Beschreibe das Milieu, in dem sich der Text abspielt.
2. Wie findet der Frosch Kontakt mit der Prinzessin?

3. a) Was bietet die Prinzessin dem Frosch für seinen Gefallen an?
b) und was verlangt der Frosch?
4. Charakterisiere die Prinzessin.
5. Welche Wertvorstellungen stellt der König dar?
6. Charakterisiere den Frosch.
7. Erkläre, welche Verbindung zwischen dem Froschkönig und dem eisernen Heinrich besteht.
8. Kommentiere das Menschenbild und die Wertvorstellungen des Textes.
9. Untersuche die Handlung des Textes im Hinblick auf begründete und/oder unbegründete Zusammenhänge. Versuche die Befunde zu erklären.
10. Kommentiere den Text in bezug auf die Gattung »Märchen«.

6. Das Volksmärchen 1.

1. Das Märchen ist in seiner Gestaltung formelhaft, bei vielen deutschen Märchen steht am Anfang z.B. "Es war einmal" oder "Vor langer, langer Zeit".
2. Auch für das Ende gibt es viele Märchen-Formeln z.B. "und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute."
3. Mündlich überliefert.
4. Das Ich ist immer richtig, die Gegenwelt ist immer verkehrt, das Ich triumphiert über die verkehrte Gegenwelt, die meistens roh, grausam und böse ist. Sie wird durch allerlei abschreckende Wesen wie beispielsweise Hexen, Räuber, Dämonen, Teufel etc. dargestellt. Der Held überwindet den Feind, weil er einen guten Charakter hat, weil er seinem Gewissen folgt und weil er klug ist. Das Gute besiegt das Böse, der Mut vernichtet die Angst, die freie Person, die in sich ruht, ist sogar imstande, die teuflischen Mächte zu vernichten.
5. Der Erzähler mischt sich fast nie in die Handlung ein - durch beispielsweise Kommentare oder Beschreibungen.
6. Die Handlung ist in den Märchen oft nicht logisch begründet, sondern unmotiviert z.B. dass die Müllerstochter sterben muss, wenn sie das Stroh nicht zu Gold versponnen hat.
7. Im Märchen können Menschen zaubern und Tiere reden, es gibt Magie und übernatürliche Kräfte. Es gibt kein "Jenseits", deshalb kann ein Prinz eine Fee heiraten.
8. Metalle und Minerale haben eine bestimmte Bedeutung und spielen eine wichtige Rolle in der Handlung des Märchens.



Das Volksmärchen 2.



1. Die Namen der Personen im Märchen charakterisieren, wie und was die Personen sind, hierdurch wird unterstrichen, dass das Märchen sich nicht auf einer Person basiert, die in der realen Welt identifizierbar ist, sondern dass es um den genannten Typ geht.
2. Der Raum ist auch nicht eindeutig identifizierbar, sondern oft neutral oder direkt kulissenhaft.
3. Die Zeit kann man auch nicht genau bestimmen.
4. Es gibt viele Wiederholungen; der Held hat drei Versuche, seine Prüfung zu bestehen, und er besteht sie erst im dritten Versuch.
5. Die Zahlen spielen als symbolische Größen eine große Rolle; die Zahlen 3, 7 und 12 werden mit Glück verbunden, und oft symbolisiert die Zahl 13 das Pech; das Märchen lehnt sich also in seinem Weltbild an den volkstümlichen Aberglauben an: aller guten Dinge sind drei, dreizehn Gäste bedeuten Pech usw.
6. Die meisten Märchen haben drei Teile:
 1. - Der Held wird am Anfang schlecht behandelt, verzaubert, bedroht usw.
 2. - Der Held muss eine Gefahr bestehen, man versucht ihn zu ermorden usw.
 3. - Der Held kämpft und siegt, das Böse wird bestraft.
7. Volksmärchen sind immer chronologisch aufgebaut.

Kunstmärchen

1. Das Kunstmärchen oder die phantastische Erzählung bedient sich ausgewählter Züge und Motive des Volksmärchens.
2. Es ist nicht so formelhaft im Aufbau.
3. Es verwendet oft nur wenige übernatürliche Elemente, diese bringen aber den Leser in die rechte Stimmung.
4. Diese Märchen sind nicht mündlich überliefert, sondern schriftlich festgelegt.
5. Die Sprache ist komplizierter, dies gilt meistens auch für die Handlung.
6. Es gibt häufig Kommentare und Beschreibungen des Verfassers/Erzählers.
7. Oft steht ein Fragezeichen am Schluss, ein Nicht-Wissen wohin und wie weiter
8. Die magischen Kräfte und die außermenschlichen, dämonischen Tiefen können durch natürliche Tiefen ersetzt werden.
9. Das Kunstmärchen berichtet wie das Volksmärchen über den Protest des Ichs gegenüber der Gegenwelt.
10. Die Kulissen sind immer noch anonym und schneiden somit universell-menschliche Bedingungen an.
11. Wie im Volksmärchen gibt es eine Art Protest gegen das Schicksal, das dem Menschen auferlegt wird.
12. Kunstmärchen bedienen sich oft der Flash-Backs.



Thema: Märchen

TyskB - EB

Beantwortet die Fragen:

- Findet ein anderes Wort für „Kunstmärchen“:
- Wie ist der Aufbau...
 - In dem Volksmärchen:
 - In dem Kunstmärchen:
- Was sind die Unterschiede in der Überlieferung?
- Wie ist das Ende...
 - Eines Volksmärchens:
 - Eines Kunstmärchens:
- Wie werden die übernatürlichen Elemente / die magischen Kräfte angewandt und warum...
 - In dem Volksmärchen:
 - In dem Kunstmärchen:
- Beschreibt die Sprache...
 - In dem Volksmärchen:
 - In dem Kunstmärchen:
- Welches Verhältnis haben das Ich und die Gegenwelt zueinander...
 - Im Volksmärchen:
 - Im Kunstmärchen:
- Wie ist die Rolle des Erzählers...
 - In einem Volksmärchen:
 - In einem Kunstmärchen:



WOLFGANG BITTNER:
DER DUMME UND DIE KÖNIGSTOCHTER

Es war einmal ein armes Land, das hatte Krieg. In diesem Land lebte ein Bauer mit seinen drei Söhnen. Das heißt, eigentlich waren es vier; aber der Vierte wurde, weil er so dumm war, meistens gar nicht erwähnt.

5 Nun kamen eines Tages die Soldatenwerber des Königs in das Dorf, musterten die Söhne des Bauern und schickte sie, da sie gesund waren, in den Krieg. Nur der Dumme, den kaum jemand kannte, hatte sich versteckt und wurde daher übersehen.

10 Der Bauer war sehr stolz darauf, dass seine drei Söhne eingezogen worden waren. Die hübschen Uniformen standen ihnen vorzüglich. Allein der Dumme hatte keine schöne Uniform. Er ging in seiner Arbeitskleidung auf's Feld. Wenn der Bauer ihn so sah, sagte er bekümmert zu seiner Frau: „Was
15 soll nur aus ihm werden? Alle seine Brüder sind ordentliche Burschen geworden und haben es zu etwas gebracht; nur er scheint mir ein richtiger Hasenfuß zu sein, der im Krieg bestimmt gleich davonlaufen würde.“

Bald schrieben die anderen Söhne von der Front, und da
20 war der Bauer noch stolzer, weil sie von großen Heldentaten berichteten. Der eine hatte Panzer abgeschossen, der andere Flugzeuge, der dritte Schiffe. „Wer hätte gedacht, dass wir so tapfere Kinder haben“, sprach der Bauer zu seiner Frau. Aber die schwieg dazu, weil sie sich ängstigte. Und als der Bauer
25 im Stall war, steckte sie drei Kerzen an, für jeden Sohn eine. Die brannten langsam nieder.

Die drei Söhne waren schon viele Jahre im Krieg gewesen, als eines Tages die Nachricht von ihrem Tod kam, wie das im Krieg so üblich ist. Das traf den Bauern und seine Frau hart, und sie weinten viele Tränen. Aber das nützte natürlich nichts.
30

Zur selben Zeit sprach es sich herum, dass die Königstochter einen Mann suchte. Weil aber fast alle jungen Burschen im Krieg waren, gab es nur wenig Bewerber um sie. Unter ihnen war auch der dumme Bauernsohn. „Heiraten will ich ja so-
35 wieso“, hatte er sich gedacht, „warum also nicht die Königs- tochter.“

Aber jeder Bewerber musste zuerst eine Mutprobe bestehen. Die ging folgendermaßen: Die Königstochter warf ihren goldenen Ring in den See vor dem Schloss, und der Freier

Bauer *m -n -n* bonde
das heißt *det vil sige*
erwähnen *nævne*
Soldatenwerber *m - hverve-*
officer
mustern *mønstre*
sich verstecken *gemme sig*
einziehen* *indkalde*
stehen* (+D) *klæde*
vorzüglich *fortræffelig*
allein *kun*
Bursche *m -n -n* karl
es zu etwas bringen* *blive til*
noget
Hasenfuß *m -e* kujon
Panzer *m - kampvogn*
abschießen* *skyde ned*
wer hätte gedacht *hvem skulle*
have troet
schweigen* *tie*
sich ängstigen *være bange*
anstecken *tænde*
Kerze *f -n* stearinlys
Nachricht *f -en* meddelelse
sich herumsprechen* *rygte*
Bewerber *m - bejler*
sowieso *alligevel*
Mutprobe *f -n* dueligheds-
prøve
folgendermaßen *på følgende*
måde



musste hinabtauchen, um ihn wieder heraufzuholen. Er hatte jedoch nur einen Versuch. Misslang dieser, wurde ihm der Kopf abgeschlagen.

- 5 Da wurde dem dummen Bauernsohn bange. Er wollte schon nach Hause zurückkehren, als ihm plötzlich eine Idee kam. Auf dem Weg zum Schloss war er an einer Schmiede vorbeigekommen und hatte dort einen starken Magneten bemerkt, der alles Metall im Umkreis von zwei Metern anzog. Den wollte er sich holen. Daher meldete er sich für die nächste Woche als
10 Bewerber an. Dann ging er zurück zur Schmiede.

Auf dem Weg traf er ein junges Mädchen, das einen schweren Korb mit Waren trug, die es in der Stadt eingekauft hatte.

jedoch imidlertid
misslingen* mislykkes
Schmiede f -n smedje
daher derfor
sich anmelden tilmelde sig



Ørslev, ca. 1325





„Ich will dir den Korb ein Stück tragen!“ rief er, lud sich die Last auf die Schulter und freute sich, dem Mädchen einen Gefallen zu tun. Sie kamen ins Gespräch, und es stellte sich heraus, dass er die Tochter des Schmieds getroffen hatte.

5 „Das trifft sich ja gut“, freute er sich. „Ich will nämlich gerade zu deinem Vater, mir seinen Magneten zu leihen.“

Er berichtete von seinem Vorhaben, und das Mädchen versprach, ihm zu helfen. Insgeheim ärgerte es sich aber, dass der dumme Bauernjunge die Königstochter heiraten wollte und
10 keine Augen für andere Mädchen zu haben schien.

Bei der Schmiede angekommen, nahm es schnell seinen Vater beiseite und sagte: „Der Bursche da ist angekommen, weil er für den Ring der Königstochter den Magneten braucht. Wenn er dich darum bittet, stell ihm eine unlösbare Aufgabe.“

15 So kam es, dass der dumme Bauernsohn den Magneten nur bekommen sollte, wenn er dem Schmied zeigen würde, wie man aus Eisen Gold macht. Aber das war leichter versprochen als getan.

Glücklicherweise fiel dem Bauernsohn ein, dass in der Nähe
20 im Wald eine Hexe wohnte, die sich in der Zauberei auskennen sollte. Die wollte er fragen, wie man Gold macht. Er ging also in den Wald und fand tatsächlich nach einigem Suchen das Hexenhaus. Vorsichtig schlich er sich heran, um es erst einmal zu beobachten. Es sah merkwürdig freundlich aus, gar
25 nicht wie man sich ein Hexenhaus vorstellt, und war von einem liebevoll gepflegten Gemüsegarten umgeben.

Auf einmal ging die Tür auf, und ein junges Mädchen kam heraus. Es bemerkte den Bauernsohn.

„Was machst du denn hier?“ fragte es.

30 „Ich habe versprechen müssen, dem Schmied zu zeigen, wie man Gold macht“, erwiderte er. „Deswegen will ich zu der alten Hexe, die hier wohnt.“

Da lachte das Mädchen und meinte: „Hier wohnt doch überhaupt keine Hexe. Meine Großmutter versteht sich nur
35 gut auf Kräuter und allerlei Heilmittel: deswegen sagen manche Leute, sie sei eine Hexe.“

Dem dummen Bauernburschen war das sehr peinlich, und er entschuldigte sich bei dem Mädchen. Dann erzählte er ihm, was er am Königshof und in der Schmiede erlebt hatte. Da
40 lachte das Mädchen noch mehr. Es brachte ihn zu der Großmutter, der er alles noch einmal erzählen musste, und am Schluss lachten sie alle drei. Denn die Ansprüche der Königs-

laden* (her) sætte

einem einen Gefallen tun*

gøre én en tjeneste

sich herausstellen vise sig

sich ... treffen* passe

versprechen* love

insgeheim hemmeligt

scheinen* (her) synes

kommen* (her) gå til

Eisen *n* jern

einfallen* (+D) komme i

tanker om

Zauberei *f* -en trolddoms-

kunst

die sich ... auskennen sollte som

efter sigende var kyndig i ...

tatsächlich (her) også

schleichen* snige

beobachten iagttage

Gemüsegarten *m* = køkken-

have

auf einmal pludselig

bemerken få øje på

denn dog

erwidern svare

deswegen derfor

sich auf etwas verstehen* have

forstand på noget

Kraut *n* = urt

allerlei alle slags

Heilmittel *n* - lægemiddel

Anspruch *m* = krav



tochter waren ja auch wirklich lachhaft.

Dann aßen sie zusammen Abendbrot. Es war so gemütlich, dass der Bauernsohn die Königstochter und die Schmiede völlig vergaß; am Ende sah er nur noch das junge Mädchen, das ihm so gut gefiel, dass er am liebsten gar nicht mehr nach Hause gegangen wäre, hätte ihn die Großmutter nicht darauf aufmerksam gemacht, dass die Sonne schon unterging. Da musste er sich beeilen, um vor Anbruch der Nacht noch den Hof seiner Eltern zu erreichen.

10 Aber schon am nächsten Tag kam er wieder, und auch an den darauffolgenden Tagen. Er hatte sich nämlich in das Mädchen richtig verliebt. Es stellte sich heraus, dass der Bauernsohn in Wirklichkeit gar nicht dumm war, sondern vielmehr bescheiden und gutmütig. Da das Mädchen ihn auch liebgewonnen hatte, beschlossen sie, zusammenzuleben und heirateten.

15 Von der Königstochter und ihrem Vater hörte man bald darauf, sie seien weggejagt worden, weil sie so viele Menschen unglücklich gemacht hatten. Da war schließlich auch der Krieg zu Ende und alle konnten in Frieden leben. Und wenn der Bauernsohn, seine liebe Frau und ihre Kinder nicht in einem neuen Krieg umgekommen sind, dann leben sie vielleicht noch heute.

lachhaft latterlig

nur noch kun

gefallen* (+D) synes om

sich beeilen skynde sig

Anbruch m "e frembrud

erreichen nå

vielmehr snarere

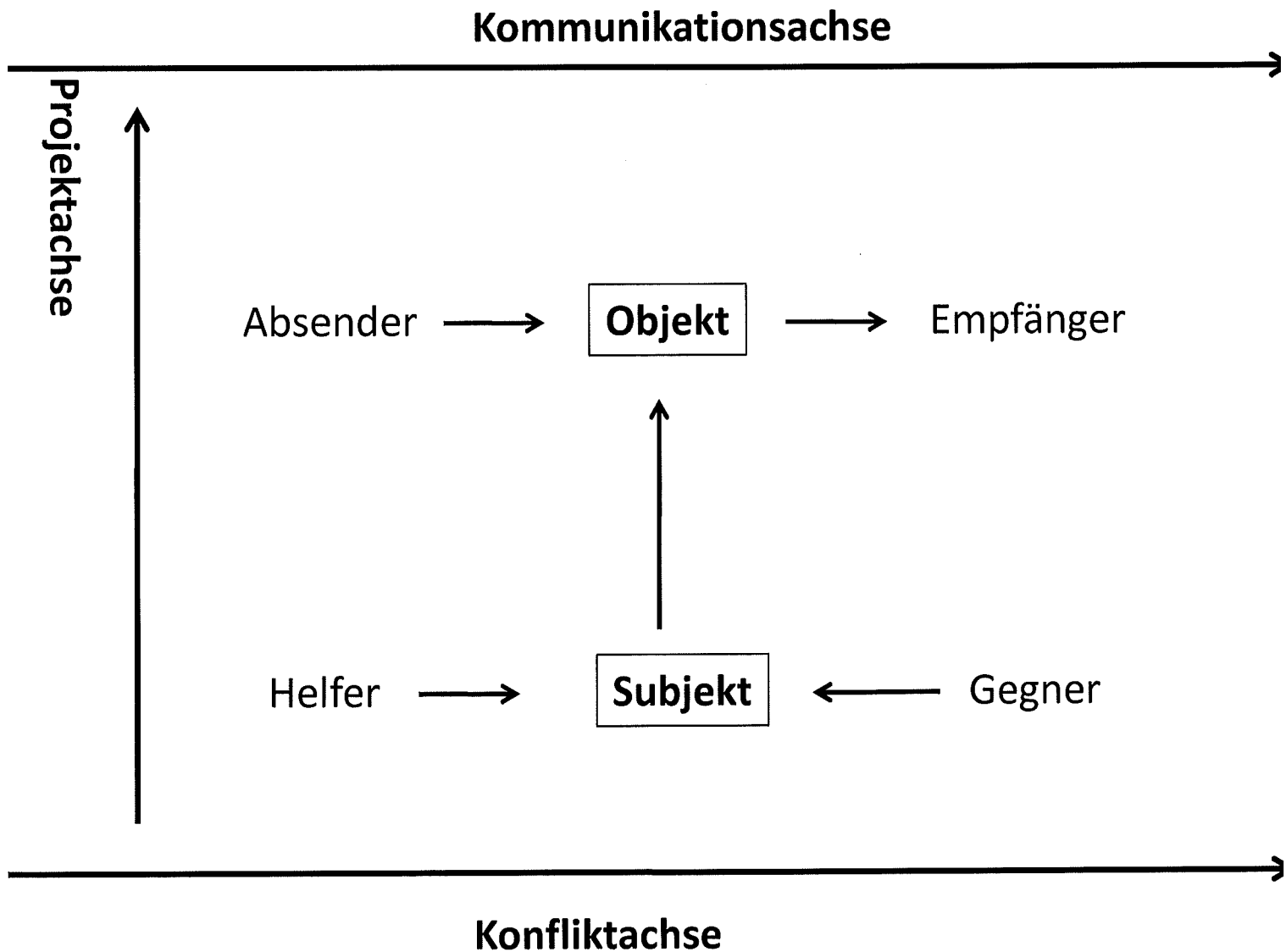
schließlich endelig

(1969)



Das Aktant-Modell (Algirdas-Julien Greimas (1917-92))

Wenn du mehr wissen möchtest, kannst du die folgende Internetseite lesen: <http://www.eventyranalyse.dk/Eventyrets%20aktantmodel.php>



- ♣ hilft bei der Identifizierung des grundlegenden Aufbaus einer fiktiven Erzählung.
- ♣ ist auf die Vorstellung gebaut, dass bestimmte Personen und Gegenstände bestimmte, identifizierbare Funktionen haben.
- ♣ Deutung des Modells:

Projektachse

1. In jeder Erzählung gibt es eine Person (das **Subjekt**), die ein Projekt (Aufgabe) durchführen will. **Das Subjekt** ist
 - a. ...oft die Hauptperson, aber es kann auch mehrere Subjekte geben, wenn es mehrere Personen gibt, die ihre eigenen Ziele haben. *Z.B. ein Prinz/ein armer Junge.*
 - b. ...mit verschiedenen Eigenschaften ausgerüstet, die ihm ermöglichen, seinen Wunsch zu erreichen: Willen, wichtige Informationen/Wissen, Macht, besondere Fähigkeiten.
 - c. Wenn er aber über diese Eigenschaften nicht verfügt, kann sein Streben nach Glück, Prinzessin usw. scheitern.
2. Das Subjekt hat immer ein Ziel oder einen Wunsch, den er erreichen will (das **Objekt**):
 - a. **Das Objekt** kann eine Aufgabe, ein Konflikt, ein Wunsch sein:
 - i. nach Weisheit
 - ii. nach einem besseren Leben
 - iii. nach der Hochzeit mit einer Prinzessin
 - iv. nach Reichtum, usw.
 - b. Das Objekt kann sowohl eine konkrete Person/ein Gegenstand als auch etwas mehr Abstraktes sein. *Z.B. eine Prinzessin oder Geld.*

Die Verbindung zwischen dem Subjekt und dem Objekt wird **Projektachse** genannt, weil das Subjekt ein besonderes Projekt auszuführen hat. (Das Ziel des Subjekts ist meistens das Objekt.)

Kommunikationsachse

- ♠ Normalerweise ist es dem Subjekt nicht einfach, seine Aufgabe erfolgreich zu lösen. Das ganze Märchen existiert nur, um die Strapazen des Helden zu schildern: wie er mit verschiedenen grausamen Wesen kämpfen soll und wie er endlich sein Ziel erreicht. Je komplizierter seine Aufgabe ist, desto länger ist unser Vergnügen beim Lesen. ☺
- ♠ Es muss aber bestimmte Bedingungen geben, damit das Subjekt sein Objekt erreichen/bekommen kann:
 - Er braucht Zugang, Erlaubnis. In einem traditionellen Märchen ist es der König (der Vater oder die Eltern), der dem Prinzen erlaubt, seine schöne Tochter zu heiraten/finden.
 - In diesem Zusammenhang ist der König der **Absender**, der dem **Empfänger** (dem Prinzen) das Objekt (die Prinzessin) gibt.
 - Wegen dieser Reihenfolge (Absender → Objekt → Empfänger) nennt man diese Achse die **Kommunikationsachse** (als eine Erinnerung an das bekannte Kommunikationsmodell).

♠ Der Absender

- ist normalerweise eine konkrete Person (König, Eltern),
- aber kann auch etwas Abstraktes sein (Gesellschaft, Gott, Normen, Schicksal).
- kann dem Empfänger helfen oder ihn verhindern, sein Ziel zu erreichen.

♠ Der Empfänger

- ist einer, der aufgrund des Erfolgs im Märchen etwas gewinnt.
- ist oft dieselbe Person wie das Subjekt. Besonders, wenn das Subjekt seinem eigenen Wunsch folgt.
- kann auch mehr kompliziert sein. Es kann zum Beispiel gleichzeitig von zwei Personen die Rede sein: der Prinz und die Prinzessin, die einander am Ende der Geschichte bekommen.
- kann auch etwas ganz Anderes sein: bei einem Kriminalroman – der Empfänger ist die Gemeinschaft, die von einem gefährlichen Kriminellen befreit wird, obwohl das Subjekt der Detektiv war.

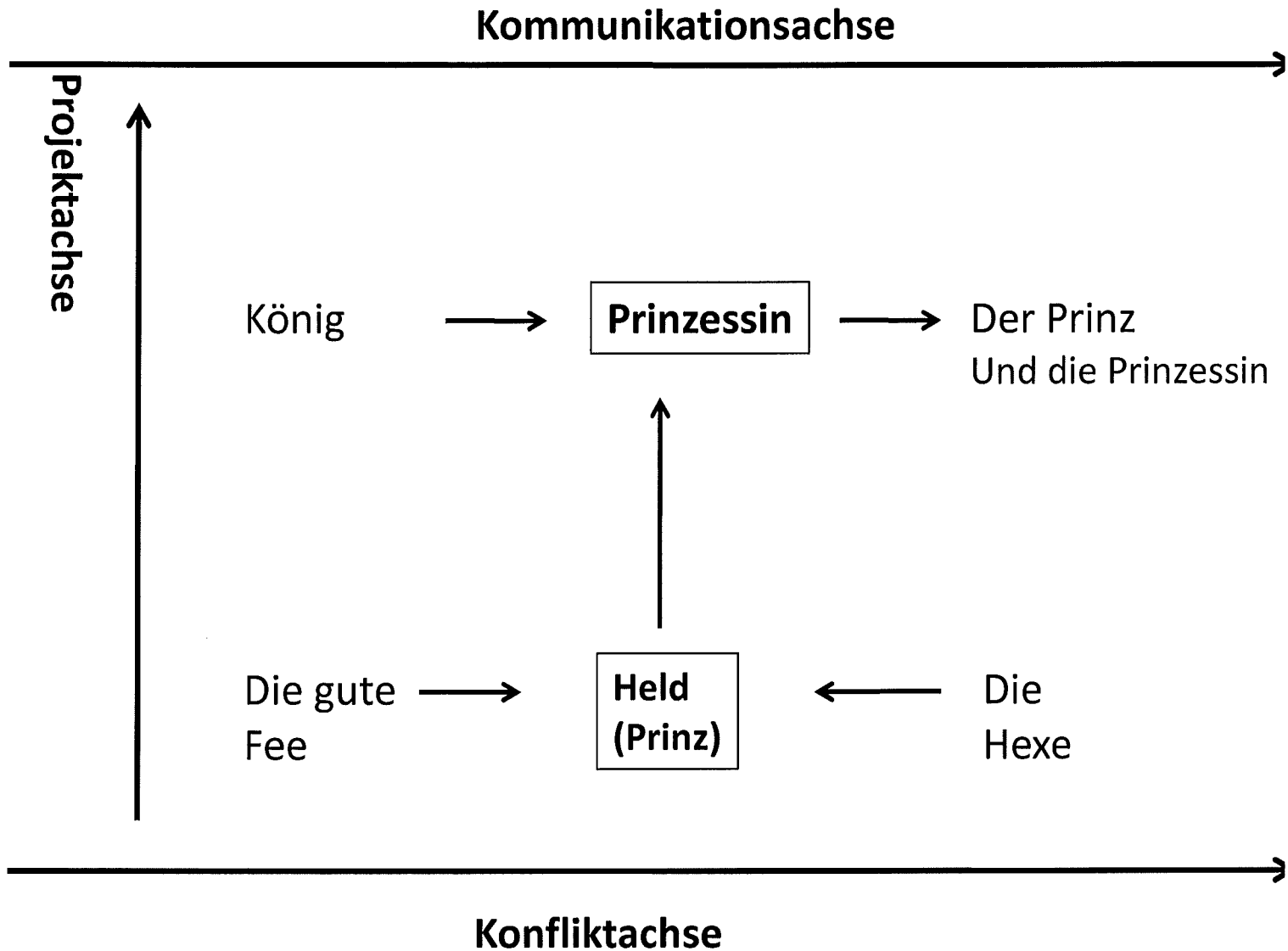
Konfliktachse

- ♠ Auf dem Weg, um sein Ziel zu erreichen, wird das Subjekt von verschiedenen Problemen aufgehalten, und trifft Personen/Ereignisse, die ihm entweder bei- oder entgegenstehen. Diese Verbindung, Relation zwischen Helfer → Subjekt ← Gegner wird **Konfliktachse** genannt.
- ♠ Der Helfer:
 - hat die Funktion, den Weg des Subjekts zu erleichtern.
 - kann z. B. eine gute Fee, ein guter Zauberer, eine gutmütige alte Person, sprechende Tiere, usw. sein.
- ♠ Der Gegner:
 - hat die Funktion, den Weg des Subjekts problematischer und schwieriger zu machen.
 - kann eine Hexe, ein böser Geist, Tier, usw. sein.

Thema : Märchen(analyse) - Handout

Tysk B, EB

Viele Märchen, die eine „Held“-Person als Hauptfigur haben, können mit dem Aktant-Modell analysiert werden. Wenn wir annehmen, dass unser analysierendes Märchen von einem Prinzen handelt, dessen Projekt die Ehe mit einer Prinzessin ist, kann das Aktant-Modell auf folgende Weise angewandt werden:



Die sechs Schwäne



s jagte einmal ein König in einem großen Wald und jagte einem Wild so eifrig nach, daß

*sich verirren fare vild
nimmermehr aldrig
mere
gefallen synes om
gelangen nå
die Hochzeit bryllup*

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. »Liebe Frau«, sprach er zu ihr, »könnt Ihr mir nicht den Weg durch den Wald zeigen?« — »O ja, Herr König«, antwortete sie, »das kann ich wohl, aber es ist eine Bedingung dabei; wenn Ihr die nicht erfüllt, so kommt 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. 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.

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 Stiefmut-

ter 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. Der König ging aber so oft hinaus zu seinen lieben Kindern, daß der Königin seine Abwesenheit auffiel; sie war 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 konnte. Nun hatte sie keine Ruhe, bis sie herausgebracht hatte, wo der König das Knäuel aufbewahrte, und dann machte sie kleine weißseidene Hemdchen, und da sie von ihrer Mutter die Hexenkünste gelernt hatte, so nähte sie einen Zauber hinein. Und als der König einmal auf die Jagd geritten war, nahm sie die Hemdchen und ging in den Wald, und das Knäuel zeigte ihr den Weg. Die Kinder, die aus der Ferne jemand kommen sahen, meinten, ihr lieber Vater käme zu ihnen, und sprangen ihm voll Freude entgegen. Da warf sie über ein jedes eins von den Hemdchen, und wie das ihren Leib berührt hatte, verwandelten sie sich in Schwäne und flogen über den Wald hinweg. Die Königin ging ganz vergnügt nach Haus und glaubte, ihre Stiefkinder los zu sein, aber das Mädchen war ihr mit den Brüdern nicht entgegengelaufen, und sie wußte nichts von ihm. Anderntags kam der König und wollte seine Kinder besuchen; er fand aber niemand als das Mädchen. »Wo sind deine Brüder?« fragte der König. »Ach, lieber Vater«, antwortete es, »die sind fort und haben mich allein zurückgelassen«, und erzählte ihm, daß es aus seinem Fensterlein mit angesehen habe, wie seine Brüder als Schwäne über den Wald weggeflogen wären, und zeigte ihm die Federn, die

*einem ein Leid antun
gøre en fortræd
verbergen skjule
das Knäuel nøgle
(garn)
die Abwesenheit fra-
vær
auffallen lægge
mærke til
schaffen bestille
herausbringen finde
ud af
seiden af silke
der Zauber trolddom
los fri*

sie in dem Hof hatten fallen lassen und die es 'aufgelesen hatte. Der König 'trauerte, aber er dachte nicht, daß die Königin die böse Tat vollbracht hätte, und weil er fürchtete, das Mädchen würde ihm auch 5 geraubt, so wollte er es mit fortnehmen. Aber es hatte Angst vor der Stiefmutter und bat den König, daß es nur noch diese Nacht im Waldschloß bleiben dürfte.

Das arme Mädchen dachte: Meines 'Bleibens ist 10 nicht länger hier, ich will gehen und meine Brüder suchen. Und als die Nacht kam, entfloh es und ging gerade in den Wald hinein. Es ging die ganze Nacht durch und auch den andern Tag in einem 'fort, bis es vor Müdigkeit nicht weiter konnte. Da sah es eine 15 'Wildhütte, stieg hinauf und fand eine Stube mit sechs kleinen Betten, aber es 'getraute nicht, sich in eins zu legen, sondern 'kroch unter eins, legte sich auf den harten Boden und wollte die Nacht da zubringen. Als aber die Sonne bald untergehen 20 wollte, hörte es ein 'Rauschen und sah, daß sechs Schwäne zum Fenster hereingeflogen kamen. Sie setzten sich auf den Boden und bliesen einander an und bliesen sich alle Federn ab, und ihre Schwanenhaut streifte sich ab wie ein Hemd. Da sah sie das 25 Mädchen an und erkannte ihre Brüder, freute sich und kroch unter dem Bett hervor. Die Brüder waren nicht wenig erfreut, als sie ihr Schwesterchen erblickten, aber ihre Freude war von kurzer 'Dauer. »Hier kann deines Bleibens nicht sein«, sprachen sie 30 zu ihm, »das ist eine Herberge für Räuber; wenn die heimkommen und finden dich, so ermorden sie dich.« — »Könnt ihr mich denn nicht beschützen?« fragte das Schwesterchen. »Nein«, antworteten sie, »denn wir können nur eine Viertelstunde lang jeden 35 Abend unsere Schwanenhaut ablegen und haben in dieser Zeit unsere menschliche Gestalt, aber dann werden wir wieder in Schwäne verwandelt.« Das Schwesterchen weinte und sagte: »Könnt ihr denn nicht erlöst werden?« — »Ach nein«, antworteten sie, 40 »die Bedingungen sind zu schwer. Du darfst sechs

*auflesen samle op
trauern sørge
meines Bleibens ist
nicht länger hier jeg
kan ikke blive her
længere
in einem forti et træk
die Wildhütte jagt-
hytte
getrauen vove
kriechen kravle
das Rauschen susen
die Dauer varighed*

Jahre lang nicht sprechen und nicht lachen und muß in der Zeit sechs Hemdchen für uns aus 'Sternenblumen zusammennähen. Kommt ein einziges Wort aus deinem Munde, so ist alle Arbeit verloren.«

5 Und als die Brüder das gesprochen hatten, war die Viertelstunde herum, und sie flogen als Schwäne wieder zum Fenster hinaus.

Das Mädchen aber faßte den festen 'Entschluß, seine Brüder zu erlösen, und wenn es auch sein
10 Leben kostete. Es verließ die Wildhütte, ging mitten in den Wald und setzte sich auf einen Baum und brachte da die Nacht zu. Am andern Morgen ging es aus, sammelte Sternenblumen und fing an zu nähen. Reden konnte es mit niemand, und zum Lachen
15 hatte es keine Lust — es saß da und sah nur auf seine Arbeit. Als es schon lange Zeit da zugebracht 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:
20 »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
25 zufriedenzustellen. Sie ließen aber nicht ab; da warf es ihnen seinen 'Gürtel herab, und als auch dies nicht half, seine Strumpfbänder und nach und nach alles, was es anhatte und 'entbehren konnte, so daß
30 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:
35 »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 so schön war, so
40 ward des Königs Herz gerührt, und er

die Sternenblume tausendfryd
der Entschluß beslut-
ning
einem etwas zuleid tun
gøre en fortræd
bedrängen plage
ablassen holde op
der Gürtel bælte
entbehren undvære
das Hemd særk
ward — wurde



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 begehre ich zu heiraten und keine andere auf der Welt«, und nach einigen Tagen vermählte er sich mit ihr.

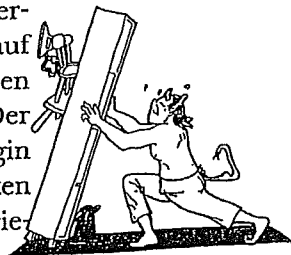
Der König aber hatte eine böse Mutter, die war unzufrieden mit dieser Heirat und sprach schlecht von der jungen Königin. »Wer weiß, wo die Dirne her ist«, sagte sie, »die nicht reden kann; sie ist eines Königs nicht würdig.« Über ein Jahr, als die Königin das erste Kind zur Welt brachte, nahm es ihr 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 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 neugeborene 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, 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

die Sittsamheit dydig-
hed
sich vermählen gifte
sig
die Dirne tøjte
bestreichen smøre på
gebären føde
beimessen tillægge
sich verteidigen for-
svare sig
das Gericht domstol
verurteilen dømme
vollziehen fuldbyrde

Hemden waren fertig geworden, nur daß an dem letzten der linke Ärmel noch fehlte. Als sie nun zum 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 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 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.

*der Scheiterhaufen bál
sich regen bevæges
sich herzen omfavne
hinanden*



Abschnitt 1.

Lest den Textabschnitt: 52,1 – 54,8. Beantwortet die Fragen. Wenn ihr fertig seid, findet den nächsten Abschnitt!

Fragen zum Beantworten:

1. Welche Personen kommen im Text vor?
2. Was passiert dem König während der Jagd?
3. Wie ist die Einstellung des Königs zur Tochter der alten Frau?
4. Erzähle von der Familie-Situation des Königs!
5. Was geschieht mit den sechs Brüdern und der Schwester?

Abschnitt 2.

Lest den Textabschnitt 54,9 – 56,10. Beantwortet die Fragen. Wenn ihr fertig seid, findet den nächsten Abschnitt!

Fragen zum Beantworten:

1. Wie findet die Schwester ihre Brüder wieder?
2. Welche Bedingungen muss die Schwester erfüllen, um die sechs Brüder zu erlösen?
3. Charakterisiere die Schwester und den König!

Abschnitt 3.

Lest den Textabschnitt 56,11 – 57,30. Beantwortet die Fragen. Wenn ihr fertig seid, freut Euch!

Fragen zum Beantworten:

1. Charakterisiere die böse Mutter!
2. Was passiert mit der Schwester, nachdem sie im Wald von den Jägern des Königs aufgefunden worden ist?
3. Erkläre die familiäre Zugehörigkeit zwischen den Personen im Text!
4. Versuche, das Aktant-Modell anzuwenden!

KURT SCHWITTERS:
DIE FABEL VOM GUTEN MENSCHEN

Es war einmal ein guter Mensch, der freute sich seines Lebens. Da kam eine Mücke geflogen und setzte sich auf seine Hand, um von seinem Blut zu trinken.

Der gute Mensch sah es und wusste, dass sie trinken wollte; da dachte er: „Die arme kleine Mücke soll sich einmal satt trinken“, und störte sie nicht. Da stach ihn die Mücke, trank sich satt und flog voller Dankbarkeit davon. Sie war so froh, dass sie es allen Mücken erzählte, wie gut der Mensch gewesen wäre, und wie gut ihr sein gutes Blut geschmeckt hätte.

Da wurde der Himmel schwarz von Mücken, die alle den guten Menschen sehen und sein gutes Blut trinken wollten.

Und sie stachen und stachen ihn und tranken und tranken, und wurden nicht einmal satt, weil es ihrer zu viele waren.

Der gute Mensch aber starb.

sich freuen (+G - glds) glæde

sig over

Mücke f -n myg

arm stakkels

satt mæt

stören forstyrre

sterben* dø

(Herausgegeben 1974)

Elmelunde, 1500-1525



M.



BERTOLT BRECHT: DER HILFLOSE KNABE

Herr K. sprach über die Unart, erlittenes Unrecht stillschweigend in sich hineinzufressen, und erzählte folgende Geschichte: „Einen vor sich hinweinenden Jungen fragte ein Vorübergehender nach dem Grund seines Kammers. „Ich hatte zwei Groschen für das Kino beisammen“, sagte der Knabe, „da kam ein Junge und riss mir einen aus der Hand“, und er zeigte auf einen Jungen, der in einiger Entfernung zu sehen war. „Hast du denn nicht um Hilfe geschrien?“ fragte der Mann. „Doch“, sagte der Junge und schluchzte ein wenig stärker. „Hat dich niemand gehört?“ fragte ihn der Mann weiter, ihn liebevoll streichelnd. „Nein“, schluchzte der Junge. „Kannst du denn nicht lauter schreien?“ fragte der Mann. „Dann gib auch den her.“ Nahm ihm den letzten Groschen aus der Hand und ging unbekümmert weiter.“

(1930)

Herr K. (K = Keuner) figur i
hvis mund Brecht lægger korte
betragtninger over livet, ofte i
humoristisk form
Unart *f* -en uvane
erlitten (*her*) som er overgået én
in sich hineinfressen* bide i sig
vor sich hinweinen sidde og
græde
Kummer *m* sorg
Groschen *m* - G = 10 Pfennig
(gl. møntfod: 100 Pf. = 1 Mark)
Entfernung *f* afstand
doch jo
schluchzen hulke
streicheln kærtegne



Dråby, 1480-1500





BARBARA GAPPMAIER:
DER GUTE MANN

Es war ein guter Mann. Er wohnte über uns. Er wohnte schon in diesem Haus, bevor wir einzogen. Er grüßte immer sehr freundlich, und alle grüßten ihn. Wenn die Kinder ihn sahen, ließen sie alles stehen und rannten ihm nach. Er erzählte ihnen
5 Geschichten und gab ihnen Süßigkeiten. Er war ein guter Mann. Die Mütter aus unserem Haus schickten ihre Kinder zu ihm, wenn sie keine Zeit hatten. Und die Kinder waren gerne bei ihm. Als ich größer war, half er mir bei den Hausaufgaben. Seine Stärke war die Mathematik, meine leider
10 nicht. Er half, wo er konnte. Er war ein guter Mann. Er reparierte unser Radio, den Fernseher und noch einige Sachen, die mein Vater nicht reparieren konnte. Er war eben ein guter Mann. Er half den Frauen im Haus, wenn sie die schweren Teppiche nicht alleine über die Teppichstange hängen konnten.
15 Er renovierte auch die Wohnung der alten Dame neben uns. Alle seine guten Taten aufzuzählen, hätte keinen Sinn, da könnte man ein dickes Buch füllen. Die Leute in unserem Haus wetteiferten darum, ihm etwas zu schenken oder ihn einzuladen. Er ließ sich nichts schenken, kam aber, wenn man
20 ihn einlud. Er konnte gut erzählen, und alle hörten ihm gerne zu, aber über seine Vergangenheit erzählte er nie etwas.

Eines Tages starb die alte Frau unter uns. In die Wohnung zog ein Ehepaar mit Kind. Es waren sehr nette Leute, und sie gewöhnten sich schnell in unserem Haus ein. Der gute Mann
25 freundete sich mit ihnen sehr schnell an. Er reparierte auch ihnen das Radio, half der Frau beim Teppichklopfen und spielte mit ihrem Kind. Als die Frau wieder ein Kind bekam, nannten sie es nach ihm. Einmal erzählte mir die Frau, dass sie jüdisch seien, und ich erzählte es dem guten Mann. Ich
30 dachte mir nichts dabei, über Judentum hatte ich in der Schule gelernt, auch über die Verfolgung der Juden. Er aber wurde ganz weiß und sagte nichts. Am nächsten Tag fand man ihn tot in seiner Wohnung. Er hatte sich erhängt. Aus den Papieren, die man in seiner Wohnung fand, erfuhr man seinen richtigen
35 Namen. Außerdem erfuhr man, dass er im Krieg zur Führung eines Konzentrationslagers, in dem Tausende Juden vernichtet worden waren, gehörte. Zu seinem Begräbnis kam keiner aus unserem Haus. Die Leute sagten, dieses Schwein sollte man in einen Karton packen und in eine Grube werfen. Die Grube

einziehen* flytte ind
Süßigkeiten *pl* slik
leider *desværre*
eben *simpelthen*
aufzählen *remse op*
Sinn haben* *give mening*
wetteifern *kappes*
einladen* *invitere*
Vergangenheit *f* fortid
sich eingewöhnen *falde til*
sich anfreunden *blive ven(ner)*
 med
sich etwas dabei denken*
 tænke noget særligt ved det
außerdem *desuden*
zu etwas gehören *høre til*
 noget
Führung *f* ledelse
vernichten *udrydde*
gehören zu *høre til*
Karton *m -s papæske*
Grube *f -n hul*



sollte man zuschütten und ohne Grabstein lassen, denn für
so eine Sau sei das einfachste Holzkreuz zu schade. Das Be-
gräbnis war eigentlich keines, denn weder ein Pfarrer noch
eine Trauergemeinde hatten sich eingefunden. Ich war auf den
Friedhof gegangen, ohne Erlaubnis meiner Eltern. Außer dem
Totengräber und mir war nur das jüdische Ehepaar gekommen.

(1984)

zuschütten fylde op
Kreuz *n -e* kors
zu schade sein* für være for
godt til
Trauergemeinde *f -n* begra-
velsesfølge
Erlaubnis *f -se* tilladelse
außer (+D) foruden



Mørkøv, 1460-1480



Brüder Grimm:
Dornröschen

3

Vor Zeiten war ein König und eine Königin, die sprachen jeden Tag »ach, wenn wir doch ein Kind hätten!« und kriegten immer keins. Da trug sich zu, als die Königin einmal im Bade saß, daß ein Frosch aus dem Wasser ans Land kroch und zu ihr sprach: »Dein Wunsch wird erfüllt werden; ehe ein Jahr vergeht, wirst du eine Tochter zur Welt bringen.«

9

Was der Frosch gesagt hatte, das geschah, und die Königin gebar ein Mädchen, das war so schön, daß der König vor Freude sich nicht zu lassen wußte und ein großes Fest anstellte. Er ladete nicht bloß seine Verwandte, Freunde und Bekannte, sondern auch die weisen Frauen dazu ein, damit sie dem Kind hold und gewogen wären. Es waren ihrer dreizehn in seinem Reiche; weil er aber nur zwölf goldene Teller hatte, von welchen sie essen sollten, so mußte eine von ihnen daheim bleiben. Das Fest ward mit aller Pracht gefeiert, und als es zu Ende war, beschenkten die weisen Frauen das Kind mit ihren Wundergaben: die eine mit Tugend, die andere mit Schönheit, die dritte mit Reichtum, und so mit allem, was auf der Welt zu wünschen ist. Als elfe ihre Sprüche eben getan hatten, trat plötzlich die dreizehnte herein. Sie wollte sich dafür rächen, daß sie nicht eingeladen war, und ohne jemand zu grüßen oder nur anzusehen, rief sie mit lauter Stimme: »Die Königstochter soll sich in ihrem funfzehnten Jahr an einer Spindel stechen und tot hinfallen.« Und ohne ein Wort weiter zu sprechen, kehrte sie sich um und verließ den Saal. Alle waren erschrocken; da trat die zwölfte hervor, die ihren Wunsch noch übrig hatte, und weil sie den bösen Spruch nicht aufheben, sondern nur ihn mildern konnte, so sagte sie: »Es soll aber kein Tod sein, sondern ein hundertjähriger tiefer Schlaf, in welchen die Königstochter fällt.«

30

Der König, der sein liebes Kind vor dem Unglück gern bewahren wollte, ließ den Befehl ausgehen, daß alle Spindeln im ganzen Königreiche sollten verbrannt werden. An dem Mädchen aber wurden die Gaben der weisen Frauen sämtlich erfüllt, denn es war so schön, sittsam, freundlich und verständig, daß es jedermann, der es ansah, lieb haben mußte.

36

Es geschah, daß an dem Tage, wo es gerade funfzehn Jahr alt ward, der König und die Königin nicht zu Haus waren, und das Mädchen ganz allein im Schloß zurückblieb. Da ging es allerorten herum, besah Stuben und Kammern, wie es Lust hatte, und kam endlich auch an einen alten Turm. Es stieg die enge Wendeltreppe hinauf, und gelangte zu einer kleinen Türe. In dem

39

- 42 Schloß steckte ein verrosteter Schlüssel, und als es umdrehte, sprang die
Türe auf, und saß da in einem kleinen Stübchen eine alte Frau mit einer
Spindel und spann emsig ihren Flachs. »Guten Tag, du altes Mütterchen,«
45 sprach die Königstochter, »was machst du da?« »Ich spinne,« sagte die Alte
und nickte mit dem Kopf. »Was ist das für ein Ding, das so lustig herum-
springt?« sprach das Mädchen, nahm die Spindel und wollte auch spinnen.
48 Kaum hatte sie aber die Spindel angerührt, so ging der Zauberspruch in Er-
füllung, und sie stach sich damit in den Finger.
- 51 In dem Augenblick aber, wo sie den Stich empfand, fiel sie auf das Bett nie-
der, das da stand, und lag in einem tiefen Schlaf. Und dieser Schlaf verbreitete
sich über das ganze Schloß: Der König und die Königin, die eben heim
54 gekommen waren und in den Saal getreten waren, fingen an einzuschlafen,
und der ganze Hofstaat mit ihnen. Da schliefen auch die Pferde im Stall, die
Hunde im Hofe, die Tauben auf dem Dache, die Fliegen an der Wand, ja,
57 das Feuer, das auf dem Herde flackerte, ward still und schlief ein, und der
Braten hörte auf zu brutzeln, und der Koch, der den Küchenjungen, weil er
etwas versehen hatte, an den Haaren ziehen wollte, ließ ihn los und schlief.
60 Und der Wind legte sich, und auf den Bäumen vor dem Schloß regte sich
kein Blättchen mehr.
- 63 Rings um das Schloß aber begann eine Dornenhecke zu wachsen, die jedes
Jahr höher ward, und endlich das ganze Schloß umzog und darüber hin-
auswuchs, daß gar nichts mehr davon zu sehen war, selbst nicht die Fahne
66 auf dem Dach. Es ging aber die Sage in dem Land von dem schönen schla-
fenden Dornröschen, denn so ward die Königstochter genannt, also daß von
Zeit zu Zeit Königssöhne kamen und durch die Hecke in das Schloß drin-
69 gen wollten. Es war ihnen aber nicht möglich, denn die Dornen, als hätten
sie Hände, hielten fest zusammen, und die Jünglinge blieben darin hängen,
konnten sich nicht wieder losmachen und starben eines jämmerlichen To-
72 des. Nach langen Jahren kam wieder einmal ein Königssohn in das Land,
und hörte, wie ein alter Mann von der Dornhecke erzählte, es sollte ein
Schloß dahinter stehen, in welchem eine wunderschöne Königstochter,
75 Dornröschen genannt, schon seit hundert Jahren schlief, und mit ihr schlie-
fe der König und die Königin und der ganze Hofstaat. Er wußte auch von
seinem Großvater, daß schon viele Königssöhne gekommen wären und ver-
78 sucht hätten, durch die Dornenhecke zu dringen, aber sie wären darin hän-
gen geblieben und eines traurigen Todes gestorben. Da sprach der Jüngling:
»Ich fürchte mich nicht, ich will hinaus und das schöne Dornröschen se-
81 hen.« Der gute Alte mochte ihm abraten, wie er wollte, er hörte nicht auf
seine Worte.

84 Nun waren aber gerade die hundert Jahre verflossen, und der Tag war ge-
kommen, wo Dornröschen wieder erwachen sollte. Als der Königssohn sich
87 der Dornenhecke näherte, waren es lauter große schöne Blumen, die taten
sich von selbst auseinander und ließen ihn unbeschädigt hindurch, und hin-
ter ihm taten sie sich wieder als eine Hecke zusammen. Im Schloßhof sah er
90 die Pferde und scheckigen Jagdhunde liegen und schlafen, auf dem Dache
saßen die Tauben und hatten das Köpfchen unter den Flügel gesteckt. Und
als er ins Haus kam, schliefen die Fliegen an der Wand, der Koch in der Kü-
93 che hielt noch die Hand, als wollte er den Jungen anpacken, und die Magd
saß vor dem schwarzen Huhn, das sollte gerupft werden. Da ging er weiter
und sah im Saale den ganzen Hofstaat liegen und schlafen, und oben bei
dem Throne lag der König und die Königin. Da ging er noch weiter, und
96 alles war so still, daß einer seinen Atem hören konnte, und endlich kam er
zu dem Turm und öffnete die Türe zu der kleinen Stube, in welcher Dorn-
röschen schlief. Da lag es und war so schön, daß er die Augen nicht abwen-
99 den konnte, und er bückte sich und gab ihm einen Kuß. Wie er es mit dem
Kuß berührt hatte, schlug Dornröschen die Augen auf, erwachte, und blick-
te ihn ganz freundlich an. Da gingen sie zusammen herab, und der König
102 erwachte und die Königin und der ganze Hofstaat, und sahen einander mit
großen Augen an. Und die Pferde im Hof standen auf und rüttelten sich: die
Jagdhunde sprangen und wedelten: die Tauben auf dem Dache zogen das
105 Köpfchen unterm Flügel hervor, sahen umher und flogen ins Feld: die Flie-
gen an den Wänden krochen weiter: das Feuer in der Küche erhob sich, fla-
ckerte und kochte das Essen: der Braten fing wieder an zu brutzeln: und der
108 Koch gab dem Jungen eine Ohrfeige, daß er schrie: und die Magd rupfte das
Huhn fertig. Und da wurde die Hochzeit des Königssohns mit dem Dorn-
röschen in aller Pracht gefeiert, und sie lebten vergnügt bis an ihr Ende.

111

<http://www.textlog.de/40088.html>

Dornröschen war ein schönes Kind

114

1.

Dornröschen war ein schönes Kind, schönes Kind, schönes Kind.

117

Dornröschen war ein schönes Kind, schönes Kind.

2.

120

Dornröschen, nimm dich ja in acht, ja in acht, ja in acht.

Dornröschen, nimm dich ja in acht, ja in acht.

123

3.

Da kam die alte Fee herein, Fee herein, Fee herein.

Da kam die alte Fee herein und sprach zu ihr.

126

4.

Dornröschen, schlafe hundert Jahr, hundert Jahr, hundert Jahr.

129

Dornröschen, schlafe hundert Jahr und alle mit!

5.

132

Da wuchs die Hecke riesengroß, riesengroß, riesengroß.

Da wuchs die Hecke riesengroß um das Schloss.

135

6.

Da kam ein junger Königssohn, Königssohn, Königssohn.

Da kam ein junger Königssohn, sagte leis:

138

7.

"Dornröschen, holdes Mägdelein, Mägdelein, Mägdelein.

141

Dornröschen, holdes Mägdelein, wache auf!"

8.

144

Dornröschen wachte wieder auf, wieder auf, wieder auf.

Dornröschen wachte wieder auf, wieder auf.

147

9.

Sie feierten ein großes Fest, großes Fest, großes Fest.

Sie feierten ein großes Fest, Hochzeitsfest.

150

10.

Und wenn sie nicht gestorben sind, gestorben sind, gestorben sind.

153

Und wenn sie nicht gestorben sind, leb'n sie noch.

Was ist ein Elfchen?

Das „Elfchen“ ist ein kurzes Gedicht aus nur elf Wörtern, verteilt auf fünf Zeilen. Dabei ist folgender Aufbau zu beachten:

1. Zeile = 1 Wort: Eine Farbe
2. Zeile = 2 Wörter: Etwas, das diese Farbe hat/ ein Gegenstand mit dieser Farbe
3. Zeile = 3 Wörter: Dessen genaue Bestimmung: Was tut es/ wo ist es
4. Zeile = 4 Wörter: Über mich selbst, mit „ich“ beginnend
5. Zeile = 1 Wort: Ein Abschluss

Ein Beispiel:

Grau
Der Nebel
Er umschließt mich
Ich sehe nichts mehr
Allein...

Aufgabe:

Versucht zu zweit ein „Elfchen“ zu schreiben. Denke dabei an ein bestimmtes Märchen, z.B. „Die sechs Schwäne“ oder an ein anderes Märchen, das wir gelesen haben!