

Es war einmal ...

Radim Tobrman,

Lehrer für Deutsch, Sport und Bewegung und Geographie und Wirtschaftskunde

ÜBERBLICK

Die erzählten Geschichten (Märchen) sind nicht in Stein gemeißelt. Über die übliche Rezeption (lesend, hörend) hinaus, können die SchülerInnen in dieser Übung in die Geschichten eingreifen, diese verändern und durch die eigene Kreativität die Selbstwirksamkeit stärken. Der Schwerpunkt liegt auf Kooperation in der Gruppenarbeit.

Thema: Diversität und interkulturelle Beziehungen

Lehrplananbindung:

Bildungs- und Lehraufgabe: SchülerInnen sollen befähigt werden, epische Texte und deren Wirkung zu verstehen, diese mit sprachlichen Mitteln kreativ in einem dramatischen Dialog spielerisch umwandeln und in einer Kleingruppe präsentieren. (S.1)

Lehrstoff 1. Klasse: „Die Schülerinnen und Schüler sind sowohl zum selbstständigen Handeln als auch zur Teilnahme am sozialen Geschehen anzuhalten.“
Quelle: BGBl. II – Ausgegeben am 11. Mai 2000 – Nr. 134, 1121

Lernziele:

- Die SchülerInnen entwerfen eigene Theorien über „Märchen“.
- Sie erfahren und reflektieren in der Gruppenarbeit, welche Kompetenzen sie für eine gelungene Zusammenarbeit mitbringen, oder auch nicht.
- Sie lernen Märchen aus fremden Ländern und anderen Kulturen kennen.

Dauer: 5 Unterrichtseinheiten

Platzanforderungen: Klassenraum/ Zusatzraum/ Gang

Benötigte Materialien:

- Tische und Sessel
- Karten mit Märchenmotiven (Material 1)
- Hut
- 5 - 6 Kopien von „Tipps zur erfolgreichen Gruppenarbeit“ (Material 2)
- Märchenanalyse (Material 3)
- Kurfassungen der Märchen (Material 4)

ABLAUF

Vorbereitung

Sessel im Sesselkreis aufstellen, Plakate und Stifte bereitstellen sowie die Materialien vorbereiten.

Die SchülerInnen sollten bereits Grundregeln der Gruppenarbeit kennen: Gesprächsregeln und Termine einhalten, Frustrationstoleranz, Talente, Fähigkeiten richtig einschätzen und einbringen usw.

Anleitung

Schritt 1: Stellen Sie das Märchenprojekt kurz vor.

Anschließend fragen Sie die Klasse und halten Sie die Ergebnisse auf einem Plakat oder an der Tafel fest:

Kennst du Märchen? Wenn ja, welche? Welches ist dein Lieblingsmärchen? Was gefällt dir an dieser Geschichte? Warum? Was macht ein Märchen aus?

Schritt 2: Die SchülerInnen haben nun die Aufgabe, berühmten Märchenfiguren Helden und Heldinnen durch Pantomime zu erraten. Die SchülerInnen denken sich eine bekannte Märchenfigur aus und stellen sie pantomimisch dar, die anderen müssen die Figur erraten. Wenn man den Wettbewerbscharakter betonen möchte, kann man zwei Gruppen gegeneinander spielen lassen. Messen Sie die Zeit.

Schritt 3: Die SchülerInnen sollen sich im „automatischen Schreiben“ (*frei nach Celestin Freinet* *écriture automatique*) üben. Dazu wird der Titel des Märchens vorgegeben. Die SchülerInnen beginnen zu schreiben. Es gibt nur eine Regel: Die Hand darf nicht aufhören zu schreiben! Wenn den SchülerInnen nichts einfallen sollte, wiederholen sie ein Wort oder schauen sich in der Klasse kurz um und nehmen den Gedanken auf! Dafür haben sie 7 Minuten Zeit.

Schritt 4: Legen Sie die Spielkärtchen mit Märchenmotiven (Material 1) in den „Märchenhut“. Die SchülerInnen ziehen nun die Kärtchen, eine/r nach der/ dem anderen. Nachdem alle eine Karte gezogen haben, finden sich die SchülerInnen mit den gleichen Motiven in einer Gruppe zusammen.

Schritt 5: Legen Sie die Spielkärtchen mit Märchenmotiven (Material 1) in den „Märchenhut“. Die SchülerInnen ziehen nun die Kärtchen, eine/r nach der/ dem anderen. Nachdem alle eine Karte gezogen haben, finden sich die SchülerInnen mit den gleichen Motiven in einer Gruppe zusammen.

Schritt 6: Nun werden die „Kunstwerke“ in den Kleingruppen laut vorgelesen. Die besten Texte werden in der Gruppe aufgehoben, weil manche Passagen der Texte für die kreative Umgestaltung der Szene brauchbar sein könnten.

Schritt 7: Die SchülerInnen haben jetzt die Aufgabe ein Standbild aus einem Märchen zu spielen, als wäre es ein

Foto einer Szene aus einem Märchen. Ein/e Schüler/ in ist der/die Regisseur/in Während eine Gruppe das Standbild (Foto) präsentiert, raten die ZuschauerInnen, um welches Märchen es sich handelt. Reflektieren Sie mit den SchülerInnen: *Wer von euch kannte bereits die vorgestellten Märchen? Woher? Werden heute zu Hause noch Märchen erzählt oder vorgelesen?*

Ende der 1. Unterrichtseinheit

Vorbereitung

Vor der Planungsphase werden noch einige Hinweise sowie der Arbeitsplan (Material 2) pro Gruppe eine Kopie ausgeteilt und besprochen. Es ist hilfreich, wenn für diese und die nächste Unterrichtseinheit zwei BetreuerInnen zur Verfügung stehen, um die Gruppen am Gang/ im Zusatzraum zu begleiten.

Schritt 7: Die SchülerInnen gehen in ihre Kleingruppe zusammen und suchen sich einen Platz im Raum oder am Gang. Sie lesen das Märchen gemeinsam in der Gruppe. Die Texte sind in Material 4 zu finden. Anschließend Klärung nicht verstandener Begriffe gemeinsam mit der Lehrperson oder im Wörterbuch.

Schritt 8: Die SchülerInnen überlegen sich nun, welche die Schlüsselszene des Märchens ist und haben nun die Aufgabe ein Drehbuch dieser Szene zu schreiben. Wichtig ist, dass die SchülerInnen sich die Arbeit gerecht aufteilen.

Ende der 2. Unterrichtseinheit

Schritt 9: Die SchülerInnen haben in dieser Stunde Zeit, um ausreichend zu Proben. Es ist empfehlenswert, sich mit den SchülerInnen klare Zeitvorgaben auszumachen. Folgende Struktur der Präsentation soll eingehalten werden:

1. Beginn: (nacherzählen) „Es war einmal ...“
2. Hauptteil: (spielen) Bedeutende Szene
3. Schluss: (nacherzählen) „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann ...“

Ende der 3. Unterrichtseinheit

Schritt 10: Nun steht die Präsentation des Märchens, insbesondere der Schlüsselszene, an. Sollte eine Präsentation weniger gut gelingen, sollte auch das in der Reflexionsphase thematisiert werden.

Nachbereitung und Reflexion

ad Definition)

Was ist ein Märchen? Wissen wir jetzt mehr? Was sagt die Literaturwissenschaft?

ad Inhalt)

Was bedeutet Glück oder Happy End für die HeldInnen in den Märchen? Was ist das Lebensziel? Wozu brauchen Mädchen „immer“ Prinzen? Was sagt das über Frauen aus? Wie ginge die Geschichte „Aschenputtel“ weiter, wenn der Prinz enterbt wird?

Die Helden/ Antihelden in Märchen sind meist entweder „gut“ oder „böse“. Wie ist es in Wirklichkeit? Warum erzählten/ erzählen Erwachsene den Kindern Märchen? Warum wurden diese im Laufe der Geschichte für Kinder verändert? Was haben die Märchen gemeinsam? Was unterscheidet sie? (soziale Schicht, Zauber, Gegenstände, Tiere,...) Wieso ist es so schwierig, die Urheberschaft eines Volksmärchens zu bestimmen? Ist „Ali Baba“ ein europäisches Märchen? In welchem Land spielt das Original?

ad Gruppenprozess)

Wie war die Zusammenarbeit? Was hat funktioniert, was nicht? Habt ihr euch die Arbeit gerecht aufgeteilt? Was ist Gerechtigkeit? Was würdet ihr das nächste Mal besser machen? Wie hast du den Zeitdruck erlebt? Hattet ihr zu viel oder zu wenig Zeit? Wie wirkt sich Stress auf deine Arbeitsqualität aus? Ist so ein Arbeiten gesund?

Fragen Sie die SchülerInnen, ob sie Märchen aus ihrer Muttersprache kennen. Oder lernen sie gemeinsam Märchen aus allen Kontinenten kennen (Material 4). Diese können auf der Weltkarte verortet werden, fremde Kulturkreise werden so erschlossen und können z.B. mit aktuelle Berichten über die Menschen aus diesen Ländern, Alltagsgeschichten ergänzt werden. Eine weitere Idee ist das Spiel mit Sprache, z.B. zur letzten Hörprobe „Das erste Känguru“.

*„Drüben im Walde
kängt ein Guruh -
Warte nur balde
kängurst auch du.“*

Joachim Ringelnatz (1883 – 1934)

Tipp

Bei längeren Projekten können die SchülerInnen auch das Märchen selbst bestimmen, nach dem Prinzip, wer sich zuerst anmeldet, besitzt die Rechte für/ auf den Titel.

MATERIAL 1

1. KLASSE





MATERIAL 2

Tipps für erfolgreiche Gruppenarbeit:

Setzt eure Talente richtig ein!

Macht euch einen Arbeitsplan mit Arbeitsteilung!

	Drehbuch schreiben/ planen	Rollen einteilen und proben	Präsentieren
Zeit	50'	50'	50'
Erinnerung*)			Termin

*) 1 SchülerIn achtet auf Einhaltung des Zeitrahmens

- *Haltet die Gesprächsregeln ein, notfalls bestimmt ihr eine(n) GesprächsleiterIn!*
- *Notiert eure Einfälle und Ergebnisse!*

Ad) Arbeitsteilung: Falls ihr Probleme in der Kleingruppe habt, empfiehlt sich folgende Vorgangsweise:

1. 2 SchülerInnen sind für das „Drehbuch“ zuständig.
1. 2 SchülerInnen übernehmen die Verantwortung für Bühnenbild und Requisiten.*).
1. 2 SchülerInnen kümmern sich um die Regie, Zeitplan und Kommunikation.
1. Tipps zur szenischen Darstellung einer bedeutenden Szene:
 - > **Zeitsprung**: in die Gegenwart/ Zukunft (moderne Fassung)
 - > **geographischer Sprung**: in einem fremden Land/ auf einem fremden Planeten,...
 - > ErzählerIn präsentiert die **Rahmenhandlung** der Geschichte

*) Kann auch aus Zeitmangel vereinfacht oder weggelassen werden

MATERIAL 3

	Lebensbedingungen			HELDinnen/en (Rollen)		Fragen Was verhilft HeldIn zum Glück/zum Aufstieg?
	arm	mittel	reich	aktiv	passiv	
Aschenputtel	arm					
Schneewittchen						Hochzeit mit dem Prinzen
Dornröschen				passiv		
Ali Baba und die 40 Räuber						
Hänsel und Gretel						
Rotkäppchen						

MATERIAL 4

Europäische Märchen

1. KLASSE

Aschenputtel auch Aschenbrödel *aus der Sammlung der Brüder Grimm*

Ein junges Mädchen, die Tochter eines Kaufmanns, lebt nach dem Tod ihrer Mutter einige Zeit allein mit dem Vater, bis der Vater eine andere Frau heiratet, die zwei weitere Mädchen mit in die Ehe bringt. Die Stiefmutter und die Stiefschwester schikanieren die Tochter des Kaufmanns unaufhörlich. Sie muss in der Asche neben dem Küchenherd schlafen und wurde von da an Aschenputtel genannt. Von einer Reise bringt der Vater dem Aschenputtel ein Haselreis mit. Das Haselreis pflanzt Aschenputtel auf das Grab der verstorbenen Mutter. Das Haselreis wächst zu einem großen Strauch heran, auf dem oft ein weißer Vogel sitzt. Der Vogel kann Aschenputtel Wünsche erfüllen. Als der König ein Fest gibt, bekommt Aschenputtel von dem Vogel ein wunderschönes Kleid und feine Schuhe. So geht Aschenputtel zum Fest, wo sich der Prinz in das unbekannte Mädchen verliebt. Aschenputtel verliert nach der dritten Begegnung mit Prinzen einen Schuh. So macht sich der Prinz auf die Suche nach Aschenputtel, die er schließlich mit Hilfe einer Taube findet. Der Prinz heiratet Aschenputtel.

Quelle: www.kidsweb.de

Hänsel und Gretel *aus der Sammlung der Brüder Grimm*

Hänsel und Gretel werden von ihren Eltern in den tiefen Wald geführt und dort gelassen, weil die Holzhackerfamilie sehr arm ist und ihre Kinder nicht mehr ernähren kann. Der erste Versuch die Kinder im Wald zu lassen scheitert, weil Hänsel den Weg mit Steinen markieren kann. Beim zweiten Versuch markiert er den Weg mit Brotstückchen, die werden von einem Vogel gefressen. Beim Umherirren im Wald treffen Hänsel und Gretel auf ein Haus, das ganz und gar aus Keksen, Kuchen und Zuckerzeug gebaut ist. Die Kinder stillen ihren Hunger an dem Haus. Eine alte fast blinde Hexe wohnt in dem Haus und fängt die Kinder ein. Gretel muss den Haushalt machen und Hänsel wird in einen Käfig gesperrt. Die Hexe will ihn mästen um ihn später zu braten und zu verspeisen. Die Hexe befühlt täglich die Hand des Jungen um rauszubekommen ob er schon dick genug ist. Hänsel aber hält immer ein Stöckchen hin. Die Hexe wundert sich, dass der Junge nicht dicker wird. Als sie die Geduld verliert, lässt sie von Gretel den Ofen anheizen. Gretel soll in den Ofen kriechen um zu schauen ob er schon heiß genug ist. Aber Gretel gibt vor das nicht zu können. Als die Hexe ihr zeigt wie man in den Ofen kriecht, gibt Gretel ihr einen Schubs und die Hexe fällt in den Ofen. Die Kinder machen sie auf den Weg nach Hause und nehmen die Schätze aus dem Hexenhaus mit. Eine Ente trägt sie über das Wasser. Sie kommen nach Hause und haben von nun an, wegen der gestohlenen Schätze, ein auskömmliches Leben.

Quelle: www.kidsweb.de

Rotkäppchen *aus der Sammlung der Brüder Grimm*

Ein Mädchen soll seiner Großmutter, die krank im Bett liegt, einen Korb Essen bringen. Das Mädchen wurde Rotkäppchen genannt, weil es immer eine rote Kappe trug. Im Wald traf Rotkäppchen auf den Wolf. So erfuhr der Wolf von der kranken Großmutter. Er ging zu ihr und fraß sie auf und legte sich dann mit den Kleidern der Großmutter ins Bett. Als Rotkäppchen ans Bett der vermeintlichen Großmutter tritt, wundert sie sich sehr über deren Aussehen. Auch sie wird vom Wolf gefressen. Ein Jäger kommt am Haus vorbei und hört den Wolf schnarchen. Er geht ins Haus, scheidet dem Wolf den Bauch auf und befreit die Großmutter und das Rotkäppchen.

Quelle: www.kidsweb.de

Schneewittchen und die sieben Zwerge *aus der Sammlung der Brüder Grimm*

Eine Prinzessin wurde Schneewittchen genannt, weil sie helle Haut, rote Wangen und schwarze Haare hatte. Ihre Mutter starb kurz nach der Geburt, so nahm der König sich eine neue Frau. Die neue Frau war neidisch auf Schneewittchen, es ärgerte sie noch mehr, dass ein sprechender Spiegel ihr mitteilte, dass nicht sie sondern Schneewittchen die Schönste im ganzen Land ist. Die böse Stiefmutter gibt dem Jäger den Auftrag Schneewittchen in den Wald zu führen und sie umzubringen und als Beweis für deren Tod ihre Lunge und ihre Leber vorzuzeigen. Der Jäger aber lässt Schneewittchen am Leben und bringt der Stiefmutter stattdessen die Lunge und die Leber eines Frischlings. Auf ihrer Flucht durch den Wald trifft Schneewittchen auf ein Haus und geht hinein. Dort trifft sie auf die sieben Zwerge, denen sie von nun an den Haushalt führt. Die Stiefmutter befragt unterdessen erneut den Spiegel und erfährt so, dass Schneewittchen noch lebt und bei den Zwergen wohnt. Die böse Stiefmutter verkleidet sich als Händlerin, macht sie auf den Weg zu Schneewittchen und es gelingt ihr schließlich das Mädchen mit einem vergifteten Apfel zu töten. Die Zwerge legen Schneewittchen in einen gläsernen Sarg. Ein Prinz entdeckt den Sarg mit dem schönen Schneewittchen und bittet die Zwerge um den Sarg, weil er meint ohne Schneewittchen nicht mehr leben zu können. Die Zwerge überlassen dem Prinzen den Sarg. Als der Prinz den Sarg ins Schloss tragen will, stolpert der Prinz und der Sarg fällt auf den Boden. Durch den Aufprall erwacht Schneewittchen und kann mit dem Prinzen Hochzeit halten.

Quelle: www.kidsweb.de

Dornröschen *aus der Sammlung der Brüder Grimm*

Zur Geburt einer Tochter gab ein Königspaar ein großes Fest. Es sollten auch die Feen eingeladen werden. Weil nicht genug Geschirr im Schloss war, wurden statt der vorhandenen 13 Feen nur 12 Feen eingeladen. Die 13. Fee, die nicht eingeladen wurde, verhängte über die Prinzessin einen Fluch. Sie sollte sich zu ihrem 15. Geburtstag an einer Spindel stechen und daran sterben. Die 12 eingeladenen Feen veränderten den Fluch in einen hundertjährigen Schlaf. Sofort begann der König alle Spindeln im Königreich verbrennen zu lassen. An ihrem 15. Geburtstag fand die Prinzessin im Turmzimmer eine Spindel und stach sich an ihr. Die Prinzessin und ihr kompletter Hofstaat fielen in einen tiefen Schlaf. Um das Schloss herum wuchs eine riesengroße Dornenhecke. Ein Prinz fand die Prinzessin nach genau 100 Jahren, küsste sie und erweckte so die Prinzessin und ihren Hofstaat.

Quelle: www.kidsweb.de

Ali Baba und die vierzig Räuber *)

Es war einmal eine Stadt in Persien da wohnten zwei Brüder, Ali Baba der bettelarm war und Kasim, der eine reiche Frau geheiratet hatte. Einmal war Ali Baba im Wald Holz sammeln, da hörte er plötzlich Pferdegetrappel und lautes Schreien. Er klettert angstvoll auf einen Baum. Kurz darauf tauchten 40 Räuber auf, die Taschen voller Gold. Einer trat vor einen Felsen und rief: „SESAM öffne Dich!“ Der Felsen tat sich auf und alle 40 Räuber verschwanden darin. Nach einer Weile kamen sie wieder heraus und einer sagte: „SESAM schließe Dich!“ und ritten davon. Ali Baba kletterte mit weichen Knien vom Baum und sprach: „SESAM öffne Dich!“ Er fand unermessliche Schätze, doch er war klug und nahm nur Goldmünzen, was keiner bemerken würde, so hoffte er. „Es sind zu viele zum Zählen“ sagte er, als er heimkam zu seiner sprachlosen Frau. „Geh zu meinem Bruder und leih ein Scheffelmaß aus.“ „Wozu brauchen die das Maß?“ wunderte sich Kasim und strich Pech auf den Grund des Scheffels. Als er ihn zurückbekam, klebte ein Goldstück an dessen Boden. Kasim eilte zu Ali Baba und forderte eine Erklärung. Ali Baba erzählte alles und sein Bruder Kasim machte sich in seiner Gier auf zum Felsen. Am nächsten Morgen verschwand er mit 12 Mauleseln, von denen jeder zwei Körbe trug. Er fand den Wald und den Felsen, sprach das Zauberwort und bepackte die Körbe. Seine Habgier wurde ihm zum Verhängnis. Die Körbe wurden zu schwer und er konnte sie nicht tragen. Da er sich nicht entscheiden konnte, was er zurücklassen sollte, verging viel Zeit. Plötzlich ging der Felsen auf und mit viel Geschrei kamen die 40 Räuber in Höhle gesprungen. Sie töteten Kasim und warfen ihn vor die Höhle, wo ihn Ali Baba fand, als Kasim nicht zurückkehrte. Auch Kasims Frau starb bald darauf. Da zog Ali Baba in das große Haus seines Bruders und lebte glücklich und zufrieden.

Frei nacherzählt vom Team des [theater] Dimbeldu . Märchen sehen, hören und erleben.

© Theater Dimbeldu

*) *Wie schwierig sich die Quellengeschichte mit Märchen gestaltet, kann gerade an diesem Text exemplarisch ausprobiert werden.*

Westafrika

Die Spinne und die Weisheit

Kwaku Ananse, das Spinnenmännchen, ärgerte sich schon seit vielen Jahren darüber, dass es unter den Menschen so viele weise Männer gab. Er beschloss deshalb, alle Weisheit zu sammeln und für sich und seine Nachkommen aufzubewahren. Zu diesem Zweck holte er sich aus seinem Hause einen großen Tonkrug; den gedachte er mit Weisheit anzufüllen.

Viele Jahre zog er durch die Lande und stellte Mensch und Tier die schwierigsten Fragen. Erhielt er eine kluge Antwort, so öffnete er schnell den Deckel seines Kruges und flüsterte sie zum Staunen seiner Zuhörer hinein. Als er endlich glaubte, alle Weisheit dieser Welt gesammelt zu haben, machte er sich auf den weiten Weg in die Heimat.

»Kwaku Ananse ist nun weiser als die Götter«, sang er viele Tage lang vor sich hin, bis er endlich die runden Hütten seines Heimatdorfes erblickte. Da er fürchtete, man könnte ihm im Dorf seinen kostbaren Schatz stehlen, beschloss er, ihn zunächst einmal für ein paar Tage im Wald zu verbergen. Nach der ersten Wiedersehensfreude wollte er heimlich seine Familie zu seinem Versteck führen und sie die Weisheit der Welt in sich aufnehmen lassen.

»Wo verberge ich nur meinen Krug«, murmelte er vor sich hin und hielt Ausschau nach einem geeigneten Versteck. Lange überlegte er hin und her und entschied sich schließlich für einen hohen Kazaurabaum, in dessen obersten Ästen er die Weisheit dieser Erde aufhängen wollte.

Er ergriff seinen Krug, band ihn sich mit Schlingpflanzen vor den Bauch und versuchte nun, an dem dicken Stamm empor zu klettern. Weil aber der Krug einen zu großen Umfang hatte, konnte er mit seinen Armen und Beinen die Rinde des Baumes nicht erreichen.

So mühte sich Kwaku Ananse drei Tage lang vergeblich, die gesammelte Weisheit in die luftige Höhe des alten Kazaurabaumes zu bringen. Schon unzählige Male war er auf den Rücken gefallen und hatte sich dabei die Haut abgerissen, die nun in großen Fetzen herunterhing. Trotz seiner Schmerzen und trotz seines großen Hungers kämpfte er verbissen weiter und vergaß dabei völlig, dass er für sein Gefäß wohl noch andere sichere Stellen im Wald hätte finden können.

Während er wieder einmal auf dem Rücken lag und hilflos mit den Beinen in der Luft strampelte, kam ein Hase vorbei und beobachtete das Treiben Kwaku Ananses. Als er endlich wieder auf den Füßen stand, versuchte er wohl zum tausendsten Mal, sein Ziel zu erreichen.

Der Hase war ein gutmütiger Kerl, und so beschloss er, dem sich abmühenden Freund zu helfen.

»Guten Abend, Kwaku Ananse«, sagte er freundlich. Bei diesen Worten schrak Kwaku Ananse so heftig zusammen, dass er wieder auf den Rücken fiel und mit seinem Krug vor dem Bauch in den Abendhimmel starrte. Der Hase sprang schnell herbei und befreite den armen Kwaku aus seiner hilflosen Lage.

»Was hast du denn in deinem Krug?« fragte er ihn.

»Das kann ich dir nicht verraten«, erwiderte Kwaku Ananse. »Wenn ich dir die Wahrheit sage, müssen wir beide auf der Stelle sterben.«

»Nun, dann will ich dieses Geheimnis nicht wissen. Ich habe dir eine Zeitlang zugesehen, wie du dich vergeblich abgemüht hast, deinen bauchigen Krug auf den Baum zu bringen. Wäre es nicht einfacher, wenn du dir das Gefäß auf deinen Rücken bändest?«

»Was sagst du da?« schrie Kwaku Ananse. »Ich dachte, ich hätte alle Weisheit dieser Welt in meinem Krug eingefangen, und jetzt sehe ich, dass es immer noch klügere Leute als mich gibt.«

Bei diesen Worten riss er sich seine schwere Last vom Bauch und schleuderte sie mit solcher Gewalt an den Kazaurabaum, dass der Krug in tausend Scherben zersprang.

»Nun mag die Weisheit in alle Welt entfleuchen«, schimpfte er und stapfte durch das hohe Gras nach Hause.

Quelle: www.hekaya.de

Nordamerika

Der Wolf und der Hund

Eine Crow-Frau war dabei, Wurzeln zu suchen, als ein Wolf vorbeikam.

Der Hund der Frau rannte sofort auf den Wolf zu und sagte »He, was willst du denn hier? Hau ab! Du willst ja nur das haben, was ich auch habe!«

»Was hast du denn schon?« antwortete der Wolf. »Dein Besitzer schlägt dich, tritt dich, und wenn du versuchst, ihm ein Stückchen Fleisch zu stehlen, zieht er dir was mit dem Knüppel übers Fell!«

»Aber sehr oft gelingt es mir, das Fleisch zu stehlen!« hielt der Hund dagegen. »Du hast nichts, was du stehlen kannst.«

»Ha, ich fresse, wann ich will!« spottete der Wolf, »Und niemand quält mich!«

»Was frisst du denn schon? Du streunst herum, wenn die Männer die Büffel erlegen, und bekommst immer nur das, was übrig bleibt. Du hast Angst, näher zu kommen, sitzt herum mit stinkendem Fell und pulst Dreckbälle aus deinem Schwanz.«

»Nun höre sich einer diesen Hund an! Erzählt hier herum, mit verschmierten Essensresten im Gesicht!« lachte der Wolf.

»Tja, immer wenn ich ins Lager komme, gibt mir mein Besitzer was Gutes zu fressen.«

»Wenn dein Besitzer nachts rausgeht, um sich zu erleichtern, schleichst du hinterher und bekommst nur das, was er wegwirft. Mehr gibt es für dich doch nicht!«

»Das ist schon okay. Die Menschen essen nur die besten Teile!«

»Da bist du also auch noch stolz drauf?«

»Hör zu, immer wenn meine Leute Fleisch braten, riechst du es und schleichst ums Lager und heulst. Ich habe wirklich Mitleid mit dir!«

»Wann hat dein Besitzer dich denn schon mal das machen lassen, was du wolltest?« fragte der Wolf.

»Ich schlafe im Warmen, mein Besitzer streichelt mich und kratzt mir die Ohren, und du...«

In diesem Moment kam die Crow-Frau mit ihrem Wurzelbündel wieder, schlug den Hund mit einem Stock auf den Rücken und ging Richtung Lager.

Unterwürfig folgte ihr der Hund und rief dem Wolf hinterher: »Du bist ja nur neidisch auf mein gutes Leben, das ist dein Problem!«

Und der freie Wolf zog sich in den Wald zurück, keinen Teil dieses Hundelebens mögend.

Quelle: www.hekaya.de

Südasien:

Die Blinden und der Elefant

Es waren einmal fünf weise Gelehrte. Sie alle waren blind. Diese Gelehrten wurden von ihrem König auf eine Reise geschickt und sollten herausfinden, was ein Elefant ist. Und so machten sich die Blinden auf die Reise nach Indien. Dort wurden sie von Helfern zu einem Elefanten geführt.

Die fünf Gelehrten standen nun um das Tier herum und versuchten, sich durch Ertasten ein Bild von dem Elefanten zu machen. Als sie zurück zu ihrem König kamen, sollten sie ihm nun über den Elefanten berichten.

Der erste Weise hatte am Kopf des Tieres gestanden und den Rüssel des Elefanten betastet. Er sprach: »Ein Elefant ist wie ein langer Arm.«

Der zweite Gelehrte hatte das Ohr des Elefanten ertastet und sprach: »Nein, ein Elefant ist vielmehr wie ein großer Fächer.«

Der dritte Gelehrte sprach: »Aber nein, ein Elefant ist wie eine dicke Säule.« Er hatte ein Bein des Elefanten berührt.

Der vierte Weise sagte: »Also ich finde, ein Elefant ist wie eine kleine Strippe mit ein paar Haaren am Ende«, denn er hatte nur den Schwanz des Elefanten ertastet.

Und der fünfte Weise berichtete seinem König: »Also ich sage, ein Elefant ist wie ein riesige Masse, mit Rundungen und ein paar Borsten darauf.« Dieser Gelehrte hatte den Rumpf des Tieres berührt.

Nach diesen widersprüchlichen Äußerungen fürchteten die Gelehrten den Zorn des Königs, konnten sie sich doch nicht darauf einigen, was ein Elefant wirklich ist.

Doch der König lächelte weise: »Ich danke Euch, denn ich weiß nun, was ein Elefant ist: Ein Elefant ist ein Tier mit einem Rüssel, der wie ein langer Arm ist, mit Ohren, die wie Fächer sind, mit Beinen, die wie starke Säulen sind, mit einem Schwanz, der einer kleinen Strippe mit ein paar Haaren daran gleicht und mit einem Rumpf, der wie eine große Masse mit Rundungen und ein paar Borsten ist.«

Die Gelehrten senkten beschämt ihren Kopf, nachdem sie erkannten, dass jeder von ihnen nur einen Teil des Elefanten ertastet hatte und sie sich zu schnell damit zufrieden gegeben hatten.

Quelle: www.hekaya.de

Australien

Das erste Känguruh

Ein Märchen zum Anhören <http://www.dw.de/themen/m%C3%A4rchen-aus-aller-welt/s-13423>