



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fabeln verändern und Fabeln erfinden

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



INHALT

1. Stunde

Fabel - was ist das?

Arbeitsblatt 1

2. Stunde

Fabeln wollen belehren

Arbeitsblatt 1

3. Stunde

Wirkung von Fabeln

Arbeitsblatt 2

4. Stunde

Fabeln kann man verändern

Arbeitsblätter 3 und 4

5. Stunde

Wiederholung und Vertiefung

Arbeitsblatt 5

6. Stunde

Leistungsfeststellung

Vorbemerkungen

Nach landläufiger Meinung hat die Fabel meist, wenn nicht immer, etwas mit Belehrung zu tun, sei es, dass ein Diener seinem Herrn, ein Lehrer seinen Schülern, ein Prediger seiner Gemeinde eine Lehre näher bringen will. Das „fabula docet“ ist nicht wegzudenken.

Vielleicht sollten wir den Begriff „Fabel“ aber doch etwas weiter fassen und lieber von dem Versuch sprechen, Wahrheit mitzuteilen, freilich in einer „verkleideten“ Form.

Die hier vorgestellte Sequenz lebt aus der engen Verbindung von Textrezeption, Textanalyse und Textproduktion. Das heißt, das Figureninventar (meist reduziert auf Spieler und Gegenspieler) und die Handlungsstruktur, aber auch einzelne Aspekte des Erzählens selbst (knappe, präzise Darstellung, Pointierung usw.) werden bei der Analyse erarbeitet und dann als „Hilfen“ bei der Textproduktion benutzt. Wenn Fabeln eine Lehre enthalten, so ist es selbstverständlich, dass sich diese Lehre ändert, wenn man die Fabel verändert. Das sollte Anlass sein, über die Lehre der ursprünglichen Fabel nachzudenken, aber auch gegebenenfalls Alternativen zu entwickeln und der ursprünglichen Version entgegenzuhalten. Damit werden die Schüler angeleitet, auch einmal den Schritt über die eingefahrenen Denkmuster hinweg zu wagen. Aber die Schüler sollen darüber hinaus auch die Fähigkeit erwerben, mit Hilfe selbst erfundener Fabeln eigene Intentionen situationsgerecht zu verwirklichen, d.h., Fabeln zu erfinden, die selbst eine „verkleidete Wahrheit“ enthalten, die in einer bestimmten Situation bewusst gemacht werden sollte.

Problematisch wird dabei vor allem sein: Die Schüler arbeiten unter Umständen sehr nah an bekannten Fabeln entlang. Man kann dem entgegenwirken, indem man die Handlungsstruktur der zu erfindenden Fabel weitgehend vorgibt oder die handelnden Tiere festlegt und dabei auf „ungewöhnliche“ Tiere zurückgreift, die selten als Fabelwesen vorkommen.

1. Unterrichtsstunde

Fabel - was ist das?

Da die Behandlung von Fabeln in Klasse 5/6 ohnehin ansteht, empfiehlt es sich, Textanalyse und Textproduktion eng zu verbinden.

1. Äsop: Vom Hund im Wasser (**Arbeitsblatt 1**, Text 1)
Der Text wird präsentiert. Es folgen erste Überlegungen:

- Was will die Geschichte?
- Um was geht es?
- Haltet ihr die Geschichte für glaubwürdig? Kann das so passiert sein?

Versuch einer Interpretation:

- Beschreibt die Situation: Wer ist beteiligt? Welches sind die Eigenschaften der Gegenspieler? Was zeichnet sie aus?
- Was löst die Handlung aus?
- Wo endet das Ganze?

Während des Gesprächs werden die wichtigsten Punkte an der Tafel festgehalten.

Tafel

Situation:	Hund besitzt Fleisch geht durch das Wasser
Handlungsauslösung:	Hund sieht Spiegelbild will das Fleisch des anderen
Folgen:	Hund verliert Fleisch

Weitere Sprechimpulse:

- Warum handelt der Hund so?
 - Welche Eigenschaft können wir beim Hund vermuten?
- (Der Hund ist nicht mit dem zufrieden, was er hat – er will alles haben – er ist habgierig...)

2. Abstraktionsversuch

Die Abstraktion ist der eigentliche Teil der Interpretation. Sie soll das Strukturmuster ergeben, das die Fabel auf die Wirklichkeit übertragbar macht. Das eben erarbeitete Tafelbild – es enthält konkrete, aus dem Text abgeleitete Elemente – wird (farblich abgehoben) in abstraktere Begriffe umgesetzt. Die Denkanstöße, die den Schülern bei der Abstraktion helfen sollen, führen weg von den konkreten Textelementen wie „Hund“, hin zu Motiven, Eigenschaften und Verhaltensweisen.

1. Unterrichtsstunde

- Was löst das Verhalten des Hundes aus?
(Wahrnehmung eines anderen, der etwas besitzt.)
- Warum schnappt der Hund nach dem anderen?
(Er will das Fleisch haben - aus Besitzgier...)
- Warum ist der Hund nicht mit dem zufrieden, was er hat?

Tafel

Situation:	Besitz
Handlungsauslösung:	Wahrnehmung eines fremden Besitzes will das Fleisch des anderen
Folgen:	Hund verliert Fleisch

Hausaufgabe

*Erzähle eine Geschichte, die unter Menschen spielt:
„Werner kann nicht genug kriegen“.*

6. Unterrichtsstunde

Leistungsfeststellung

Es hat sich als brauchbar erwiesen, jeweils Situationen aus dem Erfahrungsbereich der Schüler vorzugeben, oder die Schüler suchen selbst Situationen, um dann dafür Fabeln zu erfinden.

Themenvorschläge:

1. Hans hat einen Freund mit Namen Klaus. Er versteht sich gut mit ihm, denn Klaus hat viele positive Eigenschaften. Nur gelegentlich ist er etwas faul und schreibt immer wieder von Hans die Hausaufgaben ab. Hans möchte seinem Freund sagen, dass das auf Dauer nicht gut gehen kann. Allerdings weiß er, dass sein Freund recht empfindlich ist, deshalb erzählt er ihm eine Fabel. Erfinde eine solche Fabel, die Hans seinem Freund erzählen kann!
2. Lisa ist ein liebes Mädchen, aber leider hat sie einen Fehler: Sie nascht sehr gern und zu viel. Weil sie weiß, dass die Mutter schimpft, wenn sie ganze Tüten voll Bonbons futtert und gleich zwei Tafeln Schokolade verdrückt, tut sie es heimlich. Sie nimmt dabei in Kauf, dass sie immer dicker wird und die Zähne Schaden nehmen. Eines Tages wird sie plötzlich von ihrer Naschsucht geheilt – nämlich, als sie beim Turnen nicht mehr mitlaufen kann und ausgelacht wird. Denke dir dazu eine Fabel aus!

Vorschläge zur Leistungsbewertung:

1) Treffen der „Handlungsstruktur“

- a) beteiligte Figuren; Merkmale; Handlungsmotive (10)
- b) Konfliktstruktur; Akzeptanz der Lösung bzw. Lehre (5)
- c) Stringenz in der Handlungsabwicklung (10)
(Spieler, Gegenspieler; Aufbau usw.)

2) Darstellungsaspekte

- a) sprachlich knappe und dennoch hinreichend ausführliche Darstellung (5)
- b) Pointierung (5)
- c) Zweckmäßiger Einsatz der direkten Rede (5)

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fabeln verändern und Fabeln erfinden

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

