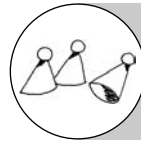
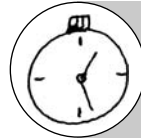




# Fabeln erschließen und selbst verfassen



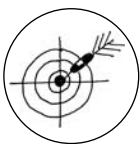
6.–7. Klasse



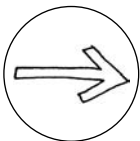
45–90 min



Arbeitsblätter,  
Schülerheft



Vertrautwerden mit der epischen Kleinform Fabel, kreative Umsetzung der erworbenen Kenntnisse



Arbeitsblätter kopieren

Zum Stundeneinstieg zeichnet der Lehrer ein typisches Fabeltier, z. B. einen Fuchs, an die Tafel und befragt die Klasse nach „Eigenschaften“ dieses Tiers, um so zum Stundenthema „Fabel“ überzuleiten und zur Tatsache, dass in einer Fabel Tiere die Hauptrolle spielen.

Die Schüler erhalten nun das Arbeitsblatt 1 zur Bearbeitung in Stillarbeit. Nach der Besprechung der Ergebnisse im Plenum werden die Merkmale der Fabel mithilfe der rekonstruierten Fabeln des Arbeitsblattes erarbeitet und im Tafelbild festgehalten. (Handelnde = Tiere, die menschliche Charaktereigenschaften besitzen; dreigliederter Aufbau in: Situation, Dialogteil, Lehre oder Lehre; Handlung zum Aufzeigen menschlicher Schwächen oder bestehender Zustände, um Kritik an Gesellschaft zu üben; explizite Lehre oder Moral als Handlungsanleitung / Warnung für den Leser)

Steht eine Doppelstunde zur Verfügung, werden die Schüler aufgefordert, ihre Kenntnisse über Fabeln aktiv anzuwenden und selbst eine Fabel zu schreiben. Als Hilfe kann das Arbeitsblatt 2 dienen. Der Lehrer kann aber auch zusammen mit der Klasse die Schreibhilfen erarbeiten und an der Tafel festhalten: Zunächst bietet es sich an, eine Liste mit möglichen Lehren zu erstellen, dann Tiere und deren typische „Eigenschaften“ zu notieren. Sinnvoll ist auch, mit den Schülern bestimmte Probleme, mit denen sich die Handlung beschäftigen soll, zu erarbeiten (z. B. Neid, Gier, Übermut).



Weitere kreative Ansätze wären, die Schüler eine Fabel als szenisches Spiel aufführen zu lassen. Dafür sollte man ihnen folgenden Spielplan an die Hand geben:

Einteilung in Spielszenen	Inhalt in Stichpunkten	Sprecher (Betonung)	Tier 1 (Bewegungen)	Tier 1 (Aussagen mit welcher Betonung?)	Tier 2 (Bewegungen)	Tier 2 (Aussagen mit welcher Betonung?)
1.						
...						

Auch die Erarbeitung eines Schattenspiels bietet sich an. Dafür sollte man den Schülern folgenden Spielplan an die Hand geben:

Einteilung in Spielszenen	Inhalt in Stichpunkten	Welche Figuren und Gegenstände brauchen wir?	Hintergrund	Text (Sprecher und Tiere)	Bewegungen der Tiere (= Regieanweisung)
1.					
...					

# Fabeln erschließen – Arbeitsblatt 1

In Fabeln spielen Tiere die Hauptrolle. In den folgenden zwei Fabeln sind die Tiere durch Symbole ersetzt.

- Finde heraus, um welche Tiere es sich handelt und trage sie in die unten stehende Tabelle ein.
- Schreibe auch eine passende Lehre zu jeder Fabel.
- Vergleiche am Ende deine Ergebnisse mit den Lösungen.
- Bevor du zu arbeiten beginnst, falte das Arbeitsblatt an der markierten Linie und knicke die Lösungen nach hinten um.

## Fabel 1

Ein ▲ hatte einen Käse gestohlen und setzte sich auf einen hohen Baum und wollte ihn verzehren. Da er aber seiner Art nach nicht schweigen kann, wenn er isst, hört ihn ein ♣ über den Käse sprechen und lief zu ihm und sprach: „O ▲, nun hab ich mein Lebtag kein schöneres Tier als dich gesehen. Und wenn du auch so eine schöne Stimme hättest zu singen, so sollte man dich zum König krönen über alle Tiere.“

Dem ▲ gefiel das Lob und die Schmeicheleien, er fing an, seinen schönen Gesang hören zu lassen, und als er den Mund aufat, entfiel ihm der Käse. Den nahm der ♣, fraß ihn und lachte den ▲ aus.

(nach Martin Luther)

Lehre: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Fabel 2

◆, ♣ und ♠ jagten miteinander und fingen ♥. Da befahl ◆ ♣, die Beute zu teilen. ♣ machte drei Teile, darüber war ◆ zornig und riss ♠ die Haut über dem Kopf weg, sodass er blutüberströmt dastand. Und er befahl ♣, die Beute zu teilen. ♣ legte die drei Teile wieder zusammen und gab sie ◆ ganz und gar. Da lachte ◆ und sprach: „Wer hat dir beigebracht, so zu teilen?“ ♣ zeigte auf ♠ und sprach: „Der Doktor da mit dem roten Hut.“

(nach Martin Luther)

Lehre: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

▲	♣	◆	♠	♥

----- hier umknicken -----

## Lösungen:

▲	♣	◆	♠	♥
Rabe	Fuchs	Löwe	Esel	Hirsch

**Fabel 1:** Hüte dich vor Schmeichlern!

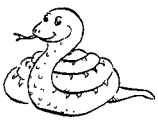
**Fabel 2:** Diese Fabel beinhaltet zwei Lehren: Die erste: Der Überlegene will stets einen Vorteil haben und man sollte ihm diesen besser nicht streitig machen. Die zweite: Wer aus dem Unglück eines anderen eine Lehre ziehen kann, ist weise.

# Fabeln selbst verfassen – Arbeitsblatt 2

1. Wähle eine Lehre/ein Sprichwort, die/das deine Fabel verdeutlichen soll:

- Wer andern eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.
- Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.
- Ein Unglück kommt selten allein.
- Gefräßigkeit findet immer eine Ausrede.
- Hochmut kommt vor dem Fall.
- Schmück dich nicht mit fremden Federn.
- Auf das Ehrenwort eines Mächtigen kannst du nicht vertrauen.

2. Suche dir zwei Tiere aus, die in deiner Fabel mitspielen sollen.  
Notiere hinter jedem Tier zwei typische Eigenschaften.



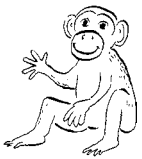
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



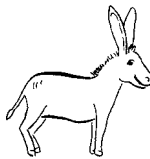
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



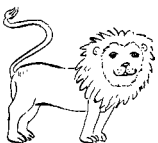
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Bestimme ein Problem, mit dem sich die Handlung beschäftigen soll:

Faulheit	Neid	
Gier	Gefräßigkeit	...

4. Mache dir Stichpunkte zum Verlauf der Handlung.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Finde einen passenden Titel und du kannst loslegen!