

STRENG ANASTASIA, II MA

Workshop „Mythische Figuren in Märchen der mit den Deutschen,  
Rumänen und Ungarn verwandten Völker“

**Morgan le Fey aus den Märchen von mit den Rumänen verwandten Völkern am  
Beispiel des italienischen Märchens Prezzemolina**

Die deutsche, die rumänische und die ungarische Sprache haben verwandte Sprachen, so ist zum Beispiel das Rumänische mit dem Italienischen verwandt. *Prezzemolina* (Pastinake) ist ein italienisches Märchen, das in verschiedenen Varianten in ganzen Italien vorkommt. Vittorio Imbrianis Version von *Prezzemolina* ist eine Version aus Florenz und wurde 1871 veröffentlicht.



Das Märchen erzählt, wie Prezzemolina von einigen Feen entführt wird, weil ihre Mutter deren Petersilie gestohlen hat, als sie noch schwanger war. Memé, der Cousin der Feen, half ihr, alle ihre Aufgaben zu erledigen und alle Herausforderungen zu meistern, obwohl sie sich weigerte, ihn zu küssen. Inmitten der Prüfungen schicken die Feen Prezzemolina, um eine Kiste von der bösen Morgan le Fay („Fata Morgana“) zu holen. Prezzemolina macht sich auf den Weg zu Morgan le Fay und trifft auf dem Weg vier alte Frauen: Die erste gibt ihr einen Topf mit Fett für zwei knarrende Türen, die zweite gibt ihr Brot für ihre Wachhunde, die dritte einen Nähfaden für einen Schuster und die vierte ein Tuch für einen Bäcker, der den Ofen mit den Händen reinigt. Die letzte Frau rät ihr auch, in das Schloss des Morgans le Fay einzudringen und in ihrer Abwesenheit schnell die Kiste zu nehmen und so schnell wie möglich zu

fliehen. Morgan le Fay befiehlt dem Bäcker, dem Schuster, den Hunden und den Tieren, sie aufzuhalten, und dank ihnen entkommt Prezzemolina unverletzt.

Am Ende besiegen Meme und Prezzemolina die bösen Feen gemeinsam und löschen die magischen Kerzen, die die Seelen aller anderen, einschließlich Morgan le Fay, enthielten. Dann nehmen sie alles an sich, was den Feen gehörte, heiraten und leben glücklich in Morgans le Fay Palast, wo sie großzügig zu jenen Dienern sind, die das Mädchen trotz Morgans le Fay Befehl nicht angegriffen hatten.

Diese Art von Märchen ähnelt dem deutschen Märchen *Rapunzel* und sogar dem antiken Mythos von *Amor und Psyche*. Sie haben das gemeinsame Motiv des Mädchens, das vor unlösbaren Aufgaben steht, die Suche nach einer Zauberkiste, und die Unterstützung des übernatürlichen Liebhabers.

Die gebräuchlichste Übersetzung für Mórrígan ist von „mor“ (groß) und „rigan“ (Königin) abgeleitet und bedeutet daher „große Königin“. Die italienische Übersetzung von „Morgan le Fay“ lautet Fata Morgana. Der englische Begriff „Fata Morgana“ bezieht sich auf die Luftspiegelung, die 1818 in der Meeresenge von Messina zwischen Kalabrien und Sizilien beobachtet wurde, und seither wird dieser Begriff für alle Luftspiegelungen verwendet. Die Fata Morgana erweckt in ihren Entdeckern den Eindruck hoher Klippen oder Berge, aber in Wirklichkeit handelt es sich nur um gewölbte Hügel und Strände. Die Fata Morgana ist eine komplexe Luftspiegelung, in der Objekte am Horizont, wie Inseln, Klippen, Schiffe oder Eisberge, verwandelt und verlängert erscheinen, wie ein Schloss aus einem Märchen. In ruhigen Gewässern kann sich die ungestörte Oberfläche zwischen warmer Luft und kalter Luft nahe der Erdoberfläche wie eine Linse verhalten und ein auf dem Kopf stehendes Bild erzeugen, das zu schweben scheint.

Im 12. Jahrhundert wird Morgan le Fay in dem lateinischen Werk *Vita Merlini* als die älteste der Schwestern genannt und ist die erste Erwähnung von Morgan le Fay in der Artusliteratur.

In der Literatur taucht die Figur von Morgan le Fay in der englischen Legende von König Artus' als die bezaubernde Schwester Morgana auf, die in einer Unterwasserburg lebt. Morgana war die Tochter von Artus' Mutter Igraine und ihrem ersten rechtmäßigen Ehemann Gorlois, dem Herzog von Cornwall und sie war also auch Artus' Halbschwester.

Sie wird sowohl als Heilerin als auch als eine derartige Person beschrieben, die sich in verschiedenen Gestalten verwandeln kann. In modernen Interpretationen der

Artussage wird Morgan oft als Artus' Verführerin und Mutter des bösen Mordred beschrieben.

Im Laufe des Fantasy-Booms des späten 20. Jahrhunderts wurde die Figur oder auch nur der Name Fata Morgana immer wieder in verschiedenen Formen verwendet, als Charakter in einer Serie („Stargate - SG-1 Command“), als Figur in einem Buch (Marion Zimmer Bradleys *The Mists of Avalon*), Bösewicht in Heldencomics (Antagonist der „Avengers“ in Marvel Comics), als Figur in Zeichentrickserien, Inspiration für den Namen einer Heavy-Metal-Band, als Lied, als Gedicht und als Heldin in dem Computerspiel „League of Legends“.

Morgan le Fay erscheint in dieser Geschichte als eine übernatürliche Gestalt, an die man sich wendet, weil sie dafür bekannt ist, Menschen zu fressen, als eine böse Gestalt, die ihre Macht nutzt, um sich an dem Mädchen zu rächen und es nicht entkommen zu lassen, aber wie alle bösen Protagonisten der Märchen, hat auch sie eine verwundbare Stelle, durch die sie nur durch Ausblasen ihrer Kerze stirbt. Obwohl sie als Bösewicht und schlechtes Wesen dargestellt wird, hat man in der Geschichte das Gefühl, dass sie ein bekanntes und mächtigeres Wesen ist, das in diesem Fall die Drecksarbeit der Feen erledigen soll.

Man kann sie im Gegensatz zum „Heiligen Sonntag“ aus den rumänischen Märchen betrachten, den man um Rat bittet. Obwohl sie eine Antagonistin ist, wäre es interessant gewesen, mehr über ihre Vorgeschichte zu erfahren, und den Grund dafür zu finden, warum sie böse geworden ist.

Morgan le Fay erfüllt alle Kriterien und hat alle Eigenschaften, die sie zu einer mystischen Frauengestalt machen. Sie ist Göttin, Hexe oder Fee und hat ambivalente Züge, sie ist Heilerin und Zerstörerin, aber auch Verführerin und Liebesobjekt, sie ist schön und hässlich zugleich und all das in vielfältigen Erscheinungsformen.

Schließlich ist es wichtig, noch einmal den Aspekt der Pluralität zu betonen, mit dem Morgan le Fay dargestellt wird, denn gerade durch ihre mehrseitige und damit ambivalente Identität kann die stärkste Verbindung zu ihren mythologischen Quellen hergestellt werden. Im Rückblick auf ihre mythologische Vergangenheit und ihre ersten späteren literarischen Erwähnungen kann man ihre Wandlung von der einst fürsorglichen Heilerin zur intriganten Zerstörerin erkennen... Eine interessante Frage ist, warum dieser Wandel stattfindet, ist es nur das Frauenbild der Autoren, wie es heute propagiert wird, oder ist es, um zu zeigen, dass ein guter Charakter auch schlecht sein kann.

## Quellenverzeichnis

Anhofer, Karin Sonja: *Morgan le Fay. Göttin, Zauberin, Hexe oder Fee*, Masterarbeit, Fakultät der Karl-Franzens-Universität Graz, 2019, Online verfügbar: <https://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/download/pdf/3853616?originalFilename=true>, (Letzter Zugriff: 30.09.2023).

Zafra, Laura Calvo: *The Female Figure as the Antagonist in the Arthurian World: the Role of Morgan le Fay in Thomas Malory's Morte Darthur*, TFG Estudis Anglesos, 2015, Online verfügbar: <https://core.ac.uk/download/pdf/78528134.pdf>, (Letzter Zugriff: 30.09.2023).

Olivia, *Pătrunjica*, Archivi categoria: Basme italiene, 2012, Online verfügbar: <https://sitecupovesti.wordpress.com/category/basme-italiene/page/2>, (Letzter Zugriff: 30.09.2023).

Ombriani, Vittorio: *La novellaja fiorentina*, Project Gutenberg, 2010, Online verfügbar: [http://www.aiutamici.com/PortalWeb/eBook/ebook/Vittorio\\_Imbriani-La\\_novellaja\\_fiorentina.pdf](http://www.aiutamici.com/PortalWeb/eBook/ebook/Vittorio_Imbriani-La_novellaja_fiorentina.pdf), (Letzter Zugriff: 30.09.2023).

DEMETRESCU RALUCA ELENA

II. Jahr, DE-EN

## Workshop „Mythische Figuren in Märchen der mit den Deutschen, Rumänen und Ungarn verwandten Völker“

### Hans Christian Andersens „Ole Luk-Oie“

Was wir gewöhnlich mit dem Begriff „Mythologie“ assoziieren, ist das Bild des ordentlich strukturierten Pantheons der alten Griechen. Willkürliche Götter, die sich in ihren menschlichen Untertanen verlieben, kampfbereite Helden und schreckliche Ungeheuer, die besiegt werden müssen, sind die üblichen Figuren, die uns dabei einfallen. Ich finde, dass die Bewunderung antiker Vorbilder, die einen ständigen Einfluss auf die darauffolgende Kunst und Kultur ausgeübt haben, einigermaßen dazu geführt hat, dass Mythologie eine Distanzierung vom Alltäglichen erlebt hat.

Die Mythologie umfasst aber nicht nur hohe Dichtung und ernste Figuren, sondern auch die spielerischen Gestalten der Märchen- und Sagenwelt. Das kann man auch im Fall des schlafbringenden Sandmanns beobachten, der bei den meisten europäischen Völkern in verschiedenen Formen anwesend ist. Der Ausdruck „der Sandmann/das Sandmännchen kommt“ erscheint bereits am Ende des 18. Jahrhunderts mit dieser Bedeutung in Deutschland<sup>1</sup>. Manchmal ist keine ausführliche Geschichte vorhanden, aber die Idee eines kleinen Männleins, das Kinder einschläfert, indem er ihnen Sandkörner (oder Milch, Harz, Pech in einigen Versionen) in den Augen streut, erscheint vor allem in den germanischen Ländern: in Deutschland („Sandmann“ oder „Pechmännlein“), Schweden („Jon Blund“), Großbritannien („sandman“), Dänemark („Ole Lukøje“ oder „Ole Luk-Oie“) und in den Niederlanden („Klaas Vaal“).

Im Folgenden werde ich die dänische Gestalt „Ole Luk-Oie“, die von Hans Christian Andersen in seinem Kunstmärchen<sup>2</sup> mit demselben Namen besonders bunt beschrieben wird, präsentieren. Es ist wichtig zu erwähnen, dass Andersens Kunstmärchen ungefähr 30 Jahre nach E.

E. T. A. Hoffmanns Schauernovelle „Der Sandmann“ (1815) entstanden ist. Deswegen sollte Andersens Text als „eine Mischung aus literarischer Nacherzählung einer volkstümlichen Überlieferung und Kunstmärchen“<sup>3</sup> gesehen werden. Im Gegensatz zu Hoffmanns angsterregende Gestalt entwickelt der dänische Märchenerzähler einen freundlicheren Sandmann, der zwar keinen Wahnsinn in seinen jungen „Opfer“ auslöst,

aber bemerkenswerte Kräfte in der Traumwelt besitzt. Der Name der dänischen Figur besteht aus den männlichen Vorname "Ole" und "Luk-Oie" wird im Deutschen als "Augenschließer" übersetzt.

Andersens Geschichte beginnt mit der Aussage "Niemand auf der ganzen Welt weiß so viele Geschichten als Ole Luk-Oie, der Augenschließer oder der Sandmann!", die auf Ole Luk-Oies explizite Rolle als Geschichtenerzähler deutet. Es folgt die Beschreibung seiner Vorgehensweise:



"Ganz leise macht er die Türe auf und husch - da hat er schon den Kindern süße Milch in die Augen gespritzt, [...]. Dann schleicht er hinter sie, bläst ihnen sachte in den Nacken, und dann werden den Kleinen die Köpfe schwer." Nachdem die Kinder eingeschlafen sind, holt der farbig gekleidete Augenschließer entweder seinen Schirm mit "wunderschönen Bildern" heraus, den er "über die guten, artigen Kinder" ausspannt und ihnen schöne Träume schenkt, oder den Schirm mit "gar nichts", der "unartige Kinder" traumlos und nur "mit schwerem Kopf erwachen" lässt.

Nach der Beschreibung der Sandmann-Gestalt folgen die sieben Träume eines Jungen namens Hjalmar, in denen er von Ole Luk-Oie besucht wird. Die erste Vision ist mit Hjalmars Schulerfahrung verbunden – seine Schwierigkeiten beim Schreiben, die der Sandmann versucht, zu lösen. Anscheinend schafft er die Schrift des Jungen zu verbessern, aber sobald Hjalmar die Traumwelt verlässt, entdeckt er, dass der Sandmann keinen Einfluss auf die Wirklichkeit hat. ("Als [...] Hjalmar am nächsten Morgen die Buchstaben in seinem Schreibheft betrachtete, da waren sie ebenso jämmerlich wie vorher.") Im zweiten Traum betritt der Junge ein Gemälde, wo er mit einem Schiff entlang Wälder und Gärten fährt und schöne Prinzessinnen bewundern kann. Die dritte Nacht bringt eine neue Schifffahrt, während der Hjalmar einen gefangenen Storch befreit. Den vierten und fünften Abend verbringt er zusammen mit Ole Luk-Oie bei einer Hochzeitsfeier der Mäuse, beziehungsweise bei einer der Puppen.

Überraschenderweise bringt der Samstag kein märchenhaftes Abenteuer, sondern eine sehr ernste Erklärung der Rolle und Herkunft des Sandmanns. Ole zählt eine ganze Menge Pflichten auf, die er in der Vorbereitung auf den Feiertag erledigen muss ("Glocken polieren", "Staub von Gräsern und Blättern wegwehen"). Die wichtigste Arbeit ist jedoch das Putzen der Sterne, wobei alle herausgeholt, gewischt und zurück am richtigen Platz gestellt werden müssen. Als der Porträt von Hjalmars Urgroßvater die Aussage des Sandmanns in Frage stellt, spricht Ole Luk-Oie zum ersten Mal seine Herkunft an. Er ist kein netter, magischer Zwerg, sondern ein Gott ("[...] du bist ja

wirklich ein uraltes Haus, aber ich bin doch älter als du. Ich bin nämlich ein alter Heide, und die Griechen und Römer nannten mich den Traumgott.“) Wenn bis jetzt ein kindlicher und spielerischer Ton vorgeherrscht hat, so beginnt der Augenschließer, eigentlich der griechische Gott Morpheus, ernst zu werden. Diese Änderung widerspiegelt sich auch in ihrer letzten Begegnung am Sonntag. Auf Hjalmars Bitte um neue Geschichten und Abenteuer, antwortet Ole Luk-Oie mit der Entscheidung, dem Jungen seinen gleichnamigen Bruder vorzustellen: (“[...] er kommt zu niemand öfter als einmal. Und wen er besucht, den nimmt er mit sich auf sein Pferd und erzählt ihm dann Geschichten.“) Der Sandmann weigert sich nicht, Hjalmar den Tod selbst zu zeigen. Obwohl Andersen bis jetzt eine heitere, phantasievolle Stimmung bevorzugt hat, wird es erneut offensichtlich, dass die Kräfte des Sandmanns keinen Witz sind. Zwar ist sein Bruder derjenige, der “die letzte Geschichte erzählt”, aber die Tatsache, dass die zwei Brüder den gleichen Namen tragen und die Kraft besitzen, gute Menschen zu belohnen und böse zu bestrafen, zeigt wieder wie nahe aneinander Tod und Schlaf sind. Das Kunstmärchen endet mit Ole Luk-Oies Aufforderung, keinen Angst vor seinem Bruder zu haben, solange “du ein gutes Zeugnis bekommst”.

Wenn am Anfang Andersens Sandmann eher als einen bunten, freundlichen Elf vorgestellt wird, so ist er am Ende der uralte, allmächtige Gott der Traumwelt. Somit erkennt man, dass trotz dem oberflächlich lockeren Eindruck, die Geschichte des Augenschließers einen gruseligen Kern enthält, der die Faszination des Menschen mit dem Unterbewusstsein, aber auch seine Angst davor widerspiegelt.

1 “Der Sandmann, des -es, plur. die -leute. 1) Ein Mann, der Sand führet, Sand verkauft. Im Scherze sagt man auch zu den Kindern, wenn sie schläfrig werden, und sich die Augen reiben, als wenn man ihnen Sand hinein gestreut hätte, der Sandmann komme...” (Adelung, Johann Christoph, Grammatisch-kritisches Wörterbuch der hochdeutschen Mundart, 1798)

2 Andersen, Hans Christian, Ole Luk-Oie, Projekt Gutenberg (<https://www.projekt-gutenberg.org/andersen/maer-03/chap028.html>)

3 Petzold, Volker, Der Sandmann als Fabelfigur und Medienstar, Volkskunde in Rheinland-Pfalz 19/1, 2004 115 (<http://digitale-kulturanthropologie.de/wp-content/uploads/2011/09/19-1.2004-Sandmann.pdf>)

## Workshop „Mythische Figuren in Märchen der mit den Deutschen, Rumänen und Ungarn verwandten Völker“

### Der Zwerg: Von mythischer Ausstrahlung zur Märchenfigur

Die Märchenwelt ist ein Rückzugsort des Geistes, wo die ewigen Werte der schönen Seele durch die dargestellten Vorbilder im kollektiven Gedächtnis der Menschheit verankert werden. Sowohl als Kulturgut als auch als Resonanzkasten von Sitten fungierend bildet die fantastische Dimension der Geschichten den idealen Schauplatz für die Belebung von althergebrachten Figuren, die die Leser zu einem Spektakel der Mythologie einladen. Die Abenteuerlust und der Kampf zwischen guten und bösen Kräften beflügeln die Neugierde und vermitteln eine an Zauber orientierte Lebensansicht. Dadurch erinnern die Gestalten an ein *in illo tempore* versunkenes Universum, dessen urtümliche Atmosphäre von mythischen Protagonisten geprägt wird.

Zu dieser herkömmlichen Personenkonstellation aus alten Zeiten gehört auch der Zwerg als Paradebeispiel einer zwischen Traumhaftem und Realitätsnahem schwankenden Welt, die ihren Ursprung in der nordischen Mythologie hat. Dieses geheimnisvolle Wesen erfreut sich großer Beliebtheit in den deutschen Märchen und wird oft zu einem mustergültigen Leuchtturm dank seiner Hilfsbereitschaft. Aus einem langen vergangenen Zeitalter stammend verkörpert der Zwerg im Wesentlichen den Kontrast zwischen Quintessenz und Erscheinungsbild, indem er Faszination und Argwohn verursacht. Die Verzahnung von Sympathie und Angstgefühlen lässt sich durch seine literarische Gestaltung erklären, wobei das Aussehen seine archetypische Kraft zu unterschätzen scheint. Dennoch agiert diese Märchenfigur als geistlicher Thaumaturg oder als wesentlicher Wegweiser im Chaos des wuselig fiktiven Lebens der Helden, da er wegen seiner angeblich bescheidenen Existenz auf die Sehnsucht nach einer uranfänglichen Harmonie hinweist. Für ein Symbol des mythischen Hüters stehend erfüllt der Zwerg eine entscheidende Rolle in zahlreichen deutschen Märchen, die dieser menschenähnlichen Gestalt Gehör verschaffen.

Was ihre konkrete Ausprägungsformen im Feld der Kinder- und Jugendliteratur anbelangt, wird ihr Dasein in der deutschen Kulturgeschichte vorrangig von den Brüdern Grimm thematisiert, sei es als Helfer des Helden wie in den Texten *Das Wasser des Lebens* und *Schneewittchen* oder als boshafter Gegenspieler wie in *Rumpelstilzchen*. Paradigmatisch für die Darstellung des Zwergs ist allerdings auch die italienische Literaturlandschaft, wo das Volksmärchen *Vom Riesen, der ein Auge auf der Stirne hatte* als Leitbild der Hilfsbereitschaft dieser Figur gilt. Das Urthema der garstig aussehenden Wesen, hinter deren Anschein eine edle Tatkraft verborgen ist, entspricht dem



textuellen Gefüge dieser fantastischen Dimension, wo der Zwerg den Übergang in eine Welt der inneren Ordnung trotz ihrer Betrachtung als Außenseiter markiert. In diesem Kontext wird er als hilfsbedürftiger Eingesperrte eingeführt, indem seine Anwesenheit durch seine Entdeckung von dem ein verlorenes Schaf suchenden Helden ins Leben gerufen wird. Die Dankbarkeit und der Altruismus des Zwerges verweisen auf einen märchenhaften Mikrokosmos der Freundschaft im Kontrast mit den Bedrohungen, die von dem angsteinflößenden Einaugen dargestellt werden.

Die Zwerge eröffnen abschließend neue Lebensperspektiven, die von einer auf Schlichtheit und Lebensfreude ausgerichteten Sichtweise geprägt werden. Obwohl sie oft von der Gesellschaft ausgeschlossen sind, beweisen sie sich als keine weltfremden Einzelgänger, sondern als Zeugnisse einer exemplarischen Einstellung hinsichtlich der Beziehung mit der Alterität. Aus der Kontradiktion zwischen ihrem Erscheinungsbild und ihrer seelischen Schönheit kristallisiert sich eine auf Toleranz und Solidarität beruhende Lebensanschauung, die zur Nachahmung anregt. Das von den Zwergen dargebotene Vorbild soll deshalb auch auf der Bildungsebene im Zuge des Unterrichtsablaufs eingerahmt werden, weil die Didaktisierung derartiger mythischer Märchenfiguren sowohl für die Persönlichkeitsentwicklung der Schüler als auch für die Stärkung ihres Zusammengehörigkeitsgefühls ausschlaggebend ist. Ein mögliches Beispiel der Integrierung des Zwergs als symbolischer Wertspeicher im schulischen Umfeld lässt sich weiterhin durch den vorliegenden Unterrichtsplan zur Veranschaulichung konkretisieren.

### Detailliertes Skript der Unterrichtsstunde (Lehrskizze)

**Fach:** Deutsch/ Muttersprache  
B2)

**Klasse:** 8 (Niveau

Phase/ Timing	Interaktion Aktivitäten des Vortragenden - der Schüler (was geschieht im Unterricht)	Medien/ Sozialformen/ Lernmaterialien	Didaktischer Kommentar (Warum geschieht alles? Motivierung jeder Lehr-/ Lernaktivität)
1. Vorbereitungs- phase (3 Minuten)	Der Vortragende führt ein kurzes Unterrichtsgespräch mit den Schülern, indem sie ihr Vorwissen in Hinsicht auf mythische Figuren zusammentragen. Um ihr Interesse zu erwecken, zeigt der Vortragende ihnen das im Anhang angefügte Bild mittels des Overheadprojektors und fragt sie, welche Wörter ihnen	Overheadprojektor/ Plenum/ Bild	- Aktivierung des Vorwissens - eine situative Einführung in der Atmosphäre der deutschen Unterrichtsstunde herstellen und ein passendes Lernklima schaffen

	im Zusammenhang mit dem Bild ins Gedächtnis kommen.		- das „Ankommen“ in das Thema der Unterrichtsstunde erleichtern
2. Präsentationsphase (5 Minuten)	Ausgehend von den Antworten der Schüler bildet der Vortragende ein Schema an der Tafel. Er fragt sie noch, wie das Männlein auf dem Rücken des Riesen heißt und ob sie Märchen kennen, wo diese Figur eine wichtige Rolle spielt.	Overheadprojektor/ Plenum/ Bild	- die Schüler dazu vorbereiten, den alten Lerninhalt mit dem Neuen zu verbinden - die Schüler mit dem neuen Lerninhalt konfrontieren lassen
3. Verstehensprotokoll (2 Minuten)	Der Vortragende bittet die Schüler darum, die gehörten Eigenschaften und die gesehenen Tiere aus einer kurzen Video-Datei zu entnehmen: <a href="https://youtu.be/N-ZT6Ee6aac">https://youtu.be/N-ZT6Ee6aac</a> . Danach fragt er die Schüler, ob sie das dargestellte Märchen erkennen konnten.	Overheadprojektor/ Plenum, Einzelarbeit / Video-Datei	- Übergang zum neuen Thema - überprüfen, wie viel die Schüler schon verstanden haben - Aufmerksamkeit fesseln - eventuelle Unklarheiten ausräumen
4. Übungsphase 1 (10 Minuten)	Ausgehend von der verfolgten Szene sollen die Schüler weiterhin ihre Vermutungen in Bezug auf die Lebensgestaltung der Zwerge äußern. Dafür wird das folgende Video ( <a href="https://youtu.be/8h6xMBppT-g?si=_n">https://youtu.be/8h6xMBppT-g?si=_n</a> ) abgespielt, aber diesmal ohne Ton. Die Schüler sollen sich vorstellen, was es im Video passiert und sich einige möglichen Schlüsselwörter in ihren Heften aufschreiben. Diese Übung soll ihren Einfallsreichtum entwickeln, indem sie danach zu zweit ein Elfchen mit elf von den notierten Wörtern verfassen.	Tafel / Partnerarbeit	- eine andere Aufgabe zum Einschleifen des Neuen - die Schüler noch intensiver mit dem neuen Thema der Unterrichtsstunde konfrontieren lassen - Förderung der Kreativität - produktive Fertigkeiten durch Schreiben aneignen - die Lern- und Aufmerksamkeitsbereitschaft der Schüler fördern
5. Phase der	Sie werden als nächstes gefragt, welche Märchengestalt im	Tafel/ Plenum	- Visualisierung und

<p>Bewusstmachung (10 Minuten)</p>	<p>Gegensatz zu Zwergen in Bezug auf ihre Größe steht. Die erwartete Antwort bezieht sich auf den Riesen. Der Reihe nach lesen die Schüler einige wesentliche Abschnitte aus dem italienischen Märchen <i>Vom Riesen, der ein Auge auf der Stirne hatte</i> vor und diskutieren mit dem Vortragenden über das mögliche Alltagsleben der Zwerge im Vergleich mit der Beschäftigungen der Zwerge als Bergarbeiter in <i>Schneewittchen</i>. Der Vortragende zeichnet ein Schema mit den möglichen Antworten an der Tafel.</p>		<p>Kognitivierung des Themas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informationen des Themas durch induktive Methoden gemeinsam feststellen</li> <li>- Einbettung des theoretischen Lerninhaltes durch Förderung des entdeckenden Lernens</li> </ul>
<p>6. Übungsphase 2 (10 Minuten)</p>	<p>Für den nächsten Teil der Unterrichtsstunde werden die Schüler Gruppen von 5 Mitgliedern bilden. Sie sollen die Rolle eines Zwerges übernehmen, indem sie einen für sie passenden, kreativen Namen sowie eine positive Haupteigenschaft auswählen und für sich selbst eine neue Identität erfinden. Sie sollen ein kurzes Märchen, in dem nur Zwerge erscheinen, in Szene setzen: Dafür sollen sie mögliche Repliken und geeignete Gesten bzw. Bewegungen für jede Figur finden und diese zusammen in der Gruppe besprechen und vorbereiten. Sie haben 10 Minuten Zeit für die Auswahl der Rollen und für die Reflektion über die Inszenierungsmöglichkeiten des Märchens.</p>	<p>Overheadprojektor, Tafel / Einzel- und Gruppenarbeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vertiefung des neuen Lerninhalts</li> <li>- die neu gelernte Theorie ins Praktisches umsetzen</li> <li>- komplexere Übung im neuen Kontext</li> </ul>

<p>7. Endphase (10 Minuten)</p>	<p>Die Schüler werden danach dazu aufgefordert, die Ergebnisse ihrer Diskussionen und Ideen praktisch als eine kurze Inszenierung des eigenen Märchens vor der Klasse vorzustellen. Nachdem alle Schüler präsentiert haben, fragt der Vortragende sie, wie sie gefühlt haben und welche Werte sie bei den vorgeführten Zwergenfiguren identifiziert haben. Konnten sie sich in derartige Rollen hineinversetzen? Die Lernenden antworten auf die Fragen und finden Zusammenhänge zwischen den durch Rollenspiel erlebten Emotionen und der literarischen Darstellung von Zwergen im italienischen Märchen <i>Vom Riesen, der ein Auge auf der Stirne hatte</i>. Als Hausaufgabe sollen die Schüler einen Artikel lesen (<a href="https://www.duda.news/koeln/der-aufraeumtrupp-der-sieben-zwerge">https://www.duda.news/koeln/der-aufraeumtrupp-der-sieben-zwerge</a>) und die Hauptideen daraus in ihren Heften entnehmen.</p>	<p>Plenum, Gruppenarbeit</p>	<p>- aktive Beteiligung der Schüler - die Unterrichtsmethode des Rollenspiels wird in den Vordergrund gerückt - Ankündigung der Hausaufgabe</p>
-------------------------------------	---	----------------------------------	---

**ANHANG** - Materialien, die in der Unterrichtsstunde verwendet werden:



Internet-Quellen:

- <https://youtu.be/N-ZT6Ee6aac>;
- <https://www.duda.news/koeln/der-aufraeumtrupp-der-sieben-zwerge>;
- [https://youtu.be/8h6xMBppT-g?si=\\_n](https://youtu.be/8h6xMBppT-g?si=_n).

## Workshop „Mythische Figuren in Märchen der mit den Deutschen, Rumänen und Ungarn verwandten Völker“

### Der finnische Gnom aus *Turun linnan tonttu-ukko* (Der Gnom der Burg Turku)

Teil der finnougri-schen Familie, hat Finnland eine reiche und ganz interessante Mythologie, die bis dem 19. Jahrhundert tatsächlich mündlich überlebt hat. Zwischen mächtigen Göttern, Helden oder Geistern, aber auch Orten, Gegenständen und Tieren, gibt es viele beeindruckende Figuren, wie *tonttu* – oder der Gnom auf Deutsch. Ein Märchen, in dem der Gnom eine zentrale Figur ist, ist von Zacharias Topelius geschrieben und heißt *Turun linnan tonttu-ukko* (die deutsche Übersetzung: *Der Gnom der Burg Turku*).

In dem Märchen gibt es einen 700 Jahre alten Gnom, der unter der Burg Turku lebt. Die Handlung dreht sich um ihn und seinen Freund Matti Kivinen (schwedische Variante: Matts Mursten), der alte Hausmeister der Burg Turku. Die zwei begegneten als Matti 12 war und durch einen Tunnel der Burg fiel. Der Gnom rettete ihn, wünschte Matti eine großartige Zukunft und half ihm heimlich bei seinem Studium und seiner Arbeit, bis er im Alter von 30 Jahren Hausmeister der Burg Turku wurde. Auch während der Arbeit in der Burg half der Gnom Matti, ohne dass Matti es bemerkt hat. Oft erzählte der Gnom über die Geschichte der Burg und die Personen, die da gelebt hatten, aber auch zeigte er Matti geheime Räume der Burg. Alle diese Sachen mussten ein Geheimnis bleiben, aber das änderte sich viele Jahre später bei der Hochzeit von Mattis Urenkelin Rose. Da trank er zu viel und enthüllte alle Geheimnisse. Zwei habgierige Personen gingen später in die Burg und suchten die Schätze, aber der Gnom hielt sie auf und verwandelte sie in eine Katze und einen Wolf. Er rächte sich auch an Matti und verwandelte das Geschenk Roses von einer Krone in ein Stück rostiges Eisen. Er half mit Reparierungen in der Burg nicht mehr. Endlich sah der Gnom Matti wieder, als der 90 Jahre alt Matti die Burg mit Rose und mit deren Kind besuchte. Matti bot sein Leben an, um die Burg zu erhalten, aber der Gnom wollte lieber das Leben des Kindes als das seines Dieners haben. Wenn Rose nicht einverstanden war, wurde der Gnom gewalttätig. Nur der Gesang von Väinämöinens (finnische mythologische Figur, die im Märchen angeblich auch unter der Burg lebte) Kantele hielt ihn auf, aber tötete Matti auch. Schließlich versprach Rose, dass ihr Sohn sich um die Burg kümmern würde, und der Gnom half den Leuten in der Burg wieder.

Wie schon im Märchen offensichtlich ist, ist der Gnom eine kleine Figur, die ähnlich mit einem alten Menschen ist. Er ist untersetzt und hat gewöhnlich einen langen Bart, aber nicht unbedingt. Weil diese Figur in mehreren nordischen Kulturen vorkommt, ist ihr Aussehen bei jedem Volk unterschiedlich.



Es gibt verschiedene Arten von Gnomen in der finnischen Mythologie: Hausgnome, Saunagnome, Weihnachtsgnome oder Mühlengnome. Man sagt, dass sie übliche ländliche Kleidung tragen. Eine Ausnahme wäre, natürlich, der Weihnachtsgnom, der der Helfer des Weihnachtsmanns ist und eine feierliche Kleidung trägt.

Die Gnome werden mythologisch als wohlwollend beschrieben. Sie kümmern sich häufig um einen Platz und um die Familien und Tiere, die da wohnen. Es ist wichtig zu wissen, dass das Wohlergehen eines Gnomen von dem Verhalten der Menschen um ihn herum abhängt, weil er Frieden, Ordnung und Sauberkeit liebt. Wenn die Menschen friedlich sind, schützt der Gnom sie vor Bösem und Unglück; wenn sie den Gnom beleidigen, wird er gefährlich und sucht Rache. Er kann Sachen stehlen, Streiche spielen oder, in einigen Fällen, sogar den Menschen totschiagen. Deshalb ist es förderlich, eine gute Beziehung mit einem Gnomen zu haben. Viele Menschen schenken den Gnomen Törtchen oder Kuchen, denn sie lieben Süßigkeiten sehr. Am Heiligabend bekommen sie meist eine Schüssel Brei.

Diese mythischen Figuren sind den Finnen seit Hunderten von Jahren bekannt und man geht davon aus, dass sie die ältesten finnischen spirituellen Wesen sein könnten. Die Details sind allerdings verschieden von einem Teil Finnlands zum anderen. Die Wichtigkeit und die Popularität der Gnomen werden auch intensiv erforscht.

Obwohl die Finnen mit den Ungarn verwandt sind, hat man eher in der deutschen Kultur eine ähnliche Figur mit dem Gnomen, nämlich das Heinzelmännchen. Es erscheint in einer Sage über Köln, in welcher viele solche Figuren sich um die Stadt kümmern. Sie erledigen nachts die Aufgaben der Menschen, sodass die Menschen tagsüber faulenzen können. Das geht erfolgreich, bis eine neugierige Frau die Heinzelmännchen sehen will. Sie streut Erbsen auf den Boden der Werkstatt, wo die Figuren leben, sodass sie stolpern. Das macht die Heinzelmännchen echt wütend. Sie verschwinden aus der Stadt und überlassen es den Menschen, alles allein zu machen. Man kann hier die Ähnlichkeit im Verhalten der deutschen und finnischen Figuren klar bemerken.

Schließlich kann man bemerken, dass der Gnom eine berühmte Figur ist, die auch heutzutage in der finnischen Literatur anwesend ist. Obwohl man meistens die Weihnachtsgnome heute in den Medien sieht, bleiben die anderen Arten bedeutend in Märchen und Legenden, die alle Menschen mindestens einmal hören oder lesen, vor allem in der nordischen Zone.