

Die diamantene Axt

Es war einmal ein armer Holzfäller, der hackte am Ufer eines Flusses Holz. Plötzlich löste sich die Axt vom Stiel, fiel ins Wasser und versank. Der Arme weinte über den Verlust: „Oh! Was soll ich jetzt tun? Wie kann ich ohne Axt Holz hacken? Wie werde ich ohne Verdienst meine Familie ernähren können?“ Da brauste und raschelte es in den Sträuchern und -tap-tap-tap- kam aus dem Gebüsch ein seltsamer Alter. An Stelle des Bartes hatte er grünes Moos und auf dem Kopfe trug er eine mit Perlen besetzte Krone. „Was klagst du, guter Mensch? Was ist dir denn Böses widerfahren?“, fragte er. „Wie soll ich nicht weinen? Die Axt fiel mir ins Wasser. Womit werde ich jetzt mein Holz hacken? Womit soll ich meine Familie ernähren?“

„Ich helfe dir“, sagte der Alte. Er streifte seine Kutte ab und plumps – sprang er ins Wasser. Nach einigen Augenblicken kam er wieder heraus und übergab dem Armen eine goldene Axt. „Da, nimm sie“, sagte er, „ist das deine Axt?“

„Nein, das ist nicht meine Axt!“, antwortete der Arme. Wieder tauchte der Alte unter und gleich wieder auf und übergab dem Armen eine silberne Axt.

„Ist das deine Axt?“, fragte er. „Nein, das ist nicht meine Axt!“, meinte der Arme. Beim dritten Mal brachte der Alte eine eiserne Axt. „Ist das deine Axt?“

„Das ist meine! Ja, das ist meine!“, rief der Arme. Er ergriff seine Axt, bedankte sich und wollte nach Hause laufen. Aber der Alte ließ ihn nicht fort. „Bleib stehen“, sagte er, „nimm auch diese zwei!“ „Nun, wenn das so ist“, sagte der Arme, „dann danke ich dir. Ich werde es dir nie vergessen.“ Und er ging nach Hause. Auf der Schulter trug er drei Äxte: eine goldene, eine silberne und eine eiserne.

Von diesem Glück hörte ein Reicher und die Habsucht überfiel ihn. Er dachte sich: „Auch ich werde an den Fluss gehen, vielleicht fällt mir auch so ein großer Reichtum zu!“ Er nahm seine Axt und ging hinaus zum Fluss. Er kam zu der Stelle, von der der Arme erzählt hatte und warf dort seine Axt absichtlich ins Wasser.

„Oh, ich Unglücklicher!“, fing er an zu jammern. Da brauste und raschelte es in den Sträuchern und der Alte trat heraus und fragte: „Wer jammert hier so?“ „Das bin ich!“, rief der Reiche. „Ich habe Holz gehackt und dabei ist mir die Axt ins Wasser gefallen. Wer holt sie mir jetzt wieder heraus?“ Der Alte legte seine Kutte ab und sprang ins Wasser. Bald tauchte er wieder auf und in der Hand hielt er eine eiserne Axt. „Ist das deine Axt?“, fragte er den Reichen. „Nein, das ist nicht meine!“, rief er ent-rüstet, „meine Axt war viel wertvoller.“ Wieder tauchte der Alte ins Wasser. Er übergab dem Reichen eine silberne Axt. „Ist das deine?“, fragte er wieder. „Auch das ist nicht meine“, sagte der Reiche. „Meine Axt war noch wertvoller!“

Zum dritten Mal sprang der Alte ins Wasser und tauchte mit einer goldenen Axt auf. „Ist das deine Axt?“ „Ja, das ist meine! Das ist meine!“, schrie der Reiche lauthals. „Schon von weitem erkenne ich sie wieder. Gib sie nur schnell her!“

Aber der Alte gab sie nicht her. „Vielleicht hast du dich geirrt?“, meinte er. Dort auf dem Grunde des Flusses liegt noch eine andere Axt, eine diamantene, vielleicht ist das deine?“

„Ach ja“, sagte der Reiche, „ja, wirklich, ich irrte mich! Die goldene Axt leuchtete so in der Sonne, dass es mir schien, als wäre es die diamantene.“

Der Alte schüttelte den Bart und verschwand im Wasser. Er nahm alle Äxte mit sich und bis jetzt ist er nicht mehr ans Ufer zurückgekehrt.

Märchen aus Litauen.



Märchen aus Litauen: Die diamantene Axt

1. Zur Sachanalyse

Das vorliegende litauische Märchen¹, das auf Aesop zurückgeht², erzählt die Geschichte von einem armen Holzfäller, dessen Axt unbeabsichtigt in den Fluss gefallen war. Aus Sorge, seine Familie nicht mehr ernähren zu können, bricht er in Wehklage aus, die von einem im Fluss lebenden Wassermann³ gehört wird. Dieser zeigt sich wohl gesonnen, stellt aber den Mann auf eine dreifache Probe. Aufgrund seiner Ehrlichkeit besteht er sie und wird dafür reich belohnt. Ein Reicher hört davon. Von seiner „Habsucht“ getrieben, es auch einmal zu probieren, vom Wassermann reich belohnt zu werden, wirft er heuchlerisch seine Axt absichtlich ins Wasser. Als ihm der Wassermann die Axt aus dem Wasser holt, zeigt er sich unehrlich. Nach den drei obligatorischen Bewährungsproben gibt ihm der Wassermann noch eine letzte Chance, sein Verhalten zu korrigieren. Doch auch bei dieser nochmaligen Probe legt der Reiche wieder ein falsches Zeugnis ab. Daraufhin verschwindet der Wassermann und behält auch die eiserne Axt.

In der stereotypen Eingangsformel, der Begegnung zwischen realen und unrealen Personen, der Dreizahl der Proben und der Belohnung des Guten und der Bestrafung des Unehrliehen zeigt der Text sehr beispielhaft die gattungsspezifischen Kriterien eines Volksmärchens auf.

2. Zur didaktischen Analyse

Das litauische Märchen dürfte weder von der inhaltlichen noch von der lesetechnischen Bewältigung her den Schülerinnen und Schülern Schwierigkeiten bereiten. Die Überschrift und die bildlichen Darstellungen des Wassermanns und der Märchenhelden bieten einen motivierenden Einstieg, um die Schülerinnen und Schüler zu mündlichem Sprachgebrauch zu führen und sie zu antizipierenden Vermutungen anzuhalten.

Die inhaltliche Erschließung führt zu einer Erweiterung des Blickfeldes und der Vorstellungskraft und vertieft das in der Grundschule angebaute Verständnis für nu-

minöse Bereiche und für die Textgattung „Märchen“, fördert die Urteilsfähigkeit und Lesefreude und weitet das Wissen über gattungsspezifische Kriterien eines Märchens aus.

Mithilfe einer szenischen Darstellung lassen sich das dramatische Geschehen des Märchens und die Dialoge zur vollen Entfaltung bringen. Im Spiel kann sich die Kreativität der Schülerinnen und Schüler voll entfalten. Damit wird auch ein Beitrag zur Selbstverwirklichung geleistet.

Lernziele: Die Kinder sollen

1. die Handlungsträger benennen und charakterisieren können,
2. erkennen, dass der Wassermann beide Holzfäller auf die Probe stellt und entsprechend ihrem Verhalten gerecht behandelt,
3. den Unterschied zwischen realen und unrealen Personen erkennen,
4. die Dreizahl der Prüfungen als gattungsspezifisches Kriterium erkennen,
5. zu einem besseren Verständnis der Gattung „Märchen“ geführt werden,
6. erkennen, dass der Ehrliche belohnt und der Unehrliehen bestraft wird, und so in ihrem Gerechtigkeits-sinn gestärkt werden,
7. im darstellenden Spiel eine Möglichkeit der Selbstdarstellung erfahren,
8. für europäische Märchen interessiert werden.

3. Zum Unterrichtsverlauf⁴

3.1 Motivationsphase

Mithilfe der Überschrift, besser noch mit der bildlichen Darstellung der Handlungsträger (siehe Kopierblatt S. 33), werden die Schülerinnen und Schüler zu einem antizipierenden mündlichen Sprachgebrauch angehalten, in dem sie ihre Vermutungen zum Ausdruck bringen können.

3.2 Textbegegnung

Die Lehrkraft trägt oder liest das Märchen sinngestaltend vor. Im Anschluss daran sollen sich die Schülerinnen und Schüler zu empfundenen Auffälligkeiten äußern. Weitere Schülervorträge dienen einem besseren Textverständnis und bereiten die Texterschließung vor.

¹ Volksgut. Aus: Unser Lesebuch für das dritte Schuljahr, Verlag Volk und Wissen, Berlin 1953, S. 110.

² Aesop: Hermes und der Holzhauer.

³ Der bekannteste Wassergeist ist der Wassermann. Er erscheint gewöhnlich als verschmitztes, zwergenhaftes Männlein mit grünen Höschen, blauem Jäckchen und rotem Käppchen oder einem anderen bunten, meist geflickten Wams angetan. Gewöhnlich verschwindet er ebenso urplötzlich, als er dem Menschen zu Gesicht gekommen ist, so z. B. Mägden in der ersten Morgenfrühe, wenn sie zum Wassers schöpfen, zur Viehweide oder zum Grasmachen gehen. Er muss immer etwas Feuchtes bei sich haben, sonst ist er gebannt. Sein Erscheinen hat ein Hochwasser, einen Dammbbruch, einen Todesfall durch Ertrinken oder sonst ein Unglück zur Folge. Katzen, aber insbesondere Bären treiben den Wassermann in die Flucht. (Aus: Volks- und Heimatkunde des politischen Bezirks Hoheneibe, Bd. 2, Hoheneibe 1907–1915, S. 66).

⁴ Högler, Peter, Volksdichtung, in: Franke, Peter (Hrsg.), Literaturunterricht in Beispielen, Donauwörth 1983, S. 20ff. (mit Übernahme der Zeichnungen von S. 22f.).

3.3 Texterschließung

Je nach Leistungsstand der Klasse kann die Texterschließung etwas lehrerzentrierter oder mithilfe von gezielten Arbeitsaufträgen in kooperativen Arbeitsformen schülerorientierter erschlossen werden.

1. Teilziel: Inhalt

Was wir vom ersten Holzfäller erfahren haben, wird zusammengefasst und im Tafelbild (Arbeitsblatt) gesichert: Er verlor aus Versehen sein Beil, klagt darüber laut, wird vom Wassermann dreimal auf die Probe gestellt, ist ehrlich und wird dafür reich belohnt. Vom zweiten Handlungsträger ist zu sagen, dass er trotz seines Reichtums seinem Arbeitskollegen neidisch ist, absichtlich das Beil in den Fluss wirft, sich unehrlich verhält, noch einmal auf die Probe gestellt wird, diese nicht besteht und dadurch sein Beil endgültig verliert.

2. Teilziel: Gehalt

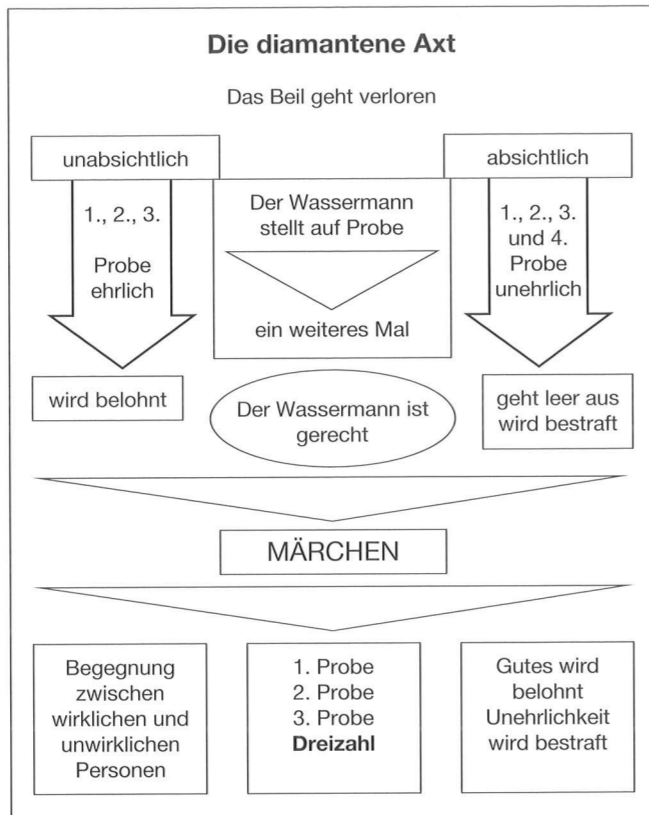
Ohne zu stark zu moralisieren, ist das Verhalten der beiden Männer und des Wassermanns als ehrlich und unehrlich zu klassifizieren. Die Folgerungen daraus könnten mit dem Sprichwort „Ehrlich währt am längsten!“ oder „Lügen habe kurze Beine!“ gefasst werden.

3. Teilziel: Kriterien

Die Eingangsformel, die Begegnung von realen und irrealen Personen, die Dreizahl der Proben und schließlich die Belohnung des Guten und die Bestrafung des Unehrliehen sind für diese Textart typisch. Der Schluss bleibt offen, könnte aber im Rahmen des mündlichen Sprachgebrauchs (Erzählen des Märchens) durch die bekannte Schlussformel ergänzt werden

4. Teilziel: Zusammenfassung

Das im gelenkten Unterrichtsgespräch erarbeitete Tafelbild könnte wie folgt aussehen:



4. Alternative

Als Alternative zu dieser textanalytischen Planung können die Schülerinnen und Schüler auch eine mehr handlungs- und produktionsorientierte Umgangsform aus dem betreffenden Angebot für die Allein-, Partner-, Gruppen- oder Freiarbeit auswählen. Siehe S. 13 f.

5. Zur Weiterführung

- Ergebnissicherung mithilfe des bereitgestellten Arbeitsblattes
- lesetechnische Übungen für sinngestaltendes Lesen
- Pflege des Erzählens, szenisches Darstellen
- Fertigen von Märchenillustrationen
- musikalische Untermalung mit dem Orff'schen Schulwerk
- Lesen anderer Wassermannsgeschichten, z. B. heimatische Sagen

Die diamantene Axt

Das Beil geht verloren

Der Wassermann

MÄRCHEN