

Mit Märchen philosophieren

über Nachhaltigkeit, Zukunft und Gesellschaft

Klassen 7–10

Barbara Brüning

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Einführung: Märchen und Nachhaltigkeit	5
1 Auf der Erde leben	7
KV 1: Drei Hasen vom Himalaja (indisches Märchen) [N I]	8
KV 2: Der weise Kaiser Sulaiman (indonesisches Märchen) [N I und II]	10
KV 3: Herr Urian und der Schiffer (norwegisches Märchen) [N I und II]	12
KV 4: Die drei Fragen (spanisches Märchen) [N I und II]	14
KV 5: Zweimal Mensch (japanische Märchen) [N II]	16
KV 6: Die Spiegelung im Wasser (Märchen aus der Südsee) [N I]	18
2 Die Erde bewahren	19
KV 7: Barbara Brüning: Das Märchen von der Schildkröte [N I]	20
KV 8: Wie die Krähe ihr Junges unterweist (schottisches Märchen) [N I und II]	22
KV 9: Benno Pludra: Es war einmal ein Paar Schuh [N II]	23
KV 10: Wilhelm Hauff: Der geheimnisvolle Fremde [N II]	24
KV 11: Die Rache der Eule (Schweizer Märchen) [N I]	28
KV 12: Der Hund und der Sperling (Märchen der Gebrüder Grimm) [N II]	30
KV 13: Barbara Brüning: Die Glockenblume [N I]	34
3 Die Zukunft gestalten	35
KV 14: Barbara Brüning: Nach 1 000 Jahren wieder aufgewacht [N I]	36
KV 15: Der Jäger und der Adler (russisches Märchen) [N I und II]	38
KV 16: Lev Tolstoj: Der Wolf und der Hund [N I]	40
KV 17: Der Fisch mit dem goldenen Bart (türkisches Märchen) [N I]	41
KV 18: Die drei goldenen Weisheiten (Märchen aus Sri Lanka) [N II]	42
KV 19: Barbara Brüning: Die geheimnisvolle Hand [N II]	44
KV 20: Pierre-André Magnin: Mission „Dornröschen“ – Eine kleine Geschichte über das Überleben der Erde [N II]	45
KV 21: Gabriele Münnix: Die Erfindung der Maschinenmaschine [N I]	48
KV 22: Das Gastgeschenk (irisches Märchen) [N I]	50
KV 23: Die Feeninsel (irisches Märchen) [N I]	54
KV 24: Salman Rushdie: Die Anti-Welt [N II]	56
KV 25: Hannah Arendt: Die weisen Tiere [N I]	58
KV 26: Wo endet die Nacht (jüdische Weisheitsgeschichte) [N I und II]	60
4 Epilog und Kreatives Arbeiten	61
KV 27: Franz Fühmann: Lob des Ungehorsams [N I]	62
KV 28: Einen Märchenrap gestalten [N I]	64
KV 29: Alle Märchen sind gelogen (Lied) [N II]	65
KV 30: Ein Tiermärchen schreiben [N I]	66
KV 31: Sich ein Gletscher-Märchen ausdenken [N II]	67
KV 32: Märchen-Sprüche gestalten [N I und II]	68
KV 33: Eine Märchenfigur der Zukunft entwerfen [N I und II]	69
KV 34: Wünsche an die Zukunft formulieren [N I und II]	70
5 Märchen und Philosophie	71
KV 35: Ernst Bloch: Märchen und die List der Klugen (zu Märchen allgemein) [N II]	72
KV 36: Margaret Cavendish: Eine imaginäre Welt (zu „Die Anti-Welt“) [N I und II]	73
KV 37: Franz Vonessen: „Nur ein Hund“ – der Wert der Tiere (zu „Der Hund und der Sperling“) [N II]	74
KV 38: Ulrich Wickert: Weisheit und Klugheit (zu „Die weisen Tiere“) [N I]	76
A Quellenverzeichnisse	78
Bücher zum Weiterlesen	80

Vorwort

Liebe Lehrerinnen und Lehrer!

In Märchen werden nach Ansicht des Philosophen Ernst Bloch Wünsche, Hoffnungen und Erwartungen erfüllt, aber auch Luftschlösser für eine neue Welt gebaut. Diese neue Welt hat im 21. Jahrhundert zunehmend mit Umwelt, Natur und Nachhaltigkeit zu tun, da unser Planet durch menschengemachte Katastrophen wie dem Treibhauseffekt langsam auszusterben droht.

Seit Jahrhunderten werden Naturphänomene und das Verhältnis des Menschen zur Natur in Märchen thematisiert. Insofern sind sie eine wichtige Quelle, um sich mit Problemen von Nachhaltigkeit und Naturschutz zu beschäftigen.

Im ersten Kapitel geht es um das Leben auf der Erde, d. h. um Sterben und Tod, den Umgang mit der Technik, Entdeckungen und die Befriedigung von menschlichen Grundbedürfnissen.

Im zweiten Kapitel steht die Bewahrung der Schöpfung im Mittelpunkt, und zwar der belebten und unbelebten Natur. Dabei wird das manchmal brutale Verhältnis des Menschen zu den Tieren thematisiert, wie dies in dem Märchen der Gebrüder Grimm „Der Hund und der Sperling“ zum Ausdruck kommt.

Im dritten und umfangreichsten Kapitel werden dann die „Luftschlösser einer neuen Welt“ vorgestellt: technische Erfindungen des Menschen wie Roboter und friedvolle Konzepte des Zusammenlebens zwischen Mensch und Tier wie in dem Märchen „Die weisen Tiere“ der Philosophin Hannah Arendt. Wir präsentieren auch ein Märchen gegen den Treibhauseffekt des Schweizer Erzählers Pierre-André Mangin, das zum Nachdenken anregen soll, wie wir mit den Ressourcen unserer Erde umgehen.

Das vierte Kapitel soll die Märchenkreativität der Schülerinnen und Schüler fördern. Sie werden angeregt, eigene Märchen, Märchenfiguren mit Zukunftspotenzial oder Märchensprüche zu kreieren, gern auch unter Bezugnahme auf KI-Programme.

Im fünften Kapitel kommt die Philosophie zu Wort, mit vier philosophischen Texten zum Verhältnis von Märchen und Philosophie sowie zu den Einzelmärchen „Der Hund und der Sperling“, „Die weisen Tiere“ und „Die Anti-Welt“. Sie sollen zeigen, dass es enge Verflechtungen zwischen Märchen und der philosophischen Tradition gibt. Die Arbeitsblätter wurden zwei Niveaus entsprechend konzipiert: Niveau I stellt Märchen für die Klassen 5–9 vor; Niveau II Märchen, die von ihrer Komplexität her ab Klasse 10 eingesetzt werden können.

Methodisch stehen das Philosophieren und Phantasieren im Mittelpunkt. Alle Arbeitsaufgaben haben zwei durchgehende Komponenten: das kreative Arbeiten und das Philosophieren. Sie sollen das Vorstellungsvermögen sowie die Begriffs-, Begründungs- und Gesprächskompetenzen der Schülerinnen und Schüler fördern. Denn bereits vor 200 Jahren erkannte die Dichterin und Philosophin Bettina von Arnim, dass Märchen Kinder Fantasie und Weisheit lehren. Deshalb stehen am Schluss dieses Themenheftes auch Bücher zum Weiterdenken und Weiterlesen.

Und nun noch einige Bemerkungen zu den Frauen in klassischen Märchen. Sie treten dort zum Beispiel als Hexen, Feen oder böse Stiefmütter auf. Damit sind dann bestimmte Eigenschaften wie schön und verführerisch, tugendhaft oder leidend verbunden bzw. in Form der Stiefmutter auch hässlich, böse und machtbesehten. Wir haben in die vorliegende Sammlung größtenteils Märchen aufgenommen, in denen aktive Heldinnen handeln – wie beispielsweise in dem irischen Märchen „Die Feeninsel“ oder in dem philosophischen Märchen „Die weisen Tiere“ von Hannah Arendt. Damit wollen wir das klassische Rollenbild der Frau, das einige Volksmärchen über Jahrhunderte geprägt hat, verlassen und der Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau Rechnung tragen.

Ich wünsche Ihnen ein nachhaltiges Philosophieren über die großen Fragen des 21. Jahrhunderts: über Mensch, Natur, Klima und Frieden, die immer schon Elemente einer sehr langen Märchentradition gewesen sind.

Barbara Brüning im Herbst 2025

Einführung: Märchen und Nachhaltigkeit

Märchen sind ein literarisches Genre, das sich seit Jahrhunderten in besonderer Art und Weise mit wichtigen Lebensfragen menschlicher Existenz wie Gut und Böse, Arm und Reich oder einer gerechten Gesellschaft beschäftigt. Von Anfang an spielte in ihnen auch das Thema Natur, beispielsweise in Form von Erdgeistern oder Ursprungserzählungen, eine wichtige Rolle. Dabei lassen sich sowohl in internationalen Volksmärchen als auch in Kunstmärchen drei wichtige Inhaltsfelder unterscheiden, die der Gliederung dieses Themenheftes zugrunde liegen: Märchen thematisieren die Ursprünge der Natur und ihre Beziehungen zu einem Schöpfer (1. Kapitel „Auf der Erde leben“); sie erzählen auch über das Zusammenleben von Menschen, Tieren und Pflanzen mit der unbelebten Natur und geben Ausblicke auf ihre Weiterentwicklung (2. Kapitel „Die Erde bewahren“); und sie beschäftigen sich mit der Frage, wie sich die Natur in Zukunft verändern wird und welche Rolle Mensch, Klima und Technik dabei spielen (3. Kapitel „Die Zukunft gestalten“)¹. Einen besonderen Aspekt innerhalb dieses Inhaltsfeldes widmen wir auch dem Thema „Frieden“ und dem respektvollen Zusammenleben von Menschen, das in Märchen seit Jahrhunderten ebenfalls eine große Rolle spielt.

Da sich Märchen mit wichtigen Lebensfragen wie Nachhaltigkeit oder dem Umgang mit der Natur auseinandersetzen, haben sie seit jeher auch einen besonderen Bezug zur Philosophie und bieten eine gute Grundlage für das Philosophieren. Im Gegensatz zu diskursiven philosophischen Fachtexten präsentieren Märchen philosophische Weisheiten in sprachlichen Bildern, in denen Metaphern, Allegorien und Analogien eine große Rolle spielen, und regen dadurch in besonderer Weise zum Philosophieren an.²

Als Philosophieren wird die Tätigkeit des Nachdenkens über fundamentale Probleme menschlicher Existenz bezeichnet. Dazu gehören viele einzelne Tätigkeiten, wie Staunen, Fragenstellen und Nachdenken im Sinne von Erklären, Begründen und Thesen über die Welt aufstellen, also Antworten auf philosophische Fragen finden. Dazu können verschiedene Methoden aus der philosophischen Tradition angewendet werden: die phänomenologische Methode (die Welt wahrnehmen und beschreiben); die hermeneutische Methode (Texte und Symbole verstehen); die analytische Methode (die Bedeutung von Begriffen entschlüsseln und argumentieren); die dialektische Methode (Gespräche führen) sowie die spekulative Methode (Gedankenexperimente durchführen und sich in andere Lebewesen hineinversetzen, zum Beispiel in leidende Tiere).³ Diese Grundmethoden des Philosophierens werden in den Arbeitsaufgaben zu den einzelnen Märchen des Themenheftes angewendet. Sie können auch beim Philosophieren mit Märchen in Form von drei unterschiedlichen Zugängen praktiziert werden:

1. Der rational-analytische Zugang: Nachdem ein Märchen gelesen oder erzählt wurde, werden bestimmte Begriffe, Symbole oder Verhaltensweisen einzelner Märchenfiguren herausgegriffen und in ihrer philosophischen Bedeutung für das Märchen als Ganzes analysiert. So lohnt es sich beispielsweise über den Begriff der Unsterblichkeit in dem indonesischen Märchen „Der weise Kaiser Suleiman“ (KV 2) intensiv nachzudenken.

2. Der kreative Zugang: Auch hier werden bestimmte Stellen aus dem Ganzen des Märchens herausgelöst und „weitergesponnen“ oder erzählt: Schreibt auf oder malt, wie ihr euch das Mondkalb in dem Märchen „Die weisen Tiere“ (KV 25) der Philosophin Hannah Arendt vorstellt.

Beim kreativen Zugang werden in erster Linie das Vorstellungsvermögen der Philosophierenden als eigenständiges „phantasierendes Denken“ angeregt und die Fähigkeit entwickelt, sich in das Denken und Handeln von Märchenfiguren hineinzuversetzen: Was könnte der Junge aus dem „Märchen von der Schildkröte“ (KV 7) über den Zustand des Wassers sagen?

3. Der kommunikative Zugang stellt das Gespräch über Märchen in den Mittelpunkt des Philosophierens. Hier geht es vorrangig darum, die im Märchen dargestellten fundamentalen Fragen menschlicher Existenz zu erkennen und in ihrer Wichtigkeit für das eigene Leben zu bewerten. Welche Wertvorstellungen verkörpern bestimmte Heldinnen und Helden und wie stehe ich dazu? Welcher Sinngehalt menschlichen Daseins kommt in dem betreffenden Märchen zum Ausdruck und worin sehe ich persönlich den Sinn des Lebens? Was hat beispielsweise die Insel der Jugend in dem Märchen „Die Feeninsel“ (KV 24) mit meinem Leben zu tun?

Alle drei Zugänge spielen beim Philosophieren mit und über Märchen eine wichtige Rolle und können auch „ineinanderfließen“. Dennoch lassen sie sich auch unabhängig voneinander praktizieren. Es kommt jeweils auf die Blickrichtung an: Sollen rational-analytische Betrachtungsweisen geschärft werden oder kreative und kommunikative Fähigkeiten im Vordergrund stehen? Hierfür gibt es in dem Themenheft spezielle Aufgaben: **Wir philosophieren** und **Kreatives Arbeiten**.

Wer mit Märchen philosophieren möchte, sollte diese drei Zugänge berücksichtigen und sich überlegen, welcher Zugang für welches Märchen gewählt werden soll.³ Die Arbeitsaufgaben zu den einzelnen Märchen umfassen Elemente aus allen drei Zugängen; sie können durch andere Aufgaben ergänzt werden.

Anmerkungen

¹ Vgl. zu den verschiedenen Themen der Nachhaltigkeit auch Barbara Brüning: Nachhaltig leben. In: Barbara Brüning/Daniel Nachtsheim: Klima. Krise. Kinder. Philosophieren über Nachhaltigkeit und Fridays for Future. Weinheim/Basel: Beltz Verlag 2021, S. 26–61.

² Vgl. hierzu Barbara Brüning: Märchen sind das Tor zur Welt. In: Barbara Brüning/Ekkehard Martens (Hrsg.): Anschaulich philosophieren. Weinheim/Basel: Beltz Verlag 2007, S. 20–23.

³ Vgl. zu den einzelnen Methoden auch Barbara Brüning: Nachdenken über Glück. Philosophieren mit Impulskarten. Magdeburg: Militzke Verlag 2022, S. 28–45.

Kapitel

1



Auf der Erde
leben



Drei Hasen vom Himalaja

Am Fuße des Himalaja Gebirges lebten einmal drei Hasen. Der erste Hase war braun, der zweite Hase war braun und hatte weiße Flecken, und der dritte Hase war weiß und trug den Namen Schnee. Die drei Hasen hatten sich vorgenommen, durch ein frommes Leben in die Ewigkeit einzugehen. Und der Weltenvater, der über den Wolken wohnt, sah lange dem Leben der drei Hasen zu, und endlich beschloss er, sie noch einmal zu prüfen. Er sprach also zu Chandra, dem Mond: „Steige du heute Abend zur Erde nieder, gehe zum Fuße des Himalaja und bitte einen jeden der drei Hasen in meinem Namen um ein Abendbrot.“

Chandra, der Mond, stieg zur Erde nieder. Er klopfte zuerst bei der Höhle des braunen Hasen und brachte seine Bitte vor. Und der braune Hase, der gerade beim Abendbrot war, teilte es freudigen Herzens mit dem Mond.

Weiter zog Chandra zur Höhle des braunen Hasen mit den weißen Flecken und brachte auch dort seine Bitte vor. Nun hatte aber der braune Hase mit den weißen Flecken den ganzen Tag gebetet und gefastet. Und so hatte er nur noch Abendbrot für einen. Er verzichtete auf das seinige und gab es Chandra.



Lena (12 Jahre)

Weiter zog der Mond zur Höhle des weißen Hasen Schnee. Lange musste er klopfen, denn tief war der weiße Hase Schnee ins Gebet versunken. Als er endlich das Klopfen hörte, öffnete er seine Tür und hieß den Mond freundlich willkommen, und der Mond brachte seine Bitte vor. Aber ach, der weiße Hase Schnee hatte tagelang gebetet und gefastet und er fand nichts, was er dem Mond hätte geben können. Da wollte der Mond weiterziehen. Doch der weiße Hase Schnee dachte daran, dass in den heiligen Büchern geschrieben steht, wer seinen Gast nicht beherbergt und speist, der hat umsonst gebetet. So entzündete er ein Feuer und fragte den Mond: „Würdest du auch Fleisch essen?“ „Nachdem ich sehe, in welcher großen Verlegenheit du bist, werde ich auch Fleisch essen.“ „Siehe“, sprach der weiße Hase Schnee, „ich werde mich nun in dieses Feuer stürzen, und du sollst mein Fleisch verspeisen.“ „Nein!“ rief der Mond entsetzt.

Aber der weiße Hase Schnee war schon ins Feuer gestürzt, nachdem er zuvor sein Fell geschüttelt hatte, damit alle kleinen Tiere herausfielen, und ohne einen Schmerzenslaut war er gestorben.

Entsetzt eilte der Mond in den Himmel zurück. Da saß im Schoß des Weltenvaters schon der weiße Hase Schnee. Da sprach der Weltenvater zum Mond: „Sieh, dieser Hase hat sein Leben gelassen, um den Gast zu speisen.“

„Gib ihn mir, mächtiger Weltenvater“, rief der Mond, „zum Freunde und Gefährten.“

Und so geschah es. Immer, wenn der Mond voll am Himmel steht, sieht man mitten-drin seinen Freund, den weißen Hasen Schnee.

Märchen aus Nordindien

Kapitel

2



Die Erde bewahren





Lena (12 Jahre)

Es war einmal eine Meeresschildkröte. Sie lag am Strand in der Sonne und ruhte sich aus. Als ein kleiner Junge vorbeikam, rührte sie sich nicht und stellte sich tot. Der kleine Junge rüttelte und rüttelte an ihr; sie empfand seine Berührungen wie kleine Schupse. „Kannst du vielleicht sprechen?“, fragte er ungeduldig. „Liegst du hier schon Millionen von Jahren? Und warum bist du nicht im Wasser?“

Die Schildkröte öffnete langsam die Augen und blickte den kleinen Jungen verzweifelt an. „Warum sollte ich ins Meer gehen? Hast du dir schon mal angesehen, wie das Wasser aussieht?“

Der Junge antwortete verblüfft:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Die Schildkröte blickte den kleinen Jungen mitleidig an. „Als ich vor Millionen von Jahren schon mal hier war, da sah die Welt noch ganz anders aus.“ Sie wollte gerade Luft holen, um zu erzählen, da rutschte der kleine Junge ganz nah an sie heran und strich ihr sanft über den Panzer. „Wie sah sie denn aus?“, fragt er neugierig und schaute ihr in die Augen.



„In so einer Welt würde ich gern auch leben“, antwortete der kleine Junge, als die Schildkröte ihre Erzählung beendet hatte. Das Reptil holte tief Luft, und der kleine Junge vernahm so etwas wie ein Zischen. „Du solltest dich lieber um deine eigene Welt kümmern, als dich mit meiner Welt zu beschäftigen.“ Und ehe der kleine Junge antworten konnte, gab es plötzlich einen lauten Knall, und die Schildkröte war verschwunden.

Barbara Brüning

A

1. Schreibt auf, was der kleine Junge antworten könnte, nachdem er sich das Meereswasser angeschaut hat. Vergleicht eure Ideen in der Klasse.
2. Gestaltet die Welt der Schildkröte vor Millionen von Jahren. Legt eure Zeichnungen in einen Kreis und sprecht über den Unterschied zwischen der Welt von gestern und heute.
3. **Wir philosophieren:** Die Schildkröte schlägt dem kleinen Jungen vor, sich um seine eigene Welt zu kümmern: Bildet kleine Gruppen und erarbeitet Vorschläge, wie die Meere, in denen viele Tiere leben, geschützt werden können. Berücksichtigt dabei auch die Schildkröte von Lena.
4. **Kreatives Arbeiten:** Gestaltet in Zusammenarbeit mit dem Kunstunterricht ein eigenes Schildkröten-Kunstwerk zum Thema „Die Erde bewahren“.

Kapitel

3



**Die Zukunft
gestalten**



Sehr, sehr viel später und Lichtjahre von diesem Ort entfernt befand sich Argor ziemlich weit von seinem Planeten entfernt im Alleingang auf Patrouille. Er hatte es eilig, zu seiner Familie zurückzukehren, denn wegen einer Panne am Lichtantrieb stotterte seine Raummaschine schon seit geraumer Zeit in der sternlosen Zone herum. Er langweilte sich schrecklich, so alleine vor der immer gleichbleibenden schwarzen Einförmigkeit des Horizonts, und war deshalb recht erfreut, als er eine kleine, metallische Kugel entdeckte, deren blasses Schimmern die Dunkelheit fast nicht zu durchdringen vermochte. Trotz des Antriebsproblems manövrierte Argor seine Flugmaschine geschickt neben den fremdartigen Gegenstand. Da sein Analysator keine Gefahr feststellen konnte, ließ er das Objekt fassen und zu sich in den Kommandoraum ziehen. Argor betrachtete sein Fundstück aufmerksam. Es musste bereits seit Jahrhunderten im All unterwegs sein, denn das Metall war von kleinen Rostpünktchen nur so übersät. Eine kleine Einbuchtung in der ansonsten makellosen Kugelform weckte sein Interesse. Er konnte nicht anders als einen seiner langen Finger darauf zu legen, und als er sachte drückte, begann die Kugel erst leise zu vibrieren, bevor sie sich mit einem leisen Knacken wie eine Muschel bedächtig aufklappte. In der oberen Schalenhälfte war ein Bildschirm. Er schaltete sich langsam ein, und dann erschienen Bilder. Argor verstand, dass er eine Nachricht gefunden hatte – eine Flaschenpost, die von sehr weit herkam, gesendet von Wesen, die fast ebenso intelligent waren wie er selbst.

Die kleine Kugel erzählte ihre Geschichte. Sie stammte von einem hübschen, blauen, am Rande einer Galaxie gelegenen Planeten her. Sie erklärte, wie Leben auf diesem Planeten entstanden war und wie seine Entwicklung verlief bis zu jenem Moment, in welchem eine Spezies auftauchte, die über das Leben gebieten wollte, es veränderte und umgestaltete. Wie viele andere Arten in der Galaxie unterteilten sich auch diese Lebewesen in Männchen und Weibchen. Aber es schien, als ob nur die Männchen sich gegenseitig bekämpfen und ihre Mitlebewesen befehligen wollten. Wahrscheinlich nannten sie sich die „Oms“, denn im Kommentar wurde dieses Wort häufig wiederholt. Argor musterte die Kugel gespannt, die sehr gut erklärte, welche Entwicklung diese Oms¹ durchgemacht hatten. Sie erzählte, wie sie sich vermehrten und dabei nach und nach den Planeten zerstörten, der ihnen doch ihr Leben geschenkt hatte. Man sah, wie ganze Landschaften den Straßen weichen mussten, die sie bauten; wie aus Wäldern öde Wüsten wurden; wie sie die Meere leer fischten; wie sie der Erde immer mehr Rohstoffe entzogen, die nicht mehr nachwachsen konnten; wie sie das Wasser, den Boden und die Luft verschmutzten; wie sie radioaktive Abfälle im Erdreich vergruben, die während Abertausenden von Jahren weiterstrahlten, und wie sie immer schrecklichere Waffen erfanden. Und gerade, weil sie befürchteten, dass ihre Lebensführung und ihre Erfindungen ihren Untergang besiegelten, hatten die Oms beschlossen, diese Sonde ins All zu entsenden. Dem zurückgelegten Weg nach zu beurteilen, musste dies vor rund eintausend Jahren geschehen sein. „Wenn sie so weitergemacht haben, ist diese Zivilisation heute ausgestorben“, sagte sich Argor. Und es war ihm klar, dass er die alleinige Hoffnung auf ein Wieder-Erwecken dieser Kultur in seinen Händen hielt. Er verstand auch, dass genau dies von ihm erwartet wurde. Im unteren Teil der Kugel waren viele tausend tiefgekühlte Oms untergebracht. Man brauchte sie anscheinend nur in ein

Milieu einzubringen, das ihren Lebensbedingungen entsprach und worin sie sich weiterentwickeln konnten. Waren sie dann genug gewachsen, konnte man sie erziehen und ihnen das in den Kristallspeichern gesammelte Wissen beibringen. Diese Oms waren sich also bewusst gewesen, dass sie ihre Lebenswelt zugrunde richteten. Trotzdem hatten sie ihre Technologie und ihre Energie nicht dafür benutzt, der Zerstörung ihres Planeten entgegenzuwirken. Im Gegenteil: Sie ersuchten das Universum um Hilfe, ihre Zivilisation weiterleben zu lassen. „Auf die Gefahr hin, dass sich dasselbe



Desaster auf einem anderen Planeten wiederholt? Wie dreist! Welche Zumutung!“, rief Argor laut aus. Er hatte vergessen, dass er alleine an Bord war. „Ja, wie viele Planeten benötigen diese Leichtsinnigen denn noch?“ Argor löste die untere Schalenhälfte der Kugel ab und betrachtete sie mit einem breiten Lächeln. Sie glich tatsächlich einem Kochtopf. Da er es leid war, immer nur kalt zu essen, kochte er die Embryonen in ihrer Raumschiffschale kurzerhand auf und aß die Suppe aus diesem Völkchen mit großem Genuss. Das Lächeln blieb auf seinem Gesicht, denn neben der ebenso unerwarteten wie willkommenen Mahlzeit hatte Argor auch noch einen anderen Grund fröhlich zu sein. Jedes Jahr veranstalteten die Piloten der Raumfahrzeuge einen Wettbewerb, wer den lächerlichsten Gegenstand im All gefunden hatte. Tja, dieses Mal, da war er sich sicher, war ihm der Sieg gewiss.

Pierre-André Magnin

Übersetzung aus dem Französischen: Cécile Rupp, Schweizer Organisation Energie-Umwelt
 1 nachgebildete Lautschrift von „hommes“: Menschen

A

1. Hört euch das Märchen Dornröschen der Gebrüder Grimm im Original an. Interpretiert anschließend den Titel des vorliegenden Märchens.
2. Erklärt mündlich, worin der Hauptgedanke dieses Märchens besteht.
3. **Kreatives Arbeiten:** Stellt euch vor, ihr solltet in die Mission „Dornröschen“ positive Elemente unserer Zivilisation einfügen. Zeichnet sie auf die Rückseite des Blatts oder schreibt Stichworte. Sprecht anschließend im Kurs über eure Ideen.
4. **Wir philosophieren:** Überlegt, ob die Beschreibung unserer Zivilisation in dem Märchen dystopisch ist. Begründet euren Standpunkt. Unterbreitet am Whiteboard Vorschläge, wie sich das Märchen in eine Utopie verwandeln könnte.



Harun, ein Genie der Fantasie, stellt eines Tages fest, dass ihm die Geschichten ausgehen, was ihn sehr unglücklich macht. Gemeinsam mit seinem Begleiter „Wenn“ begibt er sich auf eine abenteuerliche Reise mit dem Ziel, die Ursachen der erlahmenden Fantasie herauszufinden. Eines Tages entdeckt er im Meer ein schwarzes Schiff, auf dem der Herrscher Khattam-Shud sein Unwesen treibt.

Als Harun und Wenn am oberen Ende der Treppe standen, war die absolute Finsternis aus den Tausenden von Dunkelbirnen auf einmal verschwunden und ein dämmriges Zwielflicht herrschte. Khattam-Shud hatte nämlich überall auf dem Schiff den Strom abschalten lassen, um seinen Gefangenen das ganze Ausmaß seiner Macht quälend vor Augen zu führen. Jetzt konnten Harun und Wenn die Treppe erkennen und stiegen langsam auf ihr in den Bauch dieses gigantischen Schiffes hinab. Die Chupwalas in ihrer Umgebung setzten – sogar recht modische – fest anliegende Sonnenbrillen auf, damit sie in dieser Zone helleren Lichts besser sehen konnten. Wie Federfuchser, die sich als Rockstars verkleidet haben, dachte Harun.

Jetzt konnte er erkennen, dass das schwarze Schiff unter Deck aus einer einzigen, ungeheuren Höhle bestand, um die herum in sieben verschiedenen Höhen Laufgänge führten, die durch Treppen und Leitern verbunden waren.

Und dieser Schiffsbauch war angefüllt mit Maschinen. Aber was für Maschinen! „Viel-zu-schwierig-zu-erklären“, murmelte Wenn. Welch ein Wirbeln von Wirbeln und Zwirbeln von Zwirbeln, welch endlose Reihen von Schiebern und Siebern, welch unablässiges Zischen von Mischen und Stapfen von Zapfen! Khattam-Shud erwartete sie, des Wiedehopfs Gehirn lässig von einer Hand in die andere werfend, auf einem hochgelegenen Laufgang. Und kaum hatten Harun und Wenn ihn (selbstverständlich begleitet von seinen Wachen) erreicht, da fing er an, ihnen dies alles in seinem knochentrockenen Ton zu erklären.

Harun zwang sich zuzuhören, obwohl die Stimme des Kultmeisters so langweilig war, dass man innerhalb von zehn Sekunden tief und fest einschlafen konnte. „Dies hier sind die Giftmischer“, erläuterte Khattam-Shud. „Wir müssen nämlich sehr viele verschiedene Gifte herstellen, weil jede einzelne Geschichte im Meer auf ihre ganz spezielle Art ruiniert werden muss. Um eine glückliche Geschichte zu ruinieren, muss man sie traurig machen. Um eine Action-Story zu ruinieren, muss man bewirken, dass sie viel zu langsam abläuft. Um einen Kriminalroman zu ruinieren, muss man die Identität des Verbrechers selbst für den allerdümmsten Leser kenntlich machen. Um eine Liebesgeschichte zu ruinieren, muss man sie in eine Hasserzählung verwandeln. Um eine Tragödie zu ruinieren, muss man dafür sorgen, dass sie haltloses Gelächter auslöst.“

„Und um ein Geschichtenmeer zu ruinieren“, murmelte der Wasser-Dschinn vor sich hin, „braucht man bloß einen Khattam-Shud hinzuzufügen.“

„Sagt von mir aus, was ihr wollt“, entgegnete der Kultmeister. „Sprecht es aus, solange ihr noch könnt.“

Dann fuhr er mit seinen schauerlichen Erklärungen fort: „Ich habe jedenfalls etwas entdeckt: Dass es zu jeder einzelnen Geschichte eine Antigeschichte gibt. Ich meine,

dass jede einzelne Geschichte – und daher auch jeder Geschichtenstrom – ein Schatten-Ich besitzt. Wenn man nun diese Antigeschichte in die Geschichte einfließen lässt, löschen die beiden sich gegenseitig aus – und damit basta! Ende der Geschichte! Hier also seht ihr den Beweis dafür, dass ich eine Möglichkeit gefunden habe, diese Antigeschichten, diese Schattenerzählungen synthetisch zu erzeugen.

Jawohl! Ich kann sie alle hier auf diesem Schiff unter Laborbedingungen mixen und daraus ein äußerst wirksames konzentriertes Gift herstellen, dem keine der Geschichten in eurem so kostbaren Meer Widerstand zu leisten vermag. Diese konzentrierten Gifte sind es, die wir eins nach dem anderen ins Meer gießen. Ihr habt gesehen, wie dick das Gift hier ist – so dick wie Sirup. Das kommt daher, dass all die Schattenerzählungen so stark komprimiert sind. Ganz allmählich werden sie mit den Meeresströmungen hinausfließen, und jede Antigeschichte wird sich das ihr bestimmte Opfer suchen. Tag für Tag produzieren wir neue Gifte und setzen sie frei! Tag für Tag morden wir neue Erzählungen! Sehr, sehr bald schon wird das ganze Meer tot sein – eiskalt und tot. Und wenn schwarzes Eis seine Oberfläche bedeckt, wird mein Triumph vollendet sein.“

„Aber warum hassen Sie die Geschichten so sehr?“, stieß Harun völlig benommen hervor. „Geschichten machen Spaß ...“

„Die Welt jedoch ist nicht zum Spaß da“, entgegnete Khatam-Shud. „Die Welt ist zum Beherrschen da.“ „Welche Welt?“, gab Harun kühn zurück.

„Eure Welt, meine Welt, alle Welten“, lautete die Antwort. „Sie alle sind nur da, um beherrscht zu werden. Und in jeder einzelnen Geschichte, in jeder Strömung des Meeres, liegt eine Welt, eine Geschichtenwelt, die ich leider nicht beherrschen kann. Das ist der Grund für das Ganze hier.“

Salman Rushdie, indisch-britischer Schriftsteller

Die Geschichtenwelt ist (k)eine Anti-Welt, weil

.....

.....

.....

.....



1. Denkt schriftlich den Gedanken zu Ende. Diskutiert anschließend im Plenum darüber.
2. Gestaltet mündlich eine Gedankenkette: Eine Anti-Welt ist für mich ... Alle äußern jeweils einen Gedanken. Niemand darf wiederholen, was schon gesagt wurde.
3. **Wir philosophieren:** Der Philosoph Ernst Bloch (1885–1977) meinte, dass Menschen Visionen brauchen, um ein gutes Leben zu führen. Ist die Anti-Welt von Salman Rushdie eine solche Vision? Begründet euren Standpunkt.
4. Haltet über den indisch-britischen Schriftsteller, gegen den eine Fatwa verhängt und ein Attentat verübt wurden, ein Kurzreferat. Seht euch dazu auch das folgende Video an.



Kapitel

4



**Epilog und
kreatives Arbeiten**



Ein Text für einen Rap besteht aus zwei oder drei Parts (Strophen). Sie sollten jeweils 16 Zeilen (auch Bars genannt) umfassen und einem Refrain (Hook). Dieser Hook ist meistens acht Zeilen lang und befindet sich zwischen den Parts.

Für den folgenden Rap haben wir einen Part mit nur acht Zeilen ausgewählt. Ihr könnt auf der Rückseite weiterschreiben.

Ein Saurier aus dem Märchenland

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Refrain

.....
.....
.....
.....

A

1. Gestaltet zu zweit einen Rap. Ein Saurier aus dem Märchenland kommt in unser Leben und lernt die Welt kennen. Immer zwei Zeilen sollten sich reimen. Tragt euren Rap anschließend in kleinen Gruppen vor.
2. Schaut euch zum Rap-Schreiben das folgende Video an: 
3. **Wir philosophieren:** Erklärt dem Saurier aus dem Märchenland, was das Wichtigste für euch in unserer Welt ist. Sammelt eure Ideen an der Tafel.

Kapitel

5



Märchen
und Philosophie



[...] Auch im Märchen ist Leid, doch es wendet sich, und zwar auf immer. Das sanfte, übel gehaltene Aschenbrödel geht zum Bäumchen auf seiner Mutter Grab, Bäumchen rüttel dich und schüttel dich, ein Kleid fällt herab, so prächtig und glänzend, wie Aschenbrödel noch keines gehabt, und die Pantoffel sind ganz golden. Das Märchen wird zuletzt immer golden, genug Glück ist da. Gerade die kleinen Helden und Armen gelangen hier dorthin, wo das Leben gut geworden ist. [...]

Nicht alle sind so sanft, diese Güte nur abzuwarten. Sie ziehen aus, ihr Glück zu finden, klug gegen roh. Mut und List sind ihr Schild, ihr Spieß der Verstand. Denn Mut allein hülfte den Schwachen wenig gegen die dicken Herren, er würfe ihnen nicht den Turm zu Boden. List des Verstandes ist dem Schwachen sein menschlicher Teil. So phantastisch das Märchen ist, so ist es doch, in der Überwindung der Schwierigkeiten, immer klug. Auch reüssieren Mut und List im Märchen ganz anders als im Leben, und nicht nur das: es sind [...] allemal die schon vorhandenen revolutionären Elemente, welche hier über die gegebenen Stränge fabeln. Als der Bauer noch in Leibeigenschaft lag, eroberte so der arme Märchenjunge des Königs Tochter. Als die gebildete Christenheit vor Hexen und Teufeln zitterte, betrog der Märchensoldat Hexen und Teufel von Anfang bis Ende (nur das Märchen pointiert den „dummen Teufel“). Gesucht und gespiegelt wird das goldene Zeitalter, wo bis ganz hinten ins Paradies hineinzusehen war. Aber das Märchen lässt sich von den heutigen Paradiesbesitzern nichts vormachen; so ist es aufsässig, gebranntes Kind und helle. Man kann auf einer Bohnenranke in den Himmel klettern und sieht dort, wie die Engel Geld mahlen. Im Märchen „Der Gevatter Tod“ bietet sich einem armen Mann der liebe Gott selbst als Gevatter an, aber der arme Mann antwortet: „Ich begehre dich nicht zum Gevatter, denn du gibst dem Reichen und lässt den Armen hungern.“ Hier überall, in Mut wie Nüchternheit wie Hoffnung, ist ein Stück Aufklärung, lange bevor es diese gab. Das tapfere Schneiderlein in Grimms Märchen, ein Fliegentöter von Haus aus, zieht in die Welt, weil es meint, die Werkstätte sei zu klein für seine Tapferkeit. Es begegnet einem Riesen, der Riese nimmt einen Stein in die Hand und drückt ihn zusammen, dass das Wasser heraustropft, wirft einen anderen Stein so hoch, dass man ihn kaum noch sehen kann. Doch der Schneider übertrifft den Riesen, indem er statt eines Steins einen Käse zu Brei zerdrückt und einen Vogel so hoch in die Luft wirft, dass er überhaupt nicht wiederkommt. Schließlich, am Ende des Märchens, besiegt der Kluge alle Hindernisse, erringt die Königstochter und die Hälfte des Reichs. So kann im Märchen aus einem Schneider ein König werden, ein König ohne Tabu, der den ganzen feindseligen Mutwillen der Großen abserviert hat.

Ernst Bloch (1885–1977), Philosoph

A

1. Informiert euch über Ernst Bloch und sein Buch „Das Prinzip Hoffnung“. Gestaltet eine digitale Präsentation dazu.
2. Sammelt an der Tafel oder am Whiteboard Aussagen aus dem Text über die Wirkungskraft von Märchen und bewertet sie in der Klasse.
3. **Wir philosophieren:** Erklärt, worin die „revolutionären Elemente“ von Märchen bestehen könnten. Stützt euch dabei auf Stellen aus dem Text.