



# Besonderheiten bei literarischen Prosatexten

Deutsch Lesen/Textverständnis M 9

## Input und Übungen



**In diesem Input werden folgende Themen behandelt:**

- Die literarischen Großgattungen: Prosa/Epik, Lyrik, Drama
- Arten von Textsorten unterscheiden: Erzählung, Kurzgeschichte, Märchen, Roman
- Kurzgeschichte und Märchen selbst verfassen (-> D-Teil, kreativer Text)
- Gliederung/Schreibplan erstellen für einen kreativen Text

### ① Die literarische Großgattungen unterscheiden:

Es gibt:

- Prosatexte
- Gedichte
- Dramen

Lies hierzu im Stark Trainer das Vorwort von Kap. 8, S. 87 (Ausgabe 2024)!

### ② Fokus Prosatexte:

Die wichtigsten Prosatexte sind:

- Erzählung
- Kurzgeschichte
- Märchen
- Roman

Lies hierzu im Stark Trainer Kap. 8.1, S. 87f. (Ausgabe 2024)!

Schreibe dir pro Textart eine Lernkarte, notiere dir die jeweiligen Merkmale und lerne sie!

### ③ Fokus Kurzgeschichte:

Lies die Kurzgeschichte „Streuselschnecke“ im Kap. 8.2, S. 89f. (Ausgabe 2024) und überprüfe, welche Merkmale einer Kurzgeschichte sie erfüllt. Belege die gefundenen Merkmale mit Zitaten aus dem Text. Zitiere korrekt! Nutze hierzu das Deutschbuch, S. 286 „Richtig zitieren“!

Arbeite im Heft!

### ④ Fokus Märchen:

Lies das Märchen „Jorinde und Joringel“ auf den folgenden Seiten und überprüfe, welche der Merkmale eines Märchens es erfüllt. Belege die gefundenen Merkmale mit Zitaten aus dem Text. Zitiere korrekt!

Arbeite im Heft!





### Jorinde und Joringel (Brüder Grimm)

Es war einmal ein altes Schloß mitten in einem großen dicken Wald, darinnen wohnte eine alte Frau ganz allein, das war eine Erzzauberin. Am Tage machte sie sich zur Katze oder zur Nachtule, des Abends aber wurde sie wieder ordentlich wie ein Mensch gestaltet. Sie konnte das Wild und die Vögel herbeilocken, und dann schlachtete sie, kochte und briet es. Wenn jemand auf hundert Schritte dem Schloß nahe kam, so mußte er stillestehen und konnte sich nicht von der Stelle bewegen, bis sie ihn lossprach; wenn aber eine keusche Jungfrau in diesen Kreis kam, so verwandelte sie dieselbe in einen Vogel und sperrte sie dann in einen Korb ein und trug den Korb in eine Kammer des Schlosses. Sie hatte wohl siebentaused solcher Körbe mit so raren Vögeln im Schlosse.

Nun war einmal eine Jungfrau, die hieß Jorinde; sie war schöner als alle andere Mädchen. Die und dann ein gar schöner Jüngling namens Joringel hatten sich zusammen versprochen. Sie waren in den Brauttagen, und sie hatten ihr größtes Vergnügen eins am andern. Damit sie nun

einsmalen vertraut zusammen reden könnten, gingen sie in den Wald spazieren. »Hüte dich«, sagte Joringel, »daß du nicht so nahe ans Schloß kommst.« Es war ein schöner Abend, die Sonne schien zwischen den Stämmen der Bäume hell ins dunkle Grün des Waldes, und die Turteltaube sang kläglich auf den alten Maibuchen.

Jorinde weinte zuweilen, setzte sich hin im Sonnenschein und klagte: Joringel klagte auch. Sie waren so bestürzt, als wenn sie hätten sterben sollen; sie sahen sich um, waren irre und wußten nicht, wohin sie nach Hause gehen sollten. Noch halb stand die Sonne über dem Berg, und halb war sie unter. Joringel sah durchs Gebüsch und sah die alte Mauer des Schlosses nah bei sich; er erschrak und wurde todbang. Jorinde sang:

»Mein Vöglein mit dem Ringlein rot  
singt Leide, Leide, Leide:  
es singt dem Täubelein seinen Tod,  
singt Leide, Lei - zicküth, zicküth, zicküth. «

Joringel sah nach Jorinde. Jorinde war in eine Nachtigall verwandelt, die sang zicküth, zicküth. Eine Nachtule mit glühenden Augen flog dreimal um sie herum und schrie dreimal schu, hu, hu, hu. Joringel konnte sich nicht regen.- er stand da wie ein Stein, konnte nicht weinen, nicht reden, nicht Hand noch Fuß regen. Nun war die Sonne unter; die Eule flog in einen Strauch, und gleich darauf kam eine alte krumme Frau aus diesem hervor, gelb und mager: große rote Augen, krumme Nase, die mit der Spitze ans Kinn reichte. Sie murmelte, fing die Nachtigall und trug sie auf der Hand fort. Joringel konnte nichts sagen, nicht von der Stelle kommen; die Nachtigall war fort. Endlich kam das Weib wieder und sagte mit dumpfer Stimme: »Grüß dich, Zachiel, wenn's Möndel ins Körbel scheint, bind lose Zachiel, zu guter Stund.« Da wurde Joringel los. Er fiel vor dem Weib auf die Knie und bat, sie möchte ihm seine Jorinde wiedergeben, aber sie sagte, er sollte sie nie wiederhaben, und ging fort. Er rief, er weinte, er jammerte, aber alles umsonst. »Uu, was soll mir geschehen?« Joringel ging fort und kam endlich in ein fremdes Dorf; da hütete er die Schafe lange Zeit. Oft ging er rund um das Schloß herum, aber nicht zu nahe dabei. Endlich träumte er einmal des Nachts, er fände eine blutrote Blume, in deren Mitte eine schöne große Perle war. Die Blume brach er ab, ging damit zum Schlosse: alles, was er mit der Blume berührte, ward von der Zauberei frei;



# Besonderheiten bei literarischen Prosatexten

Deutsch Lesen/Textverständnis M 9



## Fortsetzung

auch träumte er, er hätte seine Jorinde dadurch wiederbekommen. Des Morgens, als er erwachte, fing er an, durch Berg und Tal zu suchen, ob er eine solche Blume fände; er suchte bis an den neunten Tag, da fand er die blutrote Blume am Morgen früh. In der Mitte war ein großer Tautropfe, so groß wie die schönste Perle. Diese Blume trug er Tag und Nacht bis zum Schloß. Wie er auf hundert Schritt nahe bis zum Schloß kam, da ward er nicht fest, sondern ging fort bis ans Tor. Joringel freute sich hoch, berührte die Pforte mit der Blume, und sie sprang auf. Er ging hinein, durch den Hof, horchte, wo er die vielen Vögel vernähme; endlich hörte er's. Er ging und fand den Saal, darauf war die Zauberin und fütterte die Vögel in den siebentaused Körben. Wie sie den Joringel sah, ward sie böse, sehr böse, schalt, spie Gift und Galle gegen ihn aus, aber sie konnte auf zwei Schritte nicht an ihn kommen. Er kehrte sich nicht an sie und ging, besah die Körbe mit den Vögeln; da waren aber viele hundert Nachtigallen, wie sollte er nun seine Jorinde wiederfinden? indem er so zusah, [merkte er,] daß die Alte heimlich ein Körbchen mit einem Vogel wegnahm und damit nach der Türe ging. Flugs sprang er hinzu, berührte das Körbchen mit der Blume und auch das alte Weib nun konnte sie nichts mehr zaubern, und Jorinde stand da, hatte ihn um den Hals gefaßt, so schön, wie sie ehemals war. Da machte er auch alle die andern Vögel wieder zu Jungfrauen, und da ging er mit seiner Jorinde nach Hause, und sie lebten lange vergnügt zusammen.

Quelle: Kinder- und Hausmärchen, Jacob Grimm, Wilhelm Grimm (Brüder Grimm), 1812-15, KHM 69

- ⑤ **Abgabe:** Schreibe nun selbst eine eigene Kurzgeschichte und ein eigenes Märchen. Vielleicht fällt dir ja etwas von deinem Alltag ein, dass sich in eine Kurzgeschichte bzw. in ein Märchen übertragen lässt. Erstelle vorher einen Schreibplan.



## Tipps für den Schreibplan

Erstelle eine Mindmap oder eine Gliederung mit folgenden Inhalten:

- Was ist der konkrete Auftrag/das konkrete Thema?
- Welche Textsorte soll es werden?
- Welche Merkmale möchte ich integrieren?
- Welche Figuren gibt es? Welche Charaktereigenschaften sollen sie haben?
- Was soll der Hauptkonflikt sein?
- Welche Handlungsschritte soll es geben? Unterteile sie in Einleitung, Hauptteil und Schluss!





### Tipps zum Verfassen einer Kurzgeschichte

#### 1. Finde ein zentrales Thema oder eine Idee:

Eine Kurzgeschichte konzentriert sich oft auf ein einziges Thema, Ereignis oder eine Emotion. Überlege dir, was du in der Geschichte vermitteln möchtest: Soll es um einen besonderen Moment im Leben eines Charakters gehen? Ein Konflikt, der schnell gelöst wird? Ein überraschendes Ende?

**Beispiel-Thema:** „Ein unerwartetes Treffen“ oder „Ein geheimnisvolles Ereignis“.

#### 2. Struktur und Handlung:

Eine typische Kurzgeschichte folgt einer einfachen Struktur:

**Einleitung:** Stelle den Charakter und die Situation vor. Es muss nicht viel erklärt werden – die wichtigste Information sollte sofort klar sein.

**Hauptteil:** Der Konflikt entsteht und entwickelt sich. Was geht schief? Was hat der Charakter zu verlieren oder zu gewinnen? Der Hauptteil sollte spannend und zielgerichtet sein.

**Schluss:** Der Konflikt wird aufgelöst. Kurzgeschichten haben oft ein offenes oder überraschendes Ende, das den Leser zum Nachdenken anregt.

**Beispiel:** Ein Mädchen bekommt an ihrem Geburtstag ein mysteriöses Geschenk, das sich später als verzaubert herausstellt.

#### 3. Charaktere und Dialoge:

In einer Kurzgeschichte ist es wichtig, dass die Charaktere klar und einfach gestaltet sind. Du musst nicht viele Charaktere einführen, sondern dich auf wenige, aber gut ausgearbeitete konzentrieren.

**Dialoge:** Nutze Dialoge, um deinen Charakteren Leben einzuhauchen und die Handlung voranzutreiben. Aber vermeide unnötige Gespräche. Jeder Dialog sollte einen Zweck haben.

#### 4. Überraschende Wendung:

Kurzgeschichten haben oft eine unerwartete Wendung oder ein überraschendes Ende. Überlege dir, wie du das Ende so gestalten kannst, dass der Leser noch lange darüber nachdenkt.

**Beispiel:** Der Charakter stellt fest, dass der vermeintliche Feind in Wirklichkeit ein Helfer war, oder ein Missverständnis wird aufgelöst.

#### 5. Konzentration auf einen Moment:

Eine Kurzgeschichte muss nicht das gesamte Leben eines Charakters erzählen. Sie konzentriert sich meist auf einen entscheidenden Moment, der alles verändert. Denke an einen Schlüsselmoment, den du näher beschreiben kannst.

**Beispiel:** Der Moment, in dem der Protagonist eine wichtige Entscheidung trifft, die alles verändert.



### Tipps zum Verfassen eines Märchens

#### 1. Typische Märchenelemente einbauen:

Märchen haben oft bestimmte, wiederkehrende Elemente wie magische Wesen, Zauberei, übernatürliche Ereignisse und gute sowie böse Charaktere.

**Beispiel:** Eine Hexe oder ein Zauberer, ein sprechendes Tier, ein magischer Gegenstand oder ein gutherziger Prinz/eine Prinzessin.

#### 2. Einführung mit einer einfachen, klaren Ausgangslage:

Märchen beginnen oft mit einer einfachen, klaren Ausgangslage: Es war einmal ein König, eine Prinzessin, ein armer Bauer, ein verwunschener Wald usw.

**Beispiel:** „Es war einmal ein kleines Mädchen namens Lina, das in einem Dorf am Rande des Waldes lebte.“

#### 3. Der gute Held und der böse Gegenspieler:

Märchen konzentrieren sich auf den Konflikt zwischen gut und böse. Der Held ist oft ein einfacher, unschuldiger Charakter, der eine Herausforderung bestehen muss.

**Beispiel:** Ein tapferer Prinz kämpft gegen einen Drachen oder ein gutes Mädchen besiegt die böse Hexe.

#### 4. Magische oder übernatürliche Elemente:

In einem Märchen gibt es häufig magische Wesen, wie Feen, Zwerge, sprechende Tiere oder Zauberer. Diese sind oft dazu da, dem Helden zu helfen oder ihm beizubringen, was er tun muss.

**Beispiel:** Ein Zauberer gibt dem Helden eine magische Waffe, oder eine gute Fee gewährt dem Mädchen drei Wünsche.

#### 5. Der typische Verlauf:

Märchen folgen oft einem bestimmten Verlauf: **Ein Problem oder eine Herausforderung:** Der Held oder die Heldin steht vor einer schwierigen Aufgabe.

**Hilfe durch Magie oder gute Wesen:** Ein magisches Element oder ein guter Helfer kommt ins Spiel.

**Der Sieg des Guten:** Am Ende überwindet der Held das Böse, und es gibt eine Belohnung oder ein Happy End.

#### 6. Symbolische Sprache:

Märchen nutzen oft symbolische Sprache, um Themen wie Mut, Weisheit oder die Bedeutung von Gut und Böse darzustellen. Die Namen von Orten oder Charakteren können oft bestimmte Bedeutungen haben.

**Beispiel:** Ein Wald kann den „Weg des Lebens“ symbolisieren, und ein „Schloss“ könnte für den „Höhepunkt des Glücks“ stehen.

#### 7. Happy End:

Märchen enden oft mit einem „Happy End“, bei dem das Gute triumphiert und der Held belohnt wird. Das bedeutet nicht, dass es keine Konflikte oder Schwierigkeiten gibt, aber die Lösung ist klar und zufriedenstellend.



# Besonderheiten bei literarischen Prosatexten

Deutsch Lesen/Textverständnis M 9

## Zusammenfassung

### Zusätzliche Tipps für beide Textarten:

- **Sei kreativ und fantasievoll:** Gerade bei Märchen und Kurzgeschichten sind deiner Fantasie keine Grenzen gesetzt. Lass deine Ideen fließen und schreibe ohne sofort auf die perfekte Formulierung zu achten. Du kannst später immer noch überarbeiten.
- **Schreibe lebendige Szenen:** Versuche, Bilder in den Kopf des Lesers zu setzen. Beschreibe die Umgebung, das Aussehen der Charaktere und die Gefühle der Figuren. Das macht die Geschichte lebendiger und greifbarer.
- **Überarbeite deinen Text:** Lies deine Geschichte nach dem Schreiben durch und achte auf Klarheit und Spannung. Gibt es Stellen, die zu lang oder zu unklar sind? Gibt es unnötige Informationen, die du entfernen kannst?

### Zusammengefasst:

- **Für eine Kurzgeschichte:** Wähle ein zentrales Thema, arbeite mit einer klaren Struktur (Einleitung, Konflikt, Lösung), fokussiere dich auf einen bestimmten Moment und baue Spannung auf. Denk an ein überraschendes Ende!
- **Für ein Märchen:** Nutze typische Märchenelemente wie magische Wesen, den Konflikt zwischen Gut und Böse, und ein Happy End. Achte darauf, dass deine Geschichte eine klare moralische Aussage hat und baue symbolische Elemente ein.

Ich hoffe, diese Tipps helfen dir, deine Kurzgeschichte und dein Märchen zu schreiben! Viel Spaß beim kreativen Arbeiten! Gib Bescheid, wenn du noch weitere Impulse benötigst! **Gib deine beiden kreativen Texte innerhalb von zwei Wochen im Deutschfach ab!**

