

4.-7. Schuljahr

Hans-Peter Tiemann

Fantasy- Geschichten

für Kids

Mit Audio-Files
zum Download



Didaktische Expeditionen
in ein beliebtes Genre für
feurige Unterrichtsstunden



Lernen mit Erfolg

KOHL VERLAG

www.kohlverlag.de

Inhalt

Vorwort	3
1 Die Audioseite	4
2 Willkommen im Reich der Fantasy	5 – 6
3 Der letzte Wunsch des Kaisers	7 – 21
4 Das jammernde Schwert	22 – 44
5 Jackpot	45 – 54
6 Das Fantasy-Voting	55
7 Kleine Fantasy-Schreibwerkstatt	56 – 57
Lösungsvorschläge	58

Vorwort

Oft tummeln sich die Helden der Fantasy-Literatur vor aufgehübschten Mittelalter-Kulissen, verkitscht, romantisiert und meist auf mindestens dreihundert Seiten breitgeschrieben. Stereotype Plots präsentieren „Missions: Impossible“ in bedrohte Reiche, den Kampf gegen Tyrannen oder die Suche nach verborgenen Schätzen, wobei es im Figurenzoo von unzähligen kuriosen und mythischen Geschöpfen wimmelt.

Im vorliegenden Format ist nichts davon zu lesen: Drei im Umfang „bescheidene“ Fantasy-Erzählungen bieten Abenteuer voller Pointen. Das Genre wird dabei oft ironisiert und kritisch aufgenommen.

So ist **„Der letzte Wunsch des Kaisers“** eine teils amüsante Verwechslungsgeschichte mit morbiden Anteilen: Am Sterbebett eines Regenten aus dem Reich jenseits der Nebelwände „lesen“ vertrottelte Leibärzte die Worte ihres Kaisers so gründlich falsch, dass beinahe ein Krieg entfacht und das Küstenörtchen „Wurzbüttel“ niedergebrannt worden wäre, gäbe es nicht zwei Jungdrachen, die mit Hilfe einer Dryade die Eskalation verhindern und den vermeintlich letzten Wunsch des Kaisers erfüllen.

Die zweite Erzählung **„Das jammernde Schwert“** beginnt mit O-Tönen einer Klassenfahrt zu einem Schloss, das dringend saniert werden müsste. Während die Kinder über den Mief der Doppelstockbetten jammern und in Filzpantoffeln über das Parkett schlurfen, kommen sie einer bösen Familiensaga aus dem 18. Jahrhundert auf die Schliche und entdecken ein magisches Schwert, mit dessen Hilfe sich alles zum Guten wenden soll. Dabei geraten die „kleinen Helden“ dieser Erzählung selbst in größte Not und überzeugen die Leserinnen und Leser durch Humor und couragiertes Eingreifen.

Schließlich liegt mit **„Jackpot“** eine Fantasy-Parodie vor, die den Hype um die Vermarktung des Genres kritisch und augenzwinkernd unter die Lupe nimmt. Das ganze Fantasy-Inventar spielt mit: Mutanten, Zerberus und Stein der Weisen sind die „Spielsachen“, mit denen sich die beiden Hauptfiguren herumschlagen.

Die Erzählungen sind jeweils in Kapitel gegliedert, sodass sich eine behutsame Lektüre in Abschnitten anbietet. Der Aufgabenkatalog im Anschluss an die Texte bietet neben analytischen immer auch textproduktive Arbeiten an. Dabei werden Strategien und Techniken des Leseverstehens eingeübt und sprachlich-stilistische Textmerkmale erschlossen. An einigen Stellen kann auf zwei Niveaustufen gearbeitet werden, indem leistungsstarke Kinder auch Arbeitsaufträge mit Sternchen erledigen.

Schließlich präsentiert das Audio-Material den Fantasy-Sound zu den Erzählungen, die mal komplett, mal in Auszügen gelesen werden. Die Rezeption der Tracks dürfte das Hörverstehen fördern und zu vertiefender Bearbeitung anregen.

Entdeckerfreude, Neugier und eine Menge Spaß beim Erkunden fremder Welten und Wesen wünschen der Kohl-Verlag und

Hans-Peter Tiemann

Die Symbole bedeuten:



schriftlich
bearbeiten



lesen und
vorlesen



einen Audio-Track
spielen / anhören



inszenieren
und spielen



anspruchsvolle
Aufgaben lösen



Lektüre
bis hierher

1 Audioseite



Die Übersicht zeigt die **Audio-Files zu den Erzählungen**, gesprochen von Hans-Peter Tiemann.

	Titel (Erzählung)
Track 1	<i>Der letzte Wunsch des Kaisers, 1. Kapitel</i>
Track 2	<i>Der letzte Wunsch des Kaisers, 2. Kapitel</i>
Track 3	<i>Der letzte Wunsch des Kaisers, 3. Kapitel</i>
Track 4	<i>Der letzte Wunsch des Kaisers, 4. Kapitel</i>
Track 5	<i>Folios Gedanken (Der letzte Wunsch des Kaisers)</i>
Track 6	<i>Das jammernde Schwert, 1. Kapitel</i>
Track 7	<i>Die Sage vom jammernden Schwert (Das jammernde Schwert)</i>
Track 8	<i>Das Gemälde (Das jammernde Schwert)</i>
Track 9	<i>Die Kronleuchter-Katastrophe (Das jammernde Schwert)</i>
Track 10	<i>Die Zeitreise (Das jammernde Schwert)</i>
Track 11	<i>Die gesamte Erzählung (Jackpot)</i>

2 Willkommen im Reich der Fantasy!

Was ist eigentlich Fantasy?

Verwandlungen sind ein beliebtes Fantasy-Thema.



Orhan

Da kommen immer Ritter vor, die gegen Drachen kämpfen.



Finn



Solche Filme und Romane sind unheimlich von Anfang bis Ende.



Ida

Es gibt immer Heldinnen oder Helden, die eine Aufgabe lösen oder eine Prüfung bestehen müssen.



Olivia

Witze und komische Szenen haben da jedenfalls nichts zu suchen.



Emily

Fantasy-Geschichten spielen in der Zukunft.



Elif

Fantasy-Geschichten spielen niemals nur in unserer Wirklichkeit.



Anastasia

- 1) Lest vor, was hier zum Thema „**Fantasy**“ gesagt wird.
- 2) Sprecht über die verschiedenen Meinungen und klärt, welche dieser Aussagen zutrifft.

Das sagt ein Autor

Ich schreibe sehr gern Fantasy-Erzählungen, weil dort alles möglich ist. Ich kann Figuren und Orte erfinden, mit einer Szene aus der Wirklichkeit beginnen, mit Zauberei in ein Fantasiereich springen und schließlich zurückkehren. Da ich Ritter- und Heldengeschichten nicht mag, sind meine Hauptfiguren eher Antihelden, also die Schwachen und die Einsamen, Menschen also, die wenig beachtet werden. Sie können nebenan im Fantasy-Reich das Böse bezwingen und gute Taten vollbringen.

- 3) Beschreibt, was der Autor an Fantasy-Erzählungen mag. Sprecht darüber, ob ihr euch selbst die Gestaltung einer solchen Erzählung zutraut. Falls ja, legt los! Tipps dazu findet ihr auf den Seiten 56 und 57.

3 Der letzte Wunsch des Kaisers



- 1 -

- 1 Er lag in der großen Halle auf dem Bett, als hätte der Tod längst schon die Knochenhand nach ihm ausgestreckt, ein bleicher Schädel, dünn umspannt von faltiger Haut. Drei Leibärzte beugten sich über den Kaiser, Gestalten in langen schwarzen Gewändern. Ein Einäugiger benetzte ihm den trockenen Mund mit einem feuchten Lappen, den
- 5 ihm ein kräftiger Zentaur, der hinter dem Bett wachte, in einer Schüssel hinreichte. Ein zweiter Leibarzt, zwergenhaft und glatzköpfig, lugte immer wieder unter die Decke, kroch in die Bettenhöhle, verschwand für eine Weile und kam schweißnass mal auf der anderen Seite und mal am Fußende hervor.
- 10 Der dritte streichelte gelangweilt einen Arm des Kaisers und spielte mit dessen dünnen Fingern, hob sie an, ließ sie zurückschnappen, summte leise vor sich hin und befühlte ab und zu den schwachen Puls des Herrschers. Plötzlich zog der Zentaur eine Fliegenklatsche aus seiner Satteltasche und schlug heftig, aber vergebens nach den Insekten, die dem Regenten übers Gesicht huschten, auf-
flogen und die dunklen Gestalten umschwirten.
- 15 Niemand ahnte, dass sich an diesem Abend zwei Jungdrachen unter dem Bett versteckt hielten. Fida und Folio, die am Hof des Kaisers aufwuchsen, vom Herrscher geduldet und gemocht wurden, suchten auch jetzt noch gern seine Nähe. Eine dumme Drachenmutprobe hatte die beiden heute hierher gebracht. Sie waren durch das Fenster auf der Seeseite hereingeflogen, hatten in einer Steilkurve den großen Kronleuchter mit den flackernden Kerzen umkreist und wollten den Saal eben durch die Dachluke verlassen,
- 20 als die gefräßige Hydra mit ihren sieben Schlangenköpfen an der Tür auftauchte. Gerade noch rechtzeitig konnten die beiden Drachen im Sturzflug abtauchen und unter das Bett schlüpfen. Kurz darauf trafen auch die dunklen Gestalten ein, umstellten das Lager des Kaisers und winkten den Zentaur heran.
- 25 „Still!“, flüsterte der Einäugige nach einer Weile und hielt sein Ohr dicht über den Mund des Regenten, der plötzlich die Lippen bewegte. „Er spricht. Der Kaiser spricht!“, staunte der Streichler, während der Zwergenhafte an den Hals des Herrschers heranrobte und ihm den Glatzkopf gegen die Brust presste. Der Zentaur blickte gespannt auf die Szene, scharrte nervös mit den Hufen und äpfelte
- 30 knapp neben dem Bettpfosten auf den steinernen Fußboden. Sofort nahm der Zwergenhafte Witterung auf, rümpfte angewidert die Nase, drückte sich dann aber wieder an den Hals des Kaisers, horchte und sprach ihm nach, zunächst flüsternd, dann immer lauter: „Blit-zer be-stra-fen – ris-kan-te O-ma ...“ Aus dem Bett kamen nur noch schwache Atemzüge, mehr war nicht zu vernehmen.
- 35 „Blitzer bestrafen – riskante Oma?“, murmelten die Leibärzte im Chor und blickten einander ungläubig an.