

●
SCHWEIZERISCHES NATIONAL
MUSEUM. MUSÉE NATIONAL
SUISSE. MUSEO NAZIONALE
SVIZZERO. MUSEUM NAZIUNAL
SVIZZER. **Landesmuseum Zürich.**



ANIMALI.

TIERE UND FABELWESEN

VON DER ANTIKE BIS ZUR NEUZEIT

○
01.03.–14.07.2013

UNTERLAGEN FÜR SCHULEN

ANIMALI. TIERE UND FABELWESEN VON DER ANTIKE BIS ZUR NEUZEIT | 01.03.–14.07.2013

Liebe Lehrerinnen und Lehrer

Unzählige Tiere und Fabelwesen zieren Wappen, Hauswände und Tore, Brunnen, Wirtshausschilder, Werbeplakate und sogar unsere Kleidung. Sie erscheinen auf Verpackungen, sind Teil von Signeten, Logos und Brands. Wir Menschen sind beeindruckt und fasziniert von den besonderen Eigenschaften der Tiere, gleichzeitig bewundern und fürchten wir sie.

Die Beobachtung der Tiere hat dem Menschen schon immer geholfen, die Geheimnisse der Welt zu verstehen. Tiere spielen in Mythen, Sagen und Legenden eine Rolle und sind Symbole des Glaubens. Sie ermöglichen es dem Menschen, seine Vorstellungen, Wünsche und auch Ängste auszudrücken. Tiere werden einmal vergöttert, dann verteufelt. Und: Die Geschichte der Tiere wirft auch Fragen nach unseren Wurzeln auf.

Die Beziehung zwischen Mensch und Tier ist uralte. Die Tiere haben zur Entstehung der ersten Zivilisationen beigetragen und die menschliche Fantasie in allen Kulturen und bei allen Völkern nachhaltig beeinflusst. Die Faszination des Menschen für das Tier zeigt sich auch in der Kunst und im Kunsthandwerk. So fertigten Menschen kunstvoll Tiergottheiten, tierähnliche Gottheiten und Tiere, die Göttinnen, Göttern und Herrschern zur Seite stehen. Darstellungen von Mischwesen der alten Griechen und Römer, die symbolhafte Tierornamentik des Mittelalters, die Tiersternbilder auf Globen haben sich bis heute erhalten und erzählen von der Bedeutung der Tiere und von der Beziehung zwischen Mensch und Tier.

Ein goldener Hirsch, furchterregende Drachen, das Einhorn mit der schönen Jungfrau im Garten, mächtiger Adler und starker Löwe, die Schlange im Paradiesgarten oder die Arche Noah lassen uns eintauchen in die Welt der Tiere und Fabelwesen. Es ist eine Welt voller spannender Geschichten!

Wir freuen uns auf Ihren Besuch im Landesmuseum Zürich.

Prisca Senn, Leiterin Bildung & Vermittlung
Rebecca Sanders, wissenschaftliche Mitarbeiterin Bildung & Vermittlung

INHALT

5	ZUR AUSSTELLUNG
6	PUBLIKATIONEN
7	AUSSTELLUNGSPLAN
8	HINTERGRUND
8	MENSCHEN UND TIERE: UNAUFLÖSBARE VERBUNDENHEIT von <i>Erhard Olbrich</i>
15	ZWISCHEN FIKTION UND REALITÄT. ZU TIEREN UND FABELWESEN VON DER ANTIKE BIS ZUR NEUZEIT von <i>Luca Tori und Aline Steinbrecher</i>
18	AUSSTELLUNGSRUNDGANG
26	UNTERRICHTSEINHEITEN FÜR SCHULKLASSEN
27	1. IM MUSEUM
28	2. INPUTS ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG IM UNTERRICHT
38	BILD- UND OBJEKTBETRACHTUNG IM MUSEUM
39	GESCHICHTEN ERZÄHLEN
41	WHO IS WHO?
43	MEDIENVERZEICHNIS / LITERATUR UND LINKS
46	KLASSENATERIALIEN
46	KM 1 / BILDKARTEN
47	KM 2 / MEMORY
48	KM 3 / INTERVIEW
49	KM 4 / KEMARIS TRAUM
51	KM 5 / WAPPEN
52	KM 6 / DIE TIERWELT IN ZAHLEN
53	KM 7 / FÜR TIERE SORGEN
54	KM 8 / EXKURSION
56	KM 9 / TIERGEDICHTE
57	KM 10 / WENN JEMAND EINEN VOGEL HAT...
58	KM 11 / MENSCH UND TIER. EIN ZWIESPÄLTIGES VERHÄLTNIS
59	KM 12 / HERODOT: ARION UND DER DELPHIN
60	KM 13 / DIE GÄNSEMAGD
62	KM 14 / BERÜHMTE PFERDE – BERÜHMTE LEUTE
63	KM 15 / CHIRON
64	KM 16 / GLOBI IN DER KIRCHE
65	KM 17 / LEGENDE DES HEILIGEN KORBINIAN
66	KM 18 / HEILMITTEL VOM ADLER
67	KM 19 / DER ADLER. EINE GESCHICHTE AUS AFRIKA
68	KM 20 / DIE GREIFENFEDER
70	KM 21 / ARION UND DER DELPHIN
71	KM 22.1 / GEHEIMNISVOLLE FISCHE
72	KM 22.2 / GEHEIMNISVOLLE FISCHE
73	KM 23.1 / DER INDISCHE GOTT VISCHNU ERSCHEINT ALS FISCH
74	KM 23.2 / DER INDISCHE GOTT VISCHNU ERSCHEINT ALS FISCH
75	KM 24 / SEEGESPENSTER
76	KM 25 / DIE INSEL DER SIRENEN
77	KM 26 / KAISER KARL UND DIE SCHLANGE ZU ZÜRICH
78	KM 27 / DER SÜNDEFALL
79	KM 28 / DIE WEISSE SCHLANGE

81	KM 29 / VERTEUFELT UND VEREHRT
82	KM 30 / VOM RITTER, DER DEN DRACHEN NICHT FÜRCHTETE
84	KM 31 / KADMOS UND DER DRACHE
85	KM 32 / DRACHENARTEN
86	KM 33 / DRACHENRÄTSEL
87	KM 34 / ALS DER BUDDHA EINST EIN LÖWE WAR
88	KM 35 / LÖWENBÄNDIGER
89	KM 36 / ASTERIX UND OBELIX IN ÄGYPTEN
90	KM 37 / DER HIRSCH IM SPIEGELBILD
91	KM 38 / DIE LEGENDE VOM LEUCHTENDEN HIRSCH
92	KM 39 / VON BEGEGNUNGEN MIT MAJESTÄTISCHEN GEWEIHRÄGERN
93	KM 40 / HORN, GEWEIHE ODER ZAHN?
94	KM 41 / PHANTASTISCHE BERICHTER
95	KM 42 / DIE KARRIERE DES TIERES, DAS ES NICHT GIBT

IMPRESSUM

UNTERLAGEN FÜR SCHULEN ZUR AUSSTELLUNG
ANIMALI. TIERE UND FABELWESEN VON DER ANTIKE BIS ZUR NEUZEIT
01.03.–14.07.2013 | LANDESMUSEUM ZÜRICH

KONZEPT: PRISCA SENN, REBECCA SANDERS, CHRISTINE SCHAUFELBERGER
TEXTE: PRISCA SENN, CHRISTINE SCHAUFELBERGER, MAGDALENA RÜHL, REBECCA SANDERS
LEKTORAT: MATTHIAS SENN
GESTALTUNG: REBECCA MORGANTI PFAFFHAUSER, PHILIPP HERMANN

AUSSTELLUNG
GESAMTLEITUNG: ANDREAS SPILLMANN
PROJEKTLEITUNG: LUCA TORI
WISSENSCHAFTLICHE MITARBEIT: REBECCA SANDERS
BILDUNG & VERMITTLUNG: PRISCA SENN, MAGDALENA RÜHL, REBECCA SANDERS

ZUR AUSSTELLUNG

Hochkarätige Objekte aus den Sammlungen der Uffizien und dem Palazzo Pitti in Florenz oder dem Kunsthistorischen Museum in Wien sowie dem Schweizerischen Nationalmuseum spüren der Symbolkraft von realen und mythischen Kreaturen von der Antike bis zur Neuzeit nach. Die Schlange und der Sündenfall, der Drache des heiligen Georg, der Löwe Samsons, die Sirene mit ihrem verführerischen Gesang – in Mythen und Legenden übernehmen Tiere und Fabelwesen menschliche Stärken und Schwächen. Sie verkörpern Mut, Kraft und Fruchtbarkeit, verführen nach Strich und Faden oder stehen für List. Adler, Löwe, Pferd, Hirsch, Fisch, Schlange und ihre Umwandlung in die Fabel- oder Mischwesen Drache, Greif, Sphinx, Kentaur, Einhorn und Sirene stehen im Zentrum der Ausstellung und laden zu einer Entdeckungsreise ein, die vor rund 2 500 Jahren beginnt.

Grossformatig eindrückliche Bildteppiche aus königlichen Palästen, kostbare Elfenbeinschnitzereien aus Wunderkammern und antike Goldschmiedearbeiten aus der Mittelmeerregion erzählen von Tierwesen, ihren Eigenschaften und ihrer Symbolik. Die Ausstellung präsentiert, wie Tiere und Fabelwesen in Europa seit der Antike bis zur Neuzeit dargestellt wurden. Dies erlaubt einen frischen Blick auf bedeutende Werke aus namhaften Museen, wie der Galleria degli Uffizi und dem Palazzo Pitti in Florenz und dem reichen Sammlungschatz des Schweizerischen Nationalmuseums.

Tiere begleiten uns seit Menschengedenken als treue Freunde oder gefürchtete Feinde. Die Welt der Vormoderne beherbergte auch monströse Mischwesen. «Echte» Klauen eines schaurigen Greifen, das Horn des legendären Einhorns, eine ausgestopfte Sirene und ein obskures Drachenjunge beweisen, wie unsere Vorfahren an die Existenz von Fabelwesen glaubten, die bis in die Zeit der Aufklärung zur Weltordnung gehörten.

Listig sei die Schlange, schaurig der Drache, potent der Greif, mächtig der Adler und mutig der Löwe: Tiere und Fabelwesen dienen uns Menschen als Spiegel für unsere Wünsche und Ängste. Auf sie projizieren wir unseren unkontrollierbaren Zorn, unsere übertriebene Gier oder unsere Sexualität. Sie haben Tugenden oder Laster, sind göttlich oder teuflisch, Retter oder Bedrohung. Allerdings ist kein Tier oder Fabelwesen nur positiv oder nur negativ besetzt. Der Biss der Schlange kann lebensgefährlich sein. Sie war deshalb mit dem Bösen verknüpft. Weil sie sich häutet, galt sie aber auch als Zeichen für Unsterblichkeit und Wiedergeburt.

Faszination, Abneigung, Mitgefühl und Dominanz – die Komplexität der Tier-Mensch-Beziehungen zeigt sich in zwölf reich ausgestalteten Kabinetten, die je einem Tier und seinen verwandten Mischwesen gewidmet sind. Die Ausstellung vermittelt Einblick in vergangene Weltanschauungen und lädt ein zum Nachdenken über die Animalität im Menschen, damals wie heute.

PUBLIKATIONEN

UNTERLAGEN FÜR SCHULEN

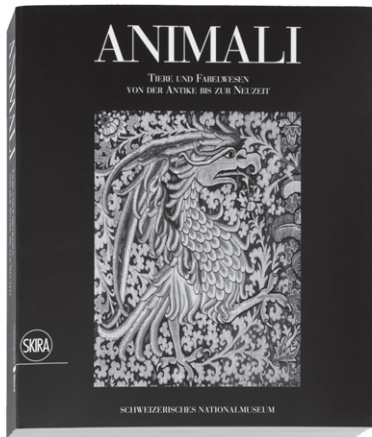
VON DER ANTIKE BIS ZUR NEUZEIT»

«ANIMALI. TIERE UND FABELWESEN

AUSSTELLUNGSKATALOG

Zur Ausstellung erscheint eine bebilderte Publikation mit 25 Beiträgen im Verlag SKIRA. Die Artikel zur Symboldeutung von Tieren und Fabelwesen in Literatur und Kunst sowie Untersuchungen zur Psychologie und zur Wissensgeschichte geben Einblicke in die vielseitigen Aspekte der Beziehung zwischen Mensch und Tier.

ANIMALI. Tiere und Fabelwesen von der Antike bis zur Neuzeit. 302 Seiten, 155 Farbabbildungen. Auf Deutsch. SKIRA Verlag. ISBN 978-3-905875-35-5, CHF 63.–



KARTENSET

Zur Ausstellung erscheint ein Kartenset. Es enthält 35 Bildkarten mit zahlreichen Informationen und Fragen, die sich besonders für die Vermittlung eignen. Die Karten können für einen Rundgang mit individuellen Arbeitsaufträgen oder unabhängig von der Ausstellung im Unterricht eingesetzt werden.

ANIMALI. Tiere und Fabelwesen von der Antike bis zur Neuzeit. 35 Bildkarten. Auf Deutsch. ISBN 978-3-905875-36-2. CHF 18.–



Beide Publikationen erhältlich im Museumsshop,
im Buchhandel oder über buchbestellung@snm.admin.ch

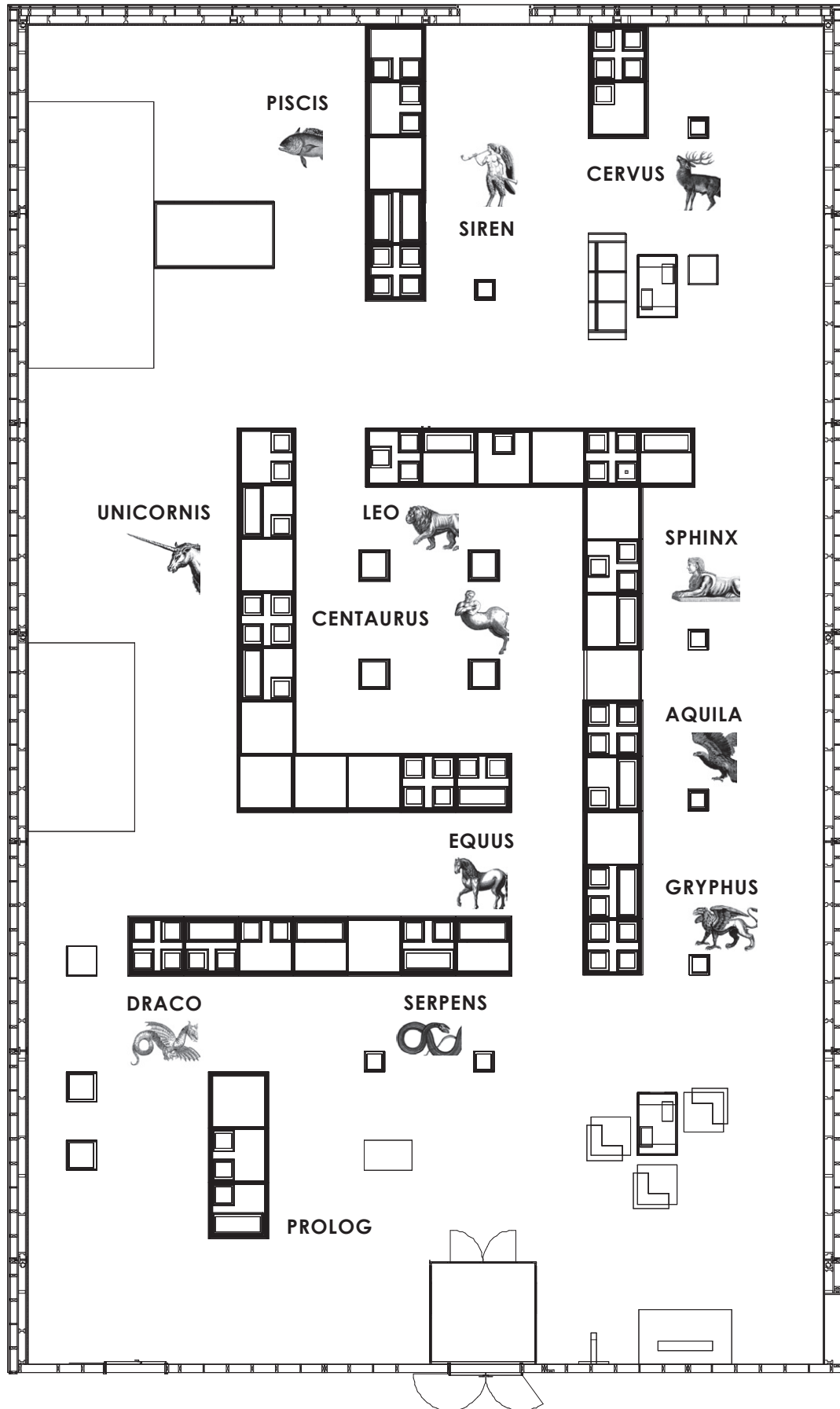
ZUR AUSSTELLUNG

AUSSTELLUNGSPLAN

UNTERLAGEN FÜR SCHULEN

VON DER ANTIKE BIS ZUR NEUZEIT»

«ANIMALI. TIERE UND FABELWESEN



HINTERGRUND

MENSCHEN UND TIERE: UNAUFLÖSBARE VERBUNDENHEIT

von Erhard Olbrich

UNTERLAGEN FÜR SCHULEN

VON DER ANTIKE BIS ZUR NEUZEIT»

«ANIMALI. TIERE UND FABELWESEN



HINTERGRUND

Knaben mit Osterlamm, 1973. Farbdiapositiv. Höhe 6 cm. © Schweizerisches Nationalmuseum.

Unsere Vorfahren haben noch enger als wir mit Tieren und Pflanzen in der Natur gelebt. Sie waren stets auf Wissen über ihre Mitbewesen angewiesen, mussten sie «lesen» und ihr Verhalten ein Stück weit vorhersagen können, sei es zum eigenen Schutz, zur Jagd und Nahrungsbeschaffung, zu den vielen Formen der Nutzung der Fähigkeiten von Tieren oder auch zur Gestaltung des Zusammenlebens mit ihnen. Tiere waren und sind für Menschen Beute, selten Gefahr; sie waren und sind immer noch Nahrung, oft Delikatessen, manchmal Heilmittel; Tiere sind Jagdhelfer, Felllieferanten, begehrt als Schmuck, sie sind Symbolträger, dienen profan als Prestigeobjekte, in manchen Kulturen waren sie Gottheiten; Menschen setzen sie bis heute als Gehilfen ein, kennen sie als Unterhalter, verschaffen sich

mit Tieren so manchen lustvollen Nervenkitzel, brauchen sie aber auch – wie schon Hannibal seine Elefanten – als Mitkämpfer. Überwiegend nutzen wir Tiere. Manchmal leiden wir unter den Plagen, die Tiere bedeuten können. Aber wir erkennen sie in den letzten Jahrzehnten auch wieder als die Mitbewesen, mit denen wir emotionale, tief verankerte Beziehungen eingehen. Und oft sind es hilfreiche Beziehungen. So stellt eine Kommission der Organisation Cooperation in the Field of Scientific and Technical Research der Europäischen Union im Jahre 2007 fest: «Es gibt überzeugende empirische Evidenz, die bestätigt, dass ein enger Kontakt mit der Natur, mit Tieren und Pflanzen, die Gesundheit und die Lebensqualität von Menschen fördert.» – Was geschieht in diesem Kontakt?

Biophilie: evolutionäre Vorbereitung der Beziehung

Aus der Soziobiologie kommen erste Erklärungen. Sie betonen die Verbundenheit zwischen Spezies. Das menschliche Nervensystem mit all seinen Verhaltensprogrammen für Überleben, für Anpassungen an eine komplexe Umwelt und für das Zusammenleben mit der eigenen und mit anderen Spezies hat sich doch in einer biokulturellen Evolution entwickelt. Es war ein Prozess der Ko-Evolution, in dem genetische und kulturelle Faktoren zur Wirkung kamen, die geeignete Verhaltensmuster für das Zusammenleben mit all unseren Mitbewesen ermöglichten. Wir erfahren sie nicht nur im manifesten Verhalten. Mit den genetisch geprägten Verhaltensformen und ihren Variationen durch Erfahrung wurden auch Emotionen, archetypische Bilder oder erlebnisintensive Symboliken in der Evolution geprägt. So hat sich eine Affinität zu den vielen Formen des Lebens und den Habitaten sowie Ökosystemen entwickelt, die Leben ermöglichen. Sie ist mit einer relativ niedrigen Wahrnehmungsschwelle für Mitglieder der eigenen und anderer Spezies gekoppelt und oft mit bestimmten Reaktionen auf Tiere sowie mit einer emotionalen Tönung ihres Erlebens verbunden. Edward Wilson nennt das Biophilie.¹



Von einer Bauernfamilie adoptiertes Rehkitz, 1945. SW-Negativ.
Höhe 6 cm. © Schweizerisches Nationalmuseum.

Wir erkennen Biophilie nach wie vor in einer Tendenz zu Fürsorge, zu Pflege jungen Lebens und Altruismus, zu Bindung und einer Bereitschaft zu teilen. Das hat seinen adaptiven Wert für den Erhalt von Leben. Zur Konkretisierung sei an das Kindchen-Schema erinnert, dem wir uns kaum entziehen können, an spontanes Helfen, wenn ein Baby in Not schreit oder ein kleiner Hund wimmert, aber auch an Freude am Teilen, an die Befriedigung, die wir durch Fürsorge für andere Lebewesen empfinden.

In ästhetischer Perspektive erleben wir Biophilie, wenn uns die physische Harmonie von Lebewesen oder die Schönheit der Natur ansprechen. Eine

unberührte Berglandschaft, frei galoppierende Pferde, ein spielender Delfin, sie ergreifen uns doch und lösen ein Erleben aus, das uns gewahr werden lässt, dass wir etwas Schönerem begegnen. Wer kennt schon eine hässliche Blume?

Moralistisch ist der Bezug zur Natur, der nicht nur das Erleben von Gemeinsamkeit, sondern auch von Verantwortlichkeit für oder gar von Ehrfurcht vor dem Leben umfasst² – denken wir nur einmal, wie uns der Tod eines Tieres berührt oder welche Hemmungen wir haben, ein Säugetier zu töten. Er geht manchmal sogar mit dem Verspüren einer spirituellen Einheit, von Harmonie und einer grösseren Ordnung einher, in der Mensch und Natur stehen.

Aber wir verspüren Affinität zu Tieren auch in negativem Erleben, in der Angst, der Aversion oder Antipathie beim Kontakt mit Tieren wie Schlangen oder Spinnen, wir meiden schleimige oder hässliche Lebewesen. Am Beispiel der Schlangenphobien lässt sich zeigen, dass negative Affinität evolutionär vorbereitet und heute noch relativ tief in Menschen verankert ist: Zum Beispiel kann man Kindern sehr leicht eine Schlangenphobie ankonditionieren, übrigens auch kleinen Eskimos, die kaum einmal einer Schlange begegnet sind oder begegnen werden. Das kann man von den grossen Gefahren der Moderne für Kinder – etwa Autos, elektrischen Steckdosen, Feuerwaffen und Dolchen – nicht sagen. Das ist nach wie vor «tief» einprogrammiert: Bevor die bewusste Verarbeitung der Wahrnehmung von «Schlange» in der Cortex abgeschlossen ist, haben die Mandelkerne bereits eine Kopie erhalten, und dort wird unbewusst und weitgehend automatisch die Vorbereitung des Körpers für Flucht und Abwehr (Puls, Blutdruck, Muskelspannung usw.) ausgelöst.

Aber wir erleben nicht nur Aversion, wir kennen genauso die Attraktion hin zu vertrauten Tieren, neben der Angst vor manchen Tieren empfinden wir genauso freundliche Zuwendung zu anderen, wir erleben Gleichgültigkeit genauso wie Ehrfurcht vor dem Leben um uns herum. Ohne Zweifel sind die biophilen Reaktionen mit der fortschreitenden Beherrschung der Natur, mit den technologischen, wissenschaftlich-rationalen und kulturellen Gestaltungen des Lebens und Zusammenlebens überlagert worden. Aber mit ein bisschen Sensibilität sind sie immer noch erfahrbar, und sie können im Zusammenleben mit Natur wieder gestärkt werden.

Empathie beobachtet

Was geschieht bei der evolutionär vorbereiteten Bezugnahme von Menschen zu Tieren und zur Natur? Nach de Waal kommt bei der Kommunikation und bei Interaktionen von Menschen mit Tieren der Empathie eine zentrale Position zu. «Empathie erlaubt es einem Lebewesen, sich schnell und automatisch den emotionalen Befindlichkeiten eines Anderen zuzuwenden, das ist zentral für die Regulation sozialer Interaktionen, für koordinierte Aktivitäten und für gemeinsame zielgerichtete Kooperation.»³

Eine empathische Reaktion kann im einfachsten Fall auf emotionale und motorische Ansteckung zurückgehen. Das ist im weitesten Sinne immer dann der Fall, wenn ein Organismus von emotionalen oder aktionalen Prozessen eines anderen berührt oder betroffen wird und dies in sich selber abbildet. Das braucht kein vorangehendes Lernen und keine einschlägige Erfahrung, es braucht auch kein kognitives Interpretieren oder gar Konstruieren der Empfindungen des Gegenübers. Jeder Reiter weiss zum Beispiel, dass sich seinem Pferd die Erregung anderer Pferde mitteilt. Beginnt ein Pferd in einer Gruppe anzutrablen, werden alle aufmerksamer, geht ein Pferd in den Galopp, bemächtigt sich aller, insbesondere der nachfolgenden Pferde, eine mehr oder minder heftige Erregung. – Wahrscheinlich ist dieses Phänomen durch die Urgewohnheiten von Pferden, durch ein uraltes Programm, erklärbar: Ursprünglich waren Schritt oder Trab die Gangarten beim einfachen Ortswechsel der Herde. Galopp war (nur) unter besonderen Umständen, meist wohl bei drohender Gefahr, angesagt. – Dass Emotionen mit ihren körperlichen Begleiterscheinungen auch über Speziesgrenzen hinweg ansteckend wirken, ist jedem Reiter vertraut. Um das obige Beispiel fortzuführen: Ein Reiter spürt oft, dass sich ihm die Erregung seines Pferdes mitteilt, wenn es, von anderen angesteckt, in den Galopp gehen will. Und er weiss genauso, dass sich seine eigene Erregung – oft spezifisch: seine Angst – dem Pferd mitteilt.

Emotionale und motorische Ansteckung bilden gleichsam den Kern der empathischen Prozesse. Eine evolutionär weiterentwickelte Form stellt die mitschwingende Betroffenheit dar. Sie kombiniert emotionale Ansteckung mit einer auf Erfahrung basierenden Bewertung, die den anderen und die Ursachen seiner Emotionen erkennt, aber Erfahrung in die eigene Reaktion einfließen lässt. Mitschwingende Betroffenheit ist bei vielen Hominiden beobachtet worden. Das verdeutlicht eine Geschichte des Gorillaweibchens Binti Jua: Im Chicagoer Zoo war ein kleiner Junge in das Gorillagehege gefallen, auf dem Kopf aufgeschlagen und lag nun ohnmächtig am Boden. Binti Jua nahm das Kind auf ihre Arme und legte es an einen der Ausgänge, an dem regelmässig Pfleger vorbeikamen. Die Bereitschaft des Gorillas, über die Artgrenzen hinweg einem Menschen zu helfen, ist wohl kein Einzelfall. Sheldrake dazu: «Meine Datenbank enthält über 200 Geschichten von Tieren, die trösten und heilen. Die meisten handeln von Katzen und Hunden, die Menschen, die krank oder traurig sind, nicht von der Seite weichen, als wollten sie sie trösten. Im Grunde ist das nicht nur ein «Als ob» – sie trösten Menschen tatsächlich und tragen dazu bei, sie zu heilen.» Der mitschwingenden Betroffenheit liegt eine Mehrzahl neurologischer Korrelate zugrunde, die eine genetische Grundlage haben. Buss weist nach, dass in Situationen der Mensch-Tier-Beziehung

neurologische und hormonelle Prozesse ablaufen – ohne dass wir ihrer bewusst werden.⁴ Und nach Kotrschal können wir bei der emotionalen und motorischen Ansteckung zwischen Spezies gar von weitgehender Übereinstimmung der neurologischen Programme ausgehen, die sie auslösen.⁵



Junge posiert mit Hund in der Swissminiatur, 1961, Melide. SW-Negativ. Höhe 6 cm. © Schweizerisches Nationalmuseum.

Bei Menschen finden wir die gleichen neurologischen Strukturen wie bei Säugetieren und bei vielen Wirbeltieren. Sie prägen Verhalten in sozialen und sexuellen Situationen, in Situationen der Versorgung des Nachwuchses, im Bindungsverhalten und im Umgang mit Stress. Auch bei den durch Erfahrung (Lernen) weiterentwickelten Formen der mitschwingenden Betroffenheit können wir von einer evolutionären Kontinuität ausgehen, die im Laufe einer Langzeitbeziehung – vor allem gilt das wohl für Beziehungen mit domestizierten Arten – nach ähnlichen Erfahrungen der Konsequenzen emotionaler Kommunikationen und nach der «richtigen» Einschätzung von Verhalten und sogar von Absichten der anderen Spezies erworben wurde und sich bewährt hat.

Eine noch weiter entwickelte Form der Empathie ist die empathische Perspektivenübernahme. Sie setzt kognitive Prozesse voraus, eine auch durch mentale Interpretationen oder gar Konstruktionen mitbestimmte Übernahme von beim anderen «vorgestellten» Emotionen. – Hier werden schon vor gesellschaftlichen Appellen an Moral neurologische Prozesse erkennbar, die empathische, letztlich altruistische Verhaltensweisen ein Stück weit biologisch erklären.

Neurobiologische Erklärungen: Spiegelneuronen

Solche Beobachtungen der Ethologie können wir gut mit experimentell gewonnenen Erklärungen verbinden, die die Neurobiologie anbietet. Eine beachtenswerte Erklärung geht auf eine mehr oder minder zufällige Beobachtung zurück: Galilei hatte ins Gehirn von Rhesusaffen kleine



Knaben mit Osterküken, 1973. Farbdiapositiv. Höhe 6 cm. © Schweizerisches Nationalmuseum.

Elektroden hineinoperiert – an Zellen, die immer dann «feuert», wenn die Affen nach Futter greifen. Dann knatterten die Messinstrumente der Forscher. Einmal geschah etwas Seltsames: «Als ich selber den Arm nach den Nüssen ausstreckte, ging das Knattern ebenfalls los – als hätte der Affe sich bewegt. Aber der sah mir nur ruhig zu. Erst glaubten wir natürlich an einen Fehler. [...] Nach einer Weile begriffen wir, dass sich das Gehirn des Affen so verhielt, als versetze er sich in den Kopf des Versuchsleiters hinein. Wenn ein Tier die Bewegung eines anderen beachtet, spiegelten die von uns beobachteten Nervenzellen also das Verhalten des Gegenübers. Darum nannten wir sie Spiegelneuronen.» Spiegelneuronen sind jene Mitte der neunziger Jahre bei Affen und später bei Menschen und anderen Spezies entdeckten Neuronen, die dann «feuern», wenn das Tier eine bestimmte Aktivität ausübt – zum Beispiel ein Objekt ergreift –, aber gleichzeitig auch dann, wenn es ein anderes Tier bei der gleichen Aktivität beobachtet. In den späten neunziger Jahren wurden Verbindungen zwischen diesen und motorischen Neuronen entdeckt. Für Rizzolatti und Mitarbeiter ist klar, dass diese zusammen «ein System bilden, in dem biologische Aktionen visuell abgebildet sind, die dann mit motorischen Neuronen abgestimmt werden, welche die gleiche Aktion codieren». ⁶ Mit an-

deren Worten: Das Nervensystem von Affen kann ganz offensichtlich so etwas wie Entsprechungen zwischen bei anderen Individuen – auch aus anderen Spezies – wahrgenommenen Aktionen und eigenen neuralen Prozessen erfassen, die auf die gleichen Aktionen hinauslaufen.

Man weiss heute auch, dass Spiegelneuronen-Systeme bei Menschen häufiger anzutreffen sind als bei Affen. ⁷ Das verdient Beachtung als Aufweis einer weiterentwickelten neurologischen Basis für aufeinander bezogenes und miteinander abgestimmtes Zusammenleben. ⁸ Spiegelneuronen-Systeme lösen nicht nur «Mit-Aktivität» bei Bewegungen aus, sie sind auch beteiligt, wenn Berührungen oder Emotionen beobachtet werden.

Unser Gehirn ist empathisch – und das hilft beim Leben und Zusammenleben mit Menschen ebenso wie mit Tieren. Empathie schafft unterbewusst eine ständige Solidarität mit anderen. Grundlegende soziale Verhaltensweisen sind schon genetisch geprägt, als Schemata vorbereitet, sie werden in der Erfahrung eines Gegenübers ausgelöst. Auch Tiere schwingen mit dem Leiden von Menschen mit und reagieren gemäss ihren Erfahrungen. In Spiegelneuronen-Systemen erkennen wir heute eine neurologische Basis für aufeinander abgestimmtes Zusammenleben von Spezies.

Neurobiologische Erklärungen: Hormonsysteme

Entwicklung und Erhalt von engen Beziehungen werden auch von verbunden wirkenden, allerdings auch einzeln aktivierbaren neuro-humoralen Systemen «angetrieben». Vor allem das Hormon Oxytocin hat in der Forschung Aufmerksamkeit erweckt. Ursprünglich wurde seine Bedeutung für die Mutter-Kind-Beziehung herausgestellt.⁹ Wie Arbeiten aus dem Kreis um den Zürcher Psychologen Heinrich zeigen, ist dieses Neuropeptid über mütterliches Verhalten und Bindungsverhalten hinaus für Paarbildung und belohnendes Leben von Partnerschaft wichtig, aber auch für das soziale Gedächtnis, das Lesen subtilen Ausdrucks und das Vertrauen auf Personen. Oxytocin wird bei allen Säugetieren in chemisch gleicher Form gefunden.

Wichtig in unserem Kontext ist nun, dass Oxytocin auch durch angenehm warme und rhythmische Berührungen ausgeschüttet wird. Uvnäs Moberg liess Ratten etwa 40-mal in der Minute streicheln.¹⁰ Die Effekte waren eindrücklich: Blutdruck und Herzfrequenz der Ratten waren reduziert, ihr Muskeltonus war zurückgegangen, sie zeigten weniger Angst und waren weniger aggressiv, ihre Schmerzschwelle war gestiegen, das Niveau der Stresshormone war gesunken, die Ratten waren neugieriger, in sozialen Interaktionen waren sie aktiver, Bindungen an Nachkommen und an Partner wurden deutlicher, und Lernfortschritte waren zu erkennen. Uvnäs Moberg schreibt ausdrücklich, dass durch angenehme Körperkontakte die restitutiven Kräfte des Organismus verstärkt werden.

Neuere Befunde von Beetz zeigen, dass derartige Effekte bei Menschen nachweisbar sind.¹¹ Und sie werden ausdrücklich auch durch Kontakt mit Tieren möglich. Oxytocin wird «bei Tieren und wahrscheinlich auch bei Menschen durch Berührung ausgeschüttet», schreibt Uvnäs Moberg.¹² Und Grandin stellt mit grösserer Sicherheit fest: «Die Oxytocin-Niveaus eines Hundes steigen an, wenn sein Besitzer ihn streichelt, und seinen Hund zu streicheln, das erhöht auch das Oxytocin des Besitzers.»¹³

Es sind bedenkenswerte Befunde, die zur Erklärung einer natürlichen Basis für Vertrauen in Beziehungen, für eine grundlegend positive prosoziale Vorbereitung für Interaktionen zumindest von höher entwickelten Spezies berichtet werden. Hediger ergänzt, dass Oxytocin bei desorganisiert gebundenen Jungen auch die Ausschüttung von Stresshormonen reduziert und die Annahme von sozialer Unterstützung erleichtert.¹⁴ Ausgelöst wurde die Oxytocinausschüttung durch positive Kontakte mit einem freundlichen Hund. Ohne Zweifel werden weitere Forschungen die Bedeutung von Hormonen für das Aufnehmen von Beziehungen, für ihr Erleben und für das Verhalten von Menschen in Beziehungen noch mehr erhellen. Sicher kann gesagt werden, dass Säugetiere – und unter ihnen die weiblichen mehr als die

männlichen – dadurch biologisch für eine erhöhte Aufmerksamkeit gegenüber anderen Lebewesen vorbereitet sind und dass positive Interaktionen zwischen ihnen – ausdrücklich auch zwischen Angehörigen verschiedener Spezies – auf einer Grundlage basieren, die zwar seit Jahrtausenden wirkt, die Wissenschaftler aber erst langsam rational zu verstehen beginnen.



Porträt des 84-jährigen Marcel Pilloud mit Pferd, 1952, Châtel-Saint-Denis. SW-Negativ. Höhe 6 cm. © Schweizerisches Nationalmuseum.

Menschen und Tiere:

Befunde aus der psychologischen Forschung Empathie

Nach der Unterscheidung zwischen Formen der Empathie und nach den Erklärungsversuchen empathischer Verbundenheit durch Spiegelneuronen sowie durch Oxytocinausschüttungen und reduzierten Cortisolspiegel seien ein paar einschlägige Befunde aus der Forschung zur Mensch-Tier-Beziehung referiert.

Eine Pilotfunktion kommt Befunden von Guttman, Predovic und Zemanek zu: Sie zeigten, dass Kinder, die mit einem Tier aufgewachsen sind, die emotionale Befindlichkeit eines anderen besser erfassen als jene, die ohne Tier aufwuchsen; auch wurden sie von Gleichaltrigen bevorzugt. Besonders Jungen profitieren von der Beziehung zu einem Tier.¹⁵

Eindeutiger auf Empathie bezogen sind Befunde von Paul, Poresky und Hendrix, Melson sowie Bryant.¹⁶ Kinder können durch die Interaktionen mit einem abhängigen Heimtier schon sehr früh lernen, die Gefühle und Bedürfnisse dieses Lebewesens zu verstehen und ihr eigenes Verhalten danach auszurichten. Gleichzeitig können sie auch die Gefühle und Bedürfnisse von Menschen besser erfassen. Entscheidend ist dabei die Qualität der Beziehung zum Tier, nicht etwa die blosse Tatsache seiner physischen Anwesenheit.¹⁷ Die Nachhaltigkeit solcher Entwicklungseffekte konnten Ascione und Weber nachweisen.¹⁸ Paul berichtet, dass Erwachsene, die als Kinder ein Tier besaßen, auch später in ihrem Leben Tieren



Briefträger mit Pferd, 1952, Savigny. SW-Negativ. Höhe 6 cm. © Schweizerisches Nationalmuseum.

und Menschen gegenüber prosozialer eingestellt waren als Erwachsene, die ohne Tiere aufgewachsen waren.¹⁹

Wie schon angedeutet, ist es nicht allein die Tatsache des blossen physischen Zusammenlebens mit einem Heimtier, die Kinder mehr Empathie empfinden lässt. Die Art der Interaktionen zwischen ihnen, den Tieren und den Personen ihrer sozialen Umgebung ist bedeutsam. Melson gibt zu bedenken, dass die westliche Kultur den Schwerpunkt auf Entwicklung von Individualität, auf Kontrolle, Selbstständigkeit und Eigeninitiative legt.²⁰ Fürsorglichkeit und Engagement beim Aufziehen von Kindern seien kaum primäre Erziehungsziele. Sie argumentiert weiter, dass für andere zu sorgen nicht nur für die Gesellschaft wichtig ist, es verbessert auch die eigene Lebensqualität. Tiere drücken ihre Bedürfnisse klar aus und melden ihre Befriedigung unmissverständlich zurück. Damit bieten sie eine Möglichkeit zum Erleben von sozialer Selbstwirksamkeit und positiver Verbundenheit mit dem umsorgten Wesen. Dies ist eine machtvolle Verstärkung gelebter Fürsorglichkeit, es trägt zur Entwicklung von Aufmerksamkeit für ein abhängiges Lebewesen und zur Erfahrung von Altruismus bei.

Gesundheitseffekte

Die Auswirkungen einer guten Beziehung zu Tieren auf die Gesundheit von Menschen sind von der Federation of European Companion Animal Veterinary Associations nach einer Literaturanalyse so zusammengefasst worden: Sie machen weniger Arztbesuche, bewältigen Stress nach Verlustereignissen und gravierenden negativen Erfahrungen schneller, sie sind emotional stabiler, ihr Gesundheitszustand ist generell stabiler, nach gravierenden Herz-Kreislauf-Erkrankungen überleben sie länger, Patienten mit zu hohem Blutdruck können unter Stress durch Streicheln eines Hundes oder einer Katze einen weiteren Anstieg reduzieren, und cardio-vaskuläre Risikofaktoren sind bei Tierhaltern geringer; sie haben einen niedrigeren systolischen Blutdruck und günstigere Blutfettwerte.²¹

Analoge Kommunikation

Gehen wir abschliessend noch einmal auf Möglichkeiten des gegenseitigen Verstehens von Menschen und Tieren ein, mit anderen Worten auf Möglichkeiten einer Speziesgrenzen überschreitenden Kommunikation. Die weitgehende Vergleichbarkeit neurologischer Strukturen für soziales Verhalten als biologische Basis für soziale Interaktionen zwischen Menschen und Säugetie-

ren wurde schon erwähnt. Sie gilt insbesondere für domestizierte Haustiere, die doch über Jahrtausende als besonders zahme, aufmerksame und kooperative Tiere ausgewählt worden sind.

In der Wahrnehmung von und der Interaktion mit Tieren sind nicht nur kognitive Schemata angesprochen, sondern auch das Erleben von Emotionen und Motivationen kann gespiegelt werden. Es führt zu Aktionen, die von vielen Menschen in gleicher Weise verstanden werden. In diesen Interaktionen ist das Enthalten, was Watzlawick und Mitarbeiter analoge Kommunikation nennen, die nicht verbale Sprache des Blickkontaktes, der Mimik, Körperhaltung und Körperbewegung, die Sprache der Berührungen, die Information, die wir in der Vokalisation über paralinguistische Signale wie Stimmhöhe, Lautstärke oder Sprechtempo mitteilen.²² Analoge oder nonverbale Kommunikation ist die Sprache der Beziehungen, die unsere Mutter schon mit uns gesprochen hat, bevor wir die ersten Worte verstanden. Analog kommunizieren Menschen nach wie vor in existenziell wichtigen Situationen – im Kampf, in der Liebe, im Trauern –, analog kommunizieren wir mit Tieren. Und wir sind evolutionär nicht nur vorbereitet, bestimmte nonverbale Signale zu senden, wir sind auch vorbereitet, sie von Tieren zu empfangen und richtig zu decodieren. Die analoge Kommunikation können wir nicht so leicht wie die verbale willentlich beeinflussen. Gewollt oder ungewollt wird oft analog mitgeteilt, wie eine verbale Botschaft zu verstehen ist. Und Kindern, Narren und Tieren wird eine besondere Intuition für die Aufrichtigkeit oder Falschheit menschlicher Haltungen zugeschrieben.²³

Analoge Kommunikation braucht nicht notwendig die Hirnrinde. Nun mag man meinen, das sei doch sehr schlicht und vielleicht sogar minderwertig in einer Gesellschaft, die Intelligenz zur wohl wichtigsten Eigenschaft von Menschen und rationale Analyse der Welt sowie effektive Leistung zu hohen Werten gemacht hat. Aber Watzlawick und Mitarbeiter warnen davor, die Realität der Beziehungen hinter die Welt von Sachverhalten und Fakten zurückzustellen. Neben der rationalen, der wissenschaftlich und technologisch kontrollierten Welt hat die Welt der Bezogenheit und der Empathie ihren wichtigen Platz im menschlichen Leben.

Aus: Tori, Luca / Steinbrecher, Aline (Hg.). *Animali. Tiere und Fabelwesen von der Antike bis zur Neuzeit*. Mailand 2012.

- 1 Wilson, Edward O. *Biophilia: The human bond with other species*. Cambridge 1984.
- 2 Schweitzer, Albert. *Die Ethik der Ehrfurcht vor dem Leben*. (1. Aufl. 1923). In: Ders. (ed.). *Kultur und Ethik*. München 1990.
- 3 de Waal, Frans B. M. *Putting the altruism back into altruism: The evolution of empathy*. *Annual Review of Psychology*, 59 (2008), S. 279–300, S. 282.
- 4 Buss, David M. *The Handbook of Evolutionary Psychology*. Hoboken 2005.
- 5 Kofrschal, Kurt. *Die evolutionäre Theorie der Mensch-Tier-Beziehung*. In: Otterstedt Carola / Rosenberger Michael (eds.). *Gefährten – Konkurrenten – Verwandte*. Göttingen 2009, S. 55–77.
- 6 Rizzolatti, Giacomo / Fadiga, Luciano / Fogassi, Leonardo / Gallese, Vittorio. *From mirror neurons to imitation: Facts and speculations*. In: Meltzoff, Andrew N. / Prinz, Wolfgang (eds.). *The imitative mind. Development, evolution, and brain bases*. Cambridge 2002, S. 247–266, S. 88.
- 7 Rizzolatti 2002 (s. Anm. 6), S. 39.
- 8 Bauer, Joachim. *Warum ich fühle, was du fühlst*. München 2006, S. 106.
- 9 Hrdy, Sarah B. *Mutter Natur. Die weibliche Seite der Evolution*. Berlin 2002, S. 188 f.
- 10 Uvnäs Moberg, Kerstin. *The Oxytocin Factor*. Cambridge (MA) 2003.
- 11 Beetz, Andrea / Uvnäs Moberg, Kerstin / Julius, Henri / Kofrschal, Kurt. *Psychosocial and psychophysiological effects of human-animal interactions: the possible role of oxytocin*. www.frontiersin.org/Journal/Abstract.aspx?s=944&name=psychology_for_clinical_settings&ART_DOI=10.3389/fpsyg.2012.00234 (27.07.12).
- 12 Uvnäs Moberg 2003 (s. Anm. 10), S. 131.
- 13 Grandin, Temple / Johnson, Catherine. *Animals in Translation*. New York 2005, S. 108.
- 14 Hediger, Karin. *Effekte sozialer Unterstützung durch einen Hund im Vergleich zur Unterstützung durch einen Menschen oder einen Stoffhund auf die psychophysiologische Stressreaktion von unsicher und desorganisiert gebundenen Kindern*. Diss. Rostock 2011.
- 15 Guttman, Gieselher / Predovic, Margarete / Zemanek, Michaela. *Einfluss der Heimtierhaltung auf die nonverbale Kommunikation und die soziale Kompetenz bei Kindern*. In: Institut für interdisziplinäre Erforschung der Mensch-Tier-Beziehung (ed.). *Die Mensch-Tier-Beziehung*. Wien 1983, S. 62–67.
- 16 Paul, Elizabeth. *Pets in Childhood. Individual Variation in Childhood Pet Ownership*. PhD Thesis. University of Cambridge 1992; Poresky, Robert H. / Hendrix, Charles. *Differential Effects of Pet Presence and Pet-Bonding on Young Children*. *Psychological Reports*, 66 (1990), S. 931–936; Melson, Gail F. / Peet, Susan / Sparks, Cheryl. *Children's Attachment to Their Pets: Links to Socio-emotional Development*. *Children's Environment Quarterly* 8 (1991), S. 55–65; Bryant, Brenda K. *The neighbourhood walk. A study of sources of support in middle childhood from the child's perspective*. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 50 (1985), Serial No 210.
- 17 Poresky, Robert H. *Companion animals and other factors affecting young children's development*. *Anthrozoös*, 9 (1996), S. 159–168.
- 18 Ascione, Frank R. *Enhancing children's attitudes about the humane treatment of animals: generalization to human-directed empathy*. *Anthrozoös*, 5 (3) (1992), S. 176–191; Ascione, Frank R. / Weber, Claudia V. *Children's attitudes about the humane treatment of animals and empathy: One-year follow up of a school-based intervention*. *Anthrozoös*, 9 (4) (1996), S. 188–195.
- 19 Paul, Elizabeth. *Empathy with animals and humans: Are they linked?* *Anthrozoös*, 13 (2000), S. 194–202.
- 20 Melson / Peet / Sparks 1991 (s. Anm. 16).
- 21 Federation of European Companion Animal Veterinary Associations 2009. *Health benefits (socioeconomic value) of companion animals. A review of the literature with focus on essential aspects*. www.fecava.org
- 22 Watzlawick, Paul / Beavin, Janet H. / Jackson, Don D. *Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien*. Bern 1969.
- 23 Vgl. Anm. 22.

ZWISCHEN FIKTION UND REALITÄT. ZU TIEREN UND FABELWESEN VON DER ANTIKE BIS ZUR NEUZEIT

von Luca Tori und Aline Steinbrecher



Reale Tiere und Fabelwesen, Beutel, um 1320, Wallis. Seidenstickerei auf Leinen. Höhe 20 cm. © Schweizerisches Nationalmuseum.

Vielfältige Präsenz der Tiere

Was verbindet Pferde, Einhörner, Kentauren, Fische, Sirenen, Lämmer, Löwen, Sphingen, Adler, Greifvögel, Schlangen, Drachen, Affen und Hirsche? Sie bilden gängige Motive in der Kunst von der Antike bis in die Neuzeit. Bildende Kunst, Literatur, Musik sowie Performances sind geprägt von tierischen (Re-)Präsentationen. Die Vielfalt der dargestellten Tiere und Tiermotive verweist auf die grosse Bedeutung der Tiere in allen vor-modernen Kulturen. Selbst Götter treten in der Vorgeschichte in Tiergestalt auf. Später nehmen Gottheiten zwar Menschengestalt an, doch Tiere werden ihnen zur Charakterisierung als Attribute beigegeben.

Folgt man einem in der Kunstgeschichte herkömmlichen Geschichtsbild, beginnt die Kunst mit der Repräsentation von Tieren – in der Höhlenmalerei. Die Darstellung von Tieren zählt zu den ältesten Themen der Malerei, und die erste Malfarbe bestand vermutlich aus Tierblut. Dass uns das Tiermotiv in Kunst und Kunsthandwerk von der Antike bis zur Neuzeit so häufig begegnet, verweist auf die multifunktionale Rolle von Tierdarstellungen. Entsprechend reflektiert dieser Band nicht nur die Abbildung von realen Tieren, sondern auch die Präsentation von Fabel- und Mischwesen. Denn gerade die Vorstellungswelten der Vormoderne verschränken und vermischen die in der Moder-

ne unterschiedlich konzipierten Seinsbereiche, so dass Tiere, Menschen und Mischwesen als gleich lebendig denk- und darstellbar sind.

Verbindungen und Unterschiede

Das Bedürfnis, grundsätzliche Unterschiede zwischen Mensch und Tier festzulegen, teilen anthropozentrische Kulturen etwa der klassischen Antike oder der westlichen Moderne, auch wenn die Art des direkten Umgangs mit Tieren jeweils anders ausgestaltet ist.²⁴ Die Reflexion antiker Autoren über die Beschaffenheit der Grenze zwischen Mensch und Tier setzte voraus, dass die Kategorien Mensch und Tier eng und in unterschiedlichen Dimensionen miteinander verwoben sind. Seit der Zeit um 400 v. Chr. ist zudem in verschiedenen Medien oft das Bestreben zu erkennen, Speziesgrenzen zu verwischen. Das zeigt sich auch in der Terminologie.²⁵ So kennt das Altgriechische keinen abstrakten Begriff für Tier, stattdessen aber verschiedene Wörter mit unterschiedlicher, sich zum Teil überlappender Bedeutungsbreite. Ein *thér* oder *theríon* ist ein wildes, ein gefährliches Tier oder ein Monster, ein reales wie fiktives Wesen. Der Term *áloga* unterstreicht, dass die so bezeichneten Kreaturen keine Sprache oder Vernunft (*lógos*) besitzen. *Zóa* (Sg. *zóon*) schliesslich umfasst entweder Tiere oder Lebewesen generell und damit auch den Menschen.

Hybride und Mischwesen

Antike Texte kennen zudem keine klar definierte Begrifflichkeit für Art (*genos*) und Gattung (*eidos*). Somit war es durchaus denkbar, dass Angehörige unterschiedlicher Arten oder Gattungen gemeinsamen Nachwuchs zeugten. Hybride Wesen wurden demnach nicht als Doppelnaturen gedacht. Auch wenn Mischwesen, die sich aus Teilen von zwei oder mehreren Lebewesen zusammensetzen, fiktive Kreaturen sind, so finden sich schon unter den ältesten Darstellungen von Lebewesen anthropozoomorphe Mischwesen. Steinzeitliche Zeichnungen stellen vereinzelt tierköpfige Mischwesen dar. Oftmals verfliessen bei den Chimären die Grenzen zwischen dem realen Tier und dem Mischwesen. Den möglichen und imaginierbaren Formen von Mischwesen sind dabei kaum Grenzen gesetzt: Es können einzelne Körperteile eines Tiers multipliziert werden wie bei Cerberus, zwei Tiere erscheinen gemischt wie bei Pegasus, oder Tier und Mensch werden gekreuzt wie etwa bei der Sphinx. Dabei sind auch die Deutungsoptionen der jeweiligen Mischwesen beinahe grenzenlos. Diese werden zwar in Bezug auf ihre Existenz selbstverständlich wahrgenommen, aber dennoch oder gerade deswegen auch bekämpft. Götter, Helden oder Könige machen sich daran, diese Wesen zu besiegen, um die natürliche Ordnung der Welt wiederherzustellen. So tötet etwa Herakles die bedrohliche Hydra und den Furcht einflössenden Kentauren, und der heilige Georg bezwingt den bösen Drachen. Mischwesen zu töten, heisst die eigene Kultur schützen gegen eine Gewalt, die doch ihr selbst eigentümlich ist.

Tradierung und Wandel

Die Polyvalenz schlägt sich auch in der Ikonografie nieder. Einzelne Tiere, wie zum Beispiel der Hund, sind ikonografisch vielfältig aufgeladen. Tiermotive in der Kunst von der Antike bis zur Vormoderne sind sowohl von einer dichten Bedeutungsstradierung als auch von einem Bedeutungswandel geprägt, wie sich das etwa am Beispiel des Pferdes oder der Schlange verdeutlichen lässt.

Die Deutungsstradierung lässt sich erklären, da Tiere auch anhand ihrer anatomischen Gegebenheiten und ihres Lebensraums ihre (symbolische) Bedeutung zugewiesen bekommen. Die Schlange zum Beispiel wird aufgrund ihres Lebensraums und ihrer Häutung als Gottheit der Unterwelt sowie als Sinnbild des Todes bzw. der Erneuerung und somit des ewigen Lebens gesehen. Diese Fähigkeit der Schlange zum ständigen Neuanfang führt dazu, dass sie auch als Heilsbringerin gilt und ihr Serum in der Antike gar als Medizin eingesetzt wird.



Neptun im Kampf mit einem Ungeheuer, Trinkgefäß, Hans Heinrich Riva, 1621, Zürich. Silber, gegossen, ziselierf. Höhe 33,3 cm.
© Schweizerisches Nationalmuseum.

Wissen über die Tiere und so auch über die Schlange wird gerade in der Vormoderne oft über literarische und bildliche Darstellungen überliefert. Denn obwohl die meisten Schlangen Europas nicht giftig sind – was den frühen Naturforschern durchaus bekannt war –, galt ein Schlangenbiss auch in Europa als lebensgefährlich.

Vornehmlich bis ins 17. Jahrhundert besiedeln diese Mischwesen die (Vorstellungs-)Welten, dann wandelt sich diese allegorische Sicht der Welt allmählich in eine rationale, in kausale und logische Zusammenhänge eingebundene Interpretation, in die diese Mischwesen nicht mehr passten. Diese «Entzauberung» geschieht nicht in einem linearen Prozess, der sich von der Epoche der mythischen Einheit bis in eine Epoche, in der Fabelwesen ausserhalb von wissenschaftlichen Klassifikationen der Tierwelt stehen, entwickelte. Denn es gab selbst in der Philosophie der Griechen aufklärerische Strömungen, wie auch der

Glaube an die Existenz von Chimären auch nach der Aufklärung verbreitet blieb.²⁶

«Animal History»

Von der Antike bis zum Beginn der Moderne erscheinen Tiere auch als eigenständige Agenten in sozialen und kulturellen Prozessen. Gerade ein Blick auf die Vormoderne zeigt, dass Tiere, auch wenn sie sich selbst nicht als geschichtliche Wesen begreifen, Geschichte machen. So wirkte etwa der Hund an seiner Domestizierung mit, und Pferde erweitern unsere Möglichkeiten der Fortbewegung. Die Frage, welche Rolle die jeweiligen Tiere in unserer Geschichte spielen, wird nun seit einigen Jahren von der Animal History, die sich als Teilbereich der Animal Studies versteht, bearbeitet. Auch die Frage, welche Geschichte unser Wissen von den Tieren hat, ist von zentraler Bedeutung. Von diesen beiden Grundfragen ausgehend, eröffnen sich zahlreiche Forschungsfelder zum Zusammenleben von Menschen und Tieren und zur Repräsentation von Tieren. Die Frage: Was ist ein Tier? ist ebenso profan wie fundamental, gerade weil in den aktuellen Debatten das Tier oft als Gegenstand erscheint, dessen erkenntnistheoretischer Status als solcher nicht einfach zu bestimmen ist. Dies mag vor allem daran liegen, dass sich im Tier eine empiristische und eine konstruktivistische Konzeption verschränken. Einerseits ist das Tier ein Lebewesen, welchem sich etwa Bauern, Jäger, Wissenschaftler und Kinder zuwenden, mit dem sie etwas verbindet oder dessen Verhalten sie zu beschreiben und erklären versuchen. Andererseits sind Tiere nicht einfach etwas Gegebenes, denn sie werden wesentlich mitgeprägt von Züchtern, Dompteuren oder auch Wissenschaftlern. Das «natürliche Tier» an sich gibt es also nicht, sondern es wird vom Lebensraum und der Vorstellungswelt der Menschen immer auch mitgestaltet. Die Kultur stellt die Tiere, von denen sie spricht, nicht nur selbst her, sie bildet sie auch ab. Dennoch ist das Tier, selbst das Fabeltier, keine reine Fiktion. Sicher entspringen Fabeltiere der menschlichen Fantasie, verkörpern das Gute oder auch das Böse und werden für unerklärliche Dinge verantwortlich gemacht. Doch gerade die von Drachen, Einhörnern, Mischwesen und Monstern belebten Vorstellungswelten sind kulturell geprägt und werden somit von tierischen Akteuren mitgestaltet. Um also die bunte Welt der Fantasietiere zu verstehen, ist auch ein Blick auf das Zusammenleben von Menschen und Tieren zu werfen. Tiere, vor allem deren Repräsentationen, generieren seit den 1990er-Jahren Forschungsthemen der Geistes- und Kulturwissenschaften. Im Zuge der sich in den letzten Jahren etablierenden Animal Studies geraten Tiere vermehrt und auch pointiert in den Fokus wissenschaftlicher Auseinandersetzungen. Die Geschichtswissenschaft etwa macht sich in diesem theoretisch und methodisch sehr interdisziplinären Feld Gedanken um die Wirkungsmacht bzw. Geschichtsmächtigkeit von

Tieren. Neben Tierbeschreibungen und -darstellungen zieht sie hierbei auch andere Zeugnisse heran. So können zum Beispiel Tierknochen, die bei Ausgrabungen gefunden wurden, Fragen der Domestikation, der Jagdgewohnheiten, von Tierkrankheiten oder auch des Zusammenlebens von Menschen und Tieren beantworten. In Pompeji etwa lässt sich durch das Ausgiessen der in der Lava hinterlassenen Hohlräume die Präsenz von Hunden in der Stadt rekonstruieren, oder auf römischen Ziegeln zeigen Pfoten- und Hufabdrücke, welche Tiere sich auf dem Gelände der Ziegelei bewegt haben dürften.

Antworten auf die Fragen nach Tieren als historische Agenten liefern einerseits Schilderungen des Zusammenlebens von Menschen und Tieren und andererseits die Kenntnis der (Kon-)Texte, in die sich Tiere eingeschrieben haben, sowie Einsichten in die Rollen, in denen sie uns dort begegnen. Diese Einschreibeflächen und Kontexte sind mannigfaltig, denn für die Menschen der Antike bis zur Vormoderne prägte der Umgang mit Tieren, die oft stellvertretend für Naturmächte standen, entscheidende Erfahrungen. Tiere stellten Bedrohungen dar, Jagdtiere dienten der Ernährung, Haustiere brachten vielfältigen Nutzen.



Neptun im Kampf mit einem Ungeheuer, Trinkgefäss (Detail), Hans Heinrich Riva, 1621, Zürich. Silber, gegossen, ziseliert. Höhe 33,3 cm. © Schweizerisches Nationalmuseum.

Von gemeinsamen Lebenswelten, vom Durchdringensein der menschlichen Lebenswelten von tierischen Mitwesen berichten denn auch die kulturwissenschaftlichen Beiträge in der ersten Rubrik des Katalogs, unter dem Titel «Bühne». Den Einstieg auf diese Bühne macht ein Beitrag aus der Psychologie, der von der Verbundenheit von Menschen und Tieren berichtet. Eben diese Verhältnisse von Menschen und Tieren werden in den nachfolgenden Beiträgen in diverse historische Kontexte in Europa und im Mittelmeerraum eingebettet. Der zweite Teil der Publikation, unter dem Titel «Galerie», ist einzelnen Tieren gewidmet: dem Löwen, dem Adler, dem Greif, der Schlange, dem

Hirsch, dem Pferd, dem Affen und dem Fisch sowie den Misch- und Fabelwesen Sphinx, Drachen, Einhorn oder Kentauren. Auch die Ausstellung stellt Tiere in ihrem Entstehungs- und Bedeutungskontext kurz vor und bietet damit vielgestaltige Einblicke in die Wahrnehmung und in die Bedeutung von Tieren von der Antike bis in die Moderne.

Aus: **Tori, Luca / Steinbrecher, Aline (Hg.). Animal. Tiere und Fabelwesen von der Antike bis zur Neuzeit. Mailand 2012.**

24
Vgl. **Alexandridis, Annetta. Zwischen Mensch und Tier: Bilder der Metamorphose und der Zoophilie im griechischen Mythos.** In: **Tori, Luca / Steinbrecher, Aline (Hg.). Animal. Tiere und Fabelwesen von der Antike bis zur Neuzeit. Mailand 2012, S. 71–79.**

25
Vgl. **Anm. 24**

26
Vgl. **den Beitrag von Paul Michel: «Demontage und Dementi», www.symbolforschung.ch**



AUSSTELLUNGSRUNDGANG

ANIMALI

Listig sei die Schlange, potent der Stier, mächtig der Adler und mutig der Löwe: Seit Jahrtausenden dienen Tiere uns Menschen als Spiegel für unsere Wünsche und Ängste. Bis weit in die Zeit der Aufklärung hinein faszinieren und schrecken uns Mischwesen – Drachen, Einhörner, Kentauren oder Greifen. Zahllos sind bis heute die Erzählungen mit Fabelwesen in Literatur, Kunst, Religion oder Film. Die Tierwelt dient uns auch als Ausdruck unserer Triebe, auf sie projizieren wir unseren unkontrollierbaren Zorn, unsere übertriebene Gier oder unsere Sexualität. Die Sphinx der Ägypter, die Sirenen der Griechen oder der Teufel der Christen sind damals wie Mensch und Tier Teil der Weltordnung.

Seit Jahrtausenden werden Mythen und Legenden von Generation zu Generation weitergegeben und verändern sich so von einer Epoche zur nächsten.

In zwölf Galerien präsentieren sich Schlange, Adler, Löwe, Pferd, Fisch und Hirsch sowie Drache, Greif, Sphinx, Einhorn, Kentaure und Sirene. Die Objekte zeigen die vielschichtigen und vielfältigen Bedeutungen von Tieren und Fabelwesen in Kunst und Kunsthandwerk von der Antike bis zur Neuzeit.

Tiere als Sinnbilder

Die Gerechtigkeit als Rächerin mit Schwert und Waage kommt der Unschuld als junge Frau zu Hilfe, die von gefährlichen Tieren bedroht wird: Die Schlange steht für Arglist, der Löwe für Wut, der Hund für Neid und der Wolf repräsentiert den Geiz. Tiere werden immer wieder über ihren natürlichen Charakter hinaus auch als Sinnbilder und Bedeutungsträger dargestellt, wie der von Agnolo di Cosimo Tori, besser bekannt als Bronzino, um 1546 entworfene Bildteppich zeigt. Denn die Szene hat eine politische Bedeutung:

Bronzinos Auftraggeber, die einflussreiche Medici-Familie, sehen sich selbst als die Gerechtigkeit und die Stadt Florenz als Unschuld. Mit ihrer Herrschaft werden sie die Stadt gegen die bösen Mächte beschützen.



«La Giustizia vendica l'innocenza» (Die Gerechtigkeit rächt die Unschuld), um 1546, Jan Rost nach einer Vorlage von Bronzino. Wolle, Seide, Gold, Silber vergoldet. Palazzo Vecchio, Palazzo Pitti, Florenz.

Verführerische Verwandlung

Tiere werden vermenschlicht, Menschen und Götter werden zum Tier, die Abgrenzung vom Menschen zum Tier wird immer wieder in Frage gestellt. Dies zeigt sich auf dem Gemälde von Tintoretto aus der Galleria degli Uffizi in Florenz: In diesem folgenschweren Moment der griechischen Mythologie verführt der Göttervater Zeus in Gestalt eines Schwans die schöne Leda. Aus dieser Verbindung geht Helena hervor, die schönste Frau der antiken Welt. Als Tochter eines Schwans trägt sie etwas Animalisches in sich, kein Wunder also, dass der Kampf um sie den Trojatischen Krieg auslöst.



Gemälde, 16. Jh., Jacopo Robusti, genannt Tintoretto. Öl auf Leinwand. Galleria degli Uffizi, Florenz.



Uhr, 1640–1660, Christian Giessenbeck, Augsburg. Gold, emailliert. Schweizerisches Nationalmuseum.

SCHLANGE UND DRACHE

SERPENS (Schlange)

serpentes und *reptilia* leiten sich von den lateinischen Wörtern *serpere* und *repere* für «kriechen» ab. Sie bezeichnen Schlangen, aber auch andere Reptilien. Kunst und Literatur überliefern die Eigenschaften dieser Wesen. Beschreibungen beruhen kaum auf Beobachtungen der Natur.

Obwohl die meisten Schlangen Europas nicht giftig sind, gilt ihr Biss gemeinhin als lebensgefährlich. Winzig oder immens, bunt oder getarnt, meist tödlich und giftig, lauern Schlangen in Meeren, Flüssen, Urwäldern, Grotten und Wüsten – so das Bild. Die Schlange im Paradies knüpft an diese Vorstellung an: Sie ist Sinnbild von Verführung und Sündhaftigkeit. Sie dient dem Teufel.

Nicht immer verkörpern Schlangen das Böse. Wegen ihrer Häutung werden sie als Zeichen für Unsterblichkeit und Wiedergeburt betrachtet. Ihr Gift findet als Heilmittel Verwendung, deswegen gilt die Schlange auch als Heilbringerin.

Memento Mori

Rund um die knöcherne Hand des Totenfigürchens ringelt sich ein grünes Schlänglein. Nebst der Zeit vermittelt diese Uhr eine weitere Botschaft: «Bedenke, dass du sterben musst.» Diese Botschaft wird unterstrichen durch die vier Füsschen, die als Totenköpfe gestaltet sind. Als Begleiterin des Todes erinnert die Schlange an die Vergänglichkeit des Lebens; dies zeigt auch das Riechfläschchen aus Elfenbein aus dem Umfeld des bayerischen Hofes.

DRACO (Drache)

Das griechische Wort *drákōn*, «der scharf Blickende» oder auch «der furchtbare Blick», bezeichnet Drache und Schlange zugleich. Zwischen den beiden reptilartigen Wesen wird lange nicht genau unterschieden.

Schlangenähnlicher Körper, geflügelt, mit vielen Köpfen, feuerspeiend, als Lindwurm oder Seeungeheuer – Drachen sind in vielen Kulturkreisen in verschiedenen Gestalten verbreitet. Bis ins 18. Jahrhundert glaubt man an ihre reale Existenz. Sie werden in der Nähe von Wasser, in Höhlen und bei Felsen gesichtet. «Drachenknochen» und «Drachenzähne», wohl Reste von Saurierskeletten, sollen Heilkräfte haben.

In der griechischen Mythologie bewachen Drachen Wasserquellen und Goldschätze. Sie werden zu Gegnern von Helden wie Herakles und Kadmos. Einen Drachen zu überwältigen, erhöht den Status des Siegers. Mit der Überwältigung stellt dieser die Ordnung der Welt wieder her. Die Verbindung von antiker Tradition und christlichem Glauben bringt beliebte Heilige wie Margaretha, Georg und Michael hervor. Sie alle bezwingen der Legende nach heldenhaft das Böse in Form eines Drachens.

Drachen als wundersame Retter

Aus verschiedenen Tieren zusammengesetzte Fantasiewesen, sogenannte Drachensteine und Berichte von Chronisten und Entdeckern beweisen ihre Existenz – auch in der Schweiz. Der Drachenforscher Johann Leopold Cysat berichtet, dass ein Küfer, der nahe dem Pilatus in ein Loch gefallen war, mit Drachen überwältigt wurde und wie durch ein Wunder von ihnen gerettet wurde. Aus Dankbarkeit soll er ein prächtiges Messgewand aus Seide mit chinesischen Drachen darauf gestiftet haben. Die positive Konnotation des Drachen im christlichen Kontext ist äusserst selten, normalerweise verkörpern sie das teuflisch Böse und werden vom Guten besiegt.



Messgewand, 1511. Seidentaft, Leinen.
Kollegiatstift St. Leodegar im Hof, Luzern.

ADLER UND GREIF

AQUILA (Adler)

Der Adler ist ein grosser, majestätischer Greifvogel mit kräftigen Flügeln, bedrohlichem Schnabel, scharfen Augen und starken Fängen. Scheinbar mühelos steigt er schnell in höchste Höhen auf, von wo aus er seine Beute noch immer sieht. Darauf bezieht sich wohl die Wurzel des lateinischen Namens *aquila*, die «schnell sein» bedeutet.

Seit Jahrtausenden wird der König der Lüfte von zahlreichen Völkern mit göttlicher und irdischer Macht verbunden. In der griechisch-römischen Mythologie begleitet er den Göttervater Zeus, beziehungsweise Jupiter. Der Raubvogel schmückt das Feldzeichen römischer Legionen und wird zum Symbol des Weltreichs.

Als Zeichen umfassender Herrschaft geht der Adler im Mittelalter auch auf die Könige des Heiligen Römischen Reiches über. Im Christentum steht der Adler für Fürsorge und Allmacht, Unsterblichkeit und Glaubenskraft.

Wappentier

Dieser Prunkschild zeigt das Wappen einer mächtigen Adelsfamilie. Der Adler ist das Wappentier der Herren von Raron oder von Weingarten im Wallis. Den prächtigen Schild benützten die Ritter kaum im Kampf. Er wurde wohl an einem Parade-Umzug mitgetragen oder einem verstorbenen Ritter über das Grab gehängt. Als Sinnbild von Macht und Sieg gilt der Adler neben dem Löwen als beliebtestes Wappentier. Im Mittelalter kommen liegende, fliegende und mit ausgebreiteten Flügeln dargestellte Adler auf vielen Wappen vor.



Prunkschild, um 1300, Herren von Raron oder von Weingarten, Wallis. Holz, Leder, Silberfolie vergoldet. Musée d'histoire du Valais, Depositem Domkapitel, Sitten.

GRYPHUS (Greif)

Der Greif ist ein geflügelter Löwe mit Raubvogelkopf. Auf seinen weit aufgesperrten Schnabel bezieht sich das lateinische Wort *gryphus*, es bedeutet «krummnasig».

In der Antike wird das gefährliche Raubtier an der nördlichen Grenze der Welt vermutet. Es ist Apollo, dem griechischen Gott der Weissagung, geweiht. Als umsichtiger Wächter verteidigt der Greif dessen Gold. Er begleitet auch die Verstorbenen ins Jenseits und bewacht die Toten. Zudem dient das wilde Mischwesen dem Weingott Dionysos als Zug- und Reittier.

Im Mittelalter schützt der Greif als beliebtes Wappentier seine Träger vor Unheil. Da er die stärksten Tiere der Erde und der Luft, den Löwen und den Adler, in



sich vereint, verkörpert er deren Macht. Sagenhaft starke Bogen und Pfeile sollen aus seinen Rippen und Federn gefertigt sein, und Trinkpokale aus Klauen eines Greifen haben angeblich eine magische Wirkung.

Greifenklaue

Dieses Trinkhorn, der Überlieferung nach aus der Klaue eines Greifen gefertigt, galt als Existenzbeweis für das mythische Ungeheuer mit Adlerkopf und Löwenkörper, das angeblich auch im Mittelalter immer wieder gesichtet wurde. Man sprach dem Trinkhorn sogar magische Fähigkeiten zu: Die Klaue des gefährlichen Raubtiers sollte vergiftete Getränke anzeigen und diese neutralisieren. Der Legende nach schenkte ein Greif dem heiligen Kornelius zum Dank eine seiner Klauen, die ihn vor einem Giftmord beschützte. Auch der Pelikan auf der Spitze des Horns ist ein christliches Symbol: Dieser füttert seine Jungen mit seinem eigenen Blut und erinnert so an Christus, der für die Menschheit den Opfertod starb.



Trinkhorn, Ende 14. bis Anfang 15. Jh., Süddeutschland. Büffelhorn, vergoldetes Silber, emailliert. Palazzo Pitti, Museo degli Argenti, Florenz.

LÖWE UND SPHINX

LEO (Löwe)

Der Löwe ist in der mediterranen Welt schon immer der König der Tiere. Sein lateinischer Name *leo* geht womöglich auf die indoeuropäische Wurzel *lu* für «brüllen» oder auf *liv* für die Farbbezeichnung «gelb» zurück.

Der Löwe verkörpert Stärke, Kraft und Mut: Als Zeichen der Macht und als Statussymbol wird er seit der Antike mit dem Herrschen assoziiert. Wenn Heroen die Raubkatze besiegen, werden sie gleichsam unbesiegbar.

Als Gegenspieler von biblischen Helden tritt das Raubtier auch im Alten Testament auf, wobei der Sieg der Löwenbezwinger einen Triumph über das Böse darstellt. In der mittelalterlichen Kirche wird der Bär, das Kulttier des Waldes im heidnisch-germanischen Raum, vom Löwen verdrängt. Der Löwe wird zum zentralen Bild für Inkarnation und Auferstehung, sogar Maria erscheint als Löwenmutter. Gezähmt ist er treuer Begleiter und Beschützer von Heiligen.

Der Markuslöwe

Ein geflügelter Löwe berührt mit seiner erhobenen Pranke ein aufgeschlagenes Buch. Darin ist zu lesen: PAX TIBI MARCE EVANGELISTA MEUS (Friede sei mit dir, Markus, mein Evangelist). Dieser Löwe steht für Markus, den Verfasser des Markusevangeliums, der bis heute als Heiliger verehrt wird. Ein Teil seiner Gebeine soll in der Markuskirche in Venedig aufbewahrt sein. Die Stadt hat sein Symbol, den geflügelten Löwen, in ihr Wappen aufgenommen. Das Trinkgefäß ist ein kostbares Geschenk Venedigs an den Zürcher Rat.



Tafelaufsatz, 1608, Ulrich Oeri und Diethelm Holzhalb, Zürich. Silber, gegossen, ziseliert, vergoldet. Schweizerisches Nationalmuseum, Depositum Privatbesitz.

SPHINX

Mit Löwenkörper und Menschenkopf gehört die Sphinx zu den bekanntesten Mischwesen der Kulturgeschichte. Ihr Name leitet sich vom griechischen Wort *sphíngēin* ab, was «festbinden» bedeutet.

Die wohl berühmteste Sphinx der Antike ist das menschenfressende Ungeheuer, das dem griechischen Helden Ödipus ein Rätsel aufgibt. Als katzenartige, geflügelte Kreatur mit Frauenkopf symbolisiert sie die Kräfte der Natur, welche die Zivilisation gefährden. Im Dienst der Götter beschützt und bewacht die Sphinx Kultstätten und Heiligtümer. Umgekehrt begleitet sie als Todesdämonin die Verstorbenen in die Unterwelt.



Allerdings ist die Sphinx keineswegs immer geflügelt und weiblich. In Ägypten ist sie in der Regel männlich. Mit dem Haupt des Pharaos stellt sie den Herrscher dar und symbolisiert gleichzeitig seinen Vater, den Sonnengott. Im Mittelalter verschmelzen ägyptische und griechische Sphinx. Sie ist eine von vielen dämonischen Kreaturen, welche die Unterwelt bewohnen und diese bewachen, weshalb sie auch auf Gräbern zu sehen ist.

Kostbarer Schmuck

Im Laufe der Zeit wurde die Sphinx immer mehr zum Symbol der weiblichen Erotik. Griechen und Etrusker benutzten die Figur der Sphinx gerne als Motiv für ihren Schmuck und trugen sie als Ohrringe, Kettenanhänger oder Fibel (Gewandschliesse).



Hellenistischer Anhänger, Ende 4. bis 3. Jh. v. Chr. Gold.
Kunsthistorisches Museum Wien, Antikensammlung.

Schutz für das Haus

Der Menschenlöwe auf diesem Relief soll das Haus bewachen. Darauf verweist auch die sich aufbäumende Schlange auf der Stirn. Diese sogenannte Uräuschlange in Form einer sich aufreckenden, blähen- den und Gift sprühenden Kobra wehrt die Feinde ab und gilt als Schutzsymbol. So ist sie an Fassaden von Bauwerken, oft über Eingängen, angebracht, wie beispielsweise in Ägypten im Tempel von Abu Simbel und dem Tempelhaus von Kom Ombo.



Fragment eines römischen Reliefs, 1. Jh. Ton mit originaler Farbfassung.
Kunsthistorisches Museum Wien, Antikensammlung.

PFERD, KENTAUR, EINHORN

EQUUS (Pferd)

Seit 5000 Jahren domestiziert ist das Pferd Gefährte, Helfer und Diener des Menschen. Seine Eleganz und Kraft faszinieren. Auf seine Schnelligkeit bezieht sich wohl die Wurzel seines lateinischen Namens *equus*, die «schnell sein» bedeutet.

Seit jeher ist das Pferd eng mit dem Menschen verbunden. In der Antike symbolisieren Pferde Reichtum und Macht. Ausserdem verkörpern sie Edelmut - die höchste Tugend der Aristokratie. Pferden wird eine göttliche Herkunft zugeschrieben. Sie werden mit Wind, Wasser und Wellen assoziiert. Als geflügelte oder feuerschnaubende Schimmel begleiten sie Götter und stehen als übernatürliche Helfer Heroen zur Seite.

Die christlichen Heiligenlegenden knüpfen an Bilder von Helden in Begleitung von Pferden an: Der heilige Georg bekämpft den Drachen hoch zu Ross. Das Mittelalter schweisst das Pferd mit dem Ritter zusammen. Es zeichnet ritterliche Herrschaft aus. In der Renaissance und im Barock wird Reiten zum Sinnbild höfischer Erziehung: Das Pferd symbolisiert Reichtum, Aristokratie und Nobilität.

Anmassung

Phaëton, der Sohn des griechischen Sonnengottes Helios, wünschte sich nichts sehnlicher, als den Sonnenwagen seines Vaters über den Himmel zu lenken. Kaum fühlten die Sonnenpferde die ungeübte Hand ihres Lenkers, wichen sie aus ihrer Bahn. Sie brausten dahin, versengten das Land mit Glut und erschreckten die Tierkreiszeichen am Himmel. Der glühende Brand des Sonnenwagens trocknete die Quellen und Flüsse aus, entzündete die Wälder und spaltete vor Hitze den Erdball. Die erschreckten Sternbilder baten den Göttervater Zeus einzu-



greifen, und er sandte einen tödlichen Blitzstrahl aus dem Himmel, so dass der Sohn des Sonnengottes abstürzte.



Bildteppich, um 1617, Giovanni Papini, nach einer Vorlage von Michelangelo Cinganelli, Florenz. Wolle, Seide, Gold und Silber. Palazzo Pitti, Galleria del Costume, Florenz.

CENTAURUS (Kentaur)

Kentauren sind vierbeinige Mischwesen, halb Mensch, halb Pferd. Das lateinische Wort *centaurus* leitet sich wohl vom Sanskrit-Wort *gandh-arva* ab: *arvan* bedeutet «Pferd».

In der Antike sind Kentauren mit langen, gesträubten Haaren und struppigen Bärten Sinnbild für die rohe Kraft der Natur. Sie verkörpern das Barbarische und werden als Feinde der zivilisierten Griechen darge-

stellt. Für Frauenraub, Lüsternheit und Trunksucht bekannt, treten die Pferdemenchen im Gefolge des Weingottes Dionysos auf. Einzelne Kentauren sind jedoch friedfertig, wie Chiron, der Erzieher des griechischen Helden Achilles. Er wird für seine Weisheit und Heilkunst geschätzt.

An die mythologische Figur Chiron knüpfen die Kentaurendarstellungen in mittelalterlichen Tier- und Pflanzenbüchern an. Als Sternbilder erscheinen sie in astronomischen Schriften. Mehrheitlich sind Kentauren aber negativ besetzt. Sie symbolisieren unkontrollierbare Kräfte sowie aggressives Verhalten, und sie werden mit dem Teufel assoziiert. In der Renaissance entdecken Künstler antike Bildthemen wie den Kampf mit den Kentauren wieder.

Herakles, Nessos und Dejanira

Herakles hatte die schöne Dejanira geheiratet und zog mit ihr in ein anderes Land. Unterwegs kamen die beiden an einen reissenden Fluss, wo der starke Kentaur Nessos die Reisenden auf seinem Pferderücken übersetzte. Herakles selbst watete durch das Hochwasser, seine Frau Dejanira vertraute er dem starken Kentaur an. Plötzlich hörte er einen Hilfeschrei: Der Kentaur wollte Dejanira mit Gewalt entführen. Sofort schoss Herakles einen giftigen Pfeil auf Nessos. Der sterbende Nessos wollte sich dafür rächen und gab Dejanira einen tückischen Rat: «Fange von meinem Blut auf und bewahre es. Wenn du einmal fürchtest, die Liebe des Herakles zu verlieren, tränke damit sein Gewand, und er wird nie wieder eine andere Frau als dich ansehen.» Als Dejanira wegen der schönen Iole eifersüchtig war, erinnerte sie sich an das Zaubermittel des Kentauren. Sie strich etwas vom aufgehobenen Blut auf ein Gewand von Herakles und schickte einen Diener mit dem Kleid zu ihrem Mann. Sie hoffte, dass der Liebeszauber wirke und Herakles ihr treu bleiben würde. Doch es war ein schlimmer

Zauber: Als Herakles das blutgetränkte Gewand anzog, begann das Kleid seine Haut zu zerfressen und machte ihn wahnsinnig vor Schmerzen. Als Dejanira davon erfuhr, nahm sie sich aus Verzweiflung das Leben. Auch Herakles setzte seinen Qualen ein Ende: Er liess sich auf einem Scheiterhaufen verbrennen.



Gemälde, 1690, Giovanni Antonio Burrini, Bologna. Öl auf Leinwand. Vigo di Ton (Trient), Castel Thun, Thun.

**UNICORNIS (Einhorn)**

Das lateinische Wort *unicornis* bedeutet wörtlich übersetzt «Einhorn».

Antike Autoren schildern das Einhorn als weisses, pferdeähnliches Tier mit dunkelrotem Kopf und blauen Augen. Wer aus seinem Horn trinke, bleibe von Krämpfen verschont, berichten naturwissenschaftlich-medizinische Schriften der damaligen Zeit. Figürliche Darstellungen dieses magischen Tieres aber bleiben selten.

Die hebräische Bibel erwähnt ein wildes, gehörntes Tier, das auf Griechisch und Latein fälschlicherweise als «Einhorn» bezeichnet wurde. Dieser Fehler führte zu seiner Glaubwürdigkeit und Beliebtheit im Mittelalter. Das agile, scheue Wesen lässt sich laut dem mittelalterlichen Tierlehrbuch *Physiologus* nur von einer Jungfrau einfangen. In der christlichen Interpretation ist diese Jungfrau Maria, und das Einhorn in ihrem Schoss symbolisiert die Fleischwerdung Christi. Das Horn des Einhorns wird als Heil- und Wundermittel gepriesen. Sogar der einflussreiche Reformator Martin Luther soll auf seinem Totenbett noch eine Einhornmixture getrunken haben. In der weltlichen Deutung steht das Fabelwesen für Liebe, Erotik und Fruchtbarkeit.

Hortus conclusus

Maria befindet sich im geschlossenen Garten, dem *Hortus conclusus*. Links neben dem Garten schreitet der Jäger in Gestalt des Verkündigungsengels Gabriel, an der Leine führt er vier Hunde, welche die christlichen Tugenden Wahrheit, Gerechtigkeit, Friedfertigkeit und Barmherzigkeit versinnbildlichen. Schriftbänder erläutern die Bedeutung der Hunde. Der Garten und seine Umgebung sind mit einer Vielzahl von Tieren und anderen Symbolen angereichert, welche auf drei Ereignisse hinweisen: die unbefleckte Empfängnis (Berührung des Horns), den Opfertod Christi und dessen Auferstehung.



Klosterbehang «Hortus conclusus», 1554, Zürich. Wolle, Seide, Gold- und Silberlahn. Benediktinerkollegium, Sarnen.

HIRSCH**CERVUS (Hirsch)**

Das lateinische Wort für Hirsch, *cervus*, hat dieselbe Herkunft wie der althochdeutsche Tiername *hirzz*. Es bedeutet «gehörntes Tier» und bezieht sich auf das imposante Geweih, das sich jedes Jahr erneuert.

Der Hirsch ist seit jeher in den Wäldern der verschiedenen Regionen Europas beheimatet. Er wird als Gottheit der Natur und der Fruchtbarkeit verehrt. In der griechischen Mythologie begleitet er als heiliges Tier die Jagdgöttin Artemis. Dennoch gilt er auch als feige, weil er sich seinen Feinden nicht stellt, was ihn als Beutetier unbeliebt macht.

Das Christentum wertet den Hirsch positiv auf. Sein reines Wesen wird zum Sinnbild für die Auferstehung, für Christus und die Gläubigen. Als göttlicher Mitspieler besiegt er im Kampf die diabolische Schlange. Mit einem leuchtenden Kreuzifix im Geweih bekehren Hirsche ihre Jäger zum richtigen Glauben. So rehabilitiert er sich auch als Jagdtier und erscheint in zahlreichen Darstellungen als beliebte Trophäe für den Adel.



Schale, um 1100 v. Chr., Altstetten. Gold. Schweizerisches Nationalmuseum.

Geheimnisvolle Goldschale

Vollmond- oder Sonnenscheiben, vier Mondsicheln und ein Band von sieben gehörnten Tieren schmücken diese kostbare Schale. Eines der Tiere trägt ein grosses Geweih. Die Goldschale von Zürich-Altstetten birgt zahlreiche Geheimnisse. Wahrscheinlich diente sie als Weihegabe für Gottheiten. Die Bilder verweisen auf kultische Vorstellungen, in denen die Fruchtbarkeit der Erde und die Kreisläufe der Natur im Mittelpunkt stehen. Diese Schale ist eine unermessliche Kostbarkeit: Sie ist aus purem Gold und wiegt 910 Gramm. Sie ist das schwerste Goldgefäss aus vorgeschichtlicher Zeit, das je in Westeuropa gefunden wurde. Entdeckt wurde sie im Jahr 1906 beim Eisenbahnbau bei Zürich-Altstetten in einer Tiefe von etwa einem Meter.



FISCH UND MEERESUNGEHEUER

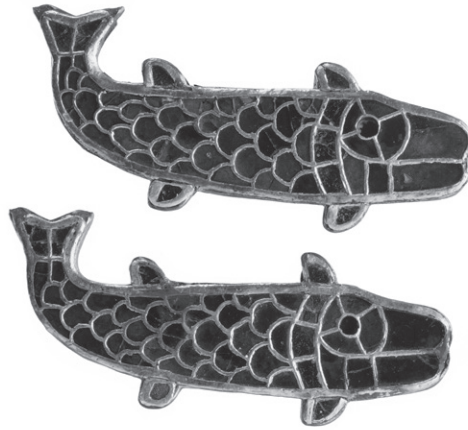
PISCIS (Fisch)

Das Wort *piscis* für «Fisch» hat sich aus dem lateinischen Verb für «trinken» entwickelt. Es bezieht sich wohl auf Wasser als das natürliche Umfeld der Fische. In griechisch-römischer Zeit sind Fische dem Meeresherrn Poseidon/Neptun unterstellt. Dabei spielen sie im religiösen Kult keine herausragende Rolle. Allerdings gelten das Meer und die Lebewesen darin als Metaphern für das Leben nach dem Tod: Nach antiker Vorstellung gelangen die Verstorbenen über das Meer, das die Welt umschliesst, ins Jenseits.

Biblische Geschichten erzählen von Fischen als Instrumente Gottes: Bei Tobias erhebt sich der Fisch zum göttlichen Heilmittel, Jona wird von einem riesigen Fisch verschluckt und dank seinen Gebeten nach drei Tagen wieder an Land gespien. Christus selbst erscheint als Fisch, und das Tier wird zum Zeichen für die Gläubigen. In dieser symbolischen Bedeutung begleiten Fische auch Heilige auf ihren Missionen.

Der Fisch als Symbol

Diese berühmten Gewandspangen in Fischform wurden in einem Frauengrab in Bülach gefunden. Persönliche Gegenstände wie Schmuck wurden den Toten als Beigaben ins Grab gelegt. Die beiden Fische dienten als kostbare Fibeln (Kleiderspangen). Kleine Granate (Almandinplättchen) zieren die beiden geschuppten Fische. Der Fisch galt für die ersten Christen als geheimes Erkennungszeichen und wurde zum Symbol für den christlichen Glauben. Ob die im Bülacher Grab besetzte Frau diese Fische als christliches Symbol verstanden hat, oder ob sie reine Verzierung sind, werden wir nie wissen.



Fibeln (Kleiderspangen), 540–550, Frauengrab, Bülach. Silber, Almandinplättchen. Schweizerisches Nationalmuseum.

SIREN (Sirene)

Der Name *siren* stammt aus dem Griechischen und bedeutet wohl «Zauberbergung» oder «Fesslerin». Bezeichnet wird damit die Haupteigenschaft der gefährlichen Wesen: Sie verzaubern ihre Opfer mit betörendem Gesang und lassen sie nie mehr los. In der Antike bewohnten die Sirenen zusammen mit anderen Mischwesen die unheimlichen Tiefen der Meere. Halb Frau, halb Vogel locken die Töchter eines Fluss- oder Meeresherrn Seefahrer zu sich, um sie zu fressen. Nach ihrem Tod werden die Sirenen zu Gottheiten des Jenseits. Dort singen sie für die Verstorbenen. Im Mittelalter werden die Sirenen in Vogelgestalt oft mit nackten Brüsten und Fischschwanz dargestellt, was auf ihren Vater, den Fluss- oder Meeresherrn, anspielt. Im Christentum stehen die Sirenen für Gotteslästerung, denn sie verbreiten heidnische Irrlehren. Sie gelten als lüsterne und lasterhafte Verführerinnen, vor denen fromme Christen sich hüten müssen.

Im Sirenenfieber

Bis Ende des 19. Jh. werden immer wieder Meeresungeheuer gesichtet. Auch der Entdecker Christoph Kolumbus berichtet 1493 von drei Sirenen, die aber nicht so schön gewesen seien, wie es ihr Ruf wollte. Eine der bekanntesten Sirenengeschichten erzählt vom griechischen Helden Odysseus: Er verschloss seinen Begleitern die Ohren mit Wachs und liess sich selbst an den Mast des Schiffes binden, da er die Nymphen zwar hören, aber ihren gefährlichen Reizen nicht unterliegen wollte. So ruderten die Gefährten ungerührt am Ufer entlang, während Odysseus, betört von den Liedern, sie inständig anflehte, ihn loszubinden, damit er ans Ufer gelangen könnte. Sie erfüllten aber seine Bitten nicht, und erst in sicherer Entfernung wurden seine Fesseln wieder gelöst.



Präparat, wohl 19. Jh., wohl China oder Marmarameer. Verschiedene Tiere. Museo Civico Archeologico Etnologico, Modena.



UNTERRICHTSEINHEITEN FÜR SCHULKLASSEN

Angebote im Museum und Inputs zur Vor- und Nachbereitung im Unterricht.

1. IM MUSEUM

Angebote im Museum

2. INPUTS ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG IM UNTERRICHT

Themenschwerpunkte nach Schulstufe

Inputs zu den einzelnen Tieren und Fabelwesen, die in der Ausstellung präsent sind.

Der Erwerb folgender Kenntnisse und Kompetenzen ist berücksichtigt:

Unterstufe (US)

- können Tiere spielen, zeichnen und beschreiben
- können Geschichten, Bilder und Objekte zu verschiedenen Tieren sammeln und ordnen
- können fabelhafte Tiere von wirklichen unterscheiden
- können die Tierarten der ANIMALI-Ausstellung benennen
- können Tiergeschichten illustrieren, nacherzählen, spielen und erfinden

Mittelstufe (MS)

- können Aussehen, Verhalten und Vorkommen von Tieren dokumentieren
- können Hintergründe und Zusammenhänge von Überlieferungen recherchieren
- können Tierarten aufzählen, die auf Wappen, als Sternbilder oder Werbesujets vorkommen
- können fantastische Tierbeschreibungen illustrieren
- können Geschichten über Begegnungen mit Tieren verfassen
- zeigen Interesse an der Mensch-Tier-Beziehung heute und früher, hier und anderswo

Sekundarstufe I (Sek I)

- können Bräuche und Traditionen, in deren Mittelpunkt Tiere stehen, porträtieren
- können historische Ereignisse von legendären unterscheiden
- können Tiergeschichten und -beschreibungen verschiedenen Epochen und Kulturen zuordnen
- können die Bedeutung einzelner Tiere in verschiedenen Epochen bzw. Kulturen charakterisieren
- können poetische Texte über Tiere verfassen
- beachten, dass Menschen Tiere verschieden werten und deuten
- zeigen Interesse an der Mensch-Tier-Beziehung heute und früher, hier und anderswo

Sekundarstufe II (Sek II)

- können Tiergeschichten und -beschreibungen verschiedenen Epochen und Kulturen zuordnen
- können Objekte verschiedenen Epochen und Kulturen zuordnen
- können die Bedeutung einzelner Tiere in verschiedenen Epochen bzw. Kulturen charakterisieren
- können poetische Texte über Tiere verfassen
- können eine Bildbetrachtung anleiten
- können Hintergrundinformationen zu einem Objekt recherchieren
- zeigen Interesse an der Mensch-Tier-Beziehung heute und früher, hier und anderswo



1. IM MUSEUM

Angebote für Schulklassen aus der Schweiz sind kostenlos.

Führungen | Dauer 1 h

Kindergarten | 1.–3. Schuljahr

Löwe, Einhorn, Drache, Hirsch. Tiere und Fabelwesen erzählen ihre Geschichten

Noah und die Arche, der heilige Georg und der Drachenkampf, die Schlange im Paradiesgarten, der leuchtende Hirsch im Wald: Schöpfungsmythen, Märchen, Legenden und Fabeln lassen uns in die Welt der Tiere und Fabelwesen blicken. Kunstvolle Gegenstände zeigen, wie fasziniert der Mensch vom Tier ist.

Mittelstufe | 4.–6. Schuljahr

Stark wie ein Löwe, schnell wie ein Pferd. Faszination Tier

Mächtig wie ein Adler, stark wie ein Löwe. Gewisse Eigenschaften der Tiere faszinieren den Menschen: fliegen können wie ein Vogel oder herrschen wie der König der Tiere. Die Beobachtung der Tiere hat dem Menschen geholfen, die Geheimnisse der Welt zu verstehen. Tiere sind Symbole des Glaubens, sie spielen in Mythen, Sagen und Legenden eine Rolle, erscheinen in Wappen und Signeten. Führung ab 4. Klasse

Sekundarstufe I | II

Sphinx, Drache, Sonnenpferd. Tiere in Kunst, Kultur und Mythos

Tiere beflügeln die Fantasie der Menschen. Sie ermöglichen dem Menschen, seine Vorstellungen, Wünsche, auch Ängste auszudrücken. Tiere werden vergöttert oder dann verteufelt. Die Geschichte der Tiere wirft auch Fragen nach unseren Wurzeln auf und versucht Verständnis für eine Welt zu wecken, die wir gleichsam mit den Tieren bewohnen. Führung ab 7. Klasse

Workshop | Dauer 2 h

Alle Stufen

Vorhang auf! Tiere und Fabelwesen machen Geschichten.

Ein goldener Löwe, der mächtige Hirsch, das magische Einhorn, gefährliche Drachen, das schnelle Pferd: Die vielfältigen und kunstvollen Darstellungen von Tieren und Fabelwesen inspirieren uns und wir kreieren eigene Figuren für unser Schattentheater.

Kartenset zur Ausstellung

Zur Ausstellung erscheint ein Kartenset. Es enthält 35 Bildkarten mit zahlreichen Informationen und Fragen, die sich besonders für die Vermittlung eignen. Die Karten können für einen Rundgang mit individuellen Arbeitsaufträgen oder unabhängig von der Ausstellung im Unterricht eingesetzt werden.

Selbständiger Ausstellungsbesuch

Der Besuch der Ausstellung im Landesmuseum mit einer Schulklasse ist nur auf Anmeldung möglich. Zur Erkundung der Ausstellung eignen sich das Kartenset (vgl. Kartenset zur Ausstellung) oder einzelne Klassenmaterialien (KM) aus den Unterlagen für Schulen.

Information & Anmeldung

T. 044 218 65 04 (Mo – Fr 09.00 – 12.30 Uhr) / fuehrungen@snm.admin.ch

Einführung für Lehrpersonen Mi 06.03. | 16.30 – 18.00

Rundgang durch die Ausstellung, Präsentation der Angebote für Schulen, Inputs für den Unterricht mit Luca Tori, Ausstellungskurator, Rebecca Sanders und Prisca Senn, Bildung & Vermittlung. Anmeldung erwünscht. fuehrungen@snm.admin.ch

ANIMALI-Wettbewerb

Tiere und Fabelwesen sind allgegenwärtig auf Gebäuden, Brücken oder Brunnen. Ob ein Drache auf dem Dach, ein Monster als Türklopfer oder eine stolze Reiterstatue mitten in der Stadt – fotografieren Sie Darstellungen von Tieren und mythischen Kreaturen und nehmen Sie am Wettbewerb teil. Auch Schülerinnen und Schüler können mitmachen. www.animali-mosaik.ch



2. INPUTS ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG IM UNTERRICHT

Mögliche Themenschwerpunkte nach Schulstufe

Unterstufe

Spielzeugtiere

Klassenkreis

- Die Lehrperson legt 12 Bildkarten (KM 1) in die Kreismitte.
- Die Kinder berichten, von welcher Tierart sie Spielsachen besitzen.
- Sie schätzen, von welcher Tierart es vermutlich am meisten und von welcher es am wenigsten Spielsachen gibt.

KM 1 / Bildkarten

Hausaufgabe

- Die Kinder zählen zuhause ihre Spielsachen, die sie zu den gesuchten Tierarten finden.

Gruppenarbeit

- Die Kinder berechnen, wieviele Spielsachen sie gemeinsam pro Tierart besitzen.
- Sie vergleichen ihre Ergebnisse mit anderen Gruppen.

Mögliche Weiterführung

- Die Kinder zeichnen ihr liebstes Tierspielzeug und schreiben einen kleinen Text dazu.
- Die Kinder erfinden mit ihren Tierspielsachen eine Geschichte.
- Aus Tüchern, Schachteln und weiteren Materialien bauen sie gemeinsam eine Landschaft für die mitgebrachten Spieltiere.

Tiermemory

Die Schülerinnen und Schüler spielen mit den Bildkarten (Objekte der Ausstellung) Memory (KM 2).

KM 2 / Memory

Tierkunde

Tandemarbeit

- Wählt ein Tier, das ihr beide gut kennt.
- Erzählt einander,
 - wo ihr dieses Tier schon gesehen habt,
 - was das Tier gerne macht,
 - was es isst und wo es seine Nahrung findet,
 - wie die Jungen auf die Welt kommen und wie die Eltern für sie sorgen,
 - wie das Tier auf Menschen reagiert...

- Überlegt euch, was ihr über dieses Tier noch erfahren möchtet.
- Informiert euch bei anderen Kindern und Erwachsenen, in Büchern und im Internet.
- Zeichnet euer Tier auf ein grosses Papier und schreibt alles auf, was ihr von ihm wisst. Oder umgekehrt: Schreibt alles, was ihr über euer Tier wisst und macht dazu passende Zeichnungen.

Gestaltung und Musik

- Die Kinder malen oder tanzen zur Musik von «Carnaval des Animaux» oder «Peter und der Wolf»
- Die Kinder gestalten Mischwesen nach der Methode «Krokofant».
- Die Kinder gestalten Tierfiguren aus Papiermaché und anderen Bastelmaterialien.
- Bodypainting: Die Kinder schminken sich Tiergesichter. Vorlagen finden sie in Schmink- oder Fastnachtsbüchern der Bibliothek oder im Internet.
- Die Kinder gestalten Tiermasken und -verkleidungen.
- Die Kinder präsentieren Tiere im Schattenspiel (mit Scherenschnitten oder mit der Hand).

Tiertheater

Die Lehrperson schildert das Verhalten einer Tierart. Gleichzeitig mimen die Kinder diese Tierart. Vielleicht entsteht ein Theater mit einer richtigen Handlung.

- Pferd: traben, galoppieren, im Schritt gehen, springen, bocken, ausschlagen, scharren, sich wälzen, grasen, wiehern, schnauben, schnuppen...
- Schlange: schlängeln, schwimmen, züngeln, zischen, sich aufrichten, zubeissen, die Beute verschlucken, sich sonnen, sich häuten...
- Adler: schreien, sich plustern, sich putzen, die Schwingen öffnen, auffliegen, segeln, kreisen, spähen, sturzfliegen, zupacken, die Beute ablegen und rupfen, die Jungen füttern...
- Löwe: brüllen, schnarchen, faulenzen, schmusen, knurren, drohen, sich unterwerfen, lauschen, traben, schleichen, anspringen, töten, fressen, Knochen nagen, Fell lecken...
- Fisch: den Mund öffnen und schliessen, mit den Flossen wedeln, im Fischschwarm schwimmen, Feinde verjagen, nach Beute schnappen, sich verstecken, zu zweit im Wasser tanzen, aus dem Wasser springen...
- Drachen: dösen, aufhorchen, aus den Nasenlöchern rauchen, Feuer speien, fauchen und brüllen, mit dem Schwanz schlagen, fliegen, schwimmen, fressen, sich zusammenrollen...

**Mittelstufe****Haus- und Lieblingstiere**

Die Schüler/innen befragen sich gegenseitig über ihre Haus- und Lieblingstiere. Sie erfahren, was andere Kinder an Tieren fasziniert. Die Schüler/innen verwenden das Arbeitsblatt Interview (KM 3).

KM 3 / Interview**Wie die Tiere zu den Menschen kamen**

Die Lehrperson erzählt die Geschichte Kemaris Traum (KM 4) oder die Schüler/innen lesen die Geschichten in Gruppen. Passt auch zum Mensch und Umwelt-Thema Jungsteinzeit (Neolithische Revolution).

KM 4 / Kemaris Traum**Wappen**

Die Schüler/innen lernen verschiedene Wappen mit Tiermotiven der ANIMALI-Ausstellung kennen. Mit Hilfe des Internets bearbeiten sie das Arbeitsblatt Wappen (KM 5).

KM 5 / Wappen

Lösungen:

1. Seuzach: Pferd, Adliswil: Adler, Hirzel: Hirsch, Greifensee: Greif, Kleinandelfingen: Löwe
2. Drache: Bellinzona und Ennetmoos
Fisch: Fischenthal, Schwerzenbach
Schlange: Lachen, Schmitten
Einhorn: Rümlang, Dübendorf
Streichen: Zell: Schnecke, Cournillens: Frösche, Romairon: Maikäfer, Lostallo: Geflügelter Löwe
3. Ankreuzen: Kentaur, Sphinx, Sirene
Nicht ankreuzen: Krokodil (Coisins VD), Elefant (Hilfikon AG)

Sternbilder

Schon seit vielen tausend Jahren verbinden die Menschen die funkelnden Sterne zu Tierbildern: Der Adler öffnet seine Schwingen, und der Drache umkreist den kleinen Bären.

- Die Kinder betrachten eine Sternkarte. Sie sammeln Tiernamen, die sie kennen und prägen sich die markantesten Formen ein. Tipp: www.coopzeitung.ch/himmel (06.02.13)

- Diese Bilder miteinander am Nachthimmel zu entdecken und mit dem Lichtstrahl der Taschenlampe anzuzeigen, ist ein einzigartiges Erlebnis. Gelegenheiten bieten sich z. B. im Ski- oder Klassenlager.
- Im Rahmen einer Exkursion kann die Urania Sternwarte in Zürich besucht werden. In Luzern zeigt das Planetarium Filme über die Tierbilder am Nachthimmel.

Tierembleme

Viele Tiere verfügen über herausragende Eigenschaften. Der Löwe zum Beispiel ist bekannt für seine Kraft. Er gilt als Sinnbild für Power und Stärke. Auf Tierbilder reagieren Menschen fast instinktiv. Früher thronte der Löwe über Stadttoren. Heute hat ihn auch die Werbung entdeckt, beispielsweise für Frühstücksflocken oder Motorhauben.

Gruppenarbeit oder Gruppenwettbewerb

- Sucht Tierbilder, die als Sinnbilder verwendet werden: auf Fahnen, Wappen, Münzen, Wirtshausschildern, Kleidern, Esswaren, Autos, Sportgegenständen...
- Macht Fotos oder Zeichnungen und notiert, von wem oder wozu das Tierbild verwendet wird.
- Ordnet eure Sammlung und vergleicht sie mit anderen Gruppen.
- Erfindet für eure Gruppe ein Logo mit einem Tierbild.

Einzelarbeit

- Notiere die Tierart, von der in der Klasse am meisten Bilder gesammelt wurden.
- Notiere alle Tierarten, die die Klasse gesammelt hat.
- Beschreibe das vermutlich älteste Bild.
- Beschreibe das Bild, das dir am besten gefällt.

Die Tierwelt in Zahlen

Die Schüler/innen bearbeiten das Arbeitsblatt Die Tierwelt in Zahlen (KM 6) und vergleichen a) Tierarten bezüglich Höchstalter, Gewicht, Grösse, Schnelligkeit etc. und b) die Anzahl Tierarten in der Schweiz. Sie erläutern die Bedeutung dieser Zahlen in Wort und Bild. Ihre Ergebnisse werden in Gruppen oder in der Klasse ausgetauscht und diskutiert.

KM 6 / Die Tierwelt in Zahlen



Für Tiere sorgen

Die Schüler/innen bearbeiten das Arbeitsblatt Für Tiere sorgen (KM 7). Sie lernen verschiedene Tierschutzregeln kennen. Sie diskutieren Fälle, in denen für die Tiere gut, beziehungsweise nicht gut genug gesorgt wird. Sie verfassen eine Geschichte über ein Tierschicksal, das sich zum Guten wendet.

Binnendifferenzierung: Schüler/innen mit gutem Textverständnis suchen jene Regel, welche die Tiere am besten schützt.

KM 7 / Für Tiere sorgen

Exkursion

Der Besuch der Ausstellung ANIMALI im Landesmuseum gibt Anlass zu weiteren Exkursionen zu lebenden Tieren oder anderen Museen. Allenfalls beteiligen sich die Schüler/innen mit dem Blatt Exkursion (KM 8) an der Planung.

KM 8 / Exkursion

Sekundarstufe I

Roman

Franz Hohler. Die Rückeroberung, München 2012. Eine Erzählung wie die Natur die grossen Städte zurückerobert. Die Lehrperson liest die Geschichte vor oder die Schüler/innen lesen die Geschichte zu Hause. Diskussion der Geschichte. Zur Ergänzung ev. Interview mit Franz Hohler lesen: www.gymnase-burier-vd.ch/niv2/nouvelles/Hohler%20R%FCckeroberung.pdf (06.02.13)

Textgattungen

In Gruppen suchen die Schüler/innen Tiergeschichten aus mindestens drei verschiedenen Textgattungen. Sie vergleichen die Texte und diskutieren die charakteristischen Merkmale der Textgattungen (vgl. in diesen Unterlagen: Geschichten erzählen. Mythen, Sagen, Fabeln, Legenden und Märchen, S. 39-40).

Gedichte schreiben

Schüler/innen lesen Tiergedichte (KM 9) und verfassen eigene Gedichte zu einem ausgewählten Tier.

KM 9 / Tiergedichte

Redewendungen

Die Schüler/innen bearbeiten Wenn jemand einen Vogel hat (KM 10).

KM 10 / Wenn jemand einen Vogel hat.

Tierfilme

In Gruppen werden Tierspielfilme angeschaut und anschliessend der Klasse vorgestellt.

- Welche Merkmale hat das Tier? Wie verhält es sich? Wo lebt es?
- Welchen Einfluss haben welche Menschen auf sein Leben?
- In welcher Filmszene liegt am meisten Spannung?
- Welches ist die traurigste Szene?
- Was hat dieser Film mit der Realität zu tun?
- Was macht diesen Film zu einem erfolgreichen Film?

Die Filmauswahl wird mit der Lehrperson besprochen. Vorschläge: Der schwarze Hengst, Deep Blue, Der Pferdeflüsterer, Free Willy, The Lion King, Ice Age, Dschungelbuch, Flicka, Löwen – Die Könige des Ngorongoro, Babe, Hachiko – Eine wunderbare Freundschaft

Philosophieren

Die Schüler/innen philosophieren über das vielschichtige Verhältnis von Mensch und Tier. In einem Dialog skizzieren sie gegensätzliche Standpunkte. Siehe Ein zwiespältiges Verhältnis (KM 11).

KM 11 / Ein zwiespältiges Verhältnis

Tiertattoos

Immer mehr Menschen lassen sich auf den Körper zeichnen. Tiere sind beliebte Motive für vergängliche und bleibende Tattoos. In Gruppen werden Tiertattoos gesammelt, betrachtet und diskutiert.

Sekundarstufe II

Latein und Griechisch

Im Latein- und Griechischunterricht können Mythen, Fabeln und mittelalterliche Quellentexte aus der Originalsprache übersetzt werden, bspw. Herodot: Arion und der Delphin (KM 12).

KM 12 / Herodot: Arion und der Delphin

Deutsch

Sagen, Fabeln, Märchen, moderne Erzählungen, Gedichte lesen. Kurzgeschichten, Gedichte selber schreiben (vgl. auch KM 13).

KM 9 / Tiergedichte

**Kunst und Gestaltung**

- Kunstgeschichte

Die Schüler/innen erhalten einen Einblick in die Bedeutung des Tieres in der Kunst. Bildbeschreibungen von ausgewählten Kunstwerken.

- Bildnerisches Gestalten

Die Schüler/innen gestalten mit unterschiedlichsten Techniken Tiere und Fabelwesen. Tiere fotografieren. Einen Kurzfilm oder einen Trickfilm gestalten.

Musik

Die Schüler/innen hören Musikstücke, in denen Tiere dargestellt werden. Komponieren kurzer Stücke zu einzelnen Tieren, Vertonungen von Gedichten und kurzen Erzählungen mit Tiermotiven.

Inputs zu Tieren und Fabelwesen der Ausstellung ANIMALI**PFERD****US**

Die Lehrperson erzählt Pferdegeschichten.

- Die Gänsemagd (KM 13), Ein Märchen der Gebrüder Grimm
- Tipp: Iris Isler, Die Fahrt zum Pferdeparadies, Zürich 1992 (Bilderbuch). Iris Isler ist im Alter von neun Jahren gestorben. Wenige Tage vor ihrem Tod hat sie diese Geschichte erzählt und die Bilder dazu gemalt.

Die Kinder sammeln Pferdebücher und Bilder. Sie erzählen eigene Pferdegeschichten.

KM 13 / Die Gänsemagd**MS**

Die Schüler/innen bearbeiten Berühmte Pferde – berühmte Leute (KM 14).

KM 14 / Berühmte Pferde – berühmte Leute

Lösungen:

Lucky Luke: Jolly Jumper, Gott Vishnu: Devadatta, Pippi Langstrumpf: Kleiner Onkel, Wilhelm von Osten: Der kluge Hans, Alexander der Grosse: Bukephalos, Prophet Mohammed: Al Buraq, Odin: Sleipnir, Ritter Roger: Hippogryph

Bleibt Zeit und Interesse, suchen die Schüler/innen zu einem dieser Paare Bilder und Informationen.

Sek I

Gruppenarbeit: Die Schüler/innen recherchieren über Bräuche, Traditionen und Feste rund um das Pferd – in der Schweiz oder in ihren Herkunftsländern. Sie gestalten eine Bildpräsentation.

Beispiele:

- Reiterwallfahrt nach Einsiedeln am Eidgenössischen Dank-, Buss- und Betttag
- Marché Concours in Saignelégier
- Sechseläuten Zürich
- Umritt im luzernischen Beromünster an Auffahrt
- In San Bartolome de Pinares wird zu Ehren des Heiligen Antonius durchs Feuer geritten.

KENTAUR**MS**

Die Schüler/innen suchen nach Darstellungen von Kentauren, z. B. als Sternbild Schütze. Die Lehrperson erzählt von Chiron (KM 15), einem Kentauren aus der griechischen Mythologie.

KM 15 / Chiron**ADLER****US**

Die Lehrperson liest die Geschichte von Globi in der Kirche (KM 16) vor und zeigt der Klasse die Malerei, welche Globis Schöpfer vor 80 Jahren vermutlich zu seiner Globi-Figur inspirierte. Die Kinder zeichnen einen Adlerkopf ab und ergänzen ihn als Globi.

KM 16 / Globi in der Kirche**MS**

Die Schüler/innen sammeln Geschichten, Legenden und Sagen über den König der Lüfte. Sie lesen die Legende des heiligen Korbinian (KM 17).

KM 17 / Legende des heiligen Korbinian**Sek I**

Die Schüler/innen lesen und bearbeiten Adler-Rezepturen aus Konrad Gessner, Heilmittel vom Adler (KM 18).

KM 18 / Heilmittel vom Adler

Die Schüler/innen lesen und bearbeiten Der Adler, eine Geschichte aus Afrika. (KM 19). Diskussion.

KM 19 / Der Adler. Eine Geschichte aus Afrika



GREIF US

Die Lehrperson erzählt das Märchen Die Greifenfeder (KM 20).

KM 20 / Die Greifenfeder

MS

Die Schüler/innen zeichnen einen Vogel Greif gemäss der Beschreibung des Naturforschers Konrad von Megenberg (1309–1374) in seinem berühmten Werk «Das Buch der Natur» (aus: Hans Schöpf, Fabeltiere, Wiesbaden 1988, S. 98):

- «Gryphus heisst Greif. Das ist (...) ein so grimmiger und bösertiger, dabei gleichzeitig ein so starker Vogel, dass er einen gewappneten Mann überwindet und tötet.»
- «Er hat grosse scharfe Klauen oder Krallen, mit denen er den Menschen und auch Tiere zerreisst.»
- «Die Krallen sind so gross, dass sich die Leute Gefässe und Trinkbecher daraus machen.»
- «Der Vogel hat vier Füsse und ähnelt im Kopf und den Flügeln dem Adler, aber er ist viel grösser.»
- «Der übrige Körper ist dem des Löwen gleich gebaut.»
- «Er haust auf den Gebirgen, welche die hyperboreischen heissen.»

Die Schüler/innen sammeln Abbildungen bspw. Vogel Greif, zum Beispiel in Greifensee, auf dem Stadthaus Winterthur, in der Berichterstattung des Volkbrauchs «Vogel Gryff»–Tanz in Basel im Januar.

FISCH US

Die Lehrperson erzählt sagenhafte Rettungsgeschichten:

- Jona, aus: Blickpunkt 1. Religion und Kultur, S. 114.
- Arion und der Delphin (KM 21)

Die Schüler/innen sammeln Bilder und Geschichten über Wale und Delfine.

KM 21 / Arion und der Delphin

MS

Die Schüler/innen lesen Geheimnisvolle Fische (KM 22). In Gruppen bearbeiten sie inhaltliche Fragen. Im Klassengespräch werden die Texte aufgrund der Ergebnisse verglichen.

KM 22 / Geheimnisvolle Fische

Lösungen: **KM 22 / Geheimnisvolle Fische**

GRUPPEN	HISTORIE	BIBELTEXT	LEGENDE	MÄRCHEN
1: <i>Wie alt sind die Geschichten?</i>	ca. 2400 Jahre	ca. 1900 Jahre	ca. 1100 Jahre	ca. 300 Jahre
2: <i>Wer hat die Geschichten geschrieben?</i>	Herodot	Evangelist Matthäus	ein Mönch des Klosters Rheinau	Marie-Catherine d'Aulnoy
3: <i>In welcher Stadt spielen die Geschichten?</i>	Samos (Insel)	Kafarnaum	Zurzach	–
4: <i>Wer ist die Hauptperson der Geschichte?</i>	Polykrates	Jesus	Verena	Avenaut und die schöne Prinzessin
5: <i>In welchem Gewässer lebt der Fisch?</i>	Meer (Ägäis)	See (Genezaret)	Rhein	Fluss
6: <i>Was macht der Fisch?</i>	frisst den Ring	Das weiss man nicht...	frisst den Ring	bringt den Ring
7: <i>Für wen wurden die Geschichten geschrieben?</i>	für die Historiker	für Christen	für Christen	für Kinder
8: <i>Gibt es Kunstwerke oder Traditionen, die an diese Geschichten erinnern?</i>	Friedrich Schiller schrieb darüber ein Gedicht (Ballade «Der Ring des Polykrates»)	Der Petersfisch soll seinen Namen wegen dieser Geschichte haben: Seine Flecken an den Flanken seien entstanden, als Petrus ihn aus dem Wasser zog.	Bilder, Statuen, Gedenktag am 31.8., eine Einsiedelei in der Verenaschlucht SO	–

**Sek I**

Die Schüler/innen vergleichen die Geschichte Vischnus mit der Geschichte der Arche Noah (Genesis 6, 1 – 9,17). In Gruppen erarbeiten sie Unterschiede und Gemeinsamkeiten. Vgl. Vischnu erscheint als Fisch (KM 23)

KM 23 / Gott Vischnu erscheint als Fisch

Lösungen:

1. Aus welchem Land und aus welcher Religion stammen die Texte?
 - a. Indien, Hinduismus.
 - b. Israel, Judentum.
2. Wann wurden die Texte verfasst?
 - a. Zwischen 400 und 1000 n. Chr. (auf uralten mündlichen Überlieferungen beruhend)
 - b. Zwischen 1000 und 400 v. Chr.
3. Weshalb kommt eine Flut?
 - a. Weil Brahma schläft.
 - b. Weil Gott das Böse auf der Welt auslöschen will.
4. Wie wird den Menschen der göttliche Rettungsplan kommuniziert?
 - a. Gott Vischnu kommt als Fisch zu einem König.
 - b. Gott spricht zu Noah.
5. Was sind das für Menschen, die das Schiff besteigen sollen?
 - a. König Satyavrata war ein stets ehrlicher Mann.
 - b. Noah war gerecht und untadelig und ging seinen Weg mit Gott.
6. Die Arbeit der beiden Männer ist zunächst ganz unterschiedlich:
 - a. König Satyavrata sorgt für den immer grösser werdenden Fisch.
 - b. Noah baut die Arche.
7. Was kommt auf das Schiff?
 - a. Pflanzensamen, verschiedene Tiere und sieben Weise.
 - b. Von allen Tierarten ein Paar und die Familie Noahs.
8. Wieviele Tage dauert es, bis der Regen beginnt?

7 Tage
9. Wie sorgt «der Himmel» dafür, dass nach der Flut alles gut wird?
 - a. Gott Vischnu lehrt König Satyavrata und den Weisen die heiligen Schriften.
 - b. Gott schliesst mit Noah und allen Tieren einen Bund und gibt ihnen ein neues Gebot.

SIRENE**MS**

Die Schüler/innen lesen Schilderungen über die Sichtung von Seegespenstern in Schweizer Seen. Sie zeichnen und schreiben zu diesem Thema. Vgl. Seegespenster (KM 24)

KM 24 / Seegespenster**Sek I**

Die Schüler/innen lesen die Sage von Odysseus, der mit seinem Schiff an der Insel der Sirenen vorbeifährt. Sie erfinden die Geschichte nochmals neu mit vertauschten Männer- und Frauenrollen. Vgl. Die Insel der Sirenen (KM 25)

KM 25 / Die Insel der Sirenen**SCHLANGE****US**

Die Schüler/innen zeichnen schlängelnde, sich einrollende und kletternde Schlangen. Sie verzieren die Schlangen mit Schuppen-, Kreis-, Zickzack- und Streifenmustern mit Füllis.

MS

Die Lehrperson liest die Legende Kaiser Karl und die Schlange zu Zürich (KM 26) vor.

KM 26 / Kaiser Karl und die Schlange zu Zürich

Die Schüler/innen informieren sich im Internet über Hintergründe:

1. Bild von Kaiser Karl und der Schlange.
Lösung: Im Kreuzgang des Zürcher Fraumünsters
2. Legende in Althochdeutsch.
Lösung: Der Zürcher Chronist Heinrich Brennwald zwischen 1508 und 1516
3. Video-Podcast über die Baugeschichte der Wasserkirche.
Lösung: Ums Jahr 1000; Märtyrerstein.
4. Kinderlexikontext über Karl den Grossen.
Lösung: Diverses

Die Schüler/innen verschaffen sich einen Überblick über die Schlangenarten und ihre Verbreitung in der Schweiz. Auf der Webseite der Koordinationsstelle für Amphibien- und Reptilienschutz Schweiz (www.karch.ch) finden sich zahlreiche Informationen zu: Ringelnatter, Würfelnatter, Vipernatter, Schlingnatter, Äsku-

**LÖWE****US**

Die Kinder lesen die Geschichte Als der Buddha einst ein Löwe war (KM 34). Sie sammeln weitere Geschichten, Lieder und Bücher über Löwen, z. B. Simba, König der Löwen.

KM 34 / Als der Buddha einst ein Löwe war**MS**

Die Schüler/innen lesen die Texte von Daniel und Hieronymus (KM 35). Die Impulse regen zu eigenständigen Recherchen an: Briefe an Personen, die mit Löwen arbeiten; Vorkommen und Lebensweise der Löwen; Fotosammlung von Löwenbildern.

KM 35 / Löwenbändiger**SPHINX****MS**

Die Schüler/innen lesen die Geschichte von Asterix in Ägypten (KM 36) und übersetzen den Text ins Deutsche.

KM 36 / Asterix und Obelix in Ägypten**Sek I**

Die Schüler/innen zeichnen einen eigenen Comic mit der Sphinx als Protagonistin. Die Sphinx kommentiert die Ereignisse der Weltgeschichte (bspw. Arabischer Frühling).

HIRSCH**US**

Die Lehrperson liest den Schüler/innen die Fabel Der Hirsch im Spiegelbild (KM 37) von La Fontaine vor. Die Schüler/innen übertragen die Pointe der Geschichte auf andere Tiere und spielen und zeichnen ihre Ideen.

KM 37 / Der Hirsch im Spiegelbild**MS**

Die Schüler/innen lesen die Legende vom leuchtenden Hirsch (KM 38). Ev. kann die Fraumünsterkirche besucht oder eine Wanderung auf den Spuren der Legende gemacht werden. Die Wanderung ist beschrieben unter www.natuerlich-online.ch/magazin/artikel/vom-licht-geleitet/ (06.02.13). Im Landesmuseum Zürich sind drei historische Zimmer aus dem ehemaligen Fraumünsterkloster zu sehen.

Die Schüler/innen bearbeiten das Rätselblatt Von Begegnungen mit majestätischen Geweihträgern (KM 39) und verbinden die Personen mit den richtigen Hirschen. Vorschlag: In Gruppen suchen die Schüler/innen nach Informationen und Texten zu einer Geschichte ihrer Wahl. Sie präsentieren der Klasse ihre Ergebnisse.

KM 38 / Die Legende vom leuchtenden Hirsch**KM 39 / Von Begegnungen mit majestätischen Geweihträgern****Lösungen:**

- Hubertus > Der Hirsch bleibt ohne Regung stehen. Er trägt ein leuchtendes Kreuz zwischen seinem Geweih. Er spricht: «Warum verfolgst du mich?»
 - Placidus, alias Eustachius > Ein kapitaler Hirsch mit einem Kruzifix im Geweih bekehrt den Jäger zum christlichen Glauben.
 - Notburga von Hochhausen > Ein weisser Hirsch hilft bei der Überquerung des Neckars, spiest täglich Brot auf sein Geweih und bringt es als Nahrung.
 - Gräfin Idda von Toggenburg > Der Hirsch zeigt mit 12 Lichtern im Geweih den Weg zur Klosterkirche Fischingen TG.
 - Hildegard und Berta > Der Hirsch führt mit leuchtendem Geweih durch den nächtlichen Wald zu einem Gebetsplatz am Fluss.
 - Karl der Grosse > Der schneeweisse Hirsch läuft von Aachen bis nach Zürich und wirft sich am Ort der Gräber der Heiligen Felix und Regula auf die Knie. Alle Jagdpferde und Jagdhunde tun es ihm gleich.
 - Herakles > Kerynitische Hirschkuh mit goldenem Geweih und goldenen Hufen. Sie lief schneller als ein Pfeil.
 - Goar > Drei Hirschkühe spendeten auf Geheiss des Heiligen ihre Milch.
 - Die Frau von Rudolf II. von Neu-Rapperswil > Eine Hirschkuh bedankt sich für die Schonung, indem sie der Frau ihren Kopf auf die Knie legt.
- Lösungswort: CERNUNNOS (keltischer Gott mit Hirschgeweih auf dem Haupt; der Gehörnte, Herr der Tiere)

Sek I

In der Schweiz wird der Hirsch gejagt. Im 19. Jahrhundert war er sogar gänzlich ausgerottet. Öfter als in natura blickt einem der Hirsch als Jagdtrophäe mit mächtigem Geweih entgegen.

- Informiert euch, welche Prüfung ein Jäger machen muss.
- Informiert euch, wie die Jagd auf Hirsche organisiert und beaufsichtigt wird.
- Informiert euch, wie die Hirschjagd von A bis Z verläuft.
- Kontaktiert einen Jäger und bittet ihn um ein Interview. Lasst euch von seinem Wissen, seinen Erlebnissen und seiner Motivation berichten.



- Besucht die lokale Jagdvereinigung in ihrer Jagdhütte und begleitet sie auf einem Rundgang im Wald.
- Sucht ein Menurezept mit Hirsch, das ihr gerne kochen und essen würdet.
- Bildet Gruppen, die für oder gegen die Jagd sind, und führt eine kontroverse Diskussion.

EINHORN

US

Die Schüler/innen lösen das Quiz Horn, Geweih oder Zahn? (KM 40)

KM 40/ Horn, Geweih oder Zahn?

Lösungen:

Aufgabe A.

1. Reh
2. Schottisches Hochlandrind
3. Elefant
4. Elch
5. Hirsch
6. Einhorn

Aufgabe B:

1. Geweih
2. Zahn
3. Horn
4. Geweih

MS

Die Schüler/innen fertigen zu einer Einhornbeschreibung aus Phantastische Berichte (KM 41) eine Zeichnung an. Der/die Partner/in versucht herauszufinden, zu welcher Beschreibung die Zeichnung gehört.

KM 41 / Phantastische Berichte

Sek I

Die Schüler/innen lesen Die Karriere des Tiers, das es nicht gibt (KM 42). Sie kreuzen all jene Abschnitte an, die sie für erfunden halten.

KM 42 / Die Karriere des Tiers, das es nicht gibt

Lösung:

Kein Abschnitt ist frei erfunden. Die Abschnitte dokumentieren die Geschichte der Menschen mit dem Einhorn.

BILD- UND OBJEKTBETRACHTUNG IM MUSEUM



Schüler beim Besuch des Landesmuseums Zürich. © Schweizerisches Nationalmuseum

Wissenserschliessung und Wahrnehmungsschulung

Mit Schülerinnen und Schülern ein Bild oder ein Objekt zu betrachten, ist eine gute Möglichkeit der Wissenserschliessung. Zugleich ist Objektbetrachtung auch eine Wahrnehmungs- und Sprachschulung. Schülerinnen und Schüler sollen mit offenen Fragen eingeladen werden, ein Objekt genau anzusehen und zu beschreiben. Die Beschreibungen teilen die Schülerinnen und Schüler so mit, dass die Klasse den Äusserungen folgen, diese in Verbindung mit dem Objekt bringen und einzelnen Details zuordnen kann. Diese Beobachtungen und ihre Schilderungen regen meist zu weiteren vertiefenden Betrachtungen an, und Fragen tauchen auf. Fragen seitens der Schülerinnen und Schüler gibt die Lehrperson zuerst an, die Mitschülerinnen und Schüler zurück. So kann vorhandenes Wissen eingebaut werden, und es entstehen Klassengespräche. Der Lehrer oder die Lehrerin bringt erst danach ergänzende Bemerkungen ein und weist allenfalls auf weitere Details hin.

Objekte können mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam erschlossen werden:

Eine offene Frage oder eine Aufforderung regt die Schülerinnen und Schüler zu genauen Beobachtungen und deren Beschreibungen an.

- Beschreibt die Skulptur/Figur, die ihr seht. Ich bin gespannt, was ihr alles entdeckt.

- Was fällt euch an dieser Skulptur Besonderes auf?
- Wieso ist das Kleid von Maria meistens blau? Wer hat eine Idee?
- Aus welchem Material ist der Gegenstand hergestellt?
- Welcher Handwerker, welche Handwerkerin, welcher Kunsthandwerker, welche Kunsthandwerkerin hat an diesem Objekt gearbeitet? Welche Arbeitsschritte wurden verrichtet?

Beobachtungen und Austausch an einem Objekt in Kleingruppen:

Verschiedene offene Fragen zu einem Objekt werden auf Karten notiert und an Kleingruppen (2–3 Schülerinnen und Schüler) verteilt. Innerhalb der Kleingruppen werden die Fragen diskutiert und beantwortet. In der Grossgruppe werden die möglichen Antworten gesammelt: Jemand aus der Gruppe liest die gestellte Frage vor, jemand teilt die gemeinsam gemachten Beobachtungen mit.

Objektbetrachtungen als Gruppenarbeit:

Die verschiedenen Objekte werden an Kleingruppen (2–4 Schülerinnen und Schüler) verteilt. Jede Gruppe erhält zuerst einige offene Fragen, die beantwortet werden müssen (genaue Objektbetrachtung). Anschliessend erhält die Gruppe einfaches Hintergrundwissen zum Objekt. Jede Gruppe stellt der Klasse ihr Objekt vor.

GESCHICHTEN ERZÄHLEN



Geschichten und Geschichte vom Volk getragen und weitergegeben (Scherenschnitt). Aus: Gräfin Schönfeldt, Sybil. Feste und Bräuche. Durch das Jahr und den Lebenslauf. Ravensburg 1980, S. 106.

Mythen, Sagen, Fabeln, Legenden und Märchen

In unzähligen Mythen, Sagen, Fabeln, Legenden und Märchen spielen Tiere eine besondere Rolle. Der Wert dieser Geschichten hängt nicht wie bei einem Bericht von den historischen Fakten ab. Vielmehr können diese Geschichten von inneren Wahrheiten sprechen. Solche Erzählungen reden in einer ihnen eigenen Weise von Erfahrungen, welche Menschen in der Vergangenheit gemacht haben. Die Art und Weise wie solche Lebenserfahrungen geschildert werden, sagt uns etwas über die Glaubens- und Wertvorstellungen der Zeit, in der diese Geschichten entstanden sind und auch erzählt und diskutiert werden.

Manche dieser Geschichten bringen auch Schwieriges zur Sprache. Griechische Sagen, Heiligenlegenden und Märchen sind nicht immer harmlose Kost. Sie schildern das Ringen der Menschen mit einer komplexen Welt und lassen uns teilhaben an dem, was die Menschen vor unserer Zeit beschäftigt und bewegt hat. Was soll im Unterricht erzählt werden? Unangenehme Szenen sollen nicht ausgespart werden, da sie immer wieder auch Schlüsselmomente sind. Aussparungen stören oft den Aufbau der Erzählung und brechen den Spannungsbogen. Oft können die schwierigen, vielleicht auch unverständlichen Momente einer Erzählung zu bereichernden Auseinandersetzungen und spannenden Diskussionen führen. Selbstverständlich sollen bei der Auswahl einer Geschichte das Alter der Schülerinnen und Schüler, die Zusammensetzung der Klasse und ihr Vorwissen miteinbezogen werden. Am besten ist es, eine Geschichte auszuwählen, welche in ihrer Ganzheit erzählt werden kann.

Mythen

Mythos kommt aus dem Altgriechischen und bedeutet ursprünglich Laut, Wort, Rede, Erzählung. Bereits in der Antike galt der Mythos einerseits als verehrungswürdige bildhafte und poetische Darstellung einer umfassenden Wahrheit, die über den menschlichen Verstand hinausreicht. Andererseits sahen Platon und Aristoteles in der Philosophie, der rationalen, begrifflichen Erklärung («Logos») der Welt und des Menschen die Überwindung des Mythos. Diese beiden gegensätzlichen Auffassungen haben sich bis heute gehalten. Die einen sehen im Mythos den Schlüssel zu einem tiefen Verstehen dessen, was die «Welt im Innersten zusammenhält». Die anderen halten den Mythos und das sich darin ausdrückende Bewusstsein für eine Phase in der Entwicklung des Menschen, die wir möglichst hinter uns lassen sollten.

Legenden

Das Wort Legende leitet sich vom lateinischen Wort *legere* (lesen) ab, genauer vom Partizip, «das, was gelesen werden soll». Heute noch brauchen wir diesen Begriff in seiner ursprünglichen Bedeutung: als Bezeichnung für Text- und Zeichenerklärungen auf Landkarten und Strassenplänen oder als Bildunterschriften in Büchern. Mit Legende verbindet sich auch die Heiligenlegende. Dazu führte der Brauch, am Jahrestag der Heiligen Überlieferungen aus deren Leben zu erzählen oder vorzulesen, beispielsweise, wenn sich die Mönche oder Nonnen im Kloster versammelten (Konvent), um sich das Leben einer heiligen

Person immer wieder in Erinnerung zu rufen. Bücher, in denen solche Geschichten von Heiligen gesammelt sind, nennt man ebenfalls «Legenda», also das, was gelesen werden soll. Schliesslich verstand man unter Legende die schriftliche Fassung eines Heiligenlebens. Im ausgehenden Mittelalter meint Legende einen nicht recht beglaubigten Bericht, und Luther nennt sie angesichts der vielen überhand genommenen Mirakelgeschichten sogar «Lügenden». Im 16. Jahrhundert taucht dann die Nebenbedeutung einer ungläubigen und unwahrscheinlichen Erzählung auf. Wenn man sagt, diese oder jene Überlieferung sei ja eigentlich «nur eine Legende», meint dies: Die Geschichte ist erfunden, sie stimmt nicht, sie ist nicht historisch.

Sagen

Sagen schöpfen aus dem demselben Stoffbereich wie die Märchen (mystische Wesen wie zum Beispiel Zwerge) und demselben Motivschatz (zum Beispiel Erlösungsmotiv) wie die Märchen, sind ebenso anonym und mündlich überliefert. Im Gegensatz zu den Märchen haben Sagen einen höheren Realitätsanspruch, der unter anderem durch genaue Lokalisierung und Datierung erreicht werden soll. Im klassischen Märchen fehlen solche geographischen und historischen Bezüge. Sagen enthalten in der Regel einen «wahren Kern», sie gehen also auf wirklich ereignete Begebenheiten zurück und versuchen, deren Ursache und Ablauf zu erklären. So geben Sagen beispielsweise Antworten auf (zu damaligen Zeiten) unerklärbare Naturphänomene und Erklärungsversuche, auch wenn diese oft frei erfunden sind. Sagen widerspiegeln also auch den jeweiligen Stand volkstümlicher Glaubensvorstellungen.

Das Märchen

Das Märchen (mhd. *maere* = Kunde, Bericht, Erzählung) ist eine kürzere Prosaerzählung (nicht in Versen verfasst), welche wundersame Begebenheiten zum Gegenstand hat. In der Literatur wird zwischen Volks- und Kunstmärchen unterschieden. Während Kunstmärchen von einem mit Namen bekannten Autor ausgedacht wurden, lässt sich bei Volksmärchen kein bestimmter Urheber feststellen. Volksmärchen wurden über grosse Zeiträume hinweg mündlich überliefert, bis sie gesammelt und schriftlich festgehalten wurden. Beispielsweise die Brüder Grimm «sammelten» solche Volksmärchen und hielten sie in ihren «Kinder- und Hausmärchen» (1812/15) schriftlich fest.

Die Fabel

Fabeln sind knappe, lehrhafte Erzählungen, in denen vorwiegend Tiere oder Pflanzen in einer bestimmten Situation so handeln, dass eine Parallele zu menschlichen Verhaltensweisen deutlich wird. Der dargestellte Einzelfall dient als Beispiel, aus welchem eine allgemeingültige Regel, Moral oder Lebensweisheit abzuleiten ist. Häufig werden Tiermärchen mit Fabeln verwechselt, wobei die Formen sich in zwei Merkmalen deutlich unterscheiden: Fabeln verfügen in der Regel über einen namentlich bekannten Verfasser (z. B. Aesop, Lessing), bei Volksmärchen sind sowohl Verfasser, Entstehungszeit und -ort unbekannt. Fabeln enthalten eine meist sogar explizit im Text formulierte Moral und gehören somit zur didaktisch-reflexiven Zweckdichtung. Fehlt diese Zweckausrichtung, nähert sich die Fabel dem Märchen an.

Quellen: Senn, Prisca / Maurer, Salome. *Maria, Magdalena, Mauritius. Umgang mit Heiligen. Materialsammlung für den Unterricht zur Ausstellung «Maria, Magdalena, Mauritius. Umgang mit Heiligen»* (9.11.2007–24.03.2008). Mit Doppel-CD «Verena, Sebastian und weitere vierzehn Heiligenlegenden». www.visionen.com/Rubriken/Kultur_Wissen/Was-sind-Mythen (06.02.13); www.planet-schule.de/wissenspool/die-brueder-grimm/inhalt/hintergrund/maerchen-definition-abgrenzung-zur-sage-legende-fabel.html (06.02.13).

WHO IS WHO?

Adam und Eva

Die Schlange, «listiger als alle Tiere» (Gen. 3,1), verführt Eva zur teuflischen Tat: Sie gibt Adam den Apfel und er isst die verbotene Frucht. Daraufhin wird das Paar aus dem Paradies vertrieben. Der biblische Sündenfall gehört zu den ältesten Bildthemen der christlichen Kunst.

Aktaion

Auf der Jagd überrascht Aktaion die griechische Göttin Artemis beim Baden. Erzürnt verwandelt sie ihn in einen Hirsch und hetzt seine Jagdhunde auf ihn. Diese erkennen ihn nicht und zerfleischen ihren Herrn.

Andromeda

Prinzessin Andromeda soll dem Seeungeheuer geopfert werden, das der Meerese Gott Poseidon geschickt hat, um das Land zu verwüsten. Der griechische Held Perseus besiegt die Bestie, befreit die angekettete Prinzessin und heiratet sie.

Artemis / Diana

In den Bergen der Jagdgöttin lebte eine besonders schnelle Hirschkuh. Herakles sollte das Tier, als eine seiner zwölf Aufgaben, einfangen. Dies gelang ihm erst nach einem Jahr.

Athene / Minerva

Göttin der Weisheit, der Wissenschaft und des gerechten Krieges.

Bellerophon

Der griechische Held Bellerophon zähmt den wilden Pegasus mit einer Zaubertrense der Göttin Athene. Mit Hilfe des geflügelten Pferdes gelingt es ihm, die monströse Chimäre zu töten.

Chiron

Der Kentaur Chiron gilt in der griechischen Mythologie als weise und gut. Er ist der Lehrer des Helden Achilles. Tragisch stirbt er durch Herakles' vergifteten Pfeil. Zeus verewigt ihn als Sternbild.

Chronos

Die Flügel des Gottes der Zeit verweisen darauf, dass die Zeit schnell vergeht. Eine ihn umwindende Schlange verweist auf den gleichförmigen Lauf der Gestirne. Sein Löwenkopf ist wohl ein Symbol für die allesverzehrende Gegenwart.

Dejanira

Der Kentaur Nessos bietet Herakles an, seine Braut Dejanira über den Fluss zu tragen. Stattdessen entführt er sie, worauf der Held ihn mit einem giftgetränkten Pfeil tötet.

Demeter

Als Symbol der Wiedergeburt begleitet die Schlange die griechische Göttin Demeter. Diese wacht über die Zyklen der Natur und garantiert die Fruchtbarkeit der Erde.

Dionysos

Gott des Weins. Er wird oft von Greifen begleitet, sie dienen ihm als Zug- oder Reittiere.

Eligius, hl.

Weil das Pferd beim Beschlagen nicht stillhalten will, schneidet der heilige Eligius ihm das Bein ab. Nach dem Beschlagen zaubert er das Bein wieder an.

Evangelisten

Symbolisierte Evangelisten umringen Christus als Lamm Gottes. Der Engel steht für Matthäus, der Löwe für Markus, der Stier für Lukas. Der Adler, Stellvertreter für Johannes, erhebt den Geist in himmlische Höhen.

Georg, hl.

Ritter Georg kämpft tapfer und besiegt den Drachen. Im Christentum sind Drachen negativ besetzt. Der mutige, tugendhafte Heilige gilt als Vorbild.

Helena

s. Leda

Herakles / Herkules

Der griechische Held ist für seine Stärke berühmt.

Hieronymus

Der heilige Hieronymus zieht, der Legende nach, dem Löwen einen Dorn aus der Pranke. Aus Dankbarkeit unterwirft sich ihm das Tier. Geschichten von gezähmten Löwen sind in Antike und Mittelalter beliebt.

Hippolytos

Hippolytos, Sohn einer Amazone und geschickter Wagenlenker, kommt durch seine eigenen Pferde zu Tode. Das ist die göttliche Strafe für die angebliche Vergewaltigung seiner Stiefmutter.

Hydra

Stark und tugendhaft wird Herakles zum Sieger gekrönt, nachdem er die vielköpfige Hydra besiegt hat. Die Aufgabe, das giftig atmende Schlangenungeheuer zu töten, ist die zweite seiner zwölf Heldentaten.

Johannes

s. Evangelisten

Jona

Jona zieht den Zorn Gottes auf sich. Darum wird er von einem grossen Fisch verschlungen. Im Fischbauch betet er drei Tage und drei Nächte. Von Gott erlöst wird Jona wieder ausgespuckt.

Kadmos

Kadmos, griechischer Held und Gründer der Stadt Theben, bezwingt ein geschupptes Ungeheuer, das eine Quelle bewacht. Sein heroischer Sieg stellt die Ordnung der Welt wieder her.

Kleopatra

Nach ihrer Niederlage lässt sich die letzte Königin Ägyptens von einer Natter beißen, um nicht vom siegreichen Feind nach Rom gebracht zu werden. Die Geschichte wird im 16. Jh. äusserst populär.

Kornelius, hl.

Der Legende nach schenkt ein Greif dem heiligen Kornelius zum Dank eine seiner Klauen. Als Trinkhorn verwendet, zeigt die Klaue vergiftete Getränke an und neutralisiert diese.

Laokoon

Nach dem göttlichen Willen soll Troja untergehen. Laokoon aber warnt seine Mitbürger. Diese Anmassung bestrafen die Götter, indem sie Schlangen aus dem Meer schicken, die ihn und seine Söhne töten.

Leda

Der Göttervater Zeus verführt die schöne Leda in Gestalt eines Schwans. Aus der Begegnung geht Helena, die schönste Frau der Welt, hervor. Der Kampf um sie ist der Auslöser für den Trojanschen Krieg.

Lukas

s. Evangelisten

Margaretha

Margaretha wird von einem teuflischen Drachen verschluckt, kann sich aber befreien. Mit dem Kreuz schlitzt sie den Bauch des Lindwurms auf. Sie gilt als Beschützerin der Gebärenden.

Markus

Der Evangelist Markus wird in Venedig hoch verehrt. Die Stadt nimmt sein Symbol, den geflügelten Löwen, in ihr Wappen auf.

Matthäus

s. Evangelisten

Medusa

s. Pegasus

Melusine

Die schöne Melusine ist die populärste Wasserfee des Spätmittelalters. Der Herr von Lusignan verliert Melusine als seine Frau, sobald er sie im Bad in ihrer wirklichen Gestalt sieht.

Nemeischer Löwe

Der antike Herakles erwürgt den unbesiegbaren Nemeischen Löwen mit blossen Händen. Nach seinem Sieg trägt er das Fell als Umhang. Es macht ihn unverwundbar.

Nessos

s. Dejanira

Pegasus

Perseus tötet Medusa. Danach wird aus ihrem Kopf Pegasus geboren, so lautet eine Version der griechischen Sage. Das geflügelte Pferd begleitet den griechischen Helden als treuen Helfer.

Perseus

s. Andromeda

Phaëton

Phaëton will den Wagen seines Vaters, der Sonne, über den Himmel lenken. Er verliert die Kontrolle über die ungestümen Pferde und versengt die Erde. Weil sich die Sternbilder darüber beklagen, lässt Zeus Phaëton in den Tod stürzen.

Raphael

s. Tobias

Simson

Auf Gott vertrauend tötet der biblische Held Simson einen teuflischen Löwen mit blossen Händen.

Tobias

Tobias fängt auf Empfehlung von Erzengel Raphael einen Fisch. Mit diesem heilt er seinen erblindeten Vater. Das Christentum deutet die alttestamentarische Geschichte neu und vergleicht den Fisch mit Christus.

Triton

Er ist ein griechischer Gott des Meeres und wird oft als Sohn des Meeresherrn Poseidon angesehen.

Verena, hl.

Ein Knecht stiehlt den Ring eines Priesters und wirft ihn in den Fluss. Der Verdacht fällt zu Unrecht auf Verena. Als sie später einen Fisch zubereitet, entdeckt sie das Schmuckstück. Sie wird rehabilitiert und gilt nun als Patronin der Fischer.

Zeus / Jupiter

Der Göttervater herrscht auf dem Olymp, man erkennt ihn am Adler, der ihn oft begleitet. Er kann selbst die Gestalt des Greifvogels annehmen.

MEDIENVERZEICHNIS LITERATUR UND LINKS

Begleitpublikation zur Ausstellung

Tori, Luca/Steinbrecher, Aline (Hg.). Animal. Tiere und Fabelwesen von der Antike bis zur Neuzeit. Mailand 2012.

Kartenset zur Ausstellung: ANIMALI. Tiere und Fabelwesen von der Antike bis zur Neuzeit. ISBN 978-3-905875-36-2.

Literatur

Blickpunkt. Lehrmittel für Religion und Kultur. Blickpunkt 1. Zürich 2012.
Comte, Fernand. Mythen der Welt. Darmstadt 2008.

Drostel, Janina. Einhorn, Drache, Basilisk. Fabelhafte Fabelwesen. Ostfildern 2007.

Duve, Karen/Völker Thies. Lexikon berühmter Tiere. 1200 Tiere aus Geschichte, Film, Märchen, Literatur und Mythologie. Frankfurt am Main 1997.

Eberlein, Johann Konrad/Jakobi-Mirwald, Christine. Grundlagen der mittelalterlichen Kunst. Berlin 2004.

Elsensohn, Franz. Tiere der Heiligen. Ein kleines Stundenbuch der Heiligen und ihrer Legendentiere. Bern 2002.

Forstner, Dorothea. Die Welt der Symbole. Innsbruck 1967.

Gschössl, Roland. Im Schmelztiegel der Religionen, Göttertausch bei den Kelten, Römern und Germanen. Mainz am Rhein 2006.

Haag, Sabine (Hg.). Schaurig schön. Ungeheuerliches in der Kunst. Eine Ausstellung des Kunsthistorischen Museums Wien. Wien 2011.

Historisches Lexikon der Schweiz (HLS), www.hls-dhs-dss.ch (05.02.2013).

Kaysel, Roger. Tierschau. 200 Jahre Kind und Tier, ein Verhältnis im Wandel? Baden 2009.

Kehl, Othmar/Staubli, Thomas. Im Schatten deiner Flügel. Tiere in der Bibel und im alten Orient, Fribourg 2001. (nur noch als pdf erhältlich unter: www.bible-orient-museum.ch)

Kraus, Heinrich/Uthemann, Eva. Was Bilder erzählen. Die klassischen Geschichten aus Antike und Christentum. München 2003.

Lurker, Manfred. Wörterbuch der Symbolik. Stuttgart 1991.

Obermaier, Sabine (Hg.). Tiere und Fabelwesen im Mittelalter. Berlin 2009.

Peterich, Eckart/Pierre Grimal. Götter und Helden. Die klassischen Mythen und Sagen der Griechen, Römer und Germanen. München 1971.

Picq, Pascal/Digard, Jean-Pierre/Cyulnik, Boris/Matignon, Karine Lou. Die schönste Geschichte der Tiere. Von den Geheimnissen des Lebens. Berlin 2001.

Schenda, Rudolf. Das ABC der Tiere. Märchen, Mythen und Geschichten. München 1995.

Senn, Prisca/Keller, Barbara. Familienbroschüre zur Dauerausstellung Galerie Sammlungen im Landesmuseum Zürich, Zürich 2009.

Senn, Prisca/Sanders Rebecca. Familienbroschüre zur Dauerausstellung Geschichte Schweiz im Landesmuseum Zürich, Zürich 2009.

Senn, Prisca/Maurer, Salome. Maria, Magdalena, Mauritius. Umgang mit Heiligen. Materialsammlung für den Unterricht zur Ausstellung «Maria, Magdalena, Mauritius. Umgang mit Heiligen» im Landesmuseum Zürich (9.11.2007–24.03.2008). Mit Doppel-CD «Verena, Sebastian und weitere vierzehn Heiligenlegenden».

Spivey, Nigel. Wie die Kunst die Welt erschuf. Stuttgart 2006.

Staubli, Thomas. Tiere in der Bibel. Gefährten und Feinde. Berg am Irchel 2001.

Wetzel, Christoph. Das grosse Lexikon der Symbole. Darmstadt 2011.

Links

www.sendungen.sf.tv/myschool
Unter dem Stichwort «Tier» finden sich zahlreiche Hinweise.

www.planet-schule.de
Unter dem Stichwort «Tier» finden sich zahlreiche Medien, bspw. Arbeitsblätter, Filme.

www.labbe.de/lesekorb/
Viele Geschichten zum Lesen und Hören: Sagen, Fabeln, Märchen für Kinder.

gutenberg.spiegel.de/buch/5507/1
Tiergeschichten von Manfred Kyber online. Ein Projekt bei Gutenberg-DE.

Literatur für Kinder und Jugendliche

Jedes Buch ist nur einmal aufgeführt und erscheint jeweils in der Alterskategorie, für die es frühestens geeignet ist.

Unterstufe

Baronian, Jean-Baptiste. *La Dame et la licorne*. Éditions de la Réunion des musées nationaux. Paris 2001. (Das Bilderbuch erzählt eine Geschichte zu den Bildteppichen «La Dame à la licorne», ein Highlight im Musée national du Moyen Âge, Paris. Französisch.)

Brinsvaerd, Tor Åge/East, Stella. *Der kleine Papagei, der ganz allein den Wald retten wollte*. Tiergeschichten aus dem Buddhismus. München/Wien 2004. (Buddhistische Tiergeschichten sind, wie Fabeln europäischer Dichter, kleine Lehrstücke.)

Fussenegger, Gertrud/Fuchsgruber, Annegret. *Jona*. Innsbruck/Wien 2006. (Schön gestaltetes Bilderbuch zum Erzählen geeignet.)

Hannover, Heinrich. *Ein toller Zoo*. ABC-Gedichte. Hildesheim 2008. (Von A–Z geht dieses Buch durch die Tierwelt und regt an zum eigenen Erfinden von Tiergedichten.)

Jooss, Erich. *Ritter Georg und der Kampf mit dem Drachen*. Freiburg i. Br. 2006. (Eine Erzählung mit zahlreichen ansprechenden Bildern.)

Jooss, Erich/Seelig, Renate. *Der Meister, der Träume schicken konnte*. Das Buch der Heiligenlegenden. Freiburg i. Br. 2002.

Jooss, Erich/Gabriele Hafermaas. *Der Freund der Adler*. Würzburg 2000. (Mit ganzseitigen Bildern erzählte Geschichte, verwendet Motive aus einer Sage der Tsimschian, einer Gruppe indianischer Ethnien Nordwestkanadas und Alaskas.)

Krejttschi, Tobias. *Wie der Kiwi seine Flügel verlor*. Wuppertal 2010. (Ein alter Mythos der Māori erzählt, wie der Kiwi zum berühmtesten Vogel Neuseelands wurde; sehr schönes Bilderbuch zum Erzählen geeignet.)

Michl, Reinhard. *Wo Fuchs und Hase sich Gute Nacht sagen*. Hildesheim 2002. (Tiergeschichten und –gedichte, sehr schön illustriert.)

Preussler, Otfried/Spirin, Gennadji. *Das Märchen vom Einhorn*. Stuttgart/Wien 2010. (Bilderbuch mit zauberhaften Illustrationen.)

Ritter, Irene. *Amos und Bertha die Pilatusdrachen*. Altdorf/Uri 2007. (Bilderbuchgeschichte nach einer Luzerner Sage.)

Schopf, Sylvia. *Sieben Schöpfungsgeschichten aus aller Welt*. Düsseldorf 2005. (Tiere spielen in diesen Geschichten eine bedeutende Rolle.)

Schreiber-Wicke, Edith. *Mit Ottern stottern, mit Drachen lachen*. Verse zum Weiterreimen von A–Z. Stuttgart/Wien 2012. (Guter und anregender Einstieg ins Dichten von Tierversen.)

Strahm, Paul/Dietrich, Tanja. *Federkleid und Zottelfell*. Tiermärchen aus aller Welt. Basel 2002.

Tworuschka, Monika. *Die schönsten Tiergeschichten der Religionen*. Düsseldorf 2004.

Mittelstufe

Beaumont, Emilie/Baussier, Sylvie. *Welt der Mythen*. Köln 2001. (Was sind Mythen, was ist ein Mythos? Wie erklären Mythen die Erschaffung der Welt? Antworten auf diese Fragen finden sich in diesem Buch. Ein faszinierendes Panorama der Welt der Mythen.)

Bolliger, Max. *Der aufgeblasene Frosch*. Und 80 andere Fabeln neu erzählt. Winterthur 2005. (Spezifisch für die MS zusammengestellt.)

Bonnke, Jens. *Schräger Vogel, krummer Hund*. Tierische Redewendungen. Rostock 2008. (Schön gestaltetes und für den Unterricht geeignetes Buch zu tierischen Redewendungen; jede Redewendung wird erklärt und ist mit einem Bild ansprechend und humorvoll dargestellt.)

Greaves, Nick. *Wie das Zebra zu seinen Streifen kam*. Glarus 2010. (36 faszinierende Tiermärchen aus dem Geschichtenschatz afrikanischer Völker)

Harrer, Irmgard (Hg.). *Das Fabelbuch von Aesop bis heute*. Wien/München 2003. (Die schönsten traditionellen Fabeln sowie «fabelhafte» Geschichten und Gedichte zeitgenössischer Autoren.)

Herfurtner, Rudolf/Sartin, Laurin. *Herkules*. Wien/München 2010. (Die antike Sage verständlich und neu nacherzählt.)

Inkiow, Dimiter. *Als Zeus der Kragen platzte*. Griechische Sagen neu erzählt. München 2012. (17 antike Sagen amüsant, pointiert und kindgerecht erzählt.)

Inkiow, Dimiter. *Die schönsten griechischen Sagen*. Neu erzählt von Dimiter Inkiow. Hamburg 2005. (Von den Göttern des Olymp, wahren Helden und fantastischen Fabelwesen, besonders geeignet zum Vorlesen.)

Jacoba, Edmund/Menschik, Kat. *Sagen des Altertums*. Das Hausbuch der griechischen Sagen. Hildesheim 2008.

Kaysel, Roger. Tierschau. Baden 2009. (Unterlagen für Schulen zur Ausstellung vom 01.04.2006 – 14.02.2010 im Schweizer Kindermuseum Baden.)

Lewis, Gill. Der Ruf des Kulanjango. München 2012. (Eine Freundschaft, ein Versprechen und ein Adler, dessen Überleben alles bedeutet – eine berührende und fesselnde Geschichte.)

Neil, Philip. Mythologie. München 2011. (Erzählungen darüber, wie die Welt und die Menschheit wohl entstanden sind, gibt es in allen Kulturen. Doch was ist Mythologie genau? Kurze Texte machen das Thema leicht verständlich, ein umfangreiches Glossar vermittelt Wissen kompakt, perfekt für Schulprojekte und Referate.)

Stange, Hermann/Grossmann-Hensel, Katharina. Zeus, Herkules und Co. Griechische Götter, Helden und Abenteuer. Wien/München 2003. (Die griechische Mythologie humorvoll und anschaulich für Kinder aufbereitet.)

Teich Karsten/Gräfin Schönfeldt, Sybil. Fabeln aus aller Welt. Berlin 2012. (Eine besondere Auswahl der bekanntesten und schönsten Fabeln aus aller Welt, schön illustriert.)

Tivig, Erwin u. a. (Hg.). Aus dem Leben der Tiere. Stuttgart/Zürich/Wien 2003. (Eindrückliche Geschichten aus dem Alltag der Tiere.)

Ziegler, Peter. Sagen und Legenden rund um den Zürichsee. Stäfa 2007. (In dieser Sammlung finden sich auch Tiergeschichten.)

Sekundarstufe 1

Inkiow, Dimiter. Aesops Fabeln. Oder die Weisheit der Antike. München 2009. (Ein Schatz an Geschichten der Weisheiten, die Fabeln werden für jung und alt ansprechend und pointiert nach erzählt.)

Schwab, Gustav, Die schönsten Sagen des klassischen Altertums, Würzburg 2005.

Wildhaber, Robert/Uffer, Leza. Der Schweizer Märchenschatz. Kreuzlingen/München 2007. (Die schönsten, frechsten, lustigsten 68 Geschichten aus der ganzen Schweiz.)

Sekundarstufe 2

Kindl, Patrice. Verloren im Labyrinth. München 2002. (Ariadne, Theseus und Minotaurus – der bekannte Sagenstoff der griechischen Mythologie aus weiblicher Sicht spannend und modern erzählt, gut lesbar für Jugendliche.)

Nessel, Sabine/Pauleit, Winfried u.a. (Hg.). Der Film und das Tier. Klassifizierungen, Cinephilien, Philosophien. Mit CD-ROM mit englischer Fassung und Filmausschnitten. Berlin 2012.

Filme

Bambi (USA 1942); Moby Dick (USA 1956); Lassie (USA 1954–1973); Das Dschungelbuch (1967); Black Beauty (Deutschland/Spanien 1971); Der schwarze Hengst (USA 1979); Der Bär (Frankreich 1988); Der Pferdeflüsterer (The Horse Whisperer) (USA 1989); Löwen – Die Könige des Ngorongoro.(1992); Free Willy – Ruf der Freiheit (USA 1993); Das Dschungelbuch (USA 1994); Der König der Löwen (USA 1994); Ein Schweinchen namens Babe (Australien/USA 1995); Rennschwein Rudi Rüssel (Deutschland 1995); 101 Dalmatiner (USA 1996); Ratatouille (USA 2007); Das weinende Kamel (Deutschland 2003); Hachiko – Eine wunderbare Freundschaft (USA 2009).

Spiele

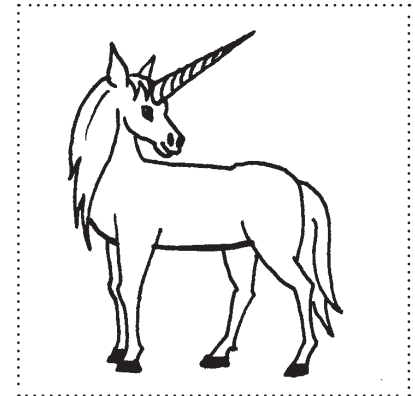
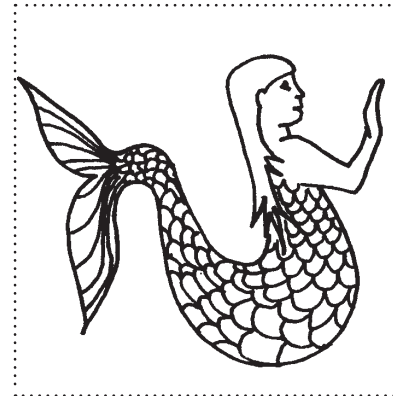
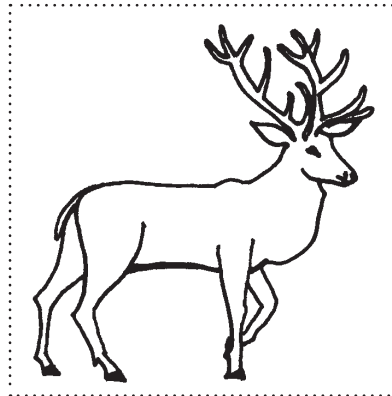
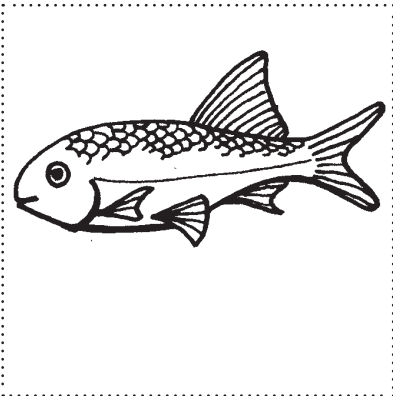
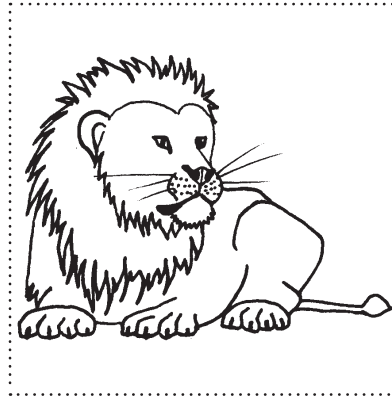
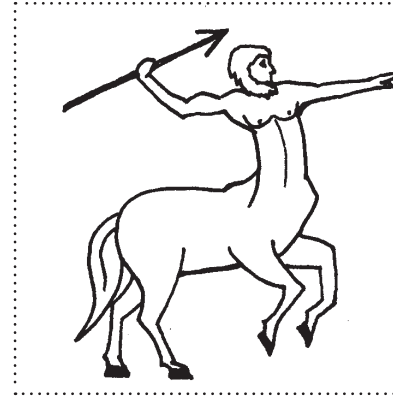
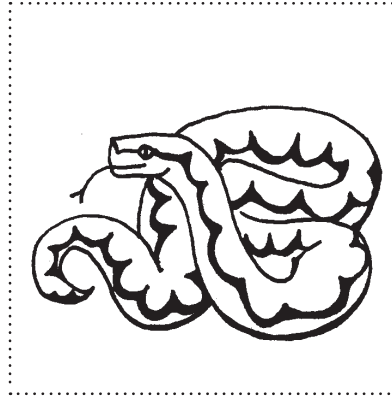
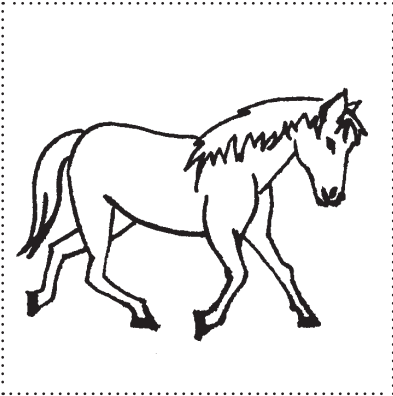
Können Schweine fliegen? Tiere und ihre Merkmale entdecken. (Es ist nicht immer einfach, Tiere einzuschätzen. 38 heimische und exotische Tiere warten darauf, kennengelernt zu werden. Nicht nur Wissen, sondern auch schnelle Reaktion ist gefragt, geeignet für die Unterstufe.)

Rekorde der Tierwelt. Nürnberg 2009. (Ein Trumfspiel, geeignet für die Mittelstufe.)

Fabelhaft. Die Welte der Fabeltiere. Ein Ratespiel. Wien/Zürich 2011. (Ein Ratespiel zu den Tierfabeln, ansprechend gestaltetes Kartenspiel. Für Mittelstufe, Sekundarstufe I und II geeignet.)

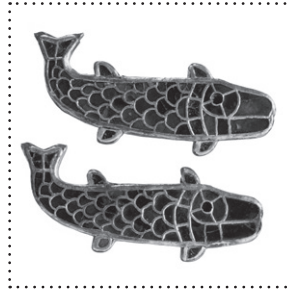
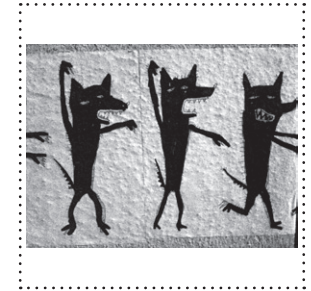
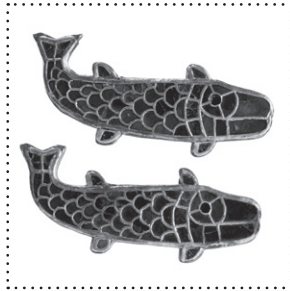


BILDKARTEN





MEMORY





INTERVIEW

Bitte ein Kind um ein Interview.
Notiere seinen Namen und seine Antworten.

Name:

Alter:

Welche Filme kennst du, in denen Tiere eine wichtige Rolle spielen?

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

Hast du ein Buch, das von einem oder mehreren Tieren erzählt? Wie heisst es?

.....
.....

Hast du schon einmal ein Tier gerettet? Kannst du mir etwas darüber erzählen?

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

Kennst du ein Schimpfwort, das an ein Tier erinnert?

.....
.....

Hast du schon einmal von einem Tier geträumt? Erzählst du mir den Traum?

.....
.....

Welche Tierdarstellungen finden sich auf deinen Kleidern, Schuhen oder Taschen, die du gerade trägst?

.....
.....

Welchem Tier möchtest du einmal begegnen?

.....
.....

Welches Tier würdest du nie anfassen?

.....
.....

Welche Tierart möchtest du unbedingt schützen?

.....
.....

Welches ist dein Lieblingstier?

.....
.....

Hast du ein Haustier?

.....
.....

Besitzest du Stofftiere? Hast du ein Lieblingsstofftier? Was für ein Tier ist es?

.....
.....

Bist du schon einmal einem wilden Tier begegnet? Was für ein Tier war das?

.....
.....

Kannst du ein Tier besonders gut zeichnen? Kannst du es jetzt zeichnen (auf ein separates Papier)?

.....



KEMARIS TRAUM

Wann und wo auf unserer Welt die Menschen erstmals begannen, Feldfrüchte anzubauen und Tiere zu halten, das wissen die Forscher nach wie vor nicht ganz genau. Die folgende Geschichte ist erfunden. Aber sie erzählt, wie sich durch die Entdeckung des Ackerbaus das Leben der Menschen grundlegend verändert hat.

Nisir hatte Angst. Irgend etwas war falsch. Gefährlich. Unheimlich. Sie lag flach auf dem Felsen und rührte sich nicht. Sie beobachtete die Bergziegen. Seit zwei Tagen verfolgten Nisir und Marut die Herde. Doch bisher waren die Geschwister noch nicht auf Pfeilschussweite an sie herangekommen. Sie hatten Hunger. Die Körnerfladen waren aufgegessen. Auch das Trockenfleisch und die Beeren. Jetzt gab es für sie nur noch Quellwasser. Wie so oft. Die Familie unten im Tal wartete auf die Beute.

Nisir musste Marut warnen. Der grosse Bruder hatte keine Ahnungen, er hatte kein Gespür für drohende Gefahren so wie sie. Jetzt lief die Ziegenherde in eine Senke, wo frisches Gras wuchs. Auch die Ziegen hatten Hunger. Es war die Zeit der jungen Ziegen. Die Muttertiere brauchten viel Nahrung, damit sie genug Milch geben konnten.

Nisir beobachtete die Ziegen. Sie waren unruhig. Auch die Vögel verschwanden am Himmel. Nisir sagte: «Gefahr, Marut. Ich spüre etwas.» Marut erschrak. Marut wusste, dass seine Schwester bei der Jagd nie ein unnötiges Wort sagen würde. Stille war der Weg, um an Beute heranzukommen. Reden konnte man dann auf dem Rückweg. Mit Beute.

Marut nahm seine Schwester ernst. «Wir müssen hier bleiben», sprach Nisir leise. «Der Fels ist unruhig.» Marut wurde kalt vor Furcht.

«Bleib liegen!», rief Nisir. Marut presste sich auf die schräg abfallende Felsplatte und krallte die Finger in

den porösen Stein. Nisir, die neben ihm lag, schaute nach oben. Eine Gerölllawine löste sich vom Hang. Auch die Ziegen spürten die Gefahr, sprangen in den Schutz von Felsen und duckten sich.

Einen Pfeilsschuss entfernt von der Felsplatte, auf der Nisir und Marut lagen, donnerte das Gestein vorbei. Der Luftdruck schleuderte die Geschwister hinter den Felsen. Und das war ihr Glück. Alles geschah in wenigen Atemzügen. Staub lag in der Luft.

«Es ist vorbei», sagte Nisir nach einer Weile und hustete. «Wir gehen zurück», sagte Marut und fasste sich an die rechte Seite. «Ich muss langsam laufen.»

Ein Stein hatte ihn an der Hüfte verletzt. Nisir half ihm, aufzustehen.

Plötzlich horchte sie. Über ihnen schrieten kleine Wesen um Hilfe. Nisir sah sich zuerst um, dann kletterte sie hoch. Marut folgte seiner Schwester. Zunächst war nichts ausser Felsbrocken jeder Grösse zu sehen. Dann stiess Nisir an etwas und erschrak. Ein Ziegenbein ragte zwischen den Steinen hilflos in die Höhe. Es war am Huf geknickt, der Knochen stand heraus und war blutig. Der Körper lag im Steinschutt eingeklemmt.

«Endlich Fleisch für uns», sagte Marut erleichtert und begann damit, die Steine wegzuräumen.

Aber Nisir hörte weiter die verzweifelten Rufe. Hinter einem Felsen drückten sich zwei Ziegenjungen aneinander. «Hier sind zwei kleine Zicklein, Bruder», sagte Nisir. «Deine Ohren sind die besten», lachte Marut. «Noch mehr Fleisch für uns. Die Familie wird sich freuen.»

Nisir betrachtete die verängstigten Ziegenkinder. Eines kam auf sie zu und leckte ihr die Hand. «Du wirst die Zicklein nicht töten, Marut! Wir werden sie mitnehmen. Lebend!», sagte Nisir bestimmt.

Marut schwieg und dachte nach. «Diese beiden Zicklein nicht töten? Was wird wohl die Familie im Tal unten dazu sagen? Die litten doch alle Hunger und

warteten auf Nahrung.» Doch Nisirs Entscheid klang unverrückbar.

Nisir stand vor ihm und hatte die beiden Zicklein schon im Rucksack. Nun wälzten sie den einen Felsen ein wenig zur Seite und zogen die verletzte, tote Ziege hervor.

Die grosse Familie im Tal war überrascht. Die kleinen Zicklein sollten nicht geschlachtet und gegessen werden? So verlangte es Nisir von ihnen.

«Meine Schwester hat bestimmt eine Ahnung», sagte Marut. «Wie bei dem Steinschlag. Deshalb leben wir noch. Hört auf sie.»

Alle Alten besprachen sich. Das Fleisch der verletzten Ziege wurde gebraten und aufgeteilt. Es war zuwenig für alle.

«Was machst du mit den jungen Bergziegen? Warum sollen wir sie nicht jetzt essen?», fragte Ala, die älteste Frau der Familie.

«Ich werde diese Zicklein füttern und grossziehen. Die Zicklein werden gross, sie bekommen Kinder und wir bekommen Milch und Fleisch.» «Und ich werde für das Futter der Ziegen sorgen. Ich werde Gras schneiden», sagte Marut.

Es gab viel Gelächter, aber Nisir setzte ihren Willen durch.

Zwei Jahre später hatte die Familie eine Ziegenherde. Sie fingen auch erwachsene Ziegen und wilde Schafe und holten sie ins Tal, um noch mehr Milch und Fleisch zu erhalten. Bald lernten die Menschen, wie sie aus der Wolle der Tiere wärmende Kleidungsstücke herstellen konnten.

Und Nisir bekam ihren Beinamen: die Tierfrau. Ein Name voller Respekt und Achtung.

Nisir wurde Mutter vieler Kinder. Die Menschen sagten stolz: Die Tierfrau ist fruchtbar wie Ziegen und Schafe. Möge ihre Familie wachsen und gedeihen!

Jahre später geschah in der Familie der Tierfrau ein Wunder. Es veränderte das karge Leben der Menschen.



Das Wunder kam unauffällig. Einen halben Mondlauf nach dem Frühlingstag, als die Natur wieder ihre gewaltigen Kräfte zeigte.

Am Morgen ging die Sonne wie gewohnt auf. Die grosse Familie zog in die Ebene über dem Tal, um dort Wildgräser zu sammeln. Am Mittag wurde der Himmel rötlich. Anders als sonst. Kein Dunst. Kein Rauch. Kein Nebel. Ein düsteres Rot schob sich vor die Sonne. Mitten in der Sammelarbeit hockte sich Kemari, Nisir's erster Sohn. Er schaute zum Himmel empor: «Nisir, warum ist vor der Sonne dieses Rot? Und warum verkriechen sich die Fliegen?»

Nisir brach eine Ähre des Einkorngrases und schüttelte das Korn in ihre Feldtasche, blickte zu Kemari und dann zur Sonne. Kemari beobachtete seine Umgebung immer ganz genau, die Tiere, die Pflanzen - das Wetter. Nisir sah ihren Jungen an. Sollte er gar etwas spüren? So wie sie manchmal Vorahnungen hatte? Was ist das für ein Gefühl, wenn du die Sonne betrachtest, Kemari?», wollte Nisir wissen.

Der Junge stand auf, flüsterte ihr etwas ins Ohr, dann rannte er zu seinem Vater Kemar und redete auf ihn ein. Kemar schüttelte den Kopf und wies auf Onkel Marut. Kemari ging zu ihm und zeigte auf den Himmel. Da griff Marut eilig in seinen Gürtelbeutel, holte die Knochenflöte hervor und blies einen Warnton. Alle sprangen auf, rafften ihre Körnerernte zusammen, steckten sie in ihre Felltaschen und rannten Richtung Tal. Ein Sturm fegte über den Bergkamm und raste auf die Hochebene zu. Alle Kornsammler rannten um ihr Leben. Nur die alten Höhlen in den Felswänden konnten Schutz bieten! Kurz vor der Höhle stolperte Kemar über einen Stein und sein Fellsack mit den gesammelten Körnern ging verloren. Er rappelte sich auf und scherte sich nicht um den Verlust. Er musste schauen, dass er die ganze Familie in Sicherheit bringen konnte. Kurz bevor der Sturm das Tal überfiel, waren alle Familienmitglieder im Schutz der Höhlen. Auch die

Zeigen und Schafe waren in Sicherheit. Es war eng. Draussen tobte der Sturm. Dann setzte der Regen ein. Er überflutete die Ebene über dem Tal, füllte in wenigen Stunden den kleinen Talbach und die ganze Talsohle zu einem reissenden Schlammstrom. Um die Mitte des Tages hörte es auf, zu stürmen und zu regnen. Die Menschen atmeten auf. Niemand war verunglückt oder verletzt. Aber sie mussten neu anfangen. Wie immer, wenn Mutter Natur den Menschen ihre Macht zeigte.

Doch der Schlamm barg ein kostbares Geheimnis. Nach einem halben Mondlauf stand Kemari unterhalb der grossen Höhle und beobachtete aufmerksam den Boden. Ein zartes Grün war dort auf einer kleinen Fläche zu sehen. Der Junge zog eines der jungen Pflänzchen aus dem Boden und untersuchte die Wurzeln. Ein Kornrest hing noch daran. Hier etwa musste sein Vater den Fellbeutel verloren haben, dachte der Junge. Kemari erzählte seiner Mutter Nisir davon: «Es ist Einkorn. Hier hat Kemar seine gesammelten Körner verloren. Vielleicht könnten wir unten im Tal unsere Nahrung wachsen lassen.» Kemari träumte in der Nacht sogar davon.

Am nächsten Morgen ging der Junge mit auf die Hochebene, um Wildgetreide zu sammeln. Er beobachtete alles, was da wuchs genau: rote Linsen, Hirse und Bohnen, Melonen und Gurken.

Am Abend lockerte er mit einem Grabstock die Erde neben der Stelle, wo bereits durch Zufall das Korn gewachsen war. Einen Teil seines Sammelgutes säte er in die Furchen. «Was machst du, Kemari?», fragte Mutter Nisir neugierig, wiegte ihr kleinstes Kind und strich Kemari zärtlich über den Kopf.

«Ich möchte dem Korn helfen, hier zu wachsen. In der Nacht habe ich davon geträumt.»

Nisir nickte: «Pflanzen brauchen aber wie wir Menschen Wasser. Ist es hier unter den Höhlen nicht zu trocken, Sohn?» «Ich hole Wasser in den Lederschläu-

chen vom Fluss, Mutter», antwortete ihr der Junge. Nisir erzählte den anderen Erwachsenen von Kemari's Vorhaben. Grossvater Mahmud meinte: «Noch nie ist jemand auf den seltsamen Gedanken gekommen, der Erde den Pelz aufzukratzen und Körner in den Boden zu stecken. Sammeln und essen: So sollen wir leben. Die Göttin der Fruchtbarkeit lässt doch alles von selbst wachsen.»

«Sie wird auch die Körner von Kemari gedeihen lassen. Sie hilft allen Lebewesen. Auch die Körner sind fruchtbares Leben», wandte Nisir ein.

Der Spätsommer und der Herbst mit seinem guten Wetter halfen Kemari's Traum, Wirklichkeit zu werden. Das Wildgetreide wuchs und gedieh. Auch die Linsen und Bohnen. Mit den Melonen hatte Kemari kein Glück. Sie wollten dort nicht wachsen. Kemari's Grossfamilie staunte, als sie sahen, dass Kemari ernten konnte. Nächstes Jahr wollten sie es auf einer grösseren Fläche versuchen.

Und eines Morgens im nächsten Jahr, das Getreide war wieder gut gewachsen, stand Kemari plötzlich vor den Trümmern seiner Arbeit. Er schrie vor Wut und Enttäuschung.

Über die Nacht waren Schweine über das Feld hergefallen. Auch eine Fruchtbarkeitsgöttin ist manchmal gegen den Hunger und die Kraft von Wildschweinen machtlos.

Der Vater tröstete seinen Sohn: «Da kann man nichts ändern.» Zusammen betrachteten sie das Unheil. «Wir müssen Zäune um deine Pflanzen bauen. Ich helfe dir. Das hält die wilden Tiere auf. Vielleicht müssen wir in der Reifezeit des Kornes sogar Nachtwachen aufstellen.»

Kemari sprang auf: «Lass uns Holz und Steine holen, Vater. Beginnen wir mit der Arbeit!»

aus: Lorensen, Dirk, Kemari's Traum, in: Zimmermann Marlin (Hg.), Weltgeschichte in Geschichten, Streifzüge von den Anfängen bis zur Gegenwart, Würzburg 2004, S. 9-17 (gekürzt).



WAPPEN

Lerne die Tiere der ANIMALI-Ausstellung als Wappentiere kennen.

1. Verbinde die Gemeinden mit den richtigen Wappen und notiere den Namen des Wappentieres. Schau im Internet nach, wenn du nicht sicher bist.

Seuzach	Adliswil	Hirzel
Greifensee	Kleinandelfingen	

2. Verbinde die Gemeinden mit den richtigen Wappen und notiere den Namen des Wappentieres. Streiche die überzählige Gemeinde. Schau im Internet nach, wenn du nicht sicher bist.

Ennetmoos NW Vättis SG Zell ZH	Cournillens FR Schwerzenbach ZH Fischenthal ZH	Lachen SZ Romairon VD Schmitten FR	Dübendorf ZH Rümlang ZH Lostallo GR

3. Kreuze jene Tiere an, die auf keinem Schweizer Wappen vorkommen. Hier musst du raten!

- Kentaur
- Sphinx
- Krokodil
- Sirene
- Elefant



DIE TIERWELT IN ZAHLEN

1. Lies die folgenden Zahlen und Rekorde und versuche, sie dir vorzustellen.
2. Wähle aus jedem Kästchen eine Aussage aus, zu der du etwas zeichnen kannst, z.B. einen 11 m weit springenden Hirsch.
3. Suche einen Rekord aus der Tierwelt und schreibe ihn auf.

HÖCHSTALTER IN JAHREN	GRÖSSE / GEWICHT	GESCHWINDIGKEIT	SPRUNGWEITE	ANZAHL TIERARTEN IN DER SCHWEIZ	EIN WEITERER REKORD AUS DER TIERWELT
<i>Aufgabe:</i> <i>Unterstreiche die Altersangabe, die dich am meisten überrascht.</i>	<i>Aufgabe:</i> <i>Notiere deine Grösse und dein Körpergewicht</i>	<i>Aufgabe:</i> <i>Wähle ein Tier und zeichne, wie es sich maximal schnell fortbewegt.</i>	<i>Aufgabe:</i> <i>Miss eine dieser Sprungweiten mit einer Schnur ab.</i>	<i>Aufgabe:</i> <i>Notiere, wie viele Tiere du schätzungsweise kennst.</i>	<i>Aufgabe:</i> <i>Suche einen Rekord aus der Tierwelt und schreibe ihn auf.</i>
Adler: 60–80 Jahre	Löwe: 190 cm, 250 kg	Forelle: 35 km/h	Löwe: 4–5 m	ca. 43 000 Tierarten, 30 000 Tierarten sind bekannt	
Karpfen: 70–100 Jahre	Pferd: 1 000 kg	Ringelnatter: 2,9 km/h	Pferd: 8,4 m (Rekordsprung)	83 Säugetierarten	
Kobra: 28 Jahre	Wels: 5 m, 300 kg	Hirsch: 67 km/h	Hirsch: 11m	386 Vogelarten	
Hirsch: 30 Jahre	Königskobra: 558 cm	Löwe: 75 km/h		15 Reptilienarten	
Löwe: 30 Jahre	Blauwal: 25 m, 90–120 t	Pferd: 69 km/h		20 Amphibienarten	
Pferd: 40–50 Jahre		Delfin: 90 km/h		51 Knochenfischarten	
				ca. 34 000 Arten Gliederfüssler	
				ca. 280 Arten Weichtiere	
				ca. 7 000 Wurmartarten	



FÜR TIERE SORGEN

In der Schweiz gibt es seit 1978 ein Tierschutzgesetz. Regeln für den richtigen Umgang mit Tieren kennt die Menschheit jedoch schon lange.

TANDEMARBEIT

- *Wählt eine der folgenden Regel. Überlegt euch, für welche Tiere, die ihr vielleicht selber kennt, diese Regel eingehalten wird.*
- *Wählt eine Regel und überlegt euch, wann diese Regel nicht eingehalten wird oder nicht eingehalten werden kann.*
- *Diskutiert eure Ergebnisse in der Klasse.*
- *Schreibt eine Geschichte über ein Tier, für das nicht gut genug gesorgt wird, bis...*

Der Tierhalter muss für seine Tiere auch dann sorgen, wenn sie erkranken oder so alt geworden sind, dass sie ihm nicht mehr nützen. Er darf ihnen keine Last aufbürden, die ihre Kräfte übersteigt.

Aus dem Islam

Wenn du den Esel deines Feindes unter seiner Last zusammengebrochen siehst, dann lass ihn nicht ohne Hilfe; du sollst ihn mit ihm zusammen aufrichten.

Aus dem Judentum

Allen Lebewesen ist mit derselben Achtung, derselben Demut und derselben Liebe entgegenzutreten, mit der man sich selber begegnet.

Albert Schweitzer

Kein niederes Tier, kein Gewächs, kein höheres Wesen, kein sonstiges Lebendes darf verletzt, unterworfen, geknechtet, gequält oder vernichtet werden.

Aus dem Buddhismus

Und tu ihnen kund, dass das Wasser zwischen ihnen und der Kamelstute zu teilen ist.

Aus dem Islam

Der Mensch darf nicht essen, bevor er das Vieh gefüttert hat.

Aus dem Judentum

Quäle nie ein Tier zum Scherz, denn es fühlt wie du den Schmerz.

Sprichwort

Behandle alle Menschen und Tiere wie deine Verwandten.

Navajo-Indianer



EXKURSION



SCHWEIZERISCHES
NATIONALMUSEUM
LANDESMUSEUM
ZÜRICH

*Landesmuseum Zürich
Museumstrasse 2
8021 Zürich*

Zahlreiche Objekte in den Dauerausstellungen zum Thema Tier (Kunst, Kultur, Mythos) von der Ur- und Frühgeschichte bis zur Gegenwart

Angebote Schulen: Führungen und Workshops
Eintritt und Führungen für Schulen aus der Schweiz kostenlos.



TIERPARK
LANGENBERG UND NATIONALER
NATURERLEBNISPARK SIHLWALD

*Stiftung Wildnispark Zürich
Alte Sihltalstrasse 38
8135 Sihlwald*

Tierarten: Wildpferde, Hirsche, Tiere im/ am Wasser (Sihl)

Grossräumige Tiergehege, Rundwege, Restaurant, Spielplatz

Angebote für Schulen: Thematische Führungen mit Rangern und Tierpflegern.

Online Tierportraits (pdf)



ZOO ZÜRICH

*Zoo Zürich
Zürichbergstrasse 221
8044 Zürich*

Tierarten: zahlreiche Tierarten (bspw. Fische, Schlangen, Löwen, Vögel)

Rundwege, Hallen, Restaurant, Spielplatz

Angebote für Schulen: Thematische Führungen, Materialkoffer, Lehrmittel und Lernmedien

Online Tierlexikon, Webcams, Tierfilme und -bilder



SCHULE AUF DEM
BAUERNHOF (SCHUB)

*Landwirtschaftlicher
Informationsdienst LID
Weststrasse 1
3000 Bern 6*

Tierarten: zahlreiche Tierarten
(z.B. Pferde)

Angebote nach Vereinbarung:
Stallbesuch, Mitarbeit



ZOOLOGISCHES
MUSEUM ZÜRICH

*Zoologisches Museum der
Universität Zürich
Karl Schmid-Strasse 4
8006 Zürich*

1613 Tierarten sind ausgestellt

Dauer- und Sonderausstellungen
mit Multimedia-Angeboten

Angebote für Schulen: Führungen,
Workshops, 212 Filmangebote
im Kino des Museums für
Kindergarten bis Oberstufe,
Forscherkisten, Online-Quiz
und Unterrichtsdossiers



MÜNZMUSEUM

*MoneyMuseum
Hadlaubstrasse 106
8006 Zürich*

Tierarten: Wappentiere inkl.
Fabelwesen aus Antike, Mittelalter
und Neuzeit

Angebot für Schulen: Führungen
mit Münzprägeaktionen
Ausstellung mit Vitrinen,
Videos und digitalen Galerien

Online Münzsammlung mit
Suchfunktion



KREUZGANG
GROSSMÜNSTER

*Zwingliplatz
8001 Zürich*

Fabelhafte Sandsteifiguren
aus dem späten 12. Jahrhundert.

Angebote für Schulen:
Auf Anfrage ev. Führung



TIERGEDICHTE

DER PANTHER

(Im Jardin des Plantes, Paris)

Sein Blick ist vom Vorübergehn der Stäbe
so müd geworden, dass er nichts mehr hält.
Ihm ist, als ob es tausend Stäbe gäbe
und hinter tausend Stäben keine Welt.

Der weiche Gang geschmeidig starker Schritte,
der sich im allerkleinsten Kreise dreht,
ist wie ein Tanz von Kraft um eine Mitte,
in der betäubt ein grosser Wille steht.

Nur manchmal schiebt der Vorhang der Pupille
sich lautlos auf –. Dann geht ein Bild hinein,
geht durch der Glieder angespannte Stille –
und hört im Herzen auf zu sein.

Rainer Maria Rilke

rainer-maria-rilke.de/080027panther.html

APUS APUS (DER MAUERSEGLER)

Er wiegt nur vierzig Gramm.
Monatelang lebt er in der Luft, ununterbrochen,
jagt, liebt und schläft hoch oben.
Er ist unbezähmbar. «Herrschtüchtig, stürmisch, übermütig»
nennt ihn der alte Brehm.
Schrille Rufe im rasend kreisenden Schwarm,
wütende Kämpfe aus Eifersucht.
Unbeholfen am Boden, fliegt er mühelos
drei-, vier-, fünftausend Meter hoch
über unsre Köpfe hinweg
in die Tropen.
Er ist windschnittig gebaut.
Er kommt ohne Radar aus.
Er trinkt im Gleitflug über die Wasserfläche hin.
Er ist wetterfühlig.
Lang segelt er bewegungslos mit der Thermik,
aber sein Sturzflug ist rasant.
Unsre Bewunderung lässt ihn kalt.

Hans Magnus Enzensberger

www.planetlyrik.de/textkritik-hans-magnus-enzensberger-heft-49/2012/06/



WENN JEMAND EINEN VOGEL HAT...



www.zimmermann-heitmann.de/udo-lindenberg/ich-glaub-sie-haben-einen-vogel (06.02.13)

Wenn jemand einen Vogel hat...

...auf den Hund gekommen ist oder Eselsbrücken baut, wissen wir, was das zu bedeuten hat – doch woher kommen diese Wendungen? Wir haben einige bekannte Redensarten unter die Lupe genommen.

Das schleckt keine Geiss weg: Redewendungen sind aus unserer Alltagssprache nicht wegzudenken. Wir wagen uns in die Höhle des Löwen oder stecken den Kopf in den Sand und lassen uns wieder mal zur Schnecke machen; irgendwann packen wir den Stier schon bei den Hörnern und lassen gehörig die Sau raus ...

Redewendungen und sprichwörtliche Redensarten sind der Stoff, der unserer Sprache Flügel verleiht. Ohne all die prägnanten Vergleiche und bildhaften Wendungen wäre unsere Sprache saftlos und blutleer. Auch die antike Fabeldichtung fand ihre Vorbilder, etwa das Tier als Träger menschlicher Eigenschaften, in der Natur.

Nach: Ursula Trümpy, in: www.beobachter.ch/natur/flora-fauna/tierwelt/artikel/redensarten_wenn-jemand-einen-vogel-hat/ (06.02.13)

Aufgabe

1. Wähle eine ‚tierische Redewendung‘ aus.
2. Zeichne die Redewendung.
3. Deine Kolleginnen und Kollegen versuchen herauszufinden, welche Redewendung du dargestellt hast.



MENSCH UND TIER. EIN ZWIESPÄLTIGES VERHÄLTNIS

Aufgabe 1:

Verfasse weitere Aussagen zum Verhältnis von Mensch und Tier.

Wir pflegen, töten und essen Tiere.

Empty dotted box for writing.

*Tiere sind kein Fabrikat zu unserem Gebrauch.
(Arthur Schopenhauer)*

Empty dotted box for writing.

*Es gibt eine lange Geschichte der Tiere ohne Menschen, aber keine Geschichte der Menschen ohne Tiere.
(Paul Münch)*

Empty dotted box for writing.

Gibt es Gerechtigkeit zwischen Mensch und Tier?

Empty dotted box for writing.

Aufgabe 2:

Sucht zu zweit nach Personen bzw. Berufen, die ganz unterschiedlich mit Tieren umgehen. Schlüpft in die Rollen dieser Personen und führt miteinander eine Diskussion.

Präsentiert euer Gespräch der Klasse und zeigt auf, wie verschieden diese Menschen denken, fühlen und handeln.

Large empty dotted box for role-play preparation.

Large empty dotted box for role-play preparation.



HERODOT: ARION UND DER DELPHIN

Ionischer Dialekt:

- Langes α wird auch hinter εip zu η
- Dat. Pl. der O-/A-Deklination: -οισι(v), -ασι(v)
- weniger Behauchungen (Psilose)
- keine Kontraktion nach hellen Vokalen
- σσ statt ττ
- Pt. v. εἶναι: εἴων statt ὦν

Σικελίη
τοῖσι
ἀπικνέσμαι
πλέειν
θάλασσα

Περίανδρος ἦν Κυψέλου παῖς καὶ ἐτυράννευε Κορίνθου. Τοῦτον λέγουσι Κορίνθιοι ἐν τῷ βίῳ θαύμα¹ μέγιστον ἰδεῖν· Ἄριον γάρ ὁ Μηθυμναῖος², κιθαρωδός³ τῶν τότε ἐόντων ἄριστος, ἐπὶ δελφίνος ἐφέρετο ἐπὶ Ταΐναρον⁴. Οὗτος ὁ Ἄριον τὸν διθύραμβον⁵ πρῶτος τῶν ἀνθρώπων, οὗς ἡμεῖς γινώσκομεν, ἐποίησέ τε καὶ ὠνόμασε καὶ ἐδίδαξεν ἐν Κορίνθῳ.

5 Ἐπεὶ οὖν πολλὸν χρόνον διέτριβε⁶ ὁ Ἄριον παρὰ Περίανδρῳ, ἐπεθύμησε πλέειν ἐς Ἰταλίην τε καὶ Σικελίην καὶ ἐργασάμενος χρήματα⁷ μεγάλα ἐθέλησε ὀπίσω⁸ εἰς Κόρινθον ἀπικέσθαι. Ὀρμάτω⁹ μὲν νῦν ἐκ Τάραντος¹⁰ καὶ πιστεύων οὐδαμοῖσι μάλλον ἢ Κορινθίοισι ἐμισθώσατο¹¹ πλοῖον¹² ἀνδρῶν Κορινθίων. Οἱ δὲ ἐν μέσῳ τῷ πελάγει¹³ ἐπεβούλευον¹⁴ τὸν Ἄριονα ἐκβαλόντες σχεῖν τὰ χρήματα. Ὁ δὲ αἰσθόμενος τοῦτο ἐλίσσετο¹⁵ χρήματα μὲν αὐτοῖσι παρέχων, ψυχὴν¹⁶ δὲ

1 τὸ θαῦμα, -ατος	Wunder
2 Μηθυμναῖος	aus Methymna auf Lesbos
3 ὁ κιθαρωδός	(κιθάρα + αἰδω) Sänger (zur Leier)
4 Ταΐναρον	Kap Tainaron an der Südspitze der Peloponnes, dort war der Sage nach ein Eingang zum Hades
5 ὁ διθύραμβος	der Dithyrambus, ein Dionysos-Kultgesang, deren Schöpfer A. gewesen sein soll – der Ursprung der Tragödie
6 (χρόνον) διατρίβω	Zeit verbringen
7 χρήματα ἐργάζομαι	Geld verdienen
8 ὀπίσω	rückwärts, zurück
9 ὀρμάομαι	aufbrechen
10 Τάρας, Τάραντος	Tarent
11 μισθόομαι	mieten
12 τὸ πλοῖον	Schiff
13 τὸ πέλαγος, -ους	Meer
14 ἐπι-βουλεύω	einen Plan schmieden
15 λίσσομαι	flehen
16 ἡ ψυχὴ	hier noch: Leben

- 10 παραιτούμενος¹⁷. Οὐκουν¹⁸ δὲ ἔπεισε τοῦτοισι, ἀλλ' ἐκέλευσαν αὐτὸν οἱ πορθμέες¹⁹ ἢ διαχράσθαι²⁰ ἑαυτὸν, ὥστε ταφῆς²¹ ἐν γῆ τυχεῖν²², ἢ ἐκπηδᾶν²³ ἐς τὴν θάλασσαν τὴν ταχίστην. Ὁ δὲ Ἄριον ἐς ἀπορίην γενόμενος παρητήσατο συγχωρήσαι αὐτὸν ἐν τῇ σκευῇ²⁴ πάσῃ ἐν τοῖσι ἐδωλίοισι²⁵ αἰεῖσαι²⁶. αἰεῖσας δὲ ὑπέσχετο ἑαυτὸν κατεργάσασθαι²⁷. Καὶ τοῖσι πορθμέσι ἐσήληθεν πολλὴ ἡδονή, ἐπειδὴ ἔμελλον ἀκούσεσθαι τοῦ ἀρίστου τῶν ἀνθρώπων αἰοῦ²⁸, καὶ
- 15 ἀνεχώρησαν ἐκ τῆς πρύμνης²⁹ ἐς μέσην ναῦν³⁰. Ὁ δὲ Ἄριον, ἐνδύς³¹ τε πᾶσαν τὴν σκευὴν καὶ λαβῶν τὴν κιθάρην, στάς³² ἐν τοῖσι ἐδωλίοισι διεξήλθε³³ νόμον τὸν ὀρθιον³⁴, τελευτώντος δὲ τοῦ νόμου ἔρριψε ἐς τὴν θάλασσαν ἑαυτὸν, ὡς εἶχε³⁵, σὺν τῇ σκευῇ πάσῃ. Καὶ οἱ μὲν ἀπέπλευον ἐς Κόρινθον, τὸν δὲ Ἄριονα δελφίς ὑπολαβὼν ἐξήνεγκεν ἐπὶ Ταΐναρον. Ἀποβάς³⁶ δὲ ἐπορεύετο ἐς Κόρινθον σὺν τῇ σκευῇ, καὶ ἀπικόμενος ἀπηγέετο³⁷ πάντα τὰ γενόμενα. Περίανδρος δὲ ὑπὸ
- 20 ἀπιστίας Ἄριονα μὲν ἐν φυλακῇ εἶχεν, ἀνέμενε δὲ τοὺς πορθμέας. Ὡς δὲ ἄρα παρήσαν, κληθέντας³⁸ αὐτοὺς ἤρετο, εἴ τι ἔχουσι λέγειν³⁹ περὶ Ἄριονος. Εἰπόντων δὲ ἐκείνων, ὡς σώς⁴⁰ τε ἦν περὶ Ἰταλίην καὶ εὖ πρήσσοντα⁴¹ ἔλιπον αὐτὸν ἐν Τάραντι, ἐπεφάνη⁴² αὐτοῖς ὁ Ἄριον, ὥσπερ ἐξεπήδησε· οἱ δὲ ἐκπλαγέντες⁴³ ἐλεγχόμενοι οὐκ εἶχον ἔτι ἀρνέεσθαι⁴⁴.

Ταῦτα μὲν νῦν Κορίνθιοι τε καὶ Λέσβιοι λέγουσι, καὶ Ἄριονος ἔστι ἀνάθημα χάλκεον⁴⁵ οὐ μέγα ἐπὶ

25 Ταϊνάρῳ, ἐπὶ δελφίνος ἐπέων ἀνθρωπος.



17 παρ-αίτεομαι	(er)bitten
18 οὐκουν	also nicht, allerdings nicht, natürlich nicht
19 ὁ πορθμέυς, ἕως	Seemann
20 δια-χράσσομαι	umbringen
21 ἡ ταφή	Bestattung
22 τυχεῖν	bekommen
23 ἐκ-πηδᾶω	hinausspringen
24 ἡ σκευὴ	Ausrüstung; hier: Festschmuck, Ornat
25 τὰ ἐδῶλια	(eig. 'Sitzbänke') hinteres Halbdeck – ein erhöhter Teil des Schiffes am Heck
26 αἰδω, ᾄδω	singen
27 κατ-εργάζομαι	umbringen
28 ὁ αἰοῦς	Sänger
29 ἡ πρύμνη	Heck
30 ἡ ναῦς, νεώς	Schiff
31 ἐν-δύς, δύντος	Pt. Aor. zu ἐν-δύομαι anziehen
32 στάς, στάντος	Pt. Aor. zu ἵσταμαι stehen (Aspekt beachten!)
33 δι-εξ-έρχομαι	(wörtl. "vollständig durchgehen") von Anfang bis Ende vortragen
34 νόμος ὁ ὀρθιος	die 'hohe Weise'
35 ἔχω + Adverb	sich verhalten, sein
36 ἀπο-βάς, βάντος	Pt. Aor. (Wurzelaorist) zu ἀπο-βαίνω herabsteigen
37 ἀπ-ηγέομαι	erzählen (att. ἀφ-)
38 ἐκλήθη	Aor. Pass. zu καλέω
39 ἔχω + Infinitiv	können, wissen zu...
40 σῶς (< σάος)	gesund, heil
41 εὖ πρήσσω (= πράττω)	es geht mir gut
42 ἐπ-εφάνη	starker Aor. Pass. zu ἐπι-φαίνομαι (vgl. Epiphanie)
43 ἐξ-επλάγη	starker Aor. Pass. zu ἐκ-πλήττομαι erschrecken (intr.)
44 ἀρνέομαι	leugnen
45 χάλκεος	ehern, aus Bronze

Quelle: graecum-latinum.de/gr_texte/pdf/texte_herodot_arion.pdf (06.02.13)



DIE GÄNSEMAGD

Es lebte einmal eine alte Königin, der war ihr Gemahl schon lange Jahre gestorben, und sie hatte eine schöne Tochter. Als nun die Zeit kam, wo sie mit einem Königssonnen vermählt werden sollte und das Kind in das fremde Reich abreisen musste, packte ihr die Alte gar viel köstliches Gerät und Geschmeide ein, Gold und Silber, Becher und Kleinode, kurz alles, was nur zu einem königlichen Brautschatz gehörte, denn sie hatte ihr Kind von Herzen lieb. Auch gab sie ihr eine Kammerjungfer bei, welche mitreiten und die Braut in die Hände des Bräutigams überliefern sollte, und jede bekam ein Pferd zur Reise, aber das Pferd der Königstochter hiess Falada und konnte sprechen. Wie nun die Abschiedsstunde da war, begab sich die alte Mutter in ihre Schlafkammer, nahm ein Messerlein und schnitt damit in ihre Finger, dass sie bluteten; darauf hielt sie ein weisses Läppchen unter und liess drei Tropfen Blut hineinfallen, gab sie der Tochter und sprach: «Liebes Kind, verwahre sie wohl, sie werden dir unterwegs not tun.»

Also nahmen beide voneinander betrübten Abschied; das Läppchen steckte die Königstochter in ihren Busen vor sich, setzte sich aufs Pferd und zog nun fort zu ihrem Bräutigam. Da sie eine Stunde geritten waren, empfand sie heissen Durst und sprach zu ihrer Kammerjungfer: «Steig ab und schöpfe mir mit meinem Becher, den du für mich mitgenommen hast, Wasser aus dem Bache, ich möchte gern einmal trinken.» «Wenn Ihr Durst habt», sprach die Kammerjungfer, «so steigt selber ab, legt Euch ans Wasser und trinkt, ich mag Eure Magd nicht sein.» Da stieg die Königstochter hernieder vor grossem Durst, legte sich über das fliessende Wasser, weinte und sprach: «Ach Gott!» Da antworteten die drei Blutstropfen:

«Wenn das deine Mutter wüsste, das Herz im Leibe tät ihr zerspringen.»

Und wie sie so trank und sich recht überlehnte, fiel ihr das Läppchen, worin die drei Tropfen waren, aus dem Busen und floss mit dem Wasser fort, ohne dass sie es in ihrer grossen Angst merkte.

Die Kammerjungfer hatte aber zugesehen und freute sich, dass sie Gewalt über die Braut bekäme; denn damit, dass diese die Blutstropfen verloren hatte, war sie schwach und machtlos geworden. Als sie nun wieder auf ihr Pferd steigen wollte, das da hiess Falada, sagte die Kammerfrau: «Auf Falada gehör ich, und auf meinen Gaul gehörst du», und das musste sie sich gefallen lassen. Dann befahl ihr die Kammerfrau mit harten Worten, die königlichen Kleider auszuziehen und ihre schlechten anzulegen, und endlich musste sie sich unter freiem Himmel verschwören, dass sie am königlichen Hof keinem Menschen etwas davon sprechen wollte; und wenn sie diesen Eid nicht abgelegt hätte, wäre sie auf der Stelle umgebracht worden. Aber Falada sah das alles an und nahm's wohl in acht.

Die Kammerfrau stieg nun auf Falada und die wahre Braut auf das schlechte Ross, und so zogen sie weiter, bis sie endlich in dem königlichen Schloss eintrafen. Da war grosse Freude über ihre Ankunft, und der Königssonnen sprang ihnen entgegen, hob die Kammerfrau vom Pferde und meinte, sie wäre seine Gemahlin; sie ward die Treppe hinaufgeführt, die wahre Königstochter aber musste unten stehenbleiben. Da schaute der alte König aus dem Fenster und sah sie im Hof halten und sah, wie sie fein war, zart und gar schön; ging alsbald hin ins königliche Gemach und fragte die Braut nach der, die sie bei sich hätte und da unten im Hofe stände, und wer sie wäre? «Die hab ich mir unterwegs mitgenommen zur Gesellschaft; gebt der Magd etwas zu arbeiten, dass sie nicht müssig steht.»

Aber der alte König hatte keine Arbeit für sie und wusste nichts, als dass er sagte: «Da hab ich so einen kleinen Jungen, der hütet die Gänse, dem mag sie helfen.» Der Junge hiess Kürdchen, dem musste die wahre Braut helfen Gänse hüten.

Bald aber sprach die falsche Braut zu dem jungen König: «Liebster Gemahl, ich bitt Euch, tut mir einen Gefallen.» Er antwortete: «Das will ich gerne tun.» «Nun, so lasst den Schinder rufen und da dem Pferde, worauf ich hergeritten bin, den Hals abhauen, weil es mich unterwegs geärgert hat.» Eigentlich aber fürchtete sie, dass das Pferd sprechen möchte, wie sie mit der Königstochter umgegangen war. Nun war das so weit geraten, dass es geschehen und der treue Falada sterben sollte, da kam es auch der rechten Königstochter zu Ohr, und sie versprach dem Schinder heimlich ein Stück Geld, das sie ihm bezahlen wollte, wenn er ihr einen kleinen Dienst erwiese. In der Stadt war ein grosses finsternes Tor, wo sie abends und morgens mit den Gänsen durch musste, unter das finstere Tor möchte er dem Falada seinen Kopf hinnageln, dass sie ihn doch noch mehr als einmal sehen könnte. Also versprach das der Schindersknecht zu tun, hieb den Kopf ab und nagelte ihn unter das finstere Tor fest. Des Morgens früh, da sie und Kürdchen unterm Tor hinaustrieben, sprach sie im Vorbeigehen:

«O du Falada, da du hangest», da antwortete der Kopf: «O du Jungfer Königin, da du gangest, wenn das deine Mutter wüsste, ihr Herz tät ihr zerspringen.»

Da zog sie still weiter zur Stadt hinaus, und sie trieben die Gänse aufs Feld. Und wenn sie auf der Wiese angekommen war, sass sie nieder und machte ihre Haare auf, die waren eitel Gold, und Kürdchen sah sie und freute sich, wie sie glänzten, und wollte ihr ein paar ausraufen. Da sprach sie: «Weh, weh, Windchen, nimm Kürdchen sein Hütchen.» Und da kam ein so starker Wind, dass er dem Kürdchen sein Hüt-



chen wegwehte über alle Lande, und es musste ihm nachlaufen. Bis es wiederkam, war sie mit dem Kämmen und Aufsetzen fertig, und es konnte keine Haare kriegen. Da war Kürdchen böse und sprach nicht mit ihr; und so hüteten sie die Gänse, bis dass es Abend ward, dann gingen sie nach Haus.

Abends aber, nachdem sie heimgekommen waren, ging Kürdchen vor den alten König und sagte: «Mit dem Mädchen will ich nicht länger Gänse hüten.» «Warum denn?» fragte der alte König. «Ei, das ärgert mich den ganzen Tag.» Da befahl ihm der alte König zu erzählen, wie's ihm denn mit ihr ginge. Da sagte Kürdchen: «Morgens, wenn wir unter dem finstern Tor mit der Herde durchkommen, so ist da ein Gaulskopf an der Wand, zu dem redet sie: «Falada, da du hangest», da antwortet der Kopf: «O du Königsjungfer, da du gangest, wenn das deine Mutter wüsste, das Herz tät ihr zerspringen.» Und so erzählte Kürdchen weiter, was auf der Gänsewiese geschähe und wie es da dem Hut im Winde nachlaufen müsste.

Der alte König befahl ihm, den nächsten Tag wieder hinauszutreiben, und er selbst ging ihnen nach und beobachtete alles. Als abends die Gänsemagd heimkam, rief er sie beiseite und fragte, warum sie dem allem so täte? «Das darf ich Euch nicht sagen und darf auch keinem Menschen mein Leid klagen, denn so hab ich mich unter freiem Himmel verschworen, weil ich sonst um mein Leben gekommen wäre.» Da sprach er: «Wenn du mir nichts sagen willst, so klag dem Eisenofen da dein Leid», und ging fort. Da kroch sie in den Eisenofen, fing an zu jammern und zu weinen, schüttete ihr Herz aus und sprach: «Da sitze ich nun von aller Welt verlassen und bin doch eine Königstochter, und eine falsche Kammerjungfer hat mich mit Gewalt dahin gebracht, dass ich meine königlichen Kleider habe ablegen müssen, und hat meinen Platz bei meinem Bräutigam eingenommen, und ich muss als Gänsemagd gemeine Dienste tun.

Wenn das meine Mutter wüsste, das Herz im Leib tät ihr zerspringen.» Der alte König stand aber aussen an der Ofenröhre und hörte, was sie sprach. Da kam er wieder herein und hiess sie aus dem Ofen gehen. Da wurden ihr königliche Kleider angetan, und es schien ein Wunder, wie sie so schön war. Der alte König rief seinen Sohn und offenbarte ihm, dass er die falsche Braut hätte: Die wäre bloss ein Kammermädchen; die wahre aber stände hier als gewesene Gänsemagd.

Der junge König war herzensfroh, als er ihre Schönheit und Tugend erblickte, und ein grosses Mahl wurde angestellt, zu dem alle Leute und guten Freunde gebeten wurden. Obenan sass der Bräutigam, die Königstochter zur einen Seite und die Kammerjungfer zur andern, aber die Kammerjungfer war verblendet und erkannte jene nicht mehr in dem glänzenden Schmuck. Als sie nun gegessen und getrunken hatten und gutes Muts waren, gab der alte König der Kammerfrau ein Rätsel auf, was eine solche wert wäre, die den Herrn so und so betrogen hätte, erzählte damit den ganzen Verlauf und fragte: «Welches Urteils ist diese würdig?» Da sprach die falsche Braut: «Sie ist nichts Besseres wert, als dass sie aus dem Lande gejagt wird.» «Das bist du», sprach der alte König, «und hast dein eigen Urteil gefunden, und danach soll dir widerfahren.» Und als das Urteil vollzogen war, vermählte sich der junge König mit seiner rechten Gemahlin, und beide beherrschten ihr Reich in Frieden und Seligkeit.

Nach: Ein Märchen der Gebrüder Grimm,
aus: literaturnetz.org/1818.html (gekürzt)



BERÜHMTE PFERDE – BERÜHMTE LEUTE

Lucky Luke

Gott Vishnu

Pippi

Wilhelm von Osten

- *Verbinde die Reiter/innen mit den richtigen Pferden.*
- *Suche zu einem dieser Pferde nach Bildern und Wissenswertem und gestalte ein Porträt.*

Alexander der Grosse

Prophet Mohammed

Odin, höchster Gott der Germanen

Ritter Roger aus «Der rasende Roland» von Ludovico Ariosto (1516)

Bukephalos

Das Pferd war ein Geschenk vom Vater an seinen Sohn im Jahr 347 v. Chr. Es kostete 13 Talente, was umgerechnet einem Monatssold für 1 500 Soldaten oder 351 kg Silber entspricht. Bukephalos war seinem Herrn 30 Jahre lang eine treue Hilfe. Bei einer Schlacht in Indien wurde er schwer verletzt. Mit letzter Kraft gelang ihm die Flucht durch die feindlichen Reihen. Er trug seinen Herrn bis zu seinem Zelt, wo er für immer zusammenbrach. Bukephalos zu Ehren wurde an diesem Ort die Stadt Bukephala, heute Lahore, gegründet.

Hippogryph

Der Hengst, von Greif und Pferdestut' entsprungen, /ein wirklich Wesen und kein Zauber war: /Das Vatertier gab Federn seinem Jungen, /den Schnabel, Vorderfüß' und Schwingenpaar. /Der Mutter war das übrige gelungen; /Der Name «Hippogryph» macht solches klar.

Der kluge Hans

Dieses Pferd kann rechnen, lesen, Personen und Gegenstände erkennen. Das Pferd zeigte seine Begabung an vielen Vorführungen, worüber im Jahr 1904 Zeitungen aus ganz Europa berichteten.

Devadatta

Es ist das weisse Pferd, das seinen Herrn einst am Ende dieser Zeit begleiten wird im Kampf gegen das Böse auf dieser Welt.

Al Buraq

Eines nachts wird ein schneeweisses Reittier zu ihm geführt, das geflügelte Wunderpferd El-Buraq, der Blitz. Es setzt seine Schritte so weit es sehen kann und trägt seinen Besitzer bis nach Jerusalem. Als er zurückkehrt, ist sein Bett noch warm und der Wasserkrug, den er beim Aufstehen umgestossen hat, ist noch nicht ausgeleert.

Jolly Jumper

Der Apfelschimmel kann einkaufen, Schach-, Karten- und Würfelspielen und vor allem sprechen.

Sleipnir

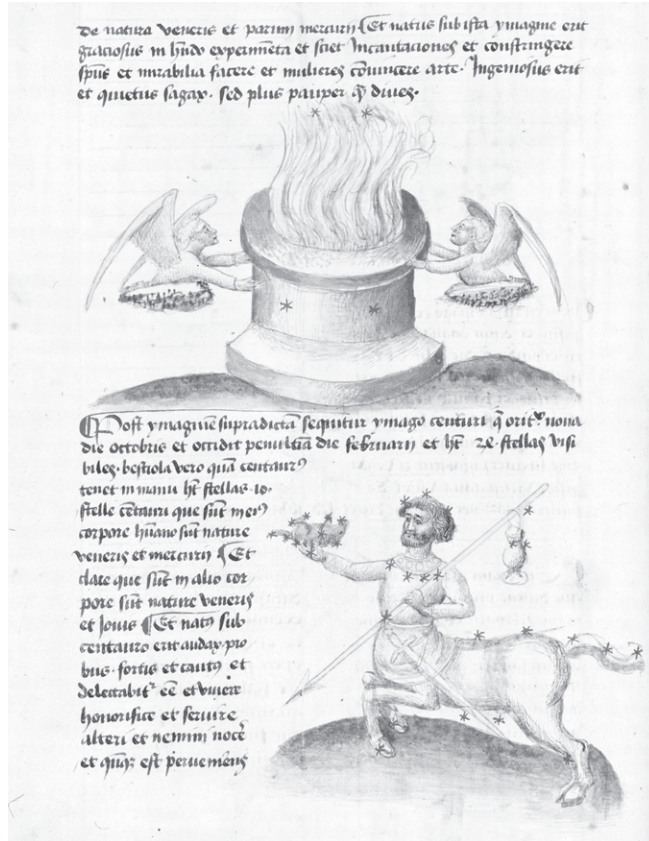
Achtbeinig ist dieses Pferd und sein Name bedeutet «Der schnelle Läufer». Als Sohn vom Gott des Feuers, Loki, verfügt er über eine aussergewöhnliche Schnelligkeit und Sprungkraft.

Kleiner Onkel

Sein richtiger Name bleibt unbekannt. Das Pferd ist weiss mit schwarzen Punkten, vermutlich von der Knabstrupper-Rasse. Es wohnt auf der Veranda.



CHIRON



*Chiron im Sternbild «Centaur» am Himmelszelt
Der Centaur Chiron gilt in der griechischen My-
thologie als weise und gut. Tragisch stirbt er durch
Herakles vergifteten Pfeil. Zeus verewigt ihn als
Sternbild.*

«De Figura seu imagine mundi» (Von der Gestalt und dem Aussehen der Welt),
1450–1475, Ludovicus de Angulo, Lyon. © Vadianische Sammlung, Kantonsbib-
liothek St. Gallen.

Zu der Zeit, als die griechischen Götter auf dem Olymp herrschten, lebten in den Weinbergen und in den grünen Wäldern Griechenlands ungewöhnliche Wesen, die es heute nicht mehr gibt: Fabelwesen, die eine Mischung aus Mensch und Tier waren.

Solche Fabelwesen waren die Kentauren. Sie hatten menschliche Köpfe und Hände, aber einen Pferdekörper. Sie konnten reden und arbeiten wie Menschen. Gleichzeitig galoppierten sie wie Pferde. Die Kentauren waren meist wilde Gesellen. Die Menschen hatten Angst vor ihnen und mochten sie nicht besonders. Aber manchmal mussten sie ihre Dienste gegen Bezahlung in Anspruch nehmen. Zum Beispiel, wenn ein Reisender auf seinem Weg einen tiefen Fluss überqueren wollte und keine Brücke in der Nähe war. Dort am Ufer wartete oft ein Centaur, mit dem der Reisende einen Preis aushandeln musste.

Nachdem sie sich einig geworden waren, setzte sich der Reisende auf den Rücken des Kentauren und wurde auf die andere Seite gebracht.

Es gab in der Antike einen sehr berühmten Centaur. Er war Heilkundiger und beherrschte das ganze Wissen seiner Zeit. Er kannte alle möglichen Heilpflanzen, war klug und gütig, sehr geschickt und besonders mutig. Man erzählte sich, dass Zeus sein Vater war. Er hiess Chiron.

Könige und reiche Griechen wählten ihn als Lehrer und Erzieher für ihre Kinder. Chiron war der Lehrer der berühmten Helden Herakles, Askulap und Achilles. Er hat ihnen sehr viel beigebracht. Ausgerechnet Herakles traf Chiron versehentlich mit einem giftigen Pfeil. Es gab kein Gegengift und Chiron wollte lieber sterben, als ewig lang Schmerzen ertragen zu müssen. Da erlösten ihn die Götter und holten ihn in den Himmel. Seither zielt er als Sternbild Schütze mit Pfeil und Bogen auf den giftigen Skorpion.

Aus: Inkiow Dimiter, *Die schönsten griechischen Sagen*, Hamburg 2005.
(bearbeitet)

Impulse für Gruppen oder Tandemarbeiten

- *Sucht Bilder und Icons des Sternzeichens Schütze.*
- *Schreibt einen Überlebensbericht eines Reisenden, der in den Bergen Kentauren begegnete.*



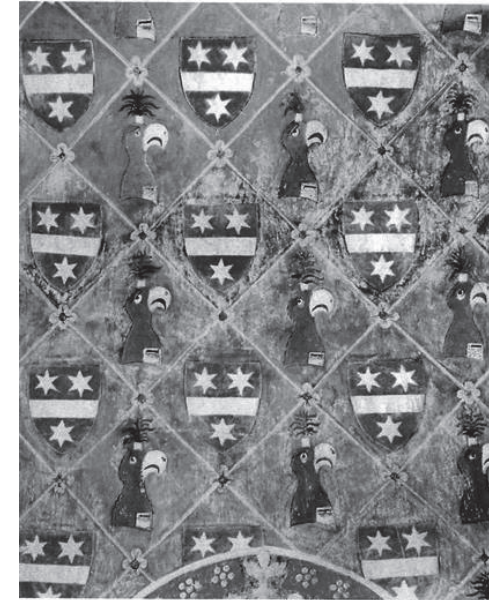
GLOBI IN DER KIRCHE

Globi kennt jedes Kind! Nur wenige aber wissen, woher Globi stammt. Dies ist die wahre Geschichte von Globis zweimaliger Geburt – vor 80 und vor 600 Jahren. Nach mündlicher Überlieferung soll sich der Zeichner der Globi-Figur, Robert Lips, eines schönen Tages vor einem Gewitter in die ehemalige Klosterkirche von Kappel am Albis geflüchtet haben. Während draussen der Regen prasselt und die Donner grollen, betrachtet er drinnen die uralten Bilder aus dem Mittelalter. Adelige Familien liessen vor über 600 Jahren die Seitenkapellen ausmalen, um dort ihre Verstorbenen zu bestatten. Robert Lips bestaunt die bunten Familienwappen und die phantasievollen Helmverzierungen. Plötzlich huscht ein Schmunzeln über sein Gesicht. Was ist denn das für ein Vogel? In der Kapelle der Familie Gessler von Brunegg entdeckt Robert Lips blaue Adlerköpfe mit übertrieben grossen, gekrümmten Schnäbeln und schwarzen Federbüscheln auf dem Kopf. Sofort zückt er seinen Bleistift und malt einen Adlerkopf in sein Notizbüchlein. Gut gelaunt ergänzt er den lustigen Kopf mit Armen, Bauch und Beinen. Längst hat sich das Gewitter verzogen, als sich Robert Lips mit seinem allerersten Globi im Notizbüchlein vergnügt auf den Heimweg ins Nachbardorf Hausen am Albis macht.

Aus: Schweizer Wappen und Fahnen,
Heft 13, Zug / Luzern 2010, S. 86–87.
(bearbeitet)

Impulse

- *Zeichnet einen Adlerkopf ab und gestaltet daraus einen Globi.*
- *Sucht weitere Adlerbilder aus der Umgebung. Tipp: Restaurant Adler, Euro... Gestaltet zusammen ein Poster.*



Malerei in der Stephanskapelle in der Klosterkirche Kappel am Albis, Ende 14. Jh.



LEGENDE DES HEILIGEN KORBINIAN

Korbinian war ein eigenartiger Bischof. Er lebte draussen in der Natur in einer einsamen, kleinen Zelle. Und selbst hier gab es ihm zu viele Menschen, die seinen Rat suchten und seine Ruhe störten. Also machte er sich ums Jahr 720 auf nach Rom, um den Papst zu bitten, ihn vom Bischofsamt zu befreien.

Der Weg von Gallien nach Rom war weit und Korbinian wählte eine Route weit ab von der Hauptverkehrsachse. So kam es, dass er in wilden Gegenden im Freien übernachten musste. Eines Nachts, der Pferdeknecht war leider eingenickt, fiel ein Bär über ein Lastpferd her und zerrte und riss gierig an seinem Fleisch.

Korbinian befahl dem Knecht, den Bären mit der Peitsche zu bestrafen. Der Knecht erschrak, doch Korbinian meinte es wirklich ernst: «Tu, was ich dir gesagt habe. Dann schnalle dem Bären das Traggestell um und belade ihn mit dem Gepäck seines Opfers.» So geschah es. Der Bär blickte recht verduzt, fügte sich aber ohne Widerstand. Von nun an trottete er leise brummend hinter Korbinian her. Wohin sie auch kamen, wunderten sich die Leute.

Der Weg über die Berge war weit und anstrengend. Die kleine Reisegruppe rastete erschöpft an einem Flussufer und war hungrig. Ihre Vorräte waren aufgebraucht. Inzwischen zog hoch über ihnen ein Adler seine Kreise. Gerade vertröstete Korbinian seine Leute und meinte, der Herr werde die Seinen schon nicht im Stich lassen, da stiess auch schon der Adler nieder und zog einen grossen Hecht aus dem Fluss. Mit diesem schwang er sich wieder empor und liess seinen Fang mitten unter die Hungrigen fallen. Schnell war ein Feuer gemacht und der Fisch wurde gebraten. Ja, und weil es ein riesiger Hecht war, bekam auch der Bär seinen Anteil.

Endlich in Rom angekommen, empfing der Papst den Bischof mit grosser Freundlichkeit. Er hörte sich seine Klage an. Am Ende aber sagte er: «Dein Platz ist bei den Menschen. Geh wieder zurück und kümmere dich um sie.»

Aus: Erich Jooss, *Der Meister, der Träume schicken konnte*, Freiburg 2002.
Und: Franz Eisensohn, *Tiere der Heiligen*, Bern 2002. (bearbeitet)

Impulse für Gruppen- oder Tandemarbeiten

- *Korbinian ist ein sehr seltener Vorname. Kennt ihr jemanden, der so heisst?*
- *Auf das Wappen der Stadt Freising, deren Bischof Korbinian wurde, kam nicht der Adler, sondern der Bär. Sucht das Wappen im Internet und zeichnet es ab.*
- *Adler, die Fische aus dem Wasser ziehen, heissen Fischadler und sind heute in der Schweiz nur noch selten als Zugvögel zu beobachten. Informiert euch in einem Vogelbuch über die Fischadler und erzählt der Klasse, was ihr herausgefunden habt.*



HEILMITTEL VOM ADLER

Nachfolgendes ist nur für Leute mit starken Nerven, gesammelt und veröffentlicht von einem der grössten Naturforscher und Gelehrten der Schweiz, Konrad Gessner. Er verfasste sein Werk Historia animalium im 16. Jahrhundert. Besucht bei Gelegenheit sein Denkmal im botanischen Garten Zürich.

Bearbeitet die Rezepturen in Gruppen. Wählt zwischen Auftrag A oder B

A
Sketch: Präsentiert der Klasse euer Rezept im Stil einer Koch- oder Gesundheitssendung: Dies ist das Gesundheitsmagazin mit Ratgeber-Charakter und hohem Nutzwert. Wir berichten über Trends, Neuigkeiten und Überraschendes aus Diagnose, Prävention und Therapie!

B
Medizin: Informiert euch, um welche Krankheiten und Leiden es sich handelt und wie diese heute behandelt werden.

«Die Adlerhaut mit sampt den fädern fein bereitet, unnd über den bauch unnd magen gelegt ist gar dienstlich den darmgichtigen unnd magersüchtigen, fürderet die täuwung.»

«So man ein Adlerfäden oder flügel einem gebärenden weyb under die füss legt, so wird sy von stund an gebären: so bald sy aber geboren hat, so nim die fäden hinweg.»

«Das gebein von einem Adlerhaupt, in hirtzen läder an kopff gebunden, nimpt das wee des gantzen haupts.»

«Adlerhirn mit Öl unnd ein wenig Cederhartz angestrichen, nimpt den schwindel unnd alle anderen kranckheiten dess haupts.»

«Adler oder Wachtelhirn in dreyen bächeren weyn getruncken vertreybt die gälsucht.»

«Diese läbern getröcknet unnd gepülfferet, unnd mit seinem eigen blut unnd einem syrup, Oximel in apoteken genennt, zehen tag getruncken, heylt den fallenden siechtag.»

«Der magen (...) gederrt unnd getruncken, ist denen so nit wol töuwen mögend, dienstlich; oder so sy disen, in dem sy essend, allein in der Hand habend. Etliche binden jn dafür an.»

«Ein teil von disem vogel gebrennt unnd getruncken, soll die fallend sucht hinnenmen.»

«Disen magen gederrt, ist für den stein und andere geprästen der blasen dienstlich. Disen eyngesaltzen unnd gehalten, oder gebrennt gepülffert, und mit weyn getruncken, bringt krefftiglich den harn.»

«Sein gall mit honig genützet, heilet die weysse musel-sucht und den aussatz.»

Aus: Gattiker, Ernst und Luise, Die Vögel im Volksglauben. Eine volkskundliche Sammlung aus verschiedenen europäischen Ländern von der Antike bis heute, Wiesbaden 1989, S. 467-468.



DER ADLER. EINE GESCHICHTE AUS AFRIKA

Ein Mann ging in den Wald, um einen Vogel zu fangen, den er mit nach Hause nehmen konnte. Er fing einen jungen Adler, brachte ihn heim und steckte ihn in den Hühnerhof zu den Hennen, Enten und Trutzhühnern. Und er gab ihm Hühnerfutter zu fressen, obwohl er ein Adler war, der König der Vögel. Nach fünf Jahren erhielt er den Besuch eines naturkundigen Mannes. Und als sie miteinander durch den Garten gingen, sagte der: «Dieser Vogel dort ist kein Huhn, er ist ein Adler!»

«Ja», sagte der Mann, «das stimmt. Aber ich habe ihn zu einem Huhn erzogen. Er ist jetzt kein Adler mehr, sondern ein Huhn, auch wenn seine Flügel 3 Meter breit sind.» «Nein», sagte der andere. «Er ist immer noch ein Adler, denn er hat das Herz eines Adlers. Und das wird ihn hoch hinauffliegen lassen in die Lüfte.» «Nein, nein», sagte der Mann, «er ist jetzt ein richtiges Huhn und wird niemals fliegen.»

Darauf beschlossen sie, eine Probe zu machen. Der naturkundige Mann nahm den Adler, hob ihn in die Höhe und sagte beschwörend: «Der du ein Adler bist, der du dem Himmel gehörst und nicht dieser Erde: Breite deine Schwingen aus und fliege!» Der Adler sass auf der hochgereckten Faust und blickte um sich. Hinter sich sah er die Hühner nach ihren Körnern picken, und er sprang zu ihnen hinunter. Der Mann sagte: «Ich habe dir gesagt, er ist ein Huhn!» «Nein», sagte der andere, «er ist ein Adler. Versuche es morgen noch einmal!» Am anderen Tag stieg er mit dem Adler auf das Dach des Hauses, hob ihn empor und sagte: «Adler, der du ein Adler bist, breite deine Schwingen aus und fliege!» Aber als der Adler wieder

die scharrenden Hühner im Hofe erblickte, sprang er abermals zu ihnen hinunter und scharrte mit ihnen. Das sagte der Mann wieder: «Ich habe dir gesagt, er ist ein Huhn!» «Nein», sagte der andere, «er ist ein Adler, und er hat immer noch das Herz eines Adlers. Lass es uns noch ein einziges Mal versuchen; morgen werde ich ihn fliegen lassen!»

Am nächsten Morgen erhob er sich früh, nahm den Adler und brachte ihn hinaus aus der Stadt, weit weg von den Häusern an den Fuss eines hohen Berges. Die Sonne stieg gerade auf, sie vergoldete den Gipfel des Berges, jede Zinne erstrahlte in der Freude eines wundervollen Morgens. Er hob den Adler hoch und sagte zu ihm: «Adler, du bist ein Adler. Du gehörst dem Himmel und nicht dieser Erde. Breite deine Schwingen aus und fliege!» Der Adler blickte umher, zitterte, als erfülle ihn neues Leben – aber er flog nicht. Da liess ihn der naturkundige Mann direkt in die Sonne schauen. Und plötzlich breitete er seine gewaltigen Flügel aus, erhob sich mit dem Schrei eines Adlers, flog höher und höher und kehrte nie wieder zurück.

Nach einer Geschichte von von James Emman Kwegyir Aggrey, Der Adler, der nicht fliegen wollte: Diese Geschichte ist als Bilderbuch von Alfons Michael Dauer und Wolf Erlbruch im Verlag Hammer, Wuppertal 1994 erschienen.

Fragen

1. Wer war James Emman Kwegyir Aggrey (1875–1927)? Suche Angaben zu seiner Biografie.

2. Warum hat er diese Geschichte geschrieben?

3. Für wen hatte er diese Geschichte verfasst?



DIE GREIFENFEDER

Ein König lag manches Jahr krank, und kein Arzt konnte ihm helfen. Da hörte er von einem weisen Mann, der weit weg in einem Wald ohne und gegen jegliche Krankheit ein Heilmittel wisse. Sogleich wurde ein Bote abgesandt, um den Einsiedler aufs Schloss zu holen. Der Einsiedler kam und untersuchte den König und sprach: «Nur die Feder des Vogels Greif vermag Euch zu heilen. Sie ist aber nirgends als im Zauberwald zu finden.»

Nun hatte der König drei Söhne. Die beiden älteren waren schon erwachsen, der jüngste aber war noch fast ein Knabe. Sie nannten ihn den Kleinjogg. Da sprach der König zu ihnen: «Wohl, wer von euch drei mir die Feder des Vogels Greif heimbringt, der soll mein Reich erben und nach meinem Tod Herrscher sein!»

Alle drei machten sich auf den Weg. Es dauerte nicht lange, kamen sie in eine Stadt. Da stand an der Hauptgasse ein Wirtshaus. Schnell traten die älteren Brüder ein und kamen so bald nicht mehr heraus. Bei Spiel und Spass, bei Wein und Mädchen hatten sie ihre Aufgabe gar geschwind vergessen. Der Kleinjogg aber war ohne Rast seines Weges gezogen. Lange Zeit und lange Strecken wanderte er durch die Welt. Wo immer er notleidende Menschen antraf, erwies er ihnen Gutes und teilte, was er selber hatte.

Endlich, nach langer, mühseliger Reise stand er vor einem grossen, finsternen Wald. Er war aber nicht allein. Eine grosse Menge Leute hatte sich hier versammelt. «Was gibt es hier, dass so viel Volk zusammenströmt?» fragte er einen Hirten, der am Waldrand seine Herde hütete. Der antwortete: «Heute kommt der Vogel Greif in diesen Wald geflogen; denn auf den Tag ist es hundert Jahre her, seit er das letzte Mal hier war. Und Federn hat er wie kein Vogel sonst, von allen Farben, so herrlich bunt wie der Regenbogen.

Denkt Euch aber, die allerschönste Feder aus seinem Gefieder gibt er an diesem Tag her. Die hat die Kraft, von jeder Sucht und Seuche, von allem Ungemach zu heilen. Doch gibt der Vogel Greif die Feder nur dem zu Geschenk, den er aus der Menge selber findet.»

«Da will ich mein Glück versuchen», dachte der Kleinjogg bei sich. Er dankte dem Hirten für seine Auskunft und gesellte sich unter die Leute, die in den Wald gingen. Sie wanderten alle dem Ort zu, wohin der Vogel Greif geflogen kam. Auf einer Lichtung mitten im Wald standen sie still und warteten; es sprach niemand ein Wort. Nach einer Weile sauste und brauste es in der Luft, als erhebe sich ein Sturmwind, und da kam der Vogel Greif angefliegen mit gewaltigen Schwingen. Im Sonnenlicht glänzte und gleisste sein buntes Gefieder von den tausend Farben, so hell, dass die Leute den Blick zur Erde senken mussten. Der Vogel stiess herab und schwang sich auf die Schulter des Königssohns und sang:

«Oh du liebes Prinzelein, dich schickt zu mir dein Väterlein. Bist kommen über Berg und Hügel. Nimms Federlein aus meinem Flügel, das alle Not und Übel heilt, und kehr nach Hause unverweilt.»

Der Kleinjogg tat wie geheissen und nahm die Feder. Als bald schwang der Vogel Greif sich wieder in die Luft. Der Königssohn machte sich eilig auf den Heimweg, damit er den kranken Vater durch die Kraft der Feder heilen könne. Als er der Heimat schon recht nahe war, traf er aufs Mal seine beiden Brüder. Wie Kleinjogg sie sah, zeigte er ihnen voll Freude sein Kleinod und sagte: «Nun soll unser lieber Vater bald wieder gesund sein!»

Die Brüder aber wurden neidisch, und voll Zorn und Ärger sprachen sie zueinander: «Das geht nicht nach der Ordnung, dass der Jüngste Reich und Krone bekommen soll! Wir wollen ihn umbringen und die Feder für uns nehmen.» Und unversehens fielen sie über den arglosen Kleinjogg her. Sie erstachen ihn

mit ihren Schwertern und nahmen die Feder an sich. Den Leichnam legten sie ins Moos, deckten ihn mit Steinen, Reisern und Laub gut zu und flohen dann eilends.

Nun brachten sie dem König die Feder und wie er sie zur Hand nahm, wich sogleich die Krankheit aus seinen Gliedern, und er stand heil von seinem Lager auf. Kaum war die erste Freude vorüber, fragte er, wo denn der Kleinjogg wäre. «Ach du lieber Himmel», sagten sie, «wie sollen wir das wissen! Er wollte durchaus seinen Weg allein gehen. Sechs Tage und sechs Nächte haben wir ihn überall gesucht und nicht gefunden. Fast fürchten wir, er habe sich im Gebirge verirrt, dann wird er wohl bald wieder zurückkommen!» So wartete der Vater Tag um Tag, aber der Knabe kam nicht. Da sandte er in seiner Verzweiflung Diener aus. Sie suchten im Wald, sie suchten in den Bergen, stiegen in die Schluchten und durchstreiften das ganze Land. Nirgends fanden sie den jüngsten Prinzen. Die beiden Mordsbrüder aber schwiegen fein still und stellten sich recht traurig. Im Geheimen lachten sie und dachten: «Der ist wohl versorgt, und nimmer wird ans Licht kommen, was geschehen ist.» Wenn sie den alten König gar so schwermütig an seiner Trauer tragen sahen, lachten sie abermals und dachten: «Je trüber und trauriger, desto besser, denn um so früher stirbt er und lässt uns Reich und Krone.»

So verging fast ein Jahr. Als im Frühling der Schnee geschmolzen war und allenthalben Wald und Weide grünt, trieb ein Hirtenknabe seine Schafe in den Wald, wo der von seinen Brüdern erschlagene Kleinjogg lag. Da setzte er sich auf einen Haufen dürerer Äste und trockenen Laubes. Auf einmal sah er weisse Gebeine zwischen den Steinen hervorschimmern, rein gebleicht von Regen und Sonnenschein. Der Knabe nahm eines der feinen Knöchlein, machte sich daraus eine Flöte und blies hinein. Da ertönte



erst leise, dann immer lauter ein seltsames Lied:
«Ach, du lieber Hirte mein, du bläst auf meinem Knöchelein, der Welt muss ich es klagen: Mich hat der Neid erschlagen! O Jammer, Mord o Pein, ums Vogel Greifen Federlein!»

So schön, so innig und zugleich so traurig war der Ton, dass die Vögel in den Zweigen aufhörten zu singen, um zu lauschen. Der Hirtenknabe staunte über die Massen, er konnte sich das Wunder nicht erklären. Aber sooft er blies, kamen immer dieselben Worte heraus. Er lockte seine Tiere zusammen und trieb sie nach Hause. Im Dorf blies er allen Leuten die neue Weise vor. Sie lauschten und wunderten sich, und ein alter Mann sagte: «Geh aufs Schloss und spiel dem König vor. Vielleicht freut ihn die Flöte, und wer weiss, was er dir schenken wird.»

Also begab der Hirte sich ins Schloss und spielte das Lied vor dem König. Der König lauschte den Worten aufmerksam und wollte sie nochmals hören. Schliesslich sprach er: «Sag mir, bist du es, oder ist es die Flöte, die so singt?» Darauf antwortete der Knabe: «Die Flöte ist es. Aus einem weissen Knöchelein habe ich sie geschnitzt, das ich im Walde fand. Wenn ihr nicht glauben wollt, spielt nur selber darauf!» Der König nahm sie, blies hinein, und sie fing an zu tönen:

«Ach, du lieber Vater mein, du bläst auf meinem Knöchelein. Der Welt muss ich es sagen: Mich hat der Neid erschlagen. O Jammer, Not, o Pein, ums Vogel Greifen Federlein.»

Wie der König diese Worte vernommen hatte, da erkannte er, was das Wunder bedeutete. Es wurde ihm so weh ums Herz, dass die Tränen ihm über die Wangen rannen und den weissen Bart netzten. Aber er raffte sich auf, er beschenkte den Hirtenknaben reichlich und sandte ihn zurück in sein Dorf. Dann liess er seinen zweitältesten Sohn holen und gebot ihm, in die beinerne Flöte zu blasen. Der sträubte sich, als ob ihn eine böse Ahnung überkommen hätte.

«Ei, welch ein ekliges Ding», sprach er, «mir graust es richtig davor!» Aber er musste trotzdem gehorchen, und so blies er. Da tönte die Flöte:

«Weh, mein arges Brüderlein, du bläst auf meinem Knöchelein. Der Welt muss ich es sagen: du selbst hast mich erschlagen. O Jammer, Mord, o Pein, ums Vogel Greifen Federlein!»

Wie der Sohn die Worte hörte, wurde sein Gesicht weiss wie eine frisch gekalkte Wand. Er bebte am ganzen Leib und stürzte wie tot zu Boden. Nun schickte der König nach dem ältesten Sohn und hiess ihn die Flöte zu blasen. Auch er weigerte sich zuerst. «Nein», sprach er, «pfui, was ist das für ein ekliges Ding. Es graust mir davor!» Aber es half ihm alles Sträuben nichts, er musste es an den Mund nehmen und hineinblasen. Und wieder erklangen die Worte:

«Weh, mein arges Brüderlein, du bläst auf meinem Knöchelein. Der Welt muss ich es sagen: du selbst hast mich erschlagen. O Jammer, Mord, o Pein, ums Vogel Greifen Federlein!»

Wie der älteste Sohn das hörte, wurde er fahl wie Asche, und die Glieder zitterten ihm so, dass er an der Wand Halt suchen musste. Der König aber rief: «Ihr falschen Mordbuben und Bösewichte! Die Sonne hat eure Schande an den Tag gebracht! Wehe euch! Ihr seid gerichtet! Weitab von den Menschen sollt ihr fortan leben von eurer Hände Arbeit und Busse tun vor Gott für eure Missetat!» Da mussten die treulosen Brüder ihre schönen Prinzengewänder ablegen und grobe Kleider anziehen und wurden in eine wüste Einöde verbannt.

Aus: Die Greifenfeder. Die schönsten Märchen und Sagen aus der Schweiz, Zürich 1978. (gekürzt)

Impulse

- *Zeichne den Vogel Greif*
- *Übt das Märchen als Theaterspiel*



ARION UND DER DELPHIN

Arion lebte im alten Korinth und war ein berühmter Sänger und Musiker. Er unternahm viele Reisen und sang in fernen Ländern und verdiente viel Geld. Einst befand er sich auf der Rückreise von Sizilien nach Korinth. Im Hafen von Tarent mietete er ein eigenes Schiff mit korinthischen Seeleuten.

Mitten auf dem Meer schmiedeten diese einen finsternen Plan. Sie wollten Arion über Bord werfen und sein Geld rauben. Als Arion das bemerkte, flehte er die Seeleute an und bot ihnen viel Geld, wenn sie ihn nur am Leben liessen. Die Seeleute aber zeigten kein Erbarmen und befahlen ihm, sich entweder selber umzubringen, damit er an Land eine Bestattung bekäme, oder auf der Stelle ins Meer zu springen.

In seiner ausweglosen Situation bat Arion, dass man ihm gestatten möge, in seinem Sängerkostüm auf dem erhöhten Heck ein letztes Mal zu singen. Er versprach, sich umzubringen, sobald er gesungen habe. Die Seeleute gewährten ihm diesen Wunsch und freuten sich, dem besten aller Sänger zu lauschen.

So legte Arion sein Kostüm an, ergriff die Leier, betrat das Heck, seine letzte Bühne, und trug die hohe Weise vor, vom Anfang bis zum Ende. Als das Lied zu Ende ging, stürzte er sich ins Meer, so wie er war, mit seinem ganzen Schmuck.

Und die Seeleute segelten davon nach Korinth. Den Arion aber nahm ein Delphin auf den Rücken und trug ihn nach Tainaron. Dort stieg er ab und wanderte nach Korinth. Sofort begab er sich an den Königshof zu Periandros und erzählte ihm alles, was sich zugetragen hatte.

Als die Seeleute nach Korinth kamen, liess sie Periandros rufen und fragte sie nach Arion. Als sie antworteten, sie hätten ihn gesund in Italien zurückgelassen, erschien Arion, so, wie er von Bord gesprungen war. Die Seeleute erschraken heftig und verrieten sich somit selbst.

Vom griechischen Geschichtsschreiber Herodot (gest. 424 v.u.Z.)

Aus: [graecum-latinum.de / gr_texte / pdf / texte_herodot_arion_uebersetzung.pdf](http://graecum-latinum.de/gr_texte/pdf/texte_herodot_arion_uebersetzung.pdf) (06.02.13) (bearbeitet)

Impulse

- *Malt eine Bildergeschichte*
- *Diskutiert, ob die Geschichte wahr sein könnte.*



GEHEIMNISVOLLE FISCHE

1 Den König von Samos, Polykrates, und den König von Ägypten, Amasis, verband einst eine enge Freundschaft. Amasis blieb nicht verborgen, dass Polykrates stets grosses Glück hatte, und riet ihm, etwas zu unternehmen, dass sich Glück und Unglück abwechseln können. Polykrates verstand den Rat seines Freundes und liess sich mit einem Schiff weit ins Meer hinaus fahren. Hier streifte er seinen kostbarsten Ring vom Finger und warf ihn in die Wellen. Zuhause gab er sich zufrieden seiner Traurigkeit hin. Wenige Tage später verlangte ein Fischersmann vorzusprechen. Er schenkte dem König einen herrlichen Fisch. Als die Küchendiener das Tier aufschnitten, fanden sie in seinem Magen den königlichen Ring und eilten damit zu Polykrates. «Ich bin ein Mann, der in allem Glück hat und sogar das wieder findet, was er fortgeworfen hat», dachte er bei sich. Er schrieb seinem ägyptischen Freund, was sich zugetragen hatte. Dieser begriff, dass es ihm unmöglich war, das Schicksal von Polykrates zu beeinflussen.

Vom griechischen Geschichtsschreiber Herodot
(gest. 424 v. Chr.)

2 Als Jesus und die Jünger nach Kafarnaum kamen, gingen die Männer, die die Tempelsteuer einzogen, zu Simon Petrus und fragten: Zahlt euer Meister die Doppeldrachme nicht? Er antwortete: Doch! Als er dann ins Haus hineinging, kam ihm Jesus mit der Frage zuvor: Was meinst du, Simon Petrus, von wem erheben die Könige dieser Welt Zölle und Steuern? Von ihren eigenen Söhnen oder von den anderen Leuten? Als Petrus antwortete: Von den anderen!

sagte Jesus zu ihm: Also sind die Söhne frei. Damit wir aber bei niemand Anstoss erregen, geh an den See und wirf die Angel aus; den ersten Fisch, den du heraufholst, nimm, öffne ihm das Maul, und du wirst ein Vierdrachmenstück finden. Das gib den Männern als Steuer für dich und mich.

Aus dem Evangelium von Matthäus 17,24–27
(geschrieben ca. 80–100 n. Chr.)

3 Die meisten Bilder der heiligen Verena von Zurzach zeigen sie mit einem Kamm, weil sie sich um viele arme Menschen gekümmert und diese gewaschen und gekämmt hat. Andere Bilder zeigen sie mit einem Fisch, was auf eine besondere Geschichte zurückgeht: Ihrem Herrn, bei dem sie arbeitete, ging einst ein wertvoller Ring verloren. Ein Knecht hatte ihn in den Rhein geworfen, um den Verdacht auf Verena zu lenken, auf die er sehr eifersüchtig war. Kurz darauf erhielt der Hausherr von einem Fischer einen frischen Lachs geschenkt. Als er diesen in der Küche aufschnitt, fand er im Magen seinen verlorenen Ring. Nun war Verenas Unschuld bewiesen.

Aus dem Leben der heiligen Verena
(geschrieben von einem Mönch im Jahr 888)

4 Avenaut war ein Jüngling, schön wie der Tag. Eines Tages erhielt er den Auftrag, für seinen König um die Hand der schönsten Prinzessin der Welt anzuhalten. Auf seiner Reise ins ferne Königreich erlebte Avenaut wunderliche Dinge: Er fand einen Karpfen auf dem Trockenen und warf ihn zurück in den Fluss, er rettete eine Krähe vor einem Adler, der sie verfolgte und schliesslich befreite er eine Eule aus einem Fangnetz. Alle drei Tiere bedankten sich und versi-

cherten Avenaut, ihm seine Güte zu vergelten. Im fernen Königsschloss angekommen, meldete er sich als Gesandter und hielt bei der schönen Königstochter für seinen König um ihre Hand an. Die Schöne mit den goldenen Haaren, die ihr bis über die Füsse fielen, bat Avenaut zunächst um drei Dienste: Avenaut soll ihr erstens ihren Ring zurückbringen, den sie auf einer Flussschiffahrt verloren hatte, zweitens einen Riesen töten, der sie an Leib und Leben bedrohte und drittens ein Krüglein Schönheitswasser bringen, das in einer Höhle von zwei Drachen bewacht wurde. Avenaut verneigte sich vor der Königstochter und brach auf, seine Aufträge zu erledigen, sollten sie ihm auch das Leben kosten. Wie gross war sein Staunen, als ihm der Karpfen den verlorenen Ring aus dem Fluss herausreichte, die Krähe dem Riesen die Augen aushackte und die Eule in die Drachenhöhle flog und mit einem Krüglein Wasser zurückkam. Nun war die Prinzessin bereit, ihm aufs ferne Königsschloss zu folgen. Bald nach der königlichen Hochzeit jedoch verstarb der junge König, worauf seine schöne Witwe Avenaut zu ihrem Gemahl und zum neuen König machte.

Die Schöne mit dem goldenen Haar, von der Marie-Catherine D'Aulnoy
(17. Jahrhundert)



Aufgabe

Lies die vier Geschichten «Geheimnisvolle Fische» und beantworte folgende Fragen:

	<i>Legende</i>	<i>Historie</i>	<i>Märchen</i>	<i>Bibeltext</i>
<i>Welche Geschichte (Nummer) gehört zu welcher Textsorte?</i>				
<i>Wie alt ist die Geschichte?</i>				
<i>Wer hat diese Geschichte geschrieben?</i>				
<i>In welcher Stadt spielt die Geschichte?</i>				
<i>Wer ist die Hauptperson der Geschichte?</i>				
<i>In welchem Gewässer lebt der Fisch?</i>				
<i>Was macht der Fisch?</i>				
<i>Für wen wurde die Geschichte geschrieben?</i>				
<i>Gibt es Kunstwerke oder Traditionen, die an diese Geschichte erinnern?</i>				



DER INDISCHE GOTT VISCHNU ERSCHEINT ALS FISCH

Gott Brahma ist der Schöpfer der Welt. Aber nicht immer ist er schaffend tätig, nein, manchmal überkommt ihn grosse Müdigkeit, und er schläft ein. Schläft er lange und tief, kann es geschehen, dass alles, was er bisher geschaffen hat, wieder zerstört wird, weil die Fluten kommen und alles verschlingen.

Einst, als Brahma gerade wieder eingenickt war, verwandelte sich Gott Vischnu eilig in einen glitzernden Fisch, um wenigstens einiges Gute von dieser Welt vor dem Untergang zu retten.

Satyavrata (wörtl. «der stets Ehrliche») hiess einst ein berühmter König. Obwohl er über ein grosses Reich herrschte, lebte er wie ein Einsiedler beim Kritamala-Fluss. Eines Tages ging er von seiner Hütte zum Ufer, um dort sein Gebet zu sprechen. Als er niederkniete, um mit der Hand Wasser zu schöpfen, schlüpfte ein kleiner Fisch in seine hohle Hand. König Satyavrata war ein gütiger Mensch, der keinem Lebewesen absichtlich etwas zuleide tat. Darum schien es ihm richtig, das kleine Fischlein geradewegs wieder zurück ins Wasser zu werfen, wo es weiterschwimmen und wachsen könnte.

Doch das Fischlein wendete ihm den Kopf zu und sagte: «O König, rette mich! Bitte wirf mich nicht den grossen Fischen zum Frass vor. Du weisst ja, die Grossen leben von den Kleinen und Schwachen.» Der König war über den sprechenden Fisch höchst erstaunt. Er hatte Mitleid mit ihm und nahm ihn in seinem Wasserkrug mit zu seiner Hütte.

Über Nacht wuchs das Fischlein zu einem Fisch, und schon am nächsten Morgen füllte er den ganzen Krug und sprach zum König: «O König, rette mich! Der Krug wird mir zu klein. Bitte gib mir mehr Platz zum Leben.» Der König er hörte die Bitte und tat den Fisch in seinen Wasservorratsopf. Der Fisch aber wuchs und wuchs, und bald hatte er auch dieses Gefäss ausgefüllt. Als der König dies sah, trug er den Topf zu einem Teich und liess den Fisch dort frei. Aber nach kurzer Zeit hatte der Fisch auch dort keinen Platz mehr und bat den König, ihn zu retten und in einen grösseren See zu tragen. So brachte der König den Fisch von einem See zum anderen, bis er ihn schliesslich im Meer schwimmen liess.

Aber da drehte sich der Fisch noch einmal zum König um und sprach: «O König! Wie kannst du mich ins offene Meer schwimmen lassen, wo alle möglichen Tiere und Ungeheuer leben? Weisst du denn nicht, dass diese Tiere sogar ihresgleichen fressen?» Natürlich hatte der König in der Zwischenzeit bemerkt, dass dies kein gewöhnlicher Fisch sein konnte, den er aus dem Wasser gezogen hatte. Deshalb fragte er ihn: «Wer bist du, der aussieht wie ein Fisch? Du bist kein richtiger Fisch, denn kein anderes Wesen kann so schnell wachsen wie du. Bist du etwa Gott Vischnu selbst? Bitte sag mir, warum du als Fisch zu mir gekommen bist.»

Der Fisch antwortete: «Bald kommt die grosse Flut. Heute in sieben Tagen wird die Welt untergehen. Eine Welle wird ein Schiff zu dir treiben. Sammle jetzt Samen von verschiedenen Gräsern, von Blumen und Nahrungspflanzen und schare die verschiedensten Tiere um dich. Nimm alle und dazu noch sieben weise Menschen und besteige das Boot. Wenn ein grosser Sturm aufkommt und du fürchten musst, dass er dein Schiff davon bläst, dann werde ich da sein. Binde nur

dein Schiff an mein Horn, und ich werde dich geleiten und beschützen, bis die Überschwemmung vorbei ist. In dieser Zeit will ich dich lehren, was schicklich und lebenswichtig ist.»

Genau wie der Fisch voraus gesagt hatte, setzte die Flut am siebenten Tage ein. König Satyavrata konnte plötzlich kaum Himmel noch Erde sehen: Überall war Wasser, nur noch Wasser. Da tauchte aus dem Nichts ein Schiff auf. Der König, der die Samen der Gewächse und die verschiedensten Tiere gesammelt hatte, bestieg mit den sieben Weisen das Boot. Als dann der Sturm immer stärker wurde und das Schiff fest schüttelte und ziellos vor sich hintrieb, erschien im Ozean ein grosser, goldener Fisch mit einem Horn auf der Stirn. Daran band der König sein Boot fest und war gerettet.

Der göttliche Fisch begann zu sprechen und dem König und den weisen Männern alles zu lehren, was in den heiligen Schriften geschrieben steht. Der König verneigte sich in Dankbarkeit vor Gott Vischnu, der in ihm die Menschheit gerettet hatte und ihn nun so gründlich alles wissen liess, was zum rechten Leben gehört.

Brahma wachte erst auf, als sich die Fluten schon verzogen hatten und Erde und Himmel wieder sichtbar waren. So hatte damals Gott Vischnu verhindert, dass für immer das Chaos ausbrach.

Aus: Chandra Holm, Dasavatara. Die zehn Gestalten des indischen Gottes Vischnu, Zürich 1994. (gekürzt)



Aufgabe

Vergleicht die Geschichte von Gott Vischnu mit dem Text der Arche Noah (Genesis 6,1–9,17).

	<i>Vischnu</i>	<i>Noah</i>
<i>1. Aus welchem Land und aus welcher Religion stammen die Texte?</i>		
<i>2. Wann wurden die Texte verfasst?</i>		
<i>3. Weshalb kommt eine Flut?</i>		
<i>4. Wie wird den Menschen der göttliche Rettungsplan kommuniziert?</i>		
<i>5. Was sind das für Menschen, die das Schiff besteigen sollen?</i>		
<i>6. Die Arbeit der beiden Männer ist zunächst ganz unterschiedlich:</i>		
<i>7. Was kommt auf das Schiff?</i>		
<i>8. Wie viele Tage dauert es, bis der Regen beginnt?</i>		
<i>9. Wie sorgt «der Himmel» dafür, dass nach der Flut alles gut wird?</i>		
<i>10. Was fällt dir sonst noch auf?</i>		



SEEGESPENSTER

Im Kanton Uri wird von einem Elbst im Seelisberger See berichtet. Der Elbst ist ein Gespenst, das ins Wasser verbannt wurde. Ähnliches wird aus Nidwalden berichtet. Lies folgende Schilderungen von Seegespenstern.

«Da hat man zu underschyndentlichen Zytten und noch jüngst Ano 1585 in dem selbigen Seew by hälletem Tag gsehen zwey Gspenst umbher schwümmen unglycher Form.»

Andere Einheimische beteuerten, dass der Elbst bald als Baumstamm, bald als Schwein und bald als Fisch erscheine.

1926 soll der grosse Fisch wieder einmal aufgetaucht sein. Eine Anzahl Arbeiter bezeugte, eine dunkle Masse von etwa zweieinhalb Metern Länge gesehen zu haben, die über einen grossen Teil des Sees dahinschwamm und plötzlich wieder untertauchte.

Im Sarnersee lebte ein Fisch, der angeblich die Grösse eines Sagholzes hatte. Er hatte feurige Augen und einen Rachen so riesig wie ein «Käsekessi».

Tief unten auf dem Grund des Lungernsees haust ein fürchterliches Ungetüm, der «grosse Fisch». Dieses Seeungeheuer, das schon viele Leute mit eigenen Augen gesehen haben wollen, sieht einem einjährigen Füllen zum Verwechseln ähnlich. Es stampft in den Fluten umher und bläst Wasserstrahlen aus seinen Nüstern. Seine Farbe ist braun. Nach Behauptung glaubwürdiger Leute hat es statt der Beine Flossen. Öfters, sogar bei hellem Sonnenschein, taucht es aus der Tiefe des Sees empor. Ein Mann hat einst auf das Ungetüm geschossen, jedoch ohne zu treffen. Seit Jahren hat man nun nichts mehr von ihm gehört.

Aus: Yves Schumacher, *Tiermythen und Fabeltiere. Mythologische Streifzüge durch die Tierwelt der Schweiz*, Bern 2001, S. 174–175.

Aufgabe

- Zeichnet eines dieser Seegespenster – vielleicht mit erschreckten Leuten am Ufer.
- Wählt einen Schweizer See und schildert eine frei erfundene Seegespenster-Sichtung. Verfasst euren Text im Stil eines Zeitungsberichts.
- Im Kreuzgang des Grossmünsters (unter der Woche tagsüber geöffnet, Eingang links vom Haupteingang des Grossmünsters) findest du Reliefs und Figuren von Seegespenstern und Mensch-Fisch-Mischwesen aus dem 12. Jahrhundert. Notiere deine Vermutungen, weshalb solche Wesen ausgerechnet in einer Kirche abgebildet wurden.



DIE INSEL DER SIRENEN

Es gab einst eine sagenumwobene Insel, vor der alle griechischen Seefahrer Angst hatten. Es war eine schwimmende Insel, das heisst, sie lag nicht an einer bestimmten Stelle im Meer, sondern bewegte sich irgendwo in der Nähe von Messina, einer Seestrasse mit gefährlichen Strömungen. Alle Schiffe, die in ihre Nähe kamen, erlitten Schiffbruch. Sie zerschellten an den rauen Unterwasserfelsen. Man erzählte, dass die Seeleute selbst wie besessen ihrem Tod entgegenruderten. Warum taten sie das?

Der Grund war der bezaubernde Gesang der drei Sirenen. Die Sirenen waren Fabelwesen: Junge Frauen mit Vogelkörpern. Sie hatten leuchtend grüne Augen und wunderschöne Gesichter. Ihre weisse Haut schimmerte wie Silber und über ihre nackten Brüste und Schultern fielen lange goldene Haare. Mit ihren bunten Flügeln konnten sie unbeweglich in der Luft schweben. Sie konnten zauberhaft singen. Ihr Gesang raubte den Seeleuten den Verstand.

Es gab eine alte Prophezeiung, die besagte: Wenn es einer Schiffsbesatzung gelingt, an der Insel vorbeizurudern, ohne den Sirenen zu folgen, dann werden sich die Vogelgestalten ins Meer stürzen und für immer verschwinden. Das gelang Odysseus. Nur Odysseus hat dem Zaubergesang der Sirenen gelauscht, ohne dabei zu sterben. Die Geschichte ereignete sich so:

Auf seiner zehnjährigen Irrfahrt verbrachte Odysseus mehrere Jahre auf Aiaia, der Insel der schönen Zauberin Kirke. Als er endlich seine Fahrt nach Hause fortsetzen wollte, warnte ihn Kirke: «Auf deinem Weg musst du an der Insel der Sirenen vorbei. Ich gebe dir Bienenwachs. Verstopfe damit deine Ohren und auch die Ohren deiner Seeleute, damit euch der bezaubernde Gesang der Sirenen nicht den Verstand raubt.»

Odysseus befolgte Kirkes Rat. Aber er war sehr neugierig geworden und wollte den bezaubernden Gesang der Sirenen unbedingt hören. Deshalb befahl er seinen Leuten: «Wir nähern uns der Insel der Sirenen. Fesselt mich an den Schiffsmast. Bindet mich so fest wie möglich. Ich darf mich auf keinen Fall selbst befreien können. Dann verstopft eure Ohren mit Bienenwachs und rudert an der Insel vorbei.» «Und was ist mit dir?» wollten seine Krieger wissen. «Ich werde ihrem betörenden Gesang lauschen. Deshalb müsst ihr mich fest an den Mast binden. Wenn ich gefesselt bin, kann ich den Sirenen nicht folgen.»

So geschah alles. Die Insel der Sirenen kam immer näher. Auf einem Felskonnten die Krieger drei wunderschöne Vogelgestalten erkennen. Ihre bunten Pfauenfedern leuchteten. Silber schimmerten ihre Frauenköpfe. Die langen goldenen Haare strahlten in der Sonne. Da erhoben sich die Vögel in die Luft und flogen dem Schiff entgegen. Bald schwebten sie direkt vor dem Bug. Sie winkten und riefen: «Kommt zu uns, ihr Männer! Leistet uns Gesellschaft. Wir werden die schönsten Lieder der Welt für euch singen. Kommt, folgt uns!»

Odysseus drangen die Stimmen bis ins Mark. Sie klangen zauberhaft und berauschten ihn. Mit gewaltiger Stimme befahl Odysseus seinen Kriegern: «Steuert die Insel an!» Zeus sei Dank – keiner konnte ihn hören, weil die Männer ihre Ohren mit Wachs verstopft hatten. Erst als die Insel der Sirenen weit in der Ferne verschwunden war, nahmen die Krieger Odysseus die Fesseln ab. Er sank ihnen ohnmächtig entgegen. Noch Tage und Nächte später, sein ganzes Leben lang, hörte Odysseus den Gesang der Sirenen.

Die griechische Antike übernahm die Sirenen etwa 500 Jahre v.u.Z. aus Ägypten. Weil die Sirenen stets Seeleute verführten und Acheloos, der Flussgott, ihr Vater und Okeanos, der Meeresgott, ihr Grossvater war, wurden sie im mittelalterlichen Europa bald als Fischfrauen dargestellt.

Aus: Dimiter Inkiow, *Die schönsten griechischen Sagen*, Hamburg 2005. (gekürzt)

Impuls

Erfindet die Geschichte ganz neu mit vertauschten Männer- und Frauenrollen.



KAISER KARL UND DIE SCHLANGE ZU ZÜRICH

Kaiser Karl kam auch auf seinen Umzügen durch sein weites Reich in den Zürichgau und nach Zürich. Da hielt er in dem Haus zum Loch neben dem Grossmünster, von dem heute noch sein Steinbild auf die Stadt herabschaut, Hof und sprach Recht. Denn er hatte auf der Stelle, wo die Märtyrer Felix und Regula hingerichtet worden waren, eine Säule aufrichten lassen. An dieser hing ein Glöcklein, das jedermann ziehen durfte, der sich zu beklagen hatte, wenn der Kaiser bei Tische sass.

Eines Tages nun, als Kaiser Karl wieder frohgemut im Hause zum Loch Tafel hielt, hörte er das Klageglöcklein läuten. Er schickte einen Kriegsknecht hin, nachzuschauen, wer von ihm einen Rechtsspruch begehre. Aber der Kriegsknecht kam mit der Meldung zurück, dass niemand an der Säule beim Glöcklein zu sehen sei. Da ertönte das Glöcklein wieder und wieder. Jetzt ward es dem hohen Herrn unheimlich. Er befahl dem Kriegsknecht, sich in Hinterhalt zu legen und genau acht zu geben, was denn bei der Säule los sei. Der tat also, und da erblickte er zu seiner Verwunderung eine Schlange, die sich um das Glockenseil wand und es also läutete. Er meldete es sogleich seinem Herrn.

Jetzt erhob sich Kaiser Karl und machte sich mit mächtigen Schritten zu der Glockensäule. Da fand er die Schlange. Diese aber verneigte sich tief vor ihm und raschelte dann vor ihm her. Der Kaiser folgte ihr, und so führte sie ihn zum Ausfluss des Sees, wo sie im Schilf der Limmat ihr Nest hatte. Verwundert sah der Kaiser darin auf den Eiern der Schlange eine gewaltige Kröte kauern. Da befahl er, die (...) Kröte wegzunehmen, und da sie fremdes Eigentum und Leben hatte rauben wollen, verurteilte er sie zum Feuertode. Einige Zeit nach diesem Rechtsspruch sass Kaiser

Karl wieder im Hause zum Loch am Tische. Da ging auf einmal die Türe wie von selbst auf. Der Kaiser und seine Gäste erschrakten und dachten an Zauberei. Aber jetzt kroch die Schlange über die Schwelle. Sie kroch zum Kaiser heran, wand sich am Tischbein herauf auf den Tisch, stiess den Deckel am goldenen Becher des Kaisers auf und liess darein einen funkelnden Edelstein fallen, also dass man's im Saale wie ein feines Läuten hörte. Dann verschwand sie und wurde nie mehr gesehen.

Karl aber, der dafür hielt, dass der Himmel seinen Sinn besonders habe prüfen wollen, liess über der Stelle, wo er der Schlange Nest gefunden, eine Kirche bauen, die das Volk die Wasserkirche nannte. Sie steht noch heute. Den Edelstein aber schenkte er seiner Gemahlin, die ihn zeitlebens in einer goldenen Kapsel auf dem Herzen trug.

Aus: www.sagen.at/texte/sagen/schweiz/allgemein/kaiser_karl_schlange.html (06.02.13)

Internetmaterialien für ein Expertenpuzzle

(Die Aufgaben in vier Gruppen bearbeiten, die Ergebnisse in gemischten Gruppen austauschen):

1. Google-Bildsuche
«Bodmer Freskenzyklus»
Sucht und betrachtet das Bild von Kaiser Karl und der Schlange. Findet heraus, wo sich das Bild befindet.
2. Google-Stichwortsuche
«Zürcher Legenden»
Hört euch das Audio «Karl der Grosse, die Schlange und der Bau der Wasserkirche» an. Findet heraus, wer diese Legende wann geschrieben hat.
3. Google Stichwortsuche
«Video-Podcast Wasserkirche»
Betrachtet das Video-Podcast. Findet heraus, wann die Wasserkirche gebaut wurde und wie ihr berühmtester Stein heisst.
4. Auf blinde-kuh.de Stichwortsuche
«Karl der Grosse»
Lest den Text über das Leben und Werk des berühmten Fränkischen Kaisers. Notiert die wichtigsten Zahlen, Orte und Personen aus seinem Leben.

DER SÜNDENFALL

«Die Schlange aber war listiger als alle Tiere des Feldes, die Gott gemacht hatte, und sie sprach zur Frau: Hat Gott wirklich gesagt: Ihr dürft von keinem Baum des Gartens essen? Und die Frau sprach zur Schlange: Von den Früchten der Bäume im Garten dürfen wir essen. Nur von den Früchten des Baumes in der Mitte des Gartens hat Gott gesagt: Ihr dürft nicht davon essen, und ihr dürft sie nicht anrühren, damit ihr nicht sterbt. Da sprach die Schlange zur Frau: Mitnichten werdet ihr sterben. Sondern Gott weiss, dass euch die Augen aufgehen werden und dass ihr wie Gott sein und Gut und Böse erkennen werdet, sobald ihr davon esst. Da sah die Frau, dass es gut wäre, von dem Baum zu essen, und dass er eine Lust für die Augen war und dass der Baum begehrenswert war, weil er wissend machte, und sie nahm von seiner Frucht und ass. Und sie gab auch ihrem Mann, der mit ihr war, und er ass. Da gingen den beiden die Augen auf, und sie erkannten, dass sie nackt waren. Und sie flochten Feigenblätter und machten sich Schurze.»

Genesis 3,1-7, in der Übersetzung der Zürcher Bibel, 2007.



Hinterglasmalerei, 1686, Carl Ludwig Thuot, Sursee, nach Albrecht Dürer. Glas, hintermalt. Höhe 34,7 cm.
© Schweizerisches Nationalmuseum



DIE WEISSE SCHLANGE

Es ist nun schon lange her, da lebte ein weiser König. Nichts blieb ihm unbekannt, und es war, als ob ihm Nachricht von den verborgensten Dingen durch die Luft zugetragen würde. Er hatte aber eine seltsame Stille. Jeden Mittag, wenn von der Tafel alles abgetragen und niemand mehr zugegen war, musste ein vertrauter Diener noch eine Schüssel bringen. Sie war aber zugedeckt, und der Diener wusste selbst nicht, was darin lag, und kein Mensch wusste es, denn der König deckte sie nicht eher auf und ass nicht davon, bis er ganz allein war.

Da überkam eines Tages den Diener die Neugier. Nachdem der König daraus gegessen hatte, brachte er die Schüssel in seine Kammer. Als er die Tür sorgfältig verschlossen hatte, hob er den Deckel auf und sah, dass eine weisse Schlange darin lag. Bei ihrem Anblick konnte er die Lust nicht zurückhalten, sie zu kosten; er schnitt ein Stückchen davon ab und steckte es in den Mund. Kaum aber hatte es seine Zunge berührt so hörte er vor seinem Fenster ein seltsames Gewisper von feinen Stimmen. Da merkte er, dass es die Spatzen waren, die sich erzählten, was sie im Felde und Walde gesehen hatten. Der Genuss der Schlange hatte ihm die Fähigkeit verliehen, die Sprache der Tiere zu verstehen.

Nun geschah es, dass gerade an diesem Tage der Königin ihr schönster Ring fortkam und auf den vertrauten Diener der Verdacht fiel, er habe ihn gestohlen. Der König liess ihn zu sich kommen und drohte ihm, wenn er bis morgen den Täter nicht zu nennen wüsste, so sollte er dafür gerichtet werden.

In seiner Angst ging er hinab auf den Hof und überlegte, wie er sich aus seiner Not helfen könne. Da sassen die Enten an einem fliessenden Wasser friedlich nebeneinander, sie putzten sich mit ihren Schnä-

beln und hielten ein vertrauliches Gespräch. Der Diener blieb stehen und hörte ihnen zu.

Da sagte eine verdriesslich: «Mir liegt etwas schwer im Magen, ich habe einen Ring, der unter der Königin Fenster lag, in der Hast mit hinuntergeschluckt.» Da packte sie der Diener gleich beim Kragen, trug sie in die Küche zum Koch: «Schlachte diese Ente, sie ist wohl genährt.» Der Koch schnitt ihr den Hals ab, und als sie ausgenommen ward, fand sich der Ring der Königin in ihrem Magen. Der Diener konnte nun vor dem König seine Unschuld beweisen, und da dieser sein Unrecht wieder gutmachen wollte, erlaubte er ihm einen Wunsch.

Der Diener bat nur um ein Pferd und Reisegeld. Denn er hatte Lust, die Welt zu sehen und eine Weile darin herumzuziehen. So machte er sich auf den Weg und kam eines Tages an einem Teich vorbei, wo er drei Fische bemerkte, die sich im Rohr verfangen hatten und nach Wasser schnappten. Obgleich man sagt, die Fische waren stumm, so vernahm er doch ihre Klage, dass sie so elend umkommen müssten. Weil er ein mitleidiges Herz hatte, stieg er vom Pferde ab und setzte die drei Tiere wieder ins Wasser. Sie zappelten vor Freude, steckten die Köpfe heraus und riefen ihm zu: «Wir wollen es dir gedenken und dir es vergelten, dass du uns errettet hast!»

Er ritt weiter, und nach einem Weilchen kam es ihm vor, als hörte er zu seinen Füssen im Sand eine Stimme. Er horchte und vernahm, wie ein Ameisenkönig klagte: «Wenn uns nur die Menschen mit den ungeschickten Tieren vom Leib blieben! Da tritt mir das dumme Pferd mit seinen schweren Hufen meine Leute ohne Barmherzigkeit nieder!» Er lenkte auf einen Seitenweg ein, und der Ameisenkönig rief ihm zu: «Wir wollen es dir gedenken und dir es vergelten!»

Der Weg führte ihn in einen Wald und da sah er einen Rabenvater und eine Rabenmutter, die standen bei ihrem Nest und warfen ihre Jungen heraus. «Fort mit

euch ihr Galgenschwengel», riefen sie, «wir können euch nicht mehr satt machen, ihr seid gross genug und könnt euch selbst ernähren!» Die armen Jungen lagen auf der Erde, flatterten und schlugen mit ihren Fittichen und schrieten: «Wir hilflosen Kinder, wir sollen uns selbst ernähren und können noch nicht fliegen! Was bleibt uns übrig, als hier vor Hunger zu sterben!» Da stieg der gute Jüngling ab, tötete das Pferd mit seinem Degen und überliess es den Jungen Raben zum Futter. Die kamen herbeigehüpft, sättigten sich und riefen: «Wir wollen es dir gedenken und dir es vergelten!»

Er musste jetzt seine eigenen Beine gebrauchen, und als er lange Wege gegangen war, kam er in eine grosse Stadt. Da war viel Lärm und Gedränge in den Strassen und einer kam zu Pferde und machte bekannt, die Königstochter suche einen Gemahl: «Wer sich aber um sie bewerben will, der muss eine schwere Aufgabe vollbringen, und kann er sie nicht glücklich ausführen, so muss er sterben.» Viele hatten es schon versucht, aber vergeblich ihr Leben darangesetzt. Als der Jüngling die Königstochter sah, ward er von ihrer grossen Schönheit so verzaubert, dass er alle Gefahr vergass, vor den König trat und sich als Freier meldete.

Als bald ward er hinaus ans Meer geführt und vor seinen Augen wurde ein goldener Ring hineingeworfen. Dann hiess ihn der König diesen Ring aus dem Meeresgrund wieder hervorzuholen und fügte hinzu: «Wenn du ohne ihn wieder in die Höhe kommst, so wirst du immer aufs Neue hinabgestürzt, bis du in den Wellen umkommst.»

Alle bedauerten den schönen Jüngling und liessen ihn dann einsam am Meere zurück. Er stand am Ufer und überlegte, was er wohl tun sollte. Da sah er auf einmal drei Fische daherschwimmen, und es waren keine andern als jene, welchen er das Leben gerettet



hatte. Der Mittlere hielt eine Muschel im Munde, die er an den Strand zu den Füßen des Jünglings hinlegte, und als dieser sie aufhob und öffnete, so lag der Goldring darin. Voll Freude brachte er ihn dem König und erwartete, dass er ihm den verheissenen Lohn gewähren würde.

Die stolze Königstochter aber, als sie vernahm, dass er nur ein armer Diener war, verschmähte ihn und verlangte, er sollte zuvor eine zweite Aufgabe lösen. Sie ging hinab in den Garten und streute zehn Säcke Hirse ins Gras. «Die muss der Jüngling morgen, ehe die Sonne hervorkommt, aufgelesen haben», sprach sie, «und es darf kein Körnchen fehlen.»

Der Jüngling setzte sich in den Garten und dachte nach, wie es möglich wäre, die Aufgabe zu lösen. Er sass ganz traurig und erwartete bei Anbruch des Morgens, zum Tode geführt zu werden. Als aber die ersten Sonnenstrahlen in den Garten fielen, so sah er die zehn Säcke alle wohl gefüllt nebeneinander stehen, und kein Körnchen fehlte darin. Der Ameisenkönig war mit seinen tausend und tausend Ameisen in der Nacht gekommen, und die dankbaren Tiere hatten die Hirse mit grosser Emsigkeit aufgelesen.

Die Königstochter kam selbst in den Garten herab und sah mit Verwunderung, dass der Jüngling vollbracht hatte, was ihm aufgegeben war. Aber sie konnte ihr stolzes Herz noch nicht bezwingen und sprach: «Hat er auch die beiden Aufgaben gelöst, so soll er doch nicht eher mein Gemahl werden, bis er mir einen Apfel vom Baume des Lebens gebracht hat.»

Der Jüngling wusste nicht, wo der Baum des Lebens stand. Er machte sich auf und wollte immerzu gehen, so lange ihn seine Beine trügen, aber er hatte keine Hoffnung ihn zu finden. Als er schon durch drei Königreiche gewandert war und abends in einen Wald kam, setzte er sich unter einen Baum und wollte schlafen. Da hörte er in den Ästen ein Geräusch, und ein goldener Apfel fiel in seine Hand. Zugleich flogen

drei Raben zu ihm herab, setzten sich auf seine Knie und sagten: «Wir sind die drei jungen Raben, die du vom Hungertod errettet hast. Als wir gross geworden waren und hörten, dass du den goldenen Apfel suchtest, so sind wir über das Meer geflogen bis ans Ende der Welt, wo der Baum des Lebens steht, und haben dir den Apfel geholt.»

Voll Freude machte sich der Jüngling auf den Heimweg und brachte den goldenen Apfel der schönen Königstochter, der nun keine Ausrede mehr übrig blieb. Sie teilten den Apfel des Lebens und assen ihn zusammen. Da ward ihr Herz mit Liebe zu ihm erfüllt, und lebten glücklich bis an ihre Lebensende.

Nach den Brüdern Grimm

Fragen

- Welche Bedeutung hat die Schlange in diesem Märchen?
- Welche weiteren Tiere kommen in dieser Geschichte vor?
- Welche Bedeutung haben diese Tiere?



VERTEUFELT UND VEREHRT

Der letzte Todesfall aufgrund eines Schlangenbisses liegt in der Schweiz über 50 Jahre zurück. Die zwei giftigen, einheimischen Schlangenarten sind mittlerweile fast ausgestorben. Die verbreitete Angst vor Schlangen und der kollektive Hass auf sie erscheinen zuweilen irrational. Ihnen liegen uralte Instinkte und kulturelle Prägungen zugrunde. Seit der Verführung Evas gilt die Schlange als Kreatur des Teufels. Ihr Bild steht für das Böse. Ihre gespaltene Zunge für List und Lüge. Ihr Blick, hiess es, hypnotisierte ihre Opfer.

Überraschenderweise gibt es auch Schlangenzeichen mit positiven Eigenschaften. Auf dem Kreuz der Ambulanzfahrzeuge und auf dem Apothekerzeichen windet sich eine Schlange um einen Stab. Sie ist das Symbol der Heilkunst. Von Asklepios, dem griechischen Gott der Heilkunde, wurde berichtet, dass er an einem Stab eine Schlange mit sich führte. Dies imitierten die Römer und verbreiteten die Äskulapnatter in ganz Europa. In der Bibel erhielt Mose von Gott den Rat, eine eherne (=kupferne) Schlange an einen Stab zu hängen. Alle, die zu ihr aufblickten, wurden von giftigen Schlangenbissen geheilt.

In vielen Kulturen wurde die Schlange als göttliches Wesen verehrt. Sowohl in Mittelamerika, Afrika und Südostasien galt die Schlange als Schöpferin dieser Welt. Bei den Aborigines in Australien ist sie ein Sinnbild für den Tod und die Wiedergeburt. In Ägypten zierten Kobras die Stirn von Königinnen und Königen, in Israel flankierten und beschützten geflügelte Schlangen Gottes Thron.

Ouroboros heisst die Schlange, die endlos ist, ohne Anfang und Ende, weil sie ihr eigenes Ende hält. Ihr Bild stammt aus der alten indischen Mythologie und stellt den Kreislauf des Universums und der Zeit dar. Die Eigenart der Schlange, sich zu häuten und nach der Winterstarre wieder zu neuem Leben zu erwecken, regte die Menschen an, die Schlange als ein Wesen im ewigen Kreislauf von Werden und Vergehen zu verstehen.

Impulse für Gruppenarbeiten

- *Sammelt Abbildungen und Geschichten zu den unterschiedlichen Deutungen der Schlangen.*
- *Gestaltet aus euren Bildern einen Powerpoint-Vortrag für die ganze Klasse.*



VOM RITTER, DER DEN DRACHEN NICHT FÜRCHTETE

Es war einmal eine grosse und sehr prächtige Stadt, genannt Silena. Sie war von dicken Mauern umgeben und stand im Land Libyen, wo die Sonne heiss auf die Erde herunterbrennt. Es gab breite Strassen, schöne blühende Gärten, und schon von weitem sah man die Dächer der Tempel, in denen die Menschen ihre Götter verehrten. Den Himmelsgott nannten sie Zeus oder Jupiter; Mithras war der Gott des Lichtes und des Lebens. Die Menschen in Silena trieben Handel mit weit entfernten Ländern. Wohlriechende Gewürze, seltene Edelsteine und kostbare Teppiche wurden auf dem Markt angeboten.

Nahe der Stadt lag ein See, gross wie das Meer. Das Wasser war so klar, dass man bis auf den Grund hinuntersehen konnte. Sein Wasser brachte das umliegende Land zum Blühen. Eines Tages veränderte es sich plötzlich. Zuerst wurde der See ganz dunkelgrün, dann warf er Blasen und es schien, als würde das Wasser zu kochen beginnen. Voller Angst schauten die Wachsoldaten von den Stadtmauern auf den See. Da plötzlich tauchte ein Drache aus den Wogen auf. Er ringelte sich wie eine Schlange. Sein mächtiger Körper war mit einem Schuppenpanzer bedeckt, und aus seinem Maul sprühten Flammen. Die Menschen hatten Angst, und sie fürchteten, das Untier könnte ihre Stadt verwüsten. Es war riesig und stark. Nicht einmal die Soldaten des Königs konnten die Bestie erschlagen, und auch die Götter waren machtlos.

Schnell beschlossen die Leute von Silena, dem Drachen zur Besänftigung zwei Schafe zum Frass vorzuwerfen. Nun tauchte er aber jeden Tag aus dem tiefen See auf. Erhielt er keine zwei Schafe zum

Fressen, kam er bis vor die Stadttore, bedrohte die Stadt mit Flammen, die er aus seinem Rachen stiess, und verpestete die Luft mit Gifthauch, an dem viele Menschen starben. Eines Tages merkten die Leute, dass sie nur noch wenige Schafe besaßen. Nach langem Überlegen kamen die Berater des Königs überein, dass die einzige Möglichkeit, die Stadt vor dem gefährlichen, unersättlichen Tier zu schützen, darin bestehe, dem Drachen täglich einen Menschen zu opfern. «Das Los soll entscheiden, wer dem Ungeheuer ausgeliefert werden soll.»

Ein Herold zog durch die Strassen und verkündete den Beschluss des Herrschers. Ein Priester soll kurz nach Sonnenaufgang das Los ziehen. Er nannte den Namen, der darauf geschrieben war. Dann holten die Soldaten die Unglücklichen ab und schleppten sie hinaus zum See. Eines Tages hielt der Oberpriester das neue Los in der Hand. Er zögerte eine Weile. Schliesslich trat er zum König: «Herr», sagte er und blickte an ihm vorbei, «die Prinzessin! Das Los ist auf eure Tochter gefallen.» Da erschrak der Herrscher. Mit zitternder Stimme wandte er sich an sein Volk: «Nehmt alles Gold und Silber, alle Edelsteine, die Hälfte meines Königreiches, aber lasst mir meine Tochter.» Da wurden die Menschen zornig: «Du selbst hast diesen Befehl gegeben, wir alle haben schon Kinder verloren, und du willst dich nicht an diese Abmachung halten?» Er liess die Prinzessin mit den kostbarsten Kleidern schmücken und vor die Tore der Stadt führen. Unter Tränen schritt sie zum See und stand zitternd am Ufer. Plötzlich zuckte sie zusammen. Ganz deutlich hörte sie den Hufschlag eines Pferdes, das rasch näher kam. Ein Mann ritt ihr entgegen. Es war Ritter Georg auf seinem Ross. «Warum weinst Du?», fragte er sie, während er vom Pferd stieg. «Ich muss sterben. Fliehe, ein schrecklicher Drache bedroht unsere Stadt. Geh, sonst wirst du mit

mir zusammen verschlungen!», schluchzte die schöne Königstochter. Doch Georg zeigte keine Angst: «Ich will versuchen, dich zu retten.» Da fing das Wasser schon zu brodeln und schäumen an. Aus den Wellen stieg das Ungeheuer, spie Feuer und Schwefel und kam auf die Prinzessin zu. Die Prinzessin schrie: «Reite fort, rette dich!»

Da schwang sich Georg aufs Pferd, ergriff seine Lanze und begann gegen den Drachen zu kämpfen. Mit grosser Wucht schleuderte er dem Ungeheuer seine Waffe in den Schlund. Der Lindwurm stürzte zuckend zu Boden. «Nimm deinen Gürtel», forderte der tapferere Ritter die Königstochter auf, «lege ihn um den Hals des Untiers, führe es ab und sperre es in einem Verlies ein. So kann es niemandem mehr etwas antun, ich habe es besiegt.»

Der König und das Volk jubelten dem Retter zu. Aber Georg sagte: «Gott hat mir die Kraft geschenkt, euch von dem Drachen zu erlösen. Nicht mir, ihm müsst ihr danken.» Der König belohnte Georg mit Gold, Silber und Edelsteinen. Georg aber verteilte die Schätze unter die Armen der Stadt und kehrte in seine Heimat zurück.

In : Senn, Prisca, Maurer, Salome, Maria, Magdalena, Maurilius. Umgang mit Heiligen. Materialsammlung für den Unterricht zur Ausstellung vom 9. November 2007 bis 24. März 2008, S. 15–16.



VOM RITTER, DER DEN DRACHEN NICHT FÜRCHTETE



Trinkgefäss, um 1600, Hans Bernhard Koch, Basel. Silber, teilweise vergoldet.
Höhe 26,4 cm. © Schweizerisches Nationalmuseum

Aufgabe 1

Georg ist ein weit verbreiteter Name. Notiere den Namen in verschiedenen Sprachen, z.B. Italienisch, Französisch, Englisch u.s.w.

– In Stein am Rhein tragen die Dolendeckel das Bild des Drachenkämpfers!

www.picswiss.ch/01-SH/s-SH-01/sSH-06-48.html

– Auf der Bodenseeeinsel Reichenau (D) steht die Kirche St. Georg

kirchen-online.org/kirchen--kapellen-rund-um-den-bodensee-d-a-ch/reichenau-2-st-georg.php

– Die Kirche Sogn Gieri (rätoromanisch) in Rhäzüns GR zeigt ein berühmtes Bild aus dem 14. Jahrhundert vom heiligen Georg.

Hier sollen die vier Hufeisen aufbewahrt werden, die Georgs Pferd einst verlor, als es mit einem Sprung über die Hinterrheinschlucht setzte.

www.kirchgemeinde-rhaezuens.ch/kirchen/songieri/index.html

Aufgabe 2

Sucht nach Spuren, die der heilige Georg in der Schweiz hinterliess:

– Im Tessin trägt ein Berg seinen Namen: Monte San Giorgio. Der Berg ist berühmt für seine Versteinerungen von Sauriern.

Glaubte man früher, dies seien Drachenknochen?

www.welterbe.ch/welterbestaetten/monte-san-giorgio.html



KADMOS UND DER DRACHE

Kadmos, der Sohn des phönizischen Königs, hatte eine anmutige Schwester mit dem Namen Europa. Sie war so schön, dass der Göttervater Zeus sich in einen Stier verwandelte und sie entführte. Da schickte der phönizische König seine beiden Söhne aus, um seine verlorene Tochter zu suchen.

Kadmos wanderte mit seiner Schar von Dienern lange durch die Welt, konnte aber nicht das Geringste entdecken. Die Hoffnung auf ein Wiedersehen schwand immer mehr, und er sah schon den Zorn des Vaters vor Augen. In seiner Not suchte er nun das Orakel des Apollon auf. Dort wollte er in Erfahrung bringen, welches Land er zukünftig bewohnen sollte. Und die göttliche Weisung lautete: «Du wirst einem Rind begegnen, das noch kein Joch geduldet hat. Von diesem sollst du dich leiten lassen. Dort, wo das Rind im Grase ruhen wird, erbaue deine Mauern und nenne die Stadt Theben.»

Kaum hatte Kadmos das Orakel verlassen, da sah er auf einer grünen Weide eine Kuh, die noch kein Zeichen der Dienstbarkeit um den Nacken trug. Lautlos folgte er den Spuren des Tieres mit bedächtigen Schritten. So waren sie schon weit über Land gekommen, als das Rind plötzlich auf der Stelle stand. Es reckte den Kopf hoch, erfüllte die Luft mit einem lauten Brüllen und kauerte sich im Grase nieder.

Voll des Dankes warf sich Kadmos auf die Knie und küsste die fremde Erde. Sogleich wollte er den Göttern ein Trankopfer darbringen und schickte seine Diener dazu aus. Sie sollten ihm frisches Wasser aus einer Quelle bringen.

Die Diener aber fanden ein altes Gehölz, das noch keine Menschenhand berührt hatte. Mitten darin war eine dunkle Felsenhöhle, aus der kristallklares Quell-

wasser strömte. Wie nun die Diener ihre Krüge füllten, streckte plötzlich ein Drache sein Haupt aus der Höhle. Die Augen des Drachen sprühten wie Feuer und seine riesigen Zähne waren zum Fürchten.

Die Diener liessen entsetzt ihre Krüge im Wasser treiben. Der riesige Drache aber machte sich bereit zum Sprung, und schon war es um die Gefährten des Kadmos geschehen. Den ersten biss der Drache in Stücke, den zweiten erdrückte er mit seinem langen Schwanz, und die anderen Diener erstickten an seinem giftigen Atem.

Kadmos fragte sich, wo seine Diener geblieben waren, und machte sich auf die Suche. Als er zu der Felshöhle kam, sah er die verstreuten Leiber, an denen das Untier noch leckte. «Ihr armen Genossen», rief Kadmos voller Jammer, «nun werde ich euer Rächer sein oder in den Tod euch folgen!»

Mit diesen Worten griff er ein riesiges Felsstück und warf es gegen den Drachen. Aber der Drache blieb unverwundet, denn seine harte Schuppenhaut war wie ein eiserner Panzer. Nun versuchte Kadmos es mit seinem Wurfspiess. Die stählerne Spitze schoss mit grosser Wucht in den Leib des Drachen und drang tief in dessen Eingeweide. Mutig fügte Kadmos dem Drachen jetzt auch einen scharfen Schwertstreich zu, doch die Kräfte des Ungeheuers wollten nicht erlahmen. So tobte der Kampf immer weiter, bis Kadmos mit einem Lanzenstich in den Drachenhals die Oberhand gewann. Das Untier fiel im Sterben rückwärts gegen einen mächtigen Baum und fällte ihn mit seinem Gewicht.

Kadmos betrachtete noch lange den erlegten Drachen. Als er sich aber wieder umsah, stand Pallas Athene an seiner Seite. Sie befahl ihm, die Zähne des Drachen herauszubrechen und in gelockertes Erdreich zu säen. Kadmos gehorchte der Göttin, wie ihm befohlen war. Doch kaum waren die Zähne eingesät, da rührte sich etwas in der Erde. Zuerst blickte nur

die Spitze einer Lanze hervor, dann kam ein Helm mit farbigem Busch. Schon bald ragten Schultern, Brust und bewaffnete Arme heraus, und endlich war ein gerüsteter Krieger der Erde entwachsen. Dies geschah zugleich an vielen Orten der Saat, und eine ganze Schar bewaffneter Männer wuchs vor des Drachentöters Augen.

Kadmos erschrak und war darauf gefasst, mit einem neuen Feind zu kämpfen. Aber einer von den neuen Kriegern rief ihm zu: «Halte dich fern von diesem Krieg, der nicht der deine ist!»

Der Krieger nahm sein Schwert und schlug auf seine Brüder ein, die neben ihm aus der Erde gewachsen waren. Er selbst aber wurde von einem Wurfspiess niedergestreckt, der aus der Ferne geflogen kam. So tobte die ganze Kriegerschar in fürchterlichem Kampfe, und ihr Blut trank Mutter Erde.

Am Ende des Kampfes waren fünf Krieger noch am Leben. Einer von ihnen war Echion, der sich dem Willen der Athene beugte und die Waffen im Kampfgetümmel niederlegte. Diesem Beispiel folgten nun die vier Krieger, welche ebenfalls überlebten.

Mit Hilfe dieser fünf Krieger baute Kadmos jetzt seine neue Stadt Theben, wie das Orakel ihm befohlen hatte.

Nach: www.labbe.de/lesekorb/index.asp?themaid=31&titelid=692 (06.02.13)
(Die Geschichte kann hier auch zum Hören, bzw. Abspielen heruntergeladen werden.)

Erklärungen

- [1] Zeus ist der oberste Gott der Griechen, der Vater der Götterfamilie.
- [2] Apollon, ein Sohn von Zeus, ist der Gott der Weissagung. Sein berühmtestes Orakel stand im griechischen Delphi.
- [3] Das Joch ist eine Vorrichtung zum Anspannen von Rindern und Pferden.
- [4] Athene ist eine Tochter von Zeus. Sie ist die Göttin der Weisheit, steht aber auch für heldenhaften Kampf und Sieg. Das heilige Tier der Athene ist die Eule.



DRACHENARTEN

Vor nicht allzu langer Zeit, glaubten viele Menschen, einem Drachen begegnet zu sein. Naturforscher wie Konrad Gessner aus Zürich (1589) beschrieben in ihren Lehrbüchern gewissenhaft die verschiedenen Drachenarten.

Beschreibungen aus: Hans Schöpf, *Fabeltiere*, Wiesbaden 1988.

DRACHE

Der Drache wurde oft als Lebewesen mit einem ungeheuren Schädel, häufig von Schlangen- oder Katzenform (meist auch mit mehreren Köpfen), geschildert, das einen langen dicken Körper hatte, der mit Schuppen überzogen war. Der rundliche Leib besass zudem noch Fledermausflügel, die aber für den meist schweren Körper eher zu klein waren, um das riesenhafte Ungetüm in die Lüfte zu erheben. Markant waren der giftige Atem, die durch und durch giftige Zunge und der speiende Schlund. Die Wohnung eines Drachen ist meist eine Höhle, gelegentlich ein See oder eine Schlucht.

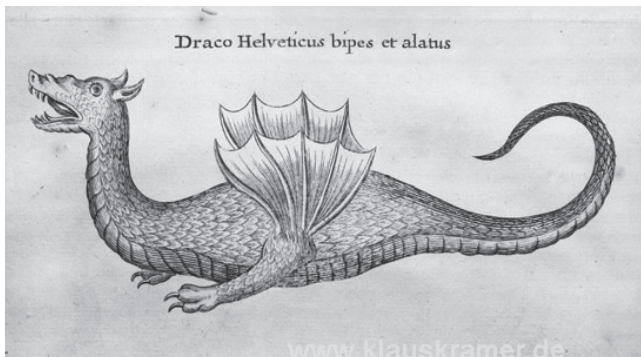


Bild aus: de.drachen.wikia.com/wiki/Wyvern

BASILISK

Auf alten Abbildungen wird der Basilisk als Mischwesen zwischen Vogel und Schlange dargestellt. Meistens handelt es sich dabei um ein Tier, das mit einem Hahnenkopf mit einer Krone darauf, mit Hahnenfüssen (zwei oder mehreren), und einem Schlangenschwanz abgebildet wird. Der Basilisk – so heisst es – besitzt den bösen Blick und jeder, den er ansieht, muss sterben. Sogar sein Hauch soll tödlich sein.



Bild aus: en.wikipedia.org/wiki/File:Wenceslas_Hollar_-_The_basilisk_and_the_weasel.jpg

TATZELWURM (ODER STOLLENWURM)

Der Tatzelwurm ist eine Schlange mit vier Füssen. Eine Art Eidechse, 60 bis 80 cm lang, mit einem kurzen, stumpfen Schwanz, kleinen Beinchen und Füsschen und einem dicken, stumpfnasigen Kopf. Er kann – so wird erzählt – Riesensprünge von 2 bis 3 Metern machen, und greift jeden an, der sich ihm nähert. Weiter heisst es noch, dass der Tatzelwurm äusserst giftig sei.

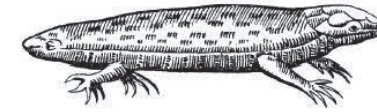


Bild aus: upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/af/Aldrov_tatzelwurm.jpg?useLang=de

LINDWURM

Am Körper ist er mit Schuppen besetzt, er hat einen langen Schwanz und einen schlangenförmigen Körper mit fledermausartigen Flügeln. Sein fürchterliches Maul, das mit langen, spitzigen und kräftigen Zähnen ausgestattet ist, speit Feuer und haucht giftige Dämpfe aus. Er haust entweder in dunklen Höhlen, alten Gemäuern oder ausgetrockneten Brunnenschächten. Wer ihn erblickt, ist von seiner garstigen Gestalt und von seinem furchterregenden Aussehen wie gelähmt.



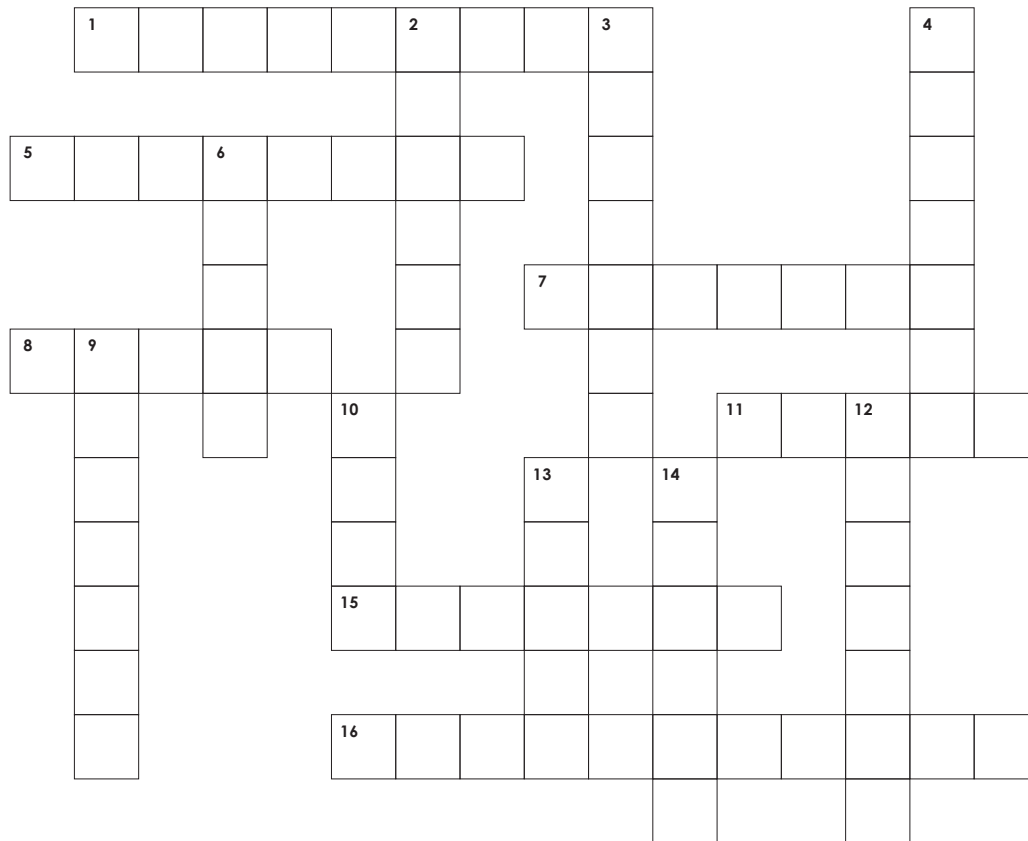
Bild: Wappen von Klagenfurt

Aufgabe

Wähle eines dieser Tiere und schreibe oder zeichne eine Geschichte dazu.



DRACHENRÄTSEL



Impulse

- Suche nach Hintergrundinformationen zu einem Thema und gestalte dazu ein Infoblatt.
- Ordne die Lösungsworte chronologisch.
- Ordne die Themen geografisch.

1. In welcher Nidwaldner Gemeinde liegt das Drachenried?
2. Wie heisst die christliche Heilige, die gemäss der Legenda Aurea mit einem Schuss Weihwasser und einem Kreuzzeichen in der Provence einst einen Drachen besiegte?
3. Welche Tierart hinterliess in der Jura-Periode drachenartige Versteinerungen?
4. Wie heisst die Stadt, in welcher der Prophet Daniel einen Drachen besiegte?
5. Bei welcher Ortschaft liegt das bernische Drachenloch?
6. Wie heisst der Drachentöter, der ums Jahr 300 gelebt hat und im Christentum als Heiliger verehrt wird?
7. Welcher Engel kämpft im biblischen Buch der Offenbarung gegen einen Drachen?
8. Wie heisst der indische Gott, der gegen den Drachen Vritra kämpfte?
9. Was wird am chinesischen Drachenfest gefeiert?
10. Wer tötete den griechischen Drachen Typhon?
11. Aus welchem Land stammt die Küche, die in Restaurants mit einem Drachen an der Tür angeboten wird?
12. Wie heisst das berühmte Stadttor aus Babylon, auf dem Drachen abgebildet sind?
13. Wie heisst der sizilianische Vulkan, unter dem ein Drache liegen soll?
14. Wie heisst der Heilige, der in einer Höhle am Thunersee ums Jahr 100 einen Drachen bezwang?
15. Wie heisst der Held, der im bernischen Drachenloch im Jahr 712 den Drachen besiegte?
16. Wie heisst die Schweizer Bergbahn, die einen Drachen zum Zeichen hat?



ALS DER BUDDHA EINST EIN LÖWE WAR

Vor langer, langer Zeit lebte der Buddha einmal in einem Wald in der Nähe eines grossen Sees. Er war dort als Löwe geboren worden. In der Nähe des Waldes lebten auch Menschen in einem kleinen Dorf. Von Zeit zu Zeit kamen sie und durchstreiften die Wälder auf der Suche nach Nahrung. Im Süden des Sees lebte ein Falke zusammen mit seiner Frau, im Osten lebte ein Fischadler und in der Mitte des Sees lebte auf einer kleinen Insel eine Schildkröte.

Die beiden Falken erwarteten Nachwuchs. Sie beschlossen, die anderen Tiere zu fragen, ob sie alle Freunde sein wollten, denn sie brauchten Freunde, die ihnen in Not beistehen konnten. Hoherfreut stimmten die anderen Tiere zu. Bald legte die Falkenfrau zwei Eier. Und nachdem wieder einige Zeit vergangen war und die beiden Falken abwechselnd die Eier bebrütet hatten, schlüpfen zwei kleine Falken aus.

Zur selben Zeit streiften zwei Männer aus dem Dorf durch den Wald auf der Suche nach einem Tier, das sie fangen und essen könnten. Am Seeufer wurden sie von vielen Schnaken umschwirrt und fürchterlich gestochen. Um die Schnaken zu verscheuchen, machten sie ein Feuer und warfen grüne Zweige darüber. Grosser Qualm stieg auf und zog direkt in die Baumkrone, in der die Falken ihr Nest hatten. Die jungen Falken krächzten ängstlich. «Junge Falken!», jubelten da die Männer. «Hm, die holen wir uns! Das wird ein herrlicher Festschmaus werden!» Sie legten das Feuer nun direkt an den Baum, auf dem die Falken ihr Nest hatten. So könnten sie wenig später gebratene Falken essen, hofften sie.

Als die beiden Falkeneltern das sahen, bekamen sie grosse Angst. Der Falkenvater flog, so schnell

er konnte, zum Adler, um ihn um Hilfe zu bitten. «Hab keine Angst, natürlich werde ich euch helfen», sprach der Adler. Er erhob sich in die Lüfte, flog zum See und stürzte sich hinein. Mit tropfnassem Gefieder flog er über das Feuer, schüttelte im Flug die Flügel und löschte es damit aus. So ging es den ganzen Nachmittag bis in die Nacht hinein. Immer, wenn die beiden Männer wieder ein Feuer entzündet hatten, löschte es der Adler mit seinen mächtigen Schwingen wieder aus. Schliesslich war es bald Mitternacht, und der Adler war sehr erschöpft.

«Du brauchst eine Pause, Adler» rief ihm der Falke zu. «Ich fliege schnell zur Schildkröte und frage, ob auch sie uns helfen kann.» Die Schildkröte war sofort bereit: «Aber natürlich helfe ich euch. Ich lasse Freunde in der Not nicht allein! Flieg schon voraus, ich komme nach!» Auf ihrem Weg zum Baum sammelte die Schildkröte viel Schlamm und erstickte damit das Feuer. «So kommen wir nie zu unserem Festessen», tobten die Männer. «Jetzt lassen wir die beiden Falken und schnappen uns die Schildkröte. Gebratene Schildkröte ist auch nicht zu verachten.» So versuchten die Männer die Schildkröte mit den Händen zu fassen. Weil es aber dunkel war und kein Mond schien, griffen sie in spitze Dornen. «Aua!» schrie der eine. «Mist!» schrie der andere. In der Zwischenzeit war die Schildkröte am Seeufer angelangt und glitt mit einem lauten Platscher ins Wasser. Ausser sich vor Wut ballten die Männer ihre Faust und riefen: «Morgen holen wir euch runter und braten euch zum Frühstück.»

Bis dahin wollten sie sich ausruhen und legten sich unter den Baum. Voller Angst flog die Falkenmutter nun zum Löwen und bat ihn um Hilfe. «Hm», brummte der Löwe und gähnte. «Natürlich werde ich euch helfen. Ich lasse meine Freunde doch nicht im Stich!» Kaum waren die Männer nun also eingeschlafen, hörten sie ein Geräusch. Sie erschrakten zu Tode. Denn

da kam ein Löwe majestätisch auf sie zugeschritten. So schnell sie konnten, rappelten sie sich auf und rannten schreiend davon.

Durch das laute Angstgebrüll wurden der Adler und die Schildkröte herbeigerufen. «Vielen herzlichen Dank», sagten die beiden Falken und hatten Tränen des Glücks in den Augen. Noch lange lebten sie glücklich und zufrieden, und niemals brach ihre Freundschaft.

Aus: Andrea Liebers, Als der Buddha einst ein Löwe war. Geschichten aus Buddhas früheren Leben, Bielefeld 1997. (gekürzt)

Impulse

- *Spielt die Geschichte.*
- *Malt die Geschichte als Bildergeschichte.*
- *Erfindet eine ähnliche Geschichte von befreundeten Tieren.*



LÖWENBÄNDIGER

DER PROPHET DANIEL

Daniel wurde im Krieg nach Babylon verschleppt. Die Klugheit des Gefangenen fiel bald auf, und Daniel erhielt eine Stelle als Berater beim persischen König. Eines Tages belasteten ihn falsche Anschuldigungen so schwer, dass er zum Tod verurteilt wurde. Daniel wurde in die Löwengrube geworfen. Die gefährlichen Tiere verschonten ihn jedoch die ganze Nacht. Als der König am Morgen zur Grube ging, fand er Daniel völlig unverletzt. Daniel sprach: «Mein Gott hat seine Engel gesandt und liess den Löwen die Rachen zusperren.» Daniel kam frei. Doch prompt wurde er wenige Jahre später wieder in die Löwengrube geworfen. Seine Predigten hatten die ganze Bevölkerung gegen sich aufgebracht. Ganz gegen seinen Willen musste der König seinen klugen Berater fallen lassen. Sechs Tage sass Daniel dieses Mal zwischen den gefährlichen Katzen. Normalerweise verschlangen sie jeden Tag zwei Menschen und zwei Schafe; doch nun sechs Tage nichts. Am siebten Tag fand der König Daniel munter zwischen den Bestien sitzen und befreite ihn. An seiner Stelle wurden seine Gegner in die Grube geworfen und nun sahen die Tiere keinen Grund mehr, sich zurückzuhalten.

Aus der Bibel, Buch Daniel

DER HEILIGE HIERONYMUS

Hieronymus wurde im 4. Jahrhundert in Kroatien geboren. Er verfügte über blendende Sprachkenntnisse und arbeitete kurze Zeit für den Papst in Rom. Später führte ihn sein Weg nach Bethlehem, wo er ein Kloster gründete. Er wollte nichts lieber, als in Abgeschiedenheit ein frommes Klosterleben führen. Doch der Papst hatte ihn nicht vergessen und beauftragte ihn mit der Übersetzung der Bibel in Latein – der damaligen Weltsprache: Sein Werk blieb über 1000 Jahre die gültige heilige Schrift der Kirche. Eines Abends, als Hieronymus mit Klosterschülern alte Texte studierte, kratzte es ziemlich ungestüm am Klostertor. Ein Schüler schaute nach und wich entsetzt zurück, denn draussen stand ein Löwe. Starr vor Schrecken sahen die Anwesenden, wie das Tier den Raum betrat und hinkenden Schrittes auf Hieronymus zuing. Zu seinen Füßen liess es sich nieder und hielt ihm seine Vorderpranke entgegen, in der ein langer Dorn steckte. Beherzt zog ihm Hieronymus diesen heraus. Von nun an blieb der Löwe bei seinem Wohltäter und folgte ihm sanft wie ein Lamm auf Schritt und Tritt.

Aus: Franz Elsensohn, Tiere der Heiligen, Bern 2002 (bearbeitet).

Impulse

- Beide Texte berichten von einer wunderbar friedlichen Begegnung zwischen Mensch und Löwe. Schreibe Menschen, die mit Löwen arbeiten, einen Brief und erkundige dich, wie sie die Löwen erleben und wie nahe sie ihnen kommen (z.B. Zoo, Zirkus, Forscher/innen, Reiseleiter/innen...). Diskutiert die Antworten in der Klasse.
- Heute sind die Löwen vom Aussterben bedroht. Informiere dich, wo und wie wilde Löwen heute noch leben.
- Obschon es in Nordeuropa nie Löwen gab, verdrängte dieser als Statue, Brunnenfigur, Markenemblem und Wappentier alle anderen Tiere, vor allem den Bären. Geh mit deiner Fotokamera auf Löwenjagd.



DER HIRSCH IM SPIEGELBILD

Ein eitler Hirsch trank einst aus einer glasklaren Quelle. Als er seine Gestalt, die sich im Wasser spiegelte, selbstgefällig betrachtete, fand er sein mächtiges Geweih wunderschön. Seine dünnen Spindelbeine jedoch erregten sein Missfallen. Das passte doch nicht zusammen: Ein derart prächtiger, ausladender Kopfschmuck und diese mickrigen Läufe! Noch während der Hirsch über sein Los bitter klagte, wurde er von einem Jagdhund aufgescheucht. So rasch ihn seine Beine trugen, floh er in den Wald. Er rannte schneller als der Wind und setzte mühelos über Bäche und Gräben. Nur sein Geweih war ihm hinderlich: Es verfang sich im Dickicht. So hätten just die dünnen Beine das fliehende Tier gerettet, wenn nicht das prächtige Geweih hängen geblieben wäre.

Die Moral der Geschichte ist:
Das Schöne wird gelobt,
das Nützliche missacht,
doch hat die Schönheit oft
schon Schaden eingebracht.

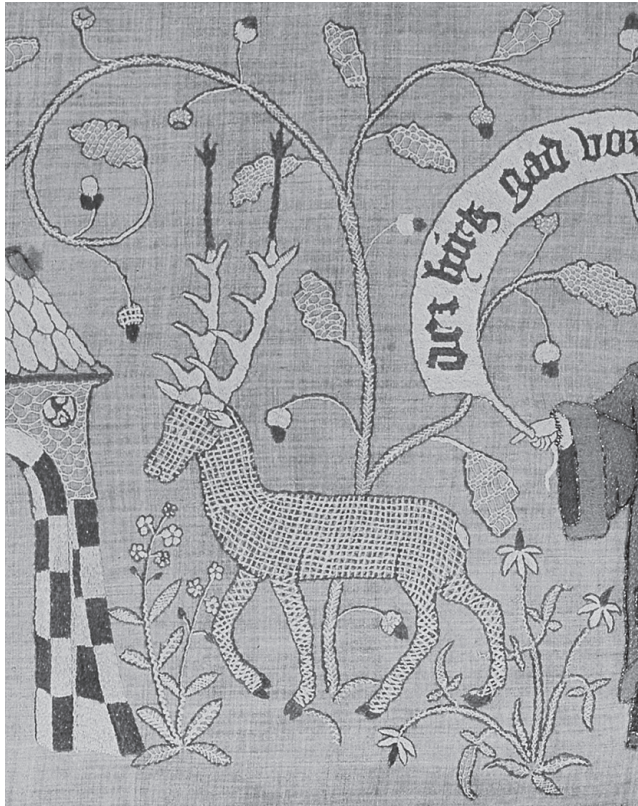
Eine Fabel von La Fontaine, aus: Claudia Schnieper, *Heilige Tiere*, Vevey 2005.
Und Rudolf Schenda, *Das ABC der Tiere*, München 1995. (beide bearbeitet)

Impulse

- *Spielt verschiedene Tiere, die an dieser Quelle trinken und ihre Schönheit im Spiegel entdecken.*
- *Spielt Tiere, die sich über ein Merkmal ärgern, das ihnen sogleich sehr nützlich ist.*
- *Zeichnet eines dieser Tiere und sein Spiegelbild, was SEHR schwierig ist!*
- *Überlegt euch zu zweit, was wohl einem Menschen am nützlichsten ist.*



DIE LEGENDE VOM LEUCHTENDEN HIRSCH



Stückerei (Detail), 1539, Zürich. Leinengarn, Seide und Goldfäden auf Leinen, gestickt. Höhe 58 cm. © Schweizerisches Nationalmuseum.

Auf der Burg Baldern, oben auf dem Grat des Üetli-bergs, wohnten einst Hildergrad und Berta, die zwei Töchter des deutschen Königs Ludwig. Sie verabscheuten das laute Treiben auf der Pfalz. Sie liebten die Abgeschiedenheit und die Stille des Waldes. Jede Nacht stiegen die zwei frommen Frauen den gefährlichen Weg nach Zürich hinunter, um dort in einer Kapelle zu beten. Da sandte ihnen Gott einen Hirsch, der brennende Kerzen im Geweih trug. Das mächtige Tier begegnete ihnen immer an einer bestimmten Stelle, begleitete sie hinunter, wartete, während sie in der Kapelle beteten, und führte sie wieder sicher nach Hause zurück. Lange sannen die Schwestern über dieses Wunder nach. Sie hielten es für ein Zeichen dafür, dass dort, wo der Hirsch jeweils wartete, ein Gotteshaus errichtet werden sollte. Der König erhielt Kunde vom nächtlichen Treiben seiner Töchter. Eines Nachts folgte er ihnen und wurde Zeuge des Wunders. Er rief die beiden zu sich und erforschte ihren Sinn. Ihm gefiel jedoch der Platz nicht, wo seine Töchter die Kirche bauen lassen wollten. Da erflehten die Töchter ein Zeichen von Gott. Gott erhörte sie und sandte ein grünes Seil vom Himmel herab an den von ihnen gewählten Platz. Da erkannte der König, dass seine Töchter im Recht waren. Er stiftete dort ein Kloster für adlige Frauen, das heutige Fraumünster.

LUDWIG DER DEUTSCHE

Sicher ist, dass König Ludwig der Deutsche, ein Enkel Karls des Grossen, am 21. Juli 853 seiner ältesten Tochter Hildegard dieses Kloster zusammen mit seinem Zürcher Besitz überschrieb. Ludwig hatte im Vertrag von Verdun 843 den östlichen, deutschen Teil des karolingischen Reiches zur Verwaltung erhalten. Dazu gehörte Alemannien. Zürich war ein idealer Platz, um seine Herrschaft zu festigen. Die Stadt war ein wichtiger Ort auf dem Weg zu den Bündnerpässen und nach Italien. Hier besass Ludwig den Hof Zürich als Königsgut, das alte Kastell konnte zur Pfalz umgebaut werden. Seine römische Tradition passte bestens zu den herrscherlichen Hoffnungen auf imperiale Erneuerung. Schliesslich existierte ein religiöses Zentrum, das an der grossen römischen Vergangenheit anknüpfte, und Ludwig hielt das 853 explizit fest: In Zürich ruhen die Leiber der Märtyrer Felix und Regula. Die Fraumünster-Äbtissin wurde formelle Herrin der den Heiligen Felix und Regula gewidmeten Kirchen, Besitzungen und Leute. Überdies war sie Reichsfürstin und Stadtherrin. Das neue Kloster erhielt sogleich eine Kirche, die Felix und Regula gewidmet war.

In: www.175jahre.uzh.ch/fakultaeten/weiter-denken/programm/zentraleveranstaltungen/felixundregula/stationen/fraumuensterkreuzgang.html
Hinweis: Die Legende findet sich auch im Lehrmittel für Religion und Kultur. Blickpunkt 1. Lehrmittelverlag Zürich, 2012.



VON BEGEGNUNGEN MIT MAJESTÄTISCHEN GEWEIHTRÄGERN

- 1 Hubertus, ein Bischof des 8. Jahrhunderts, betätigte sich als Missionar in den Wäldern der Ardennen; gilt heute als Schutzpatron der Jäger.
- 2 Placidus, alias Eustachius, römischer Feldherr zur Zeit Kaiser Trajans, bekehrte sich zum Christentum, stirbt als Märtyrer am 20.9.118.
- 3 Notburga von Hochhausen, Tochter des Merowingerkönigs Dagobert I., weigerte sich, verheiratet zu werden.
- 4 Gräfin Idda von Toggenburg wurde von ihrem Mann verstossen.
- 5 Hildegard und Berta, Königstöchter, lebten im 9. Jahrhundert in einer Burg am Üetliberg und beteten jede Nacht.
- 6 Karl der Grosse wird im Jahr 800 in Rom zum Kaiser gekrönt und stiftet auch in Zürich eine Kirche.
- 7 Herakles, ein Sohn von Zeus, vollbrachte für König Eurystheus zwölf Taten, darunter eine Hirschjagd.
- 8 Goar lebte im 6. Jahrhundert als Einsiedler in der Nähe von Trier. Er bewahrte einst zwei Reisende vor dem Verschmachten.
- 9 Die Frau von Rudolf II. von Neu-Rapperswil begleitete ihren Mann im 12. Jahrhundert auf die Jagd.

- N** Kerynitische Hirschkuh mit goldenem Geweih und goldenen Hufen. Sie lief schneller als ein Pfeil.
- O** Drei Hirschkühe spendeten auf Geheiss des Heiligen ihre Milch.
- N** Der schneeweisse Hirsch läuft von Aachen bis nach Zürich und wirft sich am Ort der Gräber der Heiligen Felix und Regula auf die Knie. Alle Jagdpferde und Jagdhunde tun es ihm gleich.
- S** Eine Hirschkuh bedankt sich für die Schonung, indem sie der Frau ihren Kopf auf die Knie legt.
- C** Der Hirsch bleibt ohne Regung stehen. Er trägt ein leuchtendes Kreuz zwischen seinem Geweih. Er spricht: «Warum verfolgst du mich»
- U** Der Hirsch führt mit leuchtendem Geweih durch den nächtlichen Wald zu einem Gebetsplatz am Fluss.
- N** Der Hirsch zeigt mit 12 Lichtern im Geweih den Weg zur Klosterkirche Fischingen TG.
- R** Ein weisser Hirsch hilft bei der Überquerung des Neckars, spiest täglich Brot auf sein Geweih und bringt es als Nahrung.
- E** Ein kapitaler Hirsch mit einem Kruzifix im Geweih bekehrt den Jäger zum christlichen Glauben.

Verbinde die Personen mit den richtigen Hirschen. Notiere hier das Lösungswort:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
-	-	-	-	-	-	-	-	-



HORN, GEWEIH ODER ZAHN?

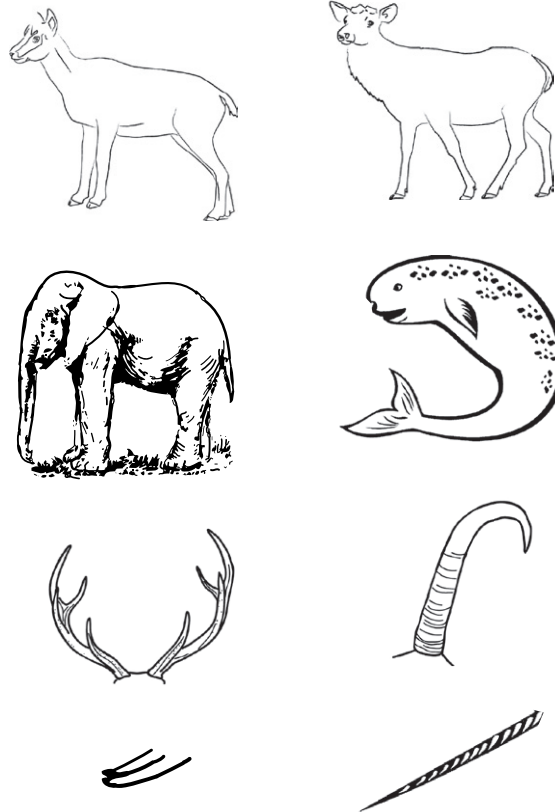
A. Verbinde die Tiere mit der richtigen Beschreibung.

Elch	Einhorn
Hirsch	Reh
Schottisches Hochlandrind	Elefant

1. Mein Jungtier nennt man Kitz. Bei uns tragen nur die Männchen ein Geweih. Es ist kurz und spitz. Unser berühmtester Sohn heisst Bambi.
2. Ich trage weit ausladende Hörner. Mein Fell ist zottig. Ich weide auch auf mageren oder sumpfigen Wiesen. Ursprünglich komme ich aus Schottland.
3. Ich trage zwei lange, weisse Stosszähne. Ich bin gross und schwer. Ich lebe in Afrika oder in Asien.
4. Ich bin fast so gross wie ein Pferd. Unsere Männchen tragen ein schaufelförmiges Geweih. Ich lebe in nordischen Ländern.
5. Mein Jungtier nennt man Kalb. Das Geweih der Männchen wird gross und mächtig. Wir sind die grössten einheimischen Huftiere.
6. Ich trage ein langes Horn auf meiner Stirn. Ich lebe in der Phantasie der Menschen.

B. Verbinde die Körperteile mit dem richtigen Tier. Beschrifte das Tier mit dem richtigen Namen:

Der Hirsch, Die Gämse, Der Elefant, Der Narwal



C. Schreibe, ob von einem Horn, von einem Geweih oder von einem Zahn die Rede ist.

1.
wird jedes Jahr abgeworfen.
2.
Dieser Körperteil besteht aus Elfenbein.
3.
Dieser Körperteil besteht aus einem Knochenkern und Horn.
4.
Dieser Körperteil ist verzweigt und besteht nur aus Knochen.

Gämse und Hirsch aus: www.zm.uzh.ch/alldownloads/uh_paarhufer_arbeitsblaetter.pdf

Elefant aus: www.freebievectors.com/de/abbildung/8357/elefant-zeichnung-cliparts/

Narwal aus: www.peppitext.de/Malbuch_1/Narwal_MB.gif



PHANTASTISCHE BERICHTE

Würfle und zeichne ein Einhorn exakt so, wie es beschrieben wird. Vergleicht eure Bilder.



Ktesias, griechischer Historiker, ca. 398 v. Chr.:

«In Indien gibt es eine bestimmte Art von Wildeseln, die die Grösse von Pferden erreichen, ja sogar noch grösser werden können. Ihre Leiber sind weiss, ihre Köpfe dunkelrot und ihre Augen dunkelblau. Aus der Stirn ragt ihnen ein etwa anderthalb Fuss langes Horn, das, zu Staub zermahlen und in einem Getränk aufgelöst, ein sicheres Mittel auch gegen das stärkste Gift abgibt. An seinem unteren Ende, etwa zwei Handbreiten über den Brauen, ist das Horn von reinem Weiss, der mittlere Teil ist schwarz, die Spitze scharf und von einem lebhaften Rot.»



Plinius, römischer Gelehrter, im Werk Naturalis historia, 77 n. Chr.:

«Das unbändigste Tier ist das Einhorn, das einen Körper wie ein Pferd, einen Kopf wie ein Hirsch, Füsse wie der Elefant und einen Schwanz wie das Wildschwein hat. Mitten auf der Stirn trägt es ein 2 Kubitus (ungefähr 1 m) langes Horn. Sein Gebrüll hat einen dumpfen Ton. Lebend soll das Tier nicht gefangen werden können.»



Physiologus, naturwissenschaftliches Werk eines anonymen Autors aus dem 2. Jahrhundert:

«...Ist ein kleines Tier, ähnlich einem Böcklein, hat ein Haupt ein einziges, aber ein sehr scharfes Horn, nicht vermag der Jäger ihm zu nahen, darum es grosse Kraft hat (...). Man führe ein jungfräuliches Mädchen dorthin, wo sich das Einhorn aufhält und lässt es dort allein. Sieht das Einhorn die Jungfrau», legt es sein Haupt in ihren Schoss «und sie hat Macht über das Einhorn, und das Tier folgt ihr, und sie bringt es ins Schloss zum König.»



Hildegard von Bingen (1098–1179), Äbtissin und Mystikerin:

«Das Einhorn (...) nährt sich von reinen Kräutern und macht beim Laufen Sprünge. Es scheut den Menschen und alle anderen Tiere, die nicht zu seiner Art gehören, es kann daher nur schwer gefangen werden. Namentlich fürchtet es sehr den Mann und weicht ihm aus, nähert sich aber der Frau. Es war einmal ein (...) Zoologe. (...) Einst ging er auf die Jagd in Begleitung von Männern, Frauen und jungen Mädchen, letztere blieben zurück und spielten mit Blumen. Das Einhorn, diese erspähend, hielt in seinen Sprüngen inne, setzte sich auf die Hinterläufe und starrte sie unaufhörlich an.»



Marco Polo, venezianischer Kaufmann und Entdecker, in einem Reisebericht aus Sumatra, Ende 13. Jahrhundert:

«Wilde Elefanten gibt es da, ebenso wie zahlreiche Einhörner, die kaum kleiner sind als Elefanten. Ihre Behaarung ist wie die eines Büffels, und ihre Füsse gleichen denen des Elefanten. Mitten auf der Stirn haben sie ein grosses, schwarzes Horn. Aber man muss wissen, dass sie mit diesem Horn niemanden verletzen, sondern mit ihrer Zunge und ihren Knien. Denn auf der Zunge haben sie sehr lange und scharfe Stacheln. (...) Ihr Kopf ähnelt dem eines wilden Ebers, sie tragen ihn immer zur Erde gesenkt. Am liebsten leben sie im Schmutz und Schlamm. Ihr Anblick ist scheusslich. (...) Ich kann euch nur versichern, dieses Tier ist das genaue Gegenteil von dem, was wir uns gemeinhin vorstellen.»



Konrad Gessner, Naturwissenschaftler, in Historia animalium, Zürich 1551:

«Unicornis ein Einhorn/ist bei uns ein frembd unbekandt/zimlicher grösser/gegen seiner trefflichen stercke zu rechnen/nit gross von leib/von farben gelb farb wie ein buxbaumen holz/hat gespaltene kloen/wonet im gebirg und hohen wildnussen/hat vornen an der Stirn ein sehr lang scharpff horn/welches es an den felsen und steinen scherpffet...»

Aus: Hans Schöpf, *Fabelliere*, Wiesbaden 1992.



DIE KARRIERE DES TIERS, DAS ES NICHT GIBT

Aufgabe

Kreuz jene Abschnitte an, die deiner Meinung nach frei erfunden sind.

- Auf dem Stadttor des antiken Babylon (ca. 600 v.u.Z.), dem sogenannten Ishtar-Tor, gab es neben Löwen und Drachen auch einhornige Tiere. Ob tatsächlich ein Einhorn dargestellt wurde oder ob aus zwei Hörnern im Profil einfach eines wurde, bleibt ein Rätsel.
- Aus dem indischen Nationalepos Mahabharata (aufgezeichnet ab 400 v.u.Z.): Ein junger Einsiedler, Sohn eines Asketen und einer Gazelle, die göttlichen Ursprungs ist, trägt auf seinem Kopf ein langes Horn. Als einmal für lange Zeit der Regen aussetzt, wird dem König geraten, diesen Mann an seinen Hof zu bringen. Nur eine Frau, so der Rat der Brahmanen, vermag den jungen Einsiedler dorthin zu locken. Und so wird eine Frau ausgewählt, die mit einem zum künstlichen Paradies hergerichteten Floss in die Nähe der einsiedlerischen Hütte gelangt. Ihr gelingt es, den Mann mit dem einen Horn zu betören und auf ihr Floss zu locken. So landet er im Königspalast. Der versprochene Regen bleibt nicht aus; und Gazellenhorn kehrt mit der ihm inzwischen vermählten Frau in seine Einsiedelei zurück.
- Im Jahr 398 v.u.Z. verfasste der griechische Arzt und Historiker Ktesias ein Werk über Indien und lieferte darin eine der ältesten Einhornbeschreibungen. Ktesias' Text blieb leider nicht im Original erhalten und liegt nur in der Überarbeitung von Photius aus Konstantinopel aus dem 9. Jahrhundert vor.
- Es war der grosse griechische Philosoph Aristoteles, der das Einhorn wissenschaftlich akribisch genau beschrieb und ihm in seiner Zoologie einen festen Platz gab.
- Im 2. Jahrhundert v.u.Z. entstand in Ägypten eine griechische Übersetzung der Heiligen Schriften der Juden. Wurde von einem kraftvollen, schnellen und wilden Tier berichtet, das an die Krippe gebunden und ins Joch gespannt, also gezähmt wurde, übersetzte man das hebräische Wort *re'em* (Wildstier oder Auerochse) prompt mit *monoceros* (Einhorn).
- Im Jahr 77 verfasste Plinius, ein römischer Gelehrter, das wissenschaftliche Werk *Naturalis historia* und beschrieb darin das Einhorn.
- Physiologus, ein anonym Autor des 2. Jahrhunderts, beschrieb das Einhorn in seinem naturkundlichen Buch, dem wichtigsten Lehrbuch der Zoologie im Mittelalter. Ausgehend von den Bibelstellen, in denen das Einhorn erwähnt wird, deutete er das Wesen des Einhorns als rein und gut. Da es nur im Schosse einer Jungfrau zahm wird, sah er es als Bild für das Wort Gottes, das im Schosse der Jungfrau Maria Fleisch und Blut wurde. Physiologus beschrieb das Einhorn als das Tier, das Heil und Heilung bringt. Seinem Horn schrieb er eine vorzügliche Heil- und Wunderwirkung zu.
- Ab dem Jahr 393 erarbeitete Hieronymus eine lateinische Übersetzung des Alten Testaments und übersetzte *monoceros* mit *rhinoceros* für das Nashorn und *unicornus* bzw. *monoceros* für das Einhorn.
- Im christlichen Mittelalter galt das Einhorn als eine Art naturwissenschaftlicher Gottesbeweis. Bereits der Name versinnbildliche den Kern des Christentums, denn *monoceros* klingt ähnlich wie *monos ho kyrios* (nur ein Gott) und *unicornus* ähnlich wie *unigenitus* (eingeborener Sohn Gottes).
- Hildegard von Bingen, Äbtissin und Mystikerin (1098–1179), beschrieb das Einhorn als wild und scheu. Sie zählte verschiedene Heilpraktiken und Essenzen aus dem Horn und aus anderen Organen des Einhorns auf.
- Marco Polo, der grosse venezianische Entdecker, berichtete im Jahr 1307 von einem Einhorn auf Sumatra.
- Karl der Kühne (1432–1477) soll einen Becher besitzen haben, der aus einem Einhorn gefertigt war und angeblich vor Vergiftungen schützte.
- Luther übersetzte 1534 die Bibel auf Deutsch und übernahm aus der griechischen Fassung des Alten Testaments das Einhorn, z.B. in Hiob 39,9: Meinst du, das Einhorn werde dir dienen und werde bleiben an deiner Krippe? So stand es noch in der Ausgabe von 1912; 1984 wurde aus dem Einhorn dann wieder der Wildstier.



- 1545 verbot die katholische Kirche im Konzil von Trient die Darstellung des Einhorns mit der Jungfrau Maria. Die Künstler blieben dem Einhorn jedoch treu und malten Jagdszenen, in denen das ungestüme Einhorn Schutz bei einer Jungfrau sucht und sein Haupt in ihren Schoss legt, worauf es seine Wildheit verliert und von den Jägern überwältigt wird.
- Einhorn-Bilder soll es in den päpstlichen Gemächern der Engelsburg wie auch im Petersdom selber geben.
- In seinem Werk *Historia animalium*, Zürich 1551, beschrieb Konrad Gessner das Einhorn in der festen Überzeugung, dass es dieses wirklich gibt.
- Die sich im 17. Jahrhundert verdichtenden Gerüchte, dass das Einhorn nicht wirklich existiere, lösten einen heftigen Streit unter den Wissenschaftlern aus. Wie konnte es ein Tier, das in der Bibel und bei Aristoteles erwähnt wurde, nicht geben? Schliesslich wurde unterschieden zwischen dem *Unicornu verum* und dem *Unicornu falsum*, zumal die Narwahlzähne, die als Einhörner im Umlauf waren, als Fälschungen erkannt wurden.
- Im 18. Jahrhundert beruhigte sich die Diskussion, und die Einhornforschung schlief langsam ein. In der Dichtung jedoch lebte das Einhorn weiter bis zum heutigen Tag. In modernen Bestsellern scheint es gar obligatorisch vorzukommen: Alice im Wunderland, Die unendliche Geschichte, Der Name der Rose, Harry Potter...

Aus: Jochen Hörisch, *To be or not to be*, Neue Zürcher Zeitung vom 20.12.1997, Yves Schumacher, *Tiermythen und Fabeltiere*, Bern 2001, Hans Schöpf, *Fabeltiere*, Wiesbaden 1992, Jochen Hörisch, *Pharmakon und Idol. Das Einhorn als Heil und Heilung verheissendes Tier*, in: Tori, Luca / Steinbrecher, Aline (Hg.), *Animali. Tiere und Fabelwesen von der Antike bis zur Neuzeit*. Mailand 2012.