

# Fabeln

## rund um die Welt



- 35 Fabeln aus 35 Ländern
- Sprache als Schlüssel zur Welt



Lernen mit Erfolg

**KOHL** VERLAG

# Fabeln rund um die Welt

## 35 Fabeln aus 35 Ländern

2. Digitalauflage 2022

© Kohl-Verlag, Kerpen 2021  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt & Bilder: Gabriele Klink  
Umschlagbild: © honeyflavour - AdobeStock.com  
Redaktion: Kohl-Verlag  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P12 647**

**ISBN: 978-3-98558-530-4**

**Bildquellen:** alle AdobeStock.com:

S.2: Africa Studio;

Autor: Die Rechte zur Verwendung der Bilder liegen bei der Autorin.

© Kohl-Verlag, Kerpen 2021. Alle Rechte vorbehalten.

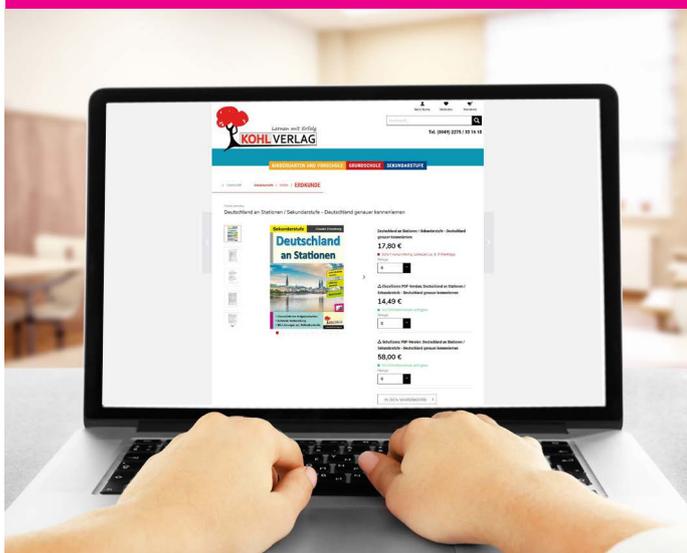
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehr-auftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2021

## Unsere Lizenzmodelle



## Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter [www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de) erhältlich.



- Aufbau zu jeder Fabel: Die Geschichte mit Tier-Foto.
- Was vermittelt die Fabel und Sprichwort, Zitat?
- Recherche, Erkunde, forsche nach, Interview. Diese gestalten und präsentieren.
- Musik, Tanz, Lieder, Noten dazu. Texte und Noten einfach im Internet finden.
- Kunst in allen Bereichen, auch mit ungewöhnlichen Materialien, Falten und Schablonen.
- Kunst trifft Genuss: Essbare Kunstwerke.
- Spiel für drinnen, draußen, im Kreis, Klassenraum.
- Theater, Aktionen, Stegreifspiel, Schattentheater
- Wir besuchen, laden zu uns ein oder werden besucht.

## Märchenhaft Fabeln und Geschichten rund um die Welt. Übersicht

Einleitung, Info: Literacy, Sprache als Schlüssel zur Welt, Imagination, Kopf-Kino, Fabeln  
Rucksackwissen, Kunst und Kultur, Bücherkiste, Umgestaltung, Kunst und Kultur

		Seite
<b>Der Affe und die listige Schildkröte</b>	<u>Eritrea</u> : Affen Darstellungslied, Schildkröten modellieren, Affenbrot, Eier-Schildkröte	8 - 9
<b>Der angeberische Fuchs</b>	<u>Serbien</u> : Frage-Quiz, Gerüchte Küche, Walnuss-igel, Rollenfuchs, Kastanien-Igel, Rollenspiel	10 - 11
<b>Der Fuchs und die kleinen Bären</b>	<u>Kanada</u> : Keksbärengesichter, CD Bärenlicht, Falten-Fuchs	12 - 13
<b>Der Wolf und der kluge Esel</b>	<u>Griechenland</u> : Sprechtheater, Bilderbuch malen, Spiel Lied: So ein kleiner Esel, Esel modellieren	14 - 15
<b>Der listige Fuchs und der Rabe</b>	<u>Rumänien</u> : Falt-Rabe, Schneide-Rabe	16 - 17
<b>Freundschaft zwischen Geier und Schildkröte</b>	<u>Suriname</u> : Kuschel-Schildkröte, Geier gestalten, Kordel-Schildkröte	18 - 19
<b>Der mächtige Löwe und die kleine Maus</b>	<u>Südafrika</u> : Collage, Wurfspiel. Klammer Maus	20 - 21
<b>Der Tiger und das Krokodil</b>	<u>Ägypten</u> : Krokodilpuzzle, Wahrheit oder Lüge? Schachtelkrokodil, Kamm-Theater, Collage: Schneide-Krokodile	22 - 23
<b>Wie der alte Mann die Nacht befreite</b>	<u>Nigeria</u> : CD-Sonne, Sternenhimmel, PTE Sterne Laterne	24 - 25
<b>Tauziehen zwischen Schildkröte, und Tapir</b>	<u>Brasilien</u> : Zeitungs-Wal, Bonbon-Schildkröte, Walfisch-Grafik. Spiel Tauziehen	26 - 27
<b>Wie die Vögel ihr buntes Gefieder bekamen</b>	<u>Paraguay</u> : Papageien malen, Papageien-Wurfspiel, Spiel Papageien fangen	28 - 29
<b>Warum der Frosch behauptete, er sei der Sohn der Sonne</b>	<u>Bolivien</u> : Besuch Naturschutzbund, Frösche-Kanon, Muschel-Krötenfrosch, CD-Frosch	30 - 31
<b>Bauern und das Schneemädchen</b>	<u>Kasachstan</u> : Korkdruck, CD-Schneemann, Schneemann-Brot. Spiel Schneekind	32 - 33
<b>Das Eichhörnchen und der Fuchs</b>	<u>Frankreich</u> : Falt-Plastik und Märchenwolle Eichhörnchen. Spiel: Fuchs fangen	34 - 35
<b>Eine Abmachung zwischen Python und Mensch</b>	<u>Indien</u> : Schlangen-Spiel, Faltaufgabe, Pfeifenputzer-Schlange	36 - 37
<b>Wie der Esel zu seinen langen Ohren kam</b>	<u>Marokko</u> : Basteln: Lasten-Esel Geschicklichkeitsspiele: Bücher-Esel und Bücher-Turm Streit-Lied: Der Kuckuck und der Esel Bücher Mannequi.	38 - 39

# Inhalt



		Seite
<b>Wie die Tränen der Mutter auf die Erde kamen</b>	<u>Peru</u> : Panflöte bauen und Tanz: El Condor Pasa. Spiel Bohnenlauf	40 - 41
<b>Warum die Bäume nicht mehr reden</b>	<u>Estland</u> : Waldexkursion mit dem Förster, Mandala-Tischbild, Blätter-Bilder, Hände-Baum	42 - 43
<b>Wie sich Stadtmaus und Feldmaus begegneten</b>	<u>Deutschland</u> : Wattepad-Collage. Meringen-Maus. Laufspiel: Katz und Maus	44 - 45
<b>Wie der Mais auf die Erde kam</b>	<u>Mexiko</u> : Indianer-Wigwam bauen, Grafik Indianerschrift erkunden, Zitronen und Tomaten Indianer	46 - 47
<b>Von Reisknochen und großer Dummheit</b>	<u>China</u> : Experimente, Reis-Brot-Eule, Reisbrei	48 - 49
<b>Wie die Früchte auf die Erde kamen</b>	<u>Uruguay</u> : Zauberapfel, Kiwi Schildkröte, Apfel Transparent, Lied: In einem kleinen Apfel, Obstschale malen	50 - 51
<b>Wie sich Troll und Mensch begegneten</b>	<u>Norwegen</u> : Grafik schwarz weiß. Blätter-Trolle, Stein-Troll Plastik	52 - 53
<b>Wie der Wüstenfuchs den kleinen Affen hereinlegte</b>	<u>Algerien</u> : Lied und Spiel: Fuchs du hast die Gans gestohlen. Spiel: Dreht euch nicht um, Servietten-Schiebe-Fuchs. Wachsfarben-Abreibebild	54 - 55
<b>Der Bär und der Lachs</b>	<u>Alaska</u> : Leckere Bärenatzen, Tanzbär-Schneidebild, Alu-Fische modellieren	56 - 57
<b>Der Leopard und die Spinne</b>	<u>Indien</u> : Papier-Spinnennetz, Kugelspinne, Spiel: Spinnen fangen	58 - 59
<b>Der stolze Pfau und das braune Kamel</b>	<u>Afghanistan</u> : Plastikflaschen-Pfau, Alu-Folien Kamel, Kamele malen, Collage Handabdruck-Pfau	60 - 61
<b>Der Eisbär und das Walross</b>	<u>Russland</u> : Tempotaschentuch-Bilder, Watte-Eisbären, Eisbären auf Eisscholle	62 - 63
<b>Schlangen und das Chamäleon</b>	<u>Namibia</u> : Grafik Chamäleon, Gurkenschlange, Schlangen-Bänder-Spiel	64 - 65
<b>Warum die Elefanten so große Ohren haben</b>	<u>Laos</u> : CD-Elefant, Stehelefant	66 - 67
<b>Seltsame Begegnung von Maus und Schnecke</b>	<u>Spanien</u> : Wattepad-Schnecke, Steinschnecke, Socken-Maus. Spiel Zwirbel-Schnecke	68 - 69
<b>Wie Katze und Maus Freunde wurden</b>	<u>Serbien</u> : Künstlerkatze, Katzen-Brot, Katzen-Kanon	70 - 71
<b>Warum Ziege und Hase in Streit gerieten</b>	<u>Dänemark</u> : Glückskleeblatt mit Käfer, Hasen Blumentopf, Lied: An meiner Ziege hab ich Freude	72 - 73
<b>Der Wolf, das Häschen und ein Frosch</b>	<u>Belgien</u> : Stegreifspiel, Polizei zu Gast, Schachtelfrosch, Kreisspiel: Häschen in der Grube	74 - 75
<b>Der Drache und der Affe</b>	<u>Thailand</u> : Teekessel-Bilderbuch, Schattentheater, Teekessel-Ratespiel, Alufolien-Drachen, Obstsalat-Drachen	76 - 78
<b>Nachtrag, Info zu Fabeln</b>		79



Sprache als Schlüssel zur Welt. Imagination. Kopf-Kino. Hörverstehen und Textverständnis. Was sind Fabeln und wie präsentiere ich sie. Rucksackwissen zu den Einzelbereichen. Bücherkisten. Fabeln umgestalten. Kunst und Kulturwissen

- Aufbau zu jeder Fabel: Die Geschichte mit Tier Foto.
- Was vermittelt Fabel und Sprichwort, Zitat.
- Recherchiere, Erkunde. Nachforschungen, Interview. Diese gestalten und präsentieren.
- Musik, Tanz, Lieder, Noten dazu.
- Kunst in allen Bereichen, auch mit ungewöhnlichen Materialien. Falten und Schablonen.
- Kunst trifft Genuss: Essbare Kunstwerke.
- Spiel für drinnen, draußen, im Kreis, im Klassenraum.
- Theater-Aktionen, Stegreifspiel, Schattentheater.
- Wir besuchen, laden zu uns ein oder werden besucht.
- Seitenzahl 70 mit 35 Fabeln aus 35 Ländern der Erde
- Geeignet für Vorschulkinder und Grundschule Klasse 1-4
- Besonderheiten: Ergebnisfotos und Tierfotos illustrieren jede Fabel individuell.

## Ich über mich

Ich bin ein großer Märchen- und Fabel-Fan, arbeitete als Erzieherin in Kitas, in der Kernzeitbetreuung und arbeitete mit Kindern und Eltern aus aller Welt. Außer Australien durfte ich alle Kontinente kennenlernen und habe mir vor Ort ihre Fabeln erzählen lassen. Heute engagiere ich mich im Ehrenamt als Mentorin und Vorlesepatin und engagiere mich in der Flüchtlingshilfe.

## Literacy Angebote

Rituale mit erzählten oder vorgelesenen Fabeln schenken jedem Kind Zeit, Wärme, Geborgenheit und Nähe. Täglich eine kleine Fabel oder Geschichte zum Unterrichtsabschluss oder Wochenausklang öffnen ein Fenster, um lebendige Sprache zu hören, zu erleben und das Hör- und Sprachvermögen nachhaltig anzuregen. Diese aufgezeichneten Lieblings-Fabeln trugen Kinder und Eltern aus aller Welt zusammen, sie wurden nacherzählt, und dienten als Anregung für unsere eigene Geschichtenwerkstatt. Daraus entwickelte sich unser internationale „Fabelschatz“.

## Sprache als Schlüssel zur Welt

Sprache ist ein Schlüssel zu Weltwissen und Geschichten regen das Hörverstehen an, öffnen ein Tor zur Sprache und binden den Zuhörer in die Sprachmelodie ein. Eltern aus anderen Ländern bat ich, uns ihre Fabeln und Geschichten in ihrer Sprache nahe zu bringen. Die Kinder waren stolz auf ihre Eltern, die meinen Unterricht bereicherten. Die deutschen Kinder nahmen die Sprachmelodie fremder Sprachen auf, erfuhren diese als Sprache der Mitschüler neu und ungewöhnlich. Danach hören wir diese Geschichte auf Deutsch, unserer gemeinsamen Sprache. Ein besonderer Brückenschlag zu „Ich zeige dir, wie ich spreche und wie schön meine Sprache klingt.“ Inländer werden zu Sprachausländern, eine beeindruckende Erfahrung für alle. Und daraus entstand in 40 Berufsjahren diese wunderschöne Sammlung.



## Imagination, Phantasie, Assoziation

Imagination beruht auf Begriffen wie eingebildet, unwirklich, fiktiv, theoretisch, erfunden oder unreal. Dieser Bereich unterstützt die Kreativität des Kindes und es darf seiner Phantasie vertrauen. Poesie, Utopie, Visionen binden jeden Menschen ganzheitlich ein, um die Welt zu begreifen, zu hinterfragen, zu ergründen, um eigene Schlüsse, Lebensweisheiten oder Lehren daraus zu ziehen. Die Welt kann dadurch friedlicher und hilfsbereiter werden. Verantwortung für sich und andere übernehmen, Hinschauen statt Wegschauen, Toleranz, Akzeptanz, respektvollen Umgang miteinander und untereinander erproben. Werden Fabeln in Theateraktionen und Schattenspiele umgesetzt, spontan als Stegreifspiel erprobt, entsteht Spannung und Fantasie. Hören, sprechen, verstehen, Sprache und Darstellung verschmelzen zu einem Ganzheitlichen, alle Sinne einbindenden Erlebnis, wenn der Funke überspringt.

## Kopf-Kino

Menschen lauschen weltweit und international gebannt Fabeln und Geschichten. Freies Erzählen spricht die Zuhörer in besonderem Maße an, die eingeflochtenen wörtlichen Reden lassen Fabeln und Geschichten bildhaft werden und dadurch wird ein lebendiger Kontakt zum Publikum ermöglicht. Der Erzähler sieht, ob sich alle Lauschenden wohlfühlen, ob die Dramatik zu stark betont wird oder die Aufmerksamkeit nachlässt. Er entdeckt, wie sich seine Zuhörer in die Geschichte hineinbegeben und sich darauf einlassen. Zweifel, Fragen, Mitgefühl, Freude und Bangen spiegeln sich in Mimik und Körperhaltung wieder und der Erzählende kann regulieren, anfachen und unterstützt das Entstehen von Kopf-Kino. Er begleitet durch seine Mimik, Gestik, Sprachmodalität, Pausen seine Darbietungen.

## Hörverstehen und Textverständnis

Diese Anregungen fördern Hörverstehen und Textverständnis. Kinder zwischen 4 - 10 Jahren befinden sich im Fabulier-Märchen- und Geschichtenalter. Wenn der Zuhörer zu Erzählreisen mit allen Sinnen eingeladen wird, Fragen stellen darf, sich erschrocken die Hand vor den Mund halten oder herzhaft lachen kann, sich kurz einmal gruseln oder fürchten darf, erhöht dies die Spannung und eigene Identifikation mit den handelnden und agierenden Tieren und Menschen.

## Märchenhafte Fabeln und Geschichten

Sie wurden schon immer erzählt, um die Welt zu erklären und zu erfassen. Mündlich wurden sie von Generation zu Generation weitergegeben. Sie berichten von Ereignissen und Geschehnissen, wurden im Laufe der Zeit mit Gehörtem und selbst Empfundem verwoben und vernetzt. Geschichten lauschten sicher schon die Höhlenkinder in der Steinzeit und ein antikes gefundenes Schriftstück um 1700 vor Christi belegt, dass im alten Ägypten die Pharaonen Kinder-Geschichten liebten. Aufgezeichnete Fabeln gibt es schon sehr lange, denn nur wenige Menschen konnten früher lesen und schreiben. Geschichtensammler schrieben sie auf - und das weltweit.



## Rucksackwissen zu Fabeln

### Recherchieren

- Etwas über das entsprechende Land zusammentragen.
- Wie lebten dort die Menschen zur Zeit der Fabeln und wie leben sie heute?
- Wissenswertes über die vorgestellten Tiere und Nachforschungen betreiben.
- Rezepte ausprobieren, Kinderspiele aus aller Welt spielen. Sprachspiele erkunden.
- Experimente dazu suchen, Transfer anbieten, Sprichwörter hinterfragen, diskutieren.

### Bücherkisten

- Im Umfeld gebrauchte, gut erhaltene Märchen-, Fabeln- und Geschichtenbücher sammeln.
- Diese zum Ausleihen oder als Tauschbücherkiste vorstellen und einsetzen.
- Bücher, Comics in den Sprachen der Kinder und der Klasse, sammeln und zur Verfügung stellen.

### Umgestalten

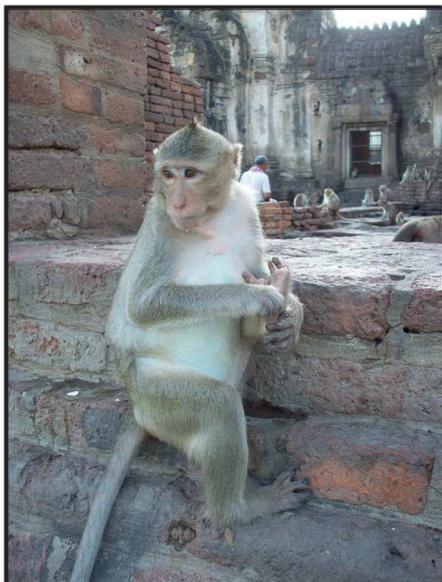
- Fabel als Theaterstück, Singspiel oder Schattenspiel gestalten und aufführen.
- Als Stegreifspiel nachspielen oder Szenen unterschiedlich und pantomimisch darstellen.
- Fabeln mit Zeichnungen, Fotos illustrieren.
- Eigene Fabeln kreieren und daraus ein Buch zusammenstellen, auch klassenübergreifend.

### Kunst und Kultur

- Gehörtes visualisieren und in Bilder, Plastiken, Essbarem oder Bastelarbeiten umsetzen.
- Weltkarte, Landkarte anlegen, Globus aus einem aufgeblasenen Luftballon kaschieren.
- Zu einer Geschichte alles sammeln um ein Geschichtentagebuch zu schreiben.
- Fotos zu Tieren, Landschaften, Ländern sammeln um Fabeln zu veranschaulichen.
- Buchstaben, Schriftzeichen und Ziffern des Landes kennenlernen.
- Eltern der Länder zu uns einladen: Ich zeige dir mein Land.
- Begrüßungsformen, einfache Lieder der Länder in den Landessprachen lernen.
- Menschen einladen, die die Fabelländer bereist haben oder dort lebten.
- Fabel-Erzählwettbewerb in der Gruppe, an Festen durch Eltern aus aller Welt anregen.



## Der alte Affe und die listige Schildkröte (Eritrea)



Der Anführer der Affenbande war alt geworden und lebte etwas zurückgezogen auf einem hohen Feigenbaum. In den dichten, grünen, saftigen Blättern konnte er seine Lieblingsfrüchte, wann immer er darauf Lust hatte, genüsslich verspeisen. Eines Tages macht er es sich in seinem Blätterdach auf dem untersten Feigenast wieder einmal so richtig gemütlich und er ließ sich die braunliche, duftenden, tropfenförmigen Früchte schmecken. Den Rest warf er ins Wasser und er landete mit einem kleinen „plopp“ auf dem mächtigen Panzer einer Wasserschildkröte, die sich gerade zu einem kleinen, erholsamen Nickerchen in den weichen Sand unter dem Baum gelegt hatte. Die abgenagte Feige riss sie aus den sanften Träumen und sie schreckte schlechtgelaunt auf.

„Hey, wer schmeißt denn am helllichten Mittag nach einer unschuldigen Schildkröte mit Feigen und reißt sie mitten aus ihren schönsten Träumen?“

Als sie in den Baum hinaufschaute, erkannte sie den alten Affen „Entschuldigung, Schildkröte, ich wollte dich natürlich nicht erschrecken. Tut mir leid, dich geweckt zu haben.“ grummelte der alte Affe entschuldigend. Schmatzend verspeiste die braungrüne Schildkröte den saftigen Feigenrest „Hey Affe, die Frucht schmeckt ja wunderbar. Ich könnte mich an diese Köstlichkeit gerne gewöhnen.“ Und der Affe rief aus dem Dickicht der Blätter hinunter: „Komm Morgen wieder, Schildkröte“. Und so geschah es, dass die Schildkröte sich mit dem alten Affen anfreundete und ihn täglich besuchte. Als die Schildkröte nach einiger Zeit wieder zurück an ihren Strand schwamm, hatte sich seine Schildkrötenfrau mächtige Sorgen um ihren Mann gemacht und war darüber krank geworden. „Wo warst du denn die ganze Zeit?“ fragte sie ihn vorwurfsvoll. Er erzählte ihr von seinem neuen Freund, dem Affen und den leckeren Früchten. Die Nachbarn schimpften ihren Schildkrötenmann tüchtig aus! „Du bist schuld, dass deine Frau vor lauter Kummer ein krankes Herz bekommen hat. Du musst das wieder gut machen.“ Und die Schildkrötenfrau jammerte: „Ich kann nur überleben, wenn du mir ein Affenherz zur Heilung bringst!“ Der Schildkrötenmann überlegte und dachte, dass er ja gar nicht so sehr mit dem alten Affen befreundet war und der so alt ist, dass er sicher bald an Altersschwäche sterben würde. Und was lag da näher, sich dieses Affenherz einfach zu holen?

„Ich werde alles für dich tun“ antwortete der Schildkrötenmann reumütig und schwamm zurück, legte sich unter den Feigenbaum und sprach zu dem alten Affen: „Du warst immer so gut zu mir, komm mit, ich möchte dich meiner Familie vorstellen, sie wartet schon sehnsüchtig auf dich“. Der Affe rief: „Du hast gut reden, ich kann aber nicht schwimmen“. Die Schildkröte erwiderte scheinheilig: „Aber das ist kein Problem, wozu sind wir Freunde. Steig herunter, ich bin stark und der beste Schwimmer der Welt, ich werde dich auf meinem Rücken trocken über das Wasser tragen.“ Und der alte Affe stieg herab und machte es sich auf dem großen Schildkrötenpanzer gemütlich. Mitten im See hielt die Schildkröte plötzlich an und überlegte, ob dies eine gute Stelle wäre, den alten Affen ertrinken zu lassen. Doch der Affe merkte, dass irgendetwas nicht in Ordnung war und begann vor Angst zu zittern. Als die Schildkröte das spürte sprach sie: „Na ja, jetzt kann ich dir ja die ganze Wahrheit verkünden. Meine Frau ist todkrank und sie kann nur überleben, wenn ich ihr ein Affenherz bringe. Und du bist ja schon uralte und wirst sowieso bald sterben.“ Der Affe sagte ganz ruhig: „Warum hast du das denn nicht gleich gesagt! Ja weißt du denn nicht, dass Affen ihr Herz immer in ihrer Baumkrone zurücklassen, es passt auf das Affenzuhause auf. Also, dann müssen wir schleunigst zurückkehren, damit du mein Herz mitnehmen kannst“. Gesagt, getan. Die Schildkröte paddelte froh und beflügelt so schnell sie konnte zurück.