



Senckel, Barbara
Als die Tiere in den Wald zogen
Starke Märchen für starke Kinder

2019. 304 S., mit 14 farbigen Illustration und 9
Scherenschnitte

ISBN 978-3-406-73143-3

Weitere Informationen finden Sie hier:
<https://www.chbeck.de/26710117>

© Verlag C.H.Beck oHG, München

ALS DIE TIERE IN DEN
WALD ZOGEN

Starke Märchen für starke Kinder



ALS DIE TIERE IN DEN WALD ZOGEN

Starke Märchen für starke Kinder



Herausgegeben und erklärt von
Barbara Senckel

Mit Illustrationen von
Rotraut Susanne Berner

C.H.Beck

Inhalt



Vorwort

II

I. Die Welt und Wirkung der Märchen

15



II. Glück ist ... als verspottetes Kind zu triumphieren

27



Die drei Federn (ab 3–4 Jahren)	29
Die goldene Gans (ab 4–5 Jahren)	37
Der arme Müllerbursch und das Kätzchen (ab 4–5 Jahren)	45
Einäuglein, Zweiäuglein und Dreiäuglein (ab 5–6 Jahren)	53
Der goldene Vogel (ab 6–7 Jahren)	66



III. Glück ist ... klein und pfiffig zu sein

79

Der Knabe Bebele (ab 3-4 Jahren)	81
Daumesdick (ab 4-5 Jahren)	88
Das tapfere Schneiderlein (ab 5-6 Jahren)	96



IV. Glück ist ... wenn Geschwister zusammenhalten

III

Schneeweißchen und Rosenrot (ab 4-5 Jahren)	113
Die sieben Raben (ab 5-6 Jahren)	124
Die Kristallkugel (ab 6-7 Jahren)	130



V. Glück ist ... nicht stets an den eigenen Vorteil zu denken

139

Spindel, Weberschiffchen und Nadel (ab 3-4 Jahren)	141
Das Waldhaus (ab 3-4 Jahren)	148
Frau Holle (ab 3-4 Jahren)	157
Die Mammadráa (ab 4-5 Jahren)	165



VI. Glück ist ... als ausgestoßenes Kind seinen Platz zu finden

171

Das Eselein (ab 4-5 Jahren)	173
Die drei Sprachen (ab 5-6 Jahren)	180

Tischchen deck dich, Goldesel und Knüttel aus dem Sack (ab 5–6 Jahren)	187
Die Gänsehirtin am Brunnen (ab 7–8 Jahren)	201

**VII. Glück ist ...
Kränkungen zu überwinden**

217



Die Bremer Stadtmusikanten (ab 3–4 Jahren)	219
Sechse kommen durch die ganze Welt (ab 5–6 Jahren)	227
Des Teufels rußiger Bruder (ab 6–7 Jahren)	236

**VIII. Glück ist ...
den eigenen Weg zu gehen**

243



Vom Schafbock und vom Schwein, die im Wald für sich wohnen wollten (ab 4–5 Jahren)	245
Der Teufel mit den drei goldenen Haaren (ab 5–6 Jahren) . . .	253
Allerleirauh (ab 6–7 Jahren)	265
Der Geist im Glas (ab 6–7 Jahren)	274
Der Eisenhans (ab 7–8 Jahren)	283

Nachwort

297

Quellenverzeichnis

301

Die Herausgeberin und die Illustratorin

303

*Im Märchenland blüht die Poesie
Ich suche sie am Traumpfad
der mich führt*

(Rose Ausländer)

Vorwort



Es war einmal ... früher, in unbestimmter Zeit. Ein König und eine Königin oder auch ein armes Bauern- oder Holzfällerpaar wünschen sich sehnlichst ein Kind. Oder sie haben drei Söhne – zwei davon klug und auf ihren Vorteil bedacht, der Jüngste hingegen dumm und gutmütig. Oder zwei Töchter: Die eine, die leibliche, ist zwar hässlich, missgünstig und faul, wird aber geliebt; die andere jedoch, die Stieftochter, wird abgelehnt, obwohl sie schön, sanftmütig und fleißig ist. Manchmal sind es auch sechs, sieben, acht oder zwölf Kinder wie in dem Märchen «Die sieben Raben». Und dann ereignet sich immer ein existenzielles Problem: Die Eltern geben aus Not ihr Kind fort, oder sie verstoßen es, weil es ihren Vorstellungen nicht entspricht. In dem Märchen «Die drei Federn» soll das Erbe verteilt werden, und die Söhne machen sich auf, die Bedingung zu erfüllen, unter der sie es erhalten sollen. Oder ein Elternteil stirbt, und eine Leidenszeit für das Kind oder die Kinder beginnt.

Der Märchenheld erleidet Verwünschungen, wird verzaubert oder dem Tode preisgegeben. Er muss die schwierigsten Bedingungen erfüllen, bis ans Ende der Welt und darüber hinaus wandern, mit Riesen kämpfen, Prinzessinnen befreien oder erlösen. Dabei treten ihm in Not und Gefahr hilfreiche Mächte zur Seite: alte Männer, Feen, Tiere – meist solche, denen er einmal

VORWORT

freundlich oder barmherzig begegnete. Durch deren Hilfe, die in guten Ratschlägen, wunderbaren Geschenken oder der Anwesenheit in Notlagen besteht, können problemlos raum-zeitliche Grenzen überwunden und die unglaublichsten Aufgaben gemeistert werden. Nicht selten gelingt die glückliche Bewältigung des Problems dem gutmütigen, schwachen, verspotteten, jüngsten Kind. Denn gerade es besitzt die Fähigkeit, sich von allen ihm begegnenden Wesen ansprechen zu lassen und ihre Bitten und Ratschläge zu beachten. Allerdings glückt auch ihm die Lösung der gesetzten Aufgabe oft erst beim dritten Mal. Denn entweder lässt es sich doch von der Befolgung der Ratschläge ablenken, oder – häufiger – die Anforderungen werden erhöht. Doch dann ist es so weit: Der Widersacher ist überwunden, die Befreiung errungen, die Erlösung eingetreten. Oftmals steht am Ende die glückliche Heimkehr, die Hochzeit, das Erbe eines Königreiches. Auf jeden Fall aber ein glückliches Leben, und: Wenn sie nicht gestorben sind, dann ...

Diese kurzen Andeutungen mögen genügen, um die charakteristischen Elemente des Märchens ins Gedächtnis zu rufen und zugleich die Bausteine zu präsentieren, aus denen sich das Gebäude eines Märchens, mehr noch die Welt des Märchens aufbaut!

Das erste Kapitel des Buches führt in die Welt und Wirkungsweise der Märchen ein: Es beschreibt die typische Märchenstruktur, die Vielfalt der Themen, die Art und Weise, die Handlung und die handelnden Figuren darzustellen, die Merkmale der Märchensprache und natürlich den inneren Gehalt der Märchen. Darüber hinaus erläutert es ihre entwicklungsfördernde Wirkung und Möglichkeiten, diesen Aspekt im individuellen Kontakt oder durch die kreative Arbeit mit Kindergruppen zu unterstützen. In diesen Zusammenhang gehört auch die Frage: erzählen oder vorlesen? Für beide Darbietungsformen werden gute Gründe genannt. Schließlich dienen einige Hinweise zur Symbolik der einzelnen Märchenfiguren und -orte dem Ziel, die Märchenbotschaft für Kinder und Erwachsene zu erschließen.

In den Kapiteln 2 bis 8 folgen siebenundzwanzig ausgewählte Märchen.

VORWORT

Ihre Themen leisten einen Beitrag, die übergeordnete Frage aller Märchen, wie ein erfüllendes und insofern «glückliches» Leben gelingen kann, zu beantworten. Sie richten also das Augenmerk auf verschiedene Erscheinungsformen des Glücks. Dabei wird Glück nicht als kurzfristiges Hochgefühl verstanden, sondern als Empfinden der grundsätzlichen Übereinstimmung mit dem eigenen Wesen.

Folgende Kriterien bestimmen die Auswahl der einzelnen Märchen:

- Die Mehrzahl der Märchen entstammt den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Einige davon dürften allgemein vertraut, andere hingegen relativ unbekannt sein. Hier eine «Horizontenerweiterung» zu bewirken, ist eines der Anliegen des Buches. Bei drei Märchen habe ich zusätzlich zur Grimm'schen Fassung eine davon abweichende Variante aus einem anderen europäischen Land gewählt. Der interkulturelle Vergleich zeigt, wie die strukturelle Ähnlichkeit und thematische Verwandtschaft der Märchen doch mit einer sehr deutlichen Akzentverschiebung in der inhaltlichen Botschaft einhergehen kann.
- Alle ausgewählten Märchen beeindrucken durch ihre bildhafte, wohlklingende Sprache ebenso wie durch ihren Reichtum an typischen Märchenmotiven und ihre ausgewogene Komposition. So erfüllen sie höchste ästhetische Ansprüche.
- Inhaltlich greifen die Märchen sehr viele unterschiedliche, für die kindliche Entwicklung typische Entwicklungsaufgaben und Konfliktsituationen auf und vermitteln hilfreiche Botschaften zu deren Bewältigung. Ist eine Thematik für mehrere Märchen zentral, so stellt doch jedes davon einen besonderen Aspekt oder Lösungsweg dar oder ist für eine bestimmte Altersstufe besonders geeignet.
- Dass Kinder verschiedener Altersstufen vom Kindergartenalter, d. h. ab drei Jahren, bis zum Grundschulalter eine jeweils hinreichende Zahl gerade für sie besonders interessante Märchen vorfinden, war ein weiteres Auswahlkriterium. Darüber hinaus erschien es mir wichtig, dass die Zahl der männ-

VORWORT

lichen und weiblichen Märchenhelden ähnlich groß ist, um Jungen wie Mädchen vergleichbare Chancen zur Identifikation zu bieten.

- Schließlich habe ich, obwohl die meisten Kinder kein Problem mit «grausamen Strafen» haben, darauf geachtet, grausam wirkende Inhalte weitgehend zu vermeiden.

Jedes Märchenkapitel folgt demselben Aufbau: Nach einem kurzen Abriss der kindlichen Erlebensweise und Entwicklungsthematik wird das Alter angegeben, ab dem frühestens die Beschäftigung mit dem Märchen sinnvoll erscheint. Es folgt der Märchentext in der Originalsprache der Brüder Grimm bzw. der anderen Märchenautoren. Zum tieferen Verständnis des Märchen Inhaltes schließt sich eine Deutung an. Sie bezieht sich zunächst auf die zu bewältigende Entwicklungsaufgabe und wird dann durch einige Bemerkungen ergänzt, die für Erwachsene besonders interessant sind oder das jeweilige Märchen als ein «innerpsychisches Drama» interpretieren.

Das Buch setzt sich zum Ziel, Kindern den reichen Schatz der Märchenwelt nahezubringen. Doch dafür brauchen sie Vermittler. Als solche spricht es insbesondere Eltern und Großeltern an, damit sie sich mit den Kindern auf Erkundungsreise begeben, weil sie mit Märchen entweder gute Erinnerungen verbinden oder sie gemeinsam mit den Kindern neu entdecken möchten. Darüber hinaus möchte das Buch Erzieherinnen im Kindergarten und Grundschullehrer, zu deren Bildungskanon auch das Thema «Märchen» gehört, ermutigen, Märchen auf vielfältige Weise pädagogisch zu nutzen, um Kinder in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen. Und schließlich möchte es Erwachsenen einen Weg weisen, wie sie die für sie selbst wichtigen Botschaften der Märchen entschlüsseln können.

I

Die Welt und Wirkung der Märchen



Märchen gehören ebenso wie Mythen und Sagen zu den frühen Kulturschätzen. Jahrhundertlang mündlich überliefert, dienten sie dazu, Alt und Jung, Männer und Frauen zu unterhalten und wesentliche Einstellungen und Lebenserfahrungen zu vermitteln. Ihre in der reichen Bilderwelt verborgene Weisheit musste dabei nicht eigens erklärt werden. Bevor das rationale Denken die gesamte Weltdeutung beherrschte und beanspruchte, den Weg zur wahren Erkenntnis zu besitzen, erfassten die Menschen den symbolisch dargestellten Wahrheitsgehalt von Märchen und Mythen unmittelbar. Es bedurfte keiner weiteren Erklärung.

Der aufgeklärte, zunehmend naturwissenschaftlich geprägte Erwachsenenverstand verwarf jedoch die Märchenwelt als Aberglaube, weil in ihr Wunder, also übernatürliche Ereignisse, an der Tagesordnung sind. Denn häufig lenken Wesen wie Hexen, Zauberer und Feen die Geschehnisse, oder Tiere verwandeln sich in Menschen und umgekehrt. Die wohlmeinendere Sichtweise ließ die Märchen weiterhin als Ausdruck des Denkens ungebildeter und somit unaufgeklärter Menschen und als Produkt der Phantasie gelten. Doch die Eigenschaft, das Leben, die mit ihm verbundenen Aufgaben, Konflikte und deren Lösung gültig darzustellen, wurde ihnen in der Regel abgesprochen. Allenfalls schienen sie noch als Mittel zur Kindererziehung tauglich, da sie ja der kindlichen Denkweise entsprachen. Von diesem Zeitpunkt an wurden Märchen also als Geschichten für Kinder und für solche Erwachsene angesehen, die der kindlichen Auffassungsweise verhaftet geblieben sind. Gleichwohl gab es auch Gelehrte, die sie als ursprüngliche Kulturgüter schätzten und dafür sorgten, dass sie in einer sich wandelnden Gesellschaft, in der das Erzählen an Bedeutung verliert, nicht verschwinden. Hier sind für Deutschland in erster Linie die Gebrüder Grimm zu nennen.

I. DIE WELT UND WIRKUNG DER MÄRCHEN

Der Wert des echten Volksmärchens besteht darin, dass es Entwicklungs- und Lebensaufgaben thematisiert und in symbolischer Form exemplarische Lösungswege anbietet. Die symbolische Sprache ermöglicht dabei, den Gehalt des Märchens auf verschiedenen Ebenen immer wieder neu zu verstehen, so dass sich von Entwicklungsstufe zu Entwicklungsstufe und von Fragestellung zu Fragestellung dem Verständnis neue Aspekte erschließen. Darum gehören Märchen zur «großen Literatur», die in ihren Aussagen nie eindimensional und trivial ist und in diesem besonderen Fall Kinder und Erwachsene gleichermaßen anspricht.

Märchen haben eine typische Struktur, die Kindern sehr entgegenkommt. Sie beginnen zumeist mit einer schwierigen Ausgangslage, die von der Geburt bis zum Tod alle elementaren Bereiche des Lebens betreffen kann und durch die sich eine Aufgabe ergibt, die am Schluss gemeistert wird. Das gute Ende befriedigt die Kinder und stärkt ihr Vertrauen, dass sie selbst – die sich vornehmlich mit dem Helden identifizieren – ihre Schwierigkeiten ebenfalls bewältigen werden. Der Held der Handlung eignet sich gut als Identifikationsfigur, denn er ist immer gutmütig, sympathisch, oftmals das jüngste Kind und im Sinne der Leistungsgesellschaft nicht erfolgreich. Ihm treten Kontrastfiguren zur Seite: Gegner oder Helfer, die häufig der außermenschlichen Welt angehören, zum Beispiel Hexen, Teufel, Feen und Zwerge. Eine wichtige Funktion kommt auch Tieren oder Gegenständen zu, die oft mit übernatürlichen Kräften ausgestattet sind. Zur Lösung der Märchenaufgabe bedarf es durchaus wunderbarer Fähigkeiten. Das Wunderbare aber ereignet sich so selbstverständlich wie das Gewöhnliche. So erschafft das Märchen die Einheit von natürlicher und übernatürlicher Welt, die Kindergartenkinder als «normal» empfinden, weil sie noch dem animistisch-magischen Denken verhaftet sind.

Die Personen im Märchen werden nicht als ausdifferenzierte Charaktere geschildert, sondern als eindimensionale Figuren, die eine bestimmte Funktion erfüllen und nur wenige eindeutige und klare Merkmale besitzen. Goldmarie ist schön, liebenswert und fleißig, die Stiefschwester gehässig und faul,

I. DIE WELT UND WIRKUNG DER MÄRCHEN

der Riese stark und dumm, Daumesdick klein und pffiffig. Obwohl die einzelnen Figuren sehr eindeutig jeweils mit wenigen Merkmalen gekennzeichnet sind, ist – insgesamt betrachtet – das Menschenbild der Märchen sehr komplex, denn sowohl Männer als auch Frauen können dumm und klug, überheblich und bescheiden, mitleidig und hartherzig, hilfsbereit, initiativ, mutig sowie auch erlösungsbedürftig sein. Die Kritik, Märchen vermitteln geschlechtlich einseitige Rollenklischees, trifft, wenn man die Fülle der Märchen betrachtet, nicht zu. Das Märchen bevorzugt auch kein Geschlecht. Kinderlose Paare wünschen sich in der Regel einfach ein Kind, ohne das Geschlecht zu benennen. Töchter werden ebenso geliebt wie Söhne, tendenziell eher mehr, zumindest wird es bei ihnen häufiger ausgedrückt. Und selbstverständlich sind die Märchenhelden gleichermaßen männlich und weiblich.

Genauso eindeutig und auf das Wesentliche reduziert sind die Gegenstände und Orte des Märchens: das goldene Kleid, die arme Hütte, der gläserne Berg, der dunkle Wald. So einfach gezeichnet, wird dem Kind ein weiter Horizont eröffnet. Denn im Märchen erscheint die gesamte Wirklichkeit: arme und reiche Menschen, Alt und Jung, alle landläufigen Berufsstände, Feld und Wald, Meer und Gebirge, Sonne und Mond, Himmel und Hölle. Die Märchenstruktur entspricht dem anschaulichen Denken des Kindes und seiner Orientierung an den Polaritäten. Zugleich bleibt es den Kindern überlassen, sich die Einzelheiten ihren Bedürfnissen gemäß auszumalen. Damit wird ihre Phantasie unaufdringlich angeregt.

Die Handlung des Märchens verläuft in der Regel gradlinig und schreitet schnell voran, denn erzählt werden nur die handlungsrelevanten Elemente. Innere Prozesse kommen kaum zur Sprache, sondern werden als Geschehen dargestellt. Auch Gefühlszustände – Freude, Trauer, Neid – werden nur knapp benannt und sofort in Tätigkeiten umgesetzt, beispielsweise in Feiern, Weinen und den Versuch, dem Rivalen zu schaden. Dies entspricht dem kindlichen Wesen: Auch in ihm dominieren die Empfindung und die Aktivität. Es denkt häufig handlungsgebunden, und sein Reflexionsvermögen bildet sich erst langsam heraus.

I. DIE WELT UND WIRKUNG DER MÄRCHEN

Das Handeln der Märchenfiguren wird moralisch bewertet, und zwar gemäß der Vorliebe für die Polaritäten als gut oder böse. Entsprechend hart fallen die Strafen aus (das Pech bleibt lebenslänglich kleben), die Belohnungen hingegen großzügig (ein halbes Königreich). Diese Urteilsweise trug dazu bei, Märchen als «grausam» abzulehnen, aber sie entspricht dem Stand der kindlichen Gewissensentwicklung und befriedigt daher den Gerechtigkeitssinn der Kinder.

Als wichtiges Strukturelement der klar gegliederten Handlung dient die Wiederholung. Wiederholt werden entscheidende inhaltliche Aussagen, und zwar meist wörtlich, oft sogar in Reimform: «Wovon sollt' ich satt sein? Ich sprang nur über Gräbelein und fand kein einzig Blättelein» oder «Zicklein, meck, Tischlein, deck». Sogar ganze Handlungssequenzen werden wiederholt, gewöhnlich dreimal, bis endlich die Aufgabe gemeistert wird. Die Wiederholung erscheint als vertrautes Element und dient zugleich der Steigerung, sie erhöht die Spannung, bis diese sich im guten Ende auflöst. Zudem signalisiert sie den Kindern auf der Symbolebene, dass die Bewältigung schwieriger Aufgaben Zeit und Geduld erfordert, dass sich oft Fehlschläge auf dem Weg, der letztlich doch zum Erfolg führt, einstellen.

«Kinder brauchen Märchen», stellte Bruno Bettelheim fest. Denn sie erleichtern dem Kind durch ihre Struktur und die angebotenen Lösungsmuster, Entwicklungsschwierigkeiten zu meistern. Sie helfen ihm, seine Gefühle zu klären, seine Verstandeskräfte zu schulen und produktive Phantasien zu entwickeln. Sie stärken also die kindliche Bereitschaft, sich den «übermächtigen Lebensgewalten» zu stellen, vermitteln aber dabei gleichzeitig die Hoffnung, dass die unterstützenden Kräfte des Lebens gegenüber der Realität der Grausamkeit überwiegen. So bereiten sie die Kinder auf das unvermeidlich Böse vor und schenken ihnen zugleich eine sinnvolle Perspektive. Darüber hinaus helfen sie ihnen, belastende Erfahrungen zu verarbeiten, indem sie ihnen erlauben, symbolisch ihre Erfahrungen zu gestalten oder auch ihre Sehnsüchte zu stillen.

Kinder erleben die hilfreiche Wirkung des Märchens erst, wenn sie sich

I. DIE WELT UND WIRKUNG DER MÄRCHEN

mit ihm über längere Zeit beschäftigen. Sie spüren seine Kraft, lieben es (zumindest, wenn man es sorgfältig, ihre emotionale Befindlichkeit beachtend, auswählt und angemessen anbietet) und wollen es mehrfach hören. Dazu sollten sie auch so oft Gelegenheit bekommen, bis sie von selbst ein neues einfordern. Denn erst durch Wiederholung prägt sich der Inhalt so ein, dass er innerlich fortwirkt. Erst in der Wiederholung gewinnt die Identifikation mit dem Helden Stärke, dann erst entwirren sich Gefühlskonflikte, und die Einstellung klärt sich so, dass der Weg frei wird für neue Entwicklungsschritte. Aus diesem Grunde sollte man Kinder dazu anregen, sich auf verschiedene Weise mit dem Märchen zu beschäftigen. Eine Möglichkeit ist, es gemeinsam mit ihnen nachzuerzählen, über den Inhalt zu sprechen und dabei auftauchende Fragen zu klären. Eine andere, dass Kinder ihre Lieblingsszene malen oder es im Spiel mit Figuren nachvollziehen. Selbstverständlich bietet sich auch das Rollenspiel an.

Für die Arbeit mit Gruppen (Kindergarten oder Grundschule) gilt Ähnliches. Ein gemeinsames nacherzählendes Gespräch schließt eventuelle Verständnislücken. Auch das Malen der Lieblingsszenen bildet eine gute Vorlage für einen gemeinsamen Austausch. Denn die Kinder werden sich unterschiedliche Szenen aussuchen, und es ist für alle reizvoll, anschließend zu erfahren, warum dem einzelnen Kind die gewählte Szene wichtig ist. Interessant könnte auch sein, darüber nachzudenken, warum manche Szenen nicht ausgesucht wurden. Vielleicht werden sie daraufhin ergänzt. Dann lässt sich mit den entstandenen Bildern das ganze Märchen zusammensetzen.

Eine große Chance in der Arbeit mit Gruppen liegt darin, das Märchen im Rollenspiel zu gestalten. In der Regel hat jedes Kind seine Lieblingsrolle, die es gerne spielen möchte. Deshalb ist schon der Schritt der Rollenbesetzung bedeutungsvoll. Denn obwohl manche Figuren bevorzugt und andere gemieden werden, stellt sich die Aufgabe, alle Rollen zu verteilen. Das gelingt nur, wenn ein Märchen mehrfach gespielt wird und die Kinder in verschiedene Rollen schlüpfen. Genau das ist beabsichtigt. Denn so können Kinder unterschiedliche Seiten an sich selbst erleben und unterschiedliche Handlungsstrategien

I. DIE WELT UND WIRKUNG DER MÄRCHEN

ausprobieren. Sie erfahren, wie es ist, ein Esel, ein Hund oder eine Katze zu sein, oder auch der kluge Königsson, der das Reich nicht erbt, oder der als dumm Erachtete, der es erbt. Sie erleben sich in der Gestalt der schönen, fleißigen, aber ungeliebten Tochter und in der der hässlichen, faulen, aber geliebten. Sie spüren, wie es ist, sanftmütig oder überheblich zu sein. Durch solche Erfahrungen erweitert sich sowohl das Bewusstsein ihrer selbst als auch ihr Handlungsrepertoire. Und manch ein Kind, das zuvor nur schüchtern war, lernt, sich besser durchzusetzen. Seine psychische Widerstandskraft wächst, seine Verletzlichkeit nimmt ab, kurz: seine Persönlichkeit gewinnt an Stärke, das heißt, seine Resilienz gegenüber unvermeidlichen Belastungen steigt.

Es gibt inzwischen wieder Märchenerzähler, denen Jung und Alt fasziniert zuhören. So genießen es auch kleinere Kinder viel mehr, wenn man ihnen Märchen erzählt, als wenn man sie ihnen vorliest. Denn im Erzählen ist der Erwachsene deutlicher spürbar, seine Sprache und Stimme klingen lebhafter, es gibt Augenkontakt, die Zuwendung wird nicht durch das Buch behindert. Der Erzähler kann sich mit seiner Wortwahl und Sprechgeschwindigkeit nach dem Auffassungsvermögen der Kinder richten. Diese wiederum erhalten durch Mimik und Gestik zusätzliche Informationen, die ihnen das Verständnis und die Konzentration erleichtern. Wenn immer möglich, sollten also Eltern, Großeltern, Erzieherinnen und Lehrer frei erzählen. Das gilt auch für andere Geschichten als Märchen. Dabei ist es jedoch nicht nötig, wie manche Märchenliebhaber meinen, die Sprache der Brüder Grimm Wort für Wort auswendig zu lernen. Deren Sprache erfüllt zwar höchste ästhetische Ansprüche, so dass viele Volksmärchen in ihrer Fassung in den Rang kleiner ästhetischer Kunstwerke aufsteigen. Dennoch erlaubt eine lebendige Erzähltradition durchaus gewisse Variationen im sprachlichen Ausdruck, die es auch schon zu Zeiten der Gebrüder Grimm gab. Wichtig ist allerdings, dass der Handlungsablauf in seiner Folge beibehalten und die typische Märchenstruktur respektiert wird. Das heißt, die Sprache sollte konkret und bildhaft sein, sich auf die Nennung von Kernmerkmalen beschränken und auf zusätzliche Ausschmückungen (besonders der grausamen Szenen) verzichten. Ty-

I. DIE WELT UND WIRKUNG DER MÄRCHEN

pische, wiederkehrende Sprüche sollten wortgetreu wiederholt werden. So prägen sie sich ein und werden oft noch nach Jahrzehnten erinnert. Sie tauchen bei der Nennung des Märchens im Gedächtnis auf, oft mit positiven Gefühlen verbunden, selbst wenn der Handlungsverlauf weitgehend vergessen wurde.

Fühlt sich jemand beim Erzählen unsicher, so sollte er sich nicht scheuen, das Märchen vorzulesen. Ist das Kind erst drei oder vier Jahre alt, so unterstützen schöne Illustrationen den Märchengenuss. Beim gemeinsamen Betrachten der Bilder lässt sich der Inhalt noch einmal mühelos so zusammenfassen, dass auch kleine Kinder die Handlung verstehen. Offene Fragen klären sich sodann im Dialog wie von selbst. Ältere Kinder – insbesondere ab dem Grundschulalter – werden beim Vorlesen die Sprache der Gebrüder Grimm genießen und sich in eine für sie anregende, etwas altertümliche Atmosphäre versetzen lassen, die die Vorlage für «Früher-Gespräche» bietet. Damit erweitert sich der Horizont nochmals beträchtlich.

Die Sprachgestalt der vierundzwanzig aufgenommenen Grimm'schen Märchen entspricht weitgehend der Originalfassung der Gebrüder Grimm. Mehrere Gründe führten zu dieser Entscheidung: Mit dieser Sprache haben die Gebrüder Grimm die gesammelten Volksmärchen in den Rang kleiner literarischer Kunstwerke gehoben, so dass sie zum Vorbild für das Lesemärchen überhaupt wurden. Auch die Übersetzungen in andere Sprachen orientierten sich an dieser Sprachqualität. Noch immer überzeugt sie durch ihre Schönheit, Rhythmik und Bildhaftigkeit. Deshalb ist sie es wert, auch heutigen Kindern unverändert dargeboten zu werden. Sie vermittelt Kindern einen reichen Sprachschatz, was in einer Zeit, in der die «einfache Sprache» Hochkonjunktur hat, besonders wichtig erscheint. In der Beschäftigung mit einer schönen, anspruchsvollen Sprache erwerben Kinder nicht nur einen umfassenden Wortschatz, sondern lernen auch, differenzierten gedanklichen Zusammenhängen zu folgen, was ihre Denkfähigkeit insgesamt fördert. Dabei ist es nicht wesentlich, dass sie gleich zu Beginn jedes Wort verstehen. Es reicht, wenn sie zunächst den Handlungsablauf erfassen. Mit jeder Wieder-

I. DIE WELT UND WIRKUNG DER MÄRCHEN

holung erschließen sich dann weitere Details. Wenn es sie stört, dass sie ein Wort nicht verstehen, werden sie nachfragen, wodurch sich wieder ein Anknüpfungspunkt für ein Gespräch ergibt. Darüber hinaus zeigt die Erfahrung, dass Kinder die altertümliche Sprache der Gebrüder Grimm durchaus lieben. Sie erleben in ihr etwas Besonderes, das sie mit der schönen «Märchenatmosphäre» verbinden. Diese Sprache regt ihre Phantasie zusätzlich an und schenkt ihrer Vorstellung von der Wirklichkeit eine neue Dimension.

Doch nicht nur Kinder brauchen Märchen. Die Beschäftigung mit ihnen bereichert auch Erwachsene, wenn diese den Zugang zum bildhaft-symbolischen Verstehen besitzen oder zurückgewinnen. Dann spricht die Bildsprache für sich, und die Deutungen führen zu einem umfassenden Verständnis des jeweiligen Gehaltes. So werden erwachsene Leser sich entweder in ihrem Lebensentwurf bestätigt fühlen und dessen Hintergründe deutlicher wahrnehmen, oder sie finden ihre aktuellen Lebensfragen in den Märchen wieder. Das regt sie an, sich erneut mit ihnen auseinanderzusetzen.

Darüber hinaus können Märchen auch für Erwachsene heilsam und entwicklungsfördernd wirken. Das haben insbesondere die verschiedenen psychotherapeutischen Schulen erkannt. Sie deuten das Märchengeschehen ebenfalls als Bewältigung einer Entwicklungsaufgabe. Allerdings betrachten sie jede beteiligte Märchenfigur – sei sie nun ein Mensch, ein Tier oder ein Phantasiewesen – als einen Aspekt ein und derselben Person. Das dabei verwendete Prinzip lautet: Die typischen Eigenschaften oder Rollen, die eine Figur in der Märchenhandlung innehat, charakterisieren auch ihre innerpsychische Funktion. So wird die Komplexität einer Persönlichkeit bildhaft aufgefächert in verschiedene Anteile, die alle zusammen ein «inneres Team» bilden und sich als innere Stimmen oder Reaktionstendenzen äußern. Eine von ihnen wirkt beispielsweise jung, aktiv ins Leben strebend. Sie traut sich viel zu, ist noch nicht von Gewohnheiten geprägt. Sie hat die Qualitäten eines Kindes, dem die Zukunft gehört. Dieses «innere Kind» wird im Märchen oft durch den jüngsten von drei Söhnen verkörpert.

Sodann meldet sich in jedem Menschen der oder die «innere Geliebte»,

I. DIE WELT UND WIRKUNG DER MÄRCHEN

also das Seelenbild vom ersehnten andersgeschlechtlichen Gegenüber, das manchmal erst der «Erlösung» bedarf. Die Hochzeit mit ihm bedeutet – innerpsychisch betrachtet – die Vereinigung des männlichen und weiblichen Persönlichkeitsanteils.

Ferner gehört zum inneren Team die Figur, die das bewusste Persönlichkeitszentrum darstellt, die «das Sagen hat» oder «regiert», oftmals repräsentiert durch den König (oder den Vater). Dieses Bewusstseinszentrum erweist sich manchmal als klug und weise, manchmal aber auch als habgierig und machtbesessen.

Gelegentlich meldet sich auch eine Stimme «aus der Tiefe» mit erstaunlichen, unerwarteten Einfällen, die sich als hilfreich erweisen, wenn man sie beachtet. Im Märchen lässt sich diese Stimme dem oder der «alten Weisen» zuordnen, die beispielsweise als graues Männchen, als Bettler, als Fee oder Frau Holle erscheint.

Etliche weitere Gestalten bereichern das innere Team. Jeder kennt seine «innere Mutter» (auch ihren negativen Aspekt: die Stiefmutter, eventuell auch die Hexe) und den «inneren Vater» (auch seine negative Ausprägung, etwa als Zauberer), ebenso die rohe, ungezähmte, vitale Kraft, die einem Räuber oder einem Riesen gleicht.

Weiterhin spürt wohl jeder in sich eine mehr oder weniger stark ausgeprägte Tendenz sowohl zum Fleiß als auch zur Bequemlichkeit oder «Faulheit», zur Gier, zur Überheblichkeit, zum Mitleid und zur Hilfsbereitschaft. Sie alle finden in typenhaften Märchenfiguren ihren Ausdruck.

Schließlich gibt es innere Qualitäten, die sich gut durch Tiere ausdrücken lassen. Es bieten sich an: der Vogel (Adler, Taube), der seelisch-geistige Tendenzen ausdrückt, Fische, die dem Wasser angehören und damit den unbewussten Bereich repräsentieren, Löwe und Bär als Gestalten der Kraft, die Ameise und viele andere mehr.

Alle Aspekte zusammengenommen bilden das «innere Team» der Persönlichkeit, dessen Mitglieder mehr oder weniger harmonisch zusammenarbeiten. Häufig bestimmen aber auch heftige Konflikte zwischen den einzelnen

I. DIE WELT UND WIRKUNG DER MÄRCHEN

Tendenzen das Erleben und Handeln. Dann besteht die Entwicklungsaufgabe in deren Überwindung, auch für Erwachsene.

Die Handlungsorte des Märchens repräsentieren innerpsychische Bereiche. So veranschaulicht der Wald beispielsweise das Unbewusste, und zwar aufgrund seines ungeordneten, schwer zu durchdringenden Charakters und der Fülle an – pflanzlichem und tierischem – Leben, das in ihm wächst bzw. wohnt. Auch das Wasser, insbesondere das Meer, lässt sich aufgrund seiner fließenden Qualität und der ungeheuren, das Festland bei weitem übertreffenden Ausdehnung dem Unbewussten zuordnen. Das Schloss hingegen symbolisiert aufgrund seiner klar geordneten Struktur den bewusst gestalteten Lebensbereich.

Die Märchenhandlung entfaltet den inneren Konflikt und die Schwierigkeiten auf dem Weg seiner Bewältigung. Das gesamte Märchen lässt sich also als inneres Drama, aufgeführt vom inneren Team auf der eigenen «inneren Bühne», verstehen, wobei die Lösung einen Reifungsschritt darstellt. Dieser Sichtweise folgen inzwischen die unterschiedlichsten pädagogischen und psychologischen Zugänge.

[...]

Mehr Informationen zu diesem und vielen weiteren Büchern aus dem Verlag C.H.Beck finden Sie unter: www.chbeck.de