

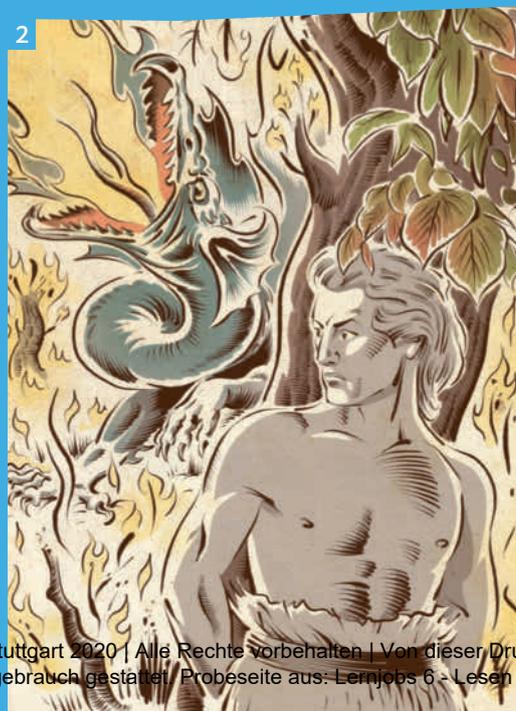
Lernjob

Ich kann Sagen lesen und verstehen.

Geschichten, in denen die Helden über außerordentliche Kräfte verfügen, Götter in das Geschehen eingreifen, fantastische Figuren und Fabelwesen auftreten, sind spannend zu lesen. Vielleicht willst du wissen, was davon wahr ist. Über viele Jahrhunderte wurden diese Geschichten nicht aufgeschrieben, sondern nur erzählt. Dabei wurde auch gern übertrieben. Und doch gehen viele Sagen auf etwas zurück, was sich wirklich ereignet hat. In dem Lernjob lernst du, Sagen zu verstehen und diese nachzuerzählen.

- a Siegfried will ein Held sein und den Drachen besiegen.
- b Wilhelm Tell ist der Beste im Armbrustschießen.
- c Das sind die Brüder Romulus und Remus.

Sieh dir die Bilder genau an. Ordne die Sätze den Sagenfiguren zu.



Das kannst du schon.

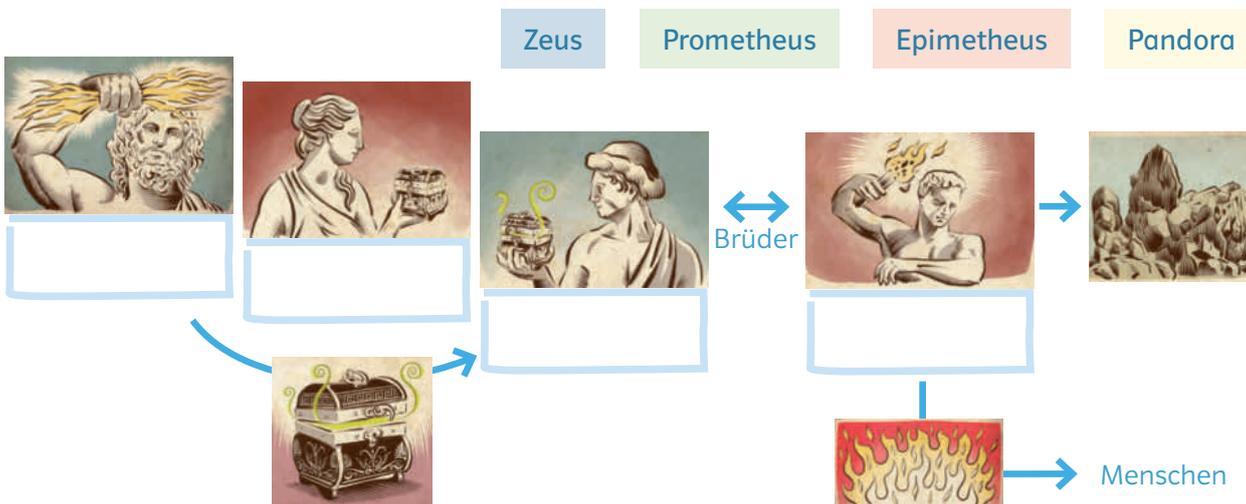
1 Hier ist etwas durcheinandergeraten. Lies die Textausschnitte und bring sie in die richtige Reihenfolge.

- a Er gab ihr den Namen Pandora. In die Büchse packte er schreckliche Dinge wie Krankheit und Elend. Pandora erhielt den Auftrag, zu den Menschen hinabzusteigen und Epimetheus, dem Bruder des Prometheus, die Büchse als Geschenk zu übergeben.
Epimetheus sah die wunderschöne Pandora, war von ihr völlig geblendet und dachte an keinen Hinterhalt.
- b Eine gute Gabe war auch in der Büchse vorhanden. Es war die Hoffnung. Bevor diese jedoch zum Wohl der Menschen ent schlüpfen konnte, hatte Pandora die Büchse wieder fest verschlossen. Sie hatte ihren Auftrag erledigt. Die Menschen blieben in ihrem Unglück zurück. Prometheus wurde zur Strafe an einen Felsen geschmiedet.
- c Prometheus hatte den Menschen verbotenerweise das Feuer gebracht. Darüber war Zeus, der höchste Gott, sehr verärgert. Die Menschen sollten nicht zu mächtig werden. Deshalb überlegte er sich einen Racheplan. Er ließ eine wunderschöne Frau erschaffen und eine Büchse herstellen. Diese junge Frau erweckte Zeus dann zum Leben.
- d Prometheus hatte seinen Bruder ausdrücklich vor den Geschenken der Götter gewarnt. Trotzdem nahm Epimetheus das Geschenk an. In diesem Moment öffnete Pandora die Büchse. Krankheit und Elend brachen aus ihr heraus und verteilten sich über die ganze Welt.

2 Kennst du die Sage? Schreibe den Titel auf. Du musst dazu einen Frauennamen und einen Gegenstand ergänzen. Beide stehen im Text.

Die _____ der _____

3 In der Sage kommen verschiedene Figuren vor. Lies die Namen der Figuren und setze sie in das Schaubild ein.



1 Lies die folgende Sage.

Wie Siegfried auf Drachenjagd ging

Vor langer Zeit lebten in Xanten am Niederrhein König Siegmund und seine Gemahlin Sieglind. Sie hatten einen Sohn, den sie Siegfried nannten. Schon als Kind war Siegfried sehr stark und sehr mutig. Auch konnte er geschickt mit Waffen umgehen. Da er eine große Sehnsucht nach Abenteuern hatte, verließ er als Jüngling das elterliche Schloss. Sein Weg führte durch den Sachsenwald.

Einige Tage war er schon in dem Wald unterwegs, als er einen Feuerschein wahrnahm. Während er sich näherte, sah er, dass es das Feuer einer Schmiede war. Das kam ihm gerade recht, denn er wünschte sich sehnlichst ein Schwert, um gegen Drachen und Riesen kämpfen zu können. Vielleicht wäre es möglich, ein Schwert in der Schmiede zu bekommen. Am Amboss stand der Schmied und hielt ein glühendes Eisenstück. Die Gesellen ließen die schweren Hämmer im Wechsel darauf fallen. Dann warf der Schmied das Eisen ins Wasser und wandte sich dem Jüngling zu. Jetzt erfuhr Siegfried, dass er vor einem Meister der Schmiedekunst stand. Mime, der Schmied, war im ganzen Land bekannt. Siegfried begrüßte ihn und bat: „Könnt Ihr mich nicht als Lehrburschen nehmen und mir das Schmieden beibringen?“ Der Meister erwiderte: „Eigentlich könnte ich schon einen Lehrburschen gebrauchen, aber zuerst muss ich wissen, ob du auch kräftig genug bist.“ Siegfried ergriff den Hammer und versetzte dem Amboss einen so heftigen Schlag, dass dieser fast vollständig im Boden versank. Der Meister schaute mit großen Augen auf das, was Siegfried angerichtet hatte, und die Gesellen standen mit offenem Mund da. Siegfried durfte trotzdem bleiben.

Er lernte schnell und seine großen Kräfte halfen ihm. Aber wenn ihn die Gesellen immer wieder ärgerten, wie sie das mit dem Jüngsten oft taten, ließ er sich das nicht gefallen und verprügelte sie. So lagen die jungen Männer immer wieder krank danieder.

Deshalb entschloss sich der Schmied, Siegfried loszuwerden. Mime überlegte hin und her, wie er es wohl anstellen könnte, ohne sich Ärger einzuhandeln. Siegfried erhielt vom Schmied den Auftrag, in den Wald zu einem Meiler zu gehen. „Ich brauche Holzkohle für das Schmiedefeuer. Lass dir vom Köhler welche geben“, sprach der Schmied. Dann erklärte er Siegfried noch den Weg: „Siehst du dort in der Ferne den aufsteigenden Rauch? Dort steht der Meiler.“ Siegfried wusste jedoch nicht, dass in der Nähe ein schrecklicher Drache hauste. Mime hingegen hoffte, dass so das Problem erledigt sein würde. Schon am gleichen Tag zog Siegfried los.

Als er einige Stunden im Wald unterwegs war, hörten die Vögel plötzlich auf zu singen. Siegfried war sehr verwundert, blieb stehen und schaute um sich. Da schoss mit einem furchtbaren Zischen ein Drache aus seiner Höhle unter einem Lindenbaum hervor. Sein Rachen war weit geöffnet, um Siegfried zu verschlingen. Die Augen funkelten böse und der Schwanz peitschte hin und her. Blitzschnell riss Siegfried einen Eichenbaum aus und stieß ihn mit den Wurzeln voran dem Ungeheuer in den Rachen. Während sich der Drache wütend herumwarf, riss Siegfried einen Baum nach dem anderen aus und warf sie auf den Drachen. Dieser verfring sich immer mehr in dem Astgestrüpp der Bäume. Der Drache war gefangen, er konnte weder angreifen noch fliehen.

Siegfried rannte zum nahen Meiler und erbat sich vom Köhler einen Eimer mit glühenden Kohlen, die ihm der Mann auch gern überließ. Auch er
 50 wünschte sich den Tod des Drachens. Siegfried zündete mit den glühenden Kohlen die Bäume an, in denen das Ungeheuer festsaß. Bald brannte alles lichterloh. Die Flammen schlugen über dem Drachen zusammen, während er sich noch immer mit heftigen Bewegungen zu befreien versuchte. Schließlich schmolz seine dicke Hornhaut und bildete ein Rinnsal, das sich in einer Mulde
 55 zu Siegfrieds Füßen sammelte. Dieser steckte, neugierig wie er nun einmal war, seinen Finger hinein. Da geschah etwas Unglaubliches. Eine dicke Hornhaut überzog seinen Finger. Siegfried versuchte, sie mit dem Messer einzuritzen, aber es war nicht möglich.



Da erkannte Siegfried, dass ihn die Hornhaut in allen Kämpfen schützen
 60 könnte. Also entkleidete er sich und wälzte sich in dem flüssigen Horn. Dabei hatte er nicht bemerkt, dass ein Blatt des Lindenbaums zwischen seine Schulterblätter gefallen war. An dieser Stelle war er nicht geschützt. Hätte er dies gewusst, wäre er bei späteren Kämpfen vorsichtiger gewesen. Siegfried entschied, nicht mehr zu dem Schmied zurückzukehren, da er dessen Plan
 65 durchschaut hatte. Weil er glaubte, unverwundbar zu sein, wollte er in die weite Welt, um große Abenteuer zu bestehen und ein Held zu werden.

- 2 Lies die folgenden Begriffe aus dem Text und ordne sie den passenden Worterklärungen zu.

Amboss

Meiler

hausen

Mulde

Köhler

Rinnsal

lichterloh

_____ anderes Wort für wohnen

_____ mit hellen, hohen Flammen brennend

_____ große Holzstapel zur Herstellung von Holzkohle, mit Erde bedeckt, innen brennt das Feuer

_____ schwerer Block zur Bearbeitung von glühendem Eisen

Vertiefung im Boden

Flüssigkeit, die in einem schmalen Streifen fließt

überwacht den Meiler, achtet darauf, dass das Feuer genügend Luft erhält

3 Beantworte die folgenden Fragen zum Text.

Warum verlässt Siegfried seine Eltern?

Wodurch fiel er schon als Kind auf?

Warum wollte er bei dem Schmied in die Lehre gehen?

Warum glaubt Siegfried, ein Held werden zu können?

4 Lies den Text jetzt nochmals abschnittsweise. Streiche mit Bleistift die Sätze, die für den Verlauf der Geschichte unwichtig sind.

5 Unterstreiche im Text in jedem Abschnitt die wichtigsten Informationen.

6 Übertrage die Informationen aus Aufgabe 5 zu jedem Abschnitt auf die folgenden Karteikarten.

vor langer Zeit

Xanten am Niederrhein

König Siegmund + Gemahlin Sieglind

Sohn Siegfried

stark und mutig

Jüngling: verließ Schloss

Sachsenwald

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

TIPP

Im Text sind die Figuren grün, Orte rot und Zeitangaben gelb gekennzeichnet.

7 Beantworte mithilfe deiner Textmarkierungen die W-Fragen stichwortartig.

Welche Personen kommen vor?

Wer hat den Drachen besiegt?

Wo fand der Kampf statt?

Wann passierte es?

Was machte den Drachentöter fast unverwundbar?

TIPP

Im Einleitungssatz beantwortest du die W-Fragen: Wer? Was? Wann? Wo?

8 Wenn du die Sage deiner Klasse erzählen willst, benötigst du als Einstieg eine kurze Einleitung. Fülle dazu den Lückentext auf der Karteikarte aus.

Die Sage handelt von _____, der einen

im _____ tötete und fast _____ wurde.

Das geschah _____.

9 Prüfe, welche Merkmale in der Sage zu finden sind. Ergänze dazu die Tabelle.

genaue Ortsangaben	genaue Zeitangaben	Figuren, die anscheinend gelebt haben	magische und mystische Wesen	Belohnung/ Bestrafung am Ende	Hinweise auf Ursprung (Bauwerke, Naturerscheinungen)
<i>Xanten am Niederrhein</i>					

Merke Sagenmerkmale

Sagen sind kurze Geschichten, die mündlich weitergegeben wurden. Sie wurden ausgedacht, um **besondere Ereignisse, Bräuche** oder **örtliche Auffälligkeiten** (z. B. Felsen, Türme, Berge) zu erklären.

Weitere Merkmale sind:

- Sie enthalten einen **wahren Kern**, z. B. genaue Orts- und Zeitangaben, geschichtliche Ereignisse und Personen, die anscheinend einmal gelebt haben.
- Sie erzählen von abenteuerlichen **Kämpfen, Reisen** und **unheimlichen Begebenheiten**.
- Es treten **Götter, Helden, fantastische Figuren** und **Fabelwesen** wie Ungeheuer, Elfen, Geister, Riesen, Hexen auf.
- Oft wird am Ende **gutes Verhalten belohnt** und **böse Taten** werden **bestraft**.

TIPP

Du kannst dazu die Karteikarten von Seite 47 und 48 für den Vortrag auf richtige Karteikarten übertragen.

10 Stelle die Sage „Wie Siegfried auf Drachenjagd ging“ deiner Klasse vor. Nutze dazu den Einleitungssatz aus Aufgabe 8 und die Karteikarten aus Aufgabe 6. Lass dir zu deiner Nacherzählung ein Feedback geben.

Arbeitstechnik Eine Geschichte nacherzählen

Wenn du eine Geschichte nacherzählst, gibst du den **Verlauf der Geschichte** mit eigenen Worten wieder. Dabei erzählst du **nur das Wichtigste**. Du lässt Unwichtiges weg und ergänzt dabei auch nichts Neues.

1. Lies den Text **abschnittsweise**.
2. Lege zu jedem Abschnitt eine **Karteikarte** an. Nummeriere die Karteikarten in der entsprechenden Reihenfolge.
3. Notiere auf den Karteikarten die **wichtigsten Informationen** aus jedem Abschnitt in Stichworten.
4. Schreibe Stichworte für die **Einleitung** auf eine Karteikarte. Beantworte dazu die W-Fragen Wer? Was? Wann? Wo?
5. Beginne deine Nacherzählung mit der Einleitung und erzähle dann deine Geschichte mithilfe der Karteikarten in der **richtigen Reihenfolge**.

Beachte: Erzähle im **Präteritum**. Du kannst auch **wörtliche Rede** verwenden.



Feedback geben und nehmen



Seite 60
Checkliste

**1** Lies die folgende Sage.**Wilhelm Tell muss auf einen Apfel schießen**

König Rudolf I. beanspruchte Gebiete in der Schweiz, die vorher selbstständig waren. Es betraf auch die Bergbauern aus dem Kanton Uri. Der König hatte den Landvogt Gessler als Verwalter eingesetzt, der im Jahr 1291 hier Steuern eintrieb. Gessler wollte seine Macht jedem Einwohner zeigen und jeden Widerstand ersticken. Deshalb ließ er einen Stock mit seinem Hut an der Spitze mit-
 5 ten auf dem Marktplatz von Altdorf aufstellen. Hier kam jeder vorbei, wenn er nicht einen größeren Umweg machen wollte. Der Landvogt befahl, dass sich jeder vor seinem Hut zu verneigen habe, als ob der Hut er-
 10 selber wäre. Wer diesen Beweis der Unterwerfung nicht zeigen würde, der hätte eine schwere Strafe zu erwarten. Ein Soldat hielt Wache. Er sollte sogleich berichten, wenn es jemand wagte, sich dem Befehl zu widersetzen. Wilhelm Tell war ein Bergbauer, der mit seiner Familie in einem nahen Tal lebte. Der Bauernhof warf wenig ab, sodass er seine Frau und die beiden klei-
 15 nen Söhne zusätzlich durch die Jagd ernährte. So war er im Lauf der Zeit zum besten Armbrustschützen geworden. Als er zu Einkäufen in Altdorf weilte, kam er an dem Stock mit Hut vorüber. Er verneigte sich nicht und wurde von dem dort wachenden Soldaten aufgefordert, dies zu tun. Der Soldat herrschte ihn in einem sehr schroffen Ton an, aber der aufrechte Wilhelm Tell ließ sich davon nicht beeindrucken. Ihm missfiel die entwürdigende Handlung und er
 20 verweigerte die Verbeugung. Daraufhin wurde der aufrechte Mann abgeführt und zum Landvogt gebracht.

Der Landvogt Gessler wollte wissen: „Warum missachtest du meinen Befehl?“ Wilhelm Tell antwortete: „Ich würde mich vor euch verbeugen, aber nicht vor einem Hut.“ Daraufhin drohte Gessler: „Sag zu, dass du dich in Zukunft
 25 verbeugen wirst, oder du wirst es sehr bereuen.“ Wilhelm Tell erwiderte stolz: „Ich kann es nicht tun, es ist gegen meine Ehre.“ Gessler überlegte sich, wie er den Mann gefügig machen könnte, und ließ Tells jüngsten Sohn holen. Gessler hielt Tell einen Apfel hin: „Diesen Apfel musst du treffen, um der Strafe zu entgehen.“ Als er eine Erleichterung im Gesicht des Gequälten sah, fügte er
 30 hinzu: „Der Apfel wird auf dem Kopf deines Sohnes liegen.“ Obwohl die Entfernung groß war, blieb dem verzweifelten Vater keine Wahl, da sonst beiden der Tod drohte. Seine Hände zitterten, als er die Armbrust ergriff. Langsam nahm er seine Armbrust und griff einen Pfeil und dann noch einen zweiten. Sorgfältig legte er an und traf den Apfel genau in der Mitte. Sein Kind blieb zu
 35 seiner großen Erleichterung unverletzt und er schloss es liebevoll in die Arme. Den Landvogt beeindruckte zwar der meisterhafte Schuss, dann wollte er aber unbedingt wissen, warum Wilhelm Tell zwei Pfeile genommen habe. Er war ein bössartiger Mensch und hoffte, dem siegreichen Schützen noch Schaden zufügen zu können. Dieser versuchte der Antwort zu entgehen, aber der Land-
 40 vogt bestand darauf. Schließlich erklärte Wilhelm Tell, nachdem er die Zusage erhalten hatte, dass sein Leben geschont werde: „Mit dem zweiten Pfeil hätte ich euch getötet, wenn mein Kind zu Schaden gekommen wäre.“ Der Landvogt blieb bei seinem Versprechen, das Leben von Wilhelm Tell zu schonen. Aber er erklärte ihm, dass er jetzt für alle Zeiten sein Gefangener sei.
 45 Der gefesselte Wilhelm Tell wurde zu einem Schiff gebracht. Der Landvogt und seine Soldaten mussten nämlich auf die andere Seite des Vierwaldstätter-

sees, um zur Burg des Landvogts zu gelangen. Ein starker Föhnwind kam auf und die Wellen wurden immer heftiger. Es gelang den Soldaten des Landvogts nicht mehr, das Schiff zu steuern. In ihrer Not flehten die Soldaten den Landvogt an, Wilhelm Tell die Fesseln abzunehmen. Er sei der Einzige, der mit solchen Stürmen auf dem See vertraut sei und daher das Schiff steuern könnte. Auch der Landvogt hoffte, dem sicheren Untergang zu entgehen. Deshalb fragte er Wilhelm Tell, ob er das Steuer übernehmen und sein Bestes geben wolle. Dieser war einverstanden, weil er glaubte, die Situation zur seiner Flucht nutzen zu können. In der Nähe einer Felsplatte, die heute noch den Namen Tellsplatte trägt, griff er seine am Boden liegende Armbrust, tat einen mächtigen Sprung und entkam.

Wilhelm Tell wusste, dass der Weg von Gessler nach Küsnacht führen würde. Deshalb eilte er über die Berge und erreichte den Ort. Die Hohle Gasse war der einzige Weg nach Küsnacht. Hier legte er sich auf die Lauer. Als sich schließlich der Landvogt mit seinen Soldaten näherte, spannte Wilhelm Tell seine Armbrust und tötete Gessler mit einem einzigen Schuss.

2 Trage den Weg, den Tell genommen hat, in den Lageplan ein.



3 Beantworte die folgenden Fragen zum Text.

Warum waren die Bergbauern aus dem Kanton Uri gegen den König und seinen Landvogt Gessler so aufgebracht?

Warum ließ der Landvogt Gessler den Stock mit Hut aufstellen?

Warum tötete Wilhelm Tell den Landvogt?

- 6 Markiere im Text die Figuren grün, die Orte rot und die Zeitangaben gelb.
- 7 Beantworte mithilfe deiner Textmarkierungen die W-Fragen stichwortartig.

Welche Figuren kommen vor?

Wer sind die Gegenspieler?

Wo übte der Landvogt sein Amt aus?

Wann ließ er den Stock mit Hut aufstellen?

Was ist das wesentliche Ereignis der Sage?

TIPP

Meist werden Figuren und Orte mehrfach genannt. Es reicht aus, wenn du die Markierung beim ersten Mal vornimmst.

- 8 Wenn du die Sage „Wilhelm Tell muss auf einen Apfel schießen“ deiner Klasse erzählen willst, benötigst du eine kurze Einleitung. Ergänze die folgende Einleitung und gehe dabei auf die W-Fragen (Wer? Was? Wann? Wo?) ein.

Im Kanton Uri war im Jahr _____ eingesetzt.

Es kommt zu einer Auseinandersetzung zwischen ihm und _____,

der sich als freier Bergbauer _____

TIPP

Verrate in der Einleitung nicht zu viel vom Inhalt der Sage. Du sollst den Zuhörerinnen und Zuhörern aber eine Orientierung geben.

- 9 Prüfe, welche Merkmale in der Sage zu finden sind. Ergänze dazu die Tabelle.

genaue Ortsangaben	genaue Zeitangaben	Figuren, die anscheinend gelebt haben	magische und mystische Wesen	Belohnung/ Bestrafung am Ende	Hinweise auf Ursprung (Bauwerke, Naturerscheinungen)
<hr/>	<hr/>	<hr/>	X	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>		<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>		<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>		<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>		<hr/>	<hr/>

Merke

Sagenmerkmale

Sagen sind kurze Geschichten, die mündlich weitergegeben wurden. Sie wurden ausgedacht, um **besondere Ereignisse, Bräuche** oder **örtliche Auffälligkeiten** (z. B. Felsen, Türme, Berge) zu erklären.

Weitere Merkmale sind:

- Sie enthalten einen **wahren Kern**, z. B. genaue Orts- und Zeitangaben, geschichtliche Ereignisse und Personen, die anscheinend einmal gelebt haben.
- Sie erzählen von abenteuerlichen **Kämpfen, Reisen** und **unheimlichen Begebenheiten**.
- Es treten **Götter, Helden, fantastische Figuren** und **Fabelwesen** wie Ungeheuer, Elfen, Geister, Riesen, Hexen auf.
- Oft wird am Ende **gutes Verhalten belohnt** und **böse Taten** werden **bestraft**.



TIPP  **10**
Du kannst die Karteikarten von Seite 52 auf richtige Karteikarten übertragen.

Stelle die Sage „Wilhelm Tell muss auf einen Apfel schießen“ deiner Klasse vor. Nutze dazu den Lageplan aus Aufgabe 2, den Einleitungssatz aus Aufgabe 8 und die Karteikarten aus Aufgabe 5. Lass dir zu deiner Nacherzählung ein Feedback geben.



Feedback geben und nehmen



Seite 60
Checkliste

Arbeitstechnik

Eine Geschichte nacherzählen

Wenn du eine Geschichte nacherzählst, gibst du den **Verlauf der Geschichte** mit eigenen Worten wieder. Dabei erzählst du **nur das Wichtigste**. Du lässt Unwichtiges weg und ergänzt dabei auch nichts Neues.

1. Lies den Text **abschnittsweise**.
2. Lege zu jedem Abschnitt eine **Karteikarte** an. Nummeriere die Karteikarten in der entsprechenden Reihenfolge.
3. Notiere auf den Karteikarten die **wichtigsten Informationen** aus jedem Abschnitt in Stichworten.
4. Schreibe Stichworte für die **Einleitung** auf eine Karteikarte. Beantworte dazu die W-Fragen Wer? Was? Wann? Wo?
5. Beginne deine Nacherzählung mit der Einleitung und erzähle dann deine Geschichte mithilfe der Karteikarten in der **richtigen Reihenfolge**.

Beachte: Erzähle im **Präteritum**. Du kannst auch **wörtliche Rede** verwenden.



1 Lies die folgende Sage.

Romulus und Remus wollen eine Stadt gründen

Vor 2800 Jahren herrschte in der Stadt Alba Longa unweit der heutigen Stadt Rom König Proca. Er hatte zwei Söhne. Numitor, der ältere Sohn, wurde sein Nachfolger. Der jüngere Sohn Amulius war damit nicht einverstanden. Er vertrieb seinen älteren Bruder, den rechtmäßigen König, vom Thron. Dann ließ er den Sohn Numitors töten und die Tochter Rhea Silvia als Priesterin in einen Tempel der Vesta verbannen. So wollte er verhindern, dass mögliche männliche Nachkommen seine Herrschaft infrage stellen könnten. Im Tempel brachte Rhea Silvia jedoch zwei Knaben zur Welt, Zwillinge. Die Vestalin erklärte, dass Mars, der Gott des Krieges, der Vater sei. Amulius ließ die Priesterin daraufhin ins Gefängnis werfen und die Enkel seines Bruders in einem Korb auf dem Tiber aussetzen. Er traute sich nicht, sie direkt zu töten, weil er die Rache der Götter fürchtete.

Die Götter waren den kleinen Kindern hold und vielleicht hatten sie ja schon die Gründung Roms geplant. Der Korb blieb in einem Seitenarm des Tibers an einem Geäst hängen. Durch das Weinen der Kinder angelockt, näherte sich eine Wölfin. Da sie ihre eigenen Kinder verloren hatte, nahm sie sich der weinenden Knaben an. Sie trug sie in ihre Höhle und säugte sie. Einige Zeit später entdeckte ein Schafhirte die Wölfin mit den Kindern. Er verjagte das Tier und nahm die beiden kleinen Jungen mit nach Hause. Faustulus, so hieß der Schafhirte, und seine Frau Larentia zogen die Kinder auf. Sie betrachteten die beiden Knaben als ein Geschenk der Götter. Die Knaben erhielten die Namen Romulus und Remus.

Als die Zwillinge zu jungen Männern herangewachsen waren, unterstützten sie ihren Pflegevater nicht nur bei seiner Arbeit als Schafhirte, sondern sie jagten häufig und ausdauernd in den Wäldern. So wuchsen nach und nach ihre Kraft und ihr Mut. Ungezügelt, wie sie von Natur aus waren, begingen sie Überfälle und teilten ihre Beute mit den anderen Hirten. So vergrößerte sich mit der Zeit die Gruppe ihrer Anhänger immer mehr. Die Beraubten jedoch sann auf Rache. Während eines ausgelassenen Festes überfielen sie die nichts ahnenden Brüder. Romulus konnte entkommen, Remus wurde vor den Thron von König Amulius geführt. Dieser übergab Remus zur Bestrafung an Numitor, da die Überfälle auf dessen Land geschehen waren.

Numitor war verwundert über den Schafhirten, der überhaupt nicht das unterwürfige Verhalten eines einfachen Mannes zeigte. Als Numitor von dem Zwillingenbruder erfuhr und von der Rettung der beiden, erinnerte er sich an seine Enkel. Er verglich den Zeitpunkt und kam zu dem Schluss, dass ihm einer seiner Enkel gegenüberstand. Romulus hatte inzwischen seine Anhänger gesammelt. Sie bewaffneten sich, um König Amulius zu überfallen und den Bruder zu befreien. Remus fand bei seinem Großvater Unterstützung und konnte ebenfalls mit seinen Anhängern gegen Amulius vorgehen. Gemeinsam verjagten sie den bössartigen König und der Thron ging wieder an ihren Großvater Numitor.

Romulus und Remus beschlossen nach alldem an der Stelle, wo man sie ausgesetzt hatte und wo sie aufgewachsen waren, eine Stadt zu bauen. Das Gebiet der sieben Hügel im Tibertal eignete sich dazu. Die Brüder konnten sich aber nicht einigen, wer von ihnen der Stadt seinen Namen geben und

dort herrschen sollte. Da beide zur gleichen Zeit zur Welt gekommen waren, konnte sich keiner auf das Recht des Erstgeborenen berufen. Zur Lösung ihres Streits wollten sie die Götter befragen. Dabei war es üblich, den Vogelflug
 50 als Zeichen zu nehmen. Jeder von ihnen wählte einen der Hügel aus, um den Vogelflug zu beobachten. Romulus ging auf den Hügel Palatin und Remus auf den Aventin. Auf dem gewählten Hügel sollte dann die neue Stadt entstehen.



Remus sah als Erster sechs Geier und teilte dies dem Bruder mit. Als Romulus die Nachricht gerade erhielt, gewahrte er zwölf Geier. Beide legten die Vogel-
 55 zeichen in ihrem Sinn aus und fühlten sich als Sieger. So wurden beide Brüder von ihren Anhängern zu Königen erklärt. Damit war ein heftiger Streit zwischen ihnen ausgebrochen. Trotzig begannen beide auf ihrem Hügel mit dem Bau einer Stadt. Romulus schüttete hohe Erdwälle auf und grub außen herum einen tiefen Graben. Als Remus das sah, wollte er den Konkurrenten
 60 demütigen. Genau wie sein Bruder war auch er sehr hitzköpfig, was bei einem Kriegsgott als Vater nicht verwunderte. Mit einem Satz sprang Remus über den Graben, um zu zeigen, wie wenig Romulus die Stadt schützen könnte. Romulus wurde sehr wütend, weil Remus ihn lächerlich gemacht hatte. Er
 griff sein Schwert und schlug den Bruder nieder. So würde es jedem ergehen,
 65 der in die Stadt Rom eindringen wollte. Nach dem Tod von Remus war Romulus der alleinige König und gab der Stadt Rom ihren Namen. Das Gründungsjahr Roms ist das Jahr 753 vor Christus.

2 Notiere unbekannte Begriffe und kläre sie.

3 Lies die Figuren aus der Sage und stelle ihre Beziehungen in dem Schaubild auf Seite 57 dar.

Faustulus und Larentia

König Proca

Amulius

Numitors Sohn

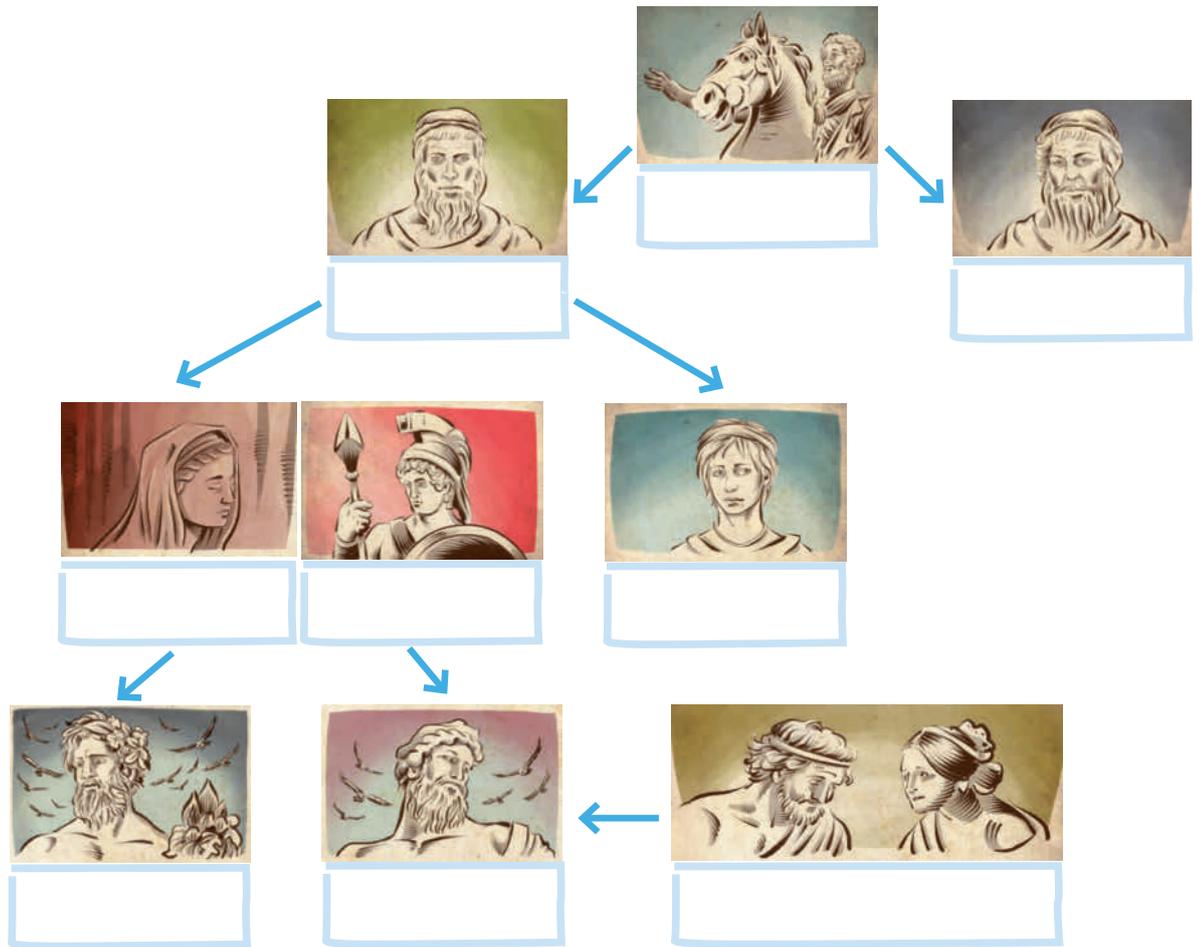
Romulus

Remus

Tochter Rhea Silvia

Mars

Numitor



4 Beantworte die folgenden Fragen zum Text.

Warum wurde Rhea Silvia zur Vestalin gemacht?

An welchen Stellen greifen die Götter in den Verlauf der Ereignisse ein?

Warum fühlen sich beide Brüder nach den Vogelzeichen als Sieger?

5 Unterstreiche im Text zu jedem Abschnitt die wichtigsten Informationen.

- 6** Übertrage die Informationen aus Aufgabe 5 zu jedem Abschnitt auf die folgenden Karteikarten.

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

- 7** Markiere im Text die Figuren **grün**, die Orte **rot** und die Zeitangaben **gelb**.



- 8** Wenn du die Sage „Romulus und Remus wollen eine Stadt gründen“ deiner Klasse erzählen willst, benötigst du eine kurze Einleitung. Sie soll den Zuhörern eine erste Orientierung geben. Schreibe die Einleitung und gehe dabei in ein, zwei Sätzen auf die W-Fragen (Wer? Was? Wann? Wo?) ein.

9 Prüfe, welche Merkmale in der Sage zu finden sind. Ergänze dazu die Tabelle.

genaue Ortsangaben	genaue Zeitangaben	Figuren, die anscheinend gelebt haben	magische und mystische Wesen	Belohnung/ Bestrafung am Ende	Hinweise auf Ursprung (Bauwerke, Naturerscheinungen)
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Merke Sagenmerkmale

Sagen sind kurze Geschichten, die mündlich weitergegeben wurden. Sie wurden ausgedacht, um **besondere Ereignisse, Bräuche** oder **örtliche Auffälligkeiten** (z. B. Felsen, Türme, Berge) zu erklären.

Weitere Merkmale sind:

- Sie enthalten einen **wahren Kern**, z. B. genaue Orts- und Zeitangaben, geschichtliche Ereignisse und Personen, die anscheinend einmal gelebt haben.
- Sie erzählen von abenteuerlichen **Kämpfen, Reisen** und **unheimlichen Begebenheiten**.
- Es treten **Götter, Helden, fantastische Figuren** und **Fabelwesen** wie Ungeheuer, Elfen, Geister, Riesen, Hexen auf.
- Oft wird am Ende **gutes Verhalten belohnt** und **böse Taten** werden **bestraft**.

10 Stelle die Sage „Romulus und Remus wollen eine Stadt gründen“ deiner Klasse vor. Nutze dazu das Schaubild aus Aufgabe 3 und deine Karteikarten aus Aufgabe 6. Lass dir zu deiner Nacherzählung ein Feedback geben.

Arbeitstechnik Eine Geschichte nacherzählen

Wenn du eine Geschichte nacherzählst, gibst du den **Verlauf der Geschichte** mit eigenen Worten wieder. Dabei erzählst du **nur das Wichtigste**. Du lässt Unwichtiges weg und ergänzt dabei auch nichts Neues.

1. Lies den Text **abschnittsweise**.
2. Lege zu jedem Abschnitt eine **Karteikarte** an. Nummeriere die Karteikarten in der entsprechenden Reihenfolge.
3. Notiere auf den Karteikarten die **wichtigsten Informationen** aus jedem Abschnitt in Stichworten.
4. Schreibe Stichworte für die **Einleitung** auf eine Karteikarte. Beantworte dazu die W-Fragen Wer? Was? Wann? Wo?
5. Beginne deine Nacherzählung mit der Einleitung und erzähle dann deine Geschichte mithilfe der Karteikarten in der **richtigen Reihenfolge**.

Beachte: Erzähle im **Präteritum**. Du kannst auch **wörtliche Rede** verwenden.

TIPP

Du kannst die Karteikarten von Seite 58 auf richtige Karteikarten übertragen.



Feedback geben und nehmen



Seite 60
Checkliste

Checkliste

1. Wie hat dir der Lernjob gefallen?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

sehr gut gar nicht

2. Was ist dir besonders gut gelungen?

3. Wobei hattest du Probleme?

4. Überprüfe deine Ergebnisse mit dem Lösungsblatt. Welche Aufgaben hast du gelöst? Kreuze an.

Das kannst du schon.

- Aufgabe 1 Aufgabe 2 Aufgabe 3

BASIS

- Aufgabe 1 Aufgabe 2 Aufgabe 3 Aufgabe 4
 Aufgabe 5 Aufgabe 6 Aufgabe 7 Aufgabe 8
 Aufgabe 9 Aufgabe 10

EXTRA

- Aufgabe 1 Aufgabe 2 Aufgabe 3 Aufgabe 4
 Aufgabe 5 Aufgabe 6 Aufgabe 7 Aufgabe 8
 Aufgabe 9 Aufgabe 10

PLUS

- Aufgabe 1 Aufgabe 2 Aufgabe 3 Aufgabe 4
 Aufgabe 5 Aufgabe 6 Aufgabe 7 Aufgabe 8
 Aufgabe 9 Aufgabe 10

Rückmeldung Lernpartner / Lernbegleiter:
