



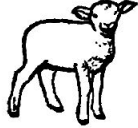



## Was ist eine Fabel?

Die Fabel (lat. \_\_\_\_\_ oder fabella) ist eine kurze \_\_\_\_\_ mit lehrhaftem Inhalt. Die Lehre, auch \_\_\_\_\_ genannt, wird meist ausdrücklich formuliert, entweder am Anfang der Fabel ( \_\_\_\_\_ ) oder am Ende ( \_\_\_\_\_ ).

Im Handlungsteil der Fabel treten meist typisierte Tiere mit festgelegten \_\_\_\_\_ als Handlungsträger auf, wie zum Beispiel:

Löwe  mächtig	Esel 	Fuchs 	Wolf 	Lamm 	Rabe 
--	---	--	---	--	---

Die Fabeltiere können sprechen und haben überhaupt \_\_\_\_\_ Eigenschaften. Sie werden nach moralischen Werten beurteilt und sind für ihr Handeln \_\_\_\_\_ . Man nennt dies Anthropomorphisierung ( \_\_\_\_\_ ).

Die Handlung ist so kurz wie möglich gehalten: Der Leser kann den Tieren sofort die entsprechenden Typen zuordnen, \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ bleiben unbestimmt, die Handlung selbst ist auf das Notwendigste reduziert.

Der Aufbau des Handlungsteils ist meist dreigliedrig:

1. Die \_\_\_\_\_ oder die Ausgangssituation: Die handelnden Tiere (selten mehr als \_\_\_\_\_ ) werden genannt, außerdem werden Angaben zur Situation gemacht, die auf den bevorstehenden \_\_\_\_\_ hindeuten.
2. Der \_\_\_\_\_: Der \_\_\_\_\_ wird ausgetragen: \_\_\_\_\_ und Gegenrede, oder auch Handlung (lat. \_\_\_\_\_ ) und \_\_\_\_\_ (lat. \_\_\_\_\_ ), führen zur Lösung.
3. Das \_\_\_\_\_ oder die Lösung: Sie kann in einem Sieg oder einer \_\_\_\_\_ bestehen; meist enthält sie eine überraschende, oft \_\_\_\_\_ wirkende \_\_\_\_\_ .

Einzusetzende Wörter:

Vermenschlichung eines nichtmenschlichen Bereichs – töricht, naiv, stur, dumm – Erzählung – Rede – Moral – verantwortlich – menschliche – zwei – Hauptteil – Ergebnis – Exposition – Ort – unschuldig, wehrlos, schwach – Promythion – fabula – mächtig – Zeit – Konflikt (2x) – witzig – Niederlage – Epimythion – Eigenschaften – Gegenhandlung – Schlusspointe – böse, gefräßig – gefallsüchtig, eitel, töricht, hässlich – listig, schlau

+ actio + reactio