



Zweiwochenplan Deutsch: *Heldensagen*

Schon vor langer Zeit entwickelten sich die heute überregional bekannten Götter- und Heldensagen. Die Griechen der Antike gaben ihre Sagen immer wieder weiter (wie die von Odysseus), ebenso die Germanen (z.B. die von Siegfried) oder die Kelten (z.B. die von König Artus), bis sie schließlich verschriftlicht wurden.

Spuren dieser Sagenwelten finden sich heute noch in unserem Sprachgebrauch, in Literatur, Kunst und im (Fantasy-)Film.

An den Tagen, an denen du vormittags zuhause bist und Deutsch-Unterricht hättest, hast du in den kommenden zwei Wochen Gelegenheit, dich mit solchen Sagen zu beschäftigen. Bis zum 28.05.21 solltest du deine Ergebnisse zu diesem Zweiwochenplan auf Teams hochgeladen haben!

Hier eine Übersicht, die dir helfen kann, die Arbeit auf die Tage daheim aufzuteilen:

	Gruppe A	Gruppe B
I) Odysseus	21.05.21	18.05.21
II) Siegfried	27.05.21	20.05. / 27.05.21
III) Artus	28.05.21 (Wochenplanstunden in der Schule)	28.05.21

I) Odysseus

Sieh dir die folgende Doku zu dem „Superhelden“ der Antike an und beantworte die Fragen in ganzen Sätzen im Heft:

<https://www.zdf.de/dokumentation/terra-x/superhelden-odysseus-100.html>

1. Von wem und wann wurden die Geschichten von Odysseus aufgeschrieben?
2. Nach welchem Ereignis wollen Odysseus und seine griech. Gefährten die Heimreise antreten?
3. Was geschieht unter anderem auf der Schiffsreise? (Nenne mindestens drei Abenteuerstationen!)
4. Welche Eigenschaften besitzt Odysseus der Sage nach?
5. Sagen haben einen „wahren Kern“. Nenne ein Beispiel für einen „natürlichen Ausgangspunkt“ einer fantastisch ausgeschmückten Bedrohung (einäugiger Riese, Meermonster, ...)!)
6. Was meint man heutzutage mit dem geflügelten Wort „ich habe eine wahre Odyssee hinter mir“, wenn man sich z.B. bei einer Verabredung verspätet am Treffpunkt einfindet?

II) Siegfried

1. Lies dir gründlich den Sagenauszug weiter unten durch. Angenommen, Siegfried würde sich am Hof vorstellen, um eine edle Dame zur Frau erhalten zu wollen. Was würde er über sich selbst, seine Taten und Eigenschaften sagen? Schreibe seine Rede am Hofe in der Ich-Form (als Siegfried)!
2. Auch der nahezu unverwundbare Held Siegfried wird irgendwann sterben. Hast du eine Idee wodurch? Finde es heraus und schreibe es in knappen Worten auf!
3. In Königswinter am Fuße des Siebengebirges (eine halbe Fahr-Stunde von Köln entfernt) finden sich einig Attraktionen, die an die Siegfried-Sage erinnern sollen. Recherchiere hierzu auf den Seiten <https://nibelungenhalle.de/> und halte deine Erkenntnisse fest!

Wie Siegfried den Drachen erschlug

Vor langer, langer Zeit stand am Niederrhein bei Xanten die mächtige Burg, von der aus König Siegmund mit seiner Gemahlin Sieglinde die Niederlande beherrschte. Tapfere Ritter dienten ihm, und überall sangen die Säger von des Königs Macht und Ruhm.

Sein Sohn Siegfried war ein kräftiger und stolzer Knabe, der den Speer zu schwingen und den Stein zu stoßen verstand. Des Vaters Ruhm und die Pracht und Kraft der Ritter ließen seinem Herzen keine Ruhe: Er brannte darauf, als kühner Held fremde Länder zu durchstreifen und selbst auch Ehre und Macht zu gewinnen. Und als dies Verlangen in ihm übermächtig wurde, lief er heimlich aus der Burg fort in die Welt. Lange zog er durch ödes Land und dichte Wälder. Da erblickte er einmal zwischen mächtigen, grauen Stämmen Rauch und sah bald auch ein Feuer. Er lief darauf zu und stand vor der Werkstatt eines Schmiedes. Mime hieß der Meister, der da den Hammer über dem Amboss schwang, alt und hässlich war, zwergenhaft gekrümmt, mit langem Bart und wirrem Haar. Er konnte den kräftigen Burschen als Hilfe bei seiner schweren Arbeit wohl gebrauchen; und so blieb Siegfried bei ihm, schippte die Kohlen und schürte das Feuer. Mime aber lehrte ihn die Kunst, das Erz zu schmelzen und zu hämmern, das rohe Eisen sodann zu Waffen und Geräten zu schmieden.

Nie gab es einen aufmerksameren Schmiedelehrling. War es doch Siegfrieds heißer Wunsch, sich ein starkes Schwert zu schmieden, damit er es den Rittern gleichtun konnte. Nicht lange dauerte es, da stand er selbst am Amboss und ließ erst ab zu hämmern, als er ein blitzendes Schwert mit scharfer Klinge und festem Griff in Händen hielt. Der Alte kam herzu, betrachtete es und fand es meisterhaft geschmiedet. Zur Probe holte er ein Wollflöckchen, warf es in einen Bach und ließ es gegen die Spitze des Schwertes treiben; staunend sah er, wie es, ohne auszufasern, glatt entzweigschnitten wurde.

Da hielt es Siegfried nicht mehr lange in der Schmiede. Am Amboss träumte er von künftigen Kämpfen, und einmal hieb er dabei so gewaltig mit dem Hammer zu, dass der Amboss in Stücke sprang und sich tief in den Boden rammte. Nun wurde Mime der junge Gast mit den gewaltigen Kräften unheimlich, und er wäre ihn gern losgeworden. Darum sprach der kluge Alte: „Ich kann dich nichts mehr lehren. Tapfer bist du und stark, zieh in die Welt und erwirb dir Schätze und Ruhm. Ich weiß einen ungeheuren Goldhort. Hoch im Norden auf der Gnitahede hütet ihn Fafner, der Drache. Wenn du keine Furcht kennst, töte ihn und erkämpfe dir das Gold. Doch der Drache ist schrecklich. Feurig geht sein Atem, und horngepanzert ist der riesige Leib. Keiner wagt sich an ihn. Der müsste ein mächtiger Held sein, der das Ungeheuer zu bestehen wagt.“ „Ich werde es bestehen“, rief Siegfried, gürtete sein Schwert um und brach auf, den Drachen zu suchen.

Nach vielen Tagereisen erreichte er die Gnitahede. Einen Köhler, den er im Walde bei seinem Meiler fand, bat er, ihn dahin zu führen, wo der Drache hauste. Erschrocken weigerte sich der Köhler: „Geh nur allein, du kannst ihn nicht verfehlen. Zu schrecklich ist der Drache, als dass ich mit dir gehen möchte.“ So ging Siegfried allein weiter, und abends kam er an einen Felsenquell, der sich zu einem Teich staute. Da sah er Fafners Spur. Einen Weg, breit wie eine Schneise, hatte sich der Körper des Tieres durch Wald und Gebüsch zum Teich gebrochen, wo es morgens zu trinken pflegte. Oberhalb des Quells verlor sich die wüste Bahn im gähnenden Schlund einer finsternen Höhle. Am Quell wartete Siegfried auf den kommenden Morgen. Fahl stieg die Sonne aus feuchtem Nebeldunst, da vernahm er ein fernes Pfeifen und Zischen; bald schwoll es an zu gewaltigem Schnauben, Rasseln und Schleifen: Der Drache kam. Und dann sah er ihn. Kurze, gekrümmte Krallenfüße schoben den gewaltigen Echsenkörper; zackig zog sich ein grässlicher Stachelkamm vom



Nacken bis zur Schwanzspitze. Dicke Horn-
 platten schützten schuppig den schwarzgrünen Leib; nur unten am Bauch ließen weißliche
 90 Streifen ahnen, wo das Ungeheuer verwundbar war. Nach links und rechts pendelte der platte
 Kopf auf dickem Hals, grässlich starrten die
 95 Zahnreihen im geöffneten Rachen. Siegfrieds Herz raste vor Erregung, seine Faust presste den
 Schwertgriff. Jetzt hielt das Ungeheuer an, zog zischend den Atem ein: Es hatte den Menschen
 gewittert. Feuerdampf stießen die Nüstern aus,
 100 hoch schwoll der Rückenkamm vor Wut, und es wälzte sich auf den Stein zu, hinter den Siegfried
 sich geduckt hatte. Doch der sprang seitwärts von seinem Versteck weg und suchte den
 Wurm von der Flanke anzugreifen. Blitzschnell
 105 wandte sich der Drache, und nun begann ein furchtbarer Kampf. Entsetzlich war Fafner, giftig
 sein Geifer, sengend sein Atem, tödlich der Schlag seines Schwanzes und der Hieb seiner
 Klauen. Aber schnell und gewandt war Siegfried, scharf sein Blick, rasch und sicher sein
 110 Arm. Die Gnitahede erscholl von Fafners Gebüll und von den Schwertschlägen, die wirkungslos am
 Schuppenpanzer abprallten. Ringsum war der Boden zerstampft und versengt. Da – eine unbedachte
 115 Wendung reißt den Drachen auf die Seite, für einen Augenblick zeigt sich der weiße, weiche Bauch, und

tief stößt Siegfried sein Schwert in den Leib des Ungeheuers. Dickes Blut schießt in mächtigem
 Strahl hervor, der Feueratem verröchelt, es
 120 bäumt sich der Leib, streckt sich, zuckt ein letztes Mal und bleibt still. Fafner war tot.

Ein Blutbach rann zum Quellteich. Ohne an etwas zu denken, tauchte Siegfried seinen Finger
 hinein und leckte ihn ab. Da verstand er plötzlich
 125 die Sprache der Vögel. Erstaunt lauschte er, als eine Graumeise ihm zusang, dass das Drachenblut die Haut unverwundbar mache.
 Schnell streifte er die Kleider vom Leib und tauchte seinen ganzen Körper in den rinnen-
 130 den Bach. Er merkte nicht, dass ein Lindenblatt dabei auf seinen Rücken zwischen die Schulterblätter
 gefallen war. An dieser Stelle blieb er verwundbar wie die anderen Menschen; sonst aber war sein Leib fortan geschützt gegen Hieb
 135 und Stich.

Dann machte er sich auf, Fafners Höhle zu sehen und den Schatz zu gewinnen. Wohl war er müde vom Kampf, aber Freude und Stolz beflügelten seinen Schritt.

140

III) König Artus

1. Lies dir den Informationstext zur Artus-Sage weiter unten durch. Welche magischen Figuren und Gegenstände spielen in der Sage eine Rolle?
2. Recherchiere die Herkunft des Namens Guinevere (Artus' Frau)!
3. Ein König saß bei langen, rechteckigen Tafeln als Oberhaupt immer an einer Kopfseite. Wofür könnte der runde Tisch bei Artus und seinen Rittern ein Zeichen sein?
4. Sieh dir diesen Ausschnitt aus einem Disney-Zeichentrick-Film an (Deutscher Filmtitel: Die Hexe und der Zauberer) und notiere, was hier aus der Artus-Sage aufgegriffen wurde und wodurch es zum magischen Ereignis wird!

<https://www.youtube.com/watch?v=AVsfIU3zpvM>



DIE ARTUS-SAGE

Die Artus-Sage hat ihren wahren Kern vermutlich im Kampf eines keltischen Herrschers gegen die Sachsen und Goten. Seine historische Niederlage wurde im 12. Jahrhundert in England, Frankreich und Deutschland zu einem stetig wachsenden höfischen Epos¹ ausgeschmückt, in dem nun nicht mehr keltisch-heidnische, sondern christliche Ritter ohne Fehl und Tadel gegen das Böse streiten und phantastische Abenteuer bestehen.

Der Sage nach bestieg der uneheliche Königssohn Artus mit Hilfe seines Erziehers und Beraters, des Zauberers Merlin, den umkämpften Thron, weil es ihm als einzigem Anwärter gelang, das Zauberschwert Excalibur aus einem Amboss zu ziehen.

Er entdeckte das Schwert im Stein angeblich völlig unbedarft als Schildknappe bei einem Ritterturnier. Artus heiratete später seine Herzensdame Guinevere und bescherte dem von ihm geeinten Reich eine Blütezeit des Friedens. Auf Merlins Rat versammelte er auf seiner Burg Camelot die tugendhaften Ritter der Tafelrunde, darunter Recken² wie Lancelot, Parzival und Iwein. Sie vollbrachten zahlreiche Heldentaten und suchten lange nach dem Heiligen Gral, einem magischen Gefäß.

nach <http://www.planet-schule.de/wissenspool/la-france-et-ses-regions/inhalt/hintergrund/bretagne-bretagne/die-artus-sage-la-legende-dartus.html>

¹ Epos: umfangreiche erzählende Dichtung ² Recke: Held, tapferer Krieger