

KINDER AUF DER PIRSCH



Kinderzeitschrift des Tiroler Jägerverbandes Nr. 36



**Tiere in
der Fabel
So tickt der Mensch**

**Von
Adebar,
Grimbart und
Reinecke**

HALLO KINDER!

Echt tierisch!



Birgit Kluibenschädli

zert. Jagd- und
Waldpädagogin

Fabeln sind das Thema dieser Ausgabe von *Kinder auf der Pirsch*. In diesen Erzählungen werden den Tieren allerlei menschliche Eigenschaften zugesprochen. Das lehrreiche Ende in den Fabeln kann auch uns Menschen zum Nachdenken anregen. Zum Basteln gibt es ein 3 x 3 mit Rabe und Fuchs und das Laufspiel handelt von einem Wettrennen zwischen Hase und Igel. Ein paar dieser Fabeln kannst du in dieser Ausgabe sogar nachlesen oder auf dem Fabelweg in Sexten erwandern.



Äsop

antiker griechischer
Dichter

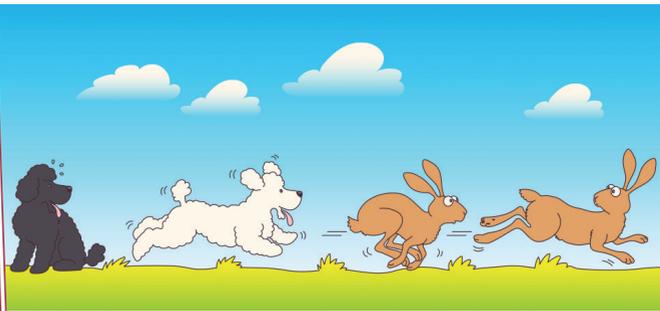
Äsop war ein antiker griechischer Dichter von Fabeln und Gleichnissen, der wahrscheinlich im 6. Jahrhundert v. Chr. lebte. Oft wird er als der Begründer der europäischen Fabeldichtung genannt, obwohl er eher als legendäre denn als historische Person gilt. Äsops Fabeln zeigen menschliche Schwächen auf, aber sie verurteilen den Menschen nicht.

Weidmannsheil
Birgit und Äsop



Herr Hochmair bekommt nach langer Zeit Besuch von einem alten Freund: „Ist das nicht übertrieben? Drei Haustiere! Wozu brauchst du denn eine Eule, einen Papagei und einen Hund?“

„Damit schütze ich mich gegen Einbrecher: Die Eule sieht sie kommen, weckt den Papagei und dieser sagt dann dem Hund, dass er bellen soll.“



Ein schwarzer Pudel verfolgt zwei Hasen. Als er schon völlig abgehetzt ist, trifft er einen weißen Pudel und bittet ihn hastig, ihn abzulösen. Der tut es auch.

In diesem Augenblick dreht sich der eine Hase um. „Du, jetzt müssen wir uns aber beeilen“, sagt er zu dem anderen, „der hat schon seinen Pullover ausgezogen!“

LÖSUNG RÄTSEL: Und was ist die Moral von der Geschichte? Fabelnamen sind oft lustige Bezeichnungen!

IMPRESSUM: KINDER AUF DER PIRSCH – NR. 36, FRÜHLING 2023

Kinderzeitschrift des Tiroler Jägerverbandes. **Herausgeber, Medieninhaber:** Tiroler Jägerverband, Meinhardstraße 9, 6020 Innsbruck, Tel. 0512-571093 **Auflage:** 18.600 Stück **Idee und Redaktion:** Birgit Kluibenschädli/Kreativbüro Efeuhoef **Titelbild:** Birgit Kluibenschädli **Poster:** SunflowerMomma/shutterstock **Fotos:** Giuseppe_D'Amico/shutterstock, EcoPrint/shutterstock, Canon Boy/shutterstock, ElDuderino/shutterstock, Ondrej Prosiccky/shutterstock, Tourismusverein Sexten, Pauline Lauton, Birgit Kluibenschädli **Illustrationen:** Lisa Manneh **Layout:** RegionalMedien Tirol, Evelyn Schreder, Eduard-Bodem-Gasse 6/2, 6020 Innsbruck, Tel. 0512-320-0.

DIE FABEL

Eine Fabel ist eine kurze Erzählung. In diesen Geschichten kommen Tiere vor, die sich wie Menschen verhalten. Am Ende der Geschichte steht die „Moral“: Man erfährt, was die Figuren falsch gemacht haben und was eigentlich richtig wäre. In diesen lehrreichen Tiergeschichten geht es nicht darum, dass der Leser einfach lesen sollte, was richtig oder falsch war. Er soll durch eigenes Nachdenken selber daraufkommen. Fabeln wollen zugleich belehren und unterhalten.

Die älteste Fabel, die es noch vollständig gibt, stammt vom Dichter Äsop aus dem alten Griechenland. Dieser hat viele Fabeln geschrieben. Im Mittelalter wurde dann auch bei uns die Fabeldichtung in den Klöstern gepflegt und weitergegeben und im 18. Jahrhundert erreichte sie ihren Höhepunkt.

MERKMALE DER FABEL:

- + Fabeln sind kurze Geschichten.
- + Sie haben eine einfache Handlung, die auf wenige Ereignisse beschränkt ist.
- + Fabeln behandeln allgemein wichtige Themen wie z. B. Verlässlichkeit, Respekt, Freundschaft, aber auch Streit oder Neid.
- + In den Fabeln kommen Tiere vor, die sich wie Menschen unterhalten.
- + Diesen Tieren sind menschliche Eigenschaften zugeordnet.
- + Menschen selber kommen in Fabeln nicht vor.
- + Es gibt immer ein lehrreiches Ende.



FABELTIERE – Spiegel der Menschlichkeit

Fabeltiere sind recht einfach gestrickt. Sie verkörpern in der Regel genau eine Eigenschaft der Menschen, die sie uns in der Erzählung wie einen Spiegel vorhalten. Weil in Fabeln menschliches Verhalten kritisiert wird, kann man daraus immer eine Lehre zu allgemeinen Themen wie Hilfsbereitschaft, Respekt, Freundschaft, aber auch Neid oder Eitelkeit ziehen.

Meistens befinden sich die handelnden Tiere im Streit und zeigen sich als Gegner. Sie führen kurze Dialoge, bei denen am Ende oft der Stärkere oder der Schlauere gewinnt. Häufig ist schon vorhersehbar, wie die Tiere auf verschiedene Geschehnisse reagieren.

Kommt z. B. der Esel in der Geschichte vor, so ist voraussehbar, dass dieser dumm handeln wird. Tritt jedoch der Fuchs auf, so ist es meist klar, dass dieser seinen Vorteil sucht und schlau und listig handeln wird.

Der Wolf gilt als böse, gierig und verschlagen, der Bär als gutmütig, der Hase als ängstlich und vorlaut, der Esel als störrisch und faul. Der Löwe steht für Mut und Stärke, die Eule für Weisheit, die Gans für Dummheit, der Storch für Stolz.

Die meisten Tiere haben im Laufe der Zeit auch einen Fabelnamen bekommen. Manchmal wird durch diesen Namen auch ihr Charakter unterstrichen.

LEO
STOLZ, KÖNIGLICH,
STARK, MÄCHTIG



MEISTER PETZ
GUTMÜTIG, EIN WENIG NAIV



ISEGRIM
VERLOGEN, GIERIG,
RÜCKSICHTSLOS, BÖSE

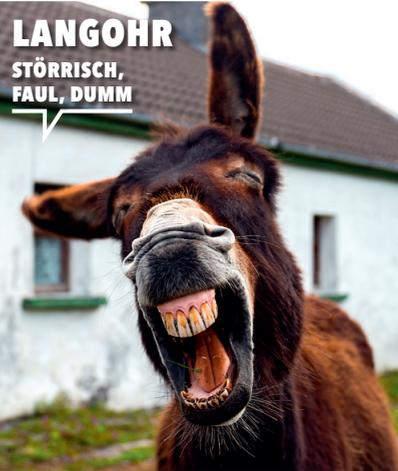


REINECKE
SCHLAU, LISTIG,
DURCHTRIEBEN

HIER FINDEST DU EINIGE TIERE,
IHRE FABELNAMEN UND IHRE
MENSCHLICHEN EIGENSCHAFTEN:



FABELTIER	FABELNAME	EIGENSCHAFTEN
BÄR	Meister Petz	gutmütig, ein wenig naiv
BIBER	Bockert	fleißig und arbeitsam
DACHS	Grimbart	nachdenklich, ruhig
ENTE	Tybbke	dumm, einfältig, achtlos
ESEL	Langohr	störrisch, faul
FUCHS	Reinecke	schlau, listig, durchtrieben
FÜCHSIN	Ermelyn	listig und schlau
GANS	Adelheid	geschwätzig
HÄHER	Markart	vorlaut, aufmüpfig
HASE	Meister Lampe	ängstlich, vorsichtig, vorlaut
KRÄHE	Merkenau	naiv, leichtgläubig
LÖWE	Leo	stolz, königlich, stark, mächtig
LUCHS	Lynx	vorsichtig, klug
RABE	Pflückebeutel	besserwisserisch, diebisch, eitel
STORCH	Adebar	hochmütig, gelehrt
WOLF	Isegrim	lügt, gierig, rücksichtslos, böse



LANGOHR
STÖRRISCH,
FAUL, DUMM



ADELHEID
GESCHWÄTZIG



**Kinder
auf der
Pirsch**



3X3 MIT RABE UND FUCHS

BASTELTIPP



1. SCHRITT

Schneide jeweils fünf Scheiben aus einem Korken.



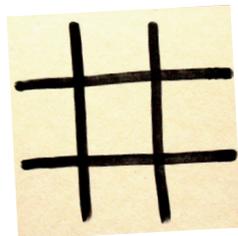
2. SCHRITT

Male fünf Korkenscheiben orange an, die anderen fünf mit schwarzer Farbe und lass sie trocknen. Mit kleinen Wackelaugen kannst du daraus lustige Füchse bzw. Raben gestalten.



3. SCHRITT

Nun brauchst du noch einen Karton, auf den du ein Spielfeld mit 3 x 3 Feldern aufzeichnest.



Und schon kann dein Spiel beginnen!

Beide Spieler setzen abwechselnd ihre Spielfigur (Rabe oder Fuchs) auf die freien Kästchen des Spielfelds. Ziel ist es, die eigene Figur drei Mal in einer Zeile, in einer Spalte oder in einer Diagonale zu platzieren. Wem das zuerst gelingt, der hat gewonnen.

ERZÄHLUNGEN –

aus der Welt der Fabeln

Der Rabe und der Fuchs

Eines Tages an einem Sommertag ließ sich ein Rabe mit einem Stück Käse im Schnabel auf einem Ast nieder. In Ruhe wollte er es dort verzehren. Weil er so zufrieden darüber war, dass er es gefunden hatte, krächzte er über das Stückchen. Ein vorbeischlendender Fuchs hörte dies und überlegte gleich, wie er den



köstlichen Leckerbissen stehen könnte. Da kam ihm ein hinterlistiger Gedanke. Galant begann er, dem Raben zu schmeicheln: „Oh, wie schön du nur bist! Dein Federkleid glitzert sogar in der Sonne. Bestimmt kannst du auch super singen!“ Vor Stolz und Freude schlug das Herz des Vogels höher. Er riss eifrig den Schnabel auf. Ein grässliches Krächzen kam aus seinem Kehlkopf geschossen. Leider entfiel ihm dabei das Stück Käse. Schnell stürmte der Fuchs darauf zu und lief damit davon. Danach rief der Rabe ihm hinterher: „Hey, das ist unfair!“ Aber der Fuchs lachte nur über den dummen Raben.

Das lehrt uns diese Fabel:

**Der Stolze wird gestürzt. Ja, Hochmut kommt vor dem Fall!
Hüte dich vor Schmeicheleien und bleibe kritisch, auch
gegenüber dir selbst und deinen Fähigkeiten.**

Der Löwe und der Bär

An einem sonnigen Morgen ging der Fuchs in den Wald, um Beute zu jagen. Plötzlich hörte er ein furchterregendes Brüllen. Er schlich sich näher heran und versteckte sich hinter einem Busch. Der Fuchs sah einen Bären und einen Löwen, die sich um die Beute stritten. Dann wartete er und wartete und wartete. Dabei sagte der Fuchs zu sich: „Bald werden sie den Geist aufgeben.“ Und es stimmte! Ein paar Minuten später lagen die beiden Streithähne erschöpft im Gras und regten sich nicht mehr. Der Fuchs hingegen stolzierte zu der Beute und nahm sie mit. Er hatte tatsächlich die beiden starken Tiere überlistet.

Das lehrt uns diese Fabel:

**Wenn sich zwei streiten,
freut sich der Dritte!**



Vom gierigen Hund

Ein großer, gieriger Hund hatte ein Fleischstück von einem kleineren Hund abgejagt. Sofort lief er mit seiner Beute davon. Als er über eine alte und schmale Brücke ging, sah er ins Wasser und entdeckte noch einen Hund, der ein größeres Stück Fleisch hatte. Der Hund dachte sich: „Ich glaube, diesem Hund sollte man das Fleischstück klauen.“ Der Hund stürzte sich also ins Wasser. Er schnappte so schnell er konnte nach dem anderen Hund. Er bemühte sich sehr, aber er bekam den Hund nicht zu fassen. Da merkte der Hund, dass sein eigenes Stück Fleisch plötzlich weg war. Weil der Hund so gierig war, verlor er sein eigenes Fleischstück.

Das lehrt uns diese Fabel:

**Wenn man zu gierig ist, hat man am Schluss gar nichts mehr.
Man soll also mit dem zufrieden sein, was man hat.**



Diese drei Fabeln hat Pauline (10 Jahre) aus Wels für uns nacherzählt.

FABEL- UND MÄRCHENWEG IN SEXTEN



Anfahrt und Ausgangspunkt

Mit dem Auto oder mit dem Bus nach Sexten in Südtirol fahren. Der Startpunkt der Wanderung befindet sich bei der Kirche von Sexten, Parkmöglichkeiten vorhanden. Alternativ gibt es die Möglichkeit, mit der Seilbahn zum Helm (Parkplatz und Bushaltestelle direkt an der Seilbahn) zu fahren und von dort aus zu starten.

Wegbeschreibung

Von Sexten ausgehend wandert man über den Besinnungsweg und erreicht dann den abenteuerlichen Fabelweg, welcher sein Ziel an der Bergstation Helm findet. Gezeit: ca. drei Stunden (bergauf)

Für weniger geübte Wanderer kann der Fabelweg auch ausgehend von der Helm-Bergstation talabwärts über Weg Nr. 4 erreicht werden. Gezeit: ca. 1,5 Stunden (bergab)

NÄHERE INFORMATIONEN:

WWW.SEXTEN.IT/STORY/WANDERN-DOLOMITEN/#LTS



- ➔ **LÄNGE:** 4,8 km
- ➔ **SCHWIERIGKEIT:** mäßig schwierig
- ➔ **STARTPUNKT:** 1.310 m
- ➔ **ENDPUNKT:** 1.870 m
- ➔ **DAUER:** 3 h bzw. 1,5 h (ab Bergstation)

