

Geschichten aufbauen nach Vladimir Propp

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Vladimir Propp hat 100 russische Zaubermärchen analysiert und festgestellt, dass sie aus den gleichen, immer wiederkehrenden Bausteinen bestehen. Daraus kann man sozusagen ein Rezept für Märchengeschichten ableiten, das überraschend gut für Geschichten aller Art funktioniert. Eine konkrete Geschichte besteht aber immer nur aus einer Auswahl aller Bausteine.

Ich habe hier einige der gängigsten Bausteine zusammengestellt. Für die Anwendung im Unterricht kann man das weiter reduzieren. Das so erstellte Muster kann besonders den weniger leseaffinen Lernenden helfen, gute Geschichten zu erstellen.

1) Es gibt ein Problem, zum Beispiel:

- Ein Familienmitglied ist vorübergehend abwesend.
- Die Hauptfigur bekommt Verbot (und verletzt es).
- Jemand stellt der Hauptfigur nach und erfährt ein Geheimnis von ihr.
- Eine nahe Person benötigt etwas.
- Jemand bedroht oder schädigt eine nahe Person.

2) Die Hauptfigur beschliesst, zu helfen.

- Für die Motivation der Hauptfigur ist es wichtig, dass die Hauptfigur einen **bewussten Entschluss** fällt, oft auch nach Abwägen der Risiken oder nachdem jemand anderes sie bittet, nicht zu helfen.
- **In den meisten Geschichten geht die Hauptfigur von zu Hause weg:** Entweder ganz am Anfang, worauf sie fern von zu Hause auf das Problem trifft, oder dann spätestens an dieser Stelle.

3) Die Hauptfigur bekommt (magische) Hilfe.

- Die Hauptfigur begegnet einer anderen Figur, die ihr helfen kann.
- Die Hauptfigur wird von der anderen Figur geprüft.
- Die Hauptfigur hilft der anderen Figur, ein Problem zu lösen.
- Nach Prüfung oder Unterstützung gibt die andere Figur der Hauptfigur etwas, das sie braucht.
- Nach Prüfung oder Unterstützung bringt die andere Figur der Hauptfigur etwas bei, das sie braucht (oder sie hilft ihr, ein schlummerndes Talent zu entfalten oder ihre Bestimmung zu erkennen).

4) Die Hauptfigur kehrt zurück.

- Die Hauptfigur kehrt zurück nach Hause.
- Eventuell verkleidet sie sich, um zunächst unerkannt zu bleiben.
- Der Gegenspieler hat unterdessen Einfluss gewonnen.

5) Es kommt zum Kampf zwischen Hauptfigur und Gegenspieler.

- Falls die Hauptfigur sich verkleidet / versteckt hat, gibt sie sich zu erkennen.
- Die Hauptfigur rettet Verfolgte.
- Die Hauptfigur kämpft mit dem Bösewicht.
- Die Hauptfigur wird verwundet.
- Die Hauptfigur gewinnt den Kampf.

6) Die Auflösung

- Die Hauptfigur löst das Problem.
- Der Bösewicht wird bestraft.
- Die Hauptfigur wird geheilt oder bekommt ein neues Aussehen.
- Es kommt zu einer Hochzeit / Thronbesteigung / Feier.