



**Von Aesops Fabeln zum Tierwitz. Analyse und didaktisch-methodische
Umsetzung im Deutschunterricht in Thailand¹**

จากนิทานอุทาหรณ์สู่เรื่องเล่าตลกขำขันภาษาเยอรมันที่เกี่ยวกับสัตว์ การวิเคราะห์
เทียบบทบาทของสัตว์ในนิทานอุทาหรณ์และเรื่องเล่าตลกขำขันที่เกี่ยวกับสัตว์
เพื่อการเรียนการสอนภาษาเยอรมันในประเทศไทย

Dr. Prapawadee Kusolrod*

Abstract²

Fabeln und Tierwitze zählen zum volkstümlichen Erzählgut und gehören zu den lebendigsten Gattungen der Volkserzählungen. Sie sind in zeitliche, ethnische und soziale Rahmenbedingungen eingebunden, tragen indessen jedoch auch allgemeine Züge. So wollen Fabeln z.B. unterhalten und belehren. Häufig begegnen uns Fabeln und Tierwitze im Alltag, etwa in der Kommunikation zwischen engen Freunden und natürlich auch im Unterricht. Sie können eine wichtige Brücke bei der Vermittlung sprachlicher Kenntnisse und interkulturellen Wissens bilden.

Das Ziel dieser Arbeit ist, die Funktionen sowie die Rollen von Tierfabeln und Tierwitzen zu untersuchen und miteinander zu vergleichen. Es wird dabei analysiert, welche Formen, Figuren, Strukturen, Inhalte und landeskundliche Informationen der beiden Gattungen in den Texten enthalten sind. Aus diesen Gegebenheiten soll ein didaktisches Konzept für eine Gestaltung

*Associate Professor, Department of Western Languages, Faculty of Humanities, Ramkhamhaeng University



eines Deutschunterrichts für thailändische Deutschlernende in Thailand entwickelt werden.

Keywords: Aesops Fabeln, Tierwitz, Rolle von Tieren in Tierfabeln und Tierwitzen,

บทคัดย่อ

นิทานอุทาหรณ์และเรื่องเล่าตลกขำขันภาษาเยอรมันที่เกี่ยวกับสัตว์ถือได้ว่าเป็นวรรณกรรมพื้นบ้านที่มีคุณค่ามาแต่โบราณและเป็นที่ยอมรับถ่ายทอดเล่าสู่กันฟังจนถึงทุกวันนี้ เนื่องจากเป็นเรื่องที่สะท้อนความเป็นมาแห่งชาติพันธุ์ สภาพสังคมและความรู้สึกนึกคิดของยุคสมัย ตลอดจนให้ความบันเทิงและสอดแทรกคติธรรมที่ใช้ในการดำเนินชีวิต โดยจะพบเห็นได้จากการเล่าเรื่องในกลุ่มเพื่อนสนิทหรือแม้แต่ใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งวรรณกรรมทั้งสองประเภทนี้สามารถนำมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษา และวัฒนธรรมเยอรมันเป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยชิ้นนี้ คือ การศึกษาค้นคว้า เปรียบเทียบนิทานอุทาหรณ์และเรื่องเล่าตลกขำขันภาษาเยอรมัน ตลอดจนวิเคราะห์รูปแบบ ตัวละคร โครงสร้าง เนื้อหาและข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับประเทศเยอรมนี และนำผลการวิจัยมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาเยอรมันในประเทศไทยต่อไป

คำสำคัญ: นิทานอุทาหรณ์ เรื่องเล่าตลกขำขันภาษาเยอรมัน

บทบาทของสัตว์ในนิทานอุทาหรณ์และเรื่องเล่าตลกขำขันภาษาเยอรมัน



Problemstellung

Bemerkenswerterweise gibt es nicht viele Forschungen über die Verwendungsmöglichkeiten und den Funktionswert von Fabeln und Tierwitzen im Bereich Deutsch als Fremdsprache. Sie kommen in den gängigen deutschen Lehrwerken selten vor, obwohl man sie als Bereicherung der Sprache und Kultur ansieht. Auch in der thailändischen Fremdsprachendidaktik werden Fabeln und Tierwitze wenig beachtet, obwohl vor allem Fabeln - wie oben bereits erwähnt - als hohes Erzählgut angesehen werden, das im Deutschunterricht und in der Erziehung vermittelt werden sollte. Deutschlehrende in Thailand wissen jedoch wenig darüber, wie Tierwitze in der täglichen Unterrichtspraxis behandelt werden können. Wer Anregungen zur Arbeit besonders mit Witzen in der Didaktik und Methodik Deutsch als Fremdsprache sucht, wird enttäuscht sein. Dabei sind gerade Fabeln (besonders die von *Aesop*)³ in vielen Ländern, so auch in Thailand, wohlbekannt und darum gut als

Grundlage für die Spracharbeit geeignet.

Zielsetzung der Arbeit

Das Hauptziel meiner Arbeit ist, die Funktionen sowie die Rollen von Tierfabeln und Tierwitzen zu untersuchen, zu erfassen und darzustellen. Es wird dabei analysiert, welche Formen, Figuren, Strukturen, Inhalte und landeskundliche Informationen der beiden Gattungen in den Texten enthalten sind. Die Ergebnisse dieser Arbeit sollen als Orientierung zur Konzeptionierung eines Deutschunterrichts für thailändische Studierende im Anfänger- und Fortgeschrittenenbereich in Thailand dienen.

Material

Die Materialien stammen zum größten Teil aus der Sammlung von Fabeln und Tierwitzen, die sowohl in der Bibliothek des Seminars für Volkskunde/Europäische Ethnologie in Münster als auch im Internet zu finden sind (siehe z.B. <http://fun-im-internet.de/witze/tier-witz.php> 2014,



<http://webergarn.de/fabeln/fabel.html> 2014). Dazu gehören umfangreiche Fabelsammlungen z.B. von *Doderer* (1970), *Windfuhr* (1985) und von *Harrer* (2003). Es handelt sich dabei um deutsche Fabeln des 18. Jahrhunderts und um ein Fabelbuch von *Aesop* bis heute. Zum Thema Witz sind z.B. Arbeiten von *Schweizer* (1964), *Speier* (1975) sowie von *Röhrich* (1977a) sehr hilfreich.

Untersuchungsmethoden im Überblick

1. Literaturrecherche: Dazu soll relevante Literatur aus verschiedenen Wissenschaftsbereichen wie Volkskunde, Literaturwissenschaft und Deutsch als Fremdsprache zu Rate gezogen werden.

2. Analyse der Verwendungsmöglichkeiten und Funktionswerte von Tierwitzen und Tierfabeln in verschiedenen Witz- und Fabelbüchern.

3. Analyse und Vergleich der gesammelten Tierfabeln und Tierwitze nach Kriterien wie z.B. Formhaftigkeit, Sprachstil, Struktur und Variabilität sowie ausgewählten

Tieren.

4. Umsetzung der beiden Gattungen im Deutschunterricht in Thailand

Gegenüberstellung der vergleichbaren Aspekte⁴

Das Verhältnis der Fabel zu den Tierwitzen ist bisher unerforscht. Nach dieser Untersuchung lassen sich folgende Gemeinsamkeiten und Unterschiede feststellen:

Merkmale

Die Erzählgattung Fabel gehört zu den literarischen Kurzformen (sog. kleine Formen). Ihr markantes semantisches Kennzeichen ist die Beispielerzählung bzw. Allegorie.⁵ Mehr noch als bei der Fabel sind bei der narrativen Form des Witzes Knappheit und Kürze zentrale Merkmale. Der Witz enthält nur das Nötigste. Außerdem besteht ein Witz fast immer aus zwei Teilen, der Witzerzählung und der Pointe. Eine Pointe ohne vorausgehende Erzählung ist kein Witz. Wer einen Witz erzählt, muss die Pointe von



Beginn an im Auge behalten. Sonst kann er bei Zuhörern kein Lachen erwarten. Pointe bedeutet Zuspitzung und fast immer ein abruptes Ende des Witzes. Fabeln besitzen dagegen eine typisierende Erzählweise. Fabelfiguren offenbaren kein differenziertes Seelenleben. Sie sind als Träger eines einzigen Charakterzuges konzipiert, den der Handlungsgang enthüllt und zur Übernahme in die Lehre bereitstellt. Der Schauplatz der Handlung wird im Allgemeinen weder ausgemalt noch geographisch situiert. Tageszeit, Jahreszeit und die historische Epoche des Geschehens werden nicht festgelegt. Beim Witz können Schauplätze überall dort sein, wo Tiere und Menschen sich befinden. Tagesort und Tageszeit sind oft ebenfalls ungenau.

Eine Fabel veranschaulicht eine oder mehrere Einsichten oder Ansichten durch eine interpretative Zuordnung der allegorisch-mehrdeutigen Erzählung auf ein weltanschaulich-ideologisches Wertsystem. Sie lehrt Moral wie Fleiß, Tugend,

Genügsamkeit und Ehrlichkeit. Im Witz hingegen stehen Themen wie Dummheit, Defekte, Sex und Unfälle im Vordergrund.

Rolle der Tiere in Fabeln und Witzen

In der Kultur: Tiere in Fabeln und Witzen

spielen eine wichtige Rolle in der Kultur. Der Mensch hat das Tier sowohl vergöttert als auch geächtet. Dies sieht man anhand von **Opfertieren** (z.B. Lamm) und der **Tierverehrung** (z.B. Löwe). Der Wandel der gesellschaftlichen Stellung des Tieres sowie seine Nutzung sind von der sozialen und kulturellen Entwicklung des Menschen abhängig, weshalb die Mensch-Tier-Beziehung nicht losgelöst von dem Gesamtkontext menschlicher Kultur und Gesellschaft gesehen werden kann. Nicht zuletzt ist es die menschliche Vorstellung vom Wesen des Tieres, die die emotionale Grundlage der Mensch-Tier-Beziehung innerhalb einer geschichtlichen Entwicklung sichtbar werden lässt. Das Tier ist in den sogenannten modernen Gesellschaften nicht



nur Nahrungsquelle, es wurde auch zum Partner und Freund in Form des Haustieres, welches durch seine psychosoziale Bedeutung das menschliche Bedürfnis nach Kontakt mit der Natur beantwortet.

In der Politik: Tiere in der **Fabel** dienen als Sprachrohr der Unterdrückten im verborgenen Protest gegen die Welt der Gewalt. In früheren Zeiten war es sehr gefährlich, die Obrigkeit offen anzugreifen. Dichter und Poeten griffen daraufhin zu einer List. Sie setzten anstelle der Menschen Tiere ein, um zu belehren und zu kritisieren. Nun ist die Fabel in ganz besonderer Weise dazu befähigt, Kritik zu üben, die Mächtigen (Herrscher, Stärkere, Politiker) auf verborgene Weise zu attackieren und den Unterlegenen (Bürger, Bauern, Schwächere) Mut und Hoffnung zuzusprechen.

Die unterlegenen Tiere sind z.B. Pferd, Lamm, Esel, Maus und Hase. Ihre Rolle in der Fabel ist in der Regel die des Schwächeren, wodurch zum Ausdruck kommt, dass gesellschaftliches Leben ein permanentes

Konfliktfeld darstellt. Die Fabeldichter greifen in ihren Fabeln die offensichtlichen Konflikte der Gesellschaft ihrer Zeit auf und treten jeder Verletzung menschlicher Würde, jeder Unterdrückung des Menschlichen durch brutale Machtausübung und Herrscherwillkür entgegen.

Außerdem gelten Tierfabeln als ein Appell an die Herrscher in der Politik. Die mächtigen Herrschertiere sind z.B. Löwe, Fuchs, Wolf, Bär und Adler (z.B. König, Politiker). Mit deren Hilfe wird die Auseinandersetzung mit dem Feudalismus geführt. Damit will man den Standpunkt des vorsichtigen Reformismus formulieren, der sich vom Appell an die mächtigen eine Verbesserung der Verhältnisse erhofft.

Ferner wollte man gegen die Ungerechtigkeit in der Politik protestieren. Durch politisch gezielte Fabeln (z.B. Tanzbär, die Nachtigall) wird das politische Bewusstsein des Volkes geweckt. Die sprechenden Tiere sind Ansporn für die politische Bewusstmachung des Volkes. Dabei propagieren sie selbstbewusstes



Auflehnung gegen ungerechte Verhältnisse.
Man hofft auf eine humane Welt.

In **Tierwitzen** handelt es sich teilweise auch um den Protest gegen die ungerechte Politik. Durch die doppeldeutige Aussage in Witzen kann man Mächtige indirekt kritisieren. Besonders in einer Diktatur, in der die eigentlich beabsichtigte Botschaft als zu gefährlich gilt, kann hintergründige Kritik in einer vordergründig harmlos anmutenden Aussage "versteckt" werden, aber so, dass die beabsichtigte Doppeldeutigkeit – zumindest für den Adressaten – noch ausreichend verständlich bleibt. Der Tierwitz ist dazu befähigt, sich über die Mächtigen (Herrscher, Stärkere, Politiker) auf verborgene Weise lustig zu machen. Typisch mächtige Tiere im Tierwitz sind denen der Fabeln ähnlich (z.B. Löwe, Bär, Fuchs, Adler). Die unterlegenen Tiere sind – wie in Fabeln – kleine Tiere, z.B. Esel oder Hase. Ihre Rolle in Witzen ist des Schwächeren, und sie steht für die Überzeugung, dass gesellschaftliches Leben ein permanentes

Konfliktfeld darstellt. Witze sind erlaubt, weil sich im Witz Unzufriedenheit zunächst ohne weitere Wirkung entlädt. In der Regel aber können sie kaum unterbunden werden; ihr Reiz liegt teilweise (auch) darin, dass sie an der Grenze des Erlaubten angesiedelt oder aber nicht ganz akzeptabel sind.

In der Gesellschaft: In **Fabeln** geht es außerdem um die Äußerung des Lebensgefühls der unteren Volksschichten. Macht stellt das geheime Zentrum in Fabelhandlungen dar. Auf ihre Anmaßung reagieren sie mit Anpassungs- oder Widerstandshandlungen. Man spricht vom Aufstand der Fabel, in der das Lebensgefühl der untersten Schichten sich äußert. Fabeltiere, die die Unterschicht der Gesellschaft repräsentieren, wie Maus, Esel, Sperling usw., stellen dar, wie das Leben der Unterschicht aussieht.

In **Tierwitzen** handelt es sich auch um die Äußerung des Lebensgefühls der unteren Volksschichten. Macht spielt eine wichtige Rolle in einigen Witzhandlungen. Witztiere,



die für die Unterschicht der Gesellschaft stehen, wie Esel, Hase, usw., stellen ebenfalls dar, wie das Leben der Schwächeren aussieht. Kleinere und schwächere Tiere müssen in Witzen gegen mächtige kämpfen. Und meist werden sie auch dabei ausgenutzt und ausgebeutet.

Weiterhin wollte man durch Fabeln dem Volk einen Weg weisen. Eine Fabel enthält Anweisungen zum Überleben in einer amoralischen Welt. Sie zeigt dem Schwachen, dass auch für ihn unter dieser ungleichen Auseinandersetzung Chancen bestehen. Und für das Überleben sind Tugenden wie Gelassenheit, Geduld, Selbstgenügsamkeit, Fleiß, Ehrlichkeit, Bescheidenheit und Verzicht wichtig. Nicht die Schlauheit, die dem Unterlegenen trotz der Übermacht des Gegners ein Überleben ermöglicht, nicht das Ausnutzen einer günstigen Situation im allgemeinen Machtkampf, sondern andere Tugenden werden gefördert. Innerhalb der Gesellschaft sollen gegenseitige Rücksichtnahme und Achtung herrschen.

Die eigentliche Bedeutung des **Witzes** liegt in seiner Funktion, in kulturelle und

gesellschaftliche Bereiche kritisch, tendenziös, aggressiv und oft mit der Intention des Ändern-Wollens einzugreifen. Das Leben der Menschen in der Gesellschaft wird durch Witztiere dargestellt. Im Alltag reden wir z.B. über den Tierschutz, Verhütung, über den gestreuten Weg im Winter oder die Sexualität. In Witzen treten wirkliche Tiere auf und spielen Rollen der Menschen. Der Löwe als Vater beruhigt beispielsweise seinen Sohn, weil er Angst vor Menschen hat, die hinter dem Gitter (Käfig) sind.

Weltanschauungen: Die **Fabel** will darüber hinaus nun einmal *belehren*. Sie will eine Lebensweisheit veranschaulichen. Sie hat die Absicht, die Wahrheit zu vermitteln. Der Leser bekommt Lehren angeboten, die ihm bedeuten wollen, wie er sich in der Welt richtig zu verhalten hat. Fabeln verhüllen eine Lehre, die sich der Mensch aus dem Beispiel der Tiere zu entnehmen hat. Die Fabel lehrt wie alles Epos. Aber sie zielt nicht darauf, zu lehren. Die Fabel braucht nicht einmal eine sittliche Lehre zu enthalten.



Oft bietet sie nur eine Regel der Klugheit dar. Das Böse kann im einzelnen oder in der Wendung des ganzen über das Gute den Sieg davontragen. Es scheint sogar ein tiefer Zug der Fabel, dass sie an den Tieren mehr Laster und Fehler der Menschen als Tugenden feststellt, gleich als sei unsere bessere Seite zu herrlich, um von uns mit den Tieren geteilt zu werden, und alle Ähnlichkeit auf das beschränkt, was an uns noch tierisch ist. Daher kommen in ihr List, Schlaueheit, Wut, Treulosigkeit, Zorn, Neid, Schadenfreude, Dummheit, Rache, Gier und die daraus folgenden Verbrechen zur Schau, fast niemals aber die edleren Leidenschaften der Liebe, Treue und Großmut. Es sei denn, sie werden in vorübergehenden Nebenzügen geschildert. Eine Ausnahme machen Mut und Tapferkeit, Eigenschaften, die an den meisten wilden Tieren zu offenbar sind, als dass sie übergangen werden könnten. Die Moral der Fabel wird gewöhnlich eine negative sein, entweder eine bloße Regel für den Erhalt eines Vorteils oder eine Warnung,

dem Beispiel der Tiere nicht zu folgen. (vgl. Wesen der Tierfabel aus Jakob Grimm, Reinhart Fuchs, 1834. Erstes Kapitel, S. 231).

Ferner will die Fabel ohne Zweifel Ratschläge erteilen. Sie geht dabei von der Vorstellung aus, dass in der menschlichen Welt nicht alles reibungslos läuft, sondern überall mit Widrigkeiten und Widersachern zu rechnen ist. Die Widersacher im Fabelreich haben alle nur eine Charakterdimension, die einer einzigen Eigenschaft. Es gibt keine kompliziert konstruierten Fabelfiguren. Das liegt in der Bauform der Gattung Fabel und den Gesetzen ihrer Konturwesen vorgezeichnet. Die Merkmale des Menschen wie z.B. Bosheit und Anstand, Zufriedenheit und Unzufriedenheit, Anmaßung und Bescheidenheit, Gier und Beherrschung, Falschheit und Ehrlichkeit, Schläue und Dummheit, Prahlerei und Zurückhaltung, Stärke und Schwäche erscheinen im Tiergewand oder in anderen Verkleidungen. In der Fabelgeschichte nehmen solcherart Merkmale des Menschen Gestalt an, so



dass sich die Fabelwesen als figurierte Eigenschaften enthüllen lassen. Sie konstituieren im Bühnenraum der Fabel oft ein Freund-Feind-Verhältnis. (vgl. Doderer 1970, S. 104). In **Tierwitzen** geht es nicht um Didaktik oder Lehre. Der Mensch muss darauf verzichten, die Aggression zu verdrängen. Er kann sich jedoch mit dem Verzicht nicht abfinden. Er will ihn rückgängig machen. Zu diesem Zweck sucht er nach einer Möglichkeit, seine Aggressionen abzureagieren. Die gesellschaftliche Forderung nach Verdrängung und der Wunsch des Einzelmenschen diese rückgängig zu machen, verändert die Aggression: Der tätliche Angriff wird in eine geschickt getarnte Form, nämlich in den Witz verwandelt. Die Lust entsteht dadurch, dass eine Tendenz (Aggression) befriedigt wird, deren Befriedigung sonst unterblieben wäre, weil ihrer direkten Verwirklichung ein äußeres Hindernis oder ein inneres Hindernis (Kultur, Bildung, Erziehung) entgegensteht. Aus den oben dargestellten Bemerkungen

zu Fabeltieren ergibt sich, dass die Fabel kulturelle, gesellschaftliche und politische Erscheinungen sowie menschliches Tun symbolisch oder allegorisch ins Tierreich verlegt. Die im Schoss des Feudalabsolutismus emporsteigenden neuen bürgerlichen Kräfte, ihre Lebensprobleme, gesellschaftlichen Ideen und ethnischen Ideale werden in den Mittelpunkt gerückt. In Witzen nehmen die Tiere ebenfalls unverkennbar auf kulturelle, soziale und politische Entwicklungen Bezug. Tendenziöse Witze dienen vor allem dazu, dass sich Menschen wegen der Verstöße gegen die moralischen, logischen oder kulturellen Regeln, die sie in ihrer Erziehung gelernt haben, von diesen Einschränkungen befreien können.

Bestimmte Eigenschaften der ausgewählten Tiere in Fabel und Witzen

Die wichtigsten Tiere, die in der **Fabel** eine bedeutende Rolle spielen, sind Löwe, Bär, Wolf und Fuchs. Sie symbolisieren Macht oder Politik. In **Tierwitzen** sind z.B. Elefant,



Papagei, Hühner und Bären häufig zu finden. Sie haben verschiedene Rollen in den Witzten. Meist sind sie sexuell orientiert. Wichtig ist, dass Tiere uns in beiden Gattungen einen Spiegel für mächtige Herrscher vorhalten, die Schwächere unterdrücken.

Die **Zahl der in der Fabeldichtung** vorkommenden Tiere ist beschränkt. Meist werden Tiere genannt, die in der jeweiligen Umgebung einer Kultur geläufig sind und denen der Mensch schon aus eigener Erfahrung bestimmte Eigenschaften zuordnet. Typische und häufig auftretende Fabeltiere sind der Löwe, der Fuchs, der Wolf, der Esel, der Hase und der Rabe. Etwas seltener kommen das Lamm, der Frosch, die Maus, der Igel, der Ochse und die Schlange hinzu. Auch bekannt sind Bär, Habicht und Eule. Meist stehen sich in einer Fabel zwei einzelne Tiere gegenüber, seltener ein Tier und eine Gruppe oder zwei Gruppen. In den meisten Fabeln reichen auch zwei Tiere aus, um den Sinn der Fabel

auszudrücken. Wenn jedoch einmal mehrere Tiere auftreten, tun sich jeweils mehrere Tiere zusammen, so dass sich letztendlich wieder nur zwei Gruppen gegenüberstehen. Die **Zahl der in Tierwitzten** vorkommenden Tiere ist im Grunde genommen sehr groß. Typische und häufig auftretende Witztiere sind ähnlich wie in Fabeln, z.B. der Löwe, der Fuchs, der Wolf, der Esel, der Hase, Adler und Bienen. Oft kommen z.B. der Elefant, der Eisbär, Giraffen und Hühner vor. In den meisten Witzten reichen auch zwei Tiere aus, um den Sinn des Witzes auszudrücken.

In der **Tierfabel** kommen auch Tiere vor, die in der Gemeinschaft geläufig sind. Dazu gehören z.B. der Hund, die Katze, der Esel, der Rabe, der Hase oder das Lamm. In **Witzten** kommen auch ähnliche Tiere vor. Dazu gehören z.B. der Hund, das Schwein, der Esel, der Hase und das Huhn.

So werden den **Fabeltieren** bestimmte Charaktereigenschaften zugeordnet, die sich über die verschiedenen Epochen hinweg



immer wiederholen. Unklar ist, ob wir Menschen nun Tieren bestimmte Eigenschaften zuordnen, weil wir dies so aus den Fabeln kennengelernt haben, oder ob die Fabeldichter bestimmte Tiere ausgewählt haben, weil sie bestimmte auszudrückende Eigenschaften innehatten und für bestimmte Verhaltensweisen bekannt waren. In der deutschen Fabeldichtung bekamen die Fabeltiere zu dem Namen, die bis heute bekannt und untrennbar mit dem jeweiligen Tier verbunden sind (z.B. Wolfgang).

Die Tierfabel wird gern für die Umschreibung von Menschen genommen, ohne diese direkt anzugreifen. So steht der Esel in der Fabel gewöhnlich für einen faulen und sehr störrischen Menschen, der lieber den ganzen Tag auf der faulen Haut liegt anstatt zu arbeiten. Der Esel ist dumm. Aufgrund seiner Dummheit schätzt er häufig die Situation und Herrschaftsverhältnisse falsch ein. Manchmal wird er aber auch als erfahren und schlau beschrieben. Allen diesen Tieren werden bestimmte Eigenschaften zugeschrieben: Der

Löwe ist der König der Tiere und herrscht aufgrund seiner Stärke. Seine Herrschaft ist oft willkürlich. Der Fuchs ist listig und lernt schnell. Der Wolf ist ein Räuber und grausam. Die Maus ist wehrlos und schwach, manchmal aber mutig. So ist die Eule weise, die Schlange hinterlistig. Das spiegelte sich auch in der Namensgebung wider.

Tiere in **Witzen** sind ebenfalls Protagonisten. Und in der Tat ist das auch das wesentliche Merkmal einer solchen Erzählung. Dabei bedient sich die Textform bestimmter Annahmen und Eigenschaften, die wir den Tieren zuschreiben. So ist der Fuchs meist der Herrscher, der Ordnung im Wald bringt. Der Bär ist mächtig, gutmütig zugleich. Der Wolf ist böse, der mit Rotkäppchen schläft. Der Löwe ist mächtig. Das Schwein ist schmutzig. Der Papagei ist sprachbegabt und geschwätzig. Der Hund, der gern kämpft, will Fremdsprachen lernen. Der Adler ist König der Vögel. Der Esel ist dumm. Der Hase ist scheu und bedroht. Die Bienen kritisieren korrupte Menschen. Der Elefant,



die Hühner und die Bienen versinnbildlichen häufig den Bereich der Sexualität.

Wie in der Fabel, so haben auch im **Tierwitz** die Tiere ein festes Image. Jede Tierart hat ihre bestimmten Möglichkeiten für den Menschen, entweder durch die Rolle, die das Tier im Leben des Menschen spielt (Huhn, Pferd, Rind oder Schwein) oder durch seine physischen Eigenschaften und Fähigkeiten (das Sprechen des Papageis, die Größe des Elefantenrüssels, die Kleinheit der Maus). Dadurch werden die Rollen, die einzelne Tiere im Witz einnehmen, eingeschränkt.

Tiere in **Fabeln und Witz** haben ähnliche Eigenschaften wie Menschen. Die Fabeldichter nehmen gerne Tiere für ihre Geschichte, deren Eigenschaften den Menschen bekannt sind. Das heißt nicht, dass die Tiere in Wirklichkeit auch diese Eigenschaften haben. Die Menschen glauben nur, dass sie sie haben. Beispielsweise ist der Hund in Fabeln habgierig wie ein Mensch. Der Löwe ist böse und willkürlich wie ein Herrscher. Auch Witztiere leben und haben Aktivitäten

wie Menschen. Tiere gehen in Witz ins Kino (Elefant und Maus). Sie (Eisbären) möchten braun werden. Sie haben Sex miteinander (z.B. Bienen, Hahn und Henne, Wolf und Rotkäppchen). Sie machen sich lustig über Andere (etwa über Prominente). Kleine Tiere werden von Größeren ausgebeutet usw. In **Fabeln und Tierwitz** geht es um die Vermenschlichung der Tiere. Sie ist in der **Fabel** sehr wichtig. Durch menschliche Sprache, Denken und Handeln kommt den Tieren die gleiche Bedeutung wie dem Menschen zu. Dadurch können die Tiere ihren wahren Zweck erfüllen: Es gibt einen Verantwortlichen, Schuldigen, der büßen muss, einen Unschuldigen oder einen, der zu Recht oder Unrecht Strafe erleiden muss. Hierbei kommt in Betracht, dass Menschen selbst in die Fabel verflochten werden und in ihre Handlung wesentlich eingreifen, die an dem Umgang und der Sprachfähigkeit der Tiere nicht den geringsten Anstoß nehmen. Aus dieser Aus dieser Eigenschaft erwächst der Tierfabel ein besonderer Reiz. In **Witzen**



handeln Tiere fast wie Menschen. Sie sprechen und denken wie Menschen. Es gibt auch - wie in Fabeln - einen Verantwortlichen, Schuldigen, der büßen muss, einen Unschuldigen oder einen, der zu Recht oder Unrecht Strafe erleiden muss (z.B. der Fuchs und der Hase). Hier merkt man, dass Menschen selbst in Witzten eng verbunden werden.

Als weiterer Punkt treten in **Witzten** wirkliche Tiere auf und spielen Rollen der Menschen. Der Löwe als Vater beruhigt beispielsweise seinen Sohn, weil er Angst vor Menschen hat, die hinter dem Gitter sind. Daran sieht man, dass Tiere einerseits Angst vor Menschen haben. Andererseits gelten Menschen als Tiere, die im Käfig sind und die aus der Perspektive der Tiere betrachtet werden.

Bemerkenswerterweise reden Tiere in **Witzten** mit Menschen und handeln wie Menschen. Beispielsweise spricht und hat der Wolf Sex mit Rotkäppchen, der Papagei telefoniert mit dem Polizisten.

Tiere werden aber im Witz erst dann

interessant, wenn sie nicht als natürliche Tiere nach ihrem Instinkt agieren. Darum ist nicht jede Katze-und-Maus- oder Fuchs-und-Gans-Geschichte schon witzig. Tiere werden für den Witz erst dann ergiebig, wenn sie überlegt und bewusst sprechen und handeln, das bedeutet, auf menschliche Weise agieren und reagieren. Das heißt auch, einerseits, dass sich nur bestimmte Witztendenzen für eine Verfremdung durch Tiere eignen, andererseits aber auch, dass Witze von Tieren immer auch menschliche Konflikte spiegeln (vgl. Röhrich 1977b, S. 137).

Hinter der Maske der Tiere verbergen sich nicht nur moralische Menschen, sondern ungleich häufiger unmoralische Menschen, aber auch Menschen, bei denen die Tugend zum Laster wird, die, weil sie sich moralisch im Recht fühlen, skrupellos vorgehen, sich in moralische Unmenschen verwandeln (vgl. Solms, 1991 S, 21). In **Tierwitzten** begegnen uns auch menschliche und unmenschliche Tiere, und vor allem menschliche Tiere, von denen uns menschliche Schwächen wie z. B.



Schadenfreude und Willkür (der Hase und der Löwe) vorgeführt werden.

Typische Charaktereigenschaften, die Tieren in den **Fabeln** zugeordnet werden, findet man auch in einigen Redewendungen wieder, so z.B.

"Kein Wässerchen trüben" – Der Wolf und das Lamm

"die Höhle des Löwen" - Der alte Löwe und der Fuchs

"Was du nicht willst, das man dir tut, das füg auch keinem andern zu"

– Der Fuchs und der Storch

In **Tierwitzen** findet man auch einige Redewendungen wieder, so z.B. "Jemanden zur Sau machen", oder "Es ist Wurst". Schimpfwörter erkennt man indirekt in Witzen wie "Esel", "Schwein", oder "Bulle". Dabei geht es um die Mehrdeutigkeit des Wortsinns.

Gegensätze sind auch ein bekanntes Muster für eine **Fabel**. Beispielsweise die

Eigenschaften "groß" und "klein" sind sehr beliebt und werden bei den Fabeltieren fast immer durch Elefant = groß und Maus = klein interpretiert. In einer Fabel stehen sich meistens zwei Tiere gegenüber (z.B. "Frosch und Ochse", "Fuchs und Rabe"; seltener zwei Gruppen oder ein Tier und eine Gruppe (z.B. "Kuh, Ziege, Schaf und Löwe"). Bei den meisten Fabeln reichen zwei Figuren aus, um die Aussageabsicht der Fabel klar herauszustellen. Wenn jedoch mehrere Tiere auftreten, werden diese in zwei Gruppen unterteilt, sodass sich im Endeffekt wieder nur zwei Parteien gegenüberstehen. So agieren in Aesops Fabel von Maus und Frosch zunächst nur Maus und Frosch allein. Sobald der Habicht in das Geschehen eingreift, werden die beiden Kontrahenten zur Einheit, indem sie aneinandergebunden das gleiche Schicksal erleiden.

Gegensätze sind auch ein bekanntes Muster für einen **Tierwitz**. Beispielsweise sind wie bei der Fabel die Eigenschaften "groß" und "klein" sehr bekannt und werden fast immer



durch Elefant = groß und Ameisen, Maus = klein interpretiert. Im Witz stehen sich meistens zwei Tiere gegenüber (z.B. Löwe und Hase, Hahn und Henne; Schwein und Henne, Elefant mit Maus, Schlange oder Ameisen, Adler und Schwein, Löwe mit Elefant, Esel mit Pferd, Fuchs und Huhn). Es gibt auch Tiere, die unter sich reden wie z.B. Eisbären, Hund und Hund, Schwein und Schwein. Ferner findet man ein Tier, das mit Menschen redet, z.B. der Papagei.

In **Fabeln** gelten schicksalhafte Tiere als Zeugnis einer Verbundenheit von Mensch und Tier. Die Tiere mussten nicht nur den Menschen den Spiegel vorhalten, sie machten bisweilen auch auf ihr schweres Los aufmerksam, wie das Rennpferd, das nun im Alter den Mühlstein drehen muss. Sein Herr kann ihm auch keinen Trost spenden. Das ist eben Schicksal, sagte er. Und der Esel muss alles in Kauf nehmen. Den Menschen geht es auch nicht besser, auch sie erleben im Alter Mühsal und Geringschätzung. Sie können trotz aller Anstrengung keinen Platz an der

Sonne erringen. Beide stehen unter dem Gesetz der Natur. Schicksalhafte Tiere, die in **Tierwitz** zu finden sind, sind z.B. Esel, Hase, Schwein oder Hühner. Der Esel muss lebenslang schwere Sachen tragen. Der Hase muss gejagt oder gefressen werden. Das Schwein wird als Fleisch gegessen. Die Hühner werden gebraten, gebacken oder vom Auto überfahren.

Weiterhin müssen aber auch die besonderen Eigenschaften "weise" und "klug" bei den **Fabeltieren** vertreten sein. Man findet sie z.B. bei der Eule oder beim Hahn. Häufig wird sie auch mit Brille und einem Doktorhut dargestellt. Schließlich ist die Schildkröte ein Symbol für den "Weg", für das Lernen, für Unermüdlichkeit und Unerschütterlichkeit. Die Eigenschaft "klug" ist auch bei Tieren in **Witzen** zu finden, vor allem beim Hasen oder beim Papagei.

Zu guter Letzt dienen Tiere in **Witzen** vor allem als sexuelle Orientierung der Menschen. Elefant, Fuchs, oder Schlange sind ein Symbol für sexuelle Fähigkeit. Hühner legen



beispielsweise viele Eier und sind fruchtbar. Anhand der Tierwitze können Menschen ihre erotische Aggression abreagieren.

Als Fazit entspricht die Witzform der äsopischen Fabel (rhetorischen Fabel). Sie entspricht ihr in zwei Teilen: dem Situationsteil (Erwartung) und dem Erkenntnisteil (Pointe). Genau diese liegen auch der Form der äsopischen Fabel zugrunde. Eine gewisse Komik war der Fabel schon immer eigen. Die Komik nahm der Belehrung ihren ersten Rang, schob sie in den Hintergrund und setzte sich an ihre Stelle. Das Ergebnis ist der Witz. Implizit ist der Witz schon in den Fabeln Äsops wirksam. Zu *Lessings* (siehe dazu <http://www.inhaltsangabe.de/autor/lessing/> 2014) Zeiten sprach man schon vom Witz der Fabel. Der Witz zählte zu *Lessings* Sprachgebrauch. Sein Zeitgenosse *Gellert* (Mehr siehe http://gedichte.xbib.de/biographie_Gellert.htm 2014) redete schon vom äsopischen Witz.

Im Gegensatz zur Fabel genießt der Witz zunehmend Beliebtheit, während die Fabel in

seinem Schatten dahinzudämmern scheint und Sekundärliteraten von Verfallserscheinung und vom Sterben der Fabel reden (vgl. Wilfried 1990, S. 179ff).

Fabel und Witz im Deutschunterricht⁶

Die Fabel und der Witz als Medium eignen sich aus guten Gründen in allen Schuljahren für Übungsphasen von Inhalten aus der Grammatik. Im Folgenden sollen einige Überlegungen darüber angestellt werden, wie man den thailändischen Deutschlernenden Deutsch durch Fabeln und Witze im Unterricht nahe bringen kann.

Beispiel für fortgeschrittene Studienanfänger

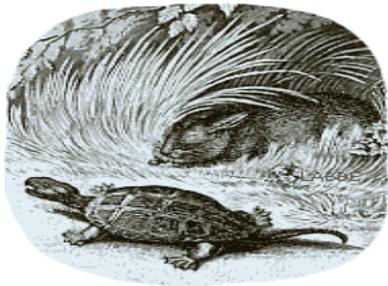
Unterrichtsreihe zum Thema "Fabeln", Der Hase und die Schildkröte: Kreativer Umgang mit der Textsorte "Fabel"

Deutschlernende sollen kreativ und produktiv mit Fabeln umgehen, um sich ihrer eigenen Rezeptionsweise bewusst zu werden. Sie sollen dabei auch für das Schreiben eigener Fabeln



Anregungen aus dem handlungsorientierten Umgang mit dieser Textsorte gewinnen. Literatur kann damit als Anregung für das schriftliche Erzählen dienen. Die Deutschlernenden sollen im spielerischen und handelnden Umgang mit Texten ihr Textverständnis ausbauen. Ebenso sollen analytische Zugänge eröffnet werden.

Ziel der Stunde: Die Deutschlernenden sollen ihren Fabeltieren Charaktereigenschaften zuordnen. Sie sollen sich im mündlichen Erzählen üben und den Begriff "Adjektiv" wiederholen.



(Aus http://www.labbe.de/lesekorb/index.asp?the_maid=82&titelid=266, 2014)

1. Bildbeschreibung (5 Minuten): Die Deutschlernenden sehen ein Bild an und sagen, was sie sehen. Was für Tiere sind das? Was sieht man auf dem Bild? Beschreiben Sie.

2. Geschichte erzählen (10 Minuten): Einige können schon raten, was für eine Geschichte das ist. Denn viele Fabeln sind in Thailand schon bekannt und werden in der Grundschule unterrichtet. Die thailändischen Deutschlernenden können an dieser Stelle die Geschichte auf Thailändisch erzählen.

3. Informationen sammeln (5 Minuten): Die Deutschlernenden und der Lehrende sammeln wichtigen Wortschatz zum Bild, z.B.

die Schildkröte	der Hase
einen Wettlauf machen	langsam schnell fleißig unermüdlich
kriechen	Hohn gegen jdn. treiben schlafen
am Ziel sein	aufstehen sich schämen



4. Schreibübung (20 Minuten): Die Deutschlernenden schreiben einen kleinen Text über die Geschichte. Der Deutschlehrende korrigiert die Fehler.

5. Sprechübung (20 Minuten): Jeder liest seinen Text vor und vergleicht das Ergebnis mit den anderen.

6. Lesen (10 Minuten): Die Fabel "Der Hase und die Schildkröte" wird im Original gelesen sowie an der Tafel gezeigt. In einem Unterrichtsgespräch wird der Inhalt der Fabel geklärt.

7. Diskussion (15 Minuten): Man spricht über die Eigenschaften der beiden Tiere. So werden vielleicht noch mehr wichtige Wörter an die Tafel geschrieben. Anhand der gesammelten Informationen sollen die Deutschlernenden in Gruppenarbeit die Situation der beiden Fabeltiere erarbeiten.

Beispiel:

Die Schildkröte

bescheiden
fleißig
langsam
unermüdlich
mühevoll
mittelmäßig

Der Hase

schnell
leichtsinnig
stolz
angeberisch
flutterhaft

8. Sicherung (10 Minuten): Anhand der Antworten werden in einem Tafelbild die charakteristischen Merkmale der beiden Tiere festgehalten.

9. Diskussion (10 Minuten) über die Moral der Geschichte: Was kann man von der Geschichte lernen? Darüber kann man diskutiert.



Die Moral wird zusammengefasst z.B. "Oft werden gute, aber flatterhafte Köpfe von mittelmäßigen, aber anhaltend fleißigen, eingeholt, ja übertroffen".

10. Weitere Diskussion (5 Minuten): Begriffe wie "Wendepunkt der Fabel", "charakteristische Eigenarten der Fabeltiere", "Tiere stehen für Menschen", "Welche Eigenschaften haben die Tiere in der Fabel?" können auf Thailändisch erklärt werden.

11. Gespräch über Eigenschaften der Tiere (10 Minuten): Die Deutschlernenden werden befragt, ob sie Eigenschaften von anderen Tieren kennen. Die von den Deutschlernenden gesammelten Eigenschaften werden an der Tafel gesammelt. So stehen folgende Tiere für die folgenden Eigenschaften:

Fuchs – listig, schlau

Wolf – böse, gierig, verschlagen, gefräßig

Eule – weise, klug

Schlange – hinterhältig

Hase – vorlaut, ängstlich

Löwe – mutig, stark

Gans – dumm

Bär – gutmütig

Storch – stolz

12. Hausaufgabe (Recherche): Die Deutschlernenden sollen Fabeln im Internet suchen und sich über die Fabel informieren. In der nächsten Stunde sollen sie über ihre Lieblingsfabel berichten.

Auf diese Art und Weise können die Deutschlernenden die Fertigkeiten üben, sich in die Fabel vertiefen und lehrhafte Geschichten in kurzer und knapper Form lernen.

Beispiel über die Arbeit mit Witzen



(Aus <http://www.pr8voll.de/hundebild-witz02-10hund-rassist.jpg>, 2014)

Dieses Bild bietet den Fortgeschrittenen eine Möglichkeit, viel über das Thema Fremdheit sowie Fremdenhass zu sprechen. Das Thema



ist bekannt und wird immer diskutiert. Der Unterrichtsvorgang soll wie folgt aussehen.

1. Bildbeschreibung anhand W-Fragen (5 Minuten): Was sieht man auf dem Bild? Wer macht was, wo?

2. Diskussion, Fragen und Antworten (5 Minuten): Was sprechen sie? Worüber reden sie? Was bedeutet das? Warum ist das witzig?

3. Schreibübung (20 Minuten): Die Deutschlernenden können einen kleinen Dialog über das Bild schreiben. Sie versetzen sich in der Lage des Tieres und überlegen, worüber das Tier miteinander sprechen. Der Dialog soll nicht unbedingt witzig sein. Hauptsache ist, dass sie die Fertigkeiten üben und in der Klasse ihre Ergebnisse vorstellen.

4. Sprechübung (15 Minuten): Die Deutschlernenden lesen ihren Dialog vor. Dabei werden die Fertigkeiten Sprechen und Hören verfeinert.

5. Vertiefung ins Thema (15 Minuten): Durch Fragen wie z.B. Gibt es Fremdenfeindlichkeit in Thailand? Wie sieht

das aus? Ist das korrekt, richtig oder gerecht, dass man Fremde schlecht behandelt? Wenn man selbst Ausländer in einem fremden Land ist, was oder wie wird man sich verhalten? Was soll man beachten? Was kann man dagegen tun?

Auf diese Art und Weise lernen die Deutschlernenden, fremde Länder, fremde Kulturen besser zu verstehen, indem sie sich in die Lage eines Anderen versetzen und darüber nachdenken. Man kann außerdem darüber diskutieren, ob thailändische Witze und Witze in Deutschland ähnlich oder anders sind oder ob sie wirklich verständlich oder witzig sind.

Zusammenfassung

Insgesamt kann man sagen, dass die Fabel eines abstrakten Stils bedarf. Abstrakt bedeutet in diesem Zusammenhang, dass der realistischen Auffassung der Wirklichkeit in ihr nicht Raum gegeben, vielmehr mit allen Mitteln versucht wird, zu verfremden. Dies wird schon durch die Konstruktion



der marionettenhaften Fabelfiguren, durch die karge Bühnenwelt und durch die Unwirklichkeit des Geschehens erzeugt. Zugunsten der Abstraktionen werden die benutzten Figuren gleichsam ausgenüchert (vgl. Doderer 1970, S. 154).

Die Witze über das eigene Volk halten einem einen Spiegel vor, aus dem nicht nur Schmeichelhaftes reflektiert wird. Witze über sich selbst bringen einem erst Bewusstsein, wie man auf andere wirkt. So setzen sie einen Prozess der Bewusstwerdung und der Selbsterkenntnis in Gang. Kurzum: Witze können nachdenklich machen über das eigene Verhältnis zu den Mitmenschen und einen auffordern, darüber nachzudenken, was man zur Verbesserung dieser Verhältnisse und zur Toleranz tun kann. Es muss genügen, darauf hinzuweisen, dass es auch Rinder-, Affen-, Giraffen-, Katzen- oder Mäusewitze usw. gibt. In der Regel sind es sexuelle Witze und nicht selten offenbaren sie geheime zoophile oder unbewusst sodomitische Neigungen. Schließlich ist der Zoologische

Garten nicht zufällig so oft der Schauplatz des Tierwitzes.

Zusammengefasst kann gesagt werden, dass die Ergebnisse der Untersuchung von Fabeln und Tierwitzen viele Vorteile für den Deutschunterricht in Thailand bringen können: Fabeln und Tierwitze sind ein kulturelles Phänomen und eignen sich sehr gut als Forschungsstand. Sie umfassen alle Lebensbereiche der Menschen. Witze sind kurze, einepisodige, meist dialogisch aufgebaute Erzählungen, die sich auf eine einzelne Szene und auf einen oder zwei Hauptakteure beschränken. Dabei spielen Tiere eine große Rolle. Sie treten in Witzen menschlich handelnd und sprechend auf. Dadurch entsteht Humor. Fabeln sind ebenfalls kurze Erzählungen mit belehrender Absicht, in der vor allem Tiere, aber auch Pflanzen und andere Dinge wie fabelhafte Mischwesen, menschliche Eigenschaften besitzen und wie Menschen handeln. In diesem Sinn können beide Gattungen für thailändische Studierende motivierend wirken.



End notes

¹ Diese Forschungsarbeit wurde von Anfang März bis Ende Mai 2014 von der Hanns Seidel Stiftung und vom Seminar für Volkskunde/Europäische Ethnologie der Universität Münster gefördert. Für die Unterstützung dieser Arbeit möchte ich Prof. Hans-Peter Niedermeier, Dr. Michael Czepala und vor allem meinem Betreuer, Prof. Dr. Andreas Hartmann, herzlich danken.

² Diese Arbeit ist ein Teil eines über 300-seitigen Manuskriptes zum Thema.

³ Äsop gilt als der Vater der Fabel. Der berühmte Dichter lebte nach Angaben Herodots im 6. Jahrhundert vor Christus auf der Insel Samos. Er soll ein verkrüppelter und hässlicher Sklave gewesen sein, dessen Erzählungen beim Volk aber so beliebt waren, dass es seine Freilassung forderte. Äsops Werke waren in den mittelalterlichen Klosterschulen ein beliebter Lesestoff. Im 17. Jahrhundert erreichten die Fabeln dann eine neue Blüte - La Fontaine griff diese Literaturform auf und wurde durch sein Werk unsterblich. Mehr dazu siehe <http://www.internetschriftsteller.de/autor/aesop/aesop-bio.html/2014>.

⁴ Siehe detailliertere Informationen in der vollständigen Arbeit.

⁵ Die Allegorie ist also eine bildliche Darstellung eines Gedankens bzw. eines Begriffs. Sie wird oft vom Symbol (Goethe) dadurch abgegrenzt, dass sie im Gegensatz dazu nicht nur das 'bedeutet', was sie darstellt, sondern es geradezu 'ist'. Dies wird besonders offensichtlich, wenn die Allegorie als Personifikation auftritt: Liebe als Amor, Justitia, Frau Welt etc. Charakteristische allegorische Gattungsformen sind das Sprichwort ('Der Krug geht so lange zum Brunnen, bis er bricht'), Satire und Parodie (z.B. Orwells "Animal Farm"), die Fabel sowie das biblische Gleichnis (z.B. Gleichnis vom Sämann, Markus 4, 3-8). Aber auch in der Dramatik können allegorische Strukturen sichtbar werden, z.B. in Brechts Drama "Der aufhaltsame Aufstieg des Arturo Ui" als Allegorie auf die bürgerliche Gesellschaft. Mehr dazu <http://wortwuchs.net/stilmittel/allegorie/2014>.

⁶ Den konkreten Unterrichtsablauf für Anfänger und Fortgeschrittene finden Sie in der vollständigen Arbeit.



Literaturverzeichnis

- Doderer, K. (1970). *Fabeln. Formen Figuren Lehren*. Zürich: Atlantis.
- Fuchs, R. (1834). Wesen der Tierfabel aus Jakob Grimm. Erstes Kapitel. In: Arnica Esterl (Hrsg.)(1991): *Tiere und Tiergestaltige im Märchen*. Regensburg: Erich Röth Verlag. S. 231.
- Harrer, I. (Hrsg.). (2003). *Das Fabelbuch von Aesop bis heute*. Wien und München: Annette Betz Verlag im Verlag Carl Ueberreuter.
- Röhrich, L. (1977a). *Ausgemachte Viechereien. Tierwitze und was dahinter steckt*. Freiburg: Herder Verlag.
- Röhrich, L. (1977b). *Der Witz: Figuren, Formen, Funktionen*. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung.
- Schweizer, R. W. (1964). *Der Witz. Mit 38 Abbildungen im Text und auf acht Tafeln*. Bern und München: Francke Verlag.
- Solms, W. (1991). Die Gattung Grimms Märchen. In: Esterl, Arnica (Hrsg.)(1991): *Tiere und Tiergestaltige im Märchen*. Regensburg: Erich Röth Verlag.
- Speier, H. (1975). *Witz und Politik. Essay über die Macht und das Lachen*. Zürich: Edition Interform AG.
- Wilfried, L. (1990). *Die Fabel. Das Vergnügen der Erkenntnis. Fabel Gleichnis Parabel Witz*. Rhön-Grabfeld/ Kilianshof: Fabel-Verlag Gudrun Liebchen.
- Windfuhr, M. (1985). *Deutsche Fabeln des 18. Jahrhunderts*. Stuttgart: Philipp Reclam.



Internet

Dienst, Yven: Aesop. <http://www.internetschriftsteller.de/autor/aesop/aesop-bio.html>, abgerufen am 9. Mai 2014.

Galotti, Emilia: Gotthold Ephram Lessing. <http://www.inhaltsangabe.de/autor/lessing/>, abgerufen am 9. Mai 2014.

Geldschläger, Jonas; Wortwuchs. Allegorie. <http://www.wortwuchs.net/stilmittel/allegorie>, abgerufen am 2. Juni 2014.

Ritter, Christian: Die deutsche Gedichtebibliothek. Chrisian Fürchtegott Gellert. http://www.gedichte.xbib.de/biographie_Gellert.htm, abgerufen am 8. Mai 2014.

Bilder vom Internet.

Fabel Schildkroete und Hase. <http://www.labbe.de/lesekorb/index.asp?themaId=82&titelId=266>, abgerufen am 9 Juli 2014.

Hund-Rassist. <http://www.pr8voll.de/hundebild-witz02-10hund-rassist.jpg>, abgerufen am 5. Juni 2014.