

Durchblick 6+ – König Drosselbart – Sibylle Tafel – Deutschland 2008 – 59 min.

## 2.2 Informationen zum Märchen

### Herkunft

Es ist überliefert, dass die Brüder Grimm von einer Begebenheit gehört hatten, die sich in Dessau abgespielt haben soll. Demnach soll der Fürst Leopold I von Anhalt-Dessau eines Abends durch die Stadt geritten sein. Als er an den Töpferhändlerinnen vorbeikam, fragte er sie, wie das Geschäft gewesen sei. Die Händlerinnen klagten, es sei ein schlechter Markttag gewesen. Daraufhin ritt der Fürst mitten in die Topfwaren hinein, so dass bald nur noch Scherben zu sehen waren. Die Marktfrauen schrieten und heulten. Als der Fürst alles zerritten hatte, forderte er die Marktweiber jedoch auf, gleich mit aufs Schloss zu kommen und er bezahlte ihnen den angerichteten Schaden. So hatten die Händlerinnen doch noch einen guten Markttag.

### Darum geht es in dem Märchen

Demut, Lernfähigkeit, Leichtfertigkeit, Gerechtigkeit, Konsequenzen.

### Typische Märchenmerkmale

Inhalt und Form sind typisch für ein Märchen:

- Typische Märchenhelden: König, Prinzessin, Prinz.
- Das Märchen beginnt mit einer Notlage: Die Prinzessin wird von ihrem Vater mit einem armen Spielmann verheiratet und aus dem Schloss geworfen.
- Gegensätze: schöne, reiche, aber hochmütige Prinzessin – armer, hässlicher, aber gutmütiger und bescheidener Bettelmann.
- Die Dreizahl:  
Während die Prinzessin mit ihrem Mann auf dem Weg in ihr neues Zuhause ist, be-  
reut sie dreimal, dass sie nicht den König Drosselbart genommen hat.  
Drei verschiedene Aufgaben aus dem alltäglichen Leben soll die Prinzessin bewälti-  
gen: Körbe flechten, Spinnen, Töpferware verkaufen.  
Drei szenische Bilder: Schloss der Prinzessin, ärmliches Haus des Spielmanns,  
Schloss des Prinzen.
- Einsträngigkeit: Die Geschichte verläuft chronologisch. Es gibt weder Rückblenden  
noch parallele Ereignisse.
- Die Märchenhelden haben keine Namen (König, Königstochter) bzw. allgemeine Na-  
men, der durch ein besonderes Merkmal gekennzeichnet ist (Spielmann,  
Bettelmann).
- Guter Schluss: Die Prinzessin wird geläutert und ändert sich. Der Spielmann ist am  
Ende der König Drosselbart und beide leben glücklich miteinander.

Typische Sprache der Märchen:

- Wörtliche Rede und häufige Dialoge zwischen den Handlungsträgern.
- Volkstümliche Wendungen: „Ware feilhalten“, „Vermählung“.
- Formelhafter Anfang: „Ein König hatte eine Tochter“.
- Verse: „Ach wem gehört der schöne Wald?“ „Der gehört dem König Drosselbart; Hättst du' n genommen, so wär er dein.“ „Ich arme Jungfer zart, ach, hätt ich genommen den König Drosselbart!“

### **„König Drosselbart“ in Film und Fernsehen**

Nach den Motiven des Märchens entstand 1965 der gleichnamige DEFA-Märchenfilm.

Regie: Walter Beck

Drehbuch: Walter Beck und Günter Kaltoven

Darsteller: König Drosselbart – Manfred Krug

Prinzessin – Karin Ugowski

In der deutschen Zeichentrickserie „Simsalagrinn“ von 1999 ist „König Drosselbart“ in Folge 9 zu sehen.

Unter dem Label "Die Märchenstunde" zeigte ProSieben „König Drosselbart - Der Schöne und das Biest“ 2006 als Komödie.

Quelle:

[www.rbb-online.de/maerchenfilm/6\\_auf\\_einen\\_streich/drosselbart/dreorte\\_koenig\\_drosselbart.html](http://www.rbb-online.de/maerchenfilm/6_auf_einen_streich/drosselbart/dreorte_koenig_drosselbart.html)