



**GOETHE-INSTITUT
PARIS**

**17 avenue d'Iéna
75116 Paris**

LEHRERBLÄTTER ZUM THEATERSTÜCK „NEBENSACHE“

JUNGES ENSEMBLE THEATER STUTTGART (JES)

Tournee der Goethe-Institute in Frankreich:
November, Dezember 2006

**Sandrine Lamer
Susanne Sternberg**

Bildungskooperation Deutsch

0(1) 44 43 92 85

lamer@paris.goethe.org

sternberg@paris.goethe.org

LEHRERBLÄTTER ZUR VORBEREITUNG DES THEATERBESUCHES

Das Stück „Nebensache“ handelt von einem Bettler, der die Geschichte eines Bauern erzählt. Im Laufe des Stückes versteht der Zuschauer, dass es sich eigentlich um dieselbe Person handelt. Der Bauer, der zum Bettler wurde. Es sind also lexikalisch zwei Ebenen zu behandeln: die des Lebens des Bettlers und die des Bauernlebens.

Daraus ergeben sich drei Themen:

1. Die Person, die Familie
2. Die Landwirtschaft
3. Die Obdachlosigkeit

Vor dem Theaterbesuch:

1.: DIDAKTISCHE IMPULSE(FÜR DIE PRIMARSTUFE GEEIGNET):

1. HIMMEL UND HÖLLE

Das Spiel « Himmel und Hölle », auch « Pfeffer und Salz » genannt, eignet sich zum Einüben einfacher Dialoge.

Bastel- und Spielanleitung : www.mathematische-basteleien.de/himmel_und_hoelle.htm

Es werden 8 Fragen in die aufgeklappten Dreiecke geschrieben : « *Wie heißt du ?* », « *Wie alt bist du ?* », « *Hast du Geschwister ?* », « *Hast du Tiere ?* » « *Was brauchst du ?* » etc. Diese Vorbereitung bzw. eine Variante mit beklebtem Würfel ist wichtig für den interaktiven Teil des Theaterstücks.

2. « GENAU HINHÖREN UND REAGIEREN »

Mit dieser Übungsform wird die selektive Hörkompetenz gefördert (*s. auch « ASO, Blaue Kiste » + « ASO Rote Kiste », Goethe-Institut Paris*)

Bevor die Schüler eine Geschichte hören, erhalten sie den Auftrag, ganz besonders aufmerksam zu sein und bestimmte Wörter herauszuhören. Mit einer Geste, die in der Klasse festgelegt wird, zeigen sie, dass sie den entsprechenden Begriff wiedererkennen. Es können auch Bildkarten verteilt werden, die jeweils hochgehoben werden. Bei mehr als 2 Begriffen empfiehlt es sich, Gruppen zu bilden. Die Mitglieder jeder Gruppe konzentrieren sich auf ein Wort und reagieren, indem sie aufstehen bzw. die Bildkarte hochhalten.

Beispiel für eine Geschichte, die der Lehrer vorliest (herauszuhörende Wörter = fett gedruckt) :

Hans im Glück

a) *Hans hatte sieben Jahre lang bei einem Müller gearbeitet. Nun wollte er seinen Lohn haben und endlich seine Mutter wiedersehen. Der Müller gab ihm als Lohn ein großes Stück **Gold**.*

Hans freute sich über das **Gold** und machte sich damit auf den Weg nach Hause. Es war heiß und das **Gold** war schwer. Da traf Hans einen Mann auf einem **Pferd**. Der Mann sah das große Stück **Gold** und sagte : « Dein **Gold** ist die ja viel zu schwer, lass uns tauschen : ich gebe dir mein **Pferd** und du gibst mir dein **Gold**. » Hans war glücklich und setzte sich auf das **Pferd**. Aber das **Pferd** war wild und lief sehr schnell. Da fiel Hans vom **Pferd**.

- b) Armer Hans ! Ein Bauer kam mit einer **Kuh** vorbei und sah das schöne **Pferd**. Er sagte : « Lass uns tauschen : ich gebe dir meine **Kuh** und du gibst mir dein **Pferd**. » Hans war wieder glücklich, nahm die **Kuh** und ging weiter. Er hatte Durst und wollte trinken, aber die **Kuh** gab keine Milch.
- c) Armer Hans ! Da kam ein Mann mit einem **Schwein** vorbei. « Lass uns tauschen », sagte der Mann. « Du gibst mir deine alte **Kuh** und ich gebe dir mein dickes **Schwein**. » Hans dachte : »Au ja, das **Schwein** ist besser als die **Kuh**. Ich mache Wurst aus dem **Schwein**«. Er freute sich, nahm das **Schwein** und wollte weitergehen. Aber das **Schwein** wollte nicht mitgehen.
- d) Armer Hans ! Zum Glück kam eine Bauersfrau mit einer **Gans** vorbei. « Dein **Schwein** will wohl nicht mitkommen ? » fragte sie, « Lass uns tauschen. Ich gebe dir meine **Gans** und du gibst mir dein **Schwein**. » Hans war froh, nahm die **Gans** und ging weiter. Da sah er einen Scherschleifer, der hatte einen schönen **Schleifstein** und verdiente viel Geld mit seiner Arbeit. Hans wollte tauschen. Und der Mann nahm die **Gans** und gab Hans den **Stein**. Hans war glücklich und ging weiter.
- e) Doch der **Stein** war noch viel schwerer als das **Gold**. Hans war müde und kam an einen **Brunnen**. Er legte den großen **Stein** auf den **Brunnenrand** und wollte trinken. Plötzlich fiel der **Stein** in den **Brunnen** und war weg ! Armer Hans ! Alles war weg : das **Gold**, das **Pferd**, die **Kuh**, das **Schwein**, die **Gans** und der **Stein**. Aber Hans war glücklich. Jetzt war er frei und konnte nach Hause zu seiner Mutter gehen.

Es lassen sich weitere Geschichten mit folgendem Wortschatz gut für die lexikalische Vorbereitung des Theaterstücks einsetzen : der Bauer, das (Bauern)haus, der Bauernhof, der Traktor, das Huhn/die Hühner, die Tiere, der Mann, die Frau, die Kinder.

3. ARBEIT MIT EINEM MÄRCHEN

Wer über etwas mehr Vorbereitungszeit verfügt und mit der Klasse auch kleine Theaterszenen spielen möchte, findet in « *ASO / Rote Kiste* » (Kapitel 9 , Sequenz 6) einen Unterrichtsvorschlag zum Märchen « Hans im Glück » inkl. Videosequenz, Lied auf CD und Bildkarten.

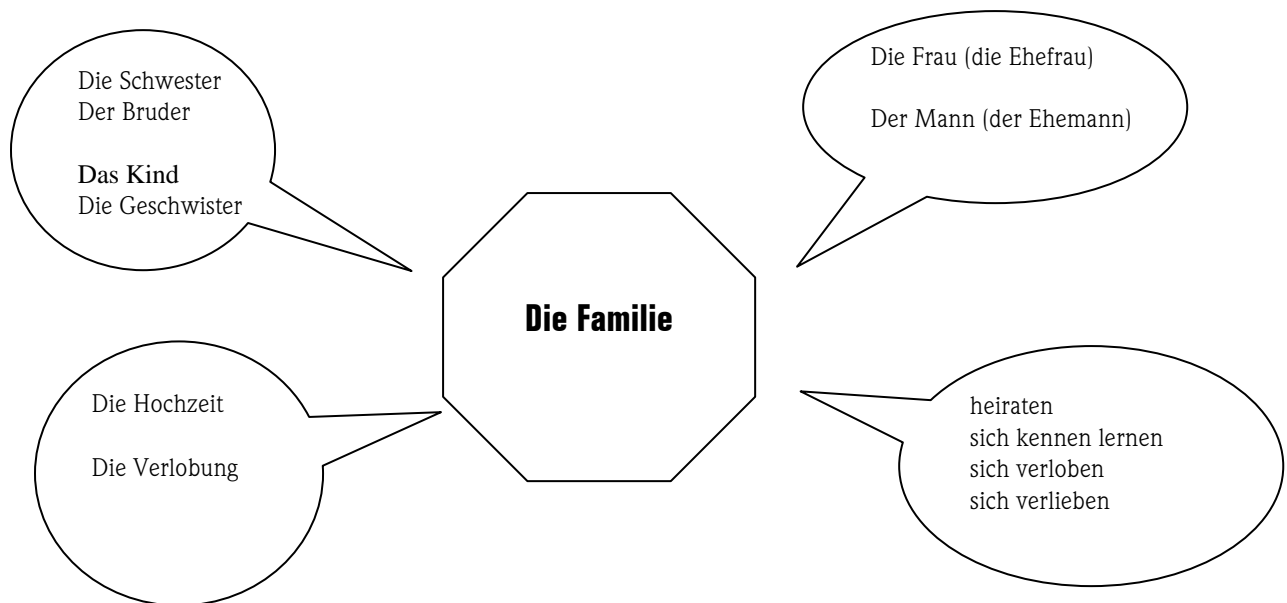
Auch eine Unterrichtsreihe über « Die Bremer Stadtmusikanten » (*ASO / Rote Kiste* , Kap.12, Sequenz 5) kann vorgeschaltet werden, um die Schüler auf den Wortschatz einzustimmen, ohne etwas von der Handlung im Theaterstück vorwegzunehmen.

2.: ARBEIT MIT THEMEN Diese Übungen dienen zur Vokabelvorentlastung, damit die Schüler auf die Interaktivität des Stückes reagieren können.

THEMA N°1: DIE PERSON, DIE FAMILIE (PRIMAIRE – COLLÈGE)

Lehrerimpuls:

Wie wird eine Familie gegründet? Welche Etappen gibt es? Du kannst die folgenden Wörter benutzen.



Benutze ebenfalls temporale Begriffe wie: (collège)

Zunächst, als erstes

Die zweite (dritte, vierte etc...) Etappe ist:

Dann, danach...

Daraufhin

Schließlich, zum Schluss

Zur Diskussion: (Für Primar und collège geeignet). Primar: die Diskussion wird auf Französisch geführt, die Vokabeln werden auf Deutsch eingeführt. Collège: Die Diskussion findet in deutscher Sprache statt). Glückliche Eltern wünschen sich Kinder. Was aber wünschen sich dann die Kinder? Was wünscht ihr euch von euren Eltern? (*Computer? Play Station?*)

THEMA N°2: DIE LANDWIRTSCHAFT (PRIMAIRE – COLLÈGE)

Einige Vokabeln aus der Lebenswelt eines Bauern sind einzuführen:

Lexikhilfen: Tiernamen und Lautäußerung der Tiere.

Bilderserie 1: Der Lehrer verteilt die Bilder (s. Anhang: Abbildungen von 1 – 12). In Zweiergruppen sollen die Schüler den anderen Schülern vorstellen, was sie für ein Tier erhalten haben. Das Bild können sie als Folie den anderen Schülern über Overheadprojektor zeigen.



Lexikhilfen: Tiernamen und Laute der Tiere.



Bilderserie 2: Hausaufgabe (für Primar geeignet): Die Schüler erhalten die Bastelvorlagen und basteln zu Hause einen Bauernhof. Sie sollen in Magazinen, im Internet etc... fehlende Elemente für den Bauernhof suchen (Tiere, Menschen, Gegenstände). Wenn sie nichts Gedrucktes finden, können die Schüler auch selbst malen, was ihrer Meinung nach auf einem Bauernhof erforderlich ist (eine Mistgabel, ein Eimer, ein Feld...)



Schulstunde: Frage: Mit welchen Werkzeugen arbeitet der Bauer?



Lexikhilfen: Werkzeug im Bauernhof



Bilderserie 3: QUARTETT (s. Abbildung 13) : Das Spiel sollte in verschiedenen Etappen gespielt werden. (Für Primar und collège geeignet)

- Die Schüler sitzen in Vierergruppen an Tischen. Zunächst schneidet jede Gruppe ein Blatt in 28 Kärtchen.
- Eine Familie ist:
 - Ein Tierbild
 - Der Name eines Tiers (Der später das Subjekt des Satzes wird)
 - Ein Tierlaut
 - Eine Aktivität (was das Tier macht)
- Die Karten liegen in der Mitte. Die Schüler versuchen nun Familien zu bilden, d.h. sie legen das Bild, den Tiernamen, die Aktivität, den Tierlaut in eine Reihe. (z.B: *Bild der Kuh, Die Kuh, wird gemolken und wir trinken ihre Milch. Muh!*)
- Der Lehrer hat dieselbe Kopiervorlage auf ein Din A3 Blatt vergrößert und die Kärtchen ausgeschnitten. Er legt sie ungeordnet auf seinem Schreibtisch aus, so dass jedes einzelne Kärtchen gut sichtbar ist.
- Sobald eine Gruppe eine Lösung gefunden hat, geht sie zum Lehrertisch, nimmt die entsprechenden vergrößerten Bilder und hängt sie auf (*auf einer Pinnwand, an der Tafel mit Tesafilm etc.*)
- Kartenspiel: Die Schüler bleiben in Vierergruppen. Ein Schüler mischt und verteilt die Karten. Jeder Schüler bekommt 4 Karten, der Rest wird auf einen Stapel in die Mitte gelegt, so dass man die Karten nicht sieht. Die oberste Karte des Stapels wird umgedreht, so dass sie sichtbar wird. Diese Karte gibt die Familie vor, die dran ist
Der Schüler, der die letzte Karte erhält, (Schüler A) darf beginnen und soll schauen, ob er eine passende Karte zur Familie hat. (z.B: liegt Muh!, dann kann der Schüler *das Bild der Kuh, Die Kuh, wird gemolken und wir trinken ihre Milch* auslegen). Wenn Schüler A eine oder mehrere Karten auslegen kann, weil sie zur Familie passt/passen, spielt er weiter, bis

es nicht mehr geht. Wenn nicht, zieht Schüler A eine Karte. Ab 2 Karten muss die Familie, die er bildet, ausgelegt werden. Die Lücken bleiben zunächst frei.

Schüler B zieht dann die nächste Karte. Er kann:

a – entweder die Karte ziehen, die er sieht, weil er sie zur Bildung einer Familie braucht (z.B. hat Schüler A das Bild der Kuh ausgelegt, und er hatte selbst *Muh!* Und *die Kuh* in der Hand),

b - oder eine vom Stapel, wenn die sichtbare Karte ihn nicht interessiert.

Wenn Schüler B die fehlende Karte für die Familie von Schüler A in der Hand hat, kann er die Familie ergänzen und ... an sich nehmen!

Der Schüler, der die letzte Karte für die Familie auslegen kann, nimmt die Familie und dreht die nächste Karte aus seinen eigenen Karten um, um die nächste Familie zu bestimmen. Er spielt weiter, bis er nicht mehr auslegen kann usw...

Der Gewinner ist der Schüler, der die meisten Familien gesammelt hat.

- Memory: Anschließend kann die Gruppe ein Memoryspiel aus den Karten machen.
 - o Einfache Variante: Nur das Bild mit dem Namen des Tieres auslegen.
 - o Schwierigkeitsgrad 1: Das Bild, der Name des Tieres, der Laut.
 - o Schwierigkeitsgrad 2: Das Bild, der Name des Tieres, der Satz, der Laut müssen alle 4 umgedreht werden.

Vor oder nach dem Theaterbesuch:

THEMA N°3: DIE OBDACHLOSIGKEIT (COLLÈGE)

Zum Klassengespräch :

Habt Ihr schon Bettler gesehen? Wo trifft man sie an? (*Auf der Straße, an gewärmten Plätzen...*)

Was denken die Menschen über Bettler? – *Bei dieser Frage sammeln die Lehrer die bestehenden Vorurteile.*

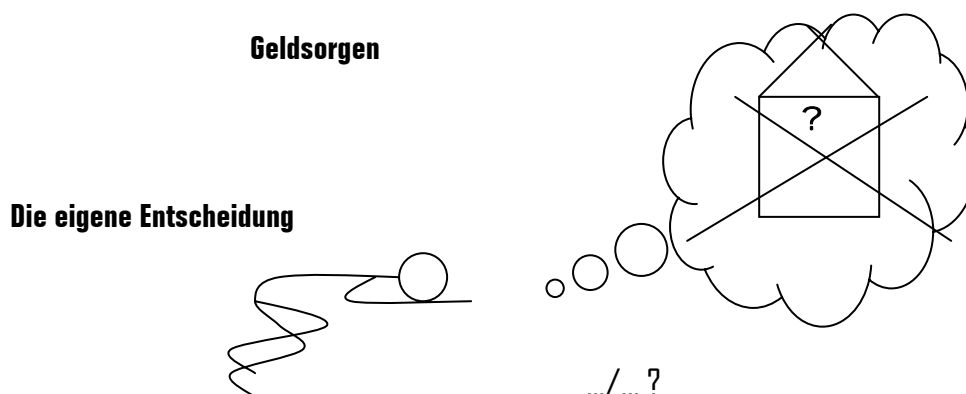
Was macht ein Obdachloser den ganzen Tag?

Welche Merkmale charakterisieren einen Bettler? (*Obdachlosigkeit, Habseligkeiten, Alkoholismus...*)

Lehrerimpuls :

Welche Gründe gibt es für die Obdachlosigkeit?

1 – Tafelbild:



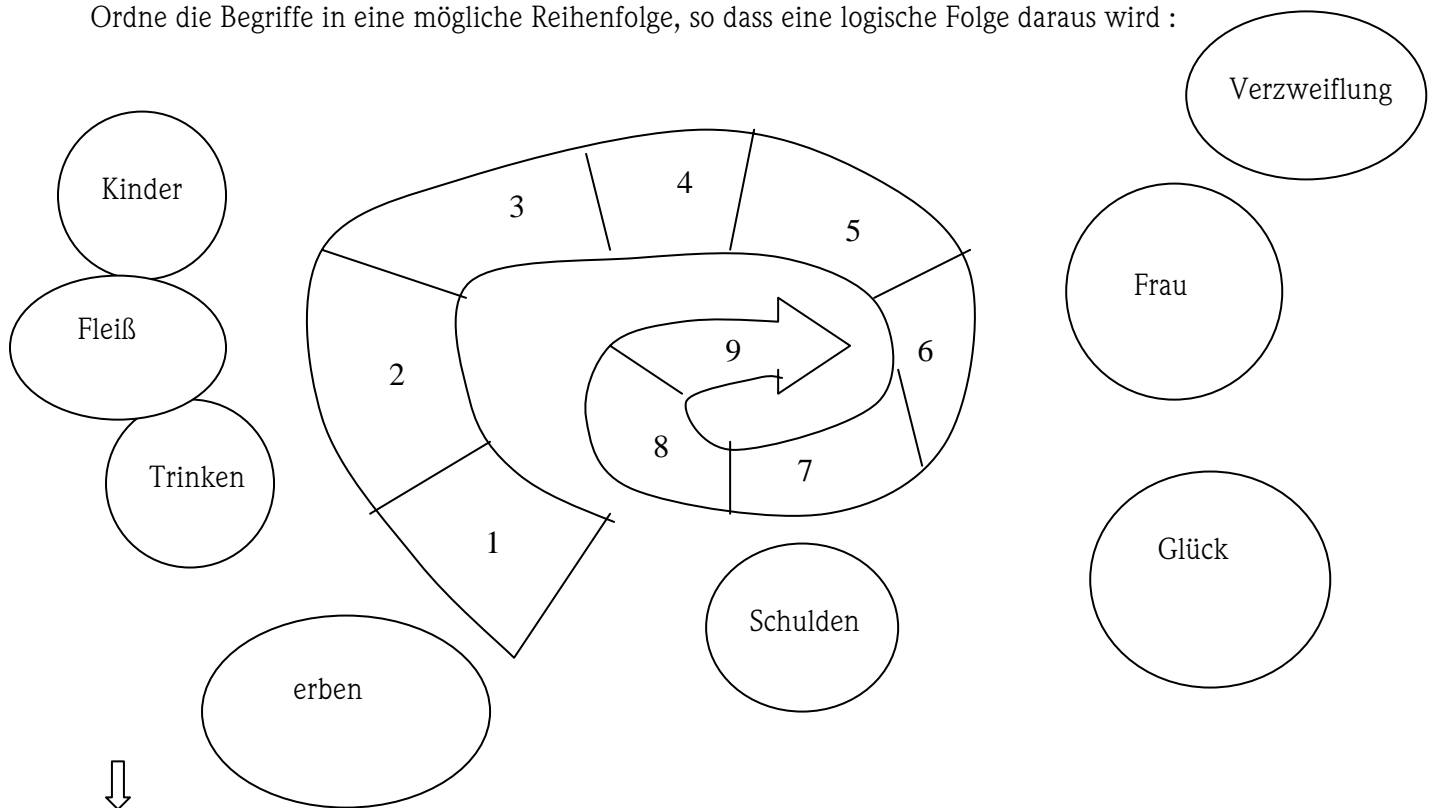
Bei dieser Übung hat der Lehrer die Möglichkeit, die kausalen Beziehungen zu wiederholen.
Ein Mensch kann obdachlos werden, weil...
Wenn man ...
Da...

2 - Tafelbild:

Der Teufelskreis:

Aufgabe:

Ordne die Begriffe in eine mögliche Reihenfolge, so dass eine logische Folge daraus wird :



Lehrerimpuls:

Erfinde die Geschichte eines Obdachlosen!
Möglichkeit 1: Mit gutem Ausgang
Möglichkeit 2: Mit schlechtem Ausgang

LEHRERBLÄTTER ZUR NACHBEREITUNG DES THEATERBESUCHES (COLLÈGE)

Lehrerimpuls: zum Klassengespräch:

- Was zeigt uns diese Geschichte über das Schicksal der Obdachlosen?
- Warum zitiert der Bettler das Gedicht von Goethe ?

Edel sei der Mensch,
hilfreich und gut.
Denn das allein unterscheidet ihn
von allen Wesen,
die wir kennen.

Goethe – „Das Göttliche“

Zur Information: Quelle: www.bauernhof.net (auf dieser Webseite findet man noch viele interessante Ideen zum Thema Bauernhof)

Bauernsprüche

April	November	Dezember
Bauen im April die Schwalben, gibt's viel Futter, Korn und Kalben.	November tritt oft hart herein, braucht nichts dahinter zu sein.	Wenn man den Dezember soll loben, muss er frieren und toben.
April nass und kalt, wächst das Korn wie ein Wald.	Im November kalt und klar, wird mild und trüb der Januar.	Wie der Dezember pfeift, so tanzt der Juni.
Ist der April schön und rein - wird der Mai um so wilder sein.	Hat Sankt Martin (11.11.) einen weißen Bart, wird der Winter streng und hart.	Sturm im Dezember und Schnee, schreit der Bauer juchhee.
Regen im April - jeder Bauer will.	Novemberdonner schafft guten Sommer.	Wenn ´s im Dezember nicht wintert, sommert ´s im Juni auch nicht.
	Im November Morgenrot mit langem Regen droht.	Ist es grün zur Weihnachtsfeier, fällt der Schnee auf Ostereier.

Fakten:

Wusstet Ihr, dass:

- ... täglich 500.000 Bauernfamilien in Deutschland für unser "tägliches Brot" sorgen?
- ... Bauernfamilien 85% der Fläche des Bundesgebietes als Äcker, Wiesen und Wälder pflegen?
- ... die Landwirtschaft auf jedem Hektar (= 10.000 m²) den Sauerstoff für 50 Menschen erzeugt?
- ... jeder 7. Arbeitsplatz durch die Landwirtschaft gesichert wird?
- ... Bäuerinnen und Bauern täglich 10 Stunden arbeiten - auch samstags und sonntags - um Verbraucher mit frischer Milch, Eiern, Fleisch, Obst und Gemüse zu versorgen?
- ... jährlich über 1.000 Bauern in Deutschland ihre Hoftore für immer schließen?

Viel Spaß!

Ihr BKD Team
Susanne Sternberg

Sandrine Lamer

sternberg@paris.goethe.org

lamer@paris.goethe.org

ANHANG



DAS FAMILIENSPIEL

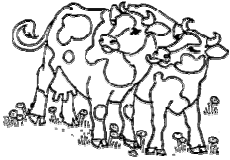





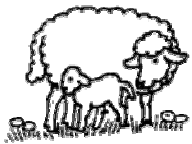
	Das Huhn	bewacht den Bauernhof.	Oink! Oink!
	Der Hund	wühlt gern in der Erde.	Hüh!
	Die Kuh	fängt die Mäuse auf dem Bauernhof.	Wauwau!
	Das Schaf	ist zum Vergnügen da, während der Ackergaul arbeiten muss.	Muh!
	Das Reitpferd	grast alles ab, was nicht zum Heu verwandelt wird.	Miau! Miau!
	Das Schwein (die Sau)	wird gemolken und wir trinken ihre Milch.	Määäh!
	Die Katze	legt Eier.	Gack, gack!

Abbildung 13



Das Kaninchen

Abbildung 1



Der Fisch

Abbildung 2



Die Katze

Abbildung 3



Der Hund

Abbildung 4



Der Hahn



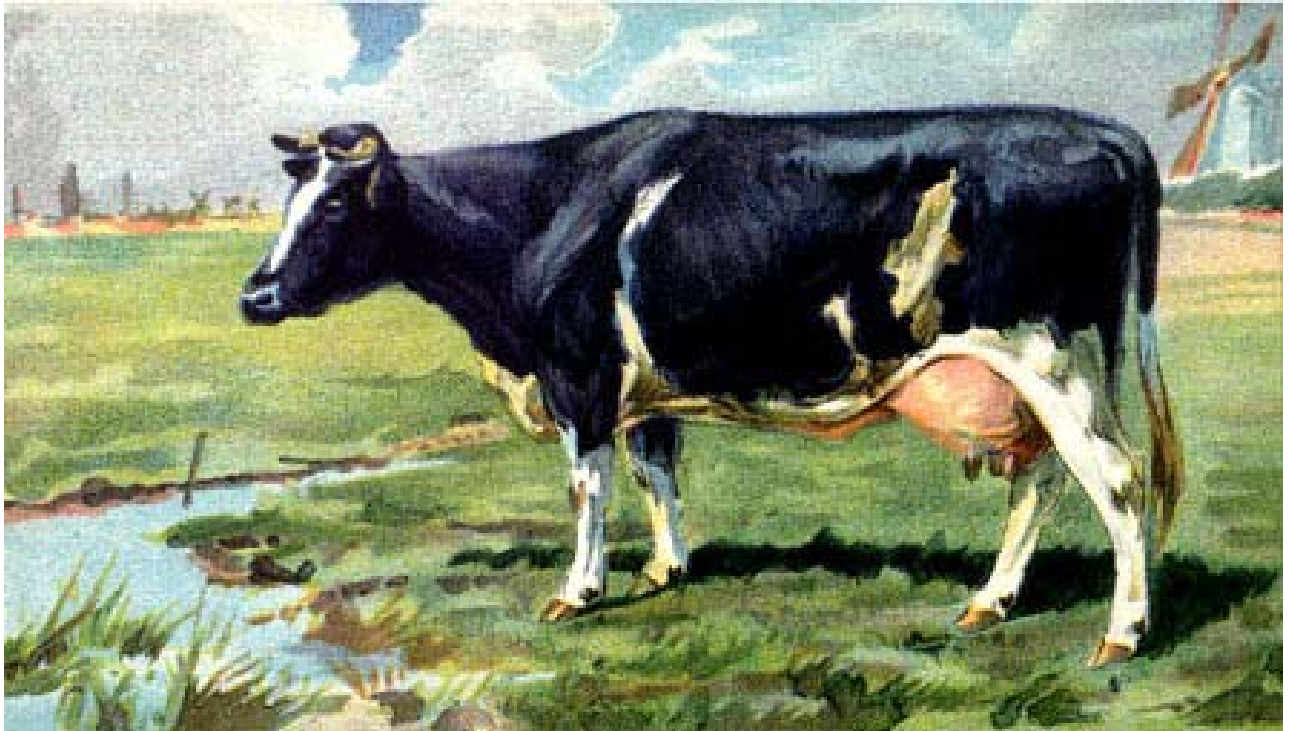
Das Huhn

Abbildung 6



Die Gans

Abbildung 7



Die Kuh

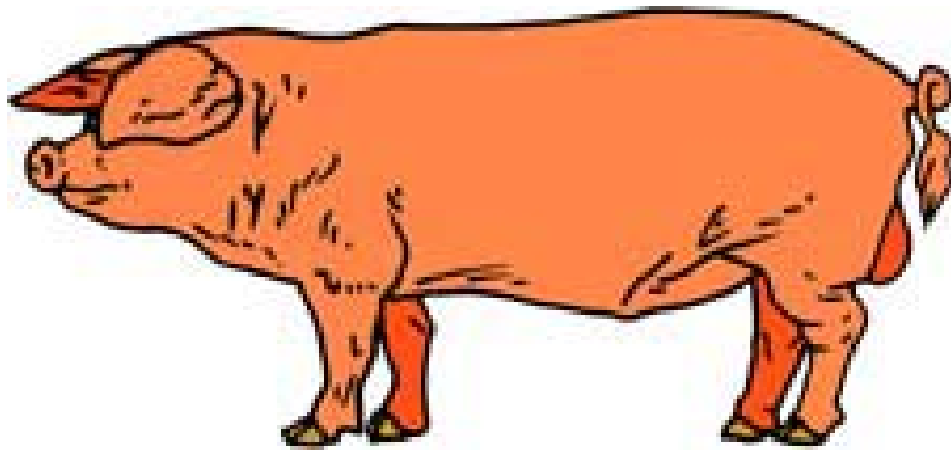


Das Reitpferd

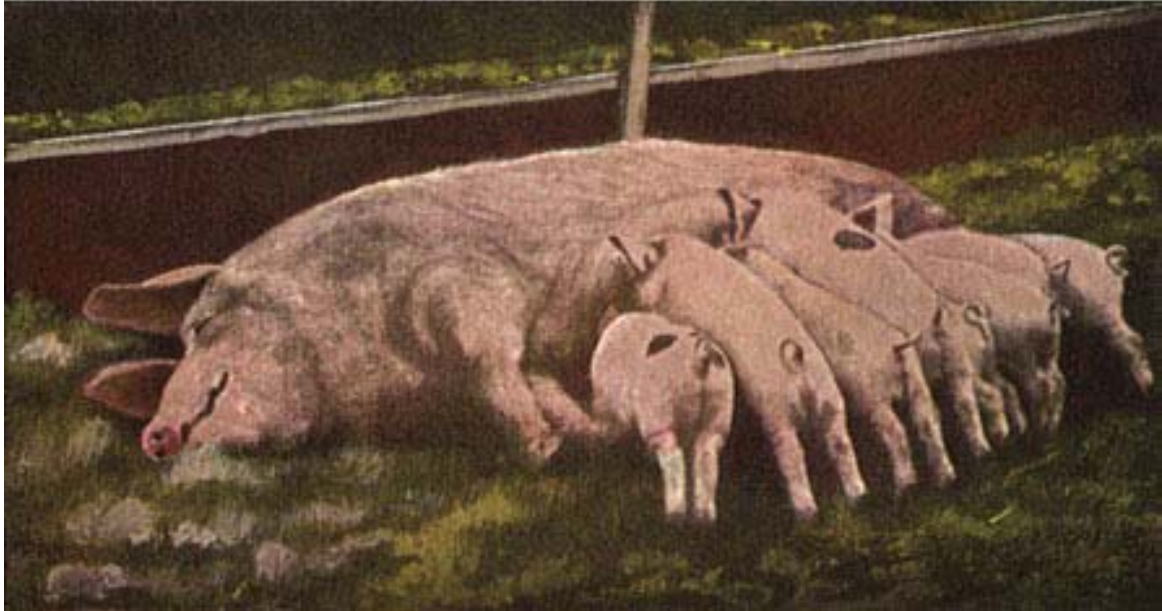
Abbildung 9



Der Gaul



Das Schwein

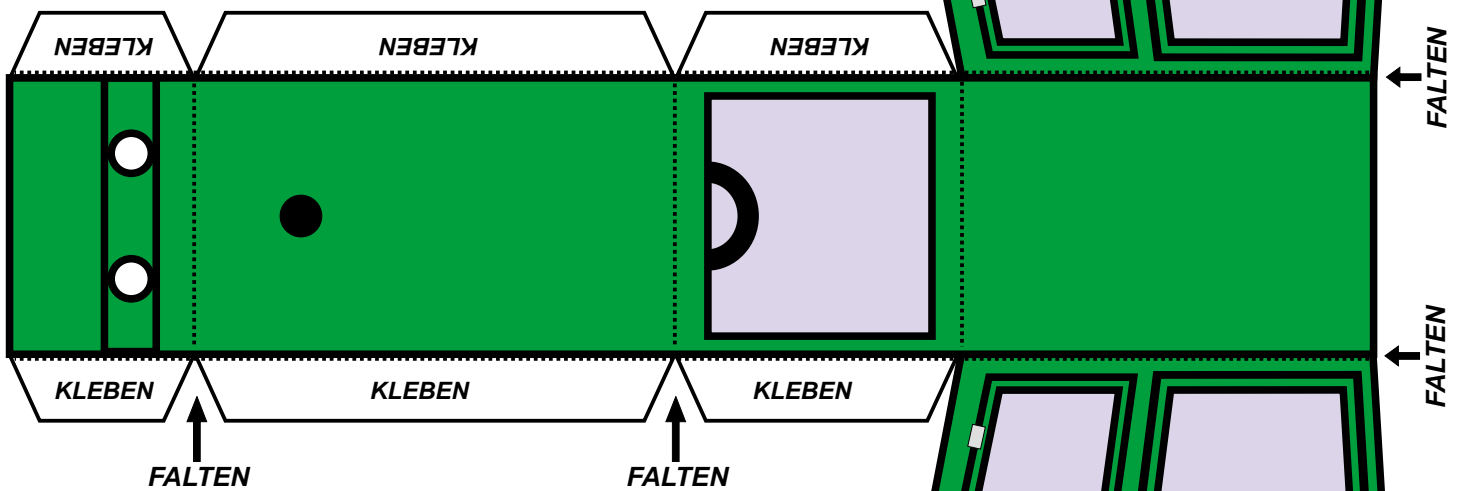
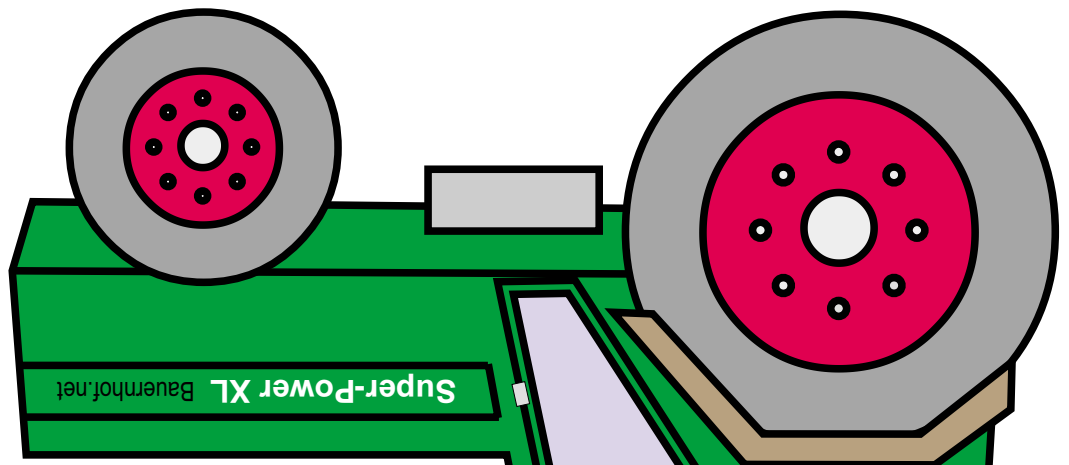


Die Sau

Trecker

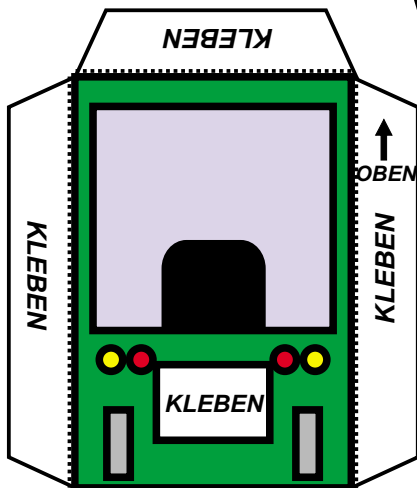
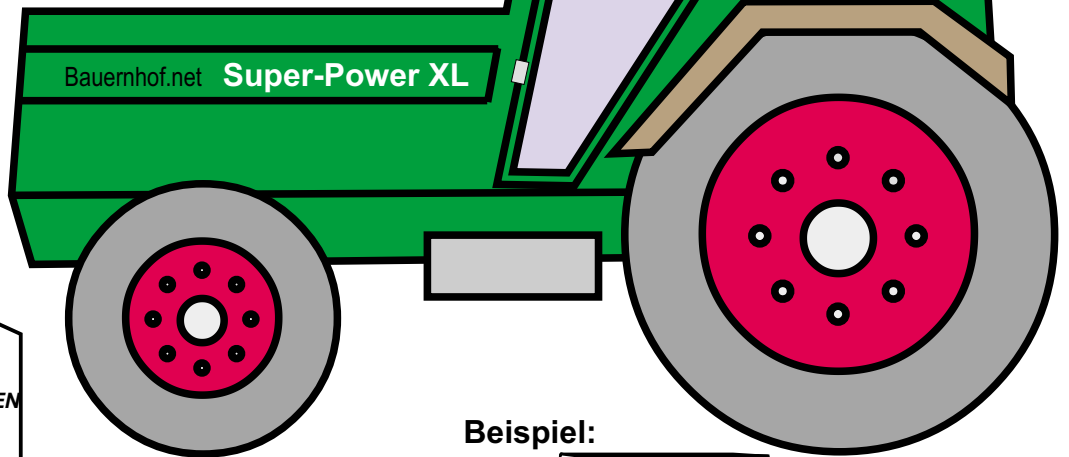
Trecker, Heckteil
und Zugmaul
ausschneiden,
falten und
zusammenkleben.

© 2000, Olaf Panne, Halver,
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster

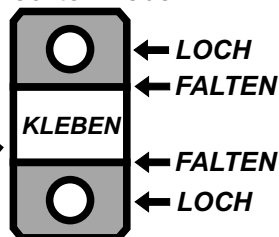


TIPP: Um das Spielzeug stabiler zu machen,
die Teile vorher auf ein Stück Pappe kleben.

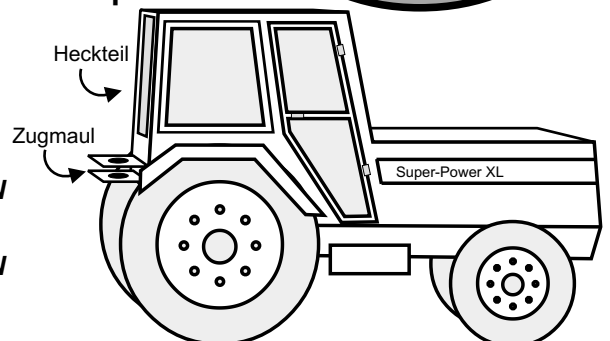
Heckteil:
ausschneiden, falten
und hinten an den
Trecker kleben



Zugmaul:
ausschneiden, falten und
auf das Heckteil kleben



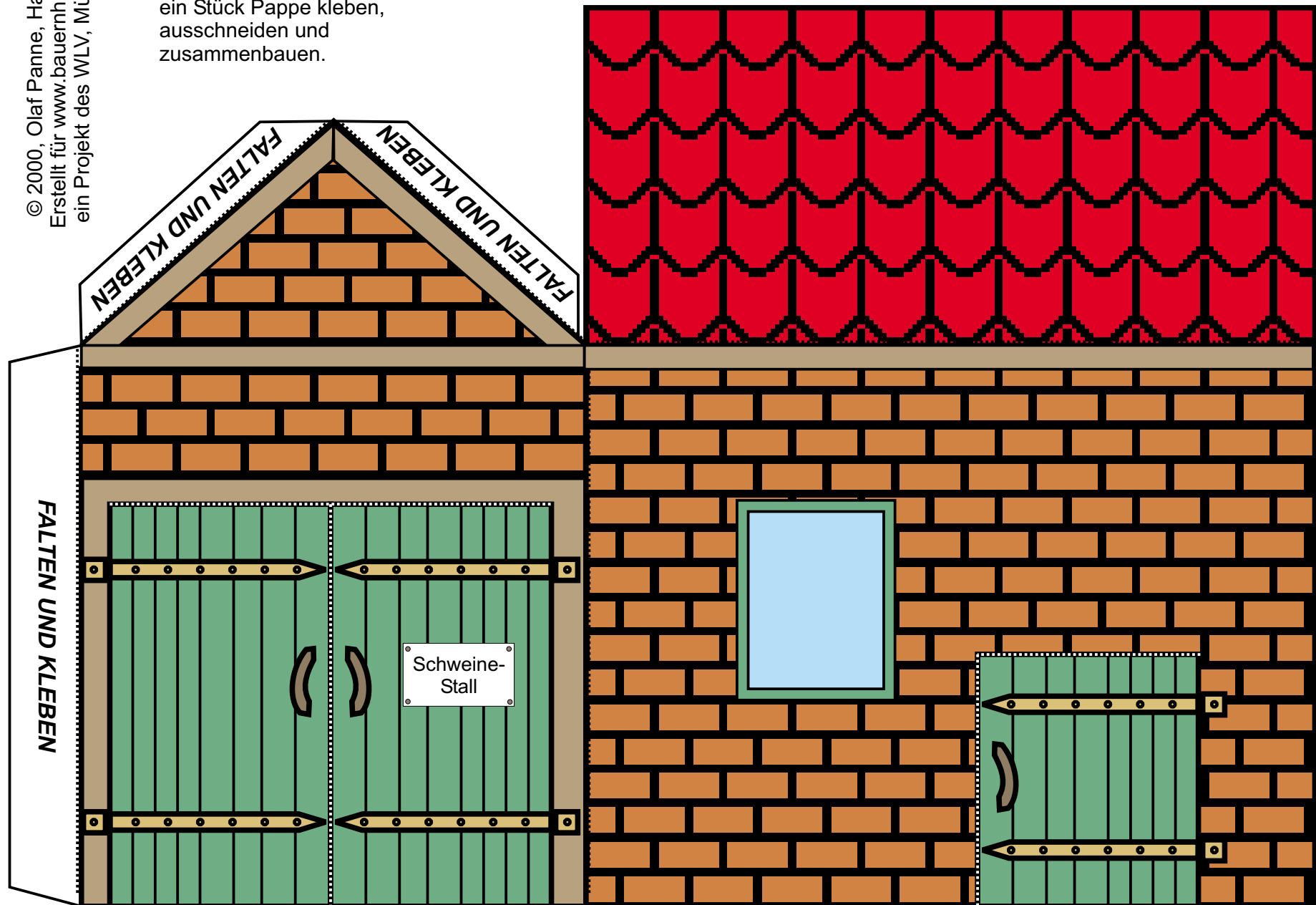
Beispiel:



Schweinestall Seite 1 (von 2) Vorderseite

© 2000, Olaf Panne, Halver,
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster

Um das Spielzeug stabiler
zu machen, die Teile auf
ein Stück Pappe kleben,
ausschneiden und
zusammenbauen.

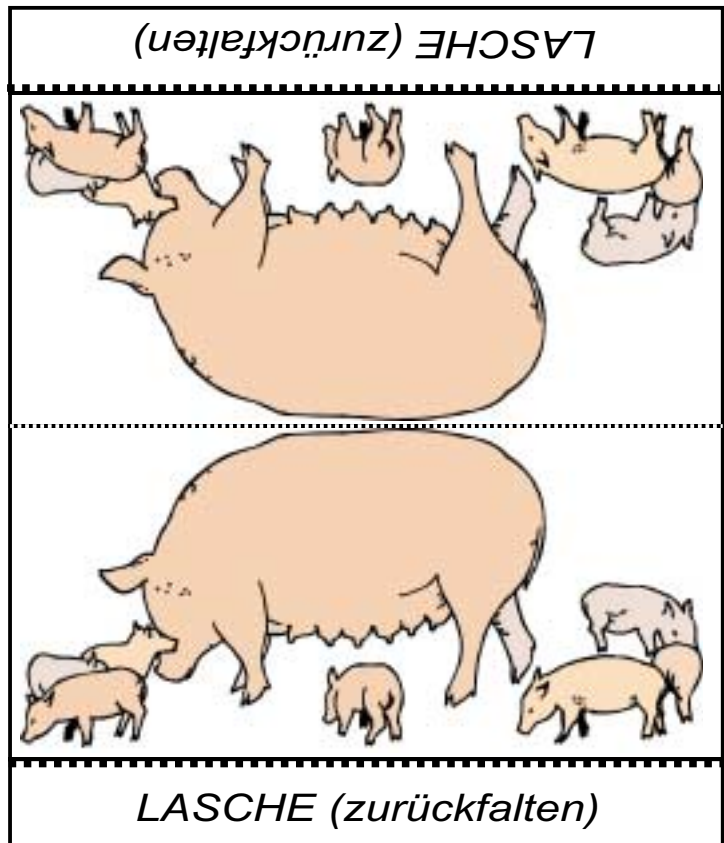
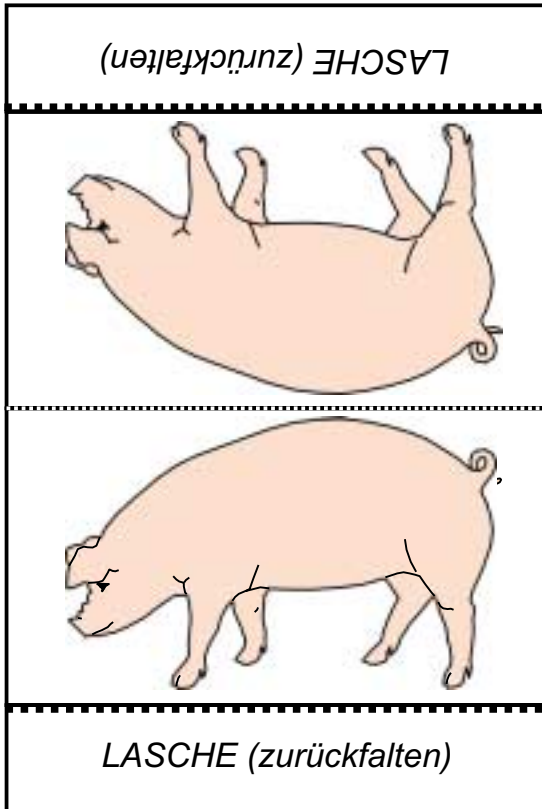
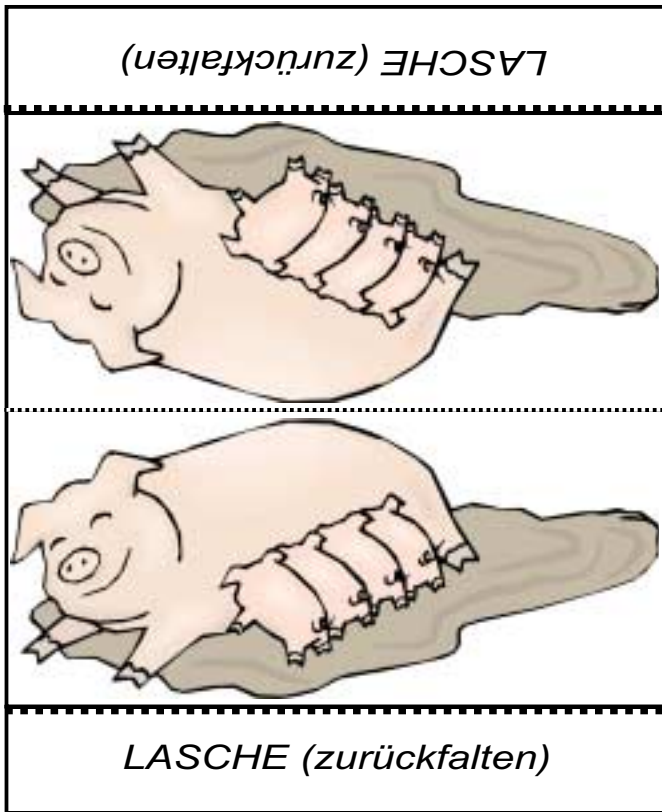
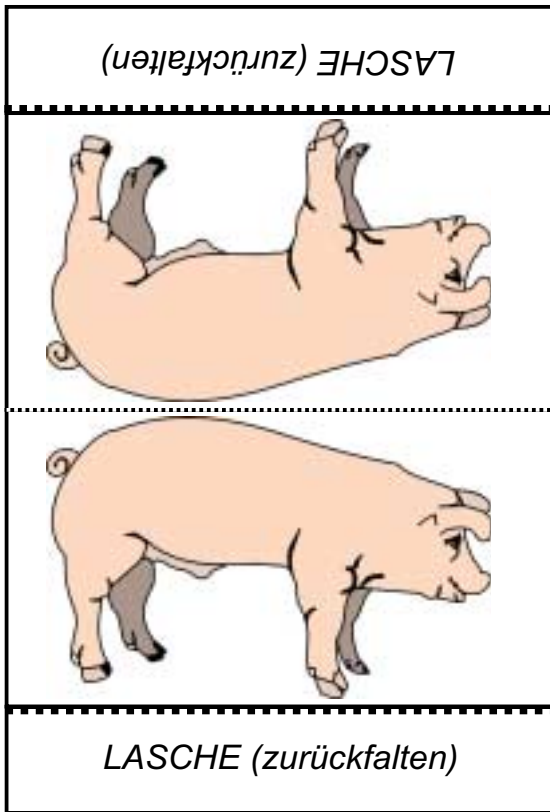


© 2000, Olaf Panne, Halver,
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster

Schweinegestall

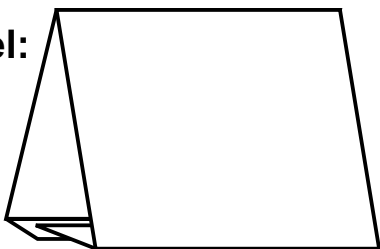
Seite 2 (von 2)
Rückseite





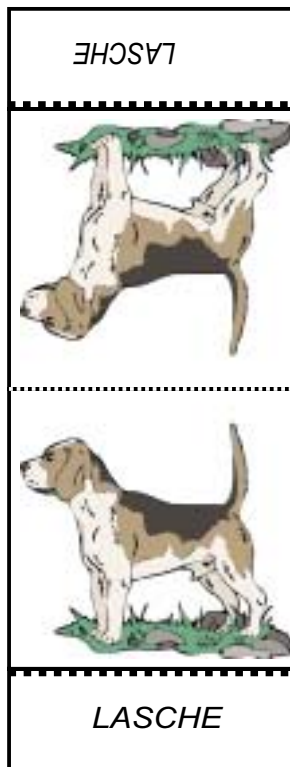
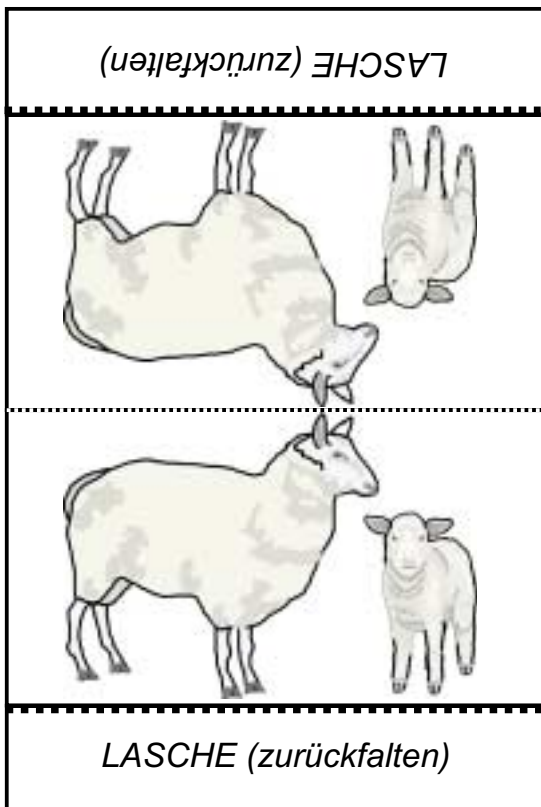
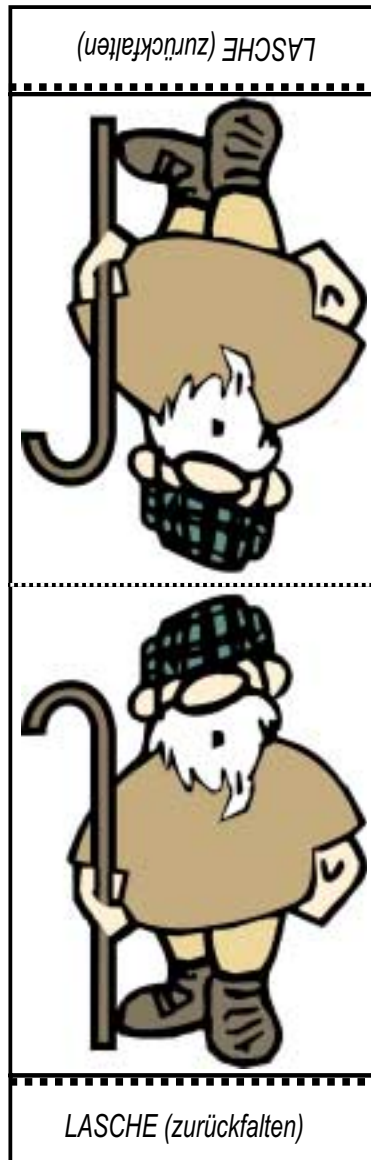
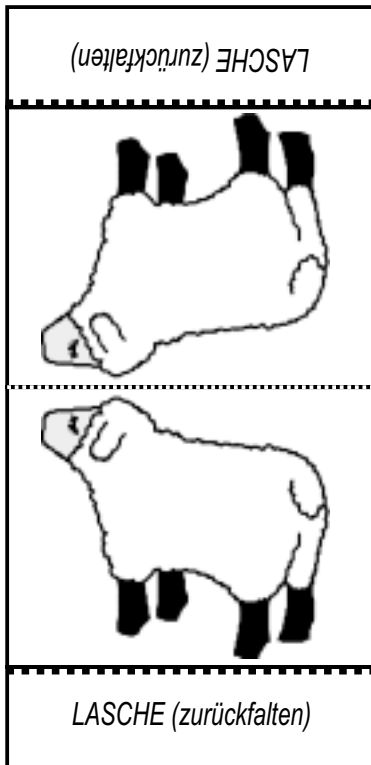
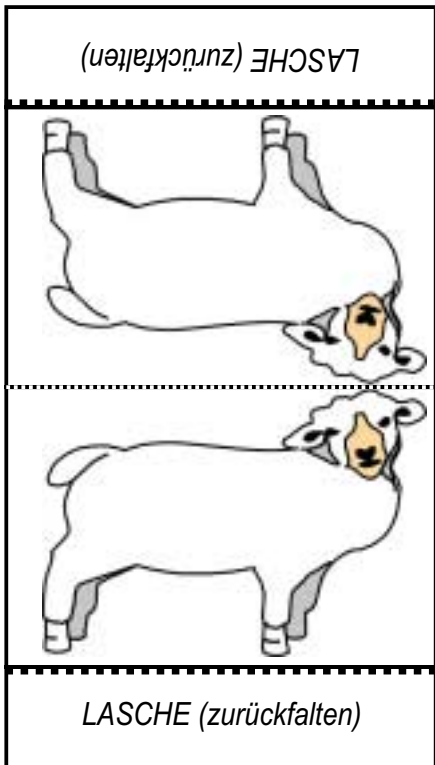
© 2000, Olaf Panne, Halver,
Erstellt für www.bauernhof.net ein Projekt des WLV, Münster

Beispiel:

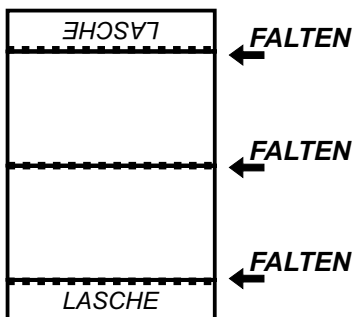


Schweine

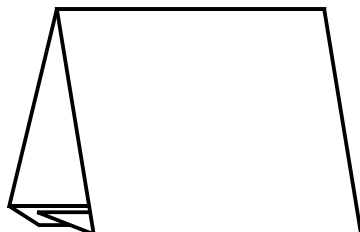
Um das Spielzeug stabiler zu machen,
die Teile auf ein Stück Pappe kleben,
ausschneiden und zusammenbauen.



© 2000, Olaf Panne, Halver,
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster



Schafherde

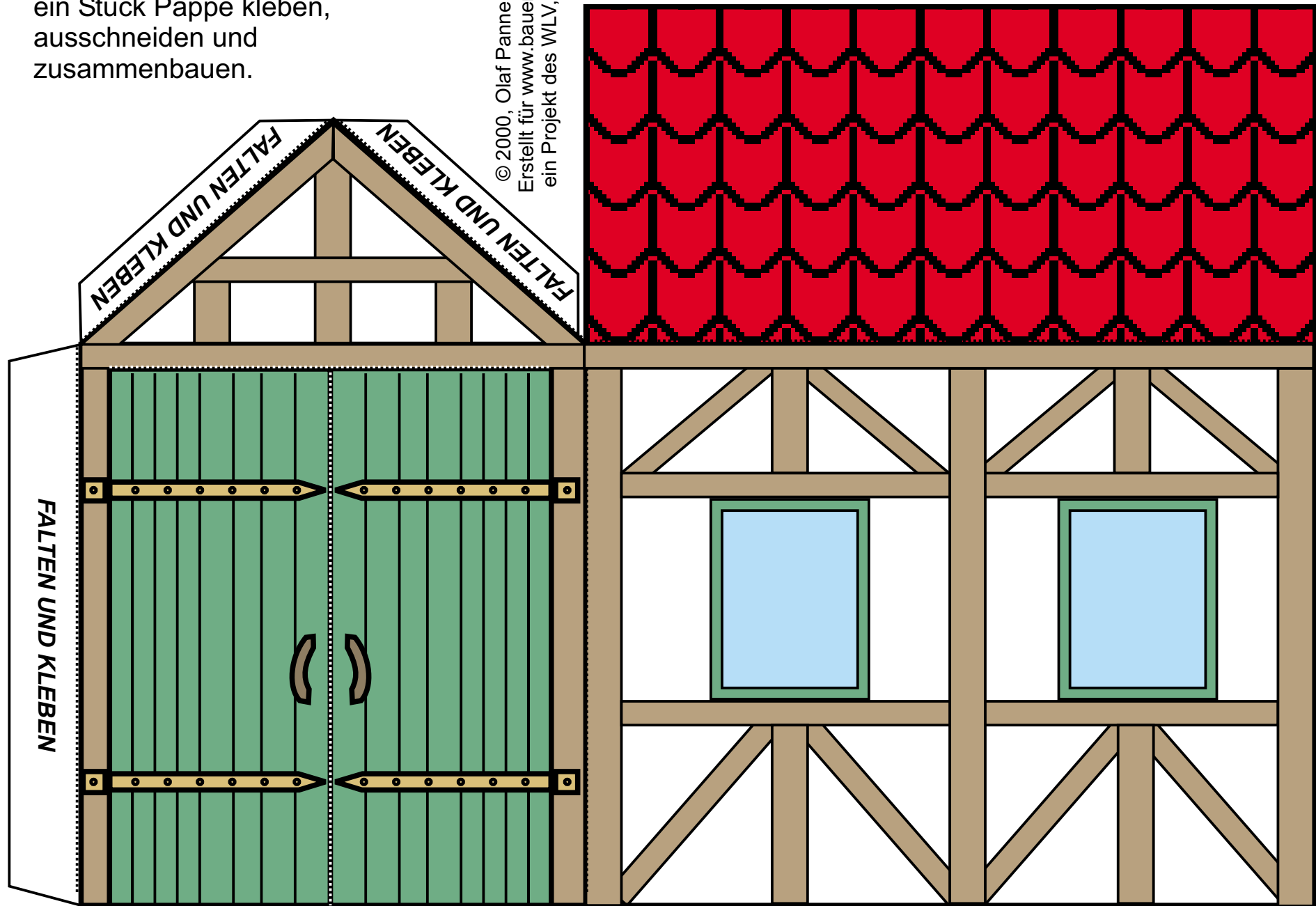


Um das Spielzeug stabiler zu machen, die Teile auf ein Stück Pappe kleben, ausschneiden und zusammenbauen.

Um das Spielzeug stabiler zu machen, die Teile auf ein Stück Pappe kleben, ausschneiden und zusammenbauen.

© 2000, Olaf Panne, Halver,
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster

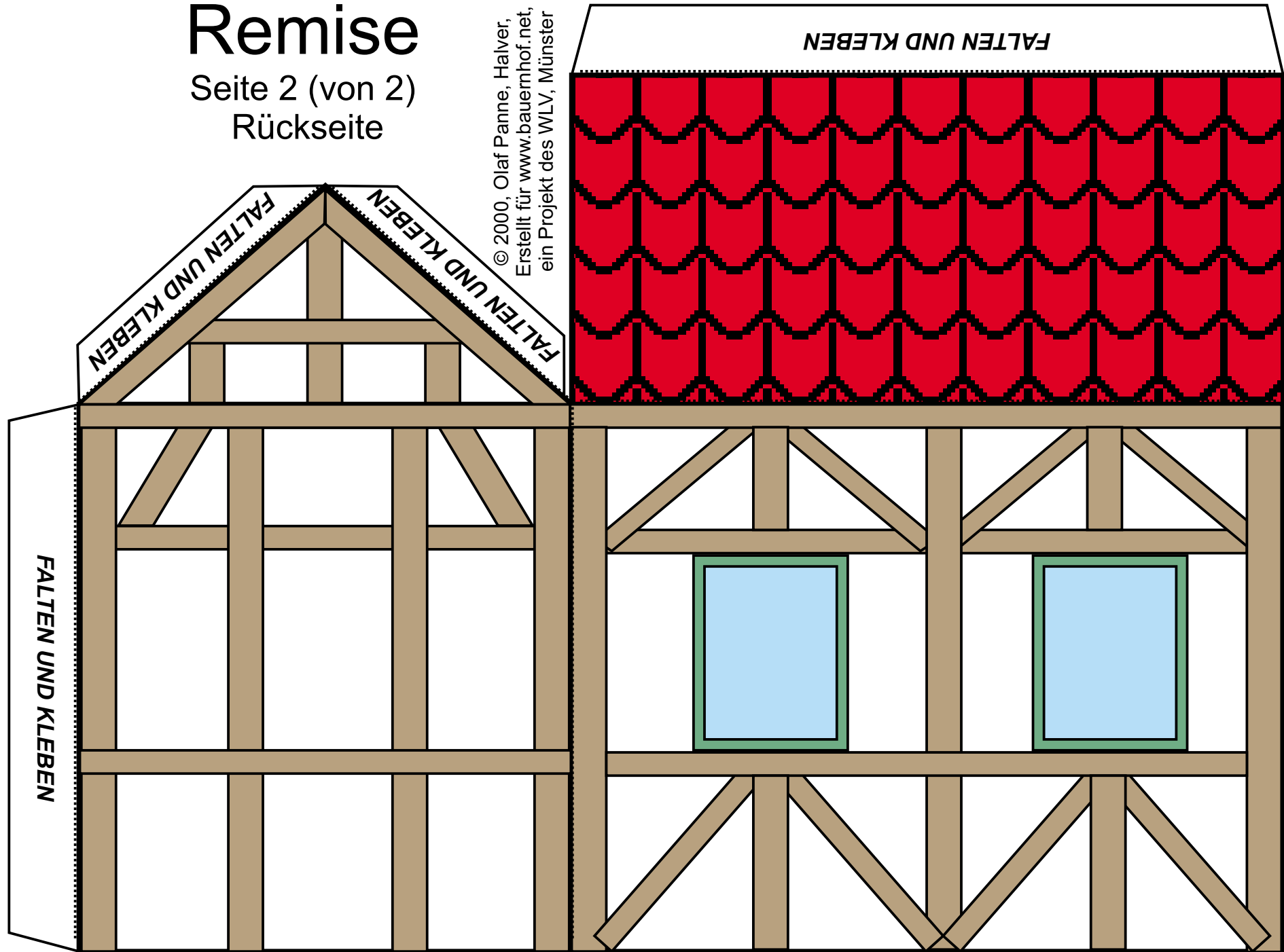
Remise Seite 1 (von 2) Vorderseite



Remise

Seite 2 (von 2)
Rückseite

© 2000, Olaf Panne, Halver,
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster



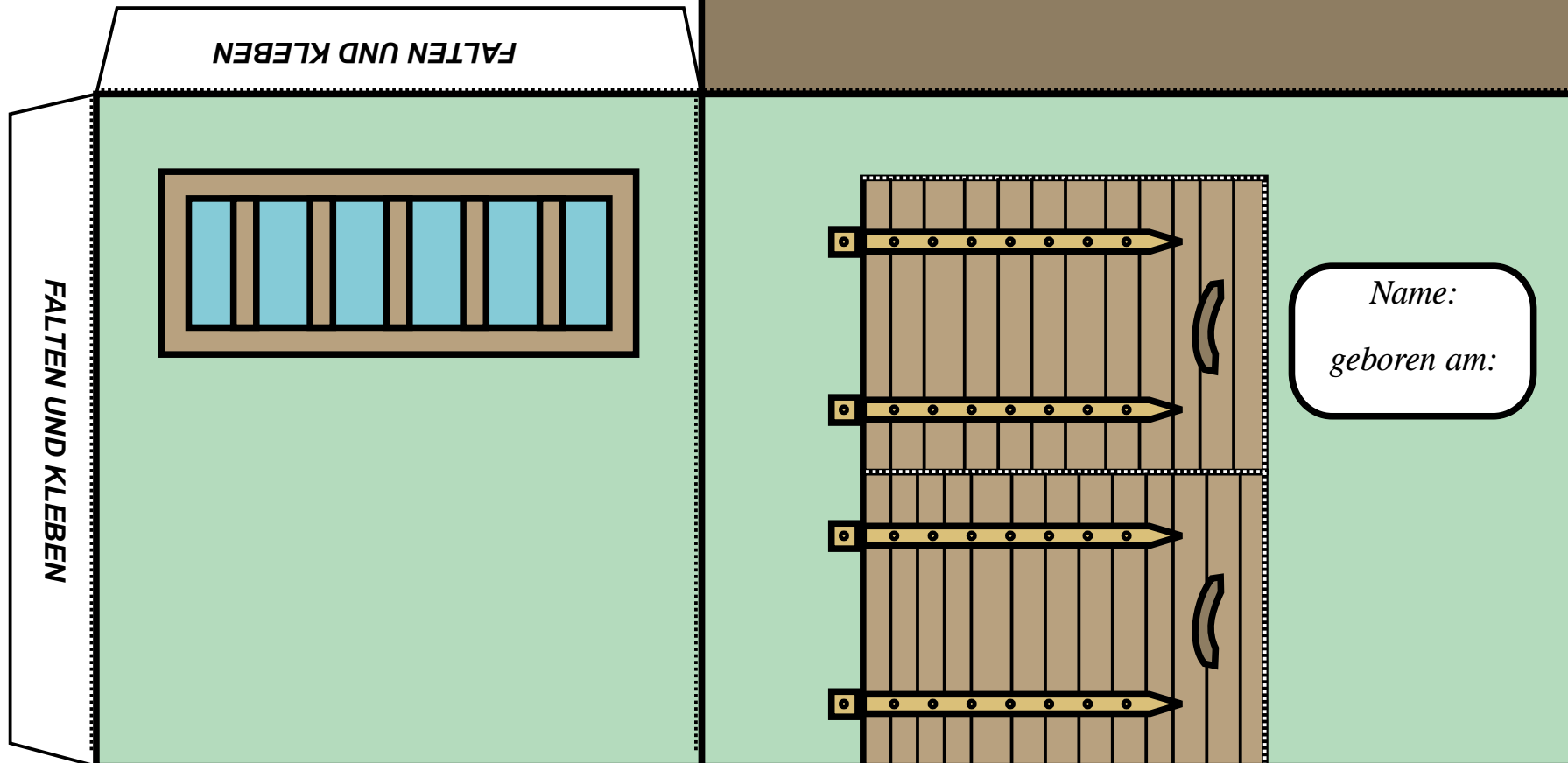
Pferdestall

Seite 1(von 2)
Vorderseite und Dach

TIPP:

Wenn ihr mehrere Pferdeboxen
aneinander stellt,
könnt ihr euch ein richtiges
Gestüt bauen

© 2000, Olaf Panne, Halver,
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster

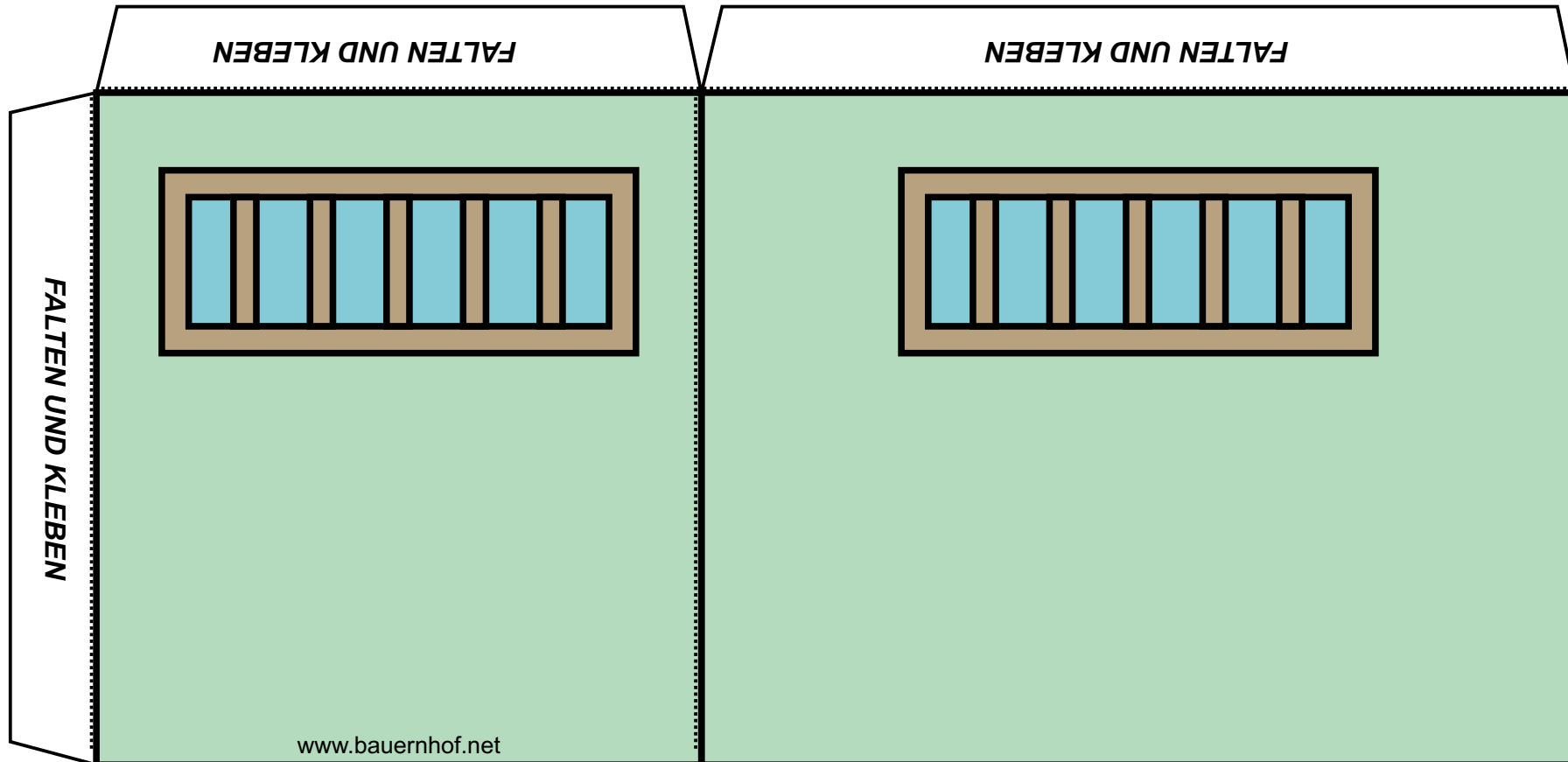
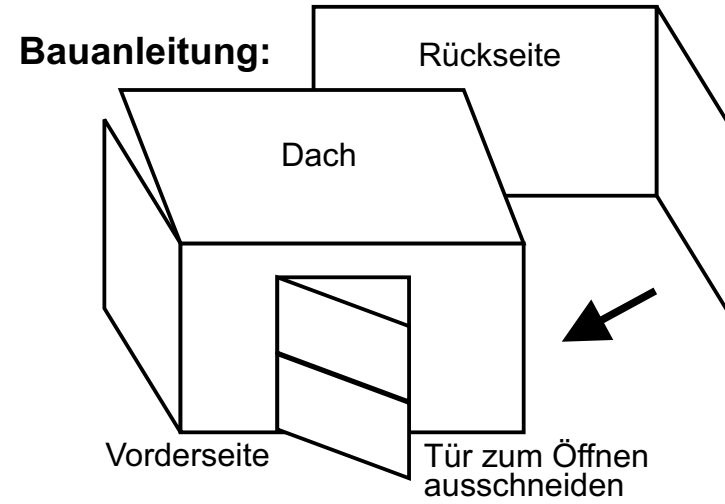


Pferdestall

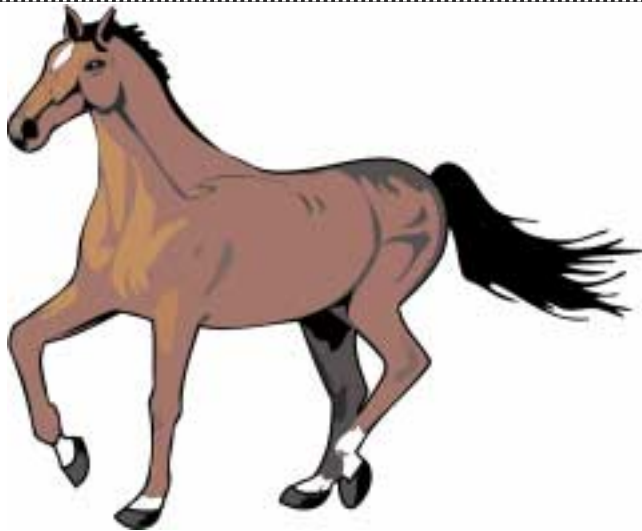
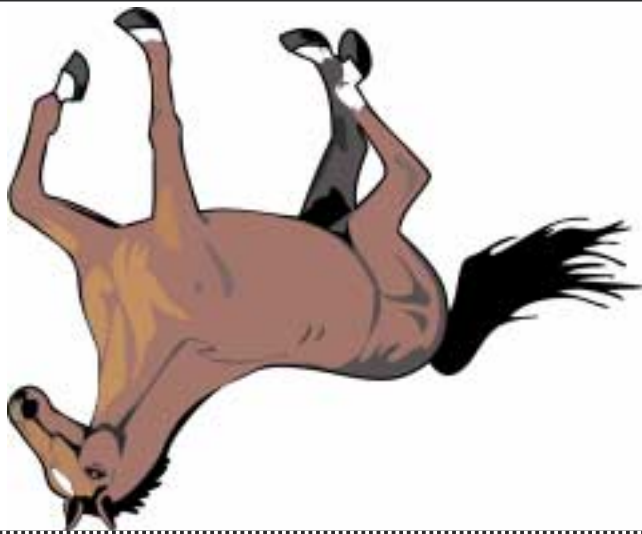
Seite 2(von 2)
Rückseite

Um das Spielzeug stabiler zu machen, die Teile auf ein Stück Pappe kleben, ausschneiden und zusammenbauen.

© 2000, Olaf Panne, Halver,
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster

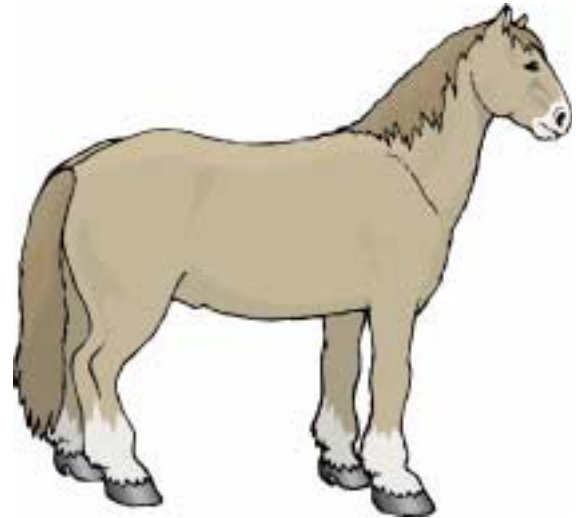
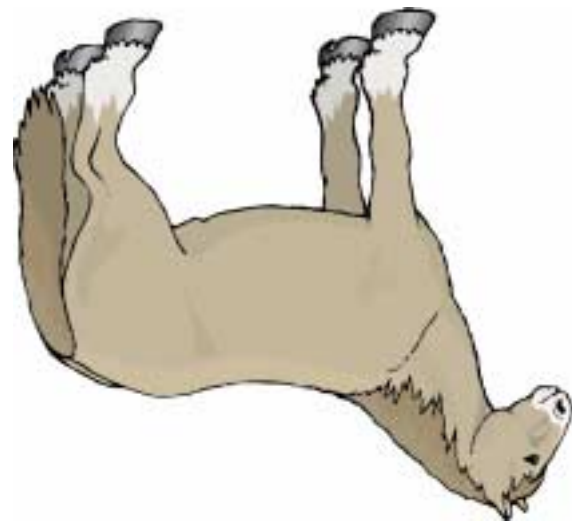


LASCHE (zurückfalten)



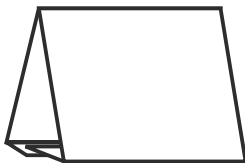
LASCHE (zurückfalten)

LASCHE (zurückfalten)



LASCHE (zurückfalten)

© 2000, Olaf Panne. Erstellt für www.bauernhof.net, ein Projekt des WLV, Münster



Um das Spielzeug stabiler zu machen, die Teile auf ein Stück Pappe kleben, ausschneiden und zusammenbauen.

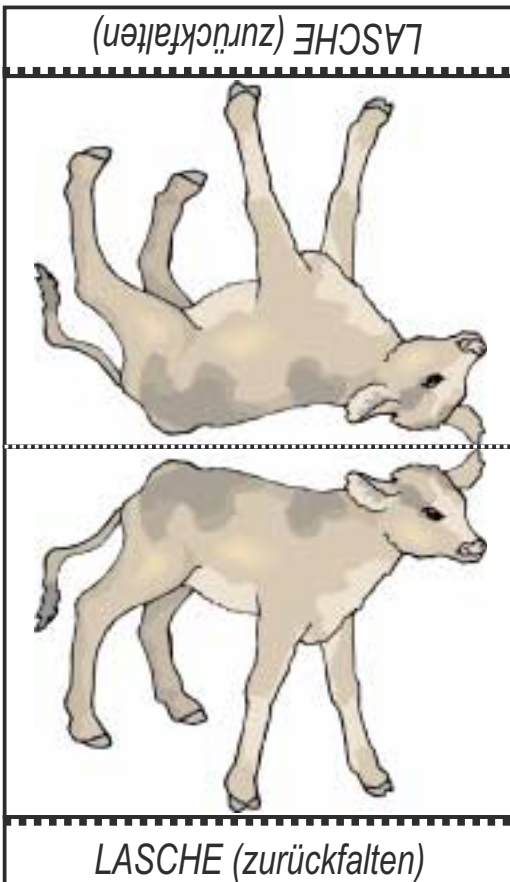
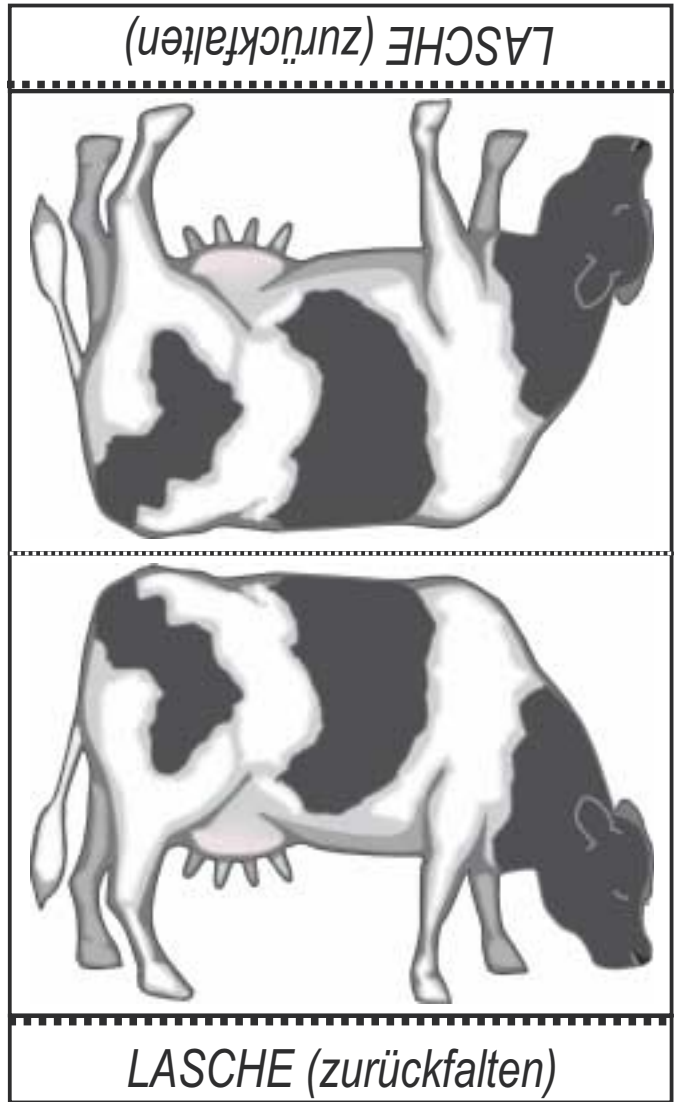
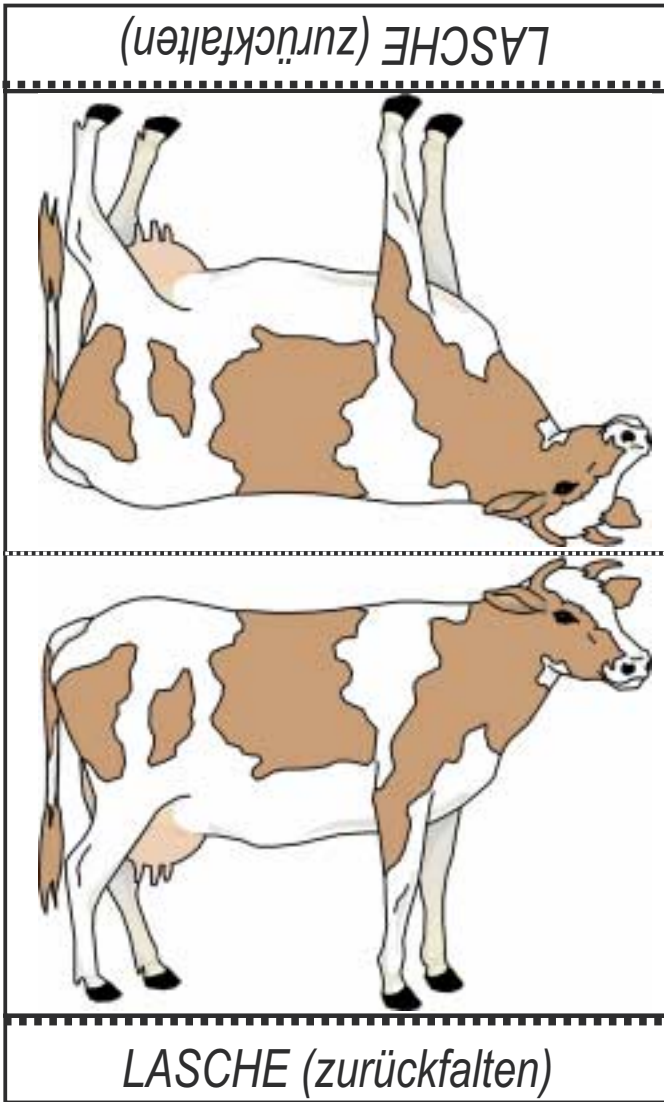
Pferde

LASCHE (zurückfalten)

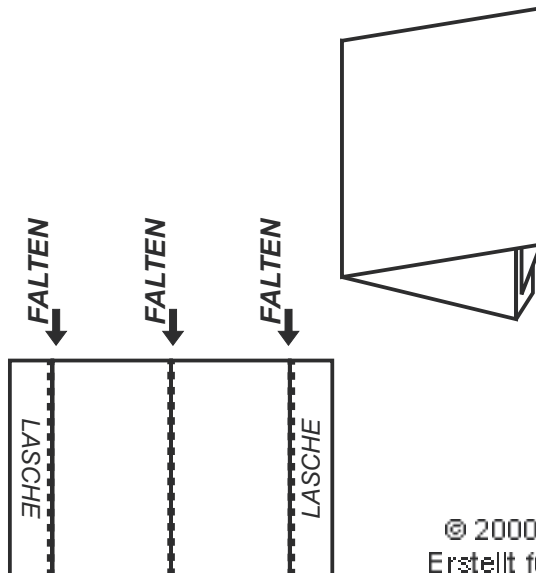


LASCHE (zurückfalten)





Kühe

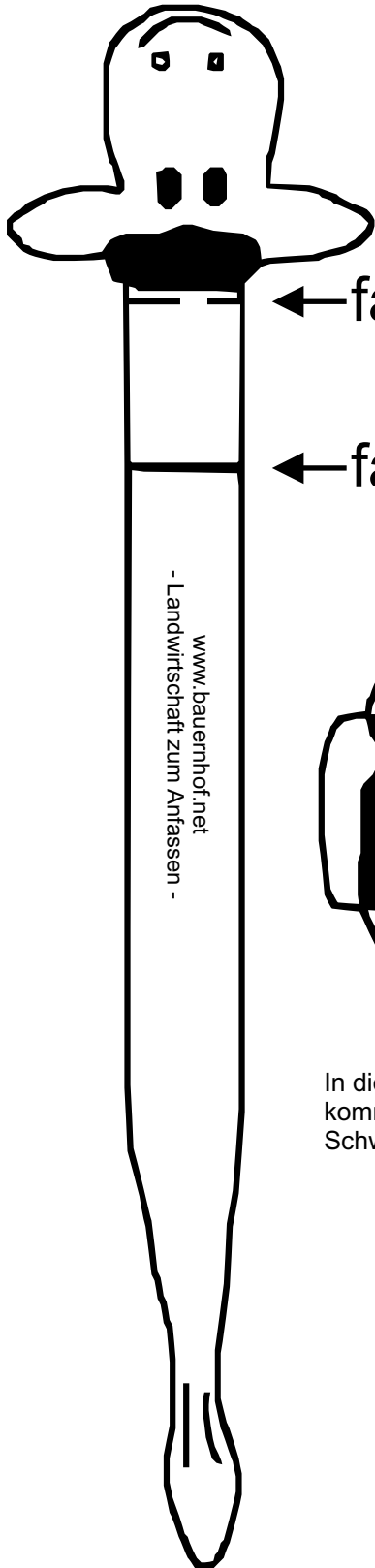


Um das Spielzeug stabiler zu machen, die Teile auf ein Stück Pappe kleben, ausschneiden und zusammenbauen.

Die lustige Faltkuh



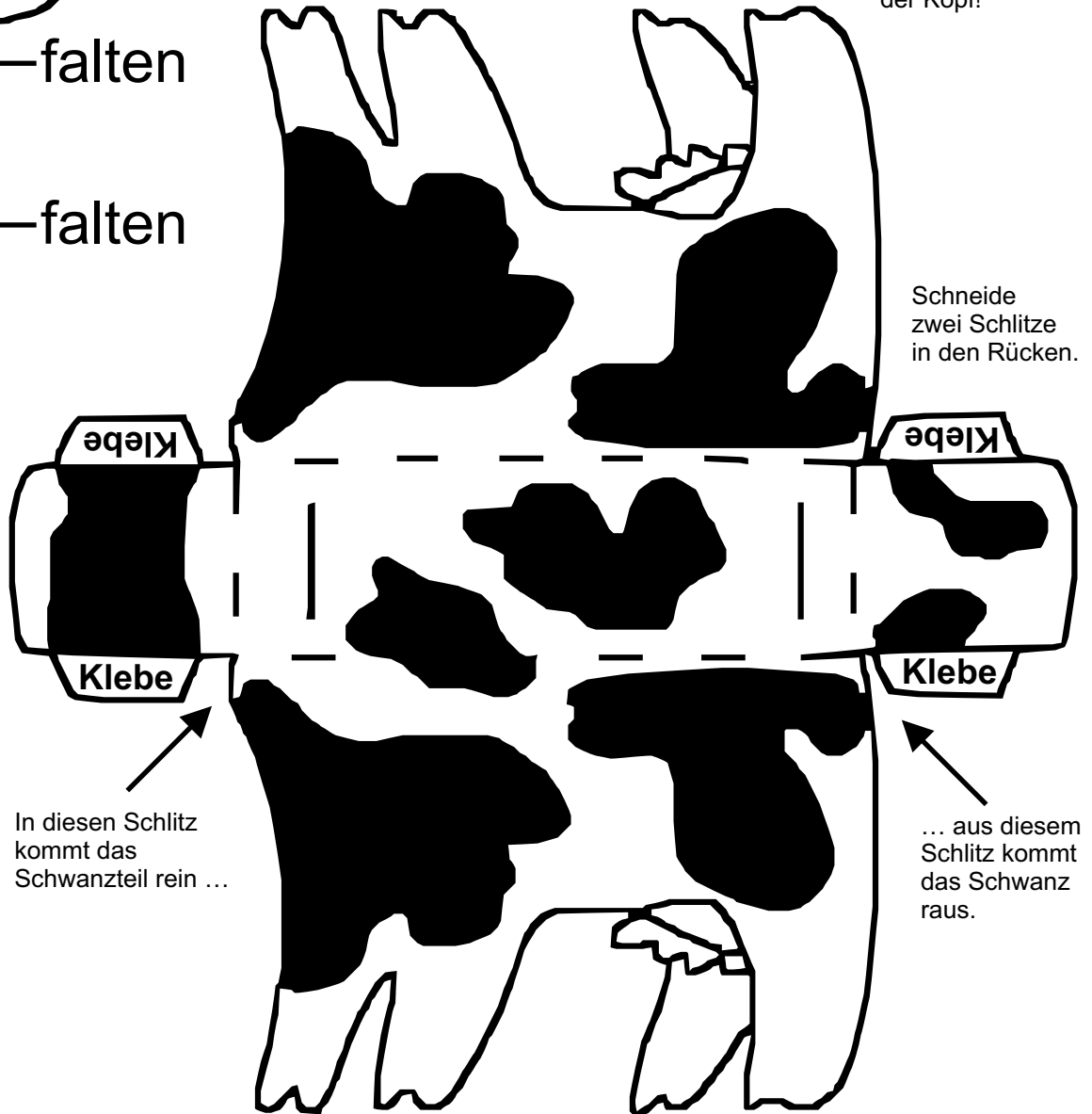
Drück und zieh den Schwanz vorsichtig, dann bewegt sich der Kopf!



falten

falten

www.bauernhof.net
- Landwirtschaft zum Anfassen -



Schneide zwei Schlitze in den Rücken.

In diesen Schlitz kommt das Schwanzteil rein ...

... aus diesem Schlitz kommt das Schwanz raus.

Anleitung:

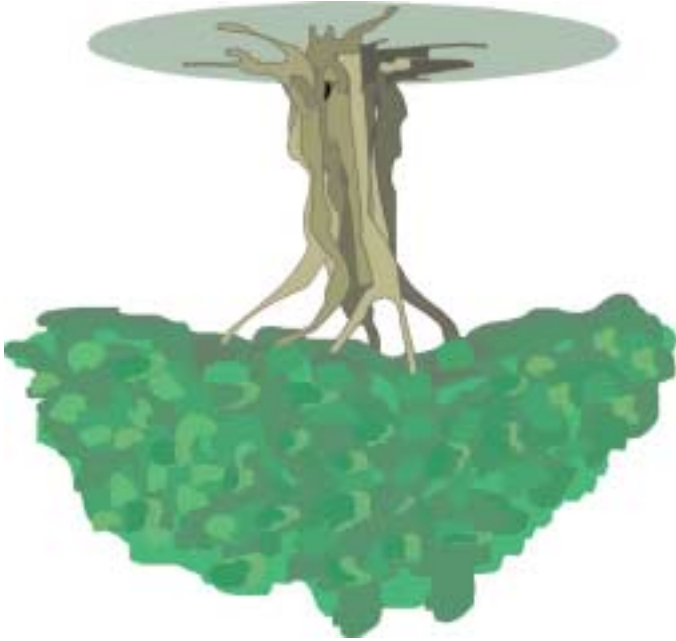
- 1 Schneide die Kuh-Teile aus.
- 2 Schneide zwei Schlitze in den Rücken.
- 3 Falte die Kuh.
- 4 Klebe das Vorder- und Hinterteil an die Kuh.
- 5 Falte den Kopf/Schwanz wie beschrieben.
- 6 Stecke den Schwanz durch die beiden Schlitze im Rücken.
- 7 Drücke und ziehe den Schwanz vorsichtig, um den Kopf zu bewegen.

Falte den Kopf/Schwanz folgendermaßen:



www.bauernhof.net
- Landwirtschaft zum Anfassen -

LASCHE (zurückfalten)



LASCHE (zurückfalten)

LASCHE (zurückfalten)

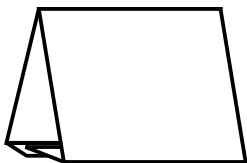


LASCHE (zurückfalten)

LASCHE (zurückfalten)



LASCHE (zurückfalten)



Um das Spielzeug stabiler zu machen, die Teile auf ein Stück Pappe kleben, ausschneiden und zusammenbauen.

Bäume

© 2000, Olaf Panne.
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster

LASCHE (zurückfalten)

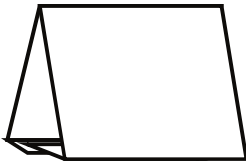
LASCHE (zurückfalten)

LASCHE (zurückfalten)

LASCHE (zurückfalten)

LASCHE (zurückfalten)

LASCHE (zurückfalten)



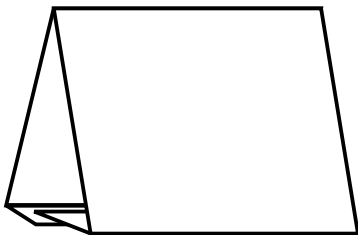
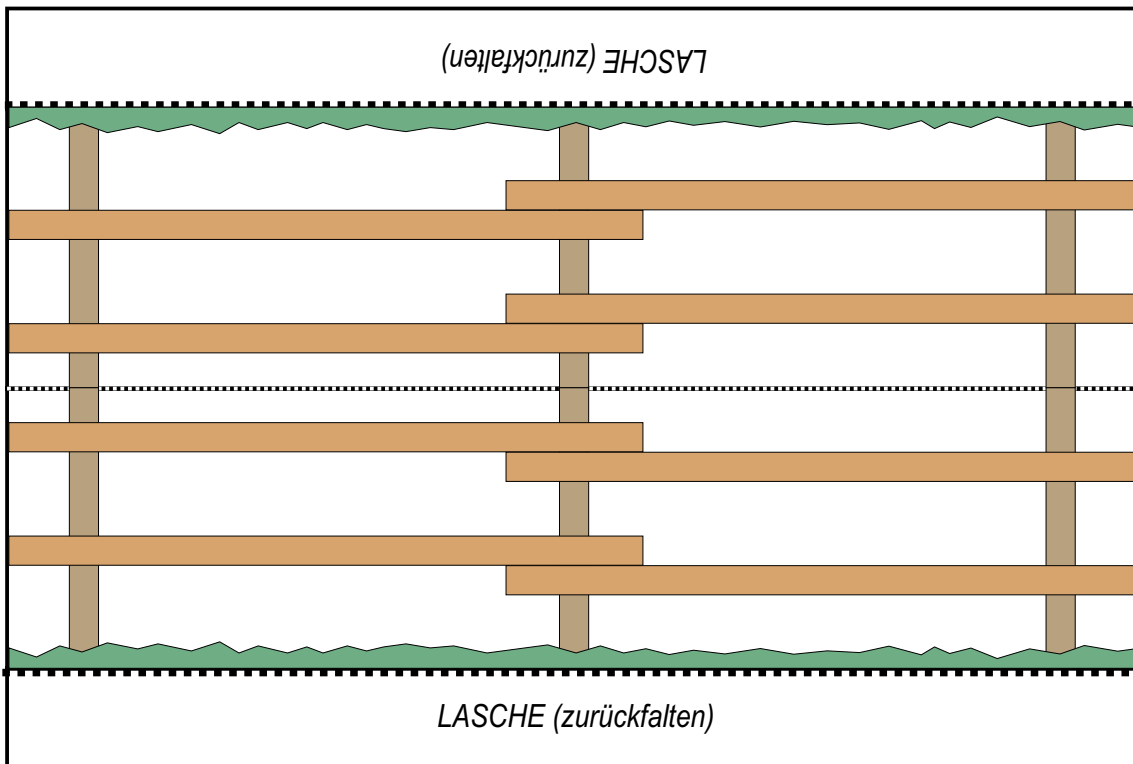
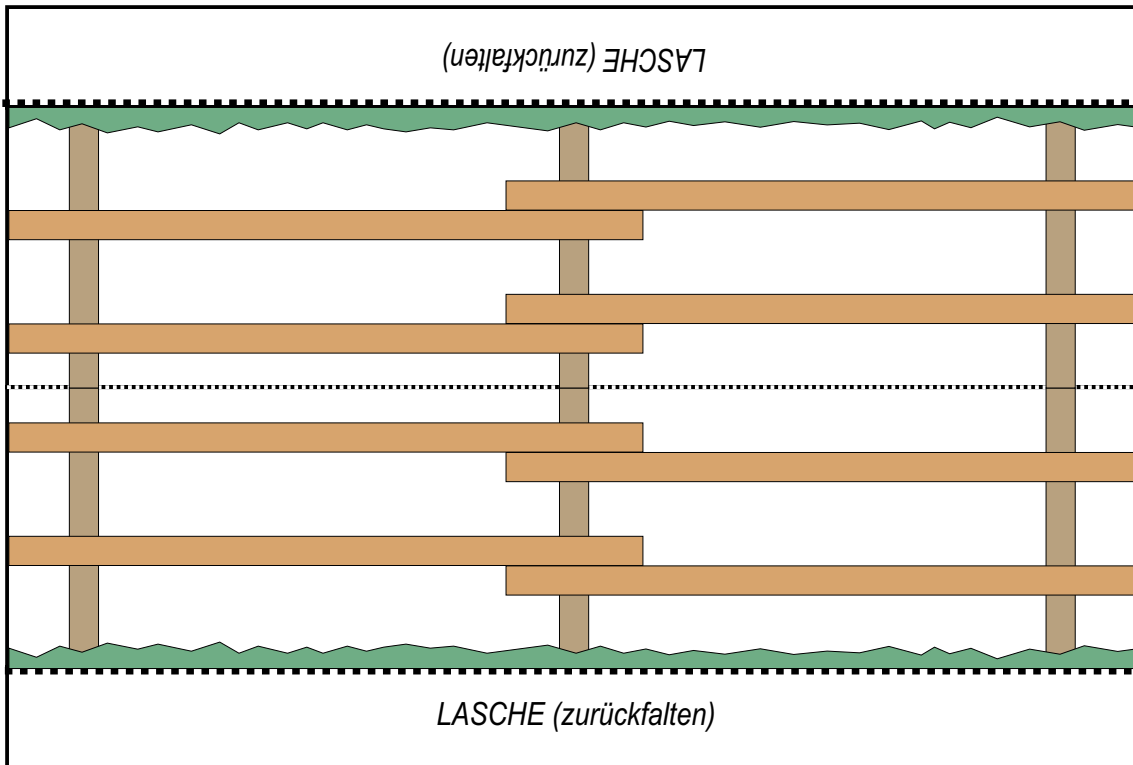
Um das Spielzeug stabiler zu machen, die Teile auf ein Stück Pappe kleben, ausschneiden und zusammenbauen.

Bauern-Familie

© 2000, Olaf Panne.
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster

LASCHE (zurückfalten)

LASCHE (zurückfalten)



Zäune

© 2000, Olaf Panne, Halver,
Erstellt für www.bauernhof.net,
ein Projekt des WLV, Münster

Um das Spielzeug stabiler zu machen, die Teile auf ein Stück Pappe kleben, ausschneiden und zusammenbauen.