

Nackter Kaiser vor dem König

In der nordschwedischen Stadt Umea ist ein nackter Schauspieler wegen Erregens öffentlichen Ärgernisses zu einer Geldbuße von 200 Kronen (rund 66 Mark) verurteilt worden. Der 30 jährige gehört zu einer Theatertruppe, die beim Besuch des schwedischen Königspaares in Umea Hans Christian Andersens Märchen "Des Kaisers neue Kleider" als Straßentheateraufführung dargeboten hatte. Der Schauspieler hatte sich dabei in Gegenwart des königlichen Paares seiner Kleider entledigt, da auch der Kaiser in Andersens Märchen nackt ist.

(AP)

Bei dieser Aufgabe geht es um ein Rollenspiel, d. h. jeder soll eine Rolle übernehmen. Ihr dürft die Rolle, für die ihr euch interessiert übernehmen. Es sind folgende Rollen zu ersetzen:

- Du bist Zeuge der schwedischen Straßentheateraufführung: Schildere dem Gericht den Vorgang.
- Du bist Verteidiger (Rechtsanwalt) des angeklagten Schauspielers: Beantrage und begründe Freispruch für ihn.
- Du bist der Ankläger (Staatsanwalt): Beantrage eine höhere Strafe gegen den Schauspieler.
- Du bist der Schauspieler: Am Ende der Verhandlung hast du das Schlußwort.
- Du bist der Richter/ Richterin: Verkünde und begründe das Urteil.
- Du bist die Königin/ der König von Schweden:...

Ihr habt 15 Minuten Zeit für die Vorbereitung des Spiels. Danach soll jeder seine Rolle vor der Klasse spielen.

Die Aufgabe der dritten Gruppe:

Die Textsorte wechseln

Schreibt bitte das Märchen von des Kaisers neuen Kleidern als kurze Zeitungsmeldung! Ihr sollt bei dieser Aufgabe auf die Unterschiede zwischen einem Märchen und einer Zeitungsmeldung achten. Die Zeitungsmeldung hat eine ganz andere Welt als ein Märchen. Sie berichtet oft von einer realen Welt. Die Einzelheiten, die als Schmuckstück für ein Märchen dienen, tauchen bei einer Zeitungsmeldung nicht auf. Sie ist also viel kürzer und sachlicher als ein Märchen. Ihr sollt beim Schreiben dieser Zeitungsmeldung auf diese Punkte achten. Damit ihr die Unterschiede zwischen einer Zeitungsmeldung und einem Märchen besser begreifen könnt, lest bitte die folgende Zeitungsmeldung und vergleicht sie mit dem Märchen!

Nackter Kaiser vor dem König

In der nordschwedischen Stadt Umea ist ein nackter Schauspieler wegen Erregens öffentlichen Ärgernisses zu einer Geldbuße von 200 Kronen (rund 66 Mark) verurteilt worden. Der 30 jährige gehört zu einer Theatertruppe, die beim Besuch des schwedischen Königspaares in Umea Hans Christian Andersens Märchen "Des Kaisers neue Kleider" als Straßentheateraufführung dargeboten hatte. Der Schauspieler hatte sich dabei in Gegenwart des königlichen Paares seiner Kleider entledigt, da auch der Kaiser in Andersens Märchen nackt ist.

(AP)

Schreibt bitte eure Zeitungsmeldung auf eine Folie, damit wir sie vor der Klasse projizieren können.

Literatur:

1. Neuner, G. et al. : Deutsch aktiv 3/1 Lehrbuch Langenscheidet 1984, S. 23
2. Wagner, Johannes: Kommunikation und Spracherwerbs im FUS, Tübingen 1983, Kapitel 6
3. Behme, H./ Koenig, M.: Miteinander reden lernen, Sprachspiele im Unterricht, München 1985
4. Göbel, R.: Verschiedenheit und gemeinsames Lernen, kooperative Binnendifferenzierung im FUS, scriptor, 1981
5. Heyd, G.: Deutsch lehren, Grundwissen für den Unterricht im Deutsch als Fremdsprache, zweite überarbeitete und erweiterte Auflage, 1991

Achtet bitte bei der Antwort der Fragen auf die folgende Zeichnung! Sie kann euch dabei behilflich sein.



Die Aufgabe der ersten Gruppe:

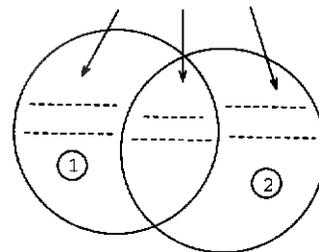
Inhalte vergleichen - Märchen neu erzählen

Schaut bitte diese Zeichnung an, und versucht die folgenden Fragen zu beantworten! Bei dieser Aufgabe geht es um die inhaltlichen Unterschiede und Übereinstimmungen zwischen dieser Zeichnung und dem Märchen "Des Kaisers neue Kleider". Außerdem soll das Märchen nach dieser Zeichnung neu erzählt werden. Schreibt bitte eure Antworten auf die Folie, damit wir sie danach projizieren können!

- a) In welchen Punkten stimmt diese Zeichnung mit den Märchen überein?
- b) Wie unterscheidet sich die Zeichnung vom Inhalt des Märchens?
- c) Könnt ihr nach dieser Zeichnung das Märchen neu erzählen?



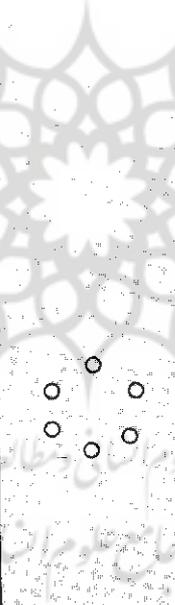
UNTERSCHIEDE
ÜBEREINSTIMMUNG



Die Aufgabe der zweiten Gruppe:

Das Rollenspiel

Lest bitte die folgende Zeitungsmeldung ganz genau durch!

Zeit in Minuten	LZ	Interaktion	Medien/ Sozialform	Didaktischer Kommentar
7	5 6	<p>5. Die Auswertungs - und Korrekturphase</p> <p>Als dritte Phase eines didaktischen Spieles wird die Auswertungsphase bezeichnet. Da aber diese Phase viel Zeit in Anspruch nimmt, wird man auf diese Phase in dieser Stunde verzichten.</p> <p>Als letzte Aufgabe sollen die Lerner ihre Meinungen über den Verlauf des Spiels oder über das Spiel im Unterricht überhaupt sagen, was ihnen daran gefallen oder mißfallen hat.</p> <p>L: "Wie war das Spiel? Was meint ihr über diese Art des Aufbaus der Kommunikation im Unterricht? Welche Vorteile könnte es eurer Meinung nach haben?"</p> <p>In der nächsten Sitzung könnte der Lehrer die Äußerungen der Lerner im Spiel, die schon aufgenommen worden sind, auf das Papier bringen und mit den Lernern über sprachliche Fehler und über die angemessenen Ausdrücke für jede Situation diskutieren. Durch die Videoaufnahme können die Lerner ihre Äußerungen wiederhören und sich selbst korrigieren.</p> <p>L: "Unsere Stunde ist zu Ende gegangen, ich danke euch für eure Mitarbeit und wünsche euch viel Erfolg."</p>		<p>Diese Phase gibt den Lernern, auch wie die anderen Phasen, in der ersten Linie die Möglichkeit einer Diskussion. Sie diskutieren ihre Sprachproduktion und ihre Fehler selbst und entwickeln damit ihre Fähigkeit der Selbstkorrektur. Mangel an Zeit kann diese Phase in einer anderen Sitzung durchgeführt werden. Die Lerner werden die wichtigen Fehler, sprachlichen oder andersartigen, die im Laufe des Spiels auftauchen können auswählen und selbst korrigieren, Sie werden gleich auch die Gewohnheit abbauen, die Möglichkeit eines unabhängigen Spracherwerbs absehen will. Der Lehrer steht hier nicht im Mittelpunkt des Unterrichts und hat nur eine führende Rolle, was wiederum die Lerner zu einem selbständigen Erwerbsprozeß führen kann.</p>

Zeit in Minuten	LZ	Interaktion	Medien/ Sozialform	Didaktischer Kommentar
15	4 5	<p>4. Spielphase</p> <p>Nach der Vorbereitungsphase sollen die Lerner ihre Rollen vor der Klasse spielen.</p> <p>L: "Seid ihr fertig? Nun fangen wir mit dem Spiel an."</p> <p>Die drei Gruppen spielen ihre Rollen vor der Klasse. Bei der ersten Gruppe wird zuerst die Gemeinsamkeit und Verschiedenheit der Zeichnung mit dem Märchen vor der Klasse projiziert, dann sollen sie das Märchen neu erzählen. Danach beginnt die zweite Gruppe mit dem Rollenspiel. Schließlich projiziert die dritte Gruppe die kurze Zeitungsmeldung des Märchens, die sie schon auf die Folie geschrieben hat.</p> <p>Während dieser Phase steht der Lehrer für die Rückfragen sprachlicher oder sonstiger Art bereit, er greift aber nicht in das Spiel ein.</p>	<p>○ ○ ○</p> <p>○ ○ ○</p> <p>Folie</p> <p>OHP</p>	<p>In dieser Phase, die als produktiver Teil des Spiels im Unterricht bezeichnet wird, üben die Lerner den produktiven Teil des Erwerbsprozesses. Das Spiel verlangt von ihnen bestimmte Verhaltensweisen. Sie machen Erfahrungen im Spiel, die Wirklichkeit vorwegzunehmen. Sie können sich in die gesellschaftlichen Rollen versetzen und diese Rollen üben. Die Lerner haben meist keine Erfahrung mit Sprachgebrauchssituation in der Fremdsprache. Das Spiel gibt ihnen in der ersten Linie diese Möglichkeit.</p>

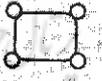
Zeit in Minuten	LZ	Interaktion	Medien/ Sozialform	Didaktischer Kommentar
15	3 4	<p>3. Die Vorbereitungsphase</p> <p>Die Gruppen sind nun gebildet und jeder hat eine Rolle, für die er sich vorbereiten soll.</p> <p>L: "Jeder weiß schon seine Aufgabe. Versucht euch mit Hilfe des Märchens für das Rollenspiel und die zwei anderen Aufgaben vorzubereiten. Ihr habt ungefähr 15 Minuten Zeit. Danach können wir mit dem Spiel beginnen. Habt ihr noch Fragen dazu?"</p> <p>Wenn es noch Fragen gibt, versucht der Lehrer, sie zu beantworten. Während der Vorbereitungsphase mischt er sich nicht in den Verlauf des Spiels ein, ist aber bereit, die Fragen die dazwischen auftauchen können, zu beantworten. Z. B. bei der Aufgabe 1 soll der Lehrer die Unterschiede zwischen Erzählen und Berichten hervorheben und bei der Aufgabe 3 soll er die Lerner auf die Unterschiede zwischen einer Zeitungsmeldung und einem Märchen aufmerksam machen.</p>	<p style="text-align: center;">○</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/>	<p>Die Lerner werden sich in dieser Phase für das Spiel vorbereiten. Die Vorbereitungsphase kann den Lernern helfen, ihre sprachliche Fehler zu verringern. Auch der Verlauf des Spiels wird dadurch gesteuert, da sich die Lerner auf Einzelprobleme konzentrieren können.</p>

oder: "Welch prachtvolle Schleppe er hat an seinem Gewande!" oder: "Wie gut alles sitzt!", und einheitlich befanden sie: "Überhaupt ist unser Kaiser ein ganz wunderbarer Mann und ohnegleichen!" Und alle dachten sie dabei: Wenn nur keiner merkt, daß ich dümmer bin als erlaubt und dem Kaiser nicht genügend treugesinnt, um die neuen Kleider zu sehen, denn beim besten Willen sehe ich nur seine Unterhosen, und die hätten längst in die Wäsche gehört.

Bis dann der kleine Junge, der sich gar nichts dabei dachte, ausrief: "Aber er hat ja gar nichts an!"

Da stand der Kaiser nun plötzlich da und blickte auf die ausgebeulten Knie seiner

Unterhosen und auf das gehäkelte Unterlätzchen auf seiner Brust, wortlos, so als hätte es ihm die Sprache verschlagen, und der Nachbar zur Linken des kleinen Jungen faßte sich ein Herz und sagte gleichfalls: "Aber er hat ja gar nichts an!", und der Nachbar zur Rechten sagte auch: "Aber er hat ja gar nichts an!", und dann sagten die Leute es alle und von allen Seiten, und der arme Kaiser, der doch nicht herumstehen und Maulaffen feilhalten konnte wie sein Volk, sondern seine Pflicht zu tun hatte, mußte die Zähne zusammenbeißen und weitermarschieren unter seinem kaiserlichen Thronhimmel, die ganze lange Straße hinunter.

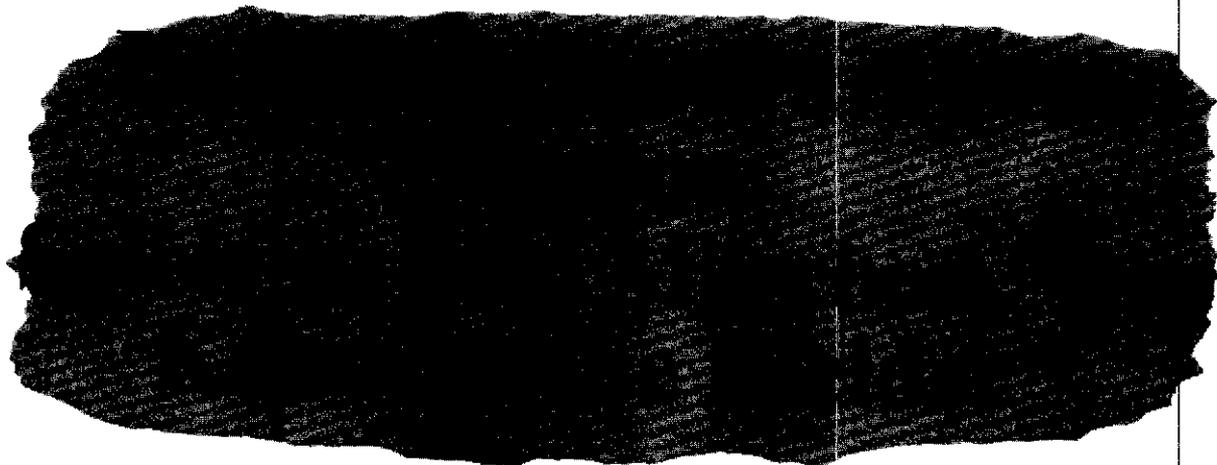
Zeit in Minuten	LZ	Interaktion	Medien/ Sozialform	Didaktischer Kommentar
5	2 3	<p>2. Die Gruppenbildung und Rollenverteilung</p> <p>Das Thema der Stunde ist nun bekannt. Um mit der Vorbereitungsphase des Spiels beginnen zu können, sollen jetzt die Gruppen gebildet werden.</p> <p>L: "Bildet nun bitte drei Gruppen! Wir haben drei Aufgaben zu lösen. Wir brauchen eine ziemlich große Gruppe für das Rollenspiel und zwei andere Gruppen für die beiden anderen Aufgaben." Nach der Gruppenbildung verteilt der Lehrer die Aufgabenblätter.</p> <p>L: "Lest bitte die Aufgaben genau!" Nach dem Lesen der Aufgaben, versucht der Lehrer die Fragen, welche die Lerner in bezug auf die Aufgaben haben können, zu beantworten und die Aufgaben für sie klar zu machen.</p> <p>L: "Habt ihr die Aufgaben verstanden? Gibt es Fragen dazu?"</p>	 	<p>In dieser Phase soll die Situation für eine Gruppenarbeit vorbereitet werden. Man arbeitet in der Gruppe normalerweise leichter, da die Angst, die man als Einzelne haben kann, abgebaut wird. Außerdem gibt die Gruppe den Lernern die Möglichkeit eines Meinungsaustausches. Vor allem wird der kommunikativ produktive Sprachprozeß durch Gruppenarbeit zustande kommen. Die freiwillige Rollenübernahme motiviert die Lerner, sich vor der Klasse zu äußern, außerdem wird sich dadurch die Lust an dem Unterricht bei ihnen erhöhen. Durch die Gruppenarbeit und vor allem das Rollenspiel sieht sich der Lerner gefordert, an der Diskussion teilzunehmen. Die freiwillige Rollenübernahme gibt auch dem Lerner die Möglichkeit der Auswahl einer Rolle, für die er sich besonderes interessiert. Er wird also mit Lust an dem Spiel teilnehmen, und auch dadurch wird der Aufbau der Diskussion gefordert.</p>

Zeit in Minuten	LZ	Interaktion	Medien/ Sozialform	Didaktischer Kommentar
3	1 3 5	<p>1. Aktivierung des Vorwissens durch die Bekanntmachung des Themas der Stunde</p> <p>Der Lehrer begrüßt die Klasse, stellt sich vor und erläutert das Thema der Stunde.</p> <p>L. "Guten Morgen. Ich hei ße X, wir wollen heute spielen und dadurch natürlich auch etwas lernen. Ihr habt schon das Märchen "Des Kaisers neue Kleider" gelesen und wi ßt genau, worum es in diesem Märchen geht. wenn nicht, so steht eine nette zusammenfassung dauber gleich hier unten. Das konzept dieser Geschichte besagt: Allein die Unschuldigen und die Kinder sagen die Wahrheit. Nun haben wir einige Aufgaben zu diesem Märchen, die wir mit Hilfe von Spielen lösen möchten."</p>		<p>Das Bekanntgeben des Themas der Stunde motiviert die Lerner zu einem aktiven Einstieg ins Thema, ruft ihr Vorwissen darüber hervor. Dadurch wird das Verstehen des Themas leichter. Das Spiel gibt den Lernern in der ersten Linie die Möglichkeit, sich in die gesellschaftlichen Rollen zu versetzen, was den Aufbau einer Diskussion ermöglicht, in der die Lerner sich selbst korrigieren müssen, um sich verständigen zu können.</p>

Alle Welt weiß, wie die Geschichte mit des kaisers neuen Kleidern ausging.

Die neuen Kleider, welche die beiden Betrüger für ihn gewebt und geschneidert hatten, wobei sie all das schöne Gold und all die schöne Seide aus dem kaiserlichen Schatzhaus in die eigene Tasche steckten, sollten herrlicher und prächtiger werden als alle Kleider, die der Kaiser je getragen hatte, und der Kaiser wae berühmt für seine Kleider. Die neuen Kleider sollten sogar noch herrlicher und prächtiger sein als alle Kleider, die alle anderen Kaiser je getragen hatten, und außerdem

sollten sie noch eine ganz besondere Eigenschaft haben: Wer nämlich dümmer war als erlaubt oder dem Kaiser nicht genügend treugesinnt, der sollte diese Kleider in all ihrer Pracht und Herrlichkeit nicht sehen können, so sehr er auch hinguckte. Und da keiner im Lande zugeben wollte, daß er dümmer war als erlaubt oder gar seinem Kaiser nicht genügend treugesinnt, so sagten die Leute alle, wie sie da entlang der Straße standen mit ihren Fähnchen zum Winken und ihren Tüchlein zum Wehen: "Ach", sagten sie, "wie wunderbar schön sind doch des Kaisers neue Kleider!"



Didaktischer Schwerpunkt: Gruppenarbeit mit unterschiedlichen
Aufgaben für das Spiel
Vorgelegt von Gh. Ali Askarian

چکیده
ترغیب زبان آموز به شرکت فعال در روند آموزش زبان، تشویق او به گفت و گو به زبانی که می آموزد، و نیز کاستن از وابستگی وی به معلم، از هدف های مقدم آموزش زبان، به روش روز است. متن حاضر، متکی به داستان مشهور «لباس های نو پادشاه»، می کوشد در قالب یک طرح درس مفرح، زبان آموزان را به شرکت در نمایش، و بازگویی داستان، و به این ترتیب به تبادل اندیشه و نظر خود درباره این قصه بخواند.

Schlüsselwörter: kommunikative Situation; Produktiver Lernprozess; Motivation zum unabhängigen Lern- prozess;

کلیدواژگان: ایجاد زمینه ی ارتباط؛ روند آموزش فعال؛ تشویق به استقلال در روند آموزش؛

Lernziele (LZ):

- a) Grobziel: Kommunikative Situation durch das Spiel aufbauen und damit eine der wesentlichen Voraussetzungen für fremdsprachlichen Erwerbsprozeß hervorheben
- b) Feinziele (FZ):
 1. Das Vorwissen über das Thema aktivieren, um die Aufgaben besser zu verstehen;
 2. Durch das Spiel die Sachlichkeit und die Trockenheit der Unterrichtssituation abbauen;
 3. Möglichkeit einer Kommunikation aufbauen und damit den produktiven Lernprozeß aktivieren;
 4. Den Einfluß des Lehrers auf Interaktionen im Unterricht reduzieren und die Lerner motivieren, sich produktiv an dem Erwerbsprozeß zu beteiligen;
 5. Die Lerner haben die Möglichkeit sich selbst zu korrigieren;
 6. Motivation zu einem unabhängigen Lernprozeß verschaffen.