# Literarisches Rollenspiel I – Eine Geschichte zu Ende erzählen – Niveau C (Transfer und Problembewusstsein)

# Aufgabe C

**Vorgaben:**

Schreiben Sie die Geschichte zu Ende. Beachten Sie dabei

- das Raster „Aspekte einer Handlung“.

***Zur Arbeitsweise:***

- Bestimmen Sie – wie gewohnt – in Ihrer Gruppe

eine **Zeitnehmerin** oder einen **Zeitnehmer**, der auf die Einhaltung der Zeit achtet,

eine **Ablaufbeobachterin** oder einen **Ablaufbeobachter**, der darauf achtet, dass die Abläufe und Übergänge korrekt verlaufen (EA – GA – GA),

eine **Moderatorin** oder einen **Moderator**, der inhaltlich koordiniert,

eine **Ordnungshüterin** oder einen **Ordnungshüter**, der für die angemessene Ruhe und Ordnung sorgt (Geräuschpegel),

eine **Organisatorin** oder einen **Organisator**, der Auf-, Ab- und Umbau, das benötigte Material, die Präsentation im Auge behält (nicht alleine macht, sondern dazu anleitet).

- Holen Sie keine Zusatzinformationen von anderen Gruppen ein.

- Arbeiten Sie so, dass die anderen Gruppen nicht durch Sie gestört werden.

**Aufgabe:**

**EA:**

- Skizzieren Sie auf der Grundlage der vorangegangenen Handlung (siehe Textvorlage und beachten Sie das Raster „Aspekte einer Handlung“) einen stimmigen Gang der Handlung (Handlungsgang).

- Arbeiten Sie in dieser Phase für sich alleine. Orientieren Sie sich nicht an der Nachbarin oder dem Nachbar. Nur so können Sie erkennen, wie weit Ihre Kompetenz ist, einen Text aus einer Vorlage weiterzuentwickeln.

Zeit: 7` – Raumanordnung: siehe Skizze

**PA/GA:**

- Stehen Sie auf und gehen Sie im Uhrzeigersinn zum nächsten Stuhl.

- Lesen Sie sich die Rekonstruktion des Handlungsgangs der jeweiligen Schülerin oder des jeweiligen Schülers durch.

- Kommentieren Sie für den Text jeder Mitschülerin und jedes Mitschülers, ob aus Ihrer Sicht

a) die Aspekte einer Handlung, die sich aus dem vorgegebenen Text ergeben, berücksichtigt wurden,

b) der Handlungsgang nachvollziehbar ist und

c) sich aus dem Handlungsgang die angegebene Thematik ergibt.

Zeit: 8` – Vorgehen: siehe Skizze

**GA mit Plenumsphase (Rollenspiel):**

- Einigen Sie sich auf einen Handlungsgang.

- Spielen Sie die Handlung möglichst frei vor. Alle spielen mit.

Zeit: 10` – Raumanordnung: für Rollenspiel ggf. Tische an die Wand oder in Nischen außerhalb des Klassenzimmers.

**Literarisches Rollenspiel I – Eine Geschichte zu Ende erzählen – Niveau C (Transfer und Problembewusstsein)**

**Vorlesetext – Teiltext**

Aus urheberrechtlichen Gründen kann der Text nicht abgedruckt werden. Die Textstellenangaben beziehen sich auf die Ausgabe der Kurzgeschichte in Peter Bichsel „Eigentlich möchte Frau Blum den Milchmann kennenlernen. 21 Geschichten.“ Suhrkamp-Verlag. Frankfurt/Main 1996, S. 50-52. Die Satz-, Zeilen- und Absatzangaben beziehen sich auf diese Ausgabe:

1. Satz (1. Zeile, 1. Absatz)

**bis**

10. Satz (Zeile 32 f, 8. Absatz) …

**Wortbedeutungen:**

**Füllfeder** = Füller

**Initialen** = Anfangsbuchstaben von Vor- und Familienname

**Papeterie** = französisch für Schreibwarengeschäft