

LEKTION 3

zu *Wussten Sie schon?*, S. 46

22 Eine Fabel interpretieren

SCHREIBEN

Lesen Sie die Fabel und verfassen Sie dazu eine kurze Interpretation, in der Sie auf folgende Fragen eingehen.

- 1 In welcher Situation befinden sich die Tiere?
- 2 Welche menschlichen Eigenschaften verkörpern sie dabei?
- 3 Was wird indirekt kritisiert?
- 4 Wie endet die Fabel und welche Moral kann/sollte der Leser daraus ableiten?

Vom Frosch und der Maus

Fabel von Martin Luther

Eine Maus wäre gerne über einen Teich gelaufen, konnte es aber nicht und bat einen Frosch um Hilfe.

- 5 Der Frosch, ein hinterlistiges Kerlchen, sprach zur Maus: „Binde deinen Fuß an meinen Fuß, so will ich schwimmen und dich hinüberziehen.“

Als sie aber auf das Wasser kamen, tauchte der Frosch hinunter und wollte die Maus ertränken. Während die

- 10 Maus sich nun wehrte und arbeitete, flog ein Raubvogel daher und erhaschte die Maus. Er zog dabei den Frosch auch mit heraus und fraß sie beide.



„In dieser Fabel ... die Hauptfiguren:

Sie erleben ...

... wird ... als besonders ... dargestellt, ... ist eher ...

Damit werden menschliche Eigenschaften wie ...

Das Ende der Geschichte zeigt auf, was passiert, wenn ...

Die Moral könnte also folgendermaßen lauten: ...“

In der Fabel sind folgende Tiere die Hauptfiguren: _____

zu *Wortschatz*, S. 46, Ü1

23 Die Sonne und der Wind

HÖREN

12
AB

Hören Sie eine Fabel des deutschen Dichters Johann Gottfried von Herder und ergänzen Sie die Sätze sinngemäß.

- 1 Die Sonne und der Wind hatten einen Streit darüber, ...
 - 2 Sie einigten sich darauf, dass ...
 - 3 Als Erstes versuchte der Wind, ...
 - 4 Aber der Wanderer ...
 - 5 Die Sonne probierte es folgendermaßen: ...
 - 6 Daraufhin musste der Wanderer ...
 - 7 Gewonnen hat den Streit also ..., weil ...
- 1 Die Sonne und der Wind hatten einen Streit darüber, wer von beiden der Stärkere sei ...

LEKTION 3

zu Wortschatz, S. 46, Ü1

24 Charaktereigenschaften ÜBUNG 15

WORTSCHATZ

Was passt? Ordnen Sie zu.

eitel • einfältig • gemein • gutmütig • listig • naiv •
schlau • ~~töricht~~ • überlegen • weise • eingebildet

- 1 Wer immer alles glaubt, ist
- 2 Wer Freude daran hat, anderen zu schaden, ist
- 3 Wer vieles/alles mit sich machen lässt, ist
- 4 Wer komplexe Aufgaben schnell versteht, ist
- 5 Wer aus wiederholten Fehlern nicht lernt, ist töricht .
- 6 Wer vor allem auf seine äußere Erscheinung bedacht ist, ist
- 7 Wer die einfachsten Zusammenhänge nicht versteht, ist
- 8 Wer denkt, dass er besser und klüger als andere ist, ist
- 9 Wer in einer Situation jemand anderen übertrifft, ist
- 10 Wer andere austrickst, ist
- 11 Wer durch Lebenserfahrung gelernt hat, ist



zu Sehen und Hören, S. 47, Ü3

25 Die Machart eines Animationsfilms

WORTSCHATZ

Was passt? Markieren Sie.

Der fünfminütige Animationsfilm „Das Wissen der Welt“ kommt ganz ohne (Sprache)/Ton (1) aus und aktiviert/beeindruckt (2) durch seine Machart.

Die Personen sehen aus wie handgefertigte/anschauliche (3) Figuren aus Knetmasse. Mimik und Gestik sind kaum adäquat/ausgeprägt (4), die Figuren können lediglich ihre Augen rollen; ihre Bewegungen/Reflexe (5) sind eher eckig, dadurch wirken sie langsam und unbeholfen. Dennoch erkennt man die Fertigkeiten/Beweggründe (6) für ihr Handeln und scheint ihre Gefühle zu verstehen, beispielsweise als der „alte“ Ägypter das Experiment mit der Zeitmaschine so lange probiert, bis es ihm schließlich gefällt/gelingt (7).

Die Requisiten/Beute (8), wie zum Beispiel die Inneneinrichtung der Bibliothek mit alten Papyrusrollen oder die Zeitmaschine, sind mit viel Liebe zum Detail gemacht. Diese Gegenstände erzählen von/erinnern an (9) Kinderspielzeug für eine Puppenstube oder einen Miniaturkaufaden.

Es gibt nur wenige Rollenwechsel/Szenenwechsel (10), dafür einige Schnitte innerhalb der Szenen, die entweder in der Bibliothek im alten Alexandria oder im Schnellimbiss der heutigen Zeit spielen/drehen (11). Insgesamt ist das Tempo im Film langsam und bedächtig/verdächtig (12).

Deutlich hört man die Töne/Geräusche (13), die durch die Handlungen der Personen verursacht werden, beispielsweise bei der Bedienung der Geräte oder der Zeitmaschine und beim Braten der Hamburger. Zusätzlich ist der Film in den Szenen, in denen er im alten Ägypten spielt, noch mit Instrumentalklänge stabilisiert/unterlegt (14).

Alles in allem machen/probieren (15) wohl zwei Dinge den Zauber dieses Animationsfilms aus: Einerseits beschränkt er sich auf das Wesentliche – sei es in der Sprache, im Tempo, in den Bewegungen oder Handlungen –, andererseits wird der Film durch die liebevoll gestalteten Figuren und Requisiten auch ganz unmittelbar/unlängst (16) (be)greifbar.

