

Freche Typen · Szenisch spielen

(vgl. CD-ROM)

Aufgabe	Anforderung/Lösung	Anforderungs- bereich	Punkte
1	Komik: Hans geht bei der Schilderung der tragischen Ereignisse von unbedeutenden Nebeneffekten aus, d. h., die Nachrichten werden immer schlimmer – Hans kommentiert das Ganze mit „Nicht viel Neues“.	2	4
2	Beispiele: Herr Wilhelm (<i>hebt die Hände</i>): Ja, Hans, ... Hans (<i>winkt ab</i>): Nicht viel Neues, ... Herr Wilhelm (<i>greift sich mit der Hand an die Backe</i>): Oh, das arme Tier! ... Hans (<i>zuckt mit den Schultern</i>): Er hat zu viel Aas gefressen, ... Herr Wilhelm (<i>reißt die Arme nach oben</i>): Was!	1	5
3	Mimik = Gesichtsausdruck, d. h., alles das, was in einer bestimmten Situation im Gesicht einer Person ablesen lässt (z. B. Stirnrunzeln bei Zweifel).	2	2
4	Beispiele: Herr Wilhelm (<i>fröhlich</i>): Ja, Hans, ... Hans (<i>gelassen</i>): Nicht viel Neues, ... Herr Wilhelm (<i>ergriffen</i>): Oh, das arme Tier!	2	3
5	Pantomime = Spiel ohne Worte Zu beachten ist: – Mimik und Gestik müssen aufeinander abgestimmt und gut zu sehen sein – kein Bühnenbild, keine Requisiten – stiller, dunkler Raum (nur Darsteller ist beleuchtet)	1	4
	sprachliche Darstellungsweise: Rechtschreibung Grammatik Ausdruck	Fehlerquote	Punkte

Aufgaben 1–4: Typ 4a (schriftlich)