

Freche Typen · Szenisch spielen

(vgl. CD-ROM)

Aufgabe	Anforderung/Lösung	Anforderungs- bereich	Punkte
1	<ul style="list-style-type: none"> - gelungen: Ereignisfolge in richtiger Abfolge; Erzähltempus korrekt; keine Wertung; eigene Wortwahl; flüssiger, textnaher Stil - in Ordnung: Ereignisfolge in richtiger Abfolge; Erzähltempus korrekt; in Teilen wertend; weitgehend eigene Wortwahl; weitgehend flüssiger Stil - nicht gelungen: Ereignisfolge fehlerhaft oder falsches Erzähltempus; wertend; stilistisch unangemessen oder nicht in eigenen Worten 	3	6
2	Beispiel: <ul style="list-style-type: none"> - Eigenschaften von Igor: klein, aufgeweckt, provokant, ... - Eigenschaften der Tante: groß, wütend, selbstgerecht, ... 	2	6
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: Tante (<i>zeigt auf die Beine</i>) Iiiiigor, die Beine vom Tisch! Igor (<i>winkt gelangweilt ab</i>) Macht Vater auch! Tante (<i>schlägt mit der Hand auf den Tisch</i>) Iiiiigor, so lass das doch!	1	3
5	Pantomime = Spiel ohne Worte Zu beachten ist: <ul style="list-style-type: none"> - 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, 2, 4: Typ 4a (schriftlich)