

Trainingsstation 3 – Umgang mit Texten und Medien

1 Umgang mit literarischen Texten

1.1 Fabeln untersuchen

Seite 182

Aufgabe 1:

- Aesop = Text 1
La Fontaine = Text 2
Lessing = Text 3

Seite 183

Aufgabe 1 EXTRA: Beispiellösungen

Martin Luther

- wurde am 10. November 1483 in Eisleben geboren; Reformator der Kirche und Theologieprofessor
- besuchte die Domschule in Magdeburg, später eine Lateinschule in Eisenach
- ab 1501 philosophisches Studium an der Universität Erfurt
- trat 1505 in das Kloster der Augustiner-Eremiten ein und erhielt 1507 die Priesterweihe
- studierte Theologie und übernahm die Bibelprofessur an der Wittenberger Universität
- veröffentlichte 1517 seine 95 Thesen gegen kirchliche Missstände und wurde deshalb aus der Kirche ausgeschlossen
- flüchtete 1521 auf die Wartburg und übersetzte dort das Alte und Neue Testament ins Deutsche
- starb am 18. Februar 1546 in Eisleben

Christian Fürchtegott Gellert

- wurde am 4. Juli 1715 in Hainichen geboren; war ein deutscher Schriftsteller und Philosoph
- besuchte ab 1729 die Fürstenschule St. Afra in Meißen
- 1734 – 1744 (mit Unterbrechungen) Theologiestudium an Universität Leipzig
- ab 1751 Professor für Philosophie
- seine Werke – besonders seine Fabeln – zählen zu den meistgelesenen in Deutschland
- starb am 13. Dezember 1769 in Leipzig

Christian August Fischer

- wurde am 29. August 1771 in Leipzig geboren; war ein deutscher Schriftsteller und Universitätsprofessor
- studierte von 1788 bis 1792 Rechtswissenschaften in Leipzig
- reiste mehrere Jahre durch Europa und verfasste zahlreiche Reiseberichte
- ab 1804 Professor für Kultur- und Literaturwissenschaft in Würzburg
- starb am 14. April 1829 in Mainz

Helmut Arntzen

- wurde am 10. Januar 1931 in Duisburg geboren, ist ein deutscher Literaturwissenschaftler, Essayist und Fabelautor
- studierte Germanistik, Geschichte, Philosophie und Kunstgeschichte an den Universitäten Heidelberg, Freiburg und Köln
- Professor für Germanistik an der Universität Münster
- Vortragsreisen durch Portugal, Österreich, USA, Italien
- verfasste über 130 Aufsätze, Artikel und Essays zum Sprachdenken, zur Literaturtheorie, Sprach- und Medienkritik sowie über viele bekannte Schriftsteller

Seite 184

Aufgabe 1: individuelle Lösungsmöglichkeiten**Aufgabe 2:**

- c) Wie für die Fabel typisch, treten zwei gegensätzliche Tiere, Wolf und Lamm, in Erscheinung. Sie sprechen wie Menschen.
- d) Die Fabel „Der Wolf und das Lamm“ ist ein kurzer, erzählender Fabeltext.
- e) Die Fabel enthält die Lehre, dass sich der Stärkere immer durchsetzt, auch wenn er im Unrecht ist.

Seite 185

Aufgabe 3:

das Lamm: schwach, unerfahren

die Ameise: fleißig, schlau

der Elefant: stark, gutmütig

der Esel: dumm, störrisch

der Pfau: stolz, eitel

Aufgabe 4:

das Lamm: schwach, unerfahren → der Wolf: gierig, stark

die Ameise: fleißig, schlau → der Frosch: faul, einfältig

der Elefant: stark, gutmütig → die Maus: schwach, vorwitzig

der Esel: dumm, störrisch → der Fuchs: schlau, hinterlistig

der Pfau: stolz, eitel → die Dohle: listig, hässlich

Aufgabe 5:

Phädrus: Der Wolf und das Lamm

Ausgangssituation: Spieler und Gegenspieler

Ein Wolf und ein kleines Lamm kamen einmal zur gleichen Zeit an einen Bach und tranken. Der Wolf trank weiter oben, das Lamm weiter unten.

Handlungsverlauf: Aktion und Reaktion der Tiere

Als der Wolf das weißflockige Lamm erblickte, hörte er zu trinken auf, lief zu ihm und sprach: „Warum trübst du mir das Wasser, dass ich nicht trinken kann?“ Das Lämmlein antwortete: „Wie kann ich dir das Wasser trüben? Du trinkst doch weiter oben. Viel eher könnte ich sagen, dass du mir das Wasser trübst.“ Der Wolf rief: „Wie? Du trübst mir das Wasser und fluchst und gibst mir dazu böse Worte?“ Das kleine Lamm entgegnete friedlich: „Ich fluche nicht.“ Der Wolf aber zeigte zornig seine Zähne und grollte: „Vor sechs Monaten fluchte mir dein Vater, und nun tust du es! Du bist ganz wie dein Vater.“ „Wie kann ich an etwas Schuld tragen, das mein Vater vor sechs Monaten getan hat,“ verteidigte sich das Lamm, „damals war ich ja noch nicht geboren.“ Der Wolf aber, der entschlossen war, das kleine Lamm zu fressen, redete sich immer mehr in Wut: „Du bist es, der mir Wiesen und Äcker abgenagt und verdorben hat!“ „Wie ist das möglich,“ sagte das Lamm, „ich habe doch noch keine Zähne!“

Wendepunkt und Schlussituation

„Ha“, knurrte der Wolf und duckte sich, „finde nur so viele Ausreden, als du magst, es hilft dir nichts! Ich werde dich noch heute fressen!“ Und er sprang das unschuldige Lamm an und tötete es, um es zu fressen.

→ Bei der Fabel handelt es sich um das typische Grundschema mit einer Einleitung, in der Wolf und Lamm vorgestellt werden, mit einem Hauptteil, in dem beide Tiere diskutieren und mit einem Schluss, in dem der Wolf das Lamm frisst.

Aufgabe 6: Beispiellösungen

a) Der Stärkere siegt immer.

Es ist egal, was das Lamm sagt oder tut. Der Wolf will es von Anfang an fressen, darum schnappt er es sich, auch wenn er im Unrecht ist.

b) Wahrheit findet bei Boshafte kein Gehör.

Das kleine Schaf sagt die ganze Zeit die Wahrheit. Auf jede Anschuldigung des Wolfes reagiert es wahrheitsgemäß. Aber dem Wolf ist das egal. Er wollte das Lamm sowieso fressen, darum interessiert den Wolf die Wahrheit nicht.

c) Unrecht passiert dem Schwachen.

Wahrscheinlich hatte das Lamm niemals eine Chance gegen den Wolf. Es ist zu schwach, um sich gegen den Wolf zu behaupten.

d) Trau niemals einem Mächtigen.

Das Lamm hätte sich lieber nicht auf ein Gespräch einlassen und gleich weglaufen sollen, als es den Wolf sah.

Seite 186

Aufgabe 1 EXTRA: individuelle Lösungsmöglichkeiten

Aufgabe 2 EXTRA:

Die Fabel „Der Wolf und das Lamm“ ist eine kurze, lehrhafte Erzählung. In ihr treten die beiden Gegenspieler „das Lamm“ und „der Wolf“ auf. Die Tiere können sprechen, denken und fühlen. Sie verkörpern die menschlichen Eigenschaften von Schwäche und Unerfahrenheit sowie Stärke und Gier. Durch die Gegenüberstellung der beiden Tiere „Lamm und Wolf“ wird der Gegensatz zwischen schwach und stark erklärt. Die Fabel enthält die Lehre, dass sich der Stärkere immer durchsetzt, auch wenn er im Unrecht ist. Die Fabel folgt dem typischen Grundschema. Sie beinhaltet eine Einleitung, einen Hauptteil und einen Schluss.

Aufgabe 3 EXTRA:

Spieler	Gegenspieler
Esel: schwach, gutmütig	Pferd: stark, hartherzig
Heuschrecke: träge, faul	Ameise: flink, fleißig
Storch: gutmütig, schwach	Wolf: boshaft, stark
Fuchs: listig, schlau	Löwe: stark, eingebildet

Aufgabe 4 EXTRA: Beispiellösung

Die Fabel kann Wahrheiten vermitteln, die Menschen eigentlich nicht hören wollen. Da sie von Tieren handeln, können sie von gut und böse sowie richtig und falsch erzählen, ohne zu belehrend zu wirken. Aus dem Mund von Tieren klingt die Wahrheit etwas weniger erschreckend, auch wenn sie direkt auf die Menschen zu übertragen ist. Die Lehre ist etwas versteckt und indirekt dargestellt.

1.2 Gedichte untersuchen

Die Form von Gedichten beschreiben

Seite 187

Aufgabe 1:

Besagter Lenz ist da

Es ist schon so. Der Frühling kommt in Gang.
 Die Bäume räkeln sich. Die Fenster staunen.
Die Luft ist weich, als wäre sie aus Daunen.
Und alles andre ist nicht von Belang.

Man sollte wieder mal spazieren gehen.
 Das Blau und Grün und Rot war ganz verblichen.
 Der Lenz ist da! Die Welt wird frisch gestrichen!
 Die Menschen lächeln, bis sie sich verstehn.

Aufgabe 2:

Das Gedicht „Besagter Lenz ist da“ von Erich Kästner besteht aus zwei Strophen. Jede Strophe hat vier Verse. Der Autor verwendet einen umarmenden Reim.

Seite 188

Aufgabe 1 EXTRA:

Kette, vergessen, Strauch, aus Nachbars Garten mausen, sich nicht erwischen lassen, Man muss ihm den Weg in den Himmel zeige, und man reckt den Hals und schaut ihm nach.

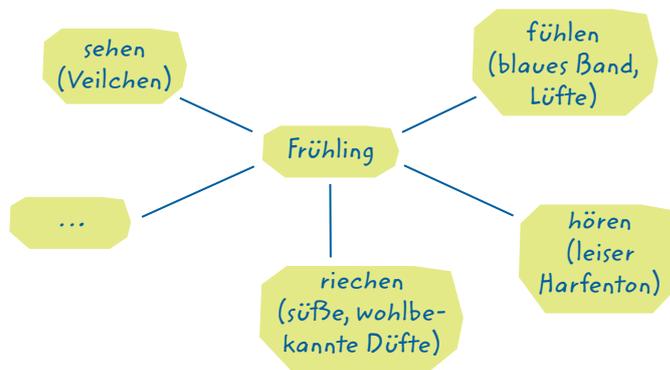
Atmosphäre und Stimmungen erfassen

Seite 189

Aufgabe 1: Beispiellösung

luftig, leicht, hoffnungsvoll, fröhlich, farbenfroh, verspielt, verträumt, musikalisch

Aufgabe 2:



Aufgabe 3: Beispiellösung

Beim Lesen des Gedichts fühlt man sich beschwingt, denn man möchte wie ein blaues Band durch die Luft flattern.

Man hört einen Harfenton. Das vermittelt eine verträumte Stimmung.

Der Geruch von süßen Düften wirkt anregend, macht Lust auf Sommer und Wärme.

Das Gedicht weckt Hoffnung, da nun der kalte Winter vorüber ist und die warme Jahreszeit kommt.

Seite 190

Aufgabe 1 EXTRA:

Weiß ist das Land,
 schwarz ist der Baum,
 grau ist der Himmel dahinter.

auf dem schwarzen Baum,
 hocken zwei schwarze Krähen.

Das Land ist weiß.
 Der Baum ist schwarz.
 Der Himmel ist grau.
 Zwei Krähen sind schwarz.

Aufgabe 2 EXTRA: individuelle Lösungsmöglichkeiten

Aufgabe 3 EXTRA:

hell und dunkel zugleich, kalt, einsam, eintönig, frostig

Sprachliche Bilder entschlüsseln

Aufgabe 1:

- a) April = wechselhaftes Wetter: mal ist es sonnig, mal regnet es
- b) September/Okttober = Erntezeit, Herbstwetter: Regen, Wind
- c) Dezember = Weihnachtszeit, winterliches Wetter: Schnee, Frost, Kälte

Seite 191

Aufgabe 2:

Textstelle	wörtliche Erklärung	Bedeutung	sprachliches Bild
Man hört sie aufgeregt reden	Die Vögel reden darüber, dass der Sommer stirbt.	Das Zwitschern der Vögel klingt, als würden sie sich wie Menschen unterhalten.	Personifikation
wie schwarze Schneeflocken	Die Vögel fliegen los und sehen in der Luft wie schwarze Schneeflocken aus.	Die schwarzen Vögel wirken am Himmel ganz klein, sie deuten schon auf den Winter hin.	Vergleich
Der Atem des Sommers fängt an zu stocken	Der Sommer kann nicht mehr richtig atmen, macht immer mehr Atempausen	Der Sommer neigt sich dem Ende zu.	Personifikation
Der Sommer legt sich zum Sterben nieder.	Der Sommer legt sich hin, um zu sterben.	Der Sommer neigt sich dem Ende zu.	Personifikation
der neue Mieter.	Der Herbst kommt, er möchte ins Land einziehen.	Der Herbst wird den Sommer ablösen.	Metapher

Aufgabe 1 EXTRA: individuelle Lösungsmöglichkeiten

Aufgabe 2 EXTRA:

träumen Wald und Wiesen – Wälder und Wiesen schlafen noch, sind geschützt und sicher, sie scheinen unangetastet wie im Schlaf = **Personifikation**

wenn der Schleier fällt – wenn die Sicht klar wird und die Welt von keinem Nebel mehr verschleiert ist = **Metapher**

herbstkräftig die gedämpfte Welt – Welt ist voller kräftiger Farben und mächtig, aber dennoch sind die Farben eher gedeckt und dunkler, dadurch wirkt die Welt weicher = **Metapher**

in warmem Golde fließen – das tiefer stehende Sonnenlicht überzieht die gedeckten Farben mit einem goldenen Schimmer = **Metapher**

Aufgabe 3 EXTRA: Beispiellösung

Der Septembermorgen wird warm und ruhig dargestellt. Die Wälder und Wiesen schlafen noch, erst als der Nebel fortzieht, wird die Sicht klar. Die Welt ist in dunkle Herbstfarben getaucht. Alles wird vom warmen Sonnenlicht mit einem goldenen Schimmer überzogen. Alles wirkt friedlich.

2 Umgang mit Sachtexten

Seite 192

Aufgabe 1:

durchgängig geschriebene Informationen	nicht durchgängig geschriebene und bildliche Informationen
Textausschnitt: Schwerer Unfall im Kreisverkehr	Kreisdiagramm
Textausschnitt: Wegbeschreibung	Tabelle: Mein Medientagebuch

Aufgabe 2:

Die bildliche Darstellung ist manchmal übersichtlicher, vor allem wenn unterschiedliche Informationen übermittelt werden sollen. Der Betrachter kann schneller überblicken, worum es geht. Außerdem lassen sich in Schaubildern, Diagrammen und Tabellen auch besser Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausstellen. Das Vergleichen von verschiedenen Informationen ist besser möglich.

2.1 Diagramme unterscheiden und auswerten

Seite 193

Aufgabe 1:

1. Diagramm = Balkendiagramm: unterschiedlich lange Balken sind auf der y-Achse von links nach rechts angeordnet
2. Diagramm = Kreisdiagramm (= Tortendiagramm): ein Kreis ist in unterschiedlich große Tortenstücke geteilt
3. Diagramm = Säulendiagramm: verschieden lange Säulen ragen von der x-Achse in die Höhe

Aufgabe 2:

Spielen (Computer, Internet, Konsole)	richtig	falsch
Jungen spielen weniger mit dem PC als Mädchen.		x
Am liebsten werden Online-Spiele mit anderen gespielt.	x	
Offline spielen ist weniger interessant.	x	
Es geht um Mädchen und Jungen, die nur gelegentlich spielen.		x

Aufgabe 3: *Beispiellösung*

Im Diagramm werden die Gewohnheiten von Mädchen und Jungen verglichen, die täglich mehrmals pro Woche am Computer, im Internet oder mit der Konsole spielen. Die Vorlieben für die unterschiedlichen Spielarten werden herausgestellt. Bei dem Diagramm handelt es sich um ein Balkendiagramm mit dem Titel „Spielen (Computer/Internet/Konsole) – täglich mehrmals pro Woche“. Das Diagramm ist aus dem Jahr 2010. Die x-Achse (waagrecht) ist beschriftet mit: Angaben in Prozent. Die y-Achse (senkrecht) zeigt die unterschiedlichen Spielarten. Die Zahlen im Diagramm geben die genaue Anzahl der befragten Jungen und Mädchen und die gesamte Anzahl aller Befragten in Prozent an. Mit unterschiedlichen Farben werden die Mädchen, die Jungen und die Gesamtanzahl gekennzeichnet.

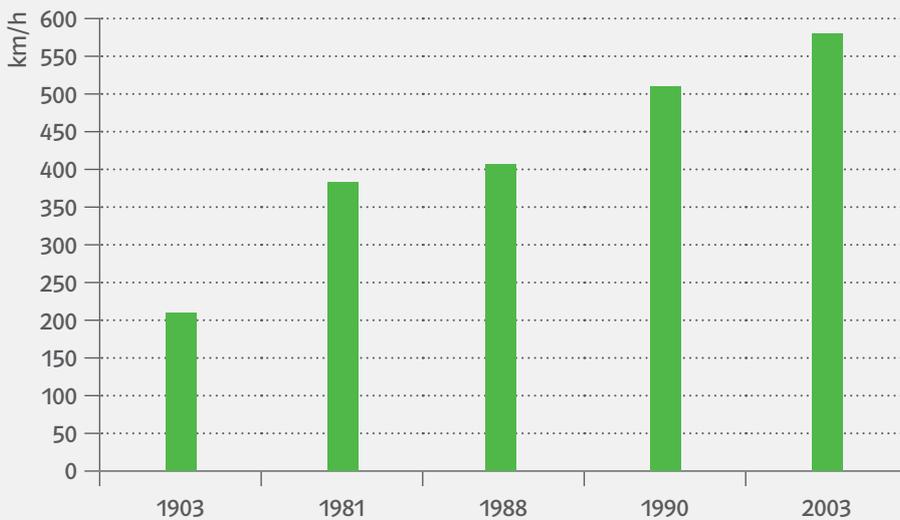
Mit dem Diagramm wird gezeigt, ob die Befragten lieber am PC oder mit der Spielekonsole spielen. Dabei wird unterschieden, ob sie lieber online oder offline und zusammen mit anderen oder allein spielen. Wie aus dem Diagramm zu lesen ist, macht allen das gemeinsame Online-Spielen am meisten Spaß, gefolgt von Online- und Konsolenspielen, die allein gespielt werden können. Allein offline am PC spielen und Konsolenspiele mit anderen machen weniger Spaß. Offline am PC zusammen mit anderen wird am wenigsten gespielt. Auffällig ist, dass Jungen mehr spielen als Mädchen.

Seite 194

Aufgabe 1 EXTRA:

Jahr	Rekordgeschwindigkeit in km/h
1903	210
1981	381
1988	406
1990	515
2003	581

Geschwindigkeitsrekorde von Schienenfahrzeugen



2.2 Sachtexte untersuchen

Seite 195

Aufgabe 1: Beispiellösung

Es geht in dem Text „Schalt das Ding aus!“ um die Nutzung des PC von Kindern. Kinder möchten am Computer spielen, chatten, Musik hören oder im Internet stöbern. Die Eltern möchten die Zeit begrenzen, die die Kinder am PC verbringen. Um den täglichen Streit zu vermeiden, sollten Eltern und Kinder Vereinbarungen treffen, wird von Experten geraten.

Seite 196

Aufgabe 2: Beispiellösung

- Einleitung: Streit um PC, *verschiedene Ansichten*
- Beispiel Matilda, 13 Jahre alt, *Filmerfahrung*
- Arbeit mit Computer wichtig, *Ärger mit der Mutter*
- Streit zwischen Mutter und Matilda, *feilschen um Medienzeit*
- Statistik zur PC-Nutzung, *nur wenige keinen PC-Zugang*
- Computerzeit begrenzen, *Wie lange ist richtig? – gemeinsame Vereinbarungen*
- Schluss: *Matilda und ihre Mutter haben Vereinbarung*

Aufgabe 3:

Pro (für das Spielen mit dem Computer)	Kontra (gegen das Spielen mit dem Computer)
<ul style="list-style-type: none"> - man kann dabei lernen - man kann Musik hören - man kann mit anderen chatten und damit in Kontakt bleiben - man kann für Hausaufgaben recherchieren - man kann Spiele spielen - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - die Zeit fehlt für andere Dinge - man vertrödelt die Zeit unbewusst - Hausaufgaben und andere Schularbeiten kommen manchmal zu kurz - ...

Seite 197

Aufgabe 1 EXTRA:

Musik-Tauschbörsen: was man (nicht) darf

Die Tauschbörsen sind eigentlich nicht illegal. Als Nutzer kann man sich aber leicht illegal verhalten, wenn ein Song urheberrechtlich geschützt ist. Grundsätzlich ist der Download für den privaten Gebrauch sogar erlaubt, solange die Lieder nicht „aus offensichtlich rechtswidrigen Quellen stammen“. Der Upload ist dagegen sowieso illegal, solange das Material urheberrechtlich geschützt ist. Ausnahmen bestehen bei Angeboten mit „Creative Commons“-Lizenzen, weil da der Urheber selbst ausdrücklich erweiterte Verwendungsrechte einräumt. Dafür gibt's spezielle Plattformen im Netz. Und wer in einer Tauschbörse Songs runterlädt, ist in den meisten Fällen gleichzeitig auch Uploader. Wer den heimischen Rechner benutzt, um über Tauschbörsen urheberrechtlich geschützte Musik anzuhäufen, reitet sich oder seine Eltern ziemlich rein: Unterlassungserklärung, Schadensersatzforderungen und Anwaltskosten in vier- oder gar fünfstelliger Höhe sind durchaus denkbar. Wer bekannte Songs sucht und auf Nummer sicher gehen will, kauft CDs oder zahlt online – in den meisten Fällen liegt der Preis bei 99 Cent pro Song.

Aufgabe 2 EXTRA: individuelle Lösungsmöglichkeiten

3 Umgang mit Medien

3.1 Die Kameraperspektive erkennen

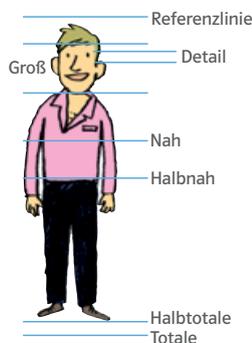
Seite 198

Aufgabe 1:

- a) Man fühlt sich auf einer Höhe mit der Figur. = Normalsicht
- b) Die Figur wirkt untergeordnet und klein. = Vogelperspektive
- c) Die Figur wirkt groß und überlegen, manchmal hat sie etwas Furchteinflößendes. = Froschperspektive

3.2 Einstellungsgrößen unterscheiden

Aufgabe 1:



Seite 199

Aufgabe 1 EXTRA bis Aufgabe 3 EXTRA: individuelle Lösungsmöglichkeiten