

?jnk] d]k[` ă` l] 2]jla`]jrf` đ f

Aufsatzart Erzählung

Thema Gruselgeschichte

Name: _____

Klasse: _____ Datum: _____



=jrf` đ `ă` 'gd] f\` ?]k[` ă` l] 'j]la` &

>đ\`]đ] `k[` -f]` } Z]jk[` ja! &

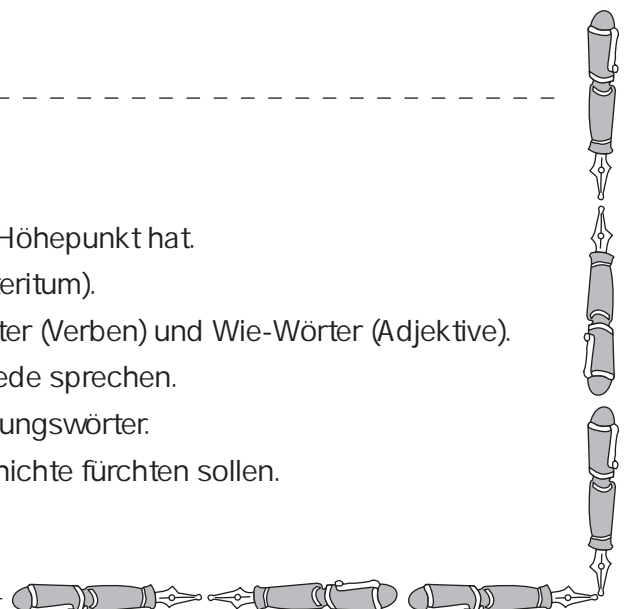
Manchmal musste das alte Burggespenst von Schloss Rauheneck schon zugeben, dass es leicht dusslig war und schwache Nerven hatte. Nach hundert Jahren täglichem Mitternachtsspuk war es ganz froh gewesen, im Jahre 1914 endlich wieder hundert Jahre schlafen zu dürfen. Schließlich hatte es in den letzten zwanzig Jahren davor in jeder Geisterstunde mit dem Schlossherrn von Rauheneck, dem letzten seines Geschlechtes, Skat gespielt und dabei an den letzten Rauhenecker den ganzen geheimen Burgschatz verloren. Es war froh, dass es verschwinden durfte, bevor es seine Spielschulden nicht mehr bezahlen konnte.

Als er wieder erwachte, fühlte sich der alte Geist richtig unwohl. Geisterstunde und so ein stampfender Lärm? Vor dem staubigen Turmfenster blitzte helles buntes Licht. Er schwebte an die Scheibe und las eine große blinkende Inschrift: „Burgdisothek Rauheneck“ flimmerte es da. „Was ist das? – Diskothek?“ ...



Denke an die Regeln einer guten Erzählung.

- Erinnere dich an die Spannungskurve.
- Achte darauf, dass deine Erzählung nur einen Höhepunkt hat.
- Die Erzählzeit ist die Erzählvergangenheit (Präteritum).
- Verwende verschiedene ausdrucksvolle Tuwörter (Verben) und Wie-Wörter (Adjektive).
- Lass die handelnden Personen in wörtlicher Rede sprechen.
- Verwende spannende Satzanfänge und Spannungswörter.
- Vergiss nicht, dass sich die Leser deiner Geschichte fürchten sollen.



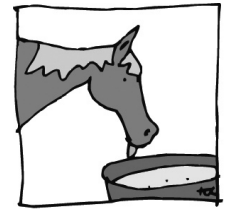
=jrf dhf_ä`Khä dr] f] ne`gje] f

Aufsatzart Erzählung

Thema Inhalt zur Spielszene (Dialoge) verändern

Name: _____

Klasse: _____ Datum: _____



N]joYf\ä`ä`Ä`YdkYf_YZ] ä`]ä`Khä dr] f] &

Der Student aus dem Paradies

Eine Bäuerin, zum zweiten Mal verheiratet, sitzt seufzend vor dem Bauernhaus und denkt traurig an ihren ersten Mann, der viel besser zu ihr war als der zweite. Ein Student, auf dem Weg zu seiner Universität, kommt vorbei und bittet um etwas Geld für seine Reise. Die Bäuerin fragt, wohin er gehe. Der Student sagt, er reise nach Paris. Die Bäuerin versteht aber Paradies und fragt, ob er zufällig wisse, wie es ihrem verstorbenen ersten Mann dort gehe.

Der listige Student schildert ihr, wie schlecht es dem Verstorbenen im Paradies gehe, weil er kein Geld habe. Daraufhin packt die Bäuerin Kleider, Wein, Wurst und Geld für ihren verstorbenen Ehemann in ein blaues Paket und gibt es dem Studenten für ihren Mann mit. Der Student zieht vergnügt mit dem Paket weiter. Im gleichen Moment kommt der neue, zweite Mann der Bäuerin zurück, hört die Geschichte mit dem Paket von seiner Frau, erkennt den Betrug und springt auf sein Pferd, um die Geschenke zurückzuholen.

Als der Student den Bauern kommen sieht, ahnt er Unheil und wirft das Paket hinter einen Baum. Der Bauer fragt nach einem Studenten mit einem blauen Paket, woraufhin der Student in Richtung eines dichten Waldes zeigt, dorthin sei ein junger Mann mit einem Paket verschwunden. Da der Bauer im Wald nicht reiten kann, bittet er den Studenten, das Pferd am Zügel zu halten, springt ab und rennt in den Wald. Der Student reitet davon. Der Bauer kommt aus dem Wald zurück und sieht, dass der Student mit seinem Pferd über alle Berge ist. Da begreift er, dass er noch dümmer war als seine Frau.

Als er zu Fuß ins Haus zurückgeht, sitzt seine Frau vor dem Haus. Weil er sich schämt für seine Dummheit, erzählt er ihr, er habe dem jungen Mann das Pferd gegeben, damit der schneller zu dem Verstorbenen ins Paradies kommen könne.



Denke an die Regeln einer guten Spielszene.

- Erwinnere dich an die Spannungskurve.
- Achte darauf, dass deine Spielszene nur einen Höhepunkt hat.
- Verwende ausdrucksvolle Wörter und Sprache (Hochsprache).
- Achte bei den Dialogen darauf, dass die Sprache den Personen entspricht.
- Schreibe zu den Spielszenen auch Regieanweisungen:
 - > Wie sprechen die Personen, wie sind sie gekleidet, wie verhalten sie sich?
 - > Wie sieht das Bühnenbild (Filmbild) aus?

