

RALF KRAMP »DAS SCHWEINCHEN« – AUFGABEN

ZUM LESEN

Aussagen	Martine Malmont	Oulivié Cerdan	Celine Malaussène
<ul style="list-style-type: none"> - Bertrand erzählt ihre Geschichte - Ciprian erzählt ihre Geschichte - Lucas erzählt ihre Geschichte 			
<ul style="list-style-type: none"> - Sie starb vor 3 Jahren - Sie starb vor mindestens 30 Jahren - Ihr Todeszeitpunkt ist unbekannt 			
<ul style="list-style-type: none"> - Sie wurde ertränkt - Sie wurde erschlagen - Sie starb bei einem „Autounfall“ 			
<ul style="list-style-type: none"> - Eine Eifersuchtssache, bei der eine wilde, untreue Frau stirbt - Eine Eifersuchtssache, bei der eine Affäre beendet wird und fatale Folgen hat - Eine Geldsache 			
<ul style="list-style-type: none"> - Sie hatte einen steinreichen Vater - Sie hatte einen prominenten Mann - Sie war eine viel umworbene Frau, also sehr populär bei den Männern 			
<p>Bertrand hat sie getötet</p> <p>Man hat nicht beweisen können, dass es sich nicht um einen Unfall dreht, sondern um Mord</p> <p>Man hat nicht ermitteln können, wer das Opfer ertränkt hat</p>			

1. Die Tabelle

Ordnet die Aussagen aus jeder Reihe dem passenden Todesopfer zu. In jeder ›Reihe‹ gibt es drei Aussagen und zu jedem Todesopfer gehört immer genau einer der drei Aussagen.

2. Macht eine kurze Zusammenfassung des Textes.

3. Macht eine Personenbeschreibung von Ciprian, Lucas und Bertrand.

4. Welche Merkmale eines Krimis gibt es in dieser Kurzgeschichte?

5. Findet im Text zehn Wörter, die ihr mit einem Krimi verbindet.

NB. Besonders am Ende des Textes gibt es einige interessante Begriffe.

6. a. Welchen Sport machen die drei Männer und wer gewinnt?

b. Spielen Ciprian und Lucas, um zu gewinnen, oder warum machen sie diesen Sport?

7. Was bedeutet der Titel »Das Schweinchen« und inwiefern hat der Titel eine Doppelbedeutung?

8. a. Warum findet Bertrand die Geschichten von Ciprian und Lucas seltsam?

b. Worüber reden sie tatsächlich?

9. a. Wovon erzählt Bertrand am Ende der Geschichte?

b. Warum hat er die Tat begangen (das Motiv)?

10. a. Wie reagieren Ciprian und Lucas auf die Geschichte Bertrands?

b. Was passiert am Ende der Geschichte?

11. a. Was wird am Ende des Krimis mit dem Zitat ›Einmal Polizist, immer Polizist‹ gemeint?

b. Passt ein ähnlicher Spruch, deiner Meinung nach, zu anderen Berufen, wie z. B. ›einmal Lehrer, immer Lehrer‹? Wenn ja, zu welchen?

12. Welche Botschaft vermittelt der Text?

Benutzt Zitate aus dem Text, die eure Theorie unterstützen.

AUFGABEN ZUM TEXTVERSTÄNDNIS

Seite 135 - 136

1. Wie ist die Stimmung vor dem Café und wo spielt die Handlung?
2. Was machen die zwei alten Männer?
3. Wen treffen die beiden alten Männer?
4. Zu wem passen folgende Beschreibungen?



- Er trägt ein Strohhütchen.
 - Er hat eine Zigarette im Mund.
 - Er hat eine Brille.
 - Er hat sein graumeliertes, schütteres Haar in den Nacken frisiert.
 - Er hat eine khakifarbene Hose mit unzähligen Taschen an.
 - Er hat ein geblümtes, kurzärmeliges Hemd an.
 - Er ist gut 20 Jahre älter als Bertrand.
5. Wie ernst nehmen die alten Männer das Petanque-Spiel?
 6. Warum spielt Bertrand Petanque mit den alten Männern?
 7. Wie reagieren die Männer, als Bertrand sagt, dass er mitspielen möchte?
 8. Was ist, im Petanque, ein Schweinchen und warum wirft man das zuerst?

Seite 136 - 137

Multiple Choice

Wählt **die** korrekte Antwort.

1. Wie schneidet Lucas beim ersten Wurf ab?
 - a. Lucas trifft das Schweinchen und Ciprian klatscht in die Hände.
 - b. Lucas verliert den Ball aus der Hand und trifft dabei den Fuß von Bertrand.
 - c. Lucas wirft den Ball nicht besonders präzise und darum lacht Ciprian.
2. Wie schneidet Ciprian beim ersten Wurf ab?
 - a. Ciprian liefert fast einen hervorragenden Wurf, aber eine Unebenheit verhindert es.
 - b. Ciprian wirft voll daneben und schlägt frustriert Lucas auf die Schulter.
 - c. Ciprian fängt an zu weinen, weil sein Wurf schlecht ist.
3. Wie geht es Bertrand beim ersten Wurf?
 - a. Er schießt flach, aber sein Ball trifft leider einen anderen Ball und bleibt hängen.
 - b. Sein Ball liegt am nächsten des Schweinchens und die Mitspieler nicken anerkennend.
 - c. Bertrand sieht direkt ein, dass er gegen seine Mitspieler keine Chance hat.

4. Ein Tablett ist ...
 - a. ein tragbarer flacher Computer in der Form eines Schreibblocks.
 - b. ein Brett mit erhöhtem Rand zum Servieren.
 - c. ein Arzneimittel, das oft die Form eines kleinen runden und flachen Scheibchens hat.

5. Ciprian bringt jedem Spieler ...
 - a. einen heißen Kaffee.
 - b. ein warmes Croissant.
 - c. ein Glas Rotwein.

6. Ciprian und Lucas redeten, bevor Bertrand kam, von ...
 - a. einer Frau, die Martine heißt.
 - b. dem schönen Strand, den sie später besuchen wollen.
 - c. dem wichtigen Fußballspiel zwischen Frankreich und Deutschland.

Seite 137

1. Warum denkt Bertrand, dass er zum Trio dazugehört?

2. Ciprian und Lucas führen ein Gespräch: Welchen Ratschlag gibt Lucas Bertrand in dem Zusammenhang?

3. Was erfahren wir über das Privatleben von Bertrand?

4. Der Mistral ist ...
 - a. ein schnelles Auto aus Italien.
 - b. ein kalter Nordwestwind im Rhonetal, in der Provence und an der französischen Mittelmeerküste.
 - c. ein französischer Begriff für eine sehr attraktive Dame.

5. Welches Verhältnis hat Lucas zum Mistral und wie beschreibt er den Mistral?

6. Welchen Effekt hat der Mistral, laut Lucas, auf Menschen?

7. Woher kommt Bertrand und wie kann Ciprian das erraten?

Seite 138

1. Wie beschreibt Lucas die Martine Malmont?

2. a. Erkläre, was der Begriff „Eifersuchtssache“ bedeutet.
b. Was war wohl das Motiv für den Mord an Martine?

3. a. Wie ist Martine gestorben?
b. Was war mit ihrem Auto los?
4. Warum ist Martine dahingefahren, wo der Unfall passierte?
5. Warum denkt ihr, dass Bertrand die Stirn runzelte?
6. Bertrand runzelt die Stirn über das Gespräch zwischen den alten Männern. Was sagt Lucas dann zu ihm?
7. Inwiefern ist Ciprian mit seinem Wurf zufrieden?

Seite 139 - 140

1. a. Wen erwähnt Ciprian?
b. Was war in diesem Fall das Motiv zum Mord: Eifersucht oder Geld?
2. a. Warum wundert Bertrand sich wohl immer wieder über das Gespräch zwischen den alten Männern?
b. Wie reagieren die alten Männer auf die Unsicherheit von Bertrand?
3. Sind folgende Aussagen richtig oder falsch?

Aussage	Richtig	Falsch
Oulivié Cerdan war schlank, scheu und eine Schönheit.		
Es war nicht so schlimm, aber Oulivié hinkte ein bisschen.		
Oulivié war steinreich, weil ihrem Mann drei Ölmühlen gehörte.		
Ciprian beschreibt Oulivié als ein Naturkind, weil sie oft in einem kleinen Teich gebadet hat.		
Für ihre geheimen Verhältnisse hat Oulivié viel bezahlt.		
Als Oulivié im Teich starb, ist auch sehr viel Geld von ihrem Konto verschwunden.		
Viele haben sich freiwillig mit Oulivié getroffen, weil sie eine Schönheit ist. Der Klumpfuß war also kein Problem.		
Am Ende ist Oulivié gestorben. Sie wurde von einem Hai gefressen.		

Seite 140 - 142

1. a. Wie schneidet Bertrand beim zweiten Wurf ab?
b. Zeigt er beim zweiten Wurf sein wahres Talent oder ist es eher ein Zufall?
c. Wie reagieren Lucas und Ciprian auf den Wurf?
2. Warum soll Bertrand, laut Lucas, einfach wieder vergessen, worüber die alten Männer gesprochen haben?
3. Warum ist Bertrand so nervös wegen des Gespräches? Stellt eine Hypothese auf.

4.
 - a. Wer ist Celine Malaussène?
 - b. Was teilte Celine vor drei Jahren Bertrand über den Anrufbeantworter mit?
 - c. Welches Verhältnis hatte Bertrand damals wohl zu Celine?

5.
 - a. Warum erzählt Bertrand den alten Männern die ganze Geschichte? Überlegt euch, welche Gründe es dafür geben kann.
 - b. Inwiefern vertraut Bertrand den alten Männern voll/blind?

6.
 - a. Was hat Bertrand getan?
 - b. Wieso sitzt Bertrand für den Mord nicht im Gefängnis?
 - c. Was meint Bertrand mit der Aussage „Sie schweigt für immer“?
 - d. Wie reagieren Lucas und Ciprian zuerst auf die Geschichte von Bertrand?
 - e. Was sagen Lucas und Ciprian danach zu der Geschichte?

7.
 - a. Worüber haben Lucas und Ciprian in ihren Geschichten wirklich gesprochen?
 - b. Nachdem Lucas und Ciprian ihre Geschichten erzählt haben, wie hat Bertrand dann wohl den Inhalt der Geschichten verstanden?
 - c. Warum ist das jetzt ein Problem für Bertrand?
 - d. Welchen Job haben Lucas und Ciprian vor ihrer Pensionierung gemacht?
 - e. Was wird mit dem Satz „Einmal Polizist, immer Polizist“ gemeint?

8. Was passiert am Ende der Geschichte?

SPORT IST MORD – DAS BRETTSPIEL

Wer ist der Mörder bzw. die Mörderin? Wo und womit hat er/ sie den Mord begangen? Diese Fragen müsst ihr im Laufe des Spiels beantworten.

Es nehmen pro Spiel 2-5 Spieler teil. Es wird immer mit einem Würfel gewürfelt.

Zuerst werden die Spielkarten verteilt. Ihr sollt drei Stapel machen: Eine mit den fünf Täter-Karten, eine mit den fünf Tatort-Karten und eine mit den sieben Tatwaffe-Karten. Zieht eine Karte aus jedem Stapel – keiner darf die Bildseite der Karten sehen, denn dies sind die Karten, die ihr im Laufe des Spiels erraten sollt. Sie bilden den Mörder, die Tatwaffe und den Tatort. Die übrigen Karten werden alle gemischt, so dass es nur noch einen Stapel gibt, und die Karten werden auf alle Spieler gleichmäßig verteilt, so dass alle Spieler die gleiche Anzahl Karten haben. Wenn Karten übrig sind, kommen diese aufgedeckt, also mit der Bildseite nach oben, neben das Spielbrett.

Jeder Spieler erhält einen Notizzettel, der einen Überblick über mögliche Täter, Tatorte und Tatwaffen gibt. Jeder Spieler kann sich jetzt seine Karten angucken, ohne dass andere Spieler sie sehen, und relevante Daten eintragen.

Jeder Spieler platziert seinen Stein an einem möglichen Tatort – am Anfang darf nur ein Spieler pro Tatort stehen, ihr dürft euren Stein also nur an einem freien Tatort-Feld platzieren. Der jüngste Spieler platziert seinen Stein als erster und danach platzieren die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn ihren Stein. Für den restlichen Spielverlauf dürfen mehrere Spieler sich am gleichen Ort befinden. Der jüngste Spieler beginnt und jede Runde läuft folgendermaßen ab:

a. Ihr könnt entweder mit dem Würfel würfeln oder stehen bleiben.

b. Wenn ihr euch an einem Ort befindet (ein Feld mit einem Bild), wie am Anfang des Spiels, oder auf so ein Feld zieht, dann dürft ihr eure Mitspieler befragen. Die Befragung geht so: Ihr sprecht eine Vermutung aus, in der ihr eine mögliche Tatwaffe, einen möglichen Mörder samt Tatort benennt. Der Tatort ist gegeben, denn dieser muss dem Feld entsprechen, auf dem der Spieler steht. Täter und Tatwaffe kann sich der Spieler bei der Befragung beliebig aussuchen. Sagt also: »Ich glaube, dass es ... (eine Person), mit ... (eine Waffe), in/ auf ... (Ort) gewesen ist«.

Wenn der Spieler links eine Karte hat, die in der Vermutung ausgesprochen wurde, muss er dem aktiven Spieler die Karte zeigen, ohne dass andere sie sehen können. Wenn der Spieler links mehrere Karten hat, die in der Vermutung benannt wurden, wählt der Spieler selbst, welche Karte er zeigen möchte. Sollte der Spieler links keine der Karten haben, soll der nächste Spieler eine benannte Karte zeigen, falls er eine hat usw.

Solltet ihr auf ein »?-<-Feld ziehen, dann zieht eine »?-<-Karte und folgt den Anweisungen.

c. Der aktive Spieler kann jetzt die neuen Informationen auf seinen Notizzettel hinzufügen und dann ist der nächste Spieler dran.

Wenn ihr die Lösung habt, z. B. durch das Ausschlussverfahren, könnt ihr an einem beliebigen Tatort eure Anklage aussprechen: Ich beschuldige ... (Person) des Mordes, mit ... (Tatwaffe), in/ auf ... (Ort).

Der Spieler, der die Anklage ausgesprochen hat, darf sich dann die drei Karten, die am Anfang gezogen wurden, anschauen und überprüfen, ob diese mit der Anklage übereinstimmen. Wenn ja, hat der Spieler gewonnen, wenn nein, ist der Spieler ausgeschieden. Der Spieler legt seine Karten aufgedeckt neben das Spielbrett und das Spiel geht weiter, bis ein Spieler die richtige Anklage erhebt. Viel Spaß!

		?		?						
?										
?										
		?		?						

NOTIZZETTEL

Spieler						
WER?						
Schachspieler						
Radfahrer						
Schlittschuhläuferin						
Basketballerin						
Trainer						
WAS?						
Medizinball						
Baseballschläger						
Ballettschuh						
Schweißband						
Dartpfeil						
Federball						
Schwimmflossen						
WO?						
Fitnessstudio						
Fußballstadion						
Schwimmhalle						
Skipiste						
Berg						

WIE SOLL ICH DIE TABELLE AUSFÜLLEN?

Beispiel:

Du hast die Karten Trainer und Medizinball bekommen. Außerdem hast du herausgefunden, dass L den Radfahrer, M die Basketballerin und C den Schachspieler hat. Damit weißt du jetzt, dass die Mörderin die Schlittschuhläuferin sein muss und dies kannst du in der Tabelle so zeigen:

Spieler		Ich	L	M	C	
WER?						
Schachspieler	X				√	
Radfahrer	X		√			
Schlittschuhläuferin	√					
Basketballerin	X			√		
Trainer	X	√				
WAS?						
Medizinball	X	√				
Baseballschläger						
Ballettschuh						

...

Jetzt musst du noch die Tatwaffe und den Tatort bestimmen.

Für die Homepage zum Drucken: das Spielbrett, die Fragekarten, die Spielanleitung und Notizzettel

NACH DEM SPIEL:

Schreibt nach dem Spiel die Krimigeschichte. Benutzt dabei den Tatort, die Tatwaffe und den Mörder aus dem Spiel und erzählt eure Version der Geschichte. Wie und warum ist das Ganze passiert?

Wiederholung:

Versucht folgende Tabelle auszufüllen:

Krimi	<i>Senioren-sport für Könner</i>	<i>Das Schweinchen</i>	<i>Elvira</i>	<i>Die Bestenliste</i>	<i>Auf dem Eis</i>
Texttyp/ Genre	Kurzgeschichte, Krimi	Kurzgeschichte, Krimi	Kurz- geschichte, Krimi	Kurz- geschichte, Krimi	Gedicht, Krimi
Sportart(en) im Text					
Themen und eventuelle Gesellschafts- kritik im Text					
Das/ Die Verbrechen					
Der Täter					
Das Motiv					
Merkmale eines Krimis im Text					
Botschaft des Textes					

FILMVORSCHLAG ZUM VERLAUF: *DOGS OF BERLIN* (NETFLIX)

In der Serie gibt es Themen wie Fußball, Integration türkischer und deutscher Gruppen (*Integration* durch Musik, Fußball und Drogen), Kriminalität (Drogen, Sportwetten, Korruption), Liebe (Treue, Homosexualität) und Hass (Neonazis und Clans).

SCHRIFTLICHE AUFGABE ZUM THEMA »SPORT IST MORD«

Beschreibt den perfekten Mord und findet selbst einen passenden Titel zu eurem Krimi. Inhaltlich müssen die Themen Musik, Sport und Mord in eurer Geschichte auftreten. Versucht außerdem die Merkmale eines Krimis in eurer Geschichte einzubinden.

Umfang: 200 – 300 Wörter.

EMPFOHLENE PRÜFUNGSTEXTE ZUM THEMA »SPORT IST MORD« (B-NIVEAU)

Auszug vom Text „Der Ausflug“ von Milena Moser. Aus: *Vorwärtsträumen* (Kirsten Arnvig & Niels Kyrsting), Gyldendal, 1999, S. 106-110.

Auszug vom Text „Letzte Pizza“ von Milena Moser. Aus: *Kurzum* (Angela Homann & Erik Wikkelsø Pedersen), Tyskforlaget, 2005, S. 84-91.