Aktuelle Kinderliteratur im Deutschunterricht

Ein Unterrichtsmodell zu „Füchse lügen nicht“ von Ulrich Hub

4.-5. Jahrgangsstufe

Herausgegeben von Gina Weinkauff

Verfasserinnen:

- Karolin Labenski (Annotation, Zum Text, Didaktische Überlegungen, Mitarbeit an allen Bausteinen)
- Carina Beck, Ina Häfner (Baustein B: Handlung und Erzählweise)
- Anna Fuchs, Svenja Heiss, Lara Hucklenbruch, Lena Kunst, Ruth Landthaler, Laura Lindlahr, Dorothee Poesl, Janina Postler, Alicia Schirmer und Yasmin Schweitzer (Baustein C: Illustration und Figuren)
- Judith Coronel, Vanessa Frick, Sara Kiefer, Lena Kleinöder, Isabel Steinbach (Baustein E: Sprache)

Das Unterrichtsmodell entstand am Institut für deutsche Sprache und Literatur der Pädagogischen Hochschule Heidelberg im Seminar „Aktuelle Kinderliteratur im Deutschunterricht (Sommersemester 2015).

Es ist Teil des Projekts *Literarisches und mediales Lernen im Deutschunterricht – Unterrichtsmodelle zur KJL*. Für dieses Projekt wurde ein eigenes Kompetenzmodell entwickelt. Hinweise dazu und zu den literaturdidaktischen Konzeptionen, die bei der Entwicklung der Unterrichtsvorschläge herangezogen wurden, finden Sie hier.

Inhaltsverzeichnis

Annotation ... 3
Inhaltsangabe ... 3
Der Autor ... 3
Die Illustratorin ... 3
Zum Text ... 4
Thema und Motive ... 4
Erzählweise ... 4
Ort des Geschehens, Wirklichkeitsmodell ... 5
Figuren ... 6
Sprache ... 7
Illustrationen ... 9
Adressatenentwurf, Gattungsbezüge, Intertextualität ... 11
Didaktische Überlegungen ... 13
Wirkungs- und Anforderungspotential des Romans ... 13
Vorschläge zur Realisierung ... 14
A. Thematik ... 14
A 1 Lüge und Wahrheit ... 14
A 2 Lügen – o.k. oder tabu? ... 17
A 3 Hintergrundrecherche ... 19
B. Handlung und Erzählweise ... 20
B 1 Tiere erzählen Lügengeschichten ... 20
B 2 Lügengeschichten II ... 23
B 3 Reineke Fuchs ... 26
B 4 Sinngestaltendes Vorlesen ... 30
B 5 Traumdeuter ... 32
B 6 Die Rückkehr des Fuchses ... 34
C. Illustration und Figuren ... 34
C 1 Steckbriefe oder Reisepässe für die Tiere [Bitte noch ergänzen -> Material fehlt] ... 35
C 2 Intertextuelle Bezüge [Bitte noch ergänzen -> Material fehlt] ... 36
C 3 Im Museum [Bitte noch ergänzen -> Didaktischer Kommentar, Material fehlt] ... 37
C 4 Rollenspiel [Bitte noch ergänzen!] ... 37
C 5 Perspektive wechseln [Bitte noch ergänzen!] ... 38
C 6 Interview in der Stadt ... 38
D. Ort ... 39
D 1 Die Animal Lounge ... 39
D 2 Der Flughafen ... 41
E. Sprache ... 44
E 1 Wörterbuch erstellen ... 44
E 2 Peng oder Vulpes?! ... 45
E 3 Sprache charakterisieren und imitieren ... 49
Anhang ... 55
Verzeichnis der Aufgaben und Materialien ... 55
Literaturverzeichnis ... 56
Primärliteratur ... 56
Sekundärliteratur ... 56
Bildnachweise ... 57
Weitere Internetquellen ... 58

Annotation

Inhaltsangabe

Ulrich Hub hat mit „Füchse lügen nicht“, erschienen 2014 im Carlsen Verlag und illustriert von Heike Drewelow, ein Buch geschaffen, das den Leserinnen und Lesern einen realen Ort präsentiert, an dem Tiere mit menschlichen Eigenschaften interagieren. Die humorvoll gestaltete Geschichte beinhaltet gesellschaftliche und sozial bedeutsame Themen, eingebettet in lebhafte Dialoge.

Ein Tiger, eine Gans, ein Pandabär, ein Affe und zwei Schafe sitzen mehrere Tage an einem Flughafen fest. Jedes der Tier hat eine bestimmte Absicht, warum es in eines der Flugzeuge steigen möchte. Der Hund vom Sicherheitsdienst erklärt ihnen, dass alle Flüge ersatzlos gestrichen sind. Die Tiere vertreiben sich genügsam die Zeit, bis nach ein paar Tagen ein weiteres Tier durch den Lüftungsschacht gekrochen kommt. Der Fuchs bringt gehörig Leben in die Runde. Er zieht die Tiere mit seiner sprachgewandten Art in seinen Bann, lediglich der Hund ist skeptisch, inwieweit er dem Fuchs trauen kann, da er keinen Reisepass besitzt und sich mit unglaubwürdigen Geschichten rühmt. Er bezeichnet ihn als Lügner.

Der Fuchs zieht mit den sechs mutigen Tieren über das Flughafengelände, wo diese schließlich in einem Duty-Free-Shop eine rauschende Party feiern. Der Fuchs hingegen kehrt zum Hund zurück. Er gibt ihm eine Flasche Alkohol und schafft es so, sich ihm freundschaftlich anzunähern. Gleichzeitig gibt der Fuchs dem Hund gegenüber seine Lügen zu, was dem Hund das Gefühl gibt, dass er ihm nun vertrauen kann.

Während den intensiven Gesprächen macht sich der Fuchs die Reisepässe der Tiere zu Eigen und verschwindet vom Flughafen, während sich die Tiere von der Party erholen. Nachdem diese ausgeschlafen haben, bemerken sie den Diebstahl und ärgern sich über sich selbst, dass sie dem Fuchs vertraut haben. Auf Grund seines schlechten Gewissens begibt sich dieser in die Animal Lounge zurück und erklärt den Tieren eindringlich, dass sie den Flughafen verlassen müssen, da dieser bald einstürzen wird. Die Tiere jedoch glauben dem Fuchs nicht und er wird, nachdem er deren Lügen aufgedeckt hat, von allen Tieren „ermordet“. Daraufhin geben die Tiere untereinander ihre Lügen zu. Der Hund erklärt, dass der Fuchs mit seiner Vorwarnung recht gehabt hätte und nennt ihn einen Freund. Der Fuchs wacht auf und gemeinsam machen sich die acht Tiere auf den Weg aus dem Flughafen heraus.

Der Autor

Ulrich Hub wurde im Jahr 1963 in Tübingen geboren. Er ist deutscher Theaterschriftsteller, Schauspieler, Regisseur und Drehbuchautor (vgl. Ulrich Hub Wikipedia o.J.).

An der Musikhochschule in Hamburg absolvierte er eine Schauspielausbildung und arbeitete danach an Theatern in Gießen und Dortmund (vgl. Ulrich Hub Wikipedia o.J.). Durch seine Tätigkeit am Theater gelangte er zum Schreiben. So ist er heute Autor von Theaterstücken, Dreh- und Kinderbüchern und arbeitet als Regisseur an verschiedenen Theatern. Er lebt in Berlin (vgl. Verlag der Autoren 2012).

Sein Buch „Füchse lügen nicht“ war im Frühjahr 2014 auf der SR Kinder- und Jugendbuchliste, im April 2014 gehörte es zu den besten 7 Büchern für junge Leser, die jeden Monat im Auftrag von *Deutschlandfunk* und *Focus* von einer Jury ausgewählt werden. Außerdem erhielt Hub für dieses Buch den „White Ravens 2014“ und den „LesePeter Mai 2015“ (vgl. Carlsen Verlag o.J.).

Die Illustratorin

Heike Drewelow, 1973 in der Uckermark geboren, ist in Berlin aufgewachsen und studierte dort Kunst und Germanistik (vgl. Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien 2015). Sie ist freiberuflich als Zeichnerin, Grafikerin und Dozentin tätig und lebt in Berlin. In Deutschland und Österreich haben bereits zahlreiche Ausstellungen von ihr stattgefunden (vgl. Carlsen Verlag 2014).

Thema und Motive

In dieser phantastischen Geschichte von Ulrich Hub sind alle Protagonisten Tiere. Ausgestattet mit menschlichen Eigenschaften stecken sie mehrere Tage an einem Flughafen fest und müssen so unweigerlich miteinander zurechtkommen. Dabei werden ihre sozialen Kompetenzen und ihr Verhalten gegenüber den anderen auf die Probe gestellt. Die Themen Lüge, Wahrheit, Betrug, Vertrauen, Freund- und Feindschaft ziehen sich wie ein roter Faden durch das Buch. Bereits im Vorwort meint der Fuchs: „Wenn euch ein Tier anschaut mit großen glänzenden Augen und einem treuherzigen Blick, kann man kaum glauben, dass es irgendwelche miesen kleinen Hintergedanken hat.“ (Füchse, S. 5) Später im Buch wird die Frage aufgeworfen, ob Etwas verschweigen auch schon eine Lüge ist (vgl. Füchse, S. 64). Es geht stets darum, sich vor den anderen besser darzustellen, wobei die Lügen aufgedeckt werden und das Zugeben der Lügen schwer fällt. Allerdings lohnt sich das, um ein freundschaftliches Verhältnis aufbauen zu können.

Das gesamte Werk ist durchgehend von Komik und Ironie geprägt. Dabei wird auf das Vorwissen des Lesers vertraut, mit dem das Buch spielt. Es wird vorausgesetzt, einige Hintergründe aus der Lebenswirklichkeit des Menschen zu kennen, die dann in Verbindung zu den Geschehnissen im Buch gesetzt werden können (z.B. wurde der Affe eines Tages in einer Kiste aus dem Urwald abtransportiert und nimmt ständig Tabletten; es wird auf das Wissen des Lesers abgezielt, dass Affen Versuchsobjekte in der Forschung sind). Diese Zusammenhänge sind gleichzeitig eine Anspielung auf das Verhalten des Menschen und dessen Anprangerung. Der Mensch existiert in der realen Welt als höchst entwickeltes Lebewesen und kann mit seiner Umwelt nach Belieben verfahren. Diese politisch-gesellschaftlichen Wirklichkeiten werden durch die Figuren in „Füchse lügen nicht“ widergespiegelt: geklonte Schafe, ein dem Schönheitswahn verfallener Tiger, Flughafenbau und Flugstreiks, sowie Bürokratie und Ordnung, dargestellt durch die Figur des Hundes. Diese Ironie wirkt ermahnend. Gleichzeitig zieht Ulrich Hub die Menschen mit seiner Geschichte auf. Die weißen Wände am Flughafen werden selbstverständlich nicht mit Kritzeleien beschmiert (vgl. Füchse, S. 7) und es gibt kaum etwas Spannenderes als sich die zu Beginn eines Flugs vorgetragenen Sicherheitshinweise einer Stewardess anzuhören (vgl. Füchse, S. 26f).

Anhand dieser Lektüre können also sowohl soziale, als auch gesellschaftliche Gegebenheiten exploriert werden, mit denen Menschen in ihrer Lebenswirklichkeit konfrontiert werden. Die eben genannten vorausgesetzten Hintergründe zum Verständnis der ironischen Anspielungen stellen für junge Leserinnen und Leser eine Herausforderung dar. Jedoch werden bereits in der Kindheit Erfahrungen mit Freundschaften, Lügen und Vertrauen gemacht, sodass hier gute Anknüpfungspunkte bestehen. Fragen, wie z.B., woran man erkennt, ob ein anderer lügt, oder, ob man immer alles glauben kann, was erzählt wird, warum Menschen überhaupt lügen und ob nicht vielleicht schon jeder in seinem Leben einmal gelogen hat, können thematisiert werden.

Erzählweise

Der Plot wird bestimmt durch die sich wechselnden Beziehungen, Freundschaften und bestehenden Lügen, aus denen bestimmte Handlungen resultieren und wiederum zu neuen Vertrauensverhältnissen führen. Als der Fuchs auftaucht und die Autorität des Hundes infrage stellt, kommt dies den Tieren gerade recht. Dieser prägnante Anfangspunkt ist der erste Faktor für eine bevorstehende Komplikation. Der Fuchs zieht die Tiere in seinen Bann und der Hund wird ausgegrenzt. Während der Party, als die beiden alleine sind, nähert sich der Fuchs dem Hund wieder an und beichtet ihm seine Lügen, was zum Aufbau einer Freundschaft führt und dem Hund zeigt, dass er dem Fuchs vertrauen kann. Damit liegt eine Wendung in der Handlung vor und die Komplikation scheint sich ins Positive aufzulösen. Dies wird jedoch wieder gebrochen, als der Fuchs die Reisepässe klaut, reumütig zurückkommt und meint, dass die Tiere aus dem einsturzgefährdeten Flughafen fliehen müssen. Die Auflösung des Vertrauensverhältnisses gegenüber allen Tieren ist ein neuer Faktor für Komplikation. Daraufhin deckt der Fuchs die Lügen der Tiere auf, was diese dazu veranlasst, den Fuchs mit Gewalt zu bestrafen. Schließlich geben sie untereinander ihre Lügen zu und ein Gruppenzusammenhalt wird geschaffen. Dadurch ist ein erster Schritt zur Auflösung geschaffen. Als der Hund den Tieren erklärt, der Fuchs hätte die Wahrheit über den Zustand des Flughafens berichtet, erwacht der Fuchs. Alle sind froh und schließen untereinander Freundschaft mit dem

einen Wunsch, ab jetzt gemeinsam in freier Wildbahn zu leben. Am Ende wird die Handlung also positiv aufgelöst.

Durch das Lügen wird ein Konflikt geschaffen, der aufgelöst werden muss. Abläufe, die dabei immer wieder auftreten, sind das Suchen und Finden, aber auch das Verlieren von Vertrauen. Schuldzuweisungen werden gemacht und Lügen aufgedeckt, wodurch das betroffene Tier bei den anderen unbeliebt gemacht wird und die Lüge abstreitet. Das jeweilige Verhalten der Tiere ist durch ihre falschen Hintergründe motiviert. Einzelne Handlungen lösen dabei neue Handlungen aus, sodass eine gewisse Episodenstruktur entsteht. Die gesamte Geschichte ist chronologisch erzählt.

Das Verhältnis des Erzählerwissens zum Wissen der Figuren ist durch eine Nullfokalisierung bestimmt. Dieser auktoriale Erzähler ist gleichzeitig ein unzuverlässiger Erzähler. Durch die Aussagen, die er über die Hintergründe der Tiere macht, täuscht er den Leser. Diesem wird eine falsche Wahrnehmung vermittelt, die erst durch das Aufdecken der Lügen berichtigt wird.

Die erzählte Zeit umfasst mehrere Tage. Dabei werden die ersten drei Tage zu Beginn der Geschichte auf wenigen Seiten abgehandelt, bis sich endlich die automatischen Schiebetüren öffnen und der Hund vom Sicherheitsdienst auftaucht (vgl. Füchse, S. 13). Von da an wird die Erzählzeit länger, je mehr Komplikationen auftreten, ist jedoch immer noch zeitraffend. Da viel zeitdeckende, direkte wörtliche Rede und Dialoge stattfinden, wirkt die Handlung nun verlangsamt. Diese sind gleichzeitig kennzeichnend für die Geschichte und stellen die Handlungskerne dar. Zudem taucht auch die erlebte Rede auf. Als der Hund alleine in der Animal Lounge sitzt, während die anderen sich im Duty-Free-Shop vergnügen, denkt er über die Situation nach, in der er gerade steckt: „Wie soll er je wieder einem Tier in die Augen blicken? Dieser verdammte Fuchs hat ihn zur Lachnummer gemacht, einen Lügner hat er ihn genannt […].“ (Füchse, S. 61) Die erlebte Rede ist allerdings nicht charakteristisch für die Erzählweise, da sie einiges über das Innenleben eines Tieres verraten würde, womit sich der Autor, der einzelne Typen geschaffen hat, stark zurückhält.

Ort des Geschehens, Wirklichkeitsmodell

Ein verlassener Flughafen ist der Ort, an dem sich die Geschichte abspielt. Damit ist ein realer Schauplatz gewählt, dessen genaue Lage nicht bekannt ist. Schnell erhält der Leser das Gefühl, dass die Tiere alleine an diesem Ort sind, auch wenn sie sich zu Beginn in der sogenannten „Animal Lounge“ befinden und auf ihren Flug warten. Dieses Bild stellt einen starken Bezug zur Wirklichkeit her. Am Flughafen sitzen und warten, bis endlich der richtige Flug aufgerufen wird, wiederholt sich tagtäglich vielfach.

Diese Lounge erweckt nicht gerade einen gemütlichen Eindruck. An Wänden und Boden sind weiße Kacheln, das knochenkalte, grelle Neonlicht an der Decke flackert, in der Wand ist ein Riss, die Lüftungsanlage rattert, der Wasserhahn tropft und der Zustand der Toiletten lässt zu wünschen übrig. In der Ecke steht ein Gummibaum, der seine Blätter verliert, die Tiere sitzen auf Metallstühlen und die automatischen Schiebetüren, die sich von innen nicht öffnen lassen, zischen (vgl. Füchse, S. 7f, 12f, 16, 20f). Die Tiere sind eingesperrt und zunächst in völliger Abhängigkeit des Hundes.

Als sie sich mit dem Fuchs gemeinsam auf den Weg durch den Flughafen machen, wird dem Leser die Einsamkeit der Tiere bestätigt, diese jedoch hinterfragen nichts. Sie laufen durch lange, leere Korridore, die Rolltreppen, Aufzüge, Gepäckförderbänder und Uhren stehen still und alle Schalter in den Abflughallen sind verlassen. Selbst der Wir-helfen-Ihnen-rund-um-die-Uhr-Informationsschalter ist nicht besetzt. Auch die Gepäckscanner durchleuchten nichts, die Sicherheitsschleusen piepen nicht und die Überwachungskameras sind abgeschaltet. Es ist dunkel und kein einziger Laut ist zu vernehmen. Nichts bewegt sich, nichts regt sich in der ungeheuren Weite des riesigen Flughafens. Sie laufen durch eine große Abfertigungshalle, deren Dach in der Luft zu schweben scheint (vgl. Füchse, S. 55ff).

Der Duty-Free-Shop, zu dem sie gehen, stellt das Gegenteil zur Animal Lounge dar. Während diese kühl und einsam ist, gibt es dort alles was das Herz begehrt und die Tiere toben sich dort gerne zwischen Süßigkeiten, Klamotten und Schmuck aus.

Dass der Flughafen kurz vor dem Einsturz steht, wird durch die Warnung des Fuchses deutlich: „Verschwindet so schnell wie möglich. Irgendetwas stimmt hier nicht! Der ganze Flughafen ist abgesperrt mit so weiß-roten-Plastikbändern-“ (Füchse, S. 102). Später berichtet der Hund von Blaulicht, Polizei und Feuerwehr (vgl. Füchse, S. 125) und kurz nachdem sich die Tiere gerettet haben, kracht die ganze Animal Lounge mit Donnergetöse zusammen (vgl. Füchse, S. 139).

Es ist also eine phantastische, eindimensionale Geschichte, in der redende Tiere in der Modernität der Welt an einem realen Ort auftreten.

Figuren

Der **Fuchs** ist die Hauptfigur des Buches. Zwar spielen die anderen Tiere ebenfalls eine große Rolle, da ohne sie der Fuchs sein Spiel nicht spielen könnte, jedoch ist dieser derjenige, der durch sein Auftauchen Aufruhr in die Gruppe bringt. Er ist schlau. Mit Komplimenten und Schmeicheleien bringt er die anderen dazu, ihm zu folgen und nimmt ihnen so die Langeweile am Flughafen. Dabei bedient er sich eines Mittels, das zunächst hilfreich sein kann, allerdings immer mit einem für alle Seiten enttäuschenden und freudlosen Ausgang endet: dem Lügen. Den Tieren schmeichelt die Art des Fuchses und sie erleichtern ihm durch ihre Eitelkeit sein Vorhaben durchzuziehen. Hier ist, wie weiter unten genauer ausgeführt wird, eine Parallele zur literarischen Figur des Reineke Fuchs zu erkennen. Er verzückt seine Gegenspieler mit Lügengeschichten und gewinnt so einen hohen, angesehenen Status. Einerseits spielt der Fuchs den anderen Tieren den Helden vor, andererseits zeigt er ihnen auch, wie man Spaß haben kann. Schlussendlich rettet er sie aus dem Flughafen und es entsteht eine Freundschaft zwischen ihm und allen Tieren. Es bleibt aber fraglich, ob er am Ende der Geschichte so einsichtig ist, dass er aufhört zu lügen.

Der **Hund** ist in Anlehnung an das historische Tierepos statt dem dort auftauchenden Wolf, der Widersacher des Fuchses (vgl. Theater junge Generation 2012). Er traut dem Fuchs von Beginn an nicht und warnt die Tiere vor ihm. Bis dahin hat der Hund kein sonderlich ereignisreiches Leben geführt. Er ist am Flughafen eine ausführende Kraft des Sicherheitsdienstes und kümmert sich um die einsamen Tiere in der Animal Lounge. Er ist derjenige, der versucht, Ruhe und Ordnung zu schaffen und darauf achtet, dass alles mit rechten Dingen zugeht. Hier ist eine Parallele zur Realität zu erkennen, in der Hunde als Helfer der Polizei, oftmals als Spürhunde, eingesetzt werden. Jedoch ist die Spürnase das heimliche Manko des Hundes, da er seinen Geruchssinn bei seinem einzigen Einsatz außerhalb des Flughafens verloren hat (vgl. Füchse, S. 82f).

Fuchs und Hund, welcher als domestizierter Fuchs zu benennen ist, begegnen sich in der Natur nicht. Dennoch sind sie im Buch zunächst Gegenspieler und werden später Freunde.

Der **Tiger** ist sehr auf seine Schönheit und sein Äußeres bedacht und in seinem zwölfteiligen Kofferset befindet sich nichts anderes als Make-up und Haarfärbemittel. Dies steht ganz im Gegensatz zu dem uns bekannten Raubtier, das durch Dschungel und Savanne streift, um Beute zu jagen. Im Buch verkörpert der Tiger den eitlen Superstar, der durch das Fernsehen, wo er als Schauspieler Werbung für Frühstückscerealien und Fruchtsäfte macht, berühmt geworden ist (vgl. Füchse, S. 37f). Diesen aus der Realität abgekupferten Hintergrund nutzt er, um sich bei jeder Gelegenheit von seiner besten Seite zu präsentieren. Er stellt sich gerne in den Mittelpunkt und dass er nach Aufforderung des Fuchses Autogramme verteilen darf, ist für ihn das Größte.

Auch die **Schafe** haben eine Verbindung zur Realität. Dass sie gleichzeitig sprechen, dieselben Gedanken haben und immer zusammen auftreten ist eine Anspielung auf das im Jahr 1996 erzeugte Klon-Schaf Dolly (vgl. Wetter o.J.). Die Schafe sind mit der Absicht am Flughafen, zu ihren Eltern nach England zu reisen. Später jedoch wird aufgedeckt, dass sie keine Eltern haben, was ihnen sehr peinlich ist. Die beiden Schafe sind schlau und betonen, dass sie fünf Fremdsprachen und sogar Latein sprechen (vgl. Füchse, S. 10). Sie klären Unklarheiten der anderen Tiere mit Hilfe von lexikonartigen Vorträgen auf.

Der **Affe** tritt als tablettensüchtiges Tier auf. Er kann mit Stress nicht umgehen und schluckt ständig Tabletten, die sich griffbereit in seiner Reiseapotheke befinden (vgl. Füchse, S. 102). Er glaubt, er sei krank und reist von einem Krankenhaus ins nächste, wo er Tabletten testet. Für den Leser ergibt sich eine Entsprechung des Affen als Versuchstier in der Forschung, wo sie immer wieder für Experimente missbraucht werden. Auch der Affe im Buch wurde eines Tages im Urwald eingefangen und abtransportiert. Seine Affenfamilie hat er seitdem nie wieder gesehen (vgl. Füchse, S. 24). Trotz seines Hintergrundes ist der Affe in der Gruppe sehr aktiv. Er wagt es, sich mit dem viel größeren und kräftigeren Pandabären anzulegen (vgl. Füchse, S. 22). Er erlaubt sich die Gans irrezuführen, indem er ihr eine nur noch kurze Lebenszeit prognostiziert (vgl. Füchse, S. 73ff). Schließlich ist er es, der aufgrund seiner medizinischen Kenntnisse den „Tod“ des Fuchses feststellt (vgl. Füchse, S. 113ff).

Die **Gans** erscheint dem Leser als „die dumme Gans“, die mit ihrer Naivität alles glaubt, was ihr gesagt wird. Sie ist eine Klatschbase, die viel redet und die, typisch Frau, sämtliche Utensilien in ihrer Handtasche mitführt. Sobald sie in dieser ihren Reisepass nicht findet, wird sie hysterisch. Den Reisepass braucht sie,

um mit den anderen Gänsen in den Süden zu fliegen (vgl. Füchse, S. 37). Normalerweise ist der Fuchs der natürliche Feind der Gans, wie es auch in dem Kinderlied „Fuchs, du hast die Gans gestohlen“ zum Ausdruck kommt. Im Buch hingegen findet die Gans den Fuchs anziehend und möchte ihm gefallen. Dafür gibt sie sich alle Mühe und traut sich sogar, als sie erfährt, dass ihr Leben in wenigen Minuten zu Ende ist, den Fuchs zu küssen (vgl. Füchse, S. 76f). Sie ist jedoch auch die Wortführerin beim Gerichtsprozess des Fuchses. Die Handtasche um den Hals des Fuchses geschlungen, möchte sie ihn dazu bringen, die Wahrheit zu sagen (vgl. Füchse, S. 104ff).

Der **Panda** wartet am Flughafen auf seinen Privatjet, der ihn in den Zoo für artgeschützte Tiere bringt, da er seiner Meinung nach der letzte lebende Panda auf der Welt ist (vgl. Füchse, S. 19). Den Beweis dafür liefert der Artenschutzstempel in seinem Reisepass, der ihm sehr wichtig ist. Er ist etwas ganz Besonderes und auf diesem Status ruht er sich aus. Dass er unter Artenschutz steht, verwendet der Panda immer wieder als Argument, wenn es ihm in der Gruppe zu bunt wird und er möchte, dass die anderen Tiere auf ihn Rücksicht nehmen. Der Panda ist faul und schläft viel, weshalb er das Geständnis des Fuchses verpasst und bei der „Ermordung“ nicht beteiligt ist. In körperlicher Aktion ist er nur einmal, als er bemerkt, dass auch sein Reisepass geklaut wurde. Ihn daraufhin wieder zu beruhigen schaffen die Tiere nur mit Hilfe der Tabletten des Affen. Die Figur des Pandas stellt eine Verknüpfung zu dem in der Realität auftauchenden Logo der Natur- und Umweltschutzorganisation WWF (World Wide Fund for Nature) her, die sich unter anderem für den Erhalt der biologischen Vielfalt der Erde einsetzt (vgl. WWF Wikipedia 2015). Dafür ist der Panda das ikonische Symbol.

Es fällt auf, dass die Tierfiguren sich der modernen Welt angepasst haben. Tiere besitzen normalerweise Instinkte. Diese jedoch haben die Tiere auf dem Flughafen aufgegeben und haben keine eigenen Bedürfnisse mehr. Sie haben sie vergessen und nutzen lieber den Luxus, der ihnen zur Verfügung steht, wie z.B. Flugzeuge oder Essen, ohne jagen zu müssen (vgl. Theater junge Generation 2012). Außerdem basieren alle Figuren auf Vorbildern und Hintergründen aus der Realität, die der Leser kennen und verstehen muss, um Vergleiche herstellen und die dahintersteckende Komik erkennen zu können. In der Geschichte wird dabei mit einem humoristisch unterkühlten Blick auf die Tiere geschaut, weshalb lediglich ein distanziertes Lesen erfolgen kann, das weder eine Identifizierung, noch ein Sympathisieren mit einem Tier möglich macht. Die Tiere stellen keine Individuen und tiefgründigen Charaktere dar, deren innere Gefühle angesprochen werden. Stattdessen erscheinen sie als Typen, deren Repertoire an Verhalten und Sprechweise, in dem sie agieren, jeweils festgelegt ist und sich immer wieder wiederholt. Dadurch bieten sie dem Leser Komik.

Es erfolgt keine Innenansicht der Tiere, auch wenn es im Laufe der Geschichte erscheint, als würden sich die Tiere weiterentwickeln und dazulernen. Jedoch ist diese Veränderung nur äußerlich. Sie beharren bis zum Schluss auf ihrem Verhalten, das ihnen gut und richtig erscheint. Ihre Einstellung gegenüber dem Lügen hat sich ebenfalls nicht geändert. „[…] zwar haben sie früher gelegentlich geflunkert oder ein bisschen geschummelt, aber seit heute sagen sie nur noch die Wahrheit und nichts als die Wahrheit. ‚Außer im Notfall‘, fügt der Tiger hinzu […].“ (Füchse, S. 124) Nur die Tatsache, dass zwischen Fuchs und Hund eine, so erscheint es, wahre Freundschaft entsteht, spricht für eine charakterliche Entwicklung dieser beiden.

Sprache

Die Geschichte ist im Präsens verfasst. Sie ist geprägt von langen, verschachtelten und überdehnten Sätzen, wie zum Beispiel: „In rasender Geschwindigkeit nähert sich das Flugzeug einer verschneiten Bergkuppe und fieberhaft reißen beide Piloten an ihren Steuerknüppeln, während im hinteren Teil der Kabine eine hübsche Frau aus dem Fenster schaut und ihren Sitznachbarn fragt, ob man eigentlich so nah an einem Berg vorbeifliegen dürfe.“ (Füchse, S. 28) Oder: „Es muss ungeheuer schwer sein, mindestens wie hunderttausend Pandabären, nirgends sind Säulen zu sehen, das Dach scheint einfach in der Luft zu schweben, eine eindrucksvolle Leistung.“ (Füchse, S. 58) Die langen Sätze beschreiben einzelne Situationen sehr genau und verlangen vom Leser Aufmerksamkeit, um alle Details zu erfassen. Gleichzeitig stehen sie in Kontrast zu den kurzweiligen, teilweise schlagfertigen Dialogen. Neben den verschachtelten Sätzen mit einem oder mehreren Nebensätzen sind viele Hauptsatzverbindungen zu finden. Auch Sätze ohne Verb tauchen hin und wieder auf: „Den Reisepass der Gans.“ (Füchse, S. 31)

Abwechslung bieten darüber hinaus auch die häufig auftauchenden Ein- oder Zweiwortsätze, die der besonderen Betonung dienen, beispielsweise, als der Hund das Gespräch mit dem Fuchs rekonstruieren

will: „Wacholderbeeren. Vertrauen. Mozart.“ (Füchse, S. 94) Sie wirken trocken und bieten zugleich etwas Spannung: „Beunruhigend lange.“ (Füchse, S. 73) Oder „Atemloses Schweigen.“ (Füchse, S. 44)

Des Weiteren sind die vielen Aufzählungen kennzeichnend: „Die Sitze sind hart, das Neonlicht ist grell, die Gans nervt, der Wasserhahn tropft, die Lüftungsanlage rattert, die Gans nervt, der Zustand der Toiletten lässt zu wünschen übrig.“ (Füchse, S. 16) Oder „Ich bin ein Lügner, ein Betrüger, ein gesuchter Verbrecher –„ (Füchse, S. 99f) Auch für sie braucht der Leser einen langen Atem, wobei sie Witz und Charme transportieren und oftmals die Dringlichkeit in verschiedenen Aussagen transportieren.

Charakteristisch sind ebenfalls die vielen Gedankenstriche (Füchse, z.B. S. 27, 41, 42, 43, 72, 112), die zumeist am Ende eines Satzes stehen. Sie lassen den Leser kurz stocken und fragen, wie es wohl weitergeht. Oft folgt eine Unterbrechung und es geht nach einem Absatz, mit einer wörtlichen Rede eines anderen Tieres oder der Beschreibung der Situation weiter.

Weiterhin prägnant sind Nachschübe und Einwürfe: „Der Hund lacht heiser. Als Einziger.“ (Füchse, S. 14) Oder: „Dabei nimmt er sie täglich. Sogar mehrmals.“ (Füchse, S. 99)

Alle diese Merkmale weisen auf eine Mischung aus parataktischen und hypotaktischen Stilprinzipien hin, wobei die parataktischen Anteile überwiegen. Sie wirken entschlossen und absolut.

Die wörtliche Rede prägt die Geschichte sehr stark. Sie nimmt den Großteil der Erzählung ein und macht den Kern der Handlungen aus. Dabei unterstützt sie die Bildlichkeit der Geschehnisse. Hierzu zählen auch die sehr detaillierten Beschreibungen, die dem Leser einzelne Szenen vor Augen führen: „Sogar der dicke Pandabär ist hellwach und steckt seinen Kopf so tief in eine Riesendose voller Lakritzschnecken, dass man nur noch ein leises Grunzen hört.“ (Füchse, S. 60) Bildhafte Schilderungen bringen die Situationen nahe: „Aber wenn man die Ohren spitzt, kann man ein leises Trippeln hören, ein Tippeln. Ein Tapsen und Patschen und Schlurfen.“ (Füchse, S. 56) Fundiert werden diese durch Vergleiche, Allegorien und die starke Verwendung von Adjektiven: „Hier riecht es so frisch und rein wie in den Schweizer Bergen.“ (Füchse, S. 47) Oder: „Das riecht wie … unbeschreiblich … unfassbar … unglaublich … bodenlos und beispiellos!“ (Füchse, S. 48)

Der auktoriale Erzählduktus ist gekennzeichnet von einem vielfältigen Wortschatz, der der Geschichte ihren ironisierenden Charakter verleiht. Wie eben erwähnt, beinhaltet er vor allem reichlich Adjektive, wie beispielsweise „krokodillederne Handtasche“ (Füchse, S. 31), „gespenstisches Rattern“ (Füchse, S. 52), „glänzende, grüne Äpfel“ (vgl. Füchse, S. 7) oder „himmlische Musik und belebendes Wacholdergetränk“ (vgl. Füchse, S. 69). Daneben finden sich auch neu erfundene Wörter, wie „Wir-helfen-Ihnen-rund-um-die-Uhr-Informationsschalter“ (Füchse, S. 55) oder „Sie-befinden-sich-hier-Plan“ (Füchse, S. 57), außerdem werden viele umgangssprachliche Wörter verwendet: „fluffig“ (Füchse, S. 38), „kumpelhaft“ (Füchse, S. 39), „quatschen“ (Füchse, S. 133), „glubscht“ (Füchse, S. 75), „Penner“ (Füchse, S. 109), die das Buch Kindern zugänglich machen und ihnen Freude bereiten könnten. Allerdings tauchen auch viele Wörter auf, die über den Wortschatz eines Kindes vermutlich hinausgehen und möglicherweise gar nicht verstanden werden. So zum Beispiel „Almosen“ (Füchse, S. 83), „Frühstückscerealien“ (Füchse, S. 38), „Ampullen Atropin“ (Füchse, S. 114) oder „Kavaliersdelikt“ (Füchse, S. 66).

„Dicker Pandabär“, „kleiner Affe“ und „beide Schafe“ sind feststehende Begriffe, das Substantiv wird jeweils mit dem Adjektiv genannt. Darüber hinaus werden hin und wieder Onomatopöien eingeworfen, wie „Peng!“ (Füchse, S. 24), „Zack.“ (S. 107) oder „Hihi –„ (Füchse, S. 127).

Die Komik der Geschichte ergibt sich hauptsächlich aus dem Vorwissen des Lesers. Sie bezieht sich beispielsweise auf folgende Stellen: „Artenschutz – dagegen ist man als Tier natürlich machtlos.“ (Füchse, S. 23) Und: „Wenn Tiere einen ganzen Tag auf ihre Flüge warten müssen, zappeln sie nicht herum, sondern behalten ihre Pfoten brav bei sich und fassen nichts an, nicht einmal die glänzenden grünen Äpfel, die überall in Blechschalen herumstehen, und kein Tier würde auf die Idee kommen, die weißen Kachelwände mit Bildern, Kritzeleien oder albernen Sprüchen zu beschmieren.“ (Füchse, S. 7) Sprachwitz findet sich etwa bei der falschen Übersetzung des Wortes „duty-free“, wo der Fuchs erklärt, dass man in einem solchen Laden nichts bezahlen muss, sondern alles einfach so behalten darf (vgl. Füchse, S. 66). Ferner schwingt zum Beispiel in der Aussage des Hundes, dass die Tiere die Wartezeit in der modernen und gemütlichen Animal Lounge genießen sollen (vgl. Füchse, S. 15), Ironie mit.

Komik wird auch durch einige sprachliche Wiederholungen erzeugt, bei denen exakt derselbe Satz auf einer späteren Seite erneut auftaucht: „Die Gans sagt nichts, das hat sie sich sowieso vorgenommen […]“ (S. 122 und S. 123) Oder: „Die Neonröhren flackern nervös, die Lüftungsanlage scheint die Luft anzuhalten

und der Gummibaum in der Ecke verliert ein Blatt, das mit leisem Knistern auf den Kachelboden sinkt.“ (S. 21 und S. 47)

Eine weitere Wiederholung charakterisiert die Gans. Ihre Floskel „Um mich kurz zu fassen, muss ich ein bisschen ausholen“ (Füchse, z.B. S. 10, 37, 142), nimmt sie wörtlich und schiebt einige Sätze vor, bis sie zu ihrer eigentlichen Aussage kommt.

Überdies spielt der Autor mit den Aussagen der Tiere und lässt sie vom Erzähler spöttisch imitieren: „‚Ich hab irgendwie Durst.‘ Plötzlich haben alle Tiere irgendwie Durst.“ (Füchse, S. 32), „‚Was waren das eigentlich vorhin für Schüsse?‘ Plötzlich wollen alle Tiere wissen, was das eigentlich vorhin für Schüsse waren […].“ (Füchse, S. 32), „‚Was liegt da eigentlich so komisch hinter dem Gummibaum?‘ Plötzlich wollen alle Tiere wissen, was da eigentlich so komisch hinter dem Gummibaum liegt […].“ (Füchse, S. 33), „‚Wenn du mir ein bisschen Gesellschaft leistest‘, sagt der Fuchs, ‚machst du mich zum glücklichsten Tier auf der Welt.‘ Plötzlich wollen alle Tiere dem Fuchs ein bisschen Gesellschaft leisten und ihn noch glücklicher machen.“ (Füchse, S. 130) Hier wird auch ein Stück weit die Lautsprache des Lesers humoristisch reflektiert.

Auch an anderen Stellen bekommt der Leser das Gefühl, dass der Erzähler mit den Tieren interagiert. Der Leser erfährt durch den Erzähler etwas über den Pandabären, der daraufhin „Stimmt“ antwortet und als der Erzähler dem Pandabären seine Besonderheit abspricht, reagiert der Pandabär erbost: „Wer hat das gerade gesagt?“ Folglich entwickelt sich ein Streit zwischen den Tieren, ausgelöst durch den Erzähler (vgl. Füchse, S. 19f). An einer anderen Stelle ist der Erzähler gerade dabei die Situation zu schildern, als er vom Hund unterbrochen wird und seine Ausführungen nicht zu Ende führen kann (vgl. Füchse, S. 17).

Im Vorwort des Buches kommt simulierte Mündlichkeit vor, da dieses der Fuchs verfasst hat, ebenso im Nachwort, das von der Gans stammt. Im Erzähltext hingegen findet sich zitierte Mündlichkeit.

Illustrationen

Die Illustrationen in „Füchse lügen nicht“ stammen von Heike Drewelow. Das Buch hat einen farbigen Einband mit jeweils einer haptischen Hervorhebung auf Vorder- und Rückseite. Die Textillustrationen sind ebenfalls farbig und haben unterschiedliche Größen. Es ist ungefähr auf jeder dritten bis vierten Seite eine Darstellung zu finden. Zumeist sind die Illustrationen am Rand und in der Ecke oder über die Hälfte einer Seite. Einige Wenige nehmen eine ganze Seite oder eine Doppelseite ein.

Drewelow hat dafür eine Mischung aus kräftigen und eher blassen Farben gewählt. Die Darstellungen wirken komikhaft und sind aufgrund der schwarzen Umrisslinien wenig plastisch. Den Tieren wurden eindeutige Farben zugeordnet. Sie haben so einen hohen Wiedererkennungswert. Insgesamt dienen die Illustrationen weitestgehend zur Unterstützung des Textes. Einzige Ausnahme ist das Bild auf Seite 84, wo der Hund als Schwein dargestellt ist und so eher eine Art Fiktion darstellt, die der auktoriale Erzähler äußert.

Einerseits beeinflussen die Illustrationen die Phantasie des Lesers bedeutend, andererseits erzeugen auch sie Witz, unterstützen die Komik der Geschichte und machen sie lebhaft. Zusätzlich enthalten die Darstellungen viele besondere Details, die der Leser bei genauem Hinschauen entdecken kann. So beispielsweise die kleinen Warnschilder, die immer wieder an den Wänden auftauchen und auf verschiedene Hinweise geben, deren genaue Interpretation dabei dem Leser überlassen bleibt.

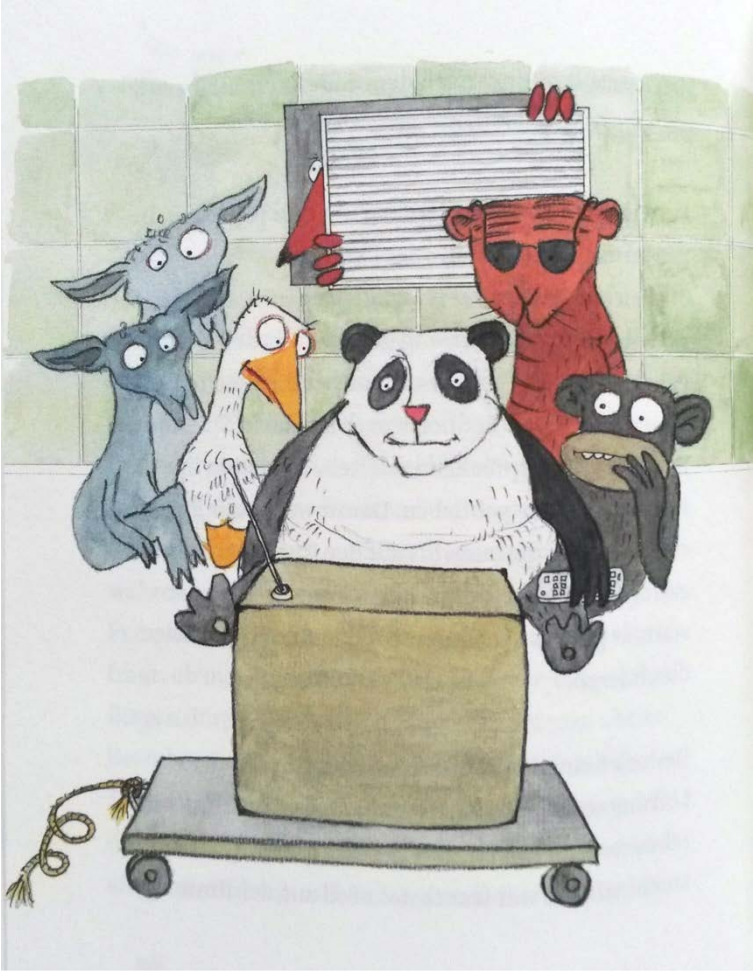


Abb. 1: Satirische Illustration auf S. 30

Die Abbilder der Tiere stehen in Zusammenhang mit den Figurenkonzepten und sind als Karikaturen anzusehen. Der Fuchs hat ein kräftiges rot-braunes Fell und taucht zumeist mit einem fiesen Gesichtsausdruck auf. Er ist auf dem Cover zu sehen, da er die Hauptfigur ist. Der Hund hat ein gelbliches Fell und ein dickes Bauchlein. Auf dem Kopf trägt er die Mütze mit der ironischen Aufschrift *hot dog*, die seine Zugehörigkeit zum Sicherheitsdienst kennzeichnet und an der Brust seinen Orden. Der Tiger wirkt trotz Sonnenbrille weniger wie ein Superstar, sondern niedergeschlagen. Er ist schlapp und dünn und im Verhältnis zu den anderen Tieren relativ klein. Die Schafe sind identisch. Körper und Mimik sind gleich und sie sind außer einmal immer zusammen abgebildet. Dem Affen als Versuchstier sieht man seine Strapazen an. Er ist klein und dünn, wobei er dennoch energiegeladene Bewegungen machen kann. Die Gans durchläuft in den Darstellungen auffällige Größenunterschiede. Mal ist sie ganz klein, im Duty-Free-Shop hingegen ganz groß. Sie erscheint immer aktiv und energisch. Der Panda steht im Gegensatz zu dem auf dem Logo des WWF abgebildeten Pandabären. Dieser ist stilisiert und flächig, im Buch ist der Panda alt, dick und faltig, geradezu karikativ dargestellt. Diese satirischen Illustrationen ziehen sich durch das gesamte Buch, wodurch der Eindruck, den der Leser von den Tieren erhält, sukzessive gefestigt wird.

Eine gewisse Strukturierung bietet der an jedem Kapitelbeginn auftauchende Gummibaum. Dieser befindet sich in einer Ecke der Animal Lounge und verliert nach und nach seine fünf Blätter. Da das Buch aus fünf Kapiteln besteht, liegt bei jedem nächsten Kapitel ein weiteres gelbes Blatt auf dem Boden.

Auffällig ist, dass einige Darstellungen zusätzlich verbale Elemente enthalten, deren Schriftart an die einer Schreibmaschine erinnert. Es sind entweder ganze Sätze oder Satzteile, die auch im Text vorkommen, untergebracht. So werden wichtige Aussagen noch einmal verdeutlicht.

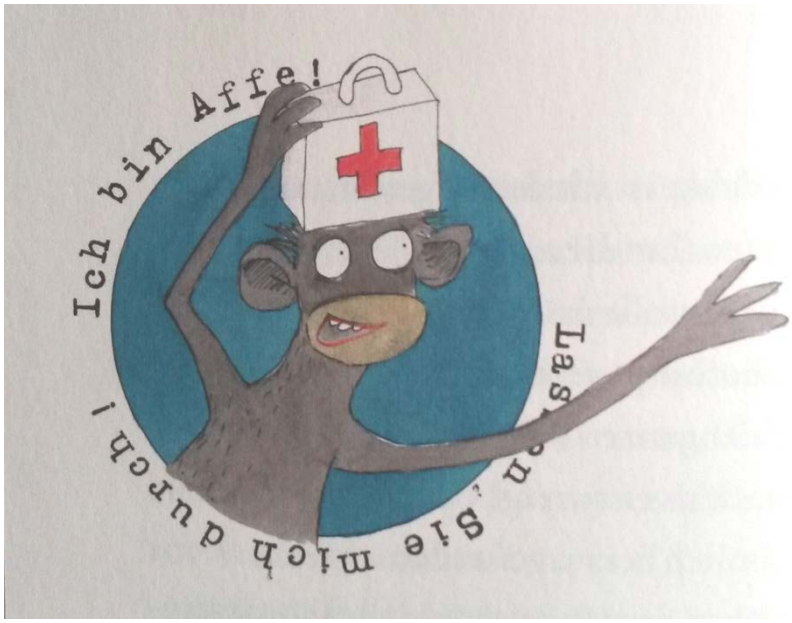


Abb. 2: Verbale und piktorale Elemente in einer Darstellung auf S. 114

Emotionale Beteiligung kann der Leser durch Illustrationen wie auf Seite 56/57 erfahren, wo die Tiere durch die Dunkelheit des Flughafens tappen. Ebenfalls der „tote Fuchs“ auf Seite 126 könnte Bestürzung hervorrufen und auch die Mitleid erregende, verzweifelte Gans auf Seite 11, die ihren Reisepass nicht findet. Dass die Gans auf Seite 106 den Fuchs fast erwürgt, spiegelt die Ironisierung dieser Szene deutlich wieder.

<u>Adressatenentwurf, Gattungsbezüge, Intertextualität</u>

„Füchse lügen nicht“ von Ulrich Hub ist als Kinderbuch erschienen. Der Verlag empfiehlt das Buch ab einem Alter von 8 Jahren.

Den primären Adressaten bietet es eine tierische Geschichte, deren Dialoge leicht und flott zu lesen sind und die durchaus lustige sprachliche Ausdrücke und komische Stellen bereithält. Tiere sind Teil der Lebenswirklichkeit von Kindern und sind somit ansprechende Handlungsfiguren, die neugierig machen, wie sie sich an einem Ort der menschlichen Zivilisation verhalten und was sie dort erleben. Anhand der Figuren können sich die Kinder mit unterschiedlichen Verhaltensweisen beschäftigen und damit, was passiert, wenn jeder sein Verhalten stur verfolgt. Auch die Thematisierung des Sozialverhaltens ist für die Kinder zugänglich gestaltet. Mit Lügen, Wahrheit und Freundschaft beschäftigen sich Kinder gerade im Grundschulalter viel, was gute Anknüpfungspunkte zur Auseinandersetzung bietet.

Trotz allem wirkt das Buch wenig moralisierend. Zwar wird deutlich, dass der Fuchs mit seinen Lügen am Anfang viel erreicht und dann reumütig einsieht, dass alles nichts bringt, aber ob Lügen deshalb praktisch oder eher verwerflich ist, liegt in der Entscheidungsmacht und Reflexionsfähigkeit der Kinder.

Der textimmanente Adressatenentwurf ist etwas komplexer, denn das Buch lässt durchaus Lesarten zu, die abhängig von der Lebenserfahrung, der literarischen Bildung und dem Weltwissen der Leser sind. So wird ein Erwachsener beispielsweise die Anspielungen der tierischen Figuren auf die menschliche Gesellschaft eher verstehen. Diese könnten bei jungen Lesern Fragen aufwerfen oder überlesen werden. Dennoch ist es auch für sie möglich, von der Erzählung zu profitieren, da die Handlung verständlich und mit Witz geschrieben ist.

In Bezug auf die emotionale Beteiligung der Leser bietet das Buch wenige Möglichkeiten. Dadurch wird das Sympathisieren mit einer Figur offen gelassen ist und es ist wahrscheinlich, dass am Ende kein Leser von einem der Protagonisten enttäuscht ist, oder sich zu sehr auf eine Figur eingelassen hat. Auf der anderen Seite würde gerade Kindern eine sympathische Identifikationsfigur Halt geben.

Das Kinderbuch „Füchse lügen nicht“ ist aus dem Theaterstück „Animal Lounge oder Füchse haben kurze Beine“ von Ulrich Hub entstanden. Dieses wurde vom *Theater junge Generation Dresden* am 12. Mai 2012 uraufgeführt. Regie führte Ulrich Hub selbst. Die Besetzung bestand aus 4 Frauen und 4 Männern, die die acht Tiere darstellten (vgl. Goethe Institut 2015). Das Buch erschien zwei Jahre später, 2014.

Der Inhalt des Theaterstücks basiert auf der Grundlage des Versepos *Reineke Fuchs* (vgl. Theater junge Generation 2012). Bestehend aus zwölf Gesängen wurde dieser von Johann Wolfgang von Goethe im Jahr 1793 geschrieben und 1794 veröffentlicht. Dessen Version gründet auf der Prosafassung des Tierepos *Reineke der Fuchs* von Johann Christoph Gottsched aus dem Jahr 1752. Bereits 1489 existierte das Tierepos *Reynke de vos* (vgl. Reineke Fuchs (Goethe) Wikipedia 2015). Die Figur des Fuchses erscheint jeweils als schlauer Lügner, der sich mithilfe seines Einfallsreichtums und originellen Lügengeschichten immer wieder selbst ohne Rücksicht auf Verluste aus prekären Lebenssituationen rettet und so seine Feinde ausspielt (vgl. Reineke Fuchs Wikipedia 2014). In *Reineke Fuchs* gibt es die beiden Widersacher Fuchs und Wolf. Bei Hub gibt es den Wolf nicht, er ersetzt ihn durch einen Hund. Zudem ist der Fuchs hier reumütig und kehrt in freundschaftlicher Absicht zu den anderen Tieren zurück. In *Reineke Fuchs* zieht er sein Spiel bis zum Ende durch und erkennt keinerlei Fehlverhalten bei sich. Schließlich wird er vom König sogar zum „Kanzler des Reiches“ ernannt.

Der Titel des Theaterstücks beinhaltet zusätzlich eine Anspielung auf das Sprichwort „Lügen haben kurze Beine“. Diese Aussage beinhaltet, dass man mit Lügen nicht weit kommt. Zwar kann damit kurzfristig etwas vorgetäuscht werden, jedoch werden Lügen schnell müde und die Wahrheit kommt ans Licht (vgl. SWR 2013).

Didaktische Überlegungen

Für dieses Projekt wurde ein eigenes Kompetenzmodell entwickelt. Hinweise dazu und zu den literaturdidaktischen Konzeptionen, die bei der Entwicklung der Unterrichtsvorschläge herangezogen wurden, finden Sie unter: https://www.ewi-psy.fu-berlin.de/einrichtungen/arbeitsbereiche/grundschulpaed-deutsch/unterrichtsmodelle/pdf-downloads/Fachdidaktische_Grundlagen.pdf

Wirkungs- und Anforderungspotential des Romans

Die Behandlung dieses Kinderbuches ist nach diesem Unterrichtsmodell für die 4. und 5. Klasse vorgesehen. Für jüngere Kinder ist die Geschichte vermutlich noch zu anspruchsvoll, da sie einiges an Sprachkompetenzen voraussetzt. Teilweise werden gehobene Begrifflichkeiten verwendet und mehrdeutige oder ironische Aussagen getroffen. Auf der anderen Seite können diese reizvoll sein und den Leser neugierig machen, was dahinter steckt.

Eine weitere Voraussetzung ist das Verständnis von Komik, bei der sich in diesem Fall Erwachsene wahrscheinlich leichter tun werden und für die wenigsten Leser im angezielten Lesealter ersichtlich sind. Dennoch ist es möglich, dass durch unterstützte Auseinandersetzung mit den Motiven und hintergründigen Bezugspunkten der Handlungen der Tiere auch Kinder dazu einen Zugang erhalten. Außerdem benötigt der Leser ein gewisses Maß an Aufmerksamkeit, um den vielen, lebhaften Dialogen folgen zu können, in denen der meiste Inhalt steckt. Dabei muss er es verkraften, keinem der Tiere wirklich nahe kommen zu können. Eventuell werden sich junge Leser zwar ein Lieblingstier auserwählen, jedoch wird es ihnen schwer fallen, die Distanz zu den Figuren, die Hub von Beginn an aufbaut, zu brechen, da kein Tier von seinem inneren Miterleben erzählt. Das Schließen der Freundschaft zum Schluss ist zumindest ein äußerliches Happy End, das aber nur jüngeren Kindern genügt.

Auch auf der Ebene der Themen stellt das Buch Ansprüche, denn mit dem Lügen beinhaltet es eine der gesellschaftlichen Grundfragen und –phänomene. Warum und wann gelogen wird oder ab wann eine Aussage zur Lüge wird, ist nicht einfach zu beantworten und fordert eine kluge und intensive Auseinandersetzung, die ab dem Ende der Grundschule geführt werden kann. Schlussendlich kann das Buch von den Kindern verlangen, Stellung zum Lügen zu nehmen.

„Füchse lügen nicht“ bietet seinen Lesern die Chance, sich literarisch zu amüsieren, vorausgesetzt sie sind den Angeboten gewachsen und können sie nutzen. Das Verständnis der Handlung wird durch die bunten Zeichnungen angemessen unterstützt.

Vorschläge zur Realisierung

Die hier folgenden Realisierungsvorschläge verstehen sich als Anregung und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie gliedern sich in fünf Bausteine, die jeweils einem inhaltlichen oder formalen Aspekt des Romans gewidmet sind.

A. Thematik

B. Handlung und Erzählweise

C. Illustration und Figuren

D. Ort

E. Sprache

Eine feste Reihenfolge ist nicht vorgesehen. Ähnliches gilt für die Unterrichtsvorschläge und Materialien innerhalb der Bausteine. Auch sie können selektiv eingesetzt werden und sind nicht an eine feste Abfolge gebunden. Jeder einzelne Unterrichtsvorschlag wurde einem oder mehreren Kompetenzbereichen zugeordnet und mit einem didaktischen Kommentar sowie einer Empfehlung zu Möglichkeiten der Verortung im Rahmen der gesamten Unterrichtseinheit versehen.

Für die Unterrichtsorganisation und die Gestaltung der Lektürephase gibt es beispielsweise folgende Möglichkeiten:

- die SuS lesen den Roman abschnittsweise, der Unterricht nimmt auf die gerade gelesenen Abschnitte Bezug,
- die SuS lesen den Roman im Ganzen und erhalten dazu Arbeitsanregungen oder Aufgaben, die sie im Rahmen eines Portfolios oder Lesetagebuchs bearbeiten können, der Unterricht in der Klasse schließt sich an die Lektüre an
- die SuS werden in der Lektürephase überhaupt nicht gelenkt, der Unterricht in der Klasse schließt sich an die Lektüre an oder
- das Buch wird nicht als verbindliche Klassenlektüre gelesen, die Lehrperson verwertet die Realisierungsvorschläge des Modells ausschließlich als Grundlage für individualisierte Arbeitsanregungen

Im Anhang befindet sich ein Verzeichnis der Aufgaben und Materialien, das einen guten Überblick bietet. Einige der Aufgaben können auch lektürebegleitend eingesetzt werden. Darum ist im Verzeichnis ebenfalls vermerkt, welche Kapitel die SuS schon gelesen haben sollten, bevor sie die eine oder andere Aufgabe angehen.

A. Thematik

Dieser Baustein bezieht sich auf die Thematik um die es in „Füchse lügen nicht“ geht. Zum einen wird hier das Thema Lüge umgesetzt, das bereits im Titel des Buches Anklang findet und als Hauptthema gewertet werden kann. Zum anderen wird auf die realitätsbezogenen Hintergründe eingegangen. Die SuS haben die Möglichkeit, sich auf eigene Erfahrungen zu beziehen, sowie sich über Gedanken und Meinungen auszutauschen, um so in Kontakt mit den Sichtweisen der Mitschüler zu kommen. Außerdem erweitern sie ihr Weltwissen und ihre produktiven Kompetenzen in verschiedenen Aufgaben.

A 1 Lüge und Wahrheit

Kompetenzbereiche: Sich Mitteilen und Austauschen, Verstehen und Reflektieren

Zeitbedarf: eine Einzelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach dem Absatz, S. 65

Didaktischer Kommentar: Den Satz „Du darfst nicht lügen“ haben Kinder vermutlich schon oft gehört. Nun bekommen sie die Gelegenheit sich frei dazu zu äußern und ihre Meinung kund zu tun. Das Thema „Lügen“ wird so mit einem lebensnahen Einstieg begonnen. Das Video und das Arbeitsblatt zielen auf die verschiedenen Arten des Lügens ab und es wird nach Gründen gesucht, ob Lügen nicht manchmal auch gerechtfertigt sein kann. Eine Bewertung des Lügens wird dabei von Seiten der Lehrperson nicht vorgenommen. Stattdessen können die SuS selbst entscheiden, ob und wann für sie Lügen Sinn macht.

Beschreibung des Verlaufs: Als Einstieg wird ein stummer Impuls gewählt, indem die Lehrperson die SuS mit folgender Aussage an der Tafel konfrontiert: „Du darfst nicht lügen.“ Die SuS äußern sich spontan dazu und treten in ersten Kontakt mit dem Thema lügen, es können bereits Meinungsverschiedenheiten auftreten, ob der Satz befolgt werden sollte oder nicht. Die Lehrperson beteiligt sich am Gespräch ggf. mit unterstützenden Fragestellungen. Im Anschluss daran wird ein Kindervideo eingespielt, in dem erklärt wird, was Wahrheit ist und welche Tücken dahinterstecken. Ggf. wird das Video zweimal angeschaut; falls Bedarf besteht, können sich die SuS nach dem Video dazu äußern.

Für die folgende Partnerarbeit erhalten die SuS ein Arbeitsblatt auf dem sich Aufgaben zum Film, sowie eine weiterführende Aufgabe befindet, bei der sich die SuS selbst Lügen ausdenken sollen, die in bestimmten Fällen in Ordnung sind, und andere, die man nicht sagen sollte. Nach der Partnerarbeit trifft sich die Klasse im Plenum. Dort werden die Aufgaben besprochen, sowie einzelne Lügen und deren Begründung vorgetragen. Bei Bedarf kann über die Lügen diskutiert werden. Schließlich pinnt die Lehrperson die Begriffe „Notlüge“ und „Höflichkeitslüge“ an die Tafel, die den beiden Kategorien entsprechen. Zunächst werden die Begriffe gemeinsam erklärt, daraufhin können die Kinder mündlich ihre Lügen zuordnen.

Material:

- Ca. dreiminütiges Video „Knietzsche und die Wahrheit“ abrufbar unter: https://www.planet-schule.de/wissenspool/knietzsche-erklaert-die-welt/inhalt/sendungen/knietzsche-erklaert-die-welt.html
- Ein Arbeitsblatt
- Begriffskarten „Notlüge“, „Höflichkeitslüge“ (vergrößern)

AB zu A1 – Lüge und Wahrheit

Arbeite gemeinsam mit einem Partner:

Film: „Knietzsche und die Wahrheit“

1. „Die Wahrheit ist ein zweischneidiges Schwert“ – Was bedeutet das?

_____
_____
_____

2. Notiert gemeinsam Gründe, für…

…das Aussprechen der Wahrheit	…das Verschweigen der Wahrheit
1.	**1.**
2.	**2.**
3.	**3.**
4.	**4.**

3. Einer von euch überlegt sich Lügen, die man nicht sagen sollte. Der andere überlegt sich Lügen, die nicht so schlimm sind. Schreibt jeweils eine Begründung dazu auf und tauscht euch danach aus.

Lügen, die man nicht sagen sollte Im Film: „Hier gibt es keine Haie.“	**Lügen, die nicht so schlimm sind** Im Film: „Es gibt einen Osterhasen.“
1. Begründung: _____ _____ _____	1. Begründung: _____ _____ _____
2. Begründung: _____ _____ _____	2. Begründung: _____ _____ _____
3. Begründung: _____ _____ _____	3. Begründung: _____ _____ _____

Notlüge

Höflichkeitslüge

A 2 Lügen – o.k. oder tabu?

Kompetenzbereiche: Urteilen und Auswählen, Sich Ausdrücken und Gestalten, Wahrnehmen und Analysieren

Zeitbedarf: eine Doppelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: im Anschluss an A1

Didaktischer Kommentar: Der Unterrichtsvorschlag dient der Vertiefung des Themas „Lügen“. Die SuS sollen sich mit verschiedenen Situationen, die lebensweltbezogen sind und ihnen durchaus selbst schon einmal begegnet sein können, auseinandersetzen und so das Handeln reflektieren. Durch den gemeinsamen Austausch und das Rollenspiel werden diese Reflexion und das Hineinversetzen in andere Personen vertieft. Dies ist eine gute Grundlage, um über die Situation des Hundes zu diskutieren.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS erhalten ein Arbeitsblatt, auf dem sie für sich entscheiden, ob die Lügen, bzw. Handlungen in den beschriebenen Situationen nicht so schlimm sind, oder ob sie ein absolutes Tabu sind. Sie tauschen anschließend ihre Gedanken mit einem Partner aus. Danach sucht sich jedes Team ein anderes Zweierteam und es werden erneut Vergleiche angestellt und für Positionen argumentiert.

Daraufhin erhält jedes Zweierteam die Aufgabe, eine Lügensituation nachzuspielen. Diese kann vom Blatt gewählt, oder selbst ausgedacht werden. Nach einer Probephase werden einige der Situationen vor der Klasse vorgespielt. Im Anschluss findet ein Gespräch über die Gefühle der Beteiligten und der Zuschauer statt.

Als Abschluss findet eine Zurückführung zur zuletzt gelesenen Stelle im Buch statt, wo der Fuchs die Lüge des Hundes aufdeckt (S. 64f). Die SuS werden gefragt, ob der Hund mit seinem Verschweigen richtig gehandelt hat, bzw. welche Meinung sie zum Verhalten des Hundes und evtl. des Fuchses haben.

Material:

- Ein Arbeitsblatt

AB zu A2 – Lügen – o.k. oder tabu?

Aufgabe:

Entscheide für dich, ob die beschriebenen Situationen und Handlungen in Ordnung sind, oder überhaupt nicht o.k. sind.
Welches ist eine Notlüge, welches eine Höflichkeitslüge?
Bespreche dich danach mit einem Partner.

Sarah ruft bei Melissa an und fragt, ob sie heute Nachmittag zusammen spielen können. Melissa hat aber keine Lust und sagt deshalb,

dass sie zum Arzt muss.

Tom und Hannes spielen Fußball auf dem Hof vor Toms Haus. Tom schießt versehentlich an das Fenster in der Küche, das daraufhin einen Riss bekommt. Seinen Eltern erzählt er, dass Hannes geschossen hat.

Max hat eine schlechte Note in der Klassenarbeit in Mathematik. Er erzählt es seinen Eltern nicht.

Lisa erzählt ihren Freundinnen, dass sie gestern im Sportverein beim Weitsprung mit 3 Metern am weitesten von allen gesprungen ist, obwohl sie nur die Drittbeste mit 2, 70 Metern war.

Svenja sagt, was die Lehrerin hören möchte, obwohl sie selbst ganz anderer Meinung ist.

Sebastian schreibt in einem Bewerbungsschreiben für einen Ausbildungsplatz, dass er super am Computer arbeiten kann, obwohl er Zuhause immer nur Computerspiele spielt.

Marina verschweigt ihrer kleinen Schwester, dass sie deren Ball beim Spielen verloren hat.

Paul findet einen Geldbeutel. Er nimmt die 70 Euro, die drin sind, raus und geht zur Polizei. Dort erzählt er, dass kein Geld im Geldbeutel war.

A 3 Hintergrundrecherche

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Sich Mitteilen und Austauschen

Zeitbedarf: zwei Doppelstunden

Jahrgangsstufenempfehlung: 5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach C 2, während oder nach der Lektüre

Didaktischer Kommentar: Durch den Vorschlag C 2 haben die SuS bereits Wissen über die Vorbilder der Tiere gesammelt. Um dies zu vertiefen, wird nun auch ein Unterrichtsvorschlag im Bereich *Thematik* gemacht. Es bietet sich an, diesen in Verbindung mit dem im neuen Bildungsplan „Medienbildung“ genannten Fach zu verknüpfen. Die SuS lernen zum einen, unterschiedliche Informationsquellen in ihrer Qualität einzuschätzen, zum anderen die gewonnenen Informationen auszuwählen und weiterzuverarbeiten. Dabei erhalten sie Unterstützung durch die Lehrperson. Durch die Vorstellung ihres eigenen Produkts lernen sie, eine Präsentation mit einem digitalen Hilfsmittel durchzuführen und indem Rückmeldungen dazu gegeben werden, wird die Feedback-Kultur in der Klasse gefördert.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS werden in sieben Gruppen aufgeteilt, denen eines der sieben Tiere zugeordnet wird (können identisch mit den Gruppen aus C 2 sein). Mithilfe vorgegebener Stichwörter und Orientierungsfragen sollen sie im Internet recherchieren und mehr über die realistischen Vorbilder herausfinden, auf die sich der Autor bezieht. Dafür kann jeder in der Gruppe alleine arbeiten und Informationen sammeln. Aus den Informationen soll jede Gruppe eine Mini-PowerPoint Präsentation erstellen, mit deren Hilfe sie ihre Ergebnisse der Klasse veranschaulichen können. Jede Gruppe erhält von der Klasse ein Feedback zu ihrem Vortrag.

Stichwörter für die Recherche:

Affe:	Affe, Tierversuche
Schaf:	Schaf, Dolly, klonen
Panda:	Panda, WWF, Logo
Tiger:	Frühstückscerealien, Müsli, Fruchtsaft
Hund:	Spürhund, Sicherheitsdienst, Polizei
Fuchs:	der schlaue Fuchs, Sprichwörter, lügen
Gans:	die dumme Gans, Redensarten

Orientierungsfragen:

Affe:

- Was steckt hinter dem Begriff „Tierversuche“?
- Wofür werden Affen und andere Tiere benutzt?
- Warum wird das gemacht?
- Welche Verbindung besteht zwischen euren Ergebnissen und dem Affen im Buch?

Schaf:

- Wer war Dolly?
- Was bedeutet „klonen“?
- Warum ist dieses Schaf besonders?
- Welche Verbindung besteht zwischen euren Ergebnissen und den Schafen im Buch?

Panda:

- Was ist der WWF?
- Warum ist der Panda auf dem Logo zu sehen?
- Was ist Artenschutz?
- Welche Verbindung besteht zwischen euren Ergebnissen und dem Panda im Buch?

Orientierungsfragen:

Tiger:

- Wo ist der Tiger in der Werbung zu sehen?
- Was soll durch den Tiger ausgedrückt werden?
- Welche Verbindung besteht zwischen euren Ergebnissen und dem Tiger im Buch?

Hund:

- Wofür wird der Hund im Sicherheitsdienst eingesetzt?
- Was ist die Aufgabe eines Spürhundes?
- Welche Verbindung besteht zwischen euren Ergebnissen und dem Hund im Buch?

Fuchs:

- Warum wird der Fuchs mit „lügen“ und „schlau“ in Verbindung gebracht?
- Welche Sprichwörter über Füchse gibt es?
- Welche Verbindung besteht zwischen euren Ergebnissen und dem Fuchs im Buch?

Gans:

- Woher kommt der Ausdruck „dumme Gans“?
- Welche weiteren Redensarten über Gänse gibt es?
- Welche Verbindung besteht zwischen euren Ergebnissen und der Gans im Buch?

B. Handlung und Erzählweise

Bei diesem Baustein setzen sich die SuS mit der Handlung und mit der Erzählweise in „Füchse lügen nicht“ auseinander. Die SuS erfahren, wie Lügengeschichten erfunden werden können, sie lernen intertextuelle Bezüge kennen und beschäftigen sich mit prägnanten Situationen in der Handlung.

B 1 Tiere erzählen Lügengeschichten

Kompetenzbereiche: Ausdrücken und Gestalten, Verstehen und Reflektieren

Zeitbedarf: eine Einzelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: vor Beginn der Lektüre (alternativ zu B 2)

Didaktischer Kommentar: Der Unterrichtsvorschlag vermittelt den SuS Erfahrungen mit dem Erzählen von Lügengeschichten. Er ist einerseits auf die Förderung der Erzählkompetenz ausgerichtet, andererseits bereitet er die SuS auf die Begegnung mit dem unzulässigen Erzählen im Buch vor und lädt zu Imaginationen rund um die Tiere ein, die im Text als Figuren auftreten. Die SuS sollen sich in das jeweilige Tier hinein versetzen, um eine glaubhafte, in sich stimmige Lüge erzählen zu können. Um die SuS in ihrer Vorstellungsbildung nicht zu sehr zu steuern, wird auf eine Verwendung der Illustrationen aus dem Buch verzichtet: die Bildkarten zeigen realistische Darstellungen der Tiere (Fotos).

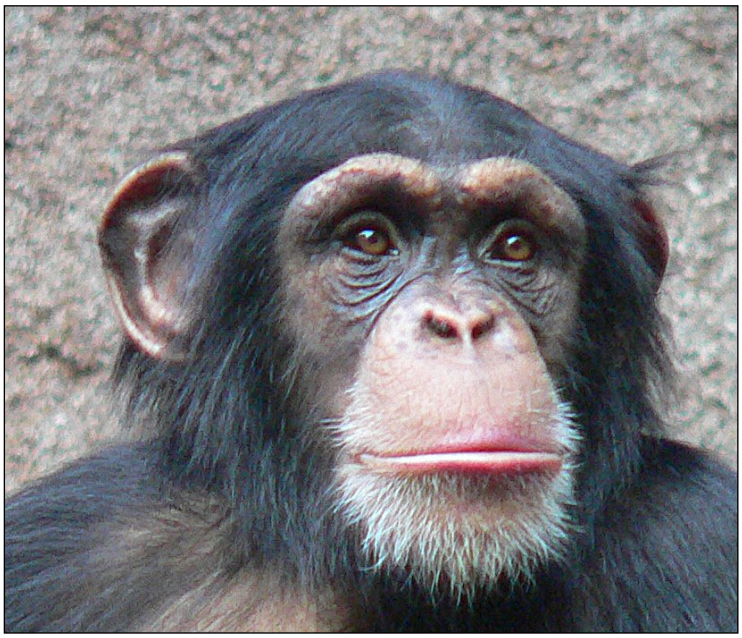
Beschreibung des Verlaufs: Die Lehrperson sitzt mit den SuS im Stuhlkreis. Sie zeigt den SuS das Bild eines Tieres (z.B. das Schaf) und erzählt aus Sicht des Schafes eine Geschichte, die gelogen ist (z.B. ich lebe alleine, weil ich Platzangst habe und deshalb nicht mit anderen Schafen zusammenleben kann; ich fresse am liebsten Mäuse und Hasen, weil ich durch das Fleisch kräftig werde, um noch größere Tiere jagen zu können; ich lasse mein Fell ganz lang wachsen, weil …). Die SuS melden sich, wenn sie erkennen, dass etwas an der Geschichte nicht stimmen kann und versuchen, die Lügen der Lehrperson aufzudecken, während diese sich mit noch faustdickeren Lügen zu verteidigen versucht, so dass am Ende ein ganzes Lügengespinst entsteht. Danach präsentiert die Lehrperson die Bildkarten mit den Tierfotos (OHP) und die Klasse sammelt Ideen zu möglichen Lügen der Tiere.

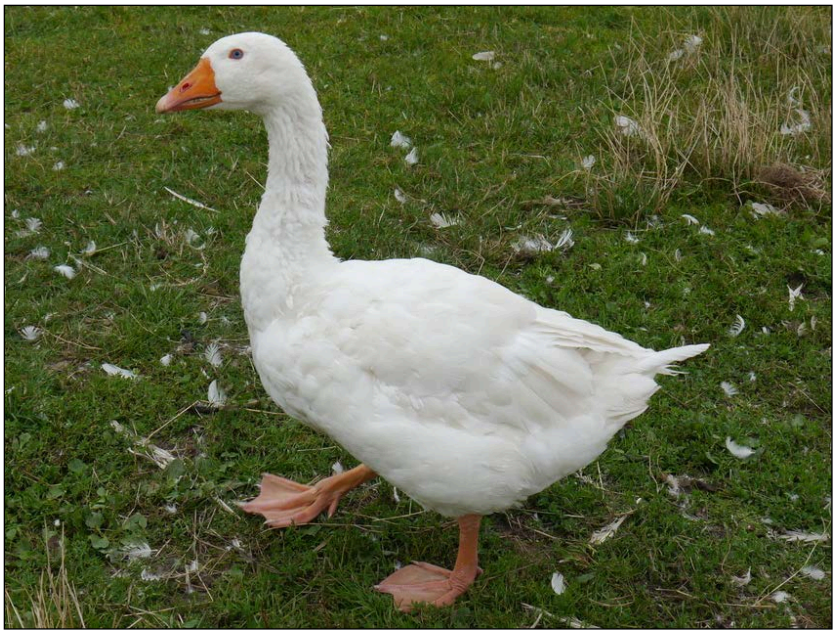
Im Anschluss findet eine Partnerarbeit statt, in der sich die Kinder gegenseitig Lügengeschichten aus der Sicht der verschiedenen Tiere erzählen. Dazu erhält jedes Tandem ein komplettes Set der Bildkarten. Die Karten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt, sodass die Tiere nicht sichtbar sind. Abwechselnd ziehen die SuS nun eine Karte und denken sich Lügen aus, die sie ihrem Partner erzählen. Hat ein Kind keine Idee, darf sein Partner ihm helfen.

Zum Abschluss trifft sich die Klasse wieder im Stuhlkreis, wo die Kinder einzelne Lügengeschichten vortragen dürfen. Die Lügengeschichten erfahren eine differenzierte Würdigung mit Blick auf Originalität, innere Logik und Vortrag, evtl. wird beste Lügengeschichte per Abstimmung prämiert.

Material:

- Bildkarten der Tiere (mehrmals ausdrucken und zuschneiden für Partnerarbeit und auf Folie kopieren für Einstiegsrunde)





B 2 Lügengeschichten II

Kompetenzbereiche: Sich Ausdrücken und Gestalten, Urteilen und Auswählen, Wahrnehmen und Analysieren

Zeitbedarf: eine Doppelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 5. Jahrgangsstufe

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: Vorbereitung auf die Lektüre (alternativ zu B 1)

Didaktischer Kommentar: In dieser Unterrichtsstunde soll die mündliche Erzählfähigkeit der SuS gefördert werden. Indem sie Erfahrungen mit dem Erzählen von (nonsensehaften) Lügengeschichten vermittelt, dient sie zugleich der Vorbereitung auf die Lektüre.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS sollen anhand vorgegebener Wortkarten zusammengesetzte Wörter bilden, die einen Gegenstand oder ein Lebewesen bezeichnen. Zu dem Gegenstand werden Geschichten erzählt.

Idealerweise wird die Stunde durch eine Nonsense-/Lügengeschichte der Lehrperson um einen solchen Gegenstand oder ein solches Lebewesen eingeleitet.

Danach ziehen die SuS aus zwei verschiedenen Kisten wahllos je eine Wortkarte. In der einen Kiste finden sich Bezeichnungen von Gegenständen, in der anderen Bezeichnungen von Lebewesen. Durch Zusammenfügen wird ein neues Wort gebildet, das mehr oder weniger starke Nonsensezüge trägt und entweder einen Gegenstand oder ein Lebewesen bezeichnet. Wer also zum Beispiel die Worte „Teller“ und „Schmetterling“ gezogen hat, kann wahlweise „Tellerschmetterling“ oder „Schmetterlingsteller“ bilden.

Zunächst werden die neuen Worte mit passenden Inhalten gefüllt. Die SuS erhalten dazu die Leitfragen:

1. Wie sieht der Gegenstand bzw. das Lebewesen aus?
2. Wozu dient der Gegenstand? Aus welchen Materialien besteht er und wo kann man ihn kaufen?

   bzw.:
   Was kann das Lebewesen, was hat es für Gewohnheiten, wo lebt es, was braucht es zum Leben? Ist es gefährlich?

Die Beschreibung soll nun zu Lügengeschichten ausgebaut werden.

Anschließend werden die Geschichten in Gruppenarbeit ausgetauscht. Dann einigt sich jede Gruppe auf eine gemeinsame Geschichte, die noch ausgefeilt und am Ende in der Klasse präsentiert wird. Die Geschichten erfahren eine differenzierte Würdigung mit Blick auf ihre Originalität, ihre innere Logik und den Vortrag. Eventuell kann man die beste Geschichte prämieren (Entscheidung durch Abstimmung nach vorheriger Diskussion).

Material:

- Hilfskarten mit den Leitfragen
- Wortkarten (Blankovorlagen zur eigenen Ergänzung)

1. Wie sieht der Gegenstand aus? 2. Wozu dient der Gegenstand und wo kann man ihn kaufen? 3. Aus welchen Materialien besteht der Gegenstand?
1. Was kann das Lebewesen? 2. Was hat es für Gewohnheiten? 3. Wo lebt es, was braucht es zum Leben? Ist es gefährlich?

Ameisen	**Gabel**	**Menschen**	**Messer**
Affen	**Tasse**	**Baum**	**Wecker**
Giraffen	**Teller**	**Tiger**	**Flasche**
Schmetterling	**Stuhl**	**Ohrenzwicker**	**Lippenstift**

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Sich Mitteilen und Austauschen

Zeitbedarf: zwei (oder drei) Einzelstunden

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach der Lektüre

Didaktischer Kommentar: Dieser Unterrichtsvorschlag bezieht sich auf die Intertextualität des Kinderbuchs. Die SuS beschäftigen sich mit der literarischen Vorlage und stellen Vergleiche bezüglich verschiedener Gesichtspunkte, die wesentlich für die Handlung sind, an. Es wird deutlich, was der Autor verändert hat und wo Parallelen bestehen. So können die SuS ihr Hintergrundwissen erweitern und lernen intertextuelle Bezüge herzustellen. Es wurde eine Inhaltsangabe der Erzählung von *Reineke Fuchs* als Textgrundlage gewählt, da die Fassung von Johann Wolfgang von Goethe zu lang wäre. Die zweite Stunde könnte auch dem Bereich „Illustrationen und Figuren“ zugeordnet werden, steht aber in Zusammenhang mit dem Textvergleich zu *Reineke Fuchs*. Durch die grafische Darstellung der Beziehungen zwischen den Figuren setzen sie sich mit deren Positionen auseinander und können in der Gruppe über verschiedene Sichtweisen diskutieren. Durch die Zusammenschau können die SuS die Entwicklung der Figuren erkennen und nachvollziehen.

Beschreibung des Verlaufs: Die Lehrperson zeigt den SuS auf dem OHP eine Illustration von Wilhelm von Kaulbach aus dem Jahr 1864, das Reineke Fuchs als Sieger zeigt. Die SuS äußern sich spontan dazu. Ggf. stellt die Lehrperson anregende Fragen, z.B. „Welche Tiere sind zu sehen?“, „Wie könnten sie sich jeweils fühlen?“, „Wie ist die Stimmung?“. Danach leitet sie über zur Erzählung des *Reineke Fuchs*, der auf diesem Bild dargestellt wird. Den SuS wird ein Arbeitsblatt mit der inhaltliche Zusammenfassung und einer Tabelle ausgeteilt. Sie erhalten die Aufgabe, die Inhaltsangabe über die Erzählung von Reineke Fuchs zu lesen und sie daraufhin unter verschiedenen Kriterien mit der Geschichte „Füchse lügen nicht“ zu vergleichen. Die Ergebnisse werden gemeinsam besprochen und auf einer Tabelle auf dem OHP eingetragen.

In der nächsten Stunde wird nochmals auf die Figurenkonstellation eingegangen. Dazu bilden die SuS vier Gruppen. Eine beschäftigt sich mit den Beziehungen zwischen den Figuren zu Beginn der Geschichte *Reineke Fuchs*, eine zweite Gruppe zum Ende der Geschichte *Reineke Fuchs*, eine dritte Gruppe mit den Beziehungen zwischen den Figuren zu Beginn von *Füchse lügen nicht*, die vierte Gruppe zu Ende von *Füchse lügen nicht*. Jede Gruppe erhält ein Plakat und Stifte auf dem sie eine mögliche Anordnung der Figuren vornehmen soll, sie erhalten anregende Fragen auf einem Zettel. Die Darstellung bleibt den SuS überlassen. Die Ergebnisse werden am Ende präsentiert.

Zum Schluss besteht die Möglichkeit, sich gemeinsam mit den SuS das Hörspiel von Reineke Fuchs anzuhören, das unter folgendem Link zu finden ist: https://www.youtube.com/watch?v=bf93vJdmNeY Falls dies gemacht wird, muss eine Einzelstunde mehr eingeplant werden, da die Dauer ca. 40 Minuten beträgt.

Materialien:

- Bild *Reineke Fuchs* (auf Folie kopieren zum Einstieg)
- Ein zweiseitiges Arbeitsblatt (für alle SuS und auf Folie kopieren für Ergebnisbesprechung)
- 4 Plakate und Stifte
- 4 Zettel mit den jeweiligen Figuren und Fragen

Reineke Fuchs

AB zu B3 – Reineke Fuchs

Aufgabe: Lies die Inhaltsangabe durch und fülle daraufhin die Tabelle aus.

Inhaltsangabe zur Erzählung von Reineke Fuchs

Hinweis: Reineke Fuchs ist die Hauptfigur einer Erzählung, die uns aus dem 15. Jahrhundert überliefert ist.

Der Löwe Nobel, König der Tiere, hat zu Pfingsten zum Hoftag geladen. Die Anwesenden, groß und klein, allen voran Isegrim, der Wolf, beschweren sich über die Untaten des nicht anwesenden Fuchses Reineke und fordern seine Bestrafung. Braun, der Bär, und Hinz, der Kater, werden nacheinander losgeschickt, um Reineke aus seiner Burg Malepartus an den Hof zu holen. Beide scheitern, Reineke bringt sie gezielt in Lebensgefahr, und sie entrinnen, schwer geschädigt, knapp dem Tode.

Der König nimmt die Demütigung persönlich und setzt Reinekes Erscheinen vor Gericht durch. Das Urteil lautet auf Tod. Unter dem Galgen, den Kopf bereits in der Schlinge, gelingt Reineke die Erfindung einer als Beichte getarnten Lügengeschichte von Verrat und Goldschatz. Dadurch werden Braun, der Bär und Wolf Isegrim zu Hochverrätern erklärt und der Löwe Nobel ist gierig auf den Goldschatz. Reineke wird entlassen und macht sich unter dem Vorwand einer Pilgerreise nach Rom auf und davon. Braun und Isegrim sitzen währenddessen im Gefängnis des Königs. Reinekes Verrat wird offenbar, nachdem er den abgebissenen Kopf seines Pilgergefährten Meister Lampe, des Hasen, an den König zurückgeschickt hat. Löwe Nobel entschuldigt sich bei Braun und Isegrim und entlässt sie.

Nachdem Grimbart, der Dachs, Reineke erneut zum Hof gebracht hat, entwickelt sich eine zweite Gerichtsverhandlung, in der weitere Schandtaten Reinekes ans Licht kommen und in Reden der Anklage und der Verteidigung verhandelt werden. Reineke verweist zwar auf allerlei Wohltaten seiner Familie am Hofe, insbesondere auch auf die Rettung von Nobels krankem Vater durch seinen eigenen. Der Vorwurf Isegrims jedoch, Reineke habe seine Gattin Gieremund missbraucht, veranlasst Nobel zu der Entscheidung, Isegrim und Reineke in einem öffentlichen Zweikampf gegeneinander antreten zu lassen.

Für den Fuchs bedeutet dies das zweite Todesurteil, denn er ist dem Wolf körperlich unterlegen. Jedoch gewinnt Reineke, indem er den Wolf mit schmerzhaften Unsportlichkeiten außer Gefecht setzt. Das überzeugt das Publikum und veranlasst den König Nobel, Reineke zu seinem Rat und zum Kanzler des Reichs zu ernennen.

(vgl. Reineke Fuchs Wikipedia 2014)

Vergleich der Handlung in „Reineke Fuchs“ und „Füchse lügen nicht“

	Reineke Fuchs	Füchse lügen nicht
Auftretende Tiere		
Wie handelt der Fuchs? Welche Motive sind erkennbar?		
Wer ist der Gegenspieler des Fuchses?		
Gibt es einen Wendepunkt in der Geschichte? Wenn ja, welchen?		
Wie geht die Geschichte in Bezug auf den Fuchs aus?		
Wie fühlen sich die anderen Tiere zu Beginn der Geschichte?		
Wie fühlen sich die anderen Tiere am Ende der Geschichte?		

AB2 zu B3 – Reineke Fuchs

<u>Figurenkonstellationen</u>
Gruppe 1: Reineke Fuchs – Figuren zu Beginn der Geschichte

Figuren: Reineke, Isegrim, Braun, Hinz, Grimbart, Gieremund, Nobel

Hilfsfragen zum Überlegen:
- Wie stehen die Figuren zueinander?
- Wer steht auf wessen Seite?
- Wer spielt gegen wen?
- Welche Rolle haben die einzelnen Figuren?

<u>Figurenkonstellationen</u>
Gruppe 2: Reineke Fuchs – Figuren zum Ende der Geschichte

Figuren: Reineke, Isegrim, Braun, Hinz, Grimbart, Gieremund, Nobel

Hilfsfragen zum Überlegen:
- Wie stehen die Figuren zueinander?
- Wer steht auf wessen Seite?
- Wer spielt gegen wen?
- Welche Rolle haben die einzelnen Figuren?

<u>Figurenkonstellationen</u>
Gruppe 3: Füchse lügen nicht – Figuren zu Beginn der Geschichte

Figuren: Fuchs, Hund, Tiger, Gans, Schafe, Affe, Panda

Hilfsfragen zum Überlegen:
- Wie stehen die Figuren zueinander?
- Wer steht auf wessen Seite?
- Wer spielt gegen wen?
- Welche Rolle haben die einzelnen Figuren?

<u>Figurenkonstellationen</u>
Gruppe 4: Füchse lügen nicht – Figuren zum Ende der Geschichte

Figuren: Fuchs, Hund, Tiger, Gans, Schafe, Affe, Panda

Hilfsfragen zum Überlegen:
- Wie stehen die Figuren zueinander?
- Wer steht auf wessen Seite?
- Wer spielt gegen wen?
- Welche Rolle haben die einzelnen Figuren?

B 4 Sinngestaltendes Vorlesen

Kompetenzbereiche: Sich Ausdrücken und Gestalten, Verstehen und Reflektieren

Zeitbedarf: Hausaufgabe und (mind.) eine Einzelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach dem 4. Kapitel

Didaktischer Kommentar: Diese Aufgabe zielt auf das sinngestaltende Vorlesen eines Textes ab, das am Ende der vierten Grundschulklasse als Kompetenz definiert ist. Hier setzen sich die SuS mit einer Textpassage vertieft auseinander und machen sich Gedanken über Thema, Stimmung oder zu betonende, wichtige Stellen. Zudem dient das sinngestaltende Vorlesen der Kontrolle des sinnentnehmenden Lesens. Dabei wird den persönlichen Interpretationen Raum gegeben. Das Vorlesen vor der Klasse ist freiwillig. Dennoch sollte jeder einen Textabschnitt vorbereiten, um ihn ggf. in einer Einzelsituation der Lehrperson vorstellen zu können. Falls viele der SuS ihre Passage vor der gesamten Klasse präsentieren möchte, sind mehrere Stunden einzuplanen, bzw. an jedem Stundenanfang wenige Minuten.

Der Zeitpunkt wurde deshalb gegen Ende des Buches gewählt, da den SuS dann viele Passagen zur Auswahl stehen und nach dieser Übung die Spannung für den Ausgang der Geschichte erhalten ist.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS erhalten die Hausaufgabe, sich eine Passage des Buches auszuwählen (ca. 2-3 Seiten) und diese zu üben, um sie sinngestaltend vorlesen zu können. Für die Vorbereitung haben sie ca. eine Woche Zeit. Zusätzlich erhalten sie einen Tipp-Zettel mit anregenden Fragen und Hilfestellungen für die Vorbereitung. Dieser kann bei der Stellung der Hausaufgabe gemeinsam gelesen und besprochen werden. Auch kann die Lehrperson ein Beispiel von sinnentnehmendem Lesen geben.

In der Unterrichtsstunde können sich die SuS freiwillig melden und ihren Abschnitt vortragen. Auf jeden Fall sollte jedem Vorleser ein Feedback über seine Präsentation gegeben werden. Mögliche Aufgaben bei der Präsentation:

1) Als Anreiz könnte ein Wettbewerb veranstaltet werden, bei dem die Zuhörer entscheiden dürfen, welcher Vortrag der ansprechendste und authentischste war.
2) Die Zuhörer sollen nach dem Vortrag erraten, an welcher Stelle im Buch die vorgelesene Passage stattfindet, bzw. was davor und danach passiert.

Material:

- Tipp-Zettel „Sinngestaltendes Vorlesen“

Sinngestaltendes Vorlesen

1.) Wähle eine Textstelle aus (ca. 2-3 Seiten).

2.) Lies den Text mehrmals still durch.

3.) Überlege dir Antworten auf folgende Fragen:

   a. Was ist das Thema des Abschnittes?
   b. Welche Stimmung herrscht gerade?
   c. Welche Figuren kommen vor?
   d. Welche Wörter kenne ich nicht? Was bedeuten sie?
   e. Welche Möglichkeiten habe ich, um den Text spannend und ausdrucksvoll zu gestalten?

4.) Lies den Text mehrmals laut vor und probiere mit deiner Stimme verschiedene Sachen aus. (Lautstärke, Tonhöhe, Schnelligkeit, Betonung)

5.) Entscheide dich für eine Variante.

6.) Wenn du brauchst, zeichne dir Markierungen in den Text, dass du weißt, wie du ihn lesen möchtest.

Das Wichtigste ist: Wie verstehst DU die Geschichte?

- ➔ **Du entscheidest, was wichtig ist und was betont werden muss.**
- ➔ **Du entscheidest, in welcher Lautstärke und Schnelligkeit du liest.**
- ➔ **Du entscheidest, welche Farbe du deiner Stimme gibst.**

B 5 Traumdeuter

Kompetenzbereiche: Sich Ausdrücken und Gestalten, Wahrnehmen und Analysieren, Sich Mitteilen und Austauschen

Zeitbedarf: zwei Doppelstunden

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach dem Absatz, S. 90

Didaktischer Kommentar: Da es sich bei diesem Unterrichtsvorschlag um ein bildproduktives Verfahren handelt, kann dieser im fächerübergreifenden Unterricht mit Kunst stattfinden. Die SuS repräsentieren den Traum des Hundes auf einer zweidimensionalen Fläche, die sie gestalten können, wie sie wollen. Sie haben so die Möglichkeit, individuelle Interpretationen anzufertigen und ihre darstellerischen Produktionskompetenzen zu erweitern. Durch die zusätzliche textproduktive Aufgabe setzen sie sich auf einer anderen Ebene mit dem Traum auseinander und machen Erfahrungen mit dem Deuten einer Handlung, bzw. einer Situation.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS erhalten den Auftrag, den Traum des Hundes auf den Seiten 89-90 nochmals für sich zu lesen. Dann überlegt jeder, wie er diesen Traum auf einem DIN A3-Papier mithilfe von Malfarben und Bastelutensilien (Papier, Schere, Klebstoff, usw.) darstellen kann. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

In der darauffolgenden Stunde verfassen die SuS zu ihrem Bild einen kurzen Text, bei dem sie sich an folgendem Fragenkatalog orientieren sollen:

- Wie fühlt sich Hund?
- Was denkt der Fuchs?
- Welche Parallelen gibt es zur Geschichte?
- Was sagt der Traum über das Verhältnis von Fuchs und Hund aus?
- Was ist der Fuchs für den Hund? Was ist der Hund für den Fuchs?

Die Texte werden gemeinsam mit den Bildern im Klassenzimmer ausgestellt. Nach einem gemeinsamen Rundgang, bei dem jeder die Möglichkeit hat, sich die Werke der anderen anzuschauen, findet ein Gesprächskreis statt, so dass sich die SuS zu Gedanken und Gefühlen, Auffälligkeiten und Überraschungen äußern können.

Materialien:

- DIN A3-Bögen
- Mal- und Bastelutensilien

B 6 Die Rückkehr des Fuchses

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: drei Doppelstunden

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach der Lektüre (vor einem Theaterbesuch)

Didaktischer Kommentar: Die Rückkehr des Fuchses stellt den Beginn des Wendepunkts im Verlauf der Geschichte dar und soll deshalb vertieft bearbeitet und den SuS als prägnant in Erinnerung bleiben. Durch die Freiheiten, die sie in der Ausarbeitung des kurzen Schauspiels erhalten, können sie zum einen individuell agieren, zum anderen findet dabei eine Auseinandersetzung mit den Wirkungen von verschiedenen Gesten, Sprechweisen und Stimmungen statt. Durch die anschließende Vorführung erweitern die SuS ihre Präsentationskompetenzen, zudem können sie die Gestaltung einer Sprechsituation üben. Vor einem Theaterbesuch kann diese Aufgabe dazu dienen, sich mit dem Agieren von verschiedenen Figuren zu beschäftigen. Es können subjektive Vergleiche zwischen dem Gesehenen und dem selbst Produzierten angestellt werden.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS erhalten den Auftrag, in Gruppen die Szene, in der der Fuchs reumütig zu den anderen Tieren zurückkehrt, deren Lügen aufdeckt und diese ihn dann „ermorden“ (S. 99-112), als kleines Schauspiel vorzubereiten und aufzuführen (die Gruppengrößen müssen an die Klasse angepasst werden, dabei sollten in jeder Gruppe Schauspieler für den Fuchs, den Hund und mindestens zwei weitere Tiere vorhanden sein). Aufgabe ist, den Abschnitt durchzulesen und einen eigenen zusammengefassten Text mit den für die SuS wichtigsten wörtlichen Reden und Erzählhandlungen zu schreiben. Ggf. müssen sich die SuS um Hilfsmittel kümmern, die sie als Requisiten verwenden können. Zusätzlich erhalten sie genügend Zeit, um das Rollenspiel zu proben. Schließlich werden die Stücke aufgeführt. Im Anschluss kann ein Gespräch über unterschiedliche Darstellungsweisen und Interpretationen der einzelnen Gruppen erfolgen.

C. Illustration und Figuren

Die Thematisierung der Figuren ist einer der wichtigsten Aspekte bei der Behandlung des Buches in der Schule. Sowohl typische Verhaltensmerkmale und Auftreten, als auch die realistischen Bezüge werden in diesem Baustein behandelt. Zudem findet ein Vergleich zwischen den Figuren und deren satirischen, komischen Illustrationen statt. Alle Figuren in „Füchse lügen nicht“ sind Tiere und tragen mit ihrem festgelegten Verhalten zum Verlauf der Geschichte bei.

C 1 Steckbriefe oder Reisepässe für die Tiere [Bitte noch ergänzen -> Material fehlt]

Kompetenzbereiche: Sich Ausdrücken und Gestalten, Wahrnehmen und Analysieren,

Zeitbedarf: eine Doppelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach der Lektüre des zweiten Kapitels

Didaktischer Kommentar: Dieser Unterrichtsvorschlag zielt auf die Förderung visueller Wahrnehmungs- und Analysekompetenzen (Eigenschaften der Tierfiguren anhand der Illustrationen erkennen) und auf das Schreiben und Gestalten im Rahmen eines Textmusters ab (Herstellen eines Steckbriefs oder eines Reisepasses für eines der Tiere). Für die Aufgabenvariante Reisepass spricht der Textbezug, für die Aufgabenvariante Steckbrief, dass sich mehr Informationen zu den Figuren verarbeiten lassen.

Weitere Differenzierungsmöglichkeiten ergeben sich aus den Gestaltungs-Spielräumen, die die Aufgabenstellung lässt. Zudem können die Schüler selbst wählen, zu welchem Tier sie ihren Reisepass bzw. Steckbrief gestalten möchten. Darüber hinaus kann als Differenzierungsmaßnahme eine Tipp-Sammlung mit Hinweisen zur Erstellung der Reisepässe bzw. Steckbriefe angeboten werden. Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf könnten gegebenenfalls mit Symbolkarten unterstützt werden.

Beschreibung des Verlaufs: Mit Hilfe von Bildkarten werden die Charaktereigenschaften der Tiere erarbeitet: Panda (S. 22), Tiger (S.38), Affe (S. 13), Fuchs (S. 42), Gans (S. 11); Hund (S. 45), Schafe (S. 9). Im Anschluss erstellt jeder Schüler (mindestens) einen Reisepass bzw. einen Steckbrief zu einem Tier. Der Reisepass gibt Auskunft über Name, Geburtsort, Beruf und Aussehen, der Steckbrief außerdem über Vorlieben, Abneigungen und Charaktereigenschaften. Die SuS werden auf die Tipp-Sammlung hingewiesen und erhalten eine Gestaltungsvorlage. Die Tipps können an Niveau und individuelle Lernvoraussetzungen angepasst werden. Es sollte beachtet werden, dass jedes Tier in der Klasse mindestens einmal durch einen Reisepass bzw. einen Steckbrief repräsentiert wird. Ergebnissicherung: Abschließende Vernissage, bei der die Schüler ihre Reisepässe im Klassenzimmer ausstellen, sodass die Klasse gemeinsam die Reisepässe betrachten kann, wobei der Gestalter des entsprechenden Passes diesen erläutern darf.

Planungsvariante 1: Der Realisierungsbaustein lässt sich auf zwei Stunden aufteilen, so dass nach der Lektüre des ersten Kapitels die Tiere Gans, Tiger, Affe, Panda und die Schafe thematisiert werden und erst in der zweiten Stunde nach dem Lesen des zweiten Kapitels Fuchs und Hund.

Planungsvariante 2: Die SuS erstellen die Reisepässe bzw. Steckbriefe in Kleingruppen.

Material:

- Bildkarten für Einstieg
- Vorlage Reisepass / Steckbrief
- Hinweiskarten für Tipp-Sammlung

C 2 Intertextuelle Bezüge [Bitte noch ergänzen -> Material fehlt]

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Verstehen und Reflektieren

Zeitbedarf: zwei Einzelstunden, Arbeitsaufträge für die häusliche Lektüre

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: vor der Lektüre

Didaktischer Kommentar: Einige der komischen Wirkungen der Erzählung gründen auf dem Kontrast der Tierfiguren zu ihren Vorbildern aus Literatur und Medien. Der Unterrichtsvorschlag zielt darauf, SuS durch Anknüpfen an ihr Vorwissen die Wahrnehmung und Zuordnung dieser intertextuellen Bezüge zu erleichtern. Auf diese Weise können sowohl Analyse- als auch Verstehenskompetenzen gefördert werden.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS bilden sieben Gruppen. Jede Gruppe erhält ein Bild, das eines der möglichen Vorbilder für eine der Tierfiguren aus der Erzählung darstellt und den Auftrag, auf einem Plakat möglichst viele Informationen und Einfälle zu dem Bild und der abgebildeten Figur zusammen zu tragen. Bei der Präsentation der Arbeitsergebnisse können diese noch ergänzt bzw. komplettiert werden. Die Plakate werden im Klassenraum aufgehängt. Anschließend hängt die Lehrperson neben jedes Plakat ein weiteres Plakat, das die jeweils entsprechende Illustration von Heike Drewelow zeigt. Die SuS erhalten den Auftrag beim Lesen der drei ersten Kapitel der Erzählung besonders auf „ihre“ Figur zu achten und Vergleiche mit den Informationen zur Vorbildfigur anzustellen. In der darauffolgenden Stunde werden die Vergleiche in den Gruppen zusammengetragen und die Ergebnisse im Plenum ausgetauscht.

Unter Umständen ist es sinnvoll, am Ende der Lektüre noch einmal auf die Plakate zurück zu kommen.

Material:

- jeweils sieben Bildvorlagen für Plakat 1 und 2 (Die Bildnachweise wurden den Abbildungen beigefügt)

C 3 Im Museum [Bitte noch ergänzen -> Didaktischer Kommentar, Material fehlt]

Kompetenzbereiche: Sich Ausdrücken und Gestalten; Verstehen und Reflektieren

Zeitbedarf: (weniger als) eine Einzelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4.-5. Klasse

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: Nach der Lektüre, als Einstieg in die Figurencharakterisierung

Didaktischer Kommentar: Das Spiel dient einer ersten Charakterisierung der Figuren. Wieso erste? Empfehlung Reihenfolge Potenzial der Methode (auch: Gestaltungskompetenz)

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS gehen in 2er/3er-Gruppen zusammen. Ein Kind darf die Statue sein, ein anderes (oder zwei) der "Bildhauer" bzw. die ‘‘Bildhauerin‘‘. Jede Gruppe zieht verdeckt eine Bildtierkarte und muss daraufhin versuchen, durch die Modellage/Arbeit an der Statue, das Tier auf der Karte darzustellen. Zusätzlich überlegt sich jede Gruppe eine passende Geste und einen Satz, der zu ihrem Tier passt. Wenn nun die Statuen fertig gebaut sind, müssen diese still stehen bleiben. Der Museumsrundgang beginnt. Alle "Bildhauer und Bildhauerinnen" laufen nun im Raum umher und müssen erraten, welches Tier jeweils dargestellt ist. Kommen sie nicht darauf, dürfen sie die Statue antippen und diese zeigt ihnen dann eine passende Geste. Gibt es immer noch keine richtige Vermutung, kann die Statue auch ein zweites Mal angetippt werden und sie sagt einen passenden Satz.

An dieser Stelle kann die Sequenz mit einem Abschlussgespräch beendet oder mit dem Unterrichtsvorschlag C 4 weitergeführt werden.

Material:

- Bildkarten der Tiere

C 4 Rollenspiel [Bitte noch ergänzen!]

Kompetenzbereiche: Sich Ausdrücken und Gestalten; Verstehen und Reflektieren

Zeitbedarf: eine Doppelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5 Klasse

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: Nach der Lektüre (evt. im Anschluss an C 3)

Didaktischer Kommentar: Standardabsatz (überschreiben)

Beschreibung des Verlaufs:

Material:

- Bildkärtchen der Tiere
- Ortskärtchen
- Requisiten (s.o.)

C 5 Perspektive wechseln [Bitte noch ergänzen!]

Kompetenzbereiche:

Zeitbedarf:

Jahrgangsstufenempfehlung:

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit:

Didaktischer Kommentar: Standardabsatz (überschreiben)

C 6 Interview in der Stadt

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Sich Ausdrücken und Gestalten

Zeitbedarf: Hausaufgabe / eine Einzelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach der Lektüre

Didaktischer Kommentar: Bei diesem textproduktiven Verfahren geht es darum, dass sich die SuS rückblickend sowohl mit der Handlung, als auch mit einer der Figuren näher befassen und einen Perspektivwechsel vornehmen. Es wurde die Form des Interviews gewählt, da hier die Unnahbarkeit, die die Tiere vermitteln und die Distanz, die stets zu ihnen besteht, gut umgesetzt werden kann und dennoch müssen die SuS einen Transfer leisten, sich in eine Figur hineinversetzen und die Geschehnisse aus einer anderen Sicht schildern.

Beschreibung des Verlaufs: Diesen Unterrichtsvorschlag leitet die Lehrperson ein, indem sie den SuS folgende kurze Geschichte erzählt: Von dem Zusammensturz des Flughafens hat ein Reporter erfahren, der in der Stadt lebt und darüber berichtet möchte. Er weiß, dass sich zuvor Tiere darin aufgehalten haben und möchte gerne wissen, was dort passiert ist. Er sucht sie in der Stadt, um ein Interview mit einem der Tiere machen zu können. Die SuS wählen eine Figur aus und schreiben ein Interview, bei dem sie sich an Sprache, Verhalten und Auftreten des Tieres orientieren und versuchen eine Stimmigkeit zwischen der Wirkung des Tieres im Buch und bei diesem Interview herzustellen.

D. Ort

Der Ort der Handlung stellt ein wichtiges Gegenstück zu dieser phantastischen Geschichte dar. Er ist realistisch und vom Menschen geschaffen. Hier befinden sich die Tiere in der modernen Welt, an die sie sich angepasst haben. Zunächst wird in diesem Baustein die Animal Lounge betrachtet, dann der gesamte Ort des Geschehens, der verlassene Flughafen.

D 1 Die Animal Lounge

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Genießen und Teilhaben

Zeitbedarf: Hausaufgabe und darauffolgende Doppelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: vor der Lektüre

Didaktischer Kommentar: Bei diesem Unterrichtsvorschlag sollen die SuS eine Idee von der Umgebung erhalten, in der die Handlung stattfindet. Zwar klingt „Animal Lounge“ sehr schön, doch was steckt dahinter? Zudem ist „Lounge“ ein Begriff, mit dem nicht jeder der SuS etwas verbinden kann. Deshalb lohnt es sich, diesen Ort im Buch genauer anzuschauen, um ihn für den weiteren Verlauf der Geschichte im Hinterkopf präsent zu haben.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS erhalten in der vorhergehenden Stunde die Hausaufgabe, sich darüber zu informieren, was eine „Lounge“ ist. Die darauffolgende Stunde startet damit, dass die Lehrperson Bilder einer Flughafenlounge präsentiert und somit die SuS anregt, ihre Rechercheergebnisse einzubringen und das Aussehen einer Lounge zu beschreiben. Danach wird (evtl. nach vorheriger Murmelphase) an der Tafel eine gemeinsame Mindmap zum Begriff „Animal Lounge“ erstellt wird. Die Lehrperson kann anregende Fragen stellen, z.B. „Was könnte hinter den Begriffen stecken?“, „Wie könnte sie aussehen?“, „Welche Besonderheiten könnte es geben?“. Im Anschluss daran wird das erste Kapitel gemeinsam gelesen (wahlweise auch nur bis zum Absatz auf S. 20).

In 4er- oder 5er-Gruppen sammeln die SuS danach Aussagen und Begrifflichkeiten, die sie über die Gestaltung der „Animal Lounge“ erfahren haben und schreiben sie je auf einen Kartonstreifen. Die Ergebnisse werden vorgestellt und neben die zuvor gemachte Mindmap an der Tafel gehängt. Die Gruppen können jeweils Ergänzungen zum vorherigen Vortrag machen. Schließlich werden die Ergebnisse an der Tafel mit den ersten Assoziationen zur „Animal Lounge“ mündlich verglichen. Außerdem sollen die SuS Vermutungen anstellen, welche Bedeutung die „Animal Lounge“ für die folgende Geschichte haben könnte.

Als Abschluss kann den SuS folgender vierminütiger Film über die Animal Lounge am Frankfurter Flughafen gezeigt werden: https://www.youtube.com/watch?v=Bsna23t7x6c

Materialien:

- Bilder zur Flughafenlounge (vergrößern)
- Kartonstreifen für Begriffe (mehrere für jede Gruppe)

Flughafenlounge 1

Flughafenlounge 2

Flughafenlounge 3

D 2 Der Flughafen

Kompetenzbereiche: Teilhaben und Genießen, Verstehen und Reflektieren

Zeitbedarf: eine Einzelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: während oder nach der Lektüre

Didaktischer Kommentar: Die SuS sollen die verschiedenen räumlichen Gegebenheiten in der Lektüre miteinander vergleichen und sowohl objektive, als auch subjektive Unterschiede herausarbeiten.

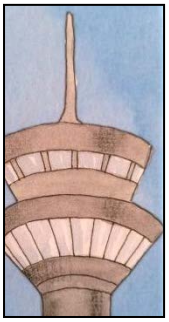
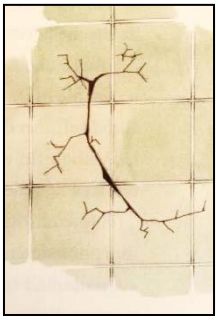
Beschreibung des Verlaufs: Die SuS erhalten ein Arbeitsblatt. Sie bearbeiten dieses und tauschen danach ihr Blatt mit einem Nachbarn. Sie schauen sich dessen Arbeit an und tauschen sich dann bei Unstimmigkeiten, Unterschieden und Gemeinsamkeiten gemeinsam aus.

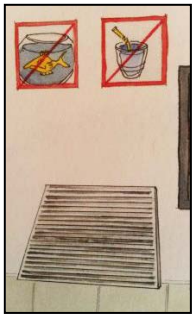
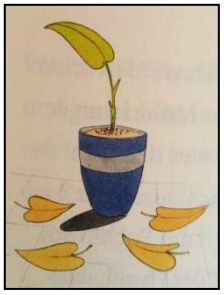
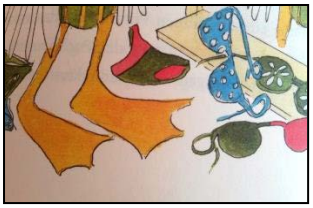
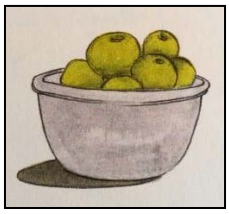
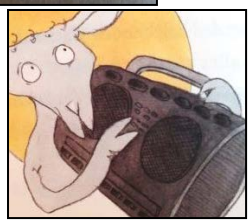
Materialien:

- Ein zweiseitiges Arbeitsblatt

AB zu D2 – Der Flughafen

1. Schneide die Bilder und Begriffe aus und ordne sie an die passende Stelle im Flughafengebäude.

gleichmäßiges Rattern	knisternde Tüten	Lüftungsschacht
harte Metallstühle	automatische Schiebetüren	ungeheure Weite
trauriges Tröpfeln	Überwachungskameras	gigantisch große Kekspackungen
neue Turnschuhe	Sonnenbrillen	Waschbecken
weiß-rote Plastikbänder	lange Korridore	Süßigkeiten in Regalen
Überraschungen	grelles Neonlicht	lustige Sombrero-Hütchen
protzige Armbanduhren	gewaltiges Glasdach	Warteraum

2. Bewerte die einzelnen Orte anhand von folgenden Fragen:
   Mache Kreuze.

	Flughafen	Animal Lounge	Duty-Free-Shop
Wo fühlen sich die Tiere am wohlsten?			
Welcher Ort ist für die Tiere am unheimlichsten?			
Wo würdest du dich am liebsten aufhalten?			
Wo würdest du dich gar nicht gerne aufhalten?			
An welchem dieser Orte warst du schon einmal?			
Bei welchem dieser Orte könnten die Beschreibungen im Buch mit der Realität übereinstimmen?			

Der Flughafen

Die Animal Lounge	Der Duty-Free-Shop

E. Sprache

Kennzeichnend für „Füchse lügen nicht“ ist die verwendete Sprache. Sie zu analysieren ist wichtig für das Textverständnis und erweitert den Horizont der SuS vor allem bezüglich Wortschatz, sprachlichen Ausdrucksweisen und Sprachkomik. Die verschiedenen Aufgaben dienen dazu, dass die SuS ein Bewusstsein für sprachliche Gestaltungsmittel entwickeln, sowie über deren Wirkung reflektieren.

E 1 Wörterbuch erstellen

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren

Zeitbedarf: Zweite Hälfte einer Stunde oder als „Lückenfüller“ für SuS, die mit einer anderen Aufgabe schneller fertig sind

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach jedem Kapitel

Didaktischer Kommentar: Durch das individuelle Wörterbuch kann jeder für sich herausfinden, welche Wörter er schon kennt und welche er nachschlagen muss. So lernen die SuS eine Möglichkeit kennen, wie sie sich selbst helfen können, wenn sie etwas nicht wissen, ohne die Lehrperson fragen zu müssen. Zudem setzen sie sich automatisch mit dem verwendeten Wortschatz im Buch auseinander. Durch den anschließenden Austausch werden die einzelnen Lernprozesse der SuS gewürdigt und es entsteht ein gemeinsames Produkt, das die Klasse erschaffen hat und jederzeit zur Verfügung steht.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS legen sich lektürebegleitend ein persönliches Wörterbuch an. Sie erhalten nach jedem Kapitel den Auftrag, ihnen unklare, unverständliche, neue, aber auch interessante Wörter, die sie kennengelernt haben, in einem Heft aufzuschreiben. Zu diesen Wörtern sollen sie mithilfe des Internets oder eines Wörterbuchs die passende Bedeutung herausfinden und sie zum jeweiligen Wort dazuschreiben. Nach jeder solchen Phase dürfen die SuS das für sie beste Wort, das sie herausgefunden haben, der Klasse vorstellen. Dieses Wort übertragen sie dann auf jeweils einen DIN A5-Karton, sodass nach und nach eine gemeinsame Wörterbox der gesamten Klasse entsteht, auf die jeder zugreifen kann.

Material:

- DIN A5-Karton

E 2 Peng oder Vulpes?!

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Sich Ausdrücken und Gestalten, Sich Mitteilen und Austauschen

Zeitbedarf: 1 Einzelstunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: nach oder während der Lektüre

Didaktischer Kommentar: Der Unterrichtsvorschlag soll die SuS für die Wahrnehmung unterschiedlicher Sprachebenen im Roman sensibilisieren. Er setzt auf ihr spontanes, intuitives Vermögen zur Unterscheidung umgangssprachlicher bzw. bildungssprachlicher Worte und Wendungen in vorgegebenen Textausschnitten. Das Ganze wird in ein Spiel verpackt und mit Aufgaben zur Umgestaltung der Textausschnitte verbunden.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS werden in Gruppen aufgeteilt. Sie erhalten jeweils zwei größere Karten mit „Peng!“ (Umgangssprache) und „Vulpes“ (Bildungs- / Profisprache) und einzelne ausgewählte Sätze, in denen möglichst viele umgangssprachliche Äußerungen vorhanden sind. Die Karten werden in der Mitte des Tisches, gut für alle zu erreichen, positioniert. Ein Schüler wird als Spielmaster (Vorleser) bestimmt und erhält die Textkarten. Während er einen Satz vorliest müssen die anderen SuS möglichst schnell entscheiden, ob es sich um Umgangssprache oder Profisprache handelt und auf die entsprechende Karte mit der Hand schlagen. Derjenige, der es als erster schafft erhält einen Punkt (Sieger). Handelt es sich um Umgangssprache muss der Satz in Standardsprache „übersetzt“ werden. Wenn es dem Sieger gelingt, erhält er einen Extra-Punkt, schafft er es nicht, haben die anderen SuS die Möglichkeit einen Punkt zu ergattern. Nach jedem Satz wird der Vorleser abgelöst. Das Spiel endet, wenn ein Schüler/ eine Schülerin zehn Punkte hat. Sicher werden nicht alle Kinder mit allen Entscheidungen ihrer Spielmaster einverstanden sein. Sie sollten Gelegenheit erhalten im Klassengespräch zu begründen, warum ihnen die eigene Zuordnung richtiger erscheint als die Entscheidung des Spielpartners. Wer seine Sache gut vertreten kann, erhält nachträglich zwei Punkte.

Material:

- Satzkarten
- große Karten „Peng!“, „Vulpes“, Spielmasterkarte
- Punkte

Satzkarten:

„Und wenn man mal höflich fragt, wann eigentlich der nächste Flug geht, kriegt er gleich einen Tobsuchtsanfall und brüllt […].“ (50)

„Finde ich ein bisschen zynisch.“ (50)

„Das Wort Zynismus kommt aus dem Altgriechischen“ (51)

Die Tiere prusten, sie kringeln sich vor Vergnügen und wischen sich die Tränen aus den Augen. (52)

[...] aber als er mitansieht, wie der Fuchs mit ein paar gezielten Pfotengriffen den Mechanismus außer Kraft setzt und sich die Türen mit einem Zischen öffnen, sinkt er müde in sich zusammen. (52)

„Schließlich passt euer Wauwau drauf auf.“ (54)

Endlos lange Korridore gähnen leer […]. (55)

Dieser verdammte Fuchs hat ihn zur Lachnummer gemacht […]. (61)

Lässig schlendert der Fuchs mit der Flasche näher. (62)

Dieser Duty-free-Shop steckt voller Überraschungen. (65)

Ladendiebstahl ist kein Kavaliersdelikt! (66)

Seiner ständigen Wachsamkeit ist es zu verdanken, dass sich auf diesem Flughafen kein zwielichtiges Gesindel herumtreibt. (67)

Aber die beiden Schafe hören längst nicht mehr zu, sondern drehen den Ghettoblaster so laut auf, dass die Bässe schwer wummern und der Fuchs richtig brüllen muss. (67)

[…] aber wegen der himmlischen Musik oder des belebenden Wachholdergetränks verschwimmt alles vor seinen Augen. (69)

„Ich wollte mich mal richtig durchchecken lassen.“ (73)

Die Gans glubscht verdattert ihre Hohlräume an. (75)

Ihr Körper spannt sich wie eine Stahlsaite, das Blut summt in ihrem Schädel und ihr wird schwarz vor Augen. (77)

„Lass dich doch von diesem Affen nicht ins Bockshorn jagen“, sagt der Fuchs heiter. (77)

„Vergackeiern kann ich mich alleine.[...]“ (77)

„In der Lobby stand ein herrenloses – hicks – Gepäckstück, das kam mir gleich höchste ver-verdächtig vor.[...]“ (82)

„Und was habe ich dafür gekriegt? Ein lumpiges Almosen.“ (83)

„Mein ganzes Leben ist verpfuscht!“ (83)

Aber zum ersten Mal dämmert ihm, dass Tiere in Uniform auch ganz schön arme Schweine sind. (83)

„Was ich mit den Hühnern vorhatte, war vielleicht nicht ganz astrein.“ der Fuchs räuspert sich kurz […].“ (84)

„Ich kann gerade noch die Flucht ergreifen, trotzdem bleiben die mir dicht auf den Fersen und ballern wild in der Gegend herum.[...]“ (85)

„Überraschung!“, brüllen alle Tiere im Chor, nur die beiden Schafe rufen: „Surprise!“ (85)

Ohne diese blöde Uniform sieht der Hund eigentlich ganz nett aus, denkt der Fuchs und knufft ihn kameradschaftlich in die Seite. (85)

Der dicke Pandabär schiebt einen Gepäcktrolley, der schwer beladen ist mit allem, was man für eine knallige Party braucht. (86)

Riesige Chipstüten, Cracker ohne Ende und Flaschen mit lustigen Sombrero-Hütchen aus rotem Plastik. (86)

Die anderen Tiere hängen in den Metallstühlen und darunter oder fläzen sich auf dem Gepäcktrolley. (91)

„Diese Animal Lounge ist ein richtiges Drecksloch“, verkündet er mit unheimlicher Ruhe […]. (97)

Schwupp! (98)

Vielleicht wurde ein Erdbeben angekündigt oder man hat Gift entdeckt, ein Leck in der Gasleitung oder irgendeinen Pfusch am Bau-“ (102)

„Mit seiner verkorksten Kindheit will er auf Unzurechnungsfähigkeit plädieren.“ (107)

„Dieser Penner schläft überhaupt nicht, der tut nur so, der ist sogar zu faul, um seine Augen zu öffnen.[...]“ (109)

„Und das solltet ihr beiden Klugscheißer eigentlich wissen!“ (109)

Allmählich gehen dem Pandabären diese quasselnden Tiere auf den Keks, aber zum Glück weiß er ein todsicheres Mittel, alle sofort zum Schweigen zu bringen. (113)

„Mich hat man schon tausendmal reanimiert![...]“ (114)

„Los, macht seine Atemwege frei, wir müssen ihm Sauerstoff zuführen! Zwei Ampullen Atropin!“ (114)

„Alle wegtreten – gibt es in dieser verdammten Animal Lounge keinen Defibrillator?!“(115)

Keuchend stürzt der Hund herein, aber beim Anblick der tipptopp aufgeräumten Lounge und der friedlich im Kreis sitzenden Tiere sieht er sich argwöhnisch um.“ (122)

Kichernd lässt der Fuchs seine Zunge wieder im Maul verschwinden, plinkert ein paarmal mit den Augen und grinst von einem Ohr zum anderen. (127)

Alle Tiere quatschen durcheinander und versprechen, in Zukunft immer leise, höflich und gehorsam zu sein. (133)

„Ich hab die Schnauze voll von meinem Reisepass!“ (134)

Endlich erhebt sich der dicke Pandabär und schlurft im Schneckentempo durch den Funkenregen. (139)

Der dicke Pandabär schnappt sich den Gummibaum und quetscht sich damit in den engen Schacht, wobei der Fuchs ein bisschen nachhilft […]. (139)

Spielmaster

Vulpes

Peng!

E 3 Sprache charakterisieren und imitieren

Kompetenzbereiche: Wahrnehmen und Analysieren, Sich Ausdrücken und Gestalten, Urteilen und Auswählen

Zeitbedarf: Zweite Hälfte einer Stunde

Jahrgangsstufenempfehlung: 4-5

Mögliche Zeitpunkte innerhalb der gesamten Einheit: Nach jedem Kapitel (bis zum 4.)

Didaktischer Kommentar: Bei diesem Vorschlag setzen sich die SuS mit der sprachlichen Gestaltung in „Füchse lügen nicht“ auseinander. Sie werden für Stilmittel und Charakteristika sensibilisiert, sollen deren Wirkungen reflektieren und entwickeln so ihre Wahrnehmungs- und Analysekompetenz weiter. Sie erhalten durch die produktive Schreibaufgabe zum einen die Möglichkeit, selbst kreativ zu werden, was ihre eigene sprachliche Gestaltungskompetenz fördert, zum anderen können sie ihrer Fantasie in der Gestaltung eines Schlusses für die Geschichte freien Lauf lassen.

Beschreibung des Verlaufs: Die SuS werden als Sprachforscher nach jedem gelesenen Kapitel „auf den Weg geschickt“, die charakteristischen sprachlichen Stilmittel zu entdecken. Dazu erhalten sie ein Arbeitsblatt, auf dem sie ihre Entdeckungen festhalten. Nach dem vierten Kapitel erhalten die SuS zusätzlich den Auftrag, ein passendes Ende zur bisher gelesenen Geschichte zu schreiben und dabei die sprachlichen Mittel, die sie sich im Vorhinein erarbeitet haben, zu berücksichtigen und während des Schreibens zu imitieren.

Differenzierungsmöglichkeiten könnten dabei sein, nicht jedem der SuS beide Arbeitsblätter zu geben, sondern eines auszuwählen. Des Weiteren könnte von Kapitel zu Kapitel abgewechselt werden.

Materialien:

- ein zweiseitiges Arbeitsblatt (pro Kapitel)

AB zu E3 – Sprache charakterisieren
(dieses AB nach jedem Kapitel)

Sprache charakterisieren

Fragen an den Sprachforscher/die Sprachforscherin:

Welche Stellen sind dir besonders aufgefallen? Warum sind sie für dich interessant?	
Was war lustig? Wo musstest du schmunzeln? Warum?	
Welche Stelle würdest du noch einmal lesen? Warum?	
Diese Zeichen, Formulierungen, Wörter, Vergleiche, Wiederholungen, … finde ich besonders hervorstechend:	
Diese Zeichen, Formulierungen, Wörter, Wiederholungen, … sind typisch für den Text:	

AB2 zu E3 – Sprache charakterisieren
(nach jedem Kapitel den passenden Abschnitt)

Zu Kapitel 1:

Aufgabe: Lies dir die folgende Textstelle durch und markiere mit einem bunten Stift alle Zeichen, Sätze, Wörter, Absätze, Vergleiche und Wiederholungen, die dir als Sprachforscher besonders auffallen.

Wenn Tiere einen ganzen Tag auf ihre Flüge warten müssen, zappeln sie nicht herum, sondern behalten ihre Pfoten brav bei sich und fassen nichts an, nicht einmal die glänzenden grünen Äpfel, die überall in Blechschalen herumstehen, und kein Tier würde auf die Idee kommen, die weißen Kachelwände mit Bildern, Kritzeleien oder albernen Sprüchen zu beschmieren.

„Bestimmt überlegt ihr schon die ganze Zeit krampfhaft woher ihr mich kennt", beginnt der Tiger ein Gespräch. „Ich kann es euch verraten. Aus dem Fernsehen." Er nimmt die Sonnenbrille ab und lächelt breit in die Runde. „Ich mache Werbung für leckere Frühstückscerealien und zuckerfreie Säfte."

„Wir sehen grundsätzlich nicht fern, weil uns das Programm nicht intelligent genug ist", sagen die beiden Schafe im Chor. „Wir sind zwar hochintelligent, wir können fünf Fremdsprachen und sogar Latein."

(…)

Im nächsten Moment stößt die Gans einen spitzen Schrei aus. „Mein Reisepass! Wo ist mein Reisepass? Ich krieg noch die Krise!" Hektisch wühlt sie in ihrer krokodilledernen Handtasche. „Ich könnte schwören, dass ich ihn eingepackt habe, aber hier sind nur meine Sandalen, mein Bikini, meine Sandförmchen, meine Schwimmflügel, mein Kriminalroman mit hohem Suchtfaktor, meine Kaugummis, damit mir im Flugzeug nicht schlecht wird, um mich kurzzufassen, muss ich ein bisschen ausholen, normalerweise fliege ich selbst, aber – na, so was?! Hier ist er ja. Mein lieber, lieber Reisepass." Mit schmatzenden Küssen bedeckt die Gans ihren Reisepass. „Er war die ganze Zeit in meiner Handtasche! Hahaha! Ist das nicht zum Piepen?"

(Füchse, S. 7ff)

Zu Kapitel 2:

Aufgabe: Lies dir die folgende Textstelle durch und markiere mit einem bunten Stift alle Zeichen, Sätze, Wörter, Absätze, Vergleiche und Wiederholungen, die dir als Sprachforscher besonders auffallen.

Gerade als er das Licht ausmachen will, sagt der kleine Affe: „Ich hab irgendwie Durst."

Plötzlich haben alle Tiere irgendwie Durst.

Der Hund stöhnt auf. Schließlich will er auch mal Feierabend haben. Alle Tiere wuseln zu einem Waschbecken in der Ecke, trinken einen Schluck, der kleine Affe wirft noch schnell eine Tablette ein und es dauert eine halbe Ewigkeit, bis alle wieder auf ihren Stühlen liegen.

Gerade als der Hund das Licht ausmachen will, fragt die Gans: „Was waren das eigentlich vorhin für Schüsse?"

Plötzlich wollen alle Tiere wissen, was das eigentlich vorhin für Schüsse waren, und richten sich kerzengerade auf.

„Die Schüsse waren weit weg", sagt der Hund.

„Irgendwo draußen. Es besteht kein Anlass zur Beunruhigung. Jetzt legt euch endlich hin und schlaft, verdammt noch mal."

(...)

Gerade als der Hund das Licht ausmachen will, brummelt der dicke Pandabär: „Was liegt da eigentlich so komisch hinter dem Gummibaum?"

Plötzlich wollen alle Tiere wissen, was da eigentlich so komisch hinter dem Gummibaum liegt, und wetzen neugierig los.

(...)

„Das ist ein Fuchs", flüstert die Gans.

Der Hund schluckt schwer. „Keine voreiligen Schlüsse. Dieses Tier hat kurze Beine, spitze Ohren, ein feuerrotes Fell, eine dünne Schnauze, einen buschigen Schwanz. Folglich handelt es sich um --"

„Vulpes vulpes", sagen die beiden Schafe im Chor.

„Das ist Latein und bedeutet --"

(Füchse, S. 32ff)

Zu Kapitel 3:

Aufgabe: Lies dir die folgende Textstelle durch und markiere mit einem bunten Stift alle Zeichen, Sätze, Wörter, Absätze, Vergleiche und Wiederholungen, die dir als Sprachforscher besonders auffallen.

Der Flughafen liegt in rabenschwarzer Nacht. Endlos lange Korridore gähnen leer, Rolltreppen, Aufzüge und Uhren stehen still, alle Schalter in den Abflughallen sind verlassen, nicht einmal der Wir-helfen-Ihnen-rund-um-die-Uhr-Informationsschalter ist besetzt. Die Gepäckscanner durchleuchten nichts, die Sicherheitsschleusen piepen nicht und

die Überwachungskameras sind abgeschaltet. (…) Nichts bewegt sich, nichts regt sich in der ungeheuren Weite des riesigen Flughafens. Kein einziger Laut ist zu vernehmen.
Aber wenn man die Ohren spitzt, kann man ein leises Trippeln hören, ein Tippeln. Ein Tapsen und Patschen und Schlurfen. Ein kleiner Trupp Tiere wackelt durch eine große Abfertigungshalle. (…) Da außer ihnen wirklich niemand da ist, werden die Tiere langsam übermütig. Zuerst flüstern sie und kichern leise, dann schnattern sie aufgeregt durcheinander wie bei einem Schulausflug. Der Fuchs bleibt vor einem Sie-befinden-sich-hier-Plan stehen. Und weiter geht die Tour in eine nächste Halle, die noch größer ist. Hoch über ihnen ist ein leises Knacken und Knacksen zu vernehmen. Sie legen ihre Köpfe in den Nacken und bestaunen das gewaltige Glasdach. Es muss ungeheuer schwer sein, mindestens wie hunderttausend Pandabären, nirgends sind Säulen zu sehen, das Dach scheint einfach in der Luft zu schweben, eine eindrucksvolle Leistung. Nur der Tiger beklagt sich, er könne nichts sehen, bis ihm die beiden Schafe empfehlen, einfach mal die Sonnenbrille abzunehmen.

(Füchse, S. 55ff)

Zu Kapitel 4:

Aufgabe: Lies dir die folgende Textstelle durch und markiere mit einem bunten Stift alle Zeichen, Sätze, Wörter, Absätze, Vergleiche und Wiederholungen, die dir als Sprachforscher besonders auffallen.

„Lasst mich durch, lasst mich durch, ich bin Affe!"
Energisch schubst der kleine Affe die anderen zur Seite und wirft sich auf den leblosen Fuchs. „Ich führe rasch eine Herzmassage durch! Mich hat man schon tausendmal reanimiert! Geht sein Puls? Pupillen erweitert und ohne Reaktion! Los, macht seine Atemwege frei, wir müssen ihm Sauerstoff zuführen! Zwei Ampullen Atropin!"
Ratlos blicken sich die Tiere im Warteraum um.
„Steht nicht herum, helft mir doch! Legt ihn auf den Rücken! Drücken, pressen, drücken, pressen – weg, alle weg, ich mach das besser allein."
Der kleine Affe hüpft auf der Brust vom Fuchs auf und ab. „Jetzt helft mir doch! Kein Lebenszeichen feststellbar. Drücken! Pressen! Drücken! Alle wegtreten – gibt es in dieser verdammten Animal Lounge keinen Defibrillator!?"
Trotz fachkundiger Hilfeleistung liegt der Fuchs immer noch regungslos da.

Endlich steigt der kleine Affe von ihm herunter, wischt den Schweiß von der Stirn und sagt mit tonloser Stimme:

„Leute, das war's. Es tut mir leid, aber ich habe getan, was ich konnte. Zeitpunkt des Todes --"

Alle Tiere schauen auf ihre gestohlenen Uhren.

„Null Uhr sechsunddreißig."

„Zwanzig nach neun."

„Elf Uhr, neun Minuten und exakt zweiundfünfzig Sekunden."

„Die Zahlen auf meiner Uhr sind zu klein."

(Füchse, S. 113ff)

Verzeichnis der Aufgaben und Materialien

Baustein	Nr.	Titel	Zeitpunkt und Verortung	Verfahren
Thematik	A 1	Lüge und Wahrheit	nach dem Abschnitt S. 65	Videosequenz / Unterrichtsgespräch
	A 2	Lügen – o.k. oder tabu?	im Anschluss an A1	HPO (Rollenspiel) / Unterrichtsgespräch / Textanalyse
	A 3	Hintergrundrecherche	nach C 2, während oder nach der Lektüre	Internetrecherche / HPO (PPP) / Gruppenarbeit
Handlung und Erzählweise	B 1	Tiere erzählen Lügengeschichten	vor Beginn der Lektüre (alternativ zu B 2)	HPO / mündliches Erzählen
	B 2	Lügengeschichten II	vor Beginn der Lektüre (alternativ zu B 1)	HPO / mündliches Erzählen
	B 3	Reineke Fuchs	nach der Lektüre	Textanalyse / Gruppenarbeit
	B 4	Sinngestaltendes Vorlesen	nach dem 4. Kapitel	HPO / Vorlesen
	B 5	Traumdeuter	nach dem Abschnitt S. 90	HPO (bild- und text-produktives Verfahren)
	B6	Die Rückkehr des Fuchses	nach der Lektüre (vor einem Theaterbesuch)	HPO / darstellendes Spiel (Rollenspiel)
Illustration und Figuren	C 1	Steckbriefe oder Reisepässe für die Tiere	nach dem 2. Kapitel	HPO / textnahes Lesen
	C 2	Intertextuelle Bezüge	vor und während der Lektüre	Analytisch / Gruppenarbeit
	C 3	Im Museum	nach der Lektüre	HPO / darstellendes Spiel (Statuenarbeit)
	C 4	Rollenspiel	nach der Lektüre (evt. im Anschluss an C 3)	HPO / darstellendes Spiel (Rollenspiel)
	C 5	Perspektive wechseln		
	C 6	Interview in der Stadt	nach der Lektüre	Analytisch / HPO (text-produktives Verfahren)
Ort	D 1	Die Animal Lounge	vor Beginn der Lektüre	Analytisch / Gruppenarbeit / Videosequenz
	D 2	Der Flughafen	während oder nach der	Analytisch

			Lektüre	
	D 3			
Sprache	E 1	Wörterbuch erstellen	nach jedem Kapitel	Analytisch
	E 2	Peng oder Vulpes?!	nach oder während der Lektüre	Analytisch / Spiel
	E 3	Sprache charakterisieren und imitieren	nach jedem Kapitel	Textnahes Lesen / Analytisch / HPO

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Hub, Ulrich (2014): Füchse lügen nicht. Hamburg: Carlsen Verlag.

Sekundärliteratur

Abraham, Ulf (2005): Lesekompetenz, literarische Kompetenz, poetische Kompetenz. Fachdidaktische Aufgaben in einer Medienkultur. In: Rösch, H. (Hg.): Kompetenzen im Deutschunterricht. Frankfurt, Main u.a.: Lang (2005) S. 13-26.

Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien (AJuM) der GEW (2015): Der LesePeter des Monats Mai 2015. Online: http://www.ajum.de/html/Lesepeter/201505.html [Juli 2015]

Carlsen Verlag GmbH (o.J.): Füchse lügen nicht. Online:

http://www.carlsen.de/hardcover/fuechse-luegen-nicht/34880 [Juli 2015]

Carlsen Verlag GmbH (2014): Ulrich Hub – Füchse lügen nicht. Online:

https://www.carlsen.de/sites/default/files/produkt/waschzettel/WZ_9783551556493_F%C3%BCchseL%C3%BCgenNicht.pdf [Juli 2015]

Goethe Institut (2015): Kinder- und Jugendtheater in Deutschland. „Füchse lügen nicht“ von Ulrich Hub. Online: http://www.goethe.de/kue/the/kjt/kjt/stu/de12765439.htm [Juli 2015]

Hurrelmann, Bettina (2000): Kinder- und Jugendliteratur in der literarischen Sozialisation. In: Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur Band 2. Hrsg. von: Lange, Günter. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Kultusportal Baden-Württemberg (o.J.): Anlass und Bestandteile der Reform. Online: http://www.kultusportal-bw.de/,Lde/Startseite/schulebw/Anlass+und+Bestandteile [August 2015]

Landesbildungsserver Baden-Württemberg (o.J.): Bildungsplanreform 2016. Online: http://www.bildung-staerkt-menschen.de/bp2016 [August 2015]

Leubner, Martin/Saupe, Anja/Richter, Matthias (²2012): Literaturdidaktik. Berlin: Akademie Verlag.

Paefgen, Elisabeth K. (1998):Textnahes Lesen. 6 Thesen aus didaktischer Sicht. In: Textnahes Lesen. Annäherungen an Literatur im Unterricht. Hrsg. von: Belgrad, Jürgen/Fingerhut, Karlheinz, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Pieper, I. (2010): Lese- und literarische Sozialisation. In M. Kämper-van den Boogaart & K.H. Spinner (Hrsg.), Lese- und Literaturunterricht: Geschichte und Entwicklung; Konzeptionelle und empirische Grundlagen (S. 87-147). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Reineke Fuchs Wikipedia (2014): Online: https://de.wikipedia.org/wiki/Reineke_Fuchs [Juli 2015]

Reineke Fuchs (Goethe) Wikipedia (2015): Online:

https://de.wikipedia.org/wiki/Reineke_Fuchs_%28Goethe%29 [Juli 2015]

Spinner Kaspar H. (2006): Literarisches Lernen. In: Praxis Deutsch Jg. 33, H. 200, S. 5-9.

SWR (2013): Woher kommt der der Ausdruck „Lügen haben kurze Beine“? Online: http://www.swr.de/blog/1000antworten/antwort/16753/woher-kommt-der-ausdruck-lugen-haben-kurze-beine/ [Juli 2015]

Theater junge Generation (2012): Animal Lounge oder Füchse haben kurze Beine. Theaterpädagogisches Material. Online: http://www.tjg-

dresden.de/media/user/Inszenierungen/Animal_Lounge/ANIMAL%20LOUNGE_BGM.pdf [Juli 2015]

Ulrich Hub Wikipedia (o.J.): Online: https://de.wikipedia.org/wiki/Ulrich_Hub [Juli 2015]

Verlag der Autoren (2012): Ulrich Hub. Online:

http://www.verlagderautoren.de/index.php?id=94&tx_ttvaoshop[sword]=ulrich-hub [Juli 2015]

Waldmann, Günter (2011): Produktiver Umgang mit Literatur im Unterricht. Grundriss einer produktiven Hermeneutik. Theorie – Didaktik – Verfahren – Modelle. 7., unveränderte Auflage. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren [EA 1998].

Weinkauff, Gina/ Glasenapp, Gabriele von (2014): Kinder- und Jugendliteratur. 2. Aufl. Paderborn: UTB / Schöningh

Wetter, Michaela (o.J.): Dolly, das Schaf. Online: http://www.wissen.de/dolly-das-schaf [August 2015]

WWF (World Wide Fund for Nature) Wikipedia (2015): Online:

https://de.wikipedia.org/wiki/WWF [August 2015]

Bildnachweise

Abb 1: Satirische Illustration (Füchse, S. 30) © Carlsen 2014

Abb 2: Verbale und piktorale Elemente in einer Darstellung (Füchse, S. 114) © Carlsen 2014

B1:

Hund: http://www.duden.de/_media_/full/H/Hund-201100278453.jpg [Juli 2015]

Affe: http://www.immovation-ag.de/salamander-areal/__neuer-blog/affe.jpg [Juli 2015]

Tiger: http://funcrisp.com/wp-content/uploads/2015/03/12088-tiger-resting-1680x1050-animal-wallpaper.jpg [Juli 2015]

Gans: http://images.fotocommunity.de/bilder/nutztiere/federvieh/gans-2bbf98c3-18f5-4bf9-9cad-7090c002db03.jpg [Juli 2015]

Fuchs:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bc/Vulpes_vulpes_1_%28Martin_Mecnarowski%29.jpg [Juli 2015]

Panda: http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/02653/TianTian_2653287b.jpg [Juli 2015]

Schaf: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c4/Lleyn_sheep.jpg [Juli 2015]

B3:

Reineke Fuchs:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5f/Kaulbach.reineke.sieger.jpg [August 2015]

D1:

Lounge 1: http://www.b4boberbayern.de/cms_media/module_img/217/108807_1_lightbox_Neue_VIP_Lounge_am_Muenchner_Flughafen_Foto_FMG.jpg [August 2015]

Lounge 2: http://www.glashuette-limburg.de/img/nachrichten/seiten/16_02.png [August 2015]

Lounge 3: http://images.zeit.de/reisen/2010-12/fraport-lounge/fraport-lounge-540x304.jpg [August 2015]

D2:

AB zum Flughafen (Füchse, Cover, S. 9, 15, 53, 56, 70, 71, 89, 136) © Carlsen 2014

Weitere Internetquellen

A1:

Video: https://www.planet-schule.de/wissenspool/knietzsche-erklaert-die-welt/inhalt/sendungen/knietzsche-erklaert-die-welt.html [August 2015]

B3:

Hörspiel: https://www.youtube.com/watch?v=bf93vJdmNeY [August 2015]

D1:

Video: https://www.youtube.com/watch?v=Bsna23t7x6c [August 2015]