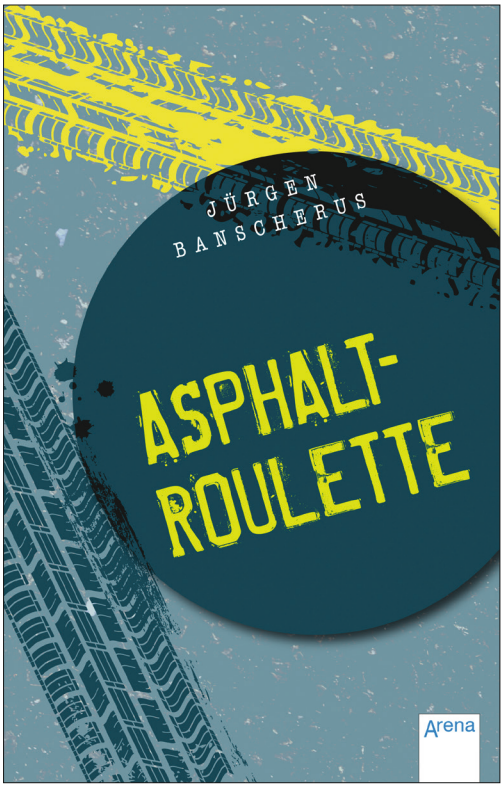
ZUM LESEN VERLOCKEN

Neue Materialien für den Unterricht
Klassen 5–10



Jürgen Banscherus

Asphaltroulette

Arena Taschenbuch
ISBN 978-3-401-50806-1
136 Seiten

Geeignet für die Klassen 8–10

Eine Erarbeitung von
Gottfried Eßer

Herausgegeben von
Peter Conrady

Hier geht es direkt
zur Website
www.arena-verlag.de

Zum Inhalt

Die Gymnasiastin Anne, 17 Jahre, aus gutbürgerlichem Elternhause, trifft im Arbeitsamt auf den gleichaltrigen Sven, einen Sonderschüler, der aus zerrütteten Verhältnissen kommt. Sven füllt sie mit spontanem Lebensgefühl und wird der Gegenpol zu ihren früheren Freunden, deren angepasstes und auf Wirkung bedachtes Verhalten Anne langweilt und abstößt. Sven und Anne suchen und verlieren sich in dieser Geschichte immer wieder aufs Neue. Menschliches Interesse und Zuneigung lassen sie sich flüchtig finden, aber das Wissen um ihre unterschiedliche Sozialisation und die daraus entstehenden Ängste brechen die Bindung immer wieder auf. Diese Widersprüche führen letztlich zur Katastrophe. Sven verstrickt sich immer tiefer in kriminelle Kreise und Aktivitäten und landet schließlich bei einer Gruppe Jugendlicher, die das „Asphaltroulette“ spielen. Sie fahren, praktisch blind, über eine unübersichtliche Kreuzung. Wer bremst, verliert, wer Gas gibt, gewinnt: ein bisschen Geld, geneidetes Ansehen und Alpträume. Sven gewinnt ein paar Mal, bis er auf dieser Kreuzung stirbt. Anne weicht vor der Gewaltandrohung der Jugendgruppe zurück und schweigt bei der Vernehmung durch die Polizei; aber sie ist auch die Person, die einen Autor sucht und findet, der ihr Sprachrohr wird, der ihre Hilflosigkeit und Trauer formuliert, indem er die Geschichte eines Menschen erzählt, dem zu spät geholfen wurde und den Zuneigung und Liebe nicht retten konnten.

Problematik des Buches und Konsequenzen zum Unterricht

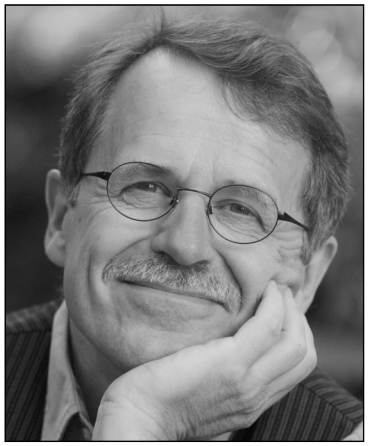
Bevor man beginnt dieses Buch zu lesen, stößt man auf den Auszug einer Buchbesprechung, den ich meinen Überlegungen voranstellen möchte.

Die Geschichte, die Jürgen Banscherus in diesem Buch erzählt, ist keine erfundene, er hat sie erfahren durch das Mädchen Anne. Ein Stück Jugendliteratur, das gewiss nicht zu den leicht konsumierbaren gehört, dafür aber sich auszeichnet durch einen packenden, glaubwürdigen Erzählstil und durch die zurückhaltende, aber nichtsdestotrotz überzeugende sozialkritische Darstellungsweise des Autors.
H. Rothhämel/WDR (S. 2)

Hier wird auf das Verhältnis von erfundener Geschichte und Beschreibung eines authentischen Falls hingewiesen und damit auf die Frage nach dem Schreiben von Büchern überhaupt.
Es ist eine besondere Würdigung, dass zu einem Jugendbuch so viel über die Form und so wenig über den Inhalt geschrieben wird.
Im Unterricht sollten daher besonders die Faktoren berücksichtigt werden, die den Zugang Jugendlicher zu diesem Buch erschweren. Das sind vor allem die komplizierten Zeitstrukturen und die laufend wechselnden unterschiedlichen Perspektiven, aus denen das Geschehen betrachtet und erzählt wird. Dazu kommt die verunsichernde, zuweilen surreal anmutende Figur des allwissenden Erzählers.
Diese Klippen machen nicht zuletzt die Qualität des Buches aus, sie dürfen also nicht umschifft, sondern sollen möglichst lustvoll erforscht werden. Folgt man diesem Zugang, so nähern sich die Schülerinnen und Schüler dem Buch über kurze Auszüge, ohne die ganze Handlung zu kennen.
Die Auszüge sind so ausgewählt, dass die angesprochenen narrativen Strukturen ins Blickfeld geraten und Grundlage für eine spielerische Auseinandersetzung mit ihrer Funktion und Leistung werden können. Analytische Aufgaben bereiten die produktiven Verfahren zuweilen vor.
Das Ziel der schulischen Arbeit besteht darin, Handlungs- und Rezeptionskompetenz zu vermitteln und auf das Buch neugierig zu machen.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Zum Autor



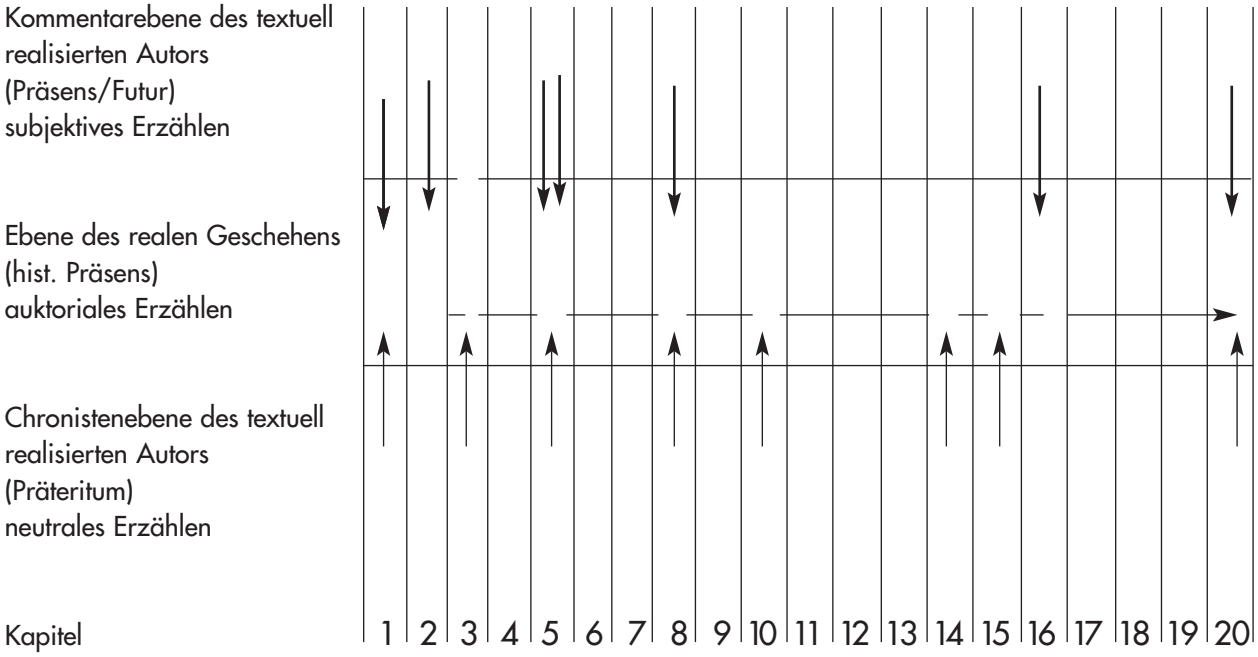
1949 in Remscheid geboren. Verschiedene Tätigkeiten: Journalist, wissenschaftlicher Mitarbeiter, Verlagslektor, Dozent in der Erwachsenenbildung, seit 1989 freier Schriftsteller. 1985 schrieb er sein erstes Kinderbuch. Seine Bücher sind inzwischen in fünf Sprachen übersetzt worden.
Die Bücher von Jürgen Banscherus erhielten zahlreiche Auszeichnungen und wurden in viele andere Sprachen übersetzt.

Zur didaktischen Struktur der Unterrichtseinheit

Es gibt sicher viele Möglichkeiten, dieses Buch sinnvoll in die Schule zu tragen. Mir stellte sich eher die Frage, wie ich es wieder heil aus ihr herausbekomme.
Wirkliche Leser lesen Bücher immer und überall und kaum etwas kann sie daran hindern. Schülerinnen und Schüler, die noch auf dem Weg sind, Leser zu werden, sind einerseits auf Hilfen angewiesen, reagieren andererseits aber empfindlich auf die „Verschulung" ihrer Lektüre. Darum erscheint mir der Weg, „Asphaltroulette“ innerhalb des Unterrichts als Freizeitlektüre vorzubereiten, besonders attraktiv. Die Jugendlichen beschreiten ihn mit vermehrter Handlungs- und Rezeptionskompetenz; die eigentliche Eroberung des Buches geschieht aber in einem privaten, freiwilligen Raum, der die Umsetzung des Textes in eigene Bilder und die persönliche Auseinandersetzung mit der Handlung mehr fördert, als Schule es in der Regel kann. Die Zugangsweise über die Antizipation narrativer Strukturen, die die Erzählweise des Buches nahe legt, bereitet seine Rezeption vor, ohne den Inhalt vorwegzunehmen. Beim anschließenden Lesen erkennen die Leser die bekannten kurzen Auszüge und organisieren um diese sicheren Inseln Zusammenhänge, sodass die Funktionalität der Erzählstrukturen im Blickfeld bleibt. Die nun vertrauten Haltepunkte verlocken, die weiten Zwischenräume inhaltlich zu füllen, die Struktur verlockt zum Lesen.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Synopse der Zeit- und Erzählstrukturen



Die Erzähl- und Zeitformen

Das sperrige Thema verlangt nach einer sperrigen Form. Die Widerstandsnester gegen die leichte Konsumierbarkeit entstehen vor allem durch die Verschränkung dreier Erzählformen und eine asynchrone Zeitstruktur, die beunruhigend wirkt. Leser lieben das ordentliche Nacheinander von Tatsachen, weil es einer Notwendigkeit gleichsieht, und fühlen sich durch den Eindruck, dass ihr Leben einen Lauf habe, irgendwie im Chaos geborgener.
(R. Musil, S. 650).

So entsteht zum Beispiel eine Verunsicherung, wenn Handlungen in zeitlichen Abfolgen geschildert werden, die zwar der gestalteten Realität entsprechen, im Hintereinander des realen Geschehens aber unmöglich sind, wie der Besuch des textuellen Autors beim Jugendamt.
Den verschiedenen Erzählformen entsprechen ebenso viele verschiedene Perspektiven, aus denen der Text kaleidoskopartig entsteht.
Die eigentliche Handlung wird auf der Ebene des realen Geschehens erzählt.
Der Eindruck der Distanz, der Objektivität, entsteht durch die auktoriale Erzählform des scheinbar allwissenden Chronisten.
Am nächsten Mittag hat Anne nur einen Gedanken (S. 18).

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Das historische Präsens – die logisch am weitesten zurückliegenden Handlungen erscheinen in diesem Buch im Präsens – hebt das Geschehen aus einer definierten Realzeit in einen nicht genauer bestimmten zeitlichen Raum.
Dagegen verleihen das Präteritum und der feste Ort (Alessandros Café) der zweiten Ebene eine beruhigende, stabile Glaubwürdigkeit, die sich allerdings später ebenfalls als schwankend erweist.
Hier erzählt der textuelle Autor, wie er Kenntnis von den Ereignissen erhalten hat:
Es begann damit, dass ich im Eiscafé am Busbahnhof saß und einen Cappuccino trank (S. 7).

Auf der dritten Erzählebene greift der Autor im Buch lenkend und kommentierend in das Geschehen ein. Er äußert Vermutungen über den Ablauf der Handlung:
Ich verlasse Anne. Sie wird Musik hören, wahrscheinlich Leo Kottke ... (S. 25).

Er lenkt seine Figuren und steht mit ihnen und dem Leser in Kontakt:
Sven ist also wieder entwischt. Anne sucht ihn, ich suche ihn ... Was nun? (S. 46).

Dazu reflektiert er über den Schreibvorgang des Buches:
Ich hätte eine Menge Möglichkeiten gehabt, die Geschichte zu Ende zu bringen (S.126).

In diese drei Ebenen, die ohne Zäsur ineinander greifen können, sind zusätzliche quasi-biografische Anspielungen versteckt, die vermitteln, wie eng der Autor mit dem Geschehen verknüpft war, ohne es selber zu erkennen:
Bestimmt habe ich in Alessandros Eiscafé gesessen, als die Mädchen hereinkamen (S.11).

Eine weitere Kommentierung der Handlung geschieht durch die Figuren der Geschichte selbst, im inneren Monolog. Anne führt ihn z.B. mit ihrem Stoffbären „Otto":
Der ist ganz schön hartnäckig, der Sven. Der Bär nickt (S. 120).

Über das Verhältnis von realem Geschehen und gestalteter Realität

... Die Geschichte ... ist keine erfundene, er hat sie erfahren durch das Mädchen Anne.
Was besagt diese Äußerung und was bewirkt sie?
Hier wird auf den Gegensatz von Erfindung und realem Geschehen hingewiesen, wobei eine unterschwellige Abwertung des Erfundenen zu spüren ist.
Was macht der Autor, der keine Anne hat? Erdenkt, erfindet, erschwindelt er seine Handlung? Muss der Leser sich wehren: Erzähl mir keine Märchen!?
Pirandello spricht in seinem Vorwort zu dem bereits erwähnten Theaterstück von einer *... kleinen, sehr flinken Magd, ... und sie ist immer neu und immer geschickt. Sie heißt Phantasie* (L. Pirandello, S. 7).

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Am Ende des Buches stellt Anne das Erfundene als erdachte Geschichte zur Disposition und verunsichert den Leser. War das Geschehen doch nicht authentisch?
Wenig später aber lässt J. Banscherus seinen textuell realisierten Autor sagen, dass ihn der richtige Name, der Beweis für die Richtigkeit der Erzählung des Mädchens, die auch nicht Anne heißt, nicht interessiert. Der Autor benötigt das vordergründige Geschehen nur, um seine eigene Realität gestalten zu können:
Nur die Geschichte zählt (S. 127).

Unter diesem Blickwinkel wird auch die kleine Episode auf Seite 25 verständlich, wo der Ich-Erzähler begründet, warum er Sven finden muss:
Er arbeitet für mich. Und er hat die Arbeit noch nicht abgeschlossen.
„Was ist das für eine Arbeit?" Er hilft mir, ein Buch zu schreiben (S.25).

Spätestens hier wird deutlich, dass der Hinweis auf die „Authentizität" der Story der Geschichte einen „Bärendienst" erweist. Er bewirkt beim Leser ein von Banscherus nicht intendiertes, eher vordergründiges Realitätsverständnis, das die Einsicht in das Zusammenspiel von Fakten, Fiktion und Text eher behindert als erleichtert.
Erfährt die Leserin, der Leser, die Existenz und die Leistung des *Möglichkeitssinns, der nicht nur erkennt, was ist, sondern auch das, was sein könnte, sollte, müsste …* (nach R. Musil, S. 16), so bedürfen sie keiner realen Anne, um Realität zu finden. Sie können, sie dürfen sie erfinden.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Methodische Inszenierungen

Die handlungs- und produktionsorientierten Verfahren haben inzwischen Einzug in die Lehrpläne aller Schulformen gehalten. Auch die Umformung erzählender Texte in szenische Darstellungen ist vielfach beschrieben worden.
Ich möchte hier eine eigene Variante vorstellen, die ohne großen Aufwand zu realisieren ist und sich meiner Erfahrung nach besonders gut eignet einen Dialog zwischen dem Autor, seinen Figuren und dem Leser darzustellen bzw. anzuregen und Perspektivwechsel erlebbar zu machen. Ich benötige dazu etliche größere Kartons ohne Deckel und Vorderseite, in die unten lange Führungsschlitze geschnitten werden. Für die Spieler empfehle ich große seitliche Gucklöcher, die sie auf die Ebene ihrer Figuren zwingt. Durch die Schlitze schieben die Schülerinnen und Schüler Pappstreifen, auf die sie zweidimensionale Figuren kleben. Kulissen sind meist entbehrlich oder können spontan beschafft werden.
Dieses einfache Arrangement konkretisiert die Dialoge zwischen den Spielern; sie werden zu Für-sprechern ihrer Personen. Natürlich lässt sich das auch mit lebendigen Spielern realisieren; die Künstlichkeit der Erzählsituation und die „handgreifliche" Personenführung wird mit dem Perspektivkasten aber noch deutlicher. Die Spieler erleben das Geschehen auf der realen Handlungsebene aus ihrer jeweiligen Perspektive. Besonders interessant ist das Spiel, wenn eine Schülerin oder ein Schüler gleichzeitig verschiedene Figuren des Stücks und möglicherweise auch den Autor spielt. Der Spieler wird durch den mehrfachen Rollenwechsel gezwungen seine eigene Position sozusagen von außen, aus der Sicht eines anderen, zu betrachten. Diese Verfremdung hilft ihm seinen eigenen Standpunkt zu reflektieren. Zweckmäßigerweise wechselt er dabei auch die Position, also das Guckloch, an der Kartonbühne.
Der Anweisungen gebende Autor über dem Kasten kann so das Wort an seine Figuren richten. Wo der Autor mitspielt, kann er sich als Figur ins Spiel einbringen und gegebenenfalls seine überlegene Spielposition über dem Kasten aufgeben; so erlebt er den Unterschied zwischen dem eigentlichen Autor, der das ganze Szenarium ersinnt, und dem textuell realisierten Autor, der gleichzeitig Sprachrohr des eigentlichen Autors und seine Kunstfigur ist.
Der Blick von oben auf die Kartonbühne vermittelt dem lenkenden Autor einen Hauch von Omnipotenz, der dem auktorialen Erzählen nahe liegt. Zieht er sich aber zurück und beschreibt betrachtend die Handlung, die von autonomen Figuren auf der Bühne vorgetragen wird, entsteht das distanzierte Gefühl der neutralen Erzählform.
Ganz anders wieder der Handelnde auf der Bühne. Er erlebt das Geschehen als Person direkt. Er setzt sich mit seinen Mitspielern auseinander, kann sich an das Publikum wenden oder den Kontakt zum Autor suchen und bis zur Rebellion ausweiten. Dabei steht Luigi Pirandello mit seinem Stück „Sechs Personen suchen einen Autor" ebenso Pate wie Woody Allen, in dessen Film „The Purple Rose of Cairo" ein Schauspieler aus der Filmleinwand tritt, um seine Verehrerin kennen zu lernen, während die übrigen Spieler ihren Film unterbrechen, um über die neue Lage zu debattieren. *Aber man gibt einer Gestalt nicht ungestraft Leben* (L. Pirandello, S. 9).
Jürgen Banscherus schildert in seiner kleinen Geschichte „Blau" (erstmals in: „Punktum", Bd. 9/10, Hannover) die magische Spannung zwischen dem Autor und seiner Kreatur, die sich als schmerzliche Erfahrung herausstellt. Dieser Text, der sich als Ergänzung oder zur inneren Differenzierung anbietet, ist im Anhang dieser Handreichung abgedruckt.

Literatur: Banscherus, Jürgen: „Asphaltroulette", Arena, 1987, 7. Auflage 1999.
Musil, Robert: „Der Mann ohne Eigenschaften", Hamburg 1952.
Pirandello, Luigi: „Sechs Personen suchen einen Autor", Frankfurt 1964.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Ein Spiel zur Perspektive

Je nachdem, aus welchem Blickwinkel, aus welcher „Perspektive" man etwas sieht, erscheint einem ein Vorgang oder ein Sachverhalt anders. Das gilt für die räumliche Perspektive genau so (von oben erscheinen einem auch große Dinge klein) wie bei einem Blick von einem anderen Zeitpunkt (nach dem bestandenen Test erscheint einem die Prüfung leichter als vorher).
Versetzt man sich in andere Menschen hinein und versucht mit ihren Augen aus ihrem Blickwinkel zu sehen, ergeben sich ebenfalls andere Ansichten.

Prüft diese Theorie, indem ihr mal als Schüler oder Schülerin am Schülertisch, mal als Lehrerin oder Lehrer vor der Klasse steht, hört und fühlt. Nehmt auch den Ortswechsel vor und erzählt oder schreibt anschließend aus diesen unterschiedlichen Blickwinkeln, was ihr wahrgenommen und empfunden habt.

Man kann diesen Wechsel des Blickwinkels spielen, indem man die Figuren der Handlung selbst darstellt, kann ihn aber auch in einem Modell, einem „Perspektivkasten", erproben.

Baut in jeder Tischgruppe einen Perspektivkasten. Dazu benötigt man lediglich einen möglichst großen Verpackungskarton, in den man zuerst auf den gegenüberliegenden Seiten große Gucklöcher schneidet.
Die Figuren könnt ihr auf Pappe malen und auf einem Pappstreifen aufkleben. So lassen sie sich einfach bewegen, wenn man unten in den Karton einen waagerechten Schlitz schneidet.

Bereitet einen „Lehrer" und einige Schüler vor und nehmt an den Gucklöchern eures Perspektivkastens Platz. Spielt nun die Szene mit den Figuren, die ihr zuvor selbst dargestellt habt.

Vergleicht eure Empfindungen und Eindrücke.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Vorbereitung der Spiele

Mit diesem Perspektivkasten könnt ihr nun die Lektüre eines Buches vorbereiten. Es heißt „Asphaltroulette" und wurde von Jürgen Banscherus geschrieben.
Nach den vorbereitenden Übungen, die euch die Lektüre des Buches erleichtern, lest ihr es selbst alleine zu Hause, ohne dass noch viel darüber gesprochen werden müsste. Lediglich als Abschluss soll eine Gesprächsrunde eure Eindrücke zusammenfassen.

Damit ihr das nötige Hintergrundwissen für die folgenden Spiele habt, zunächst ein paar Informationen:

Die Geschichte wird von verschiedenen Personen berichtet, von Anne, von Sven und dem Autor selbst, der in diesem Buch als Person auftaucht.

Sven ist ein ehemaliger Sonderschüler. Er kommt aus schwierigen familiären Verhältnissen und lebt zur Zeit in Baustellenhütten oder Gartenlauben.
Er lernt Anne kennen, die kurz vor dem Abitur steht.
Sie fühlt sich von seiner Lebendigkeit spontan angezogen.
Andererseits nervt und verstört sie seine Andersartigkeit immer wieder so sehr, dass sie die Beziehung beenden möchte.
Sie treffen sich ein paar Mal in seiner Gartenlaube.
Um schnell an Geld zu kommen und um Anne imponieren zu können, gibt er seinen Plan auf, im Zweiradgeschäft des alten Ede zu arbeiten.
Er lässt sich stattdessen auf gefährliche Straßenrennen ein.
Als er zum ersten Mal verliert, kann er nicht zahlen.
In Alessandros Eiscafé erzählt Anne dem Autor ihre Geschichte.

Benutzt diese Informationen, wenn ihr die Aufgaben zu den vier Textausschnitten bearbeitet.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Ein Spiel mit verschiedenen Zeitformen und Perspektiven

„Wenn ich am Ende der Stunde nicht noch einmal zur Tafel geschaut hätte, säßen wir nicht hier", sagte Anne bei einem Treffen in Alessandros Eiscafé. (...)
„Es war mir völlig egal, was Goethe mit dem Zitat sagen wollte. Ich begriff nur eins: Ich musste zu Sven. Auf der Stelle."
Sie fuhr mit der Straßenbahn zum Augusta-Krankenhaus. Als sie durch die Hecke kroch, sah sie, dass die Tür zur Laube offen stand. Sven war nicht da. (...)
Sven ist also wieder entwischt. Anne sucht ihn, ich suche ihn. Wie gesagt, die Stadt ist ziemlich groß. Jede Menge Möglichkeiten, sich unsichtbar zu machen. Ich könnte bei seinen Großeltern nachschauen. Aber ich glaube nicht, dass er ausgerechnet dort hingegangen ist. Mit der Polizei hat er auch nichts zu tun, sonst hätte mir die Dame von der Jugendgerichtshilfe etwas davon erzählt. Was nun? Am besten gehe ich zurück zur Laube. Anne ist gerade gegangen. Sven liegt auf der Matratze und trinkt. Blöde Tussi, denkt er. Spielt sich auf wie 'ne Sozialtante. Nichts in der Bluse, aber die große Mitleidsmasche. Die kann mich mal. (...) Ich werde noch verrückt, denkt er. Das ist doch nicht normal, dass alles schief geht. Er öffnet die Augen und schaut sich um. Müll, nichts als Müll. Und das soll Anne gefallen? „Idiot", sagt er laut. „Sonderschüler! Schwachkopf!" (S. 45–47).

- Überlegt, welche Personen sprechen und spielen.
- Spielt den ersten Absatz des Textes.
- Ordnet die Abschnitte in die zeitlich richtige Reihenfolge, wie sie sich nacheinander ereignet haben.
- Spielt den dritten Abschnitt. Überlegt, wo nun der Autor ist.
- Schließt aus Svens Äußerungen auf das, was sich ereignet hat und was sich ereignen wird.
- Versucht den Eindruck zu beschreiben, der durch den schnellen Wechsel von Erzählzeiten und Perspektiven entsteht.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Ein Spiel zum mörderischen Spiel

Ich habe mir angesehen, wo die Rennen stattfanden. Eine große Siedlung im Norden der Stadt. Sechs- bis achtstöckige Häuser, eine vierspurige Straße, die den Stadtteil mit der City verbindet. An einem Platz im Zentrum ein Supermarkt, Flachbau, Container vor der Tür, der Eingang vergittert. Gegen Mittag war kein Mensch auf der Straße, der Supermarkt geschlossen. Viele Wohnungen hinter heruntergelassenen Rollladen versteckt, nirgendwo ein Gesicht. Ein verrosteter Fahrradrahmen an ein mickriges Bäumchen gekettet, daneben eine umgekippte Mülltonne.
Der Wind riss an den zubetonierten Bäumen.
Drei Straßen fahren vom Platz ab. Eine mündet in die vierspurige Straße. Links und rechts der Einmündung versperren Häuser mit Geschäften den Blick auf den Querverkehr. Die Ampel wird abends um acht ausgeschaltet (S. 103).

- Nehmt die Stimmung der Szene auf.
  Wodurch wird sie vermittelt?

- Wie werden die „Rennen" stattfinden?
  (Das Buch heißt „Asphaltroulette" und Roulette ist ein Glücksspiel.)

- Baut die Kreuzung in euren Kartontheatern nach, sodass ihr auch "Rennen" fahren könnt.

- Sven will ein Rennen gegen den „Dicken" fahren.
  Seine Freundin Anne steht dabei.

- Spielt die Szene in eurem Kartontheater.
  Die Spieler können mit dem Publikum und dem Autor Kontakt aufnehmen.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Ein Spiel zum inneren Monolog

Sie hebt Otto (ihren Teddybären) vom Boden auf. „Will er sich umbringen? Was meinst du?"
„Du weißt es nicht? Komm schon. Ich will eine klare Antwort."
Der Bär schaut sie nachdenklich an.
„Du bist wirklich keine Hilfe, murrt Anne. (...)
„Der ist ganz schön hartnäckig, der Sven." Der Bär nickt.
„Aber ich gehe nicht zu ihm. Schluss ist Schluss."
Das Stofftier wiegt nachdenklich den Kopf hin und her.
„Es soll alles so bleiben, wie es ist. Friedlich, friedlich, friedlich!"
Sie wirft den Bären aufs Bett. Er bleibt auf dem Rücken liegen, Arme und Beine zur Decke gestreckt. (...)
Irgendwann nimmt sie die Bücher und hockt sich in den Ohrensessel. Aber auch dort findet sie keine Ruhe.
„Ich gehe nicht zu Sven, Otto. Der hört sonst nie auf mir nachzulaufen" (S.121).

- Was erfahrt ihr in diesem "Zwiegespräch" darüber, was geschehen ist, wie sich Anne fühlt und was möglicherweise geschehen wird?
- Lasst auch Sven einen "inneren Monolog" mit einem stummen Gegenüber führen, aus dem deutlich wird, wie Sven sich fühlt.
- Sprecht beide Monologe auf der geteilten Bühne und spielt die Szene weiter.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Ein Spiel zum Autor als Person des Romans

Wäre schön, wenn Anne weggeblieben wäre, nachdem sie mir von dem Besuch bei Sven erzählt hatte. Ich hätte eine Menge Möglichkeiten gehabt, die Geschichte zu Ende zu bringen. Irgendein Schluss, der dem Ganzen einen Sinn gibt, der lehrreich ist und Hoffnung macht. Sven könnte das Geld rechtzeitig abliefern, ein letztes Mal fahren, dabei stürzen und schwerverletzt ins Krankenhaus eingeliefert werden. Ede käme ihn besuchen und böte ihm nach langem Hin und Her an, in seinem Laden eine Lehre zu machen. Was aus der Beziehung zwischen Sven und Anne wird, bliebe offen. Oder – auch nicht schlecht (...)
Aber sie kam noch einmal ins Eiscafé. (...)
„Woher wissen Sie eigentlich, dass ich Ihnen kein Märchen erzähle?", fragte sie.
„Das weiß ich nicht." (...)
„Wenn Sie wollen, kann ich Ihnen alles zeigen, (...) alles!"
„Das ist nicht wichtig", sagte ich. „Nur die Geschichte zählt"
(S. 126/127).

- Spielt verschiedene Möglichkeiten durch, wie ihr die Geschichte zu Ende bringen würdet.
- Untersucht, welche Figuren in dem Textausschnitt vorkommen, und überlegt, was das für Leute sein könnten. Bezieht sie mit in euer "Endspiel" ein.
- Besprecht während des Spiels untereinander eure Absichten und Spielideen.
- Der Autor hat seine Meinung gesagt, wie die Geschichte eigentlich enden sollte, sie endet gegen seinen Willen in der Katastrophe. Wer wirklich die Fäden der Geschichte in der Hand hält, bleibt verborgen, aber man kann vermuten, wer es ist.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Blau

(Jürgen Banscherus)

Damals hatte ich bereits seit zwei Jahren keine Zeile mehr geschrieben.
Vormittags las ich in meinem Arbeitszimmer Zeitung,
nachmittags tat ich dasselbe im Café um die Ecke.
Mich interessierten die anderen Gäste nicht, es war mir gleichgültig, wie sie sich bewegten, wie sie sprachen, wie sie schwiegen.
Früher waren sie für mich wichtig gewesen.
Ich hatte den Geschöpfen, die ich an der Schreibmaschine schuf, ihre Gesichter, ihre Stimmen, ihre Gesten gegeben.
Vor einer Woche saß ich wie üblich im Café. Es ging auf den Abend zu, die Kellnerinnen begannen bereits mit der Tagesabrechnung.
Ich erinnere mich nicht, was ich las; wahrscheinlich vom Krieg oder von globalen Katastrophen. Da klopft jemand auf meinen Tisch, ganz leicht, und fragt: „Darf ich mich setzen?" – „Nein", sage ich.
Doch der Mann setzt sich einfach zu mir.
Haare von einem merkwürdig stumpfen Braun, wässrige blaue Augen, schmaler Mund. Eine unsympathische Erscheinung, denke ich.
Er bestellt einen kleinen Kaffee, trinkt ihn hastig aus und sagt: „Komm!"
Ich bin zu verblüfft, um etwas zu erwidern. „Komm!", wiederholt er und steht auf.
Und ich gehorchte. Warum, wollen Sie wissen? Wie soll ich es Ihnen sagen, wenn ich es selbst nicht weiß!
Ich zog meine Jacke an und folgte dem Menschen auf die Straße.
Die Vögel lärmten in den Büschen zwischen den vierstöckigen Häusern, zwei Katzen kreuzten den Weg. Die Luft fühlte sich an, wie es sich für einen Vorsommerabend gehört. Mit gleichmäßigen Schritten ging der Mann vor mir her, drehte sich nicht ein einziges Mal um, so sicher schien er seiner Sache zu sein.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Nein, ich war nicht auf ein Abenteuer aus, auf der Suche nach einem Stoff für ein neues Buch. Mit diesem Mann verband mich etwas, das ich nicht benennen konnte. Vertraut kam er mir vor, mit jedem Schritt mehr.
Vor dem Eingang eines zweistöckigen Hauses blieb er schließlich stehen. Er öffnete die Tür, und ich folgte ihm zwei Treppen hinauf in eine spärlich möblierte Wohnung. Auf einem roh gezimmerten Tisch stand eine Schreibmaschine mit eingespanntem Papier, davor ein zierlicher Stuhl.
In einer Ecke des Zimmers lag eine Matratze.
„Setz dich!", sagt der Mann und zeigt auf den Stuhl vor dem Schreibtisch.
„Aber . . .", beginne ich. „Setz dich!", wiederholt der Mann. „Und schreib! Ich setzte mich. Doch dann fragte ich: „Wer zum Teufel sind Sie?" Er zögert. „Ich heiße Blau", antwortet er endlich.
Blau? Die Hauptperson meines ersten Romans hieß Blau, Max Blau. Seine Haare waren von einem merkwürdig stumpfen Braun, seine Augen wässrig blau, der Mund war ein schmaler Strich . . . das alles war ein schlechter Scherz! „Heißen Sie Max Blau?", frage ich vorsichtig. Er nickt. „Und Sie sind Archivar?" Er nickt. „Drei Kinder, geschieden?" Er nickt.
„Aber das muss ein Irrtum...", setze ich von neuem an.
Max Blau unterbricht mich.
„Schreib!", befiehlt er zum dritten Mal. Ich gab nach. Was immer hier geschah, es wurde Zeit, dass ich es hinter mich brachte.
„Was soll ich schreiben?", fragte ich und hockte mich an die Schreibmaschine.
„Ich werde dir diktieren", antwortete Max Blau. "Bist du bereit?"
Seitdem diktiert mir Max Blau einen neuen Roman, einen Scheißroman. Groß ist Max Blau darin, ein schöner Mann, einer, den die Frauen lieben. Mutig ist er darin und stark. Er schafft sich mit meiner Hilfe neu – und ich tue ihm seinen Willen. Ich kann nicht anders.

Schuldig fühle ich mich ihm gegenüber, weil er zwölf Jahre lang ein Unglückswurm war, ein verstaubter Archivar, hoffnungslos und einsam. So verdammt schuldig fühle ich mich, wenn ich sein verbittertes Gesicht sehe und den gekrümmten Rücken.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Ich schreibe Tag und Nacht, der Stoß eng beschriebener Manuskriptseiten wächst. Manchmal verschwindet Max Blau für eine Stunde. Dann schließt er die Wohnungstür ab.
In dieser Zeit lege ich mich auf die Matratze und versuche zu schlafen. Doch es gelingt mir nicht. Dafür ist die Angst zu groß. Ja, die Angst. Denn am zweiten Tag dieses Alptraums habe ich ihn gefragt:
„Was werden Sie tun, wenn der Roman fertig ist, Herr Blau?"
Er hat gelächelt und geantwortet:
„Nun, was denkst du? Ich werde ihn zum Verlag bringen."
„Aber man wird ihn nicht nehmen. Dazu ist der Roman einfach zu schlecht", sagte ich.
Er zog die schmalen Schultern hoch: „Ich werde es weiter versuchen."
„Und was ist, wenn Sie einen Verlag finden?" ließ ich nicht locker.
„Das wird das Ende des alten Max Blau sein", antwortete er.
„Und was wird mit mir?" fragte ich schnell.
Er schwieg lange und sagte endlich:
„Ich bin durch dich, und du bist durch mich. Sterbe ich, stirbst du mit mir. Das verstehst du doch, oder?"
Nein, ich verstehe nichts, überhaupt nichts. Ich weiß nur, dass mich jedes neue Blatt Papier näher an jenen schrecklichen Augenblick heranbringt.
Gegen mein Leben schreibe ich, welch ein Irrsinn!
Ich werde Max Blau in seinem neuen Roman sterben lassen, ich werde ihn töten müssen. Keine Ahnung, wie ich das anstellen werde. Aber es ist die einzige Chance.

- In dieser Geschichte taucht, wie im Roman „Asphaltroulette", ein Autor auf.
  Beschreibe das andere Verhältnis zu seinen Personen.

- Lasst auch Sven und Anne gegen ihren Autor rebellieren.

© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de