
Träume von Günter Eich. Ein Hörspiel der 50er Jahre im praktischen Unterricht DaF

Monika Jordanow

*Nein, schläft nicht,
während die Ordner der Welt geschäftig sind!
Seid mißtrauisch (...)
Tut das Unnütze, singt die Lieder,
die man aus eurem Mund nicht erwartet!
Seid unbequem, seid Sand,
nicht das Öl im Getriebe der Welt!¹*

Diese berühmt gewordenen Verse erscheinen 1953, zwei Jahre nach der Erstausstrahlung des Hörspiels *Träume* in der gleichnamigen Buchausgabe (vgl. Wagner 1999: 103). Anhand der Kontroversen und Debatten, die dieses Hörstück vor und nach der Ausstrahlung ausgelöst hat, lässt sich die Brisanz und wohl auch die Bedeutsamkeit des Stücks ablesen. Von Günter Eich erfolglos am ersten September 1950 beim Bayrischen Rundfunk in München für einen Wettbewerb eingereicht und dort am Ende des Jahres abgelehnt, wird das Hörspiel jedoch mit Begeisterung vom Nordwestdeutschen Rundfunk aufgenommen und in Windeseile produziert (vgl. Wagner 1999: 87,95). Der NWDR ist sich der Sprengkraft der Thematik bewusst und schaltet medienwirksam ein Hörertelefon, das schon während, aber auch noch nach der ersten Ausstrahlung des Hörspiels am 19. April 1951 Anrufe von meist empörten Hörern entgegennimmt (vgl. Wagner 1999: 95f).²

Die verschiedenen Interpretationsebenen und die Beschaffenheit des Hörspiels ermöglichen eine vielfältige Behandlung des Stücks im Fremdsprachenunterricht, die je nach Sprachniveau der Deutschlerner oder der im Unterricht zur Verfügung stehenden Zeit ausgewählt werden können. Im vorliegenden Beitrag werden dementsprechend fünf Didaktisierungsmöglichkeiten vorgestellt, die unterschiedliche Zielsetzungen im Unterricht verfolgen.

Das Hörspiel³ besteht aus insgesamt fünf Traumsequenzen, die jeweils von einem kurzen Ansagetext über die träumende Person eingeleitet und durch weitere vier

1 Eich 1966: 88.

2 Ruth Schmitt-Lederhaus protokolliert die Reaktionen der Radiohörer und der geladenen Gäste im Studio des NWDR in ihrer Monographie (1989: 27-49). Heinz Schwitzke wiederum stellt in den 70er-Jahren für ein „in die Tiefe wirkendes Hörspiel“ die These auf: „Vermutlich gehört zur heutigen Funktion der Literatur und entsprechend des Hörspiels, daß sie in hohem Maße dem Publikum zuwider geschehen, in Auseinandersetzung mit ihm.“ (1972: 105). Beide Positionen zusammenfassend diskutiert Annette Berndt die Rolle des Hörspiels „Träume“ für Produzenten und Rezipienten in den 50er-Jahren (2001: 30ff).

3 Die Didaktisierung bezieht sich auf die Produktion des Nordwestdeutschen Rundfunks von 1951, die im Jahr 1997 als Originalhörspiel in Form einer CD von DerHörVerlag GmbH wiederaufgelegt worden ist. Die Gesamtlauzeit des Hörspiels beträgt 72 Minuten.

Zwischenspiele unterteilt werden. Diese Abfolge von Sequenzen wird überdies von einem Vor- und Nachspiel eingerahmt. Daraus ergibt sich die folgende Sequenzenfolge:

- Vorspiel: *Atomversuch von Bikini*
1. Ansagetext: *Schlossermeister Wilhelm Schulz, Westfalen*
1. Traum: *Der Güterwaggon*
1. Zwischenspiel: *Der Mensch ist des Menschen Feind*
2. Ansagetext: *Tochter des Reishändlers Li Wen-Tschu, China*
2. Traum: *Der Vampir*
2. Zwischenspiel: *Ich werde daran denken*
3. Ansagetext: *Automechaniker Lewis Stone, Australien*
3. Traum: *Die Puppe*
3. Zwischenspiel: *Die Landschaft deines Herzens*
4. Ansagetext: *Kartenzeichner Iwan Iwanowitsch Boleslawski, Moskau*
4. Traum: *Afrikatrommeln*
4. Zwischenspiel: *Unhörbare Laute*
5. Ansagetext: *Hausfrau Lucy Harrison, New York*
5. Traum: *Die Termiten*
- Nachspiel: *Wache gut auf, mein Freund!*¹

Die fünf Träume, dem Inhalt nach eher als Albträume zu bezeichnen, werden, dramaturgisch durch Hintergrundgeräusche unterstützt, hörspielerisch umgesetzt, während die übrigen Texte in Abgrenzung dazu einzelnen Sprechern monologisch zugeordnet werden. Die den Träumen unmittelbar vorangestellten Ansagetexte weisen einen protokollartigen Stil auf, während die Zwischenspiele in einem fast lyrischen Ton formuliert werden. Die Vor- und Nachspiele dagegen sind in Prosa gehalten und zum Teil wie auch einige Zwischenspiele durch direkte Rede geradewegs an den Hörer adressiert. Die Zwischenspiele stellen inhaltlich eine Reflexion über den vorangegangenen oder nachfolgenden Traum dar und nehmen teilweise eine Appellfunktion ein. Sie bewirken jedoch gleichzeitig auch eine Verbindung zwischen den verschiedenen Träumen, da sie nicht eindeutig nur einem Traum zugeordnet werden können.

Die Träume werden durch die im Präteritum geschriebenen Ansagetexte der Vergangenheit zugeordnet. Vor allem durch den ersten Traum wird assoziativ ein Bezug zur Verdrängung der Geschehnisse während des NS-Regimes in der unmittelbaren Nachkriegszeit hergestellt. Bemerkenswerter Weise wird auch die Tatsachenverdrängung der Opfer in Traum eins, vier und fünf thematisiert. Die einrahmenden Vor- und Nachspiele stellen die damalige aktuelle Wirklichkeit der Nachkriegszeit, und zwar die akute Bedrohung durch Atom- und Wasserstoffbomben

¹ Zur besseren Unterscheidung ist der Inhalt der Sequenzen durch einen Titel, die Ansagetexte durch die im Hörspiel genannten Berufsbezeichnungen, Namen und Orte der Träumenden dargestellt.

dar. Man soll aus der Vergangenheit lernen und nicht verdrängen, sondern handeln und aktiv in das Weltgeschehen eingreifen. „Alles, was geschieht, geht dich an.“ formuliert Eich zwei Jahre später in der Buchausgabe des Hörspiels in dem letzten Satz seines Eingangsgedichts (vgl. Schmitt-Lederhaus 1989: 85).

Das Hörspiel weist durch die komplexe Thematik und eine Gesamtspielzeit von 72 Minuten einen hohen Anspruch auf, an den die Lerner schrittweise herangeführt werden müssen. Durch die formale Unterteilung ist es jedoch auch möglich nur einen Teil des Hörspiels im Rahmen eines Fremdsprachenunterrichts zu erarbeiten. Daraus ergeben sich vielfältige Didaktisierungsmöglichkeiten, die im Folgenden ausgeführt werden sollen. Diese Unterrichtsvorschläge laufen auf unterschiedliche kreative Aufgabenstellungen hinaus, die je nach Lernergruppe, Lernerniveau oder der zur Verfügung stehenden Zeit ausgesucht oder sogar miteinander kombiniert werden können.¹ Allgemeingültige Vorentlastungen, z. B. die Einführung unbekannter Vokabulars vor einer Hör- oder Leseaufgabe, werden bei den nun folgenden Didaktisierungen nicht explizit erwähnt, sind jedoch selbstverständlich an entsprechender Stelle zu leisten.

Aufgrund der emotional aufregenden Thematik und Darstellungsweise, setzt die Arbeit mit diesem Hörspiel im Fremdsprachenunterricht voraus, dass man die Lernergruppe bereits gut kennt und einschätzen kann, was man den Teilnehmern an inhaltlicher oder kreativer Bearbeitung des Stoffs zumuten kann. Man sollte dabei mit entsprechender Sensibilität den Teilnehmern gegenüber vorgehen.

ERSTER DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Hörverständnis: 5. Traum: Die Termiten

Produktion: eigenes Horrorhörspiel / Alternativ: Theaterstück

Ziel: Kommunikation, Motivation

MÖGLICHKEITEN DER DIDAKTISCHEN VERWENDUNG UND SPEZIELLE LERNZIELE

Der erste Vorschlag ist für eine kürzere Unterrichtseinheit gedacht, bei der es nicht darum geht, das gesamte Hörspiel im Kurs zu erarbeiten. Der fünfte Traum (Termiten) soll aus dem Gesamtkontext herausgenommen und unabhängig von allen anderen Hörspielsequenzen betrachtet werden. Die Beschäftigung mit einem kleinen Teil des Hörspiels ohne die komplexe Gesamtthematik führt zwar inhaltlich in eine andere Richtung des Verständnisses, soll jedoch als Anregung zur Textproduktion für kürzere Unterrichtseinheiten anregen.

Die Kürze der Sequenz, die einfache Sprache, die Beschränkung der handelnden Personen auf drei Protagonisten sowie eine übersichtliche Situationsdarstellung durch klar definierte Hintergrundgeräusche, was die Verwendung dieses Traums

¹ Die Gliederung der Didaktisierungsvorschläge lehnt sich zur besseren Übersichtlichkeit an die folgende Monographie an: Berndt 1994.

gerade auch für Sprachanfänger begünstigt, liegt ebenso bei den übrigen vier Traumsequenzen vor. Allerdings eignet sich der Termitentraum für Sprachanfänger am besten, weil hier gut an das Wissen über oder sogar das Interesse an Horrorfilmen (z.B. Steven King u. a.) angeknüpft werden kann. Der Angriff der Termiten ist ein irreales, phantastisches Traumgebilde, das die emotionale Substanz des Einzelnen nicht in dem Maße angreift, wie es bei den restlichen Träumen der Fall sein könnte, die allesamt viel realistischer wirken. Hier kann dementsprechend nach rein dramaturgischen Aspekten des Horrorgenres gearbeitet werden, da die kontextlose Bearbeitung die Ernsthaftigkeit des Hörspiels außer Acht lässt. Gerade für jugendliche Teilnehmer erscheint diese Herangehensweise sinnvoll. Die zunächst zusammenhangslose Bearbeitung schließt jedoch nicht aus, die Beschäftigung mit einem weiteren Großteil des Hörspiels im Rahmen eines umfangreicheren Projekts anzuschließen.

Durch die Produktion eines eigenen Horrorkurzhörspiels können die Teilnehmer entdecken, mit welchen sprachlichen Möglichkeiten die Darstellung einer spannenden Geschichte durchführbar ist. Der Schwerpunkt bei dieser Übung liegt insgesamt auf den kommunikativen Fertigkeiten, da die Teilnehmer in rege Diskussionen über die Gestaltung und den Aufbau der eigenen Geschichte verwickelt werden.

PÄDAGOGISCHE AUSGANGSSITUATION

1. Unterrichtsrahmen: Lerner aus verschiedensprachigen Ländern;
regulärer Sprachunterricht / Kurzprojekt
2. Sprachniveau: ab A2
3. Zeitaufwand:

- Initialphase:	1 Ustd.
- Hören und Analyse des Stückes:	1 Ustd.
- Textproduktion:	4 Ustd.
- Sprechen und Aufnahme der Texte:	1 Ustd.
4. Gruppengröße / Sozialformen: Teilnehmerzahl unbegrenzt;
3er bis 4er Gruppen

INITIALPHASE

Den Teilnehmern werden folgende Bilder aus dem Film „Die Vögel“ von Alfred Hitchcock gezeigt. Die meisten werden den Film zwar nicht gesehen haben, können aber dennoch den Titel und die Bilder zuordnen, da er vielfach in Wort und Bild zitiert worden ist. Die Fotos sind jedoch auch ausdrucksstark genug, um durch Bildbeschreibungen auf den Inhalt des Films schließen zu können.



Nachfolgend werden Assoziationen zum Thema Horrorfilm gesammelt: Wie wird etwas dargestellt? Was erzeugt Spannung? etc.

Anschließend sollen die Teilnehmer formulieren, wie Ähnliches beim Hörspiel dargestellt werden könnte, bei dem die visuellen Möglichkeiten wegfallen. Ziel ist es im Vorfeld gemeinsam Gestaltungsmöglichkeiten zu diskutieren, um nach dem Hören nicht nur von dem Gehörten beeinflusst zu werden. Außerdem wird

1 Bildnachweis (21.08.2006): <http://daveyp.no-ip.com/hitchcock/gallery/displayimage.php?pos=-11>; <http://daveyp.no-ip.com/hitchcock/gallery/displayimage.php?album=4&pos=3>; <http://daveyp.no-ip.com/hitchcock/gallery/displayimage.php?album=4&pos=2>; <http://daveyp.no-ip.com/hitchcock/gallery/displayimage.php?album=4&pos=1>

das Interesse verstärkt geweckt, später selbst ein Hörspiel nach eigenen Ideen auszuarbeiten.

Unter dem Titel „Die Termiten“ sollen schließlich Handlungsassoziationen gesammelt werden: Wie könnte die Geschichte verlaufen? Was passiert? Wer sind die Hauptpersonen? Wo spielt die Geschichte? ...

AUDITIV-REZEPTIVE / DISKURSIVE PHASE

Fragestellungen vor dem ersten Hören:

1. Worum geht es in dem Stück?
2. Achten Sie auf die Hintergrundgeräusche.
3. Stimmen Ihre vorherigen Vermutungen mit dem Gehörten überein?

Vor dem zweiten Hören:

1. Wie stehen die Personen zueinander, was fühlen sie?
2. Wieso schaltet die Frau das Radio ein? Was bewirkt es? Hilft es?
3. Gäbe es etwas anderes, was die Frau tun könnte?

KREATIVE PHASE (SCHREIBEN)

Bevor die Teilnehmer sich in Gruppen einteilen, können im Plenum einige Titel assoziiert werden, um einen Ideenpool anzuregen. Um den Teilnehmern die anschließende Realisierung zu erleichtern, sollten einige Orientierungshilfen vorgegeben werden:

1. Erstellen Sie zunächst eine Handlungsskizze mit Orts- und Personenangaben (Charakterisierungen)
 Worauf soll die Geschichte hinauslaufen?
2. Sammeln Sie gestalterische Mittel.
 Wie können wir das Geschehen darstellen?
 Was brauchen wir dazu? (Musik, Geräusche.... *Rechtzeitig darum kümmern!*)
3. Formulieren Sie die Dialoge mit Regieanweisungen
 Wann muss was eingesetzt werden und wie?

KORREKTURPHASE

Da die Teilnehmer daran interessiert sein werden, die anderen Lerner mit dem eigenen Werk zu überraschen, zu erschrecken oder zu verblüffen, sollte die Korrektur hier während der Textproduktion vom Lehrkörper übernommen werden.

KREATIVE PHASE (SPRECHEN)

Den Teilnehmern muss genügend Zeit zum Üben der Texte eingeräumt werden, wobei auch die Aussprache von dem Lehrkörper überwacht werden kann. Korrekturschwerpunkte können auch auf der Expressivität der Sprache liegen.

Anschließend werden Aufnahmegeräte mit Tonkassetten bereitgestellt, die die Teilnehmer nutzen können.

Zum Schluss folgt das gemeinsame Hören der eigenen Produkte.

ALTERNATIVE VORSCHLÄGE DER DIDAKTISIERUNG

Alternativ kann eine Inszenierung als kleines Theaterstück angestrebt werden, wobei hier jedoch die Gefahr besteht, dass die Teilnehmer sich verstärkt auf visuelle Mittel beschränken könnten und kaum verbale Passagen eingebaut würden.

Ebenfalls denkbar wäre es, die Teilnehmer die gehörte Szene als Theaterstück inszenieren zu lassen, wodurch weniger schriftliche Fertigkeiten eingesetzt würden, was die Bearbeitungsdauer erneut verkürzen könnte.

ABSCHLIEßENDER DIDAKTISCHER KOMMENTAR

Diese Didaktisierung garantiert einen hohen Spaßfaktor, in Bezug auf den Wegfall der Ernsthaftigkeit des gesamten Hörspielthemas. Insofern kann sie gut zur Auflockerung des Unterrichts dienen, den Zusammenhalt der Gruppe stärken, die eigene Kreativität aktivieren und die Motivation aufbauen, weiter in die deutsche Sprache einzudringen.

ZWEITER DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Hörverständnis: Alle fünf Träume, jedoch in Gruppen = ein Traum pro Gruppe

Produktion: Nacherzählung / Alternativ: Inhaltsangabe

Ziel: Anwendung der Vergangenheitsformen

MÖGLICHKEITEN DER DIDAKTISCHEN VERWENDUNG UND SPEZIELLE LERNZIELE

Der Vorschlag sieht vor, sich wiederum nur mit einem Teil des Hörspiels zu beschäftigen. Diesmal werden alle fünf Träume im Unterricht behandelt, was jedoch in Gruppenarbeiten aufgeteilt wird. Die anschließende Textproduktion dient zur kreativen Übung der Vergangenheitsformen, die vor der Beschäftigung mit dem Hörspiel unbedingt wiederholt werden sollten, um die phantasievolle Arbeit während der Produktion nicht zu behindern.

Auch hier steht die ursprüngliche Thematik des Hörspiels nicht im Vordergrund, kann aber gut angeschlossen werden.

PÄDAGOGISCHE AUSGANGSSITUATION

1. Unterrichtsrahmen: Lerner aus verschiedensprachigen Ländern;
regulärer Sprachunterricht
2. Sprachniveau: ab B2
3. Zeitaufwand:
 - Initialphase: ½ Ustd.
 - Hören und Analyse der Stücke: 1 Ustd.
 - Textproduktion: 1 Ustd.
 - Gegenseitige Korrektur: ½ Ustd.
 - Vortagen der Texte: ½ Ustd.
4. Gruppengröße / Sozialformen: insgesamt 15–20 Teilnehmer;
Plenum, 3er-Gruppen, Einzelarbeit

INITIALPHASE

Zu allererst müssen die Teilnehmer darauf vorbereitet werden, was sie inhaltlich erwartet. Dazu werden zunächst zwei Assoziogramme mit den Stichwörtern *Träume* und *Alpträume* erstellt. Anschließend können 2-3 Bilder von Salvador Dalí besprochen werden, der als Surrealist Traumgestalten in ihrer Unwirklichkeit malerisch umgesetzt hat.





1

Die Teilnehmer können in drei Gruppen (ein Bild pro Gruppe) zusammenfassen, was dargestellt wird, es gegenseitig vortragen und durch vergleichende Betrachtungsweise miteinander diskutieren. Hierdurch sollen sich die Teilnehmer einen besseren Zugang zu der in den Hörspielszenen vorkommenden Irrealität erarbeiten.

AUDITIV-REZEPTIVE / DISKURSIVE PHASE

Entsprechend der Traumanzahl werden fünf Gruppen gebildet. Nach Möglichkeit sollte die Gruppengröße jedoch vier Personen nicht überschreiten. Jedes Team sollte einen Koordinator bestimmen, der gruppenintern den reibungslosen Ablauf des Projekts organisieren kann. Die Lehrperson sollte sich so weit wie möglich zurücknehmen und lediglich in eine Beraterfunktion treten.

Die Träume sollen in der jeweiligen Gruppe unter folgenden Fragestellungen gehört und miteinander diskutiert werden.

Fragestellungen vor dem ersten Hören:

1. Worum geht es allgemein?
2. Was passiert?

Vor dem zweiten Hören:

1. Welche Personen kommen vor und wie stehen sie zueinander?
2. Welche Gefühle werden transportiert?
3. Warum handeln die Personen so wie sie handeln? Diskutieren Sie.

1 Salvador Dalí: „Bacchanal“ (Collection Rita Green, Zürich) , „Brennende Giraffe“ (Kunstmuseum Basel/Emanuel Hoffmann Stiftung), „Das Konzert oder das rote Piano oder das rote Orchester“ (Private Sammlung)

KREATIVE PHASE (SCHREIBEN)

In Einzelarbeit sollen die gehörten und analysierten Träume nun als Nacherzählung in der 3. Person verschriftlicht werden. Die Teilnehmer sollten dazu ermutigt werden, die Erzählungen nach eigener Phantasie auszuschmücken, im Wesentlichen dem vorgegebenen Handlungsstrang jedoch treu zu bleiben. Bei dieser Übung kommt es auf die korrekte Anwendung der Vergangenheitsformen an, die daher in vorhergehenden Unterrichtseinheiten ausführlich wiederholt werden sollten.

KORREKTURPHASE

Die Korrekturphase findet wiederum innerhalb der zuvor gebildeten Kleingruppen statt, wobei die Arbeiten unter den Teilnehmern gelesen, korrigiert und evtl. diskutiert werden sollen. Ein Text soll als Ergebnis der Gruppenarbeit im Plenum durch einen oder mehrere Vortragende präsentiert werden. Die ausgewählten Texte können jedoch auch kopiert und als Lesehausaufgabe verteilt werden.

ABSCHLUSSPHASE

Im Anschluss an den Vortrag der Texte oder die Leseaufgabe soll ein inhaltlicher Vergleich aller Träume angeschlossen werden, der auch schriftlich erfolgen kann:

Was haben die Träume gemeinsam? Worum geht es in allen Träumen? Was ist das Hauptthema?

ALTERNATIV

Im Rahmen der Beschäftigung mit Textarbeit, zum Beispiel im schulischen Kontext, kann die Aufgabe auch darin bestehen, Inhaltsangaben zu schreiben. Hierbei wird geübt einen komplexen Inhalt kurz, aber korrekt wiederzugeben.

ABSCHLIESSENDER DIDAKTISCHER KOMMENTAR

Dieser Didaktisierungsvorschlag zielt auf Gruppen, die eigenständige Arbeit gewöhnt sind oder die an diese Unterrichtsform herangeführt werden sollen. Der Lehrkörper soll lediglich Impulse sowie Hilfestellungen geben, die von den Lernern selbstständig weitergeführt werden.

DRITTER DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Hörverständnis: Alle fünf Träume; zum Schluss auch Vor-, Zwischen- und Nachspiele
Produktion: Zwischentexte
Ziel: Imperativformen, Einarbeitung in den Sinn der Träume im Gesamtkontext des Hörspiels, Historische Einbettung, Kommunikation

MÖGLICHKEITEN DER DIDAKTISCHEN VERWENDUNG UND SPEZIELLE LERNZIELE

Die Teilnehmer sollen sich wiederum mit den Traumsequenzen beschäftigen, was eine ähnliche Ausgangssituation wie bei der zweiten Didaktisierung vorsieht. In Gruppenarbeit werden die Inhalte der einzelnen Träume erarbeitet und als Fazit unter Einsatz der Imperativformen zusammengefasst.

Diese Didaktisierung dient zur weiteren Annäherung der Gesamtthematik und kann entweder separat im Unterricht als erweiterte Grammatikübung eingesetzt werden oder an den zweiten Didaktisierungsvorschlag angeschlossen werden. Je nach Einsatz des gegenwärtigen Entwurfs ergibt sich dafür eine abweichende Ausgangssituation und Initialphase, was im Folgenden durch a) für eine unabhängige Lerneinheit und b) für einen Anschlussvorschlag gekennzeichnet wird.

Denkbar ist die angebotene Unterrichtseinheit jedoch auch als Vorübung zur Teilbearbeitung des Gesamthörspiels, was in den beiden letzten Didaktisierungsvorschlägen zum Tragen kommt.

PÄDAGOGISCHE AUSGANGSSITUATION

1. Unterrichtsrahmen: Ähnlicher kultureller Hintergrund der Teilnehmer;
regulärer Sprachunterricht

2. Sprachniveau: ab B1

3. Zeitaufwand:

a) - Initialphase: :	1 Ustd.
- Hören und Analyse der Träume:	1 Ustd.
- Textproduktion:	2 Ustd.
- Vortragen der Texte:	2 Ustd.
- Abschlussphase:	2 Ustd.
b) - Initialphase:	2 Ustd.
- Hören und Analyse der Träume:	1 1/2 Ustd.
- Textproduktion:	2 Ustd.
- Vortragen der Texte:	2 Ustd.
- Abschlussphase:	1 Ustd.

4. Gruppengröße/ Sozialformen: insgesamt 15–20 Teilnehmer
3er- oder 4er-Gruppen

INITIALPHASE

a) Es ist möglich hier die Initialphase des zweiten Didaktisierungsvorschlags zu nehmen. Falls jedoch internetfähige Computer zur Verfügung stehen, kann man auf spielerische Art und Weise in die Traumdeutung einführen. Im Internet stehen verschiedene Seiten zur Verfügung, die Traumdeutungen anbieten (z. B. <http://>

deutung.com/). Die Teilnehmer können ein paar Minuten damit verbringen, nach verschiedenen Stichwörtern stöbern und sich spielerisch in das Thema *Träume als Sprache des Unbewussten* einarbeiten.

b) Anstatt hier nochmals in die Traumdeutung einzuführen, soll das Augenmerk nun auf historische Zusammenhänge gelenkt werden. Es bietet sich daher an, das Wissen der Teilnehmer über die NS- und Nachkriegszeit zu aktivieren und gegebenenfalls Informationslücken zu schließen. Auch kurzgefasste Auskünfte zu Günter Eichs Werken im Rahmen der Nachkriegsliteratur können hier nützlich platziert werden.

AUDITIV-REZEPTIVE / DISKURSIVE PHASE

a) Die Teilnehmer teilen sich in fünf Gruppen zu je drei bis vier Personen auf, so dass sich jede Gruppe mit einem Hörspiel-Traum unter den folgenden Fragestellungen beschäftigen kann.

Fragestellungen vor dem ersten Hören:

1. Worum geht es allgemein?
2. Was passiert?

Vor dem zweiten Hören:

1. Welche Personen kommen vor und wie stehen sie zueinander?
2. Welche Gefühle werden transportiert?
3. Warum handeln die Personen so wie sie handeln? Diskutieren Sie.
4. Was könnte die Moral des Traums sein?

b) wie a), die letzte Frage jedoch erweitern:

Was könnte die Moral des Traums sein? Stellen Sie eine Verbindung zur NS- und Nachkriegszeit her.

KREATIVE PHASE (SCHREIBEN)

Das unabhängig vom Lehrkörper, aber gemeinsam erarbeitete Verständnis des jeweiligen Traums soll nun unter Verwendung des Imperativs als Appell formuliert werden.

KORREKTURPHASE

Die Korrektur erfolgt bei Bedarf durch die Lehrperson.

KREATIVE PHASE (SPRECHEN)

Jede Gruppe trägt die geschriebenen Kurztexte vor, indem zunächst der jeweilige Traum der ganzen Klasse vorgespielt und anschließend der zugehörige Text vorgelesen

wird. Die anderen Gruppen können das Gehörte mit den eigenen Arbeitstexten vergleichen und zum Schluss diskutieren.

ABSCHLUSSPHASE

- a) Zum Abschluss sollen die originalen Zwischenspiele, sowie das Vor- und Nachspiel gehört und diskutiert werden. Hierzu ist es nun jedoch nötig zuvor die Einführung in die historischen Gegebenheiten zu leisten, die bei b) bereits in der Initialphase vorgenommen worden sind: das Wissen der Teilnehmer über die NS- und Nachkriegszeit aktivieren und gegebenenfalls Informationslücken schließen, Kurzeinführung in Günter Eichs Werke auch im Rahmen der Nachkriegsliteratur. Nach dem gemeinsamen Hören der Anfangs-, Zwischen- und Schlusssequenzen müssen die Eindrücke mit den bearbeiteten Träumen in Beziehung zueinander gebracht werden. Was ist das Hauptthema des Hörspiels?
- b) An das Gemeinsame Hören der originalen Vor-, Zwischen- und Nachspiele schließt sich ein inhaltlicher Vergleich mit den eigenen Texten und die Erarbeitung eines inhaltlichen Gesamtzusammenhangs. Auch hier steht am Ende die Frage: Was ist das Hauptthema des Hörspiels?

ABSCHLIESSENDER DIDAKTISCHER KOMMENTAR

Die Zwischentexte können moralisierend ausfallen und für regen, an Wertvorstellungen heranreichenden Diskussionsstoff sorgen. Eine kreative und von gegenseitigem Respekt durchdrungene Arbeitsatmosphäre sollte von allen Teilnehmern gewährleistet werden.

VIERTER DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

- Hörverständnis: Vorspiel, alle fünf Träume inkl. Ansagetexte
Produktion: Nachrichtensendung (Hörfunk) / Tagesschau (Video)
Ziel: Anwendung unterschiedlicher Grammatik, Erarbeitung historischer Zusammenhänge, Zusammenarbeit des ganzen Kurses, Selbstorganisation

MÖGLICHKEITEN DER DIDAKTISCHEN VERWENDUNG UND SPEZIELLE LERNZIELE

Die vierte Didaktisierung geht wie die erste über den eher reproduktiven Charakter der Schreibaufgaben hinaus. Die Teilnehmer sollen sich in die Situation von Journalisten versetzen, die entweder eine Nachrichtensendung für den Hörfunk oder, soweit die technischen Möglichkeiten und Kenntnisse es zulassen, eine fiktive Tagesschau auf der Basis des Hörspiels herstellen.

Durch die Formulierung der Nachrichten werden mehrere Grammatiken zur Anwendung gebracht: die indirekte Rede und somit der Konjunktiv I, das Passiv

und die Indefinitpronomen. Außerdem können Frage- und Antwortdialoge in Form von Interviews durch Live-Schaltungen eingebaut werden. Hierbei sollte man beachten, dass es um die Anwendung der Grammatiken geht und daher entsprechende Wiederholungen unbedingt im Vorfeld durchgeführt werden sollten.

Diesem Projekt sollte nach Möglichkeit ein weiter zeitlicher Rahmen eingeräumt werden, um den Teilnehmern viel Spielraum für die Kreativität und die Umsetzung zu ermöglichen. So eine Nachrichtensendung erlaubt den Lernern eine differenzierte Teilnahme an dem Projekt, in dem je nach Interesse verschiedene Rollen übernommen werden können. Demnach wäre auch eine Unterteilung in Textproduzenten, Regisseure und Schauspieler denkbar, bei der sich auch schwächere Sprachenlerner gut integrieren können.

PÄDAGOGISCHE AUSGANGSSITUATION

1. Unterrichtsrahmen: Lerner aus verschiedensprachigen Ländern;
mehrtägiges Großprojekt

2. Sprachniveau: ab B2

3. Zeitaufwand:
 - Initialphase: mind. 2 Ustd.
 - Hören und Analyse der Stücke: 3 Ustd.
 - Textproduktion: mind. 6 Ustd.
 - Korrekturphase: mind. 2 Ustd.
 - Sprechen üben und Aufnahme der Texte: mind. 3 Ustd.oder:
 - Inszenierung und Videoaufnahme: mind. 6 Ustd.

4. Gruppengröße/ Sozialformen: mindestens 6 Teilnehmer
wechselnde Gruppen

INITIALPHASE

Die Initialphase soll es den Teilnehmern erleichtern die für die Textproduktion notwendigen Informationen abzurufen oder neu zu erfahren und zu ordnen. Daher empfiehlt sich ein Assoziationsspiel, bei dem die Teilnehmer versuchen sollen sich in 6er-Gruppen mit ihrer Phantasie in das Jahr 1951 in Deutschland zurückzusetzen. Kommunikativ soll ein Bild der Nachkriegszeit entstehen, das für die Teilnehmer immer greifbarer wird: Was ist passiert? Was passiert jetzt? Aus einem Beutel ziehen die Gruppen Zettel, auf denen entweder ein Stichwort oder eine Erklärung zu einem Stichwort vermerkt ist. Dabei ist absichtlich nicht gewährleistet, dass eine Gruppe das Stichwort und die zugehörige Erklärung in Händen hält. Es soll zunächst weiter überlegt, assoziiert und kombiniert werden, was womöglich noch unbekannt ist.

Mögliche Paare können sein:

Mai 1945	Ende des zweiten Weltkrieges.
Weiße Rose	Name einer Widerstandsgruppe in München während der Zeit des Nationalsozialismus. Im Juni 1942 wurde die Gruppe gegründet und bestand bis zum Februar 1943. Am 22.02.1943 wurden die Geschwister Hans und Sophie Scholl und ihr Freund Christoph Probst hingerichtet. Die Mitglieder der Weißen Rose verfassten, druckten und verteilten unter Lebensgefahr insgesamt sechs Flugblätter, in denen zum Widerstand gegen den Nationalsozialismus aufgerufen wurde.
Persilschein	Das Wort kommt aus dem militärischen Sprachgebrauch und ist auf das gleichnamige Waschmittel zurückzuführen. In der Entnazifizierungsphase konnten nicht nazistische Personen – oft waren das Geistliche – Erklärungen über Personen machen, dass sie sich im Nazi-Reich nicht kriminell betätigt haben oder sogar vielleicht heimlich Gegner des Nazi-Regimes waren. Umgangssprachlich kann man sagen, dass die betroffenen Personen von ihrer zuvor braunen Gesinnung „reingewaschen“ wurden (wobei Reinheit als unschuldig zu verstehen ist). Ihnen wurde eine „weiße Weste“ attestiert und sie durften nun wieder eine Wohnung beantragen oder ein Geschäft eröffnen. 1948 führte ein Schnellverfahren zu vielen fragwürdigen Urteilen.
Nürnberger Prozesse	Gerichtsverfahren gegen 24 Hauptangeklagte der nationalsozialistischen Führung wegen Kriegsverbrechen im zweiten Weltkrieg. Der Prozess begann am 20. November 1945 in Nürnberg vor dem Internationalen Militärgerichtshof. Außerdem gab es Folgeprozesse gegen Ärzte, Juristen, führende Personen aus der Wirtschaft u. a., die vor US-amerikanischen Militärgerichten stattfanden. In diesen wurden die Verbrechen von 177 Angeklagten untersucht. Die Prozesse wurden aus symbolischen Gründen in Nürnberg abgehalten, wo in der Zeit des Nationalsozialismus die Reichsparteitage der NSDAP abgehalten worden waren.
VW Käfer	Symbol für das Wirtschaftswunder ab 1949 in Deutschland. Am 20. Juni 1948 findet in Westdeutschland (d. h. in der Englischen, Amerikanischen und Französischen Besatzungszone) eine Währungsreform statt. Hier wurden jeder Person in zwei Schritten sofort 40,- DM (Deutsche Mark) und etwas später 20,- DM bar ausgezahlt; Schulden wurden umgerechnet mit dem Kurs 10 Reichsmark (RM, Währung während des Dritten Reiches) zu 1 DM (10:1) umgestellt; Löhne und Mieten jedoch mit dem Kurs 1:1; Bargeld wurde zum Kurs 100 Reichsmark zu 6,50 DM umgetauscht.
Teilung Deutschlands	Die Volksvertretung der sowjetischen Besatzungszone verkündet am 07. Oktober 1949 die Verfassung der Deutschen Demokratischen Republik (DDR), die dadurch gegründet wird.

Trümmerfrauen	<p>Frauen, die nach dem Zweiten Weltkrieg die zerbombten deutschen Innenstädte aufräumten.</p> <p>Im Zweiten Weltkrieg waren etwa 3,5 Millionen Wohnungen in Deutschland durch alliierte Luftangriffe zerstört worden. Da viele Männer gefallen, verletzt, in Kriegsgefangenschaft oder vermisst waren, mussten vor allem Frauen das zerbombte Deutschland aufräumen. Um das Weiterleben umsetzen zu können, mussten die Trümmerfrauen den Schutt auf den Straßen beseitigen, um die Grundvoraussetzung für die Wiederherstellung der ersten Verkehrsverbindungen zu schaffen sowie die notdürftige Versorgung der Bevölkerung durch Lebensmittel, Wasser und Strom ermöglichen zu können. In Berlin beispielsweise gab es 60.000 Trümmerfrauen, 15- bis 50-jährige Frauen meldeten sich freiwillig oder wurden dazu verpflichtet, mit schlechter Ausrüstung und primitiven Werkzeugen Straßen zu räumen, Ziegel zu reinigen und Neues zu mauern. Sie wurden dafür in eine höhere Kategorie der Lebensmittelberechtigungsmarken eingestuft. Um den Männermangel auszugleichen, wurden sogar teilweise Arbeitsschutzbestimmungen der Frauen aufgehoben. Ein Gesetz des Alliierten Kontrollrates von 1946 hat Frauen sogar zum Steine schleppen verpflichtet. Den Dienst am Gemeinwohl mussten sie neben Berufsarbeit und Kindererziehung unentgeltlich erledigen.</p>
Spätheimkehrer	<p>Kriegsgefangene des Zweiten Weltkrieges, die nach Deutschland zurückkehren konnten. Die westlichen Alliierten hatten ihre deutschen Kriegsgefangenen im Wesentlichen bis Ende 1946 in ihre Heimat entlassen. Schätzungsweise drei Millionen deutsche Soldaten waren von 1941 bis 1945 in sowjetische Kriegsgefangenschaft geraten und wurden teilweise erst sehr viel später entlassen.</p>
Gruppe 47	<p>Ihr Ziel war die Aufklärung und Erziehung zur Demokratie der Menschen in Deutschland nach dem Hitlerregime und die Förderung von Autoren der noch jungen deutschen Nachkriegsliteratur. Die Trümmer- oder Kahlschlagliteratur begann kurz nach dem Zweiten Weltkrieg in Deutschland und dauerte bis etwa 1950. Sie beschäftigt sich mit dem Schicksal von Kriegsheimkehrern, die sowohl vor den Trümmern ihrer Heimat und ihres Besitzes, als auch vor den Trümmern ihrer Wertevorstellungen stehen und damit umgehen müssen. Vorbild für die Autoren dieser Epoche waren die amerikanischen Short Stories. Dazu gehörten Autoren wie Günter Eich, Heinrich Böll, Erich Kästner und Wolfgang Borchert.</p>
Bikini-Atoll	<p>Am 30.06.1946 gab es dort den ersten von insgesamt 67 Atombombenversuchen, die bis zum 01.03.1958 durchgeführt wurden. Über Hiroshima und Nagasaki in Japan wurde je eine Bombe am 06.08. und 09.08.1946 abgeworfen. Die erste Wasserstoffbombe wurde am 01.11.1952 auf demselben Testgelände gezündet.</p>

Nachdem mit den ausgeteilten Zetteln innerhalb der Gruppe gearbeitet worden ist, können die Teilnehmer umhergehen und Informationen mit den anderen austauschen. Dabei sollen sie selber mündlich wiedergeben, was sie gelesen haben

1 Die Informationen in der Tabelle sind aus dem Internet, z. B. Wikipedia zusammengestellt worden.

und miteinander abstimmen. Dadurch wird nicht nur die Kommunikation gefördert, sondern auch Inhalte verstanden und gelernt.

AUDITIV-REZEPTIVE / DISKURSIVE PHASE

Je nach Teilnehmerzahl werden drei oder sechs 3er- bis 4er-Gruppen gebildet, die sich mit je ein oder zwei Sequenzen beschäftigen. Sofern dies durch eine vorhergehende Beschäftigung mit dem Hörspiel noch nicht geschehen ist, werden die Traumsequenzen nach bereits bekanntem Schema analysiert (siehe zweiter Didaktisierungsvorschlag, auditiv-rezeptive / diskursive Phase). Außerdem sollten weitere Interpretationsfragen behandelt werden, z. B.: Warum sind die Menschen in der ersten Traumsequenz so groß? Diese und weitere Fragen sollen von den Teilnehmern selbstständig erarbeitet und diskutiert werden.

KREATIVE PHASE (SCHREIBEN)

Vor dem Beginn des Projekts muss bereits feststehen, mit welchem Medium man arbeiten möchte, Ton- oder Ton- und Bild-Aufnahmen. Nun muss zunächst ein Spielplan für die Meldungen aufgestellt werden, der festhält, was bearbeitet werden soll (Inszenierung eines Interviews mit Journalisten oder Augenzeugen, Charakterisierungen der auftretenden Personen, Orte, Requisiten, Darstellung etc.), und der mit den anderen Teams abgestimmt werden muss, da die Nachrichtensendung später ein einheitliches Bild abgeben soll. Folgende Orientierungshilfen sollten hier vorgegeben werden:

1. Erstellen Sie zunächst eine Handlungsskizze mit Orts- und Personenangaben (Charakterisierungen)
 Worauf soll die Geschichte hinauslaufen?
2. Sammeln Sie gestalterische Mittel.
 Wie können wir das Geschehen darstellen?
 Was brauchen wir dazu? (Musik, Geräusche.... *Rechtzeitig darum kümmern!*)
3. Formulieren Sie die Dialoge mit Regieanweisungen
 Wann muss was eingesetzt werden und wie?

Wenn alles Organisatorische geklärt ist, kann die eigentliche Schreibproduktion beginnen.

KORREKTURPHASE

Die Korrektur erfolgt durch die Teilnehmer selbst, da sie dadurch auch nochmals gegenseitig inhaltliche und strukturelle Ergänzungen oder Veränderungen

vornehmen können. Die Lehrperson bleibt jedoch als unaufdringlicher Berater und Helfer in der Nähe. Daher ist es sinnvoll genügend geeignete Nachschlagewerke für sprachliche Fragen zur Verfügung zu stellen.

KREATIVE PHASE (SPRECHEN)

Die zweite kreative Phase, das Sprechen der Texte, beinhaltet auch eine ausführliche Trainingsphase, da hier angedachte Inszenierungen ausprobiert und Texte geübt werden müssen. In dieser Phase können lernschwächere Teilnehmer schnell ausgegrenzt werden, wenn sie den Anforderungen der Anderen nicht unverzüglich entsprechen können, z. B. auf Grund von Problemen bei der Aussprache. Hier ist demnach besonders darauf zu achten, dass die Arbeitsatmosphäre nicht kippt.

ABSCHLIESSENDER DIDAKTISCHER KOMMENTAR

Die Lehrperson muss in der Lage sein, schnell und unproblematisch zu reagieren, und sie muss flexibel und offen für die Teilnehmer sein. Da es sich hier um ein größeres Projekt handelt, das sich über mehrere Tage hinzieht, muss zuvor ein Projektplan mit allen wichtigen Punkten aufgestellt werden, der es dem Lehrkörper ermöglicht das Ziel nicht aus den Augen zu verlieren. Gleichzeitig sollen die Teilnehmer möglichst autonom arbeiten. Es empfiehlt sich daher, vorher zusammen mit den Teilnehmern einen Zeitplan zu entwickeln.

Schön wäre es, wenn man dieses Projekt mit einer Ausstellung in der Schule oder auch einer Exkursion an historisch relevante Orte verbinden könnte. Die Lerner haben dann ein Ziel vor Augen, auf das sie hinarbeiten können.

FÜNFTER DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Hörverständnis: Komplettes Hörspiel

Produktion: Eigenes Hörspiel nach formalem Vorbild

Ziel: Arbeit mit dem gesamten Hörspiel, Projektarbeit

MÖGLICHKEITEN DER DIDAKTISCHEN VERWENDUNG UND SPEZIELLE LERNZIELE

Bei dieser Didaktisierung kommt das Hörspiel vollständig zum Einsatz. Es wird empfohlen, zuvor mindestens mit dem zweiten und/oder dritten Didaktisierungsvorschlag zu arbeiten, um sich dem Hörspiel zunächst in Teilen zu nähern, und es erst im Anschluss als Ganzes zu hören. Die Verstehensinseln, die durch die vorherige Behandlung einzelner Sequenzen entstehen, ermöglichen es den Kursteilnehmern die Konzentration über diesen langen Zeitraum zu halten, da sie sich an bereits bekannten Stellen entlanghangeln und so das Gesamthörspiel erfassen können. Zu einem gemeinsam gewählten Stichwort sollen die Teilnehmer anschließend ein eigenes Hörspiel schreiben, bei dem die Struktur des Eichschen Hörspiels erhalten bleiben soll.

PÄDAGOGISCHE AUSGANGSSITUATION

1. Unterrichtsrahmen: Ähnlicher kultureller Hintergrund der Teilnehmer;
mehrtägiges Großprojekt (inklusive der Beschäftigung
mit dem Hörspiel durch mindestens einen der vorher
beschriebenen Didaktisierungsvorschläge)
2. Sprachniveau: ab A2
3. Zeitaufwand:
 - Initialphase = Dritter Didaktisierungsvorschlag
 - (- Hören des gesamten Hörspiels: 1 ½ Ustd.)
 - Textproduktion: mind. 6 Ustd.
 - Korrekturphase: mind. 2 Ustd.
 - Sprechen und Aufnahme der Texte: mind. 4 Ustd.
4. Gruppengröße/ Sozialformen: unbegrenzte Teilnehmerzahl
6er-Gruppen, die sich später nochmals unterteilen

INITIALPHASE

Als Initialphase wird hier der dritte Didaktisierungsvorschlag angeraten.

AUDITIV-REZEPTIVE / DISKURSIVE PHASE

Wahlweise wird nun das in seinen Bestandteilen bekannte Hörspiel einmal komplett gehört oder es wird direkt zur eigenen Hörspielproduktion übergegangen.

Nach einer Pause, die den Teilnehmern gewährt werden sollte, um sich innerlich etwas zu sammeln, kann zusammen überlegt werden, was das Grundthema des eigenen Hörspiels (bei Eich ist es Verdrängung, die zu Passivität führt) sein könnte. Hier sollten auch Wertvorstellungen in gegenseitigem Respekt diskutiert werden können.

KREATIVE PHASE (SCHREIBEN)

In 6er-Gruppen wird zunächst überlegt, welche Traumbilder das Grundthema darstellen könnten. Der Traum und die träumende Person werden zusammen in der Gruppe charakterisiert. Auch hier sollten wieder die folgenden Orientierungshilfen als Hilfestellung gereicht werden:

1. Erstellen Sie zunächst eine Handlungsskizze mit Orts- und Personenangaben (Charakterisierungen)
 - Worauf soll die Geschichte hinauslaufen?

2. Sammeln Sie gestalterische Mittel.

- Wie können wir das Geschehen darstellen?
- Was brauchen wir dazu? (Musik, Geräusche.... *Rechtzeitig darum kümmern!*)

3. Formulieren Sie die Dialoge mit Regieanweisungen

- Wann muss was eingesetzt werden und wie?

Erst danach teilen sich die Gruppen abermals auf und bilden zwei Hälften. Wobei eine Teilgruppe die Verschriftlichung der Ansage- und Traumsequenz übernimmt und der andere Teil der Gruppe den dazugehörigen Zwischentext formuliert.

KORREKTURPHASE

Die Korrektur erfolgt wiederum gruppenübergreifend durch die Teilnehmer selbst, die dadurch auch eine Kontrolle über die inhaltliche Bearbeitung des Themas insgesamt leisten. Lexika und handliche Grammatiken sollten auch hier zur Verfügung gestellt werden, so dass der Lehrkörper nur im Notfall eingreifen muss.

KREATIVE PHASE (SPRECHEN)

Die Rollen müssen verteilt und geübt werden, wobei die Teilnehmer auch außerhalb ihrer eigenen Textproduktionsgruppe Anregungen erhalten oder Hilfestellungen leisten sollten. Da Aufnahmen selten beim ersten Mal zufrieden stellend ausfallen, sollten die Gruppen die Möglichkeit haben parallel zu arbeiten, um nervende und demotivierende Wartezeiten zu vermeiden. Erst zum Schluss wird im Plenum die Reihenfolge der Sequenzen bestimmt und anschließend hintereinander zusammengestellt, um als Gesamtwerk gehört zu werden.

ABSCHLIESSENDER DIDAKTISCHER KOMMENTAR

Wie bereits bei der vorhergehenden Didaktisierung vorgeschlagen, sollte unbedingt gemeinsam ein Projekt- bzw. Zeitplan mit Fixpunkten für Zwischenergebnisse erstellt werden. Außerdem eignet sich auch bei dieser Arbeit am Hörspiel eine Einbindung in eine Ausstellung oder einen Wettbewerb, um die Motivation zusätzlich zu steigern.

SCHLUSSWORT

Das Traditionelle Hörspiel als künstlerischer Text dient aus didaktischer Sicht zur Übung des inhaltlichen Globalverständnisses und führt zu einem auf inhaltlicher und sprachlich-grammatikalischer Ebene angesiedelten Detailverständnis. Übungen zum Vokabular, zur Inhaltserschließung sowie –vertiefung und Anregungen zum produktiven Sprachgebrauch als auch Übungen zur Aussprache und Intonation

können hervorragend auf der Basis des Hörspiels miteinander verknüpft werden.¹ Durch die Einführung in das Konzept der Hörspielerarbeit, können im Laufe des Fremdsprachenkurses weitere Hörspielprojekte unternommen werden, die beispielsweise ein Kriminalhörspiel auf der Grundlage einer Schlagzeile aus einer aktuellen Zeitung zur Aufgabe erheben.² So eine Projektarbeit bietet viele Möglichkeiten, die Rollenverteilung von Lerner und Lehrer zu durchbrechen und außerdem einen großen Beitrag zum interkulturellen Unterricht beizusteuern.³

Literaturverzeichnis

- Berndt, Annette (2001): „Fast alle haben vom Rundfunk gelebt.“ Das Hörspiel der 50er-Jahre in der BRD. In: *Der Deutschunterricht* 5/01, 25-35.
- Berndt, Annette (1994): *Produktiver Einsatz von Neuen Hörspielen und auditiver Dichtung im Unterricht Deutsch als Fremdsprache*, München: Iudicium.
- Eich, Günter (1966): *Träume*. In: Ders.: *Fünfzehn Hörspiele*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. S. 53-88.
- Schmitt-Lederhaus, Ruth (1989): *Günter Eichs „Träume“*. Hörspiel und Rezeption, Frankfurt/M.: Lang.
- Schwitzke, Heinz (1972): *Günter Eichs „Träume“*. In: Susanne Müller-Hanpft (Hg.): *Über Günter Eich*, Frankfurt/M.: Suhrkamp. S. 105-111.
- Wagner, Hans-Ulrich (1999): *Günter Eich und der Rundfunk*. Essay und Dokumentation, Potsdam: Verlag für Brandenburg.

Monika Jordanow, M.A.
Fachgebiet Deutsch als Fremd- und
Zweitsprache
Universität Kassel

1 Vgl. Berndt 1994: 78.

2 Idee Berndt 1994: 75.

3 Vgl. Berndt 1994: 112; 170.