Flippern
Von Dirk von Petersdorff

Jammer! Hell! Schreck und Pein!
Zucken! Klacken! Abgrund nein!
Ach vergeh! Bumper! Drall!
Leuchten! Yes! Neuer Ball!

Aber sicher, man soll planen,
man kann zielen und muss ahnen -
Lichterfluss, schneller Tanz,
ach wer weiß, Angst und Glanz.

Altersstufe

Das Gedicht wird für eine Behandlung in den Klassen 9-10 im Rahmen von „Gegenwartslyrik“ empfohlen.

Stundenverlauf

1. Einstieg (5 min): *Geräuscheraten*

„Was hört Ihr?“ – Die Schüler werden mit dem Geräusch eines alten Flipperautomaten konfrontiert und erraten, worum es sich handelt. Es empfiehlt sich, das Ratespiel im Stile des heiteren Beruferatens „Was bin ich?“ durchzuführen. Die Schüler nähern sich dem Ziel durch Fragen, die den Begriff immer mehr einengen. Der Lehrer oder ein vorher ausgewählter Schüler als Spielleiter antworten jeweils nur mit Ja oder Nein. Zu Beginn kann auch ein verrätselter Tipp gegeben werden.

Geräusche von Flipper- bzw. Pinballautomaten finden sich im Netz, z.B. unter
http://www.ringelkater.de/Sounds/2geraeusche_gegenst/oldtime_pinball_score.wav

2. Bekanntmachen
mit dem Text der ersten Strophe und Analyse (15 min): *Gruppenarbeit*

Die Schüler (je max. 4) lesen zunächst nur die erste Strophe des Gedichts und bereiten sie für eine Rezitation vor, die den Geräuschen eines Flipperspiels entspricht. Sie begründen ihre Entscheidung für diese Art des Vortrags.
Aufgabe: „Präsentiert die Strophe so, dass der Höreindruck während eines Flipperspiels in einer gemütlichen Kneipe durch eure Rezitation deutlich wird. Begründet anhand der sprachlichen Gestaltung der Verse, weshalb diese so vorgetragen werden können!“
Schnell erfassen die Schüler, dass die Abfolge von vielen Plosivlauten und fast ausschließlich zumeist einsilbigen Substantiven diese Klangeffekt erzeugen. Stehen Substantive wie *Schreck und Pein! Zucken! Klacken! Bumper! Drall! Neuer Ball!* für den Ablauf des Spiels, geben *Jammer! Hell! Abgrund nein! Ach vergeh! Leuchten! Yes!* eher Ausrufe des Spielers wieder.

3. Präsentationen
(10 min): *frontal*

Die Schüler rezitieren die Verse der ersten Strophe und erläutern diese. Es bietet sich auch an, zum Schluss mehrere Gruppen zeitgleich rezitieren zu lassen, um den klanglichen Effekt einer „Spielhalle“ zu erreichen.

4. Analyse
des Texts der zweiten Strophe (15 min): *stilles Lesen in Einzelarbeit und Präsentation*

Aufgabe hierzu: „Welche allgemein gültigen, existenziellen Erfahrungen schildert der Flipperspieler in dieser Strophe? Bereite ein Statement aus der Sicht der Spielers vor und beginne mit ‚Es ist wie im richtigen Leben…’!“

Lösungsvorschlag:
„Es ist wie im richtigen Leben: ich erlebe Höhen und Tiefen, vieles ist dem Zufall überlassen, so gut ich es auch organisiere. Ich muss schnell auf Neues reagieren können, muss hochkonzentriert sein. Aber schließlich ist doch alles vergänglich.“

5. Kreatives Schreiben
(folgende Stunde oder Hausaufgabe): *Einzelarbeit*

In Anlehnung an Form und Inhalt von Dirk von Petersdorffs *Flippern* wählen die Schüler ein Spiel aus, welches ihnen vertraut ist, und beschreiben den Ablauf, die Emotionen und die Erfahrungen des Spiels in einem eigenen Gedicht.

Mögliche Spiele: Schach, Mikado, Mensch-ärgere-dich-nicht, bis hin zum Sport.

Die »lyrix«-Unterrichtmaterialien werden vom Deutschen Philologenverband für die kostenfreie Nutzung im Schulunterricht zur Verfügung gestellt.

»lyrix« ist ein gemeinsames Projekt vom Deutschlandfunk, dem Deutschen Philologenverband und dem Verlag Das Wunderhorn.

Mehr Informationen im Internet unter: www.dradio.de/lyrix
Email: info-lyrix@dradio.de

Deutschlandfunk

DPhV Deutscher Philologen Verband

GEFÖRDERT VOM Bundesministerium für Bildung und Forschung