

Ingeborg Bachmann: *Der gute Gott von Manhattan*

von Susanne Weber



© Colourbox.de

In dieser Unterrichtseinheit lernen die Schülerinnen und Schüler zwei wichtige Werke der Literatur von Ingeborg Bachmann kennen: das Hörspiel *Der gute Gott von Manhattan* und das Gedicht *Reklame*. Aufgrund der übersichtlichen Handlung des Hörspiels und seiner schlichten Sprache lassen sich die Hauptfiguren gut charakterisieren und bieten Spielraum für Diskussionen. Zentrale Themen sind vor allem das Frauenbild der 1950er-Jahre sowie der Einfluss der (kapitalistischen) Gesellschaft auf private Liebesbeziehungen. Die Lernenden verstehen, wofür zentrale Figuren stehen, und arbeiten das dargestellte Weltbild heraus. Sie erkennen zentrale literarische Referenzen, setzen sich kritisch mit dem Rollenverständnis auseinander und sind schließlich in der Lage, eine Hörspielszene vorzubereiten und aufzunehmen.

Ingeborg Bachmann: *Der gute Gott von Manhattan*

von Susanne Weber

1 Einführung	1
2 Darstellung	1
2.1 Einstieg, Figuren und Ort	2
2.2 Die Liebesbeziehung	2
2.3 Nebenfiguren I	3
2.4 Der gute Gott und der Richter	3
2.5 Nebenfiguren II	3
2.6 Das Hörspiel, seine Autorin und seine Bedeutung für uns heute	4
2.7 Literaturhinweise	5
3 Material	6
3.1 Tafelbilder	6
3.2 Arbeitsblätter	12
3.3 Erwartungshorizonte zu den Arbeitsblättern	63
3.4 Klausurvorschläge	92
3.5 Erwartungshorizonte zu den Klausurvorschlägen	95

Die Schülerinnen und Schüler ...

- lernen mit *Der gute Gott von Manhattan* und *Reklame* zwei Werke Ingeborg Bachmanns kennen.
- sind in der Lage, die Entwicklung der Liebesbeziehung sowie den Gerichtsverlauf nachzuvollziehen.
- verstehen, wofür die zentralen Figuren stehen, um das dargestellte Wesenbild herauszuarbeiten und zu beurteilen.
- verstehen zentrale literarische Referenzen und ziehen diese für ihre Interpretation heran.
- setzen sich kritisch mit dem Rollenverständnis und dem Wesenbild des Hörspiels auseinander.
- kennen die Symbolik des Ortes und den Aufbau des Hörspiels.
- beurteilen eine Umsetzung des Textes in ein Hörspiel.
- sind in der Lage, eine Hörspielszene vorzubereiten und aufzunehmen.

Überblick:

Legende der Abkürzungen:

AB Arbeitsblatt

B Beurteilung

A Analyse

M Mindmap

UG Unterrichtsgespräch

TA Tafelbild

PA Partnerarbeit

AI Analyse und Interpretation

V Vergleich

P Produktion Hörspielszene

R Recherche

GA Gruppenarbeit

D Diskussion

T Textproduktion

Thema	Material	Methode
Einstieg, Figuren und Ort	AB 1–AB 4	AB, TA, A, M, PA, R, UG, V
Die Liebesbeziehung	AB 5–AB 10	AB, TA, A, AI, B, D, T, UG, V
Nebenfiguren I: Eichhörnchen, Stimmen und Musik	AB 11–AB 14	AB, TA, A, AI, B, T, UG, V
Der gute Gott und der Richter	AB 15–AB 16	AB, A, AI, B, D, UG
Nebenfiguren II: Wahrsagerin und Bettler	AB 17–AB 19	AB, A, AI, R, T, UG
Das Hörspiel, seine Autorin und seine Bedeutung für uns heute	AB 20–AB 26	AB, TA, A, AI, B, GA, P, UG

Mythos New York

AB 3

Arbeitsaufträge



1. Sammeln Sie in einer Mindmap, was Sie mit New York City verbindet. Orientieren Sie sich dazu auch an den untenstehenden Abbildungen.



2. Erklären Sie die Bedeutung der kulturellen Referenzen in diesem Zitat:
 „Heute nacht erwartet dich Jennifer auf dem Broadway unter dem Wasserfall aus Pepsi Cola neben dem großen Rauchring von Lucky Strike.“ (*Der gute Gott*, S. 40)

3. Analysieren Sie den Gesprächsbeitrag des guten Gottes, in dem er über New York spricht (s. S. 33f.), und arbeiten Sie sein Bild dieser Stadt heraus.



© RAABE 2021



Erklärungen zum Gesprächsbeitrag des guten Gottes (Aufg. 3)

Ninive war die Hauptstadt des Königreichs Assyrien, der im Alten Testament die Zerstörung vom Gott angedroht wurde, weil das Leben dort von Lügen, Gewalt und Hochmut geprägt war. Nach dieser Drohung änderten die Bewohner ihre Lebensweise, taten Buße und bewahrten Ninive so vor der Zerstörung.

Babylon ist in der Bibel das Gegenstück zu Jerusalem. Auch Babylon wurde die Zerstörung prophezeit, da Babylon als Stadt der Sünde und Dekadenz angesehen wurde. Im Neuen Testament ist von der „Hure Babylon“ als Mutter aller Sünde die Rede.

Die Boten des guten Gottes: Billy und Frankie

AB 12

Arbeitsaufträge



1. Die beiden Eichhörnchen Billy und Frankie führen verschiedene Tätigkeiten aus.

a) Versuchen Sie zu erklären, wieso die beiden das Theater im Park betreiben.



b) Sammeln Sie die Botschaften, die sie Jenifer und Jan überbringen, und analysieren Sie deren Einfluss auf die Entwicklung der Beziehung.

c) Zeigen Sie anhand der Szenen *Auf dem Hotelkorridor*, *Im Büro des guten Gottes* und *Im Korridor des 57. Stockwerks*, welchen Einfluss die beiden Eichhörnchen haben.



2. Erklären Sie, weshalb diese Botschaften für Jan und Jenifer von Bedeutung sind.

3. Erklären Sie mithilfe des folgenden Textes den mythologischen Hintergrund, warum Bachmann Eichhörnchen gewählt hat.



4. Formulieren Sie ein kurzes Plädoyer eines Staatsanwalts oder eines Verteidigers, warum gegen die beiden Anklage (Staatsanwalt) bzw. keine Anklage (Verteidiger) erhoben werden sollte.



Ratatöskr

Eichhörnchen wurden einst mit Argwohn betrachtet. In der nordgermanischen Mythik war vom Eichhörnchen Ratatöskr („Rattenzahn“) die Rede, das ständig am Stamm des Welkenbaumes Yggdrasil auf- und ablief und zwischen dem Adler auf dessen Spitze und dem Lindwurm Nidhögr Zwietracht säte, indem es

5 dem jeweils anderen erzählte, was der Widerpart über ihn gesprochen hatte.

Auch mit dem feurigen Loki [dem Gott des Feuers, des Schabernacks, der List, des Bösen und der Verwandlung] wurde das Eichhörnchen in Verbindung gebracht und konsequenterweise in christlicher Zeit dann mit dem Teufel, den

man in einem schnellen, hastig dahinhuschenden und schwer fassbaren Tier verkörpert sah. Sein Name ist nicht von dem der Eiche abzuleiten, sondern von

10 einer Wortwurzel „aig-“, die etwa „sich heftig bewegend“ bedeutet.

Quelle: Biedermann, Hans: *Knaurs Lexikon der Symbole*. Weltbild Verlag. Augsburg 2000. S. 111f.

Der gute Gott von Manhattan als Hörspiel

AB 22

Arbeitsaufträge

1. Hören Sie sich die Szene *Im Zimmer des 7. Stockwerks* (S. 47–49) mehrmals an und analysieren Sie sie mit Hilfe des Arbeitsblattes.



2. Beurteilen Sie die Umsetzung der Szene.

Eine Szene eines Hörspiels untersuchen**Stimmen**

schlecht unterscheidbar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	gut unterscheidbar
unpassend zu Figuren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	passend zu Figuren

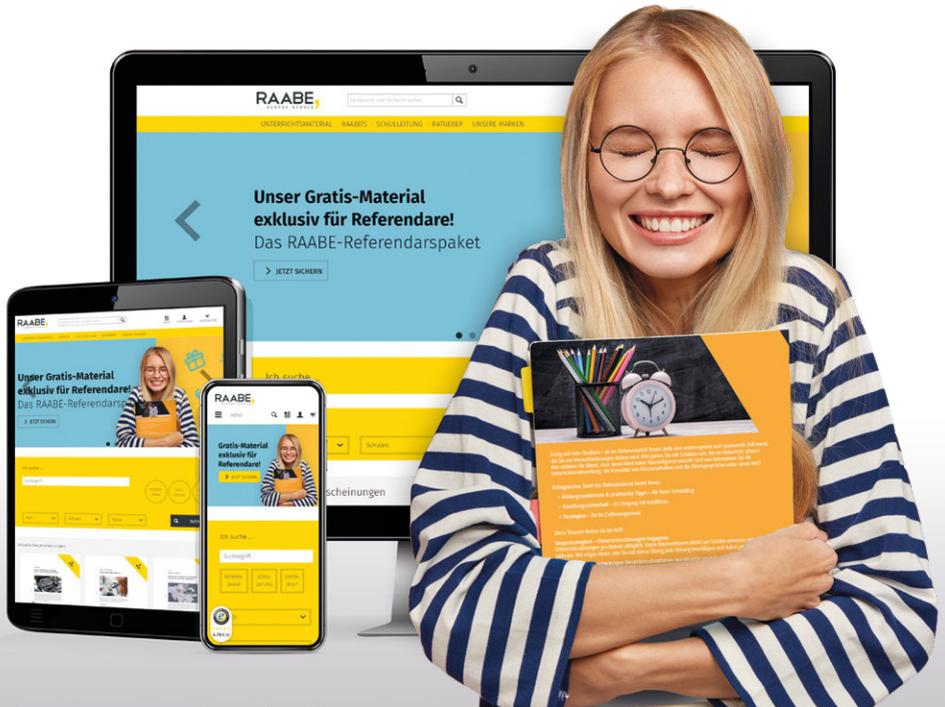
Das fiel mir/uns auf: _____

© RAABE 2021

**Sprechweise**

zur Situation unpassend	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	zur Situation passend
zur Figur unpassend	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	zur Figur passend
monotone Betonung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	abwechslungsreiche Betonung
gleichbleibende Geschwindigkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	unterschiedliche Geschwindigkeit
monotone Satzmelodien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	abwechslungsreiche Satzmelodien
gleichbleibende Lautstärke	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	verschiedene Lautstärken
unvollständige Artikulation (z. B. Nuscheln)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	deutliche Artikulation

Sie wollen mehr für Ihr Fach? Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



- ✓ **Über 4.000 Unterrichtseinheiten** sofort zum Download verfügbar
- ✓ **Sichere Zahlung** per Rechnung, PayPal & Kreditkarte
- ✓ **Exklusive Vorteile für Grundwerks-Abonent*innen**
 - 20% Rabatt auf Unterrichtsmaterial für Ihr bereits abonniertes Fach
 - 10% Rabatt auf weitere Grundwerke

Jetzt entdecken:
www.raabe.de