

UNTERRICHTSMATERIAL

zu dem Film

# Ritter Trenk op Platt

nach dem Buch

DER KLEINE RITTER TRENK  
VON KIRSTEN BOIE

## DIDAKTISCHE SCHWERPUNKTE:

- Sprachbegegnung Plattdeutsch,
- Interesse an der Sprache wecken,
- kreativer Umgang mit dem Film,
- erste aktive Sprachkenntnisse,
- Identifizierung mit selbstbewussten Vorbildern und regionaler Kultur.

Konzipiert für  
**Klasse 3  
und 4**

Erarbeitet von  
Heiko Frese,  
Alexandra Hanneforth,  
Christine Hieronimus,  
Dorothee und Georg Schillmöller

Oetinger

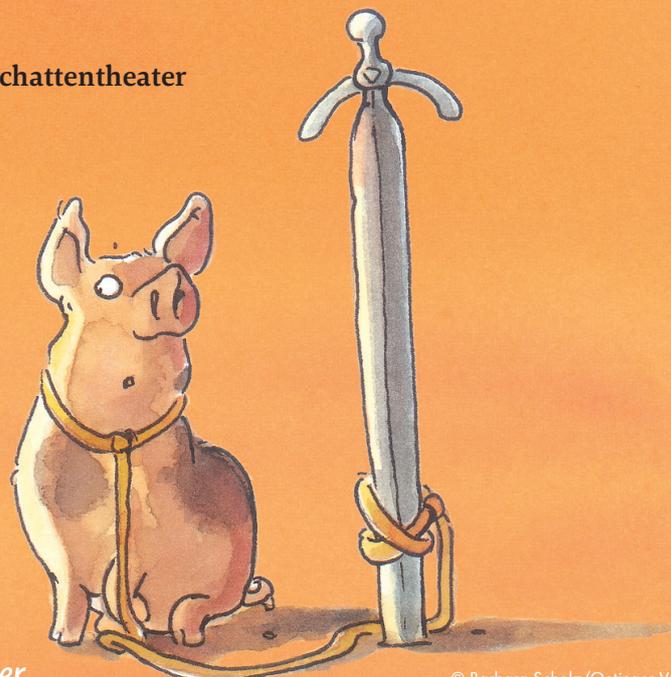
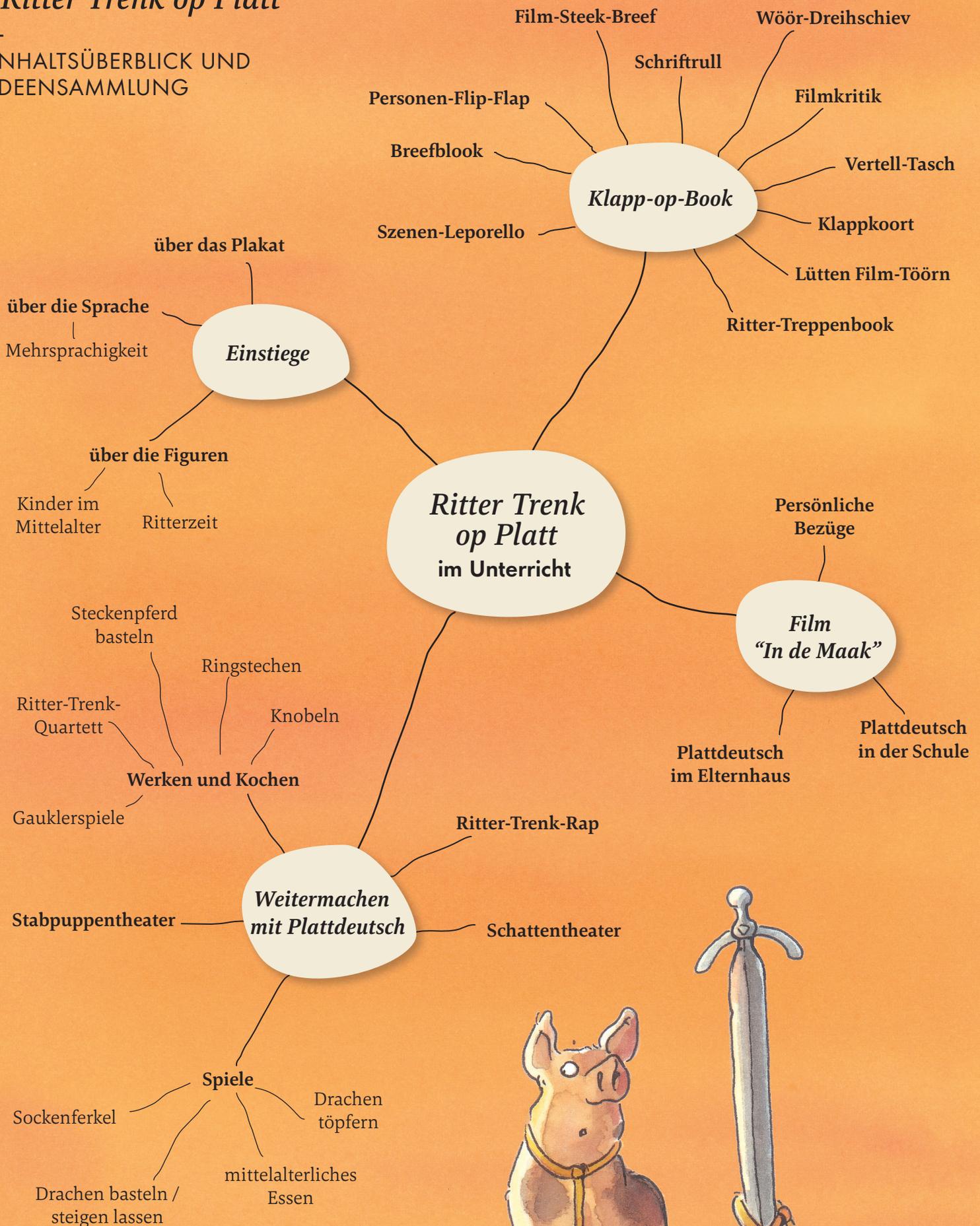


## *Inhalt*

- A** VORBEMERKUNGEN
- B** EINSTIEGE
- C** SPIELE & THEMEN
- D** KLAPP-OP-BOOK  
(Lapbook)
- E** SONSTIGE BASTELEIEN
- F** WIEDERMÄKEN  
MIT PLATTDÜÜTSCH
- G** ANHANG:  
Kontakte

# Mögliche Aktivitäten zu „Ritter Trenk op Platt“

INHALTSÜBERBLICK UND IDEENSAMMLUNG



# A \_\_ Vorbemerkungen zum Einsatz des Films für Bildungszwecke

## 1. WARUM EIGNET SICH DIESER FILM FÜR DIE SCHULE?

Die niederdeutsche Sprache (auch Plattdeutsch genannt) ist, gemeinsam mit Friesisch, die traditionelle Sprache Norddeutschlands. Sie passt in besonderer Weise zum Film, weil die „erzählte Zeit“ im Spätmittelalter liegt, in dem Niederdeutsch nicht nur Alltags- sondern auch Schriftsprache in Norddeutschland und Verkehrssprache im Ostseeraum war. Heutzutage ist Niederdeutsch in Norddeutschland als Regionalsprache und damit als Kulturgut anerkannt. Es handelt sich dabei also nicht um „plattgemachtes“ oder vereinfachtes Deutsch, sondern um eine regionale Sprache, so wie Katalanisch in Spanien, Sorbisch in Sachsen oder Kaschubisch in Polen. Insgesamt gibt es auf der Erde ca. 5.000 Sprachen, von denen nur die wenigsten Nationalsprachen sind. Insofern ist Plattdeutsch eine ganz normale Sprache.

Während in manchen Regionen Norddeutschlands Plattdeutsch eine auch im Alltag sehr präsente Sprache ist, ist in anderen Regionen den meisten Menschen gar nicht bewusst, dass es auch dort Plattdeutschsprecher gibt und dass die Region auch eine eigene Sprache hat. Es gilt also, je nach Region, einen Bezug zur Sprache herzustellen.

Ziel des Synchronisationsprojektes ist es u.a., den Lehrkräften in Norddeutschland mit dem Film zeitgemäßes und altersgerechtes Material für eine Begegnung der Schülerinnen und Schüler mit unserer Regionalsprache Plattdeutsch zur Verfügung zu stellen. Diese Handreichung soll Gelegenheiten bieten, die Begegnung mit der plattdeutschen Sprache auszubauen.

Plattdeutsch als westgermanische Sprache ist dem (ebenfalls westgermanischen) Hochdeutsch recht ähnlich, zudem

beeinflussen sich die Sprachen seit Jahrhunderten gegenseitig, sodass die Kinder sich rasch einhören können und schnell verstehen. Die Sprache des Films ist das heutige gesprochene Niederdeutsch in verschiedenen regionalen Varianten. So spricht der Ostfale Ingo Lorenz (Salzgitter) den Dorfbewohner Motze, während Trenks Vater Haug Mecklenburger Platt spricht (Sprecher: Jens Tramsen). Die meisten Sprecher kommen aus Nordniedersachsen und Schleswig-Holstein, die meisten von ihnen sind Platt-Muttersprachler, aber nicht alle. Insofern können die Synchronsprecher Vorbilder für Kinder sein, die in einer mehrsprachigen Welt leben werden. Sprachenvielfalt ist also nicht nur auf die großen internationalen Sprachen zu beziehen, sondern auch auf die Sprachen von Einwandererkindern und eben auf die Regionalsprache Plattdeutsch.

Neben der Sprache übt die Thematik „Ritter und Mittelalter“ auf viele Kinder Faszination aus und ist ein beliebter Stoff für den Grundschulunterricht.

In der vorliegenden Geschichte erleben die Schüler den Kampf eines mutigen Kindes um die Freiheit seiner Familie. In der spannenden und zugleich lustigen Geschichte verbergen sich neben einer emanzipatorischen Moral umfangreiche Sachinformationen, insbesondere zur Sozialgeschichte des Mittelalters.

Der kleine Ritter Trenk ist erfahrungsgemäß einigen Kindern aus den Büchern, dem hochdeutschen Film oder der Zeichentrickserie bekannt und bietet somit eine besondere Motivation.

## 2. INHALT

Trenk, Sohn eines leibeigenen Bauern, träumt davon, Ritter zu werden. Nachdem sein Vater Haug vom Grundherrschaften Wertolt willkürlich in den Kerker geworfen wird, reift in Trenk der Entschluss, sich der herrschaftlichen Willkür zu entziehen und seinen Vater zu befreien. Trenk zieht in die Stadt.

Dort erfährt er, dass der Fürst verspricht, demjenigen einen Wunsch zu erfüllen, der das Land vor dem bösen Drachen rettet. Nun sieht Trenk seine Chance gekommen. Zunächst muss er jedoch in die Garde der fürstlichen Ritter aufgenommen werden und dazu ein gefährliches Ritterturnier

gewinnen, für das er sich – unter Vorspiegelung falscher Tatsachen – anmeldet. Indem Trenk mit dem Neffen von Ritter Hans von Hohenlob die Rollen tauscht, kann er bei Wertolts Gegenspieler Hans die Ausbildung zum Knappen absolvieren. Bei seinem Unterfangen, ein echter Ritter zu werden, erhält er Unterstützung von Hans' Tochter Thekla, die ihn – obwohl sie um Trenks doppeltes Spiel weiß – deckt, da sie letztlich von der Richtigkeit seines Handelns überzeugt ist.

Zwar muss sich Trenk im Turnier seinem Widersacher Wertolt geschlagen geben, jedoch gelingt es Trenk und Thekla

### 3. INFOS ZUR AUTORIN

KIRSTEN BOIE gehört zu den bekanntesten Autorinnen anspruchsvoller Kinder- und Jugendliteratur. Ihre etwa hundert Bücher sind in zahlreichen Sprachen erschienen, viele haben Preise erhalten. Dabei widmet sich Kirsten Boie beinahe allen Genres der Kinder- und Jugendliteratur: Sie schreibt stark am Alltagsleben der Kinder orientierte Geschichten (*Juli*), Bandenromane (*Wir Kinder aus dem Möwenweg*), historische Romane (*Alhambra*), problemorientierte Literatur (*Nicht Chicago, nicht hier*) sowie fantastische Romane (*Der kleine Ritter Trenk*).

Neben Kinder- und Jugendbüchern schreibt Kirsten Boie auch Vorträge und Aufsätze zu verschiedenen Aspekten der Kinder- und Jugendliteratur und der Leseförderung. In den

### 4. AUSRICHTUNG DER UNTERRICHTSMATERIALIEN

Das vorliegende Unterrichtsmaterial bietet verschiedene Schwerpunkte je nach pädagogischen und didaktischen Zielen an.

Die Einstiegs-Ideen sind zur Vorbereitung auf die Filmvorführung konzipiert. Die übrigen Materialien können flexibel und in freier Kombination eingesetzt werden, je nach Vorkenntnissen der Schülerinnen und Schüler, entweder vor oder nach oder während der Behandlung des Films.

Mehrere Aufgaben ergänzen sich insofern, als die erstellten Materialien sich zu einem **Klapp-op-Book** (Lapbook) zusammenstellen lassen.

letztlich, Wertolt als Betrüger zu entlarven, der nur vorgibt, den Drachen getötet zu haben. Außerdem beschützt Trenk den Fürsten, als die Drachmutter versucht, ihr Junges zu befreien. Zur Belohnung wird Trenk geadelt, indem er vom Fürsten zum Ritter geschlagen wird. Damit ist seine Familie frei.

Den freien Wunsch gibt er weiter an Thekla, die sich erbittet, als Mädchen Ritterin zu werden. Der Fürst aber verspricht ihr lediglich, darüber nachdenken zu wollen.

letzten Jahren unternimmt sie zunehmend Reisen ins europäische und nichteuropäische Ausland im Auftrag des Goethe-Institutes. 2007 wurde sie für ihr Gesamtwerk mit dem Sonderpreis des Deutschen Jugendliteraturpreises, 2008 mit dem Großen Preis der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur ausgezeichnet. 2011 erhielt sie für ihren Roman Ringel, Rangel, Rosen den Gustav-Heinemann-Friedenspreis. Im Oktober 2011 wurde sie vom Bundespräsidenten mit dem Verdienstkreuz 1. Klasse ausgezeichnet.

Seit Jahren engagiert sie sich mit der Möwenweg-Stiftung für Kinder in Swasiland.



## B \_\_Einstiegsmöglichkeiten

### 1. EINSTIEG ÜBER DAS PLAKAT

Falls Plakat nicht vorhanden: Bestellen Sie es kostenlos in DIN-A-2-Größe bei:

**plattundfriesisch@web.de**

Der Kinobesuch oder die Arbeit mit der DVD wird angekündigt. Vielleicht kennen einige Kinder den kleinen Ritter Trenk, die Geschichte oder sogar die Autorin schon und mögen davon berichten? Auch können die Kinder frei erzählen, was sie über die Ritterzeit und das Mittelalter wissen. Oder sie überlegen gemeinsam, wo-rüber sich die Protagonisten streiten könnten, halten diese ersten Vermutungen fest und holen sie später wie-

### 2. EINSTIEG ÜBER DIE FIGUREN DES FILMES/ BUCHES

Als Ausgangspunkt dient wiederum das Filmplakat. Nach und nach werden nun die Namen zu den Figuren geschrieben: Trenk, Thekla, Wertolt und Puttfarken. Vielleicht können die Kinder schon etwas zu den Figuren erzählen, weil sie diese aus den Büchern oder von den hochdeutschen Filmen her kennen? Oder die Lehrkraft stellt diese ein wenig vor.

### 3. EINSTIEG ÜBER DIE SPRACHE / ÜBER DEN IN-DE-MÅÅK-FILM

Angefangen wird mit dem Hinweis auf den bevorstehenden Kinobesuch / die Arbeit mit der DVD. Dann wird Wissen über die plattdeutsche Sprache, persönliche Bezüge (Verwandte und Nachbarn, die Platt sprechen) und evtl. sprachliche Vorkenntnisse abgefragt. Auch Mehrsprachigkeit kann als Redeanlass gewählt werden, dabei wird Plattdeutsch als eine speziell norddeutsche Sprache vorgestellt.

der hervor, nachdem der Film angeschaut worden ist.

Mit Bezug auf den Schriftzug „op Platt“ werden Wissen über die plattdeutsche Sprache, persönliche Bezüge (Verwandte und Nachbarn, die Platt sprechen) und evtl. sprachliche Vorkenntnisse abgefragt. Auch Mehrsprachigkeit kann als Redeanlass gewählt werden, dabei wird Plattdeutsch als eine speziell norddeutsche Sprache vorgestellt, die nicht nur an der Küste, sondern in ganz Norddeutschland – in einigen Regionen mehr, in anderen weniger – gesprochen wird.

Falls Sie Plattdeutsch können – auch wenn es nur ein paar Worte sind –, dann verwenden Sie diese in dem Zusammenhang und lassen Sie ggf. einzelne Schülerinnen und Schüler übersetzen.



Alle Bücher von  
"Der kleine Ritter  
Trenk" gibt es im  
Oetinger Verlag.

Mehr von "Der kleine Ritter Trenk" gibt's hier:  
<https://www.oetinger.de/buecher/specials/ritter-trenk.html>

## DER 5-MINUTEN- MAKING-OF-FILM „IN DE MAAK“



(AUF DER DVD) zeigt anschaulich verschiedene Wege von Kindern zum Plattdeutschen auf. Der „In de Maak“-Film wird gezeigt und im Unterricht nachbesprochen. Dabei werden Fragen thematisiert wie „Wie und wo kann man heutzutage Plattdeutsch lernen?“ oder speziellere Fragen zu den einzelnen Aspekten. Daraufhin werden erste Ausspracheübungen gemacht, dabei können ganze Sätze oder auch nur einzelne Worte nachgesprochen werden:



**oo** \_\_ Een **Goos** in en **Doos** – dat’s **famoos!**  
(Eine Gans in einer Dose, das ist toll!)

**ee** \_\_ En **Kleed** so **breet** as twee **Scheep**.  
(Ein Kleid, so breit wie zwei Schiffe.)

**åå** \_\_ De **Wåål** fangt en **Åål** in’n **Kanåål**.  
(Der Wal fängt einen Aal im Kanal.)

Die Texte können Sie sich  
vorsprechen lassen von  
Rittersohn Zink unter:  
[ritter-trenk-op-platt.de](http://ritter-trenk-op-platt.de)

Die Schüler sollen mit dieser Übung die Laute kennen lernen, die nicht Teil des hochdeutschen Phoneminventars sind. Das

### Doppel-O

wird gesprochen als Diphthong (Zwielaut) wie „ou“ in engl. „shoulder“ – in einigen Regionen (z. B. Mecklenburg) aber auch als „au“

### Doppel-E

als Diphthong (Zwielaut) ähnlich wie „ay“ in engl. „bay“ und das

### Doppel-Å

wie „a“ in engl. „ball“

Alle diese Laute können auch in einfacher Schreibung (also unverdoppelt) auftreten. Je nach regionaler Variante kann die Aussprache auch von den o.g. Beispielen abweichen.

Dann werden einfachste Sätze auf Plattdeutsch vor- und nachgesprochen: Im Chor, im Stuhlkreis, Mädchen / Jungen abwechselnd oder von einzelnen Mutigen im Plenum, z.B.

*Wi sünd in [plattdeutscher Name des Ortes –*

*der plattdeutsche Ortsname ist oft auf Wikipedia veröffentlicht].*

*Wi gähnt na de xy-School.*

*Wi sünd de Dree B.*

*Ik bün en Deern. / Ik bün en Jung.*

*Ik heet ... / Mien Nääm is ...*



## C \_\_ Spiele & Themen

Im Folgenden werden unterschiedliche Spiele vorgestellt, die einen mehr oder weniger intensiven Bezug zum Film bzw. zu den Themen des Films haben. Einige dieser Spiele können auch in das Klapp-op-Book eingearbeitet werden, so kann z.B. das Himmel oder Hölle-Spiel zusammengefaltet in ein Täschchen gesteckt und mit eingeklebt werden.

Weitere plattdeutsche Spiele mit dem Schwerpunkt Platt lernen sind zu finden in der Groten Spele-Sammlung unter:

<https://www.schoolmester.de/index.php?id=111>

Abschließend werden Ideen vorgestellt, die zu einer Vertiefung des Themas Mittelalters anregen.



# 1. \_\_\_ KNOVELSPELE JÜST AS IN'T MIDDELÖLLER \_\_\_

DU BRUUKST:

- 4 Wörpels un
- een Beker

DE SPELE:

### *To'n Dräken mit de 1:*

Du dröffst mit 1 Wörpel 10x smieten und de Tählen tohoopreken.  
Wenn du eene 1 hest, is Sluss. Keen kriggt de mehrsten Punkte?

### *Wohr di vör de 3:*

Du dröffst mit een Wörpel 10x smieten un de Tählen tohoopreken. Overlegg di goot,  
wannehr du ophörst: Wenn du een 3 hest, is Sluss, un all dien Punkte ward streken.

### *Krüz un quer:*

Du knovelst 3 Mål mit 4 Wörpels. Tellen doot bloots de Diagonalen,  
dat heet de 3 un de 5. De kannst du tosåmenreken.

### *Un Tschüüs:*

Dree Mål musst du mit 1 Wörpel smieten, du kannst over ok 4 Mål.  
Wenn du mehr as 12 Punkte hesst, sünd all Punkte weg.

### *Jüss akkerat:*

Du knovelst 3 Mål mit 3 Wörpels. Tellen deit bloots de 13, 14 un 15,  
de kannst du tosåmentellen.

Wo veel Punkte hest du?

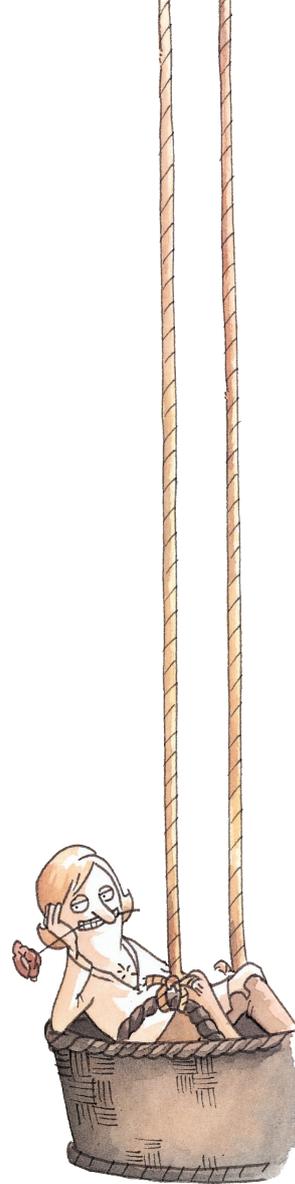
### **Tipp:**

*Du kannst düsse Spele  
ok utsnieden un mit in  
dien Klapp-op-Book  
kleven.*

## 2. HEVEN ODER HÖLL (HIMMEL ODER HÖLLE)

*Im Mittelalter war das Denken sehr religiös geprägt. Die Menschen glaubten fest daran, dass sie nur einen kleinen Teil ihrer Lebenszeit auf der Erde verbringen würden und den größten Teil im Jenseits, das sich in Himmel und Hölle aufteilte. So glaubten alle daran, dass sie – je nachdem, wie sie ihr Leben geführt hatten – entweder in das Paradies, den „Himmel“ kommen würden oder in die Hölle – als ewige Strafe für ihre Sünden.*

*Wir haben daraus ein Plattdeutsch-Ratespiel gemacht, der Name ist aber gleich geblieben ...*

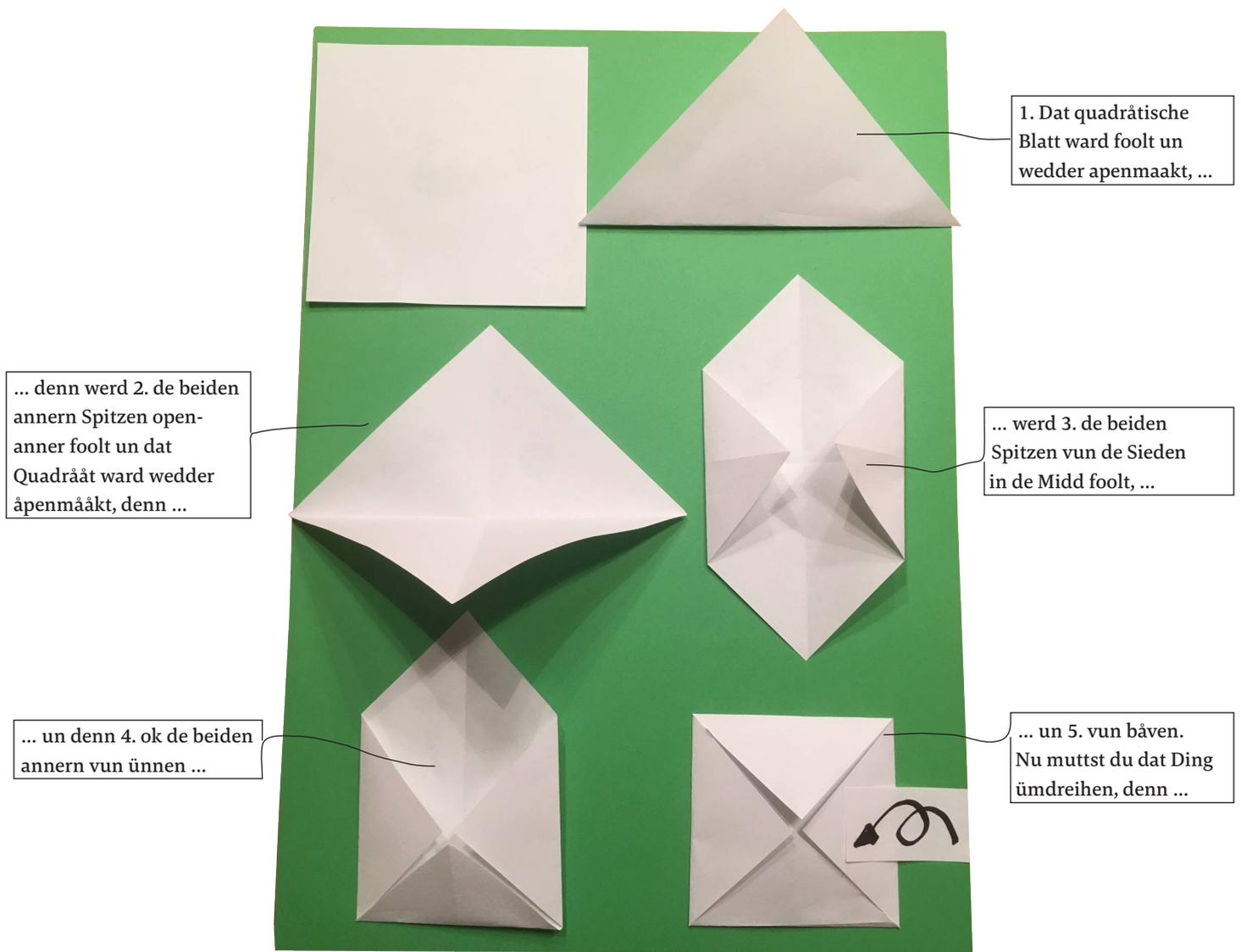


## 2. \_\_\_ HEVEN ODER HÖLL (HIMMEL ODER HÖLLE) \_\_\_

DU BRUUKST:

- een quadratisch Blatt Papeer
- wat to'n Anmålen

TOEERST WARD DAT SPEEL BASTELT:



... süht dat 6. so ut.

7. De Ecken vun dat Papeer werd nu in de Midd fooldt.

8. Nu ward dat Papeer wedder ümdreih.

9. Nu süht dat so ut.

10. De Ecken werd nu to lütte Taschen fooldt.

Toletzt werd „Heven oder Höll“ beschreven – Ideen dorför sünd op de nächsten Sieden to finnen.

## DENN GEIHT DAT LOS MIT SPELEN:

Wi speelt mit 2 Speelers, A un B. A höllt Himmel un Höll släten. B seggt eene Tahl, de em toseggt, nehme wi mál an, eene 7. Dann mutt B 7 mál afwesselnd Himmel un Höll ápen- un tomáken. Dann höllt he dat Spill ápen.

B mutt nu eene vun de Táhlen nómen, de dor to sehn sünd, nehme wi mál an, de 2. A kickt dann ná, wat för een Begriff ünner de 2 steiht. Den mutt A nu översetten, vun Hoch- na Plattdüütsch oder jüst annersrüm.

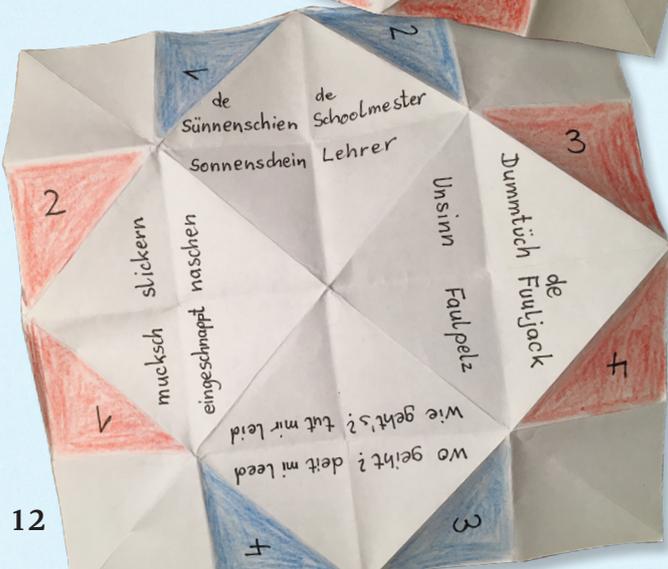
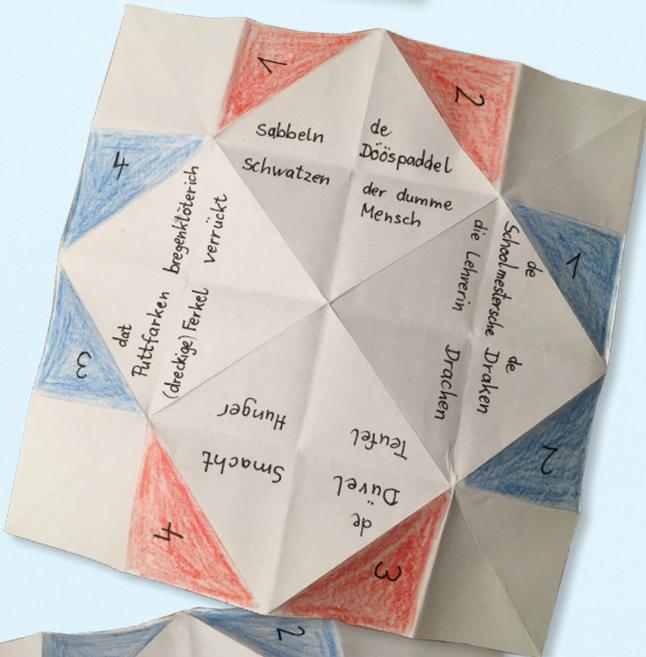
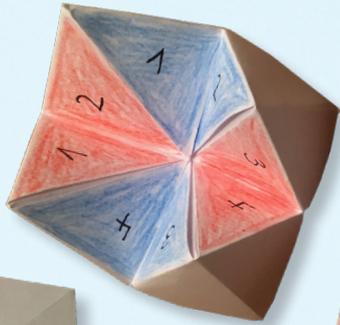
Hett A dat richtig máakt, wesselt de Rullen vun de Spelers.

Das Spiel wird mit 2 Spielern gespielt. Der eine Spieler (A) hält Himmel oder Hölle geschlossen. Der andere Spieler (B) sagt eine beliebige Zahl, angenommen 6. Dann muss A sechsmal abwechselnd Himmel (blau) und Hölle (rot) öffnen und schließen.

Dann hält er das Spiel geöffnet (Himmel oder Hölle). B muss eine der sichtbaren Zahlen nennen, angenommen 2. Dann schaut A nach, welcher Begriff unter 2 steht. B soll diesen Begriff in die jeweils andere Sprache übersetzen. Hat er es richtig gemacht, wechseln die Rollen der Spieler.



# BISPILLE



Hoch-Plattdeutsche Wortpaare  
für „Himmel oder Hölle“ -  
**einige Begriffe zum selbst Eintragen:**

## HIMMEL

de Sünnesschien	der Sonnenschein
butjern	umherstreifen
een Söten	ein Kuss
de Schoolmestersche	die Lehrerin
Dor nich för!	Gern geschehen!
Deit mi leed.	Tut mir leed.
dat Puttfarken	das (dreckige) Ferkel
de Draken	der Drachen

## HÖLLE

de Düvel	der Teufel
dat Malöör	das Unglück
Dummtüch	Unsinn
de Fuuljack	Faulpelz
de Döspaddel	der dumme Mensch
dat Kaschott	der Kerker
mall	verrückt
plietsch	schlau

### 3.

## DAT GROTE RITTERTURNIER

*Das grote Ritterturnier is en Speel för de ganze Klass oder AG. De Grupp ward in lütte Gruppen vun je 3–8 Lüüd indeelt. Düsse Gruppen tredt gegenenanner an. De Grupp, de de mehrsten Turnierspele winnt, is Turniersieger.*

*Een kann ok enkelte Spele spelen oder dat Speel op mehrere Dääg verdelen.*

**Vöraf:**

*Jede Mannschaft söcht sik en Mannschaftsnämen. Se köönt sik ok Wäpen basteln, de se sik mit Sekerheitsnädeln an de Kledäschen fastmâken doot (wichtig för Speel c).*

*De Siegermannschaft (un ok de annern?) kriegt as Belohnung wat to Snökern oder en Speeltüüg.*



### 3.

## **DAT GROTE RITTERTURNIER**

### **SO GEIHT DAT TURNIER:**

#### **a\_ Dråkens fodern (Drachen füttern)**

##### DE IDEE:

De Gruppen mööt een na de anner de Dråkens fodern un jem dormit tamm maken (zähmen).

##### DU BRUUKST:

- *Joghurtbekers mit*
- *dröögte Arften dor in*
- *Strohhalme*
- *een Wååg*

##### SO GEIHT DAT:

Jede Mitspeler pro Grupp kriggt een Joghurtbeker mit dröögte Arften dor in un een Strohalm. För de Grupp ward een oder twee leddige Ammers opstellt. Op „Los!“ mööt all Mitspelers Arften ansugen un ut jemehr Bekers in de Ammers doon. Se hebbt een Minut Tiet. Dorna ward keken, wo veel Arften se verfodert hebbt.

De Grupp, de de mehrsten Arften verfodert hett, is de Sieger vun de Turnierrunn.

#### **b\_ Ringsteken (Ringstechen)**

##### DE IDEE:

Dat Ringsteken is en ool Spiel op Ritterturniere (vgl. Wikipedia-Eintrag).

##### DU BRUUKST:

- *ole Zeitungen*
- *Kleevband*
- *evtl. Wullfäden*
- *Ringe*
- *Wäschelien*
- *Wäscheklammern*

##### SO GEIHT DAT:

Jede Mannschaft bastelt sik en Sweert (kiek ünner „E – sonstige Basteleien“). En Wäschelien ward spannt. An de Wäschelien ward mit Wäscheklammern en Ring (t. B. vun en Ringwurfspeel – kann een aver ok sülvten basteln – Link nå de Anleitung hier) fastmääkt. Jede Mannschaft stellt de glieke Tähl an Ritters. Jede Ritter mutt jümmer ok een Peerd hebben. Dat Peerd nimmt den Ritter huckepack. Jede Ritter dröff tweemål ünner de Wäschelien ünner dörrieden un mutt dorbi versöken, den Ring mit dat

Sweert optopieken. Dorbi mutt dat Peerd in'n Galopp lopen (ggf. Höchstlaufzeit für die Laufstrecke festlegen).

De Mannschaft, de de mehrsten Ringe steken deit, is de Sieger vun de Runn.

## c\_ Reakschoonsspeel

### DE IDEE:

En Ritter mutt jümmer flink reageren können, mutt weten, wat Fründ or Fiend vör em steiht.

### DU BRUUKST:

- *ole Zeitungen*
- *Kleevband*
- *evtl. Wullfäden*
- *Wappens oder anner Markierungen för de Mitspelers, datt een sehn kann, to welke Mannschaft jeedeem tohören dei*

### SO GEIHT DAT:

En poor Swerter werd bastelt (kiek ünner „E – sonstige Basteleien“). De Lüüd, de to en Mannschaft tohören doot, kriegt jeweils de glieke Markierung. All Mitspelers sett sik op Stöhl in en groten Kring. Een Speler nimmt dat Sweert in de Hand un stellt sik in de Midd vun den Kring. He geht op een Mitspeler to, de in'n Kring sitten deit. De seggt den Nâmen vun een annern Mitspeler. Nu mutt de Speler, den sien Nâam seggt worn is, den Nâam vun en annern Mitspeler seggen. Gliektiedig mutt de Speler mit dat Sweert versöken, den Mitspeler mit en Sweertslag op de Kneen to drepen, so lang he noch keen annern Nâam seggt hett.

För jeedeem Ritter, de afslâän worn is, kriggt de Mannschaft, wo he tohören deit, en Minuspunkt. De afslâän is, övernimmt dat Sweert un geht in de Meern. De anner dröff sik op den Platz setten, de free worn is.

De Mannschaft, de na drie Minuten de wenigsten Minuspunkte hett, gewinnt de Runn.

**Henwies:** De to dull toslâän deit, ward vun dat Speel utslâten oder he bringt sien Mannschaft een Extra-Minuspunkt in.

## d\_ Danzen (Tanzen)

### DE IDEE:

In dat Middelöller weer Danzen en wichtige Kunst, de de Ritters lehren müssen – so as Ritter Hans dat vertellt.

### DU BRUUKST:

- *Musikkonserve (t. B. „Inßbrügg, ick moth dy laten“ vun Liederjan) un*
- *Afspeelgerät*

### SO GEIHT DAT:

Jede Mannschaft mutt een Choreografie to en Melodie / Leed entwickeln un inöven.

De Schoolmester oder en unafhângige Jury gifft achteran de Bewertung af.



## e\_ Frier hâlen (Feuer holen)

### DE IDEE:

In dat Middelöller weer dat en Unglück, wenn dat Frier utgâhn dee. Denn müss een tosehn, datt een wedder Frier herkriegten dee. De einfachste Weg weer: Du geihst nå dien Frûnnen un hââlst di Frier vun jem.

### DU BRUUKST:

- *pro Grupp een Kerß, de een in de Hand nehmen kann un*
- *pro Grupp een Kerß, de fast steiht un*
- *pro Grupp so veel Teelichte, as dat Lüüd in de gröttste Mannschaft gifft,*
- *mööglichst pro Mannschaft twee Stöhl ut Holt oder Plastik (een an de Start- un een an de Ziellinie), wo de Kerßen op stâht un*
- *een Markierung von de Startlinie*

### SO GEIHT DAT:

Dat is en Staffelspeel. An de Startlinie werd so veel Teelichte opstellt, as dor Lüüd in de gröttste Mannschaft sünd. An de Ziellinie ward för jeeden Mannschaft een Kerß opstellt, de brinnen deit. Vun dor mutt dat Frier hââlt warn.

Jede Mannschaft stellt sik achter de Startlinie op. Op „Los!“ loopt de eersten mit de Kerß in de Hand los. Se määkt de Kerß an de Ziellinie an un loopt wedder trüch. Mit dat Frier maakt se een Teelicht an. Denn ward de Kerß (as en Staffelstaff) an den nächsten Löper övergeven. Falls dat Frier noch nich ut is, mutt he dat utmâken.

De Mannschaft, de toerst all Teelichten ankregen hett, is de Sieger vun de Runn.

### Henwiesen:

- *Wenn dat Frier op den Trüchweg utgeiht, mutt de Löper trüchlopen un nochmâl dat Frier hâlen.*
- *Vörher mutt afmääkt wern, wat de Löpers de Flamm mit de Hand schützen drööv or nich.*

## Weitere Disziplinen des Ritterturniers ...

... kann man selber erfinden. Wichtig für die Gesamtidee ist dabei ein Bezug zwischen einem Element des Films oder eines Anknüpfungspunkts zum Thema Mittelalter oder Plattdeutsch einerseits und dem Spiel andererseits. Anregungen bieten Spielekarteien und -bücher.

## 4. \_\_\_ DAT PLATTDÜÜTSCH RITTER-TRENK-QUARTETT \_\_\_

DU BRUUKST:

- een *Utdruck vun de Speelkorten*
- een *Scheer*
- evtl. een *Lamineergerät*

SO SPEELT EEN DAT RITTER-TRENK-QUARTETT:

Bi drie oder veer Spelers all 32 Koorten mischen un verdelen. Hest du nu al een Quartett (all veer Kortten vun een Grupp), glieks op den Disch dormit!

Dann geht et los: De Koortenverdeler fangt an. He fräägt irgendeenen Mitspeler to'n Bispiell: Hest du blau, de Borg?

Wenn he de Koort hett, mutt he de an den Fräger afgeven. De Fräger kann so lang wieder mååken, bit een „Nee“ seggt. De „Nee“ seggt hett, is dann an de Reeg mit frågen.

Wenn du dann een Quartett hest, legg et open op den Disch. Man speelt so lang, bit all Quartette op den Disch liggt. De Speler mit de meisten Quartette hett winnen.

**Variante:** Dat Speel is to Enn, wenn de eerste Speler keen Korden mehr hett. De Speler, de to den Tietpunkt de mehrsten Quartette hett, is de Sieger.

VARIANTE FÖR TWEE SPELERS:

Bi twee Speelers kriggt jeder 10 Koorten. De Rest liggt mit dat Bild nå ünner op den Disch. Dann ward speelt jüst as båven beschreven. De Ünnerscheid is:

Wenn du fräägst un de annere hett de Kort nich, musst du een Koort vun den Ståpel nehmen un de annere is an de Reeg to frågen. Een speelt so lang, bit all Koorten opbruukt sünd. Gewunnen hett hier ok de mit de meisten Quartette.

WAT EEN DORBI SEGGEN KANN:

Hest Du de gröne Koort mit Mia-Mina / mit den Kees / mit den Ritter dor op? blau / gröön / gries (grau) / root / geel (gelb) / orange / lila

Nee, heff ik nich, deit mi leed.

Jo, hier is se!

Klei mi an de Fööt! (höfliche Variante von „Du kannst mich mal ...“)

Verdori! (ungefähr: Verdammt!)

Ik heff en Quartett.



Huus Kååt Telt



**de Borg**

*die Burg*

Borg Kååt Telt



**dat Huus**

*das Haus*

Borg Huus Telt



**de Kååt**

*die Kate*

Borg Huus Kååt



**dat Telt**

*das Zelt*

Broot Fisch Kees



**de Beeren**

*die Beeren*

Beeren Fisch Kees



**dat Broot**

*das Brot*

Beeren Broot Kees



**de Fisch**

*der Fisch*

Beeren Broot Fisch



**de Kees**

*der Käse*

Trenk Momme-Mumm Thekla



**Mia-Mina**

*Mia-Mina*

Mia-Mina Momme-Mumm Thekla



**Trenk**

*Trenk*

Mia-Mina Trenk Thekla



**Momme-Mumm**

*Momme-Mumm*

Mia-Mina Trenk Momme-Mumm



**Thekla**

*Thekla*

Peerd Esel Farken



**de Dråken**

*der Drache*

Dråken Esel Farken



**dat Peerd**

*das Pferd*

Dråken Peerd Farken



**de Esel**

*der Esel*

Dråken Peerd Esel



**dat Farken**

*das Ferkel*

Jung Deern Mann



**de Froo**

*die Frau*

Froo Deern Mann



**de Jung**

*der Junge*

Froo Jung Mann



**de Deern**

*das Mädchen*

Döör Kist Kroog



**de Lamp**

*die Lampe*

Froo Jung Deern



**de Mann**

*der Mann*

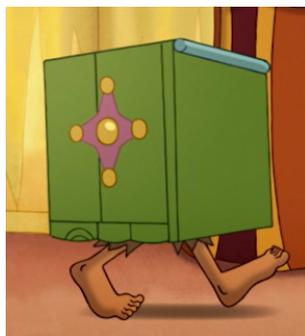
Lamp Kist Kroog



**de Döör**

*die Tür*

Lamp Döör Kroog



**de Kist**

*die Kiste*

Lamp Döör Kist



**de Kroog**

*der Krug*

Mattes Ritter Wertolt



**Veit**

*Veit*

Veit Ritter Wertolt



**Mattes**

*Mattes*

Veit Mattes Wertolt



**de Ritter**

*der Ritter*

Pike Rüstung Sweert



**de Helm**

*der Helm*

Helm Rüstung Sweert



**de Pike**

*die Lanze*

Veit Mattes Ritter



**Wertolt**

*Wertolt*

Helm Pike Sweert



**de Rüstung**

*die Rüstung*

Helm Pike Rüstung



**dat Sweert**

*das Schwert*

## 5.

### VERTIEFUNG „MITTELALTER“

Hier folgen nur ein paar Ideen, die das Mittelalter oder einzelne Elemente des Films aufnehmen und sich spielerisch oder gestalterisch umsetzen ließen. Bei einigen Elementen steht der sozialgeschichtliche Vergleich im Vordergrund: Im Mittelalter waren viele Dinge, die heute Allgemeingut sind, nur für Privilegierte erreichbar (Bildung, Freizeit, sich sattessen, ...).

- Kinderarbeit im Mittelalter: Hüten von Schweinen (Puttfarcken) und Kleinvieh wie Gänsen, Sammeln von Früchten, ...
- Angst machen als Disziplinierung (Märchen und Erzählungen von Hexen, Drachen im Wald),
- Chinesische Drachen basteln / steigen lassen
- Gauklerspiele (Jonglieren, Zaubertricks)
- Essen im Mittelalter (Leibeigene, Ritter, Fürsten)
- Bildung (Schule nur für Kinder von Adligen, in Klöstern, Kinder einfacher Leute blieben Analphabeten)



# D \_\_ Klapp-op-Book

Mit dem vorliegenden Material erarbeiten sich die Kinder Sprachkenntnisse und Sachwissen zum Mittelalter, indem sie sich ein eigenes Lapbook (oder: Klapp-op-Book) herstellen. Lapbooks stammen ursprünglich aus Amerika und sind eine besonders motivierende Möglichkeit für Schülerinnen und Schüler, ihre Arbeitsergebnisse zu präsentieren. Lapbooks bestehen aus vielen verschiedenen Minibüchern und anderen Elementen, in denen Teilthemen der Arbeit an einem Thema aufgearbeitet und anschließend auf einen gefalteten Tonkarton geklebt werden. Ein Klapp-op-Book ist also ein großes Buch, in dem sich viele kleine Bücher, Klappkarten, Drehscheiben, Schieber etc. finden, und das seine Informationen erst durch Aufklappen usw. preisgibt. Es wird reichlich geklebt, gebastelt, geschnitten, geschrieben und gezeichnet. Jeder Schüler kann sein Klapp-op-Book auf eigene Art und Weise gestalten, indem er eine Auswahl trifft, welche Elemente in das Klapp-op-Book geklebt und wie diese angeordnet werden.

Zu Anfang benötigt jedes Kind einen Tonkarton (50x70 cm). Diesen legt es quer vor sich und zeichnet die senkrechte Mittellinie ein. Dann werden die beiden äußeren Seiten zur Mittellinie geklappt. Schon ist der Umschlag fertig.

Bevor es richtig losgeht, können die Kinder die Vorderklappen ihres Lapbooks gestalten. Dabei sollten sie auf jeden Fall ihren Namen und den Titel des Buches daraufschreiben. Sie können auch den Flyer aufkleben, eigene Bilder malen oder die Schriftrolle aus dem Materialangebot zur Gestaltung des Umschlags nutzen.

Nun beginnt die Arbeit an den Minibüchern und anderen Elementen. Stellen Sie Anleitungen und Vorlagen mit dem benötigten Material (wie z. B. Musterklammern, Heftgerät, ...) zur Verfügung. Besonders motivierend ist das Arbeiten, wenn die Kinder selbst auswählen können, wann sie was bearbeiten möchten. Es muss nicht von allen Kindern alles bearbeitet werden. Auch können die Schüler eigene Minibücher erfinden.

Die fertigen Minibücher werden dann auf die Innenseiten des aufgeklappten Umschlags geklebt. Evtl. empfiehlt es sich, die einzelnen Arbeitsergebnisse erst zu sammeln und zum Schluss auf der Pappe zu arrangieren.



# 1\_FILM-STECKBREEF

## ANLEITUNG:

1. Snied de Vörlägen ut.
2. Klapp an de strekelten Linien dat Papeer nå achtern.
3. Kleev dat dreeeckige Stück mit de Kleevkant so an dat twete Deel, datt du dat Bild to sehn kriggst, wenn du dat dååklappen deist.
4. Lååt di de Slitze vun en Schoolmester insnieden un kleev dien Breef an de Kleevkanten in dien Klapp-op-Book.
5. Schriev de passlichen Infos op de Steekkorden, snied jem ut un foold jem eenmal langs. So kannst du jem in de Slitze vun dien Breef steken.



Alternativ  
kannst Du de  
Lösungen ok op  
bunte Korten  
schrieven.

--	--

*Titel vun den Film*

*Op Platt rutbröcht hett den Film ...*

--	--

*De Spreker vun Ritter Trenk heet ...*

*De Afspann-Musik in vun de ...*

--	--

*De Spreker vun Ritter Hans is de as Fernseh-Kommissar bekannte ...*

*Duur vun den Film (in Minuten)*

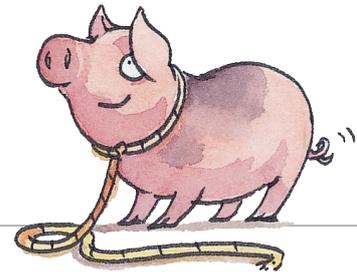
--	--

*Titel vun de literarische Grundlåg*

*Autorin vun de literarische Grundlåg*

# FILMSTEEK- BREEF

—  
VÖRLAGEN:

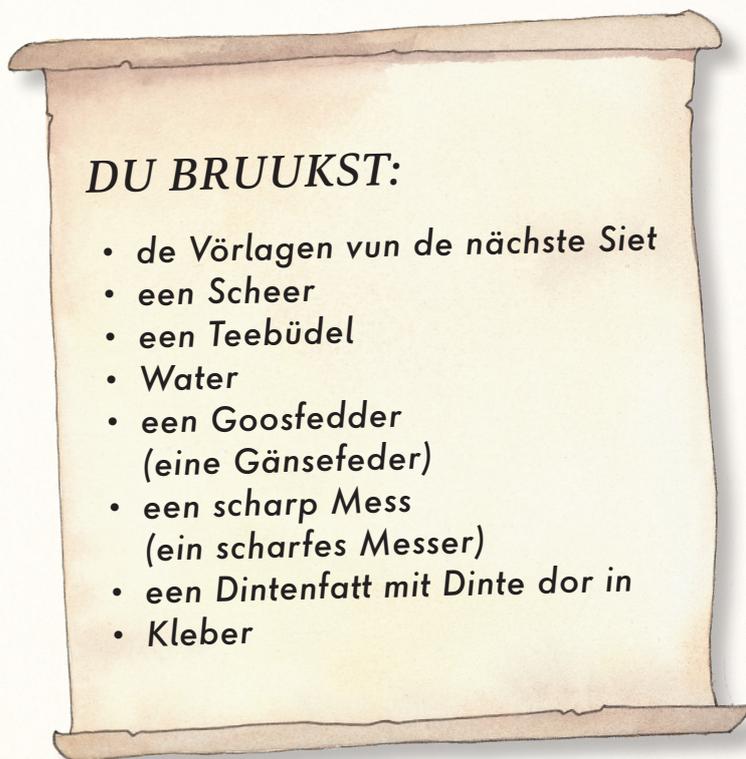


Kleevkant



Kleevkant	<b>Titel</b>	<b>Op Platt rutbröcht vun ...</b>
	<b>Ritter Trenk ward snackt vun ...</b>	<b>Afspann-Musik vun ...</b>
	<b>Ritter Hans ward snackt vun ...</b>	<b>Duur vun den Film</b>
	<b>literarische Grundlääg</b>	<b>Autorin vun de literarische Grundlaag</b>

## 2\_SCHRIFTRULL



### SO GEIHT DAT:

1. Snied de Vörlagen ut.
2. Knick de Lasch an de strekelten Linien nå achtern un klev ehr so in dien Klapp-op-Book, dass du dor later dien Schriftrull rinsteken kannst.
3. Farv dien Papeer nu so, datt dat lett, as wenn't ut'n Middelöller weer. Dorför muttst du en poormål mit en fuchtigen Teebüdel (swarten Tee) över dat Papeer rieven, sodatt dat en beten bruun ward. Läät dat goot drögen. Flinker geht dat Drögen mit'n Föön.
4. Snied de Spitz vun en Vågelfedder schräg an un duuk ehr in Dinte.
5. Mit düsse Fedder kannst du nu de Nâricht opschrievn, de de Herold verkünnen deit. Villicht helpt di een, de op Platt to schrievn. Anners kannst Du düssen Text opschrievn:

***Ik, de Först vun Päkelborg-Rottenwarder, geev bekannt:  
De dat grote Ritterturnier gewinnt un den gräsigen Dräken dootsteken deit,  
hett een Wunsch free. Utgeven to Ostern anno domini MCCCCLX.***

6. Wenn de Dinte dröög is, denn rull dien Bottschop op un steek ehr in dien Klapp-op-Book.

# SCHRIFTRULL

–

## VÖRLAGEN:

*Schiftrull*

A large rectangular area containing 18 horizontal orange lines, intended for writing practice.

*Lasch*

Kleevkant



Kleevkant



## 3\_PERSONEN-FLIP-FLAP

### DU BRUUKST:

- de Vörlagen vun de nächste Siet
- een Scheer
- een Schriever
- Kleber

### SO GEIHT DAT:

1. Snied de Vörlagen ut.
2. Foold de linke Hälft op de rechte Hälft un måäk dat Flip-Flap wedder åpen.
3. Snied dat Papeer an de punkteten Linien in. Klapp dat Flip-Flap wedder to.
4. Snied fiev Figuren ut un kleev jem op de Achtersieden vun de Nāmenfeller – oder måål dor sülms Figuren rop.
5. Måäk dat Flip-Flap wedder åpen. Dreeg de Namens in un beschriev de Personen.
6. Klapp an de strekelte Linie allens na rechts und kleev dat Flip-Flap in dien Klapp-op-Book.

### DAT KANNST DU SCHRIEVEN:

*Dat is Ritter Wertolt / Trenk sien Papa Haug / ...*

*He / Se is en feine(n) / fiese(n) / Keerl / Froo / en lustig Swien.*

*He / Se is de Söhn / Dochter vun en Liefegen / en Ritter / en Köhler.*

*Se / He hett en egen Borg / en leve Süster / en lustig Farken / nich veel in de Melk to krömen (ist ziemlich arm) / veel to seggen / dat Seggen över dat hele Land.*

*He / Se hett düchtig Moot / hölpt girn anner Lüüd / dinkt jümmer blots an sik / is en beten dösig / is en Bangbüx / speelt bannig girn.*



# PERSONEN- FLIP-FLAP

—  
DE VÖRLÅÅG:



## De Lüüd

Nååm:

Infos:



Nååm:

Infos:



Nååm:

Infos:



Nååm:

Infos:

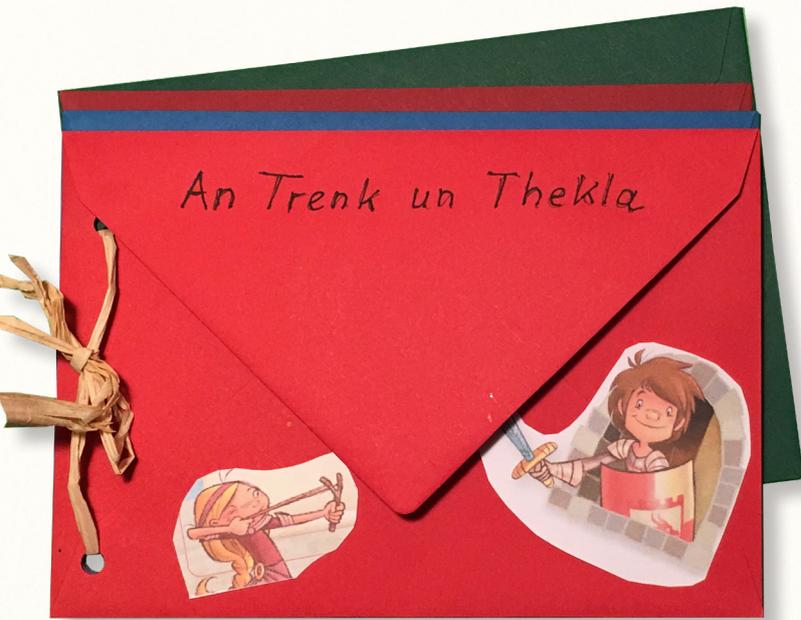


Nååm:

Infos:



## 4\_ BREEFBOOK



### DU BRUUKST:

- dree bet fiev Breefümslääg
- een Löckermåker
- een Wullfaden
- Kleber
- Wat to'n Målen un evtl. Deko to'n Opkleven

### SO GEIHT DAT:

1. Legg de dree bet fiev Breefümslääg upenanner, sodat de åpen Siet vörn liggt. Mååk links båven in all Ümslääg en Lock rin, bind de Sieden tosåmen mit een Fåden un kleev dat Breefbook mit den achtersten Ümslag in dien Klapp-op-Book fast.
2. Måål den böversten Ümslag schön an un schriev för jeedeem Ümslag een Breef.

**ÜMSLAG 1:** *Schriev an Trenk und Thekla: Hallo Trenk und Thekla, ich bin... Ich lebe im 21. Jahrhundert. Ich finde Eure Geschichte .... Besonders gut gefällt mir ....*

**Oder op Platt:**

*Hallo Trenk un Thekla, ik bün ... Ik leev in dat 21. Johrhunnert. Ik finn Jo Geschicht ... Besünners goot gefällt mi ....*

**ÜMSLAG 2:** *Schriev an Wertolt (Was hältst du von ihm?, Wie beurteilst du sein Verhalten auf der Burg des Fürsten?, ...// Wat höllst du vun em? An'n Enn von den Film is he op den Fürsten sien Borg düchtig an't flunkern. Wat höllst du dor vun?).*

**ÜMSLAG 3:** *Schriev an de Filmmåkers (Was gefällt dir an dem Film, was nicht? Überlege dir Fragen, die du noch zum Film hast, ...// Wat gefällt di an den Film, wat finnst du nich so goot? Hest du noch Frågen to den Film? ...).*

**ÜMSLAG 4:** *Schriev an een Fründ (Stelle den Film mit Titel, Autor, ... vor. Erzähle vom Inhalt, schreibe, ob dein Freund ins Kino gehen oder sich den Film kaufen soll oder nicht. ... // Schriev wat över den Film, wo de heet, wat dor so passert, of he sik den Film mål in't Kino ankieken oder köpen schall, ...)*

**ÜMSLAG 5:** *Dink di wat ut!*

## 5\_ SZENEN-LEPORELLO

### ANLEITUNG:

1. Snied de Vörlägen ut.
2. Foold dat Leporello as een Zieharmonika een üm't anner na vörn un na achtern. De Överschrift mit dat Bild mutt båven ween.
3. Deel den Film in Szenen - in sinnvull Afsnitten - in un denk di to jeedeem Afsnitt een Överschrift ut (op Hoochdüütsch oder Plattdüütsch). Schriev disse Överschriften in de Feller vun dat Leporello.
4. Wenn du nich so veel Szenen hest, kannst du ok wat vun de Leporello-Vörlaag afsnieden. Wenn du mehr Szenen funnen hest, klev man driest noch wat an dat Leporello an.



# SZENEN- LEPORELLO

—  
*DE VÖRLÅÅG:*



## SZENEN-LEPORELLO

## 6\_FILMKRITIK



### ANLEITUNG:

1. Snied de Vörlägen ut.
2. Klapp de strekelten Linien nå achtern un kleeve de beid Delen mit de Kleevkant so as een Döör an den mittleren Stremel.
3. Snied de beiden Dören an de punkteten Linien in.
4. Schriev dien Filmkritik (op Hooch- oder Plattdütsch) achter de Klappen.



# FILMKRITIK

## VÖRLÅÅG:



## Film- Kritik

Kleevkant	So finn ik den Film ...			Dat Thema gefallt mi ...	Kleevkant
	So finn ik de Sprekers			Ick hebb wat leht över dat Mittelöller, wieldat, ...	
	De Film is goot för ...			Mine Lieblingsfigur is ...	
	De Musik finn ik ...		<p><i>Male an.</i></p>	So vele Steerns vergeev ik för den Film:	

## 7\_VERTELL-TASCH

### ANLEITUNG:

1. Snied de Vörlägen ut: de Vertell-Korten un de Tasch
2. Klapp bi de Tasch de strekelten Linien nå achtern und kleev allens an de Kleevkanten so fast, dat dor een Tasch vun ward.
3. Maal up de Achtersiet vun de Vertell-Korten Biller, de to den Text passt.
4. Lååt di de Slitze vun en Schoolmester insnieden un kleev dien Breef an de Kleevkanten in dien Klapp-op-Book.
5. Steek de Vertell-Korten in dien Tasch un kleev dat in dien Klapp-op-Book.



## VERTELL-KORTEN:

**1.** Wertold kummt in't Dörp un verlangt vun sien liefegen Lüüd mehr as se geven köönt.

**2.** Trenk will gegen Wertolt gegenan. He geiht in de Stadt.

**3.** In de Stadt kriggt he to weten: Dat schall en Turneer geven. De Sieger hett een Wunsch free. Trenk mellt sik an.

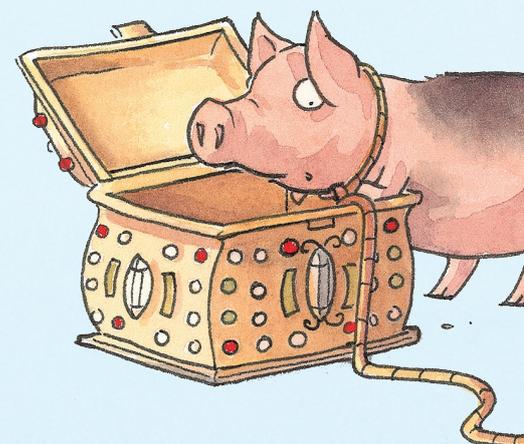
**4.** Trenk lehrt de Gööklers kinnen. He tuuscht de Rullen mit den Riddersöhn Zink.

**5.** Trenk lehrt bi Zink sien Unkel Hans, wat en Ridder können mutt: Fechten, Danzen un anner Saken.

**6.** Op dat Turnier winnt Wertolt. Åver blots, weil he sik nich an de Regeln höllt.

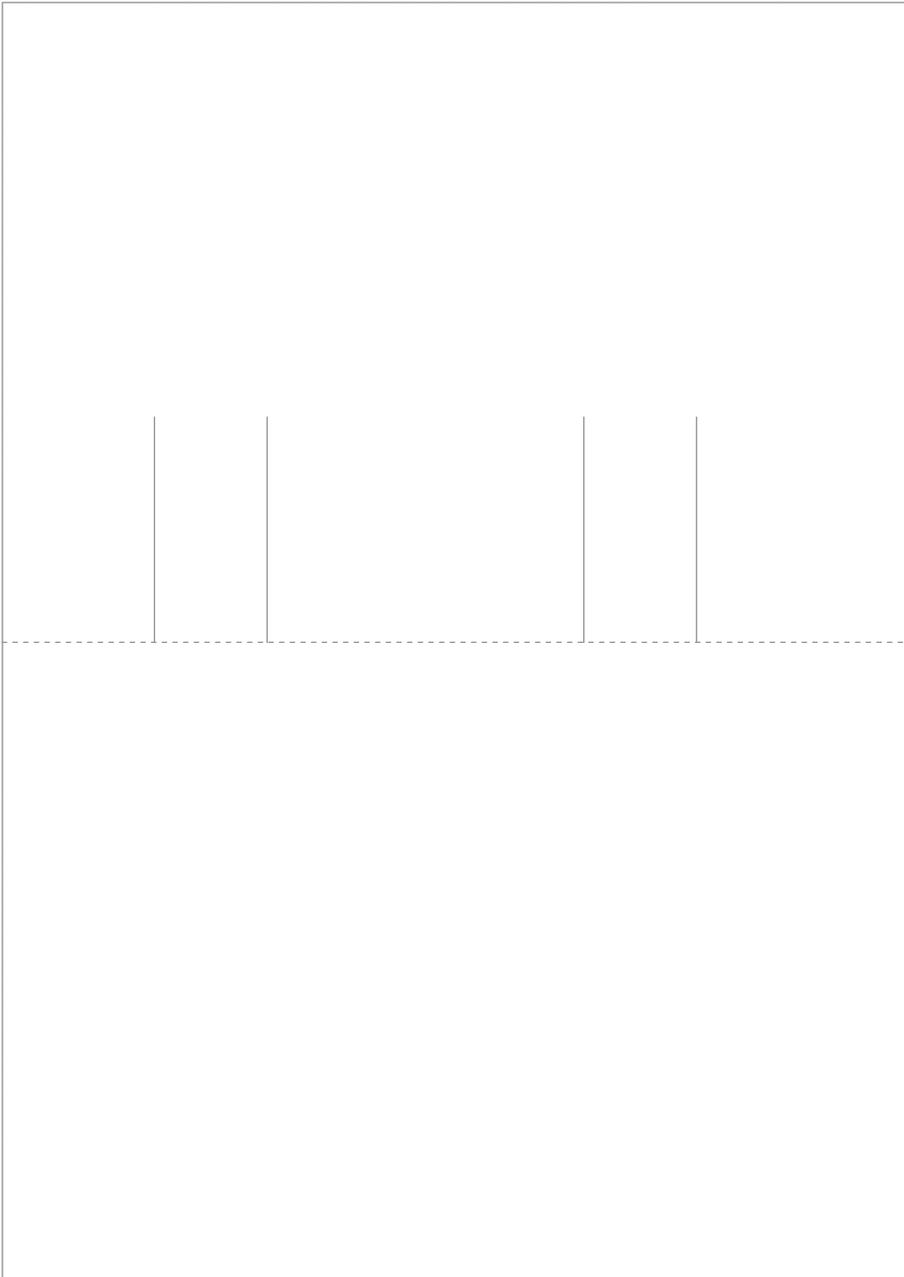
**7.** Wertolt vertellt den Försten, dat he den Dråken dootsteken hett. Man Trenk un Thekla käämt – un ok de grote Dråken: Züh, de is gor nich doot!

**8.** Nu kummt dat rut, dat Wertolt en Bedreger is. He kummt in't Kaschott un Trenk un sien Familie sünd free!



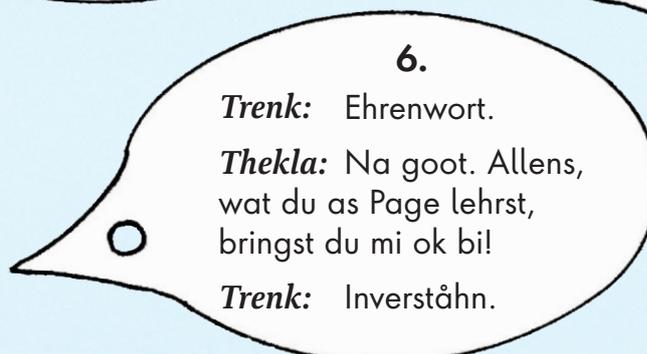
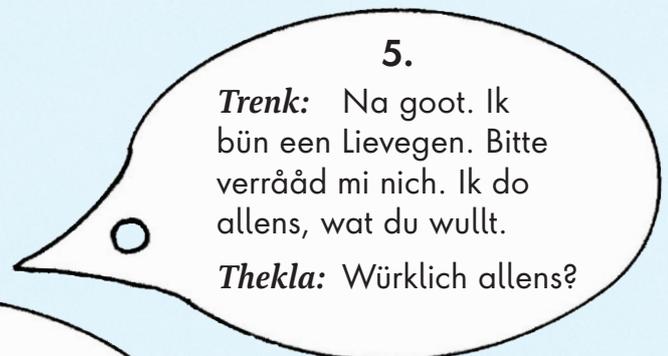
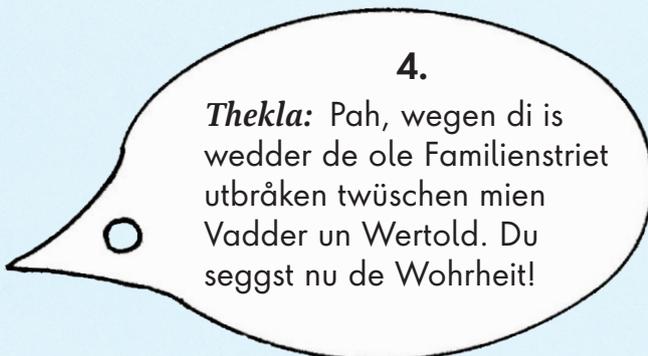
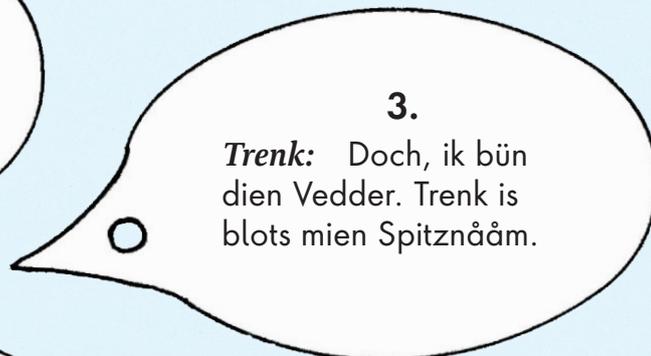
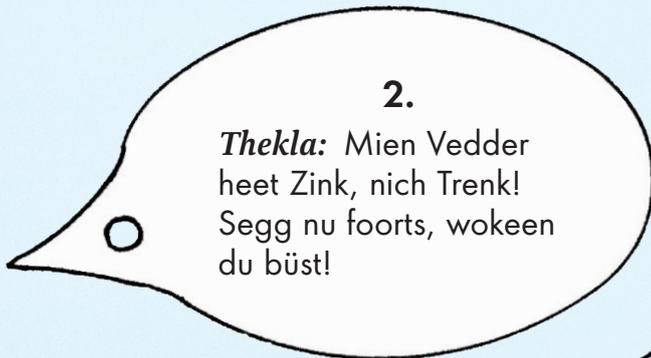
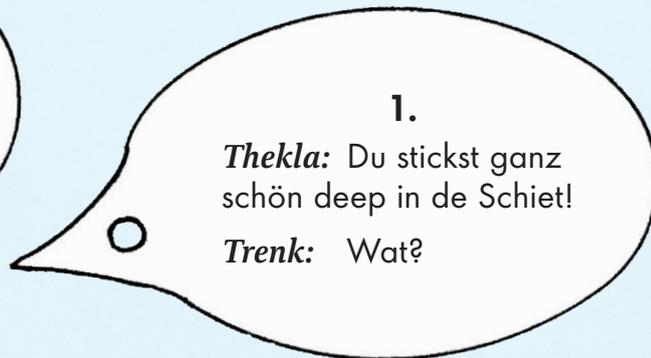
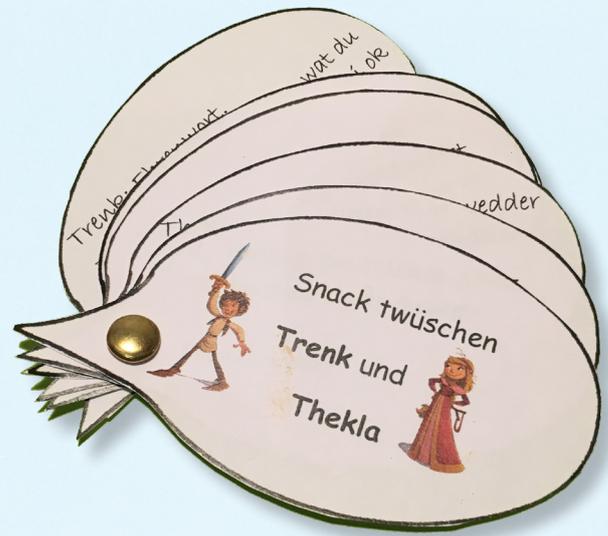
## 8\_KLAPPKOORT

1. Snied de Vörlågen ut.
2. Måål ünne en Sneelandschaft un båven en Woold - oder dink di sülven wat ut.
3. Knick de Koort an de Middellinie.
4. Snied de Koort an de korten Linien in. Drück de Laschen nå binnen.
5. Snied Trenk, Thekla ut un kleev de Figuren op de Laschen. Snied Puttfarken ut un kleev em in'n Achtergrund.
6. Kleev de Klappkoort in dien Klapp-op-Book.



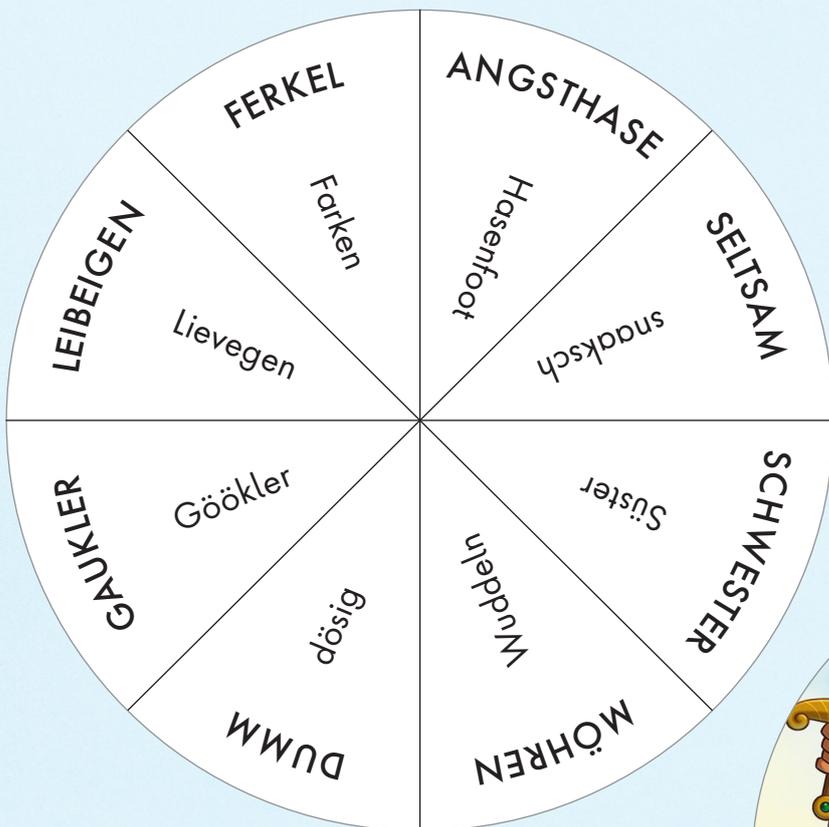
## 9\_EEN SNACK

1. Snied de Spreekbläsen ut.
2. Pinn allens mit een Musterklammer tosāmen un kleev dat in dien Klapp-op-Book.



# 10\_WÖÖR-DREIHSCHIEV

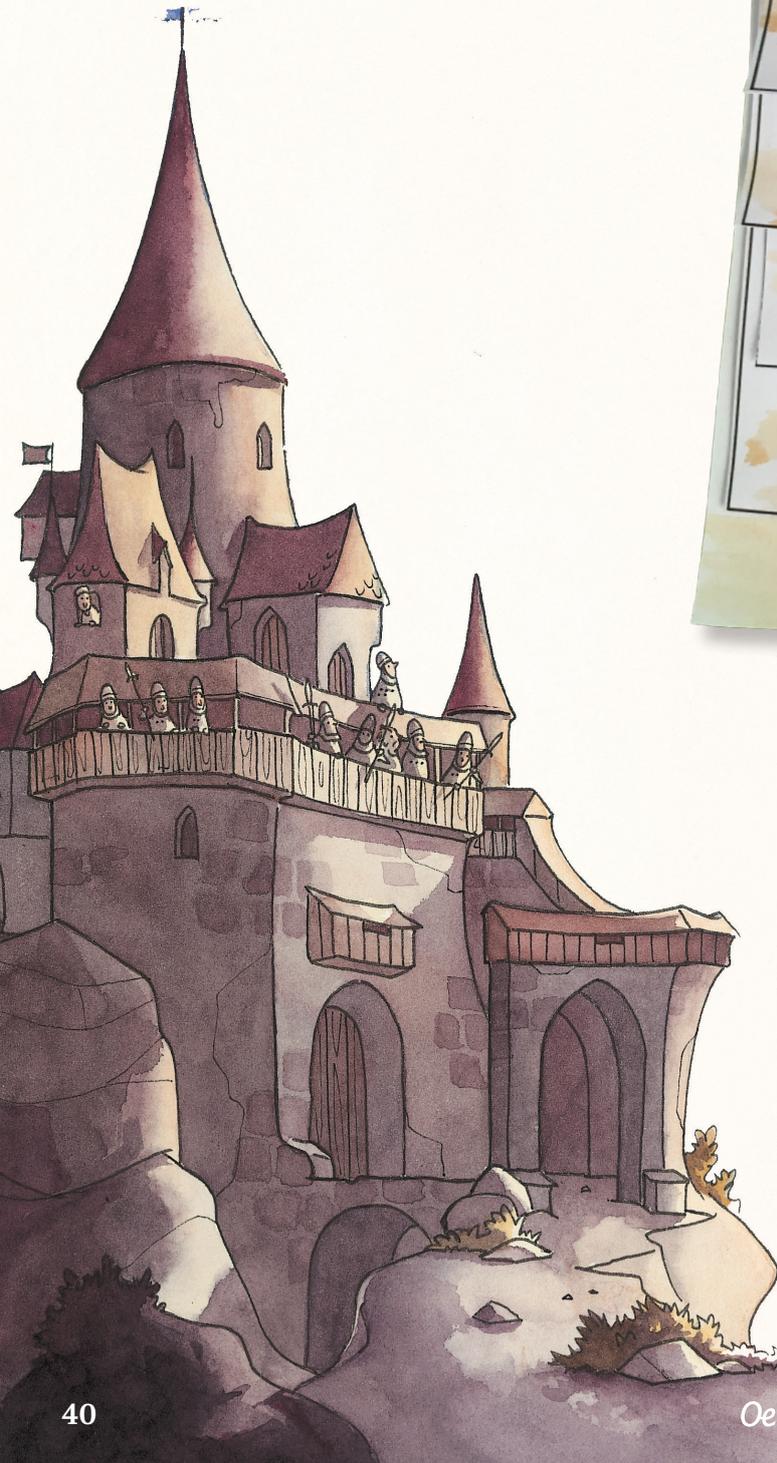
1. Snied de Delen ut.
2. Mååk een Lock in de Mitt un stek de beeden Delen mit een Musterklammer tosåmen.
3. Kleev de Schiev in din Klapp-op-Book. Acht dor op, datt sik de lütte Schiev dreihen lett.



# 11\_RITTER-TREPPENBOOK

## ANLEITUNG:

1. Snied de Vörlägen ut.
2. Legg de Zedels ünnerenanner un pinn allens tosåmen.
3. Lees di allens good dör, wat dor över de Utbillen vun een Ritter steiht.



# RITTER-TREPPENBOOK

## VÖRLÅÅG:



Deckblatt

Mit 14 Johr warrst du Knappe. Du büst dien Borgherrn to Deensten un lehrst mit een Sweert to fechten.

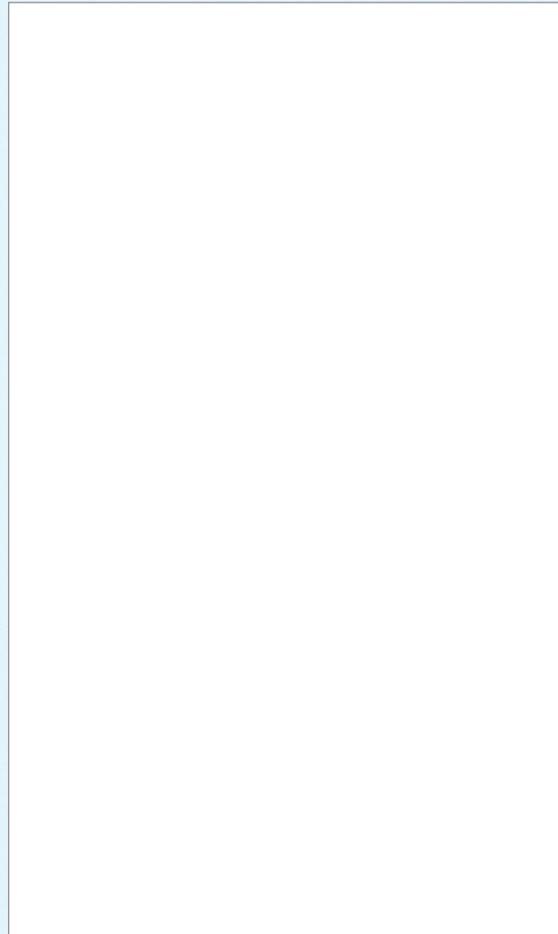
### KNAPPE

Siet 3

Mit söben Johr kummst du to een verwandten Eddelmann. De puult di bi, wat du as Ritter bruukst. Du lehrst, wo du di goot benehmen deist. Du lehrst rieden un wo du di flink bewegen kannst. Du lehrst ok Lesen un Schrieven.

### PÅGE

Siet 2



Siet 5

Mit 21 Johr warst du to 'n Ridder slåån. Du kriggst een Riddergewand und een Ridderrüstung. Du steihst dien Fürst gegen sien Fienden to Siet.

### RIDDERSLAG

Siet 4

## E \_\_ Sonstige Basteleien

### EN SWEERT BASTELN

Rull de Siet een Zeitung op un kleev dat mit Kleevband tosâmen. De Greep warrt ok so määkt. Mit en Wullfäden oder ok mit Kleevband kannst du beiden Delen tosâmenbinden.



### DRAKENS PÖTTERN (DRACHENTÖPFERN)

In Zusammenarbeit mit einer Werklehrerin / einem Werklehrer können Drachen aus Ton gebastelt und anschließend gebrannt und ausgestellt werden. Wenn Sie uns ein Foto mit den Drachen Ihrer Klasse oder AG schicken, laden wir dies hoch unter [ritter-trenk-op-platt.de](http://ritter-trenk-op-platt.de).



### DEN DRACHEN AUS RITTER TRENK BASTELN

#### DU BRUUKST:

- eine Drachenvorlage auf dickem Papier
- Bunt-, Filz- oder Wachsmalstifte
- zwei Schaschlikspieße
- Kleber
- Schere

Zuerst kannst du den Drachen auf der Vorlage anmalen. Dann musst du die drei Teile des Papierdrachens ausschneiden. Wenn du möchtest, kannst du ein zweites Bein ausschneiden. Für das Stück zwischen Kopf und Schwanzende faltest du einen ca. 15–20 cm langen Papierstreifen in Zickzack- oder Treppenform. Nun klebe Rumpf, Bein(e), Schwanz und Zickzack-Streifen zusammen. Jeweils auf die Rückseite des Kopfes und Schwanzendes wird ein Schaschlikspieß geklebt.

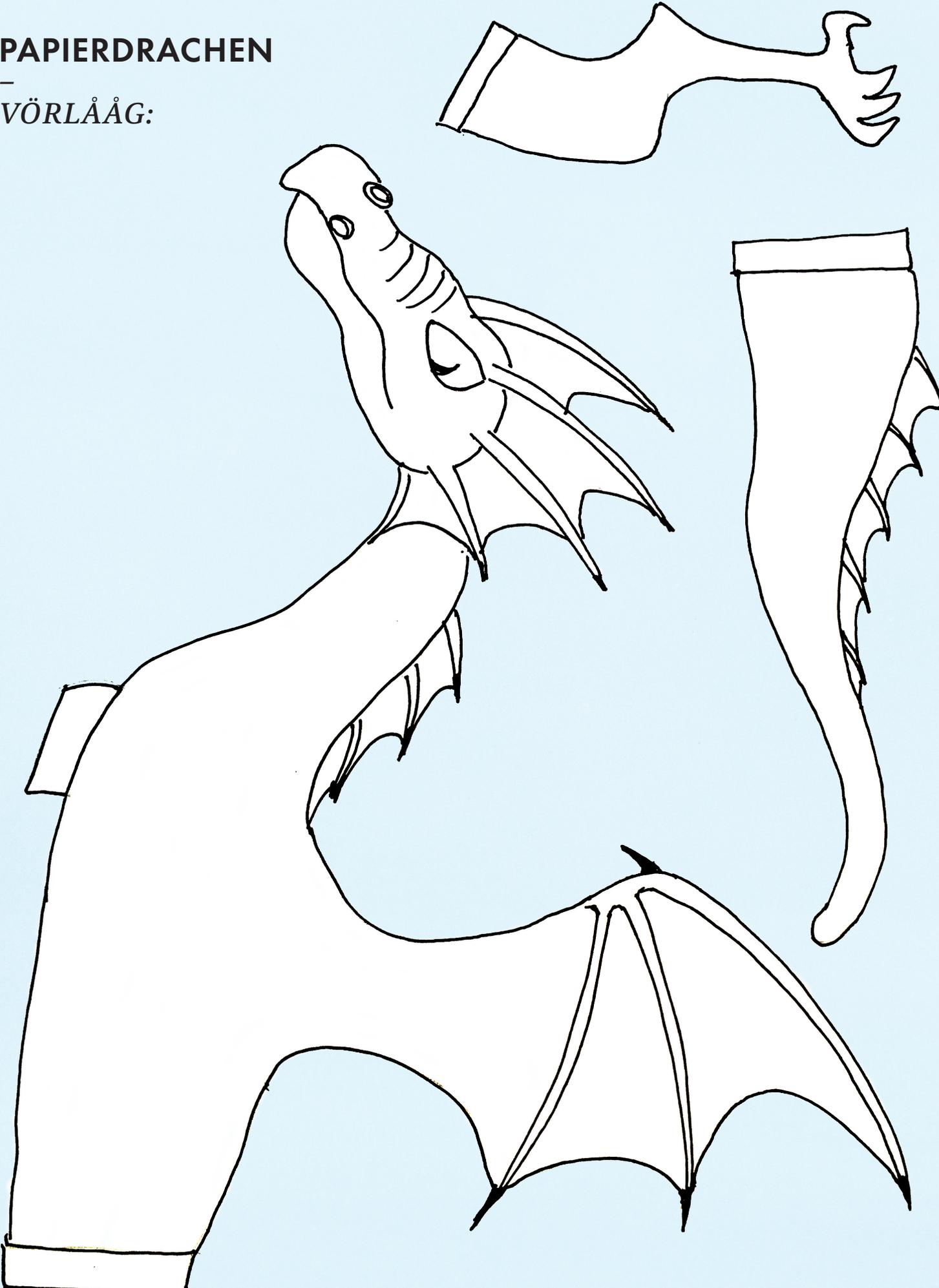
*Viel Spaß beim Spielen!*



**Tipp:**  
Auch für das  
Theater und  
Schattentheater

PAPIERDRACHEN

-  
VÖRLÅÅG:



## SOCKENFARKEN (SOCKENFERKEL)

### DU BRUUKST:

- een rosa Sock
- Watt
- 1 Buddeldeckel
- Band
- rosa Filz
- een swatte Holtkugel
- Kleevstoff
- Scheer

### SO GEIHT DAT:

1. Snied dat Beendeel van de Sock af un mååk dor Watt in.
2. Mååk 4 walnootgroote Kugeln ut Watt, steek jem as Fööt an de Sock un binn jeeden mit een Fäden fast.
3. Maak de Sock mit een Fäden richtig fast to un snied all af, wat dor noch översteiht.
4. Kleev den Buddeldeckel as Nees op. De Löcker van de Nees kannst du ut Tonpapier utsnieden.
5. As Ogen kleevst du twee halve Kugeln ut Holt op. Dor kannst du ok Tonpapier för nehmen.
6. Snied ut Filz 2 Ohren ut. Snied jem an de ünnerste Kant 1 cm in un kleev de Ohren so op, dat se sik een beten overlappen doot.
7. To 'n Sluss fehlt blot noch de lütte Ringelsteert ut Filz.



# F \_\_ Wiedermåken mit Plattdüütsch

Anstelle des Klapp-op-Book oder auch ergänzend dazu kann man im Anschluss an den Film die Begegnung mit dem Plattdeutschen vertiefen. Mögliche Ideen dazu sind:

- **Filmsong „Ritter Trenk“ anhören und mitrapen**

(<https://www.ritter-trenk-op-platt.de/>)

- **Auf Platt bis 12 zählen mit Zink**

Auf Platt zählt man:

een, twee, drie, veer, fiev, söss, söven, acht, negen, teihn, ölven, twölf

Hier kannst du di dat vun Zink vörsnacken laten: [ritter-trenk-op-platt.de](https://www.ritter-trenk-op-platt.de/)

Zahlenkarten, um damit im Unterricht zu arbeiten, kann man sich hier herunterladen: [https://www.schoolmester.de/fileadmin/Chefredakteure/Unterrichtsmaterial/Grundschulen/Sassen%20-%20Platt\\_loept\\_NNDS\\_Band\\_1\\_Lex\\_1\\_Lehrmaterial.doc](https://www.schoolmester.de/fileadmin/Chefredakteure/Unterrichtsmaterial/Grundschulen/Sassen%20-%20Platt_loept_NNDS_Band_1_Lex_1_Lehrmaterial.doc)

- **Stabpuppentheater (Stickenpoppentheäter)**

Die Kinder schneiden die Filmfiguren (s. folgende Seiten und Drachen von S. 41) aus und befestigen Holzstäbchen auf der Rückseite. Mit diesen Stabpuppen können sie nun einzelne Szenen aus dem Film (s.u.) einstudieren und der Gruppe vorspielen. Dafür können die „Szenen aus dem Film“ von S. [SEITENZAHL ERGÄNZEN] ff. und auch die Dialogszenen vom Klapp-op-Book Nr. 9 („Een Snack“) verwendet werden. Die Kinder können aber auch eigene Dialoge und Szenen erfinden, die mit Unterstützung eines Plattsprechers aus der Region übertragen und eingeübt werden.

- **Schattentheater**

Mit einem halbtransparenten weißen Tuch (Bettlaken) und Hintergrundbeleuchtung können diese Szenen – mit denselben Figuren – alternativ als Schattentheater vorgeführt werden. Das Verstecktsein hinter dem Vorhang erleichtert manchen Kindern das Sprechen und das Experimentieren mit der Körpersprache.

- **Sketche / Darstellendes Spiel**

Plattdeutsche Sketche und Tipps zum Darstellenden Spiel („Theaterkartei“) einschließlich kleinster Elemente für Anfänger sind zu finden auf:

[schoolmester.de/index.php?id=222](https://schoolmester.de/index.php?id=222)

- **Sprechspiele**

Plattdeutsche Sprechspiele für alle Altersgruppen sind zu finden unter:

[schoolmester.de/index.php?id=111](https://schoolmester.de/index.php?id=111)



- **Lernmaterial und Arbeitsblätter**

Lernmaterial und Arbeitsblätter für unterschiedliche Altersgruppen in unterschiedlichen plattdeutschen Dialekten gibt es bei Plattolio unter [plattolio.de](http://plattolio.de) und auch auf [schoolmester.de: schoolmester.de/index.php?id=175](http://schoolmester.de: schoolmester.de/index.php?id=175)

- **Mehr Plattdütsch in de School**

Bei der Erstellung eines eigenen Plattdeutsch-Curriculums, eines AG-Programms usw. helfen auch die zuständigen Beraterinnen und Berater. Kontakte finden Sie im Anhang.



## VORLAGEN FÜR STABPUPPEN

Die Vorlagen können je nach Bedarf vergrößert werden.



# SZENEN AUS DEM FILM

## DIALOG 1:

2 PERSONEN: THEKLA, TRENK

- Thekla:* Du stickst ganz schön deep in de Schiet!
- Trenk:* Wat?
- Thekla:* Mien Vedder heet Zink, nich Trenk! Segg nu foorts, wokeen du büst!
- Trenk:* Doch, ik bün dien Vedder. Trenk is blots mien Spitznääm.
- Thekla:* Pah, wegen di is wedder de ole Familienstriet utbråken twüschen mien Vadder un Wertold. Du seggst nu de Wohrheit!
- Trenk:* Na goot. Ik bün een Lievegen. Bitte verrååd mi nich. Ik do allens, wat du wullt.
- Thekla:* Würklich allens?
- Trenk:* Ehrenwort.
- Thekla:* Na goot. Allens, wat du as Page lehrst, bringst du mi ok bi!
- Trenk:* Inverståhn.

## DIALOG 2:

2 PERSONEN: TRENK, MIA-MINA

- Trenk:* Mia-Mina, tööv mål. ... Ik – ik kääm nich mit trüch.
- Mia-Mina:* Wat meenst du dormit, Trenk?
- Trenk:* Dat Leven kann so nich wiedergahn. ... Dat mutt doch 'n Mööchlichkeit geven, sik gegen Wertolt to wehren.
- Mia-Mina:* Pschhht! So wat dörfst du doch nich einfach seggen ... Wat is, wenn dat nu een höört hett? ... Pscht!
- Trenk:* Ik mutt jichenswo gegen Wertolt ankåmen.
- Mia-Mina:* Aver wo wullt du dat denn måken?

- Trenk:** Ik mutt 'n Ritter warrn. Ganz eenfach. Kann doch nich so swoor ween.
- Mia-Mina:** (*Lachen*) Àver as Buernjung hest du dor doch überhaupt keen Schangs.
- Trenk:** Dat warrt sik eerst wiesen, wenn ik dat versöcht heff.

### DIALOG 3:

3 PERSONEN: MOMME-MUMM, TRENK, ZINK

- Momme-Mumm:** Heff ik dat richtig höört, du wullt op 'n Dråken dåalgåhn?!
- Trenk:** Já, will ik!
- Momme-Mumm:** Hest du dien Verstand verloren?
- Trenk:** Ja, de Sååk mit den Dråken máåkt mi, ehrlich secht, ook Angst.
- Momme-Mumm:** Aver du musst al Ritter ween, üm bi't Turnier mitmåken to köön'!
- Trenk:** Aver ik will já 'n Ritter warrn, ik weet bloots noch nich so recht woans.
- Momme-Mumm:** Na, denn fráågt wi doch eenfach den Fachmann. ... Zink! He is vun to Huus weglopen, wiel sien Vadder ut em 'n Ritter måken wull.
- Trenk:** Denn löppt een doch nich weg.
- Zink:** Ik weer so bang ... Wi hebbt in'n Woold us Låger opslaan, – un as de Lüüd vun mien Vadder inslåpen sünd, bün ik, ähm, – opståhn un weg.
- Trenk:** Du harrst Angst vör den Dråken.
- Zink:** Dor giff dat 'n Dråken?! Ik harr keen Foot in den Woold sett, wenn ik dat wüsst harr!
- Trenk:** Wat is denn doran so slim, 'n Ritter to warrn?
- Zink:** Eenfach aalns!
- Momme-Mumm:** Ganz ruhig, ganz ruhig. Vertell em dat.
- Zink:** Na goot.



© Barbara Scholz/  
Oetinger Verlag

# F \_\_Anhang: Kontakte

## ALLGEMEIN

- Für **Kinoaufführungen** des Films wenden Sie sich bitte an Ihr Kino. Dieses erhält den Film und die betr. Rechte von unserer Partnerfirma Barnsteiner Film GmbH.
- Für **schulöffentliche Aufführungen und bei Fragen zum Film** können Sie eine DVD mit den betr. Rechten beim Verein Platt und Friesisch in der Schule e.V. erwerben – schreiben Sie eine Mail an [plattundfriesisch@web.de](mailto:plattundfriesisch@web.de) oder rufen Sie an bei Heiko Frese, Tel. 0 41 31 – 854 68 60.
- Mit **allgemeinen Fragen zum Niederdeutschen** wenden Sie sich an das Institut für niederdeutsche Sprache oder an das Länderzentrum für Niederdeutsch, beide mit Sitz in Bremen.
- Mit Fragen oder Anliegen zum **politischen Status des Niederdeutschen** wenden Sie sich an den Bundesrat für Nedderdüütsch und das Niederdeutschsekretariat oder auf Landesebene an Ihren Ministerpräsidenten bzw. Regierenden Bürgermeister (Bremen) bzw. Ersten Bürgermeister (Hamburg).
- Bei Fragen zur **Autorin Kirsten Boie** und zu ihrem Werk wenden Sie sich auf dem Postwege an:  
Frau Kirsten Boie  
c/o Verlag Friedrich Oetinger GmbH  
Poppenbütteler Chaussee 53  
22 397 Hamburg



**Platt und Friesisch  
in der Schule e.V.**

Platt un Freesch in de School  
Platt un Fräisk in de Skoule

## FÜR BRANDENBURG

Wenden Sie sich an den Verein für Niederdeutsch in Brandenburg e.V. oder an die zuständigen Landesministerien.

## FÜR BREMEN

Wenden Sie sich an die Senatorin für Kinder und Bildung oder den Senator für Kultur ([https://www.kultur.bremen.de/startseite/startseite\\_des\\_senators\\_fuer\\_kultur\\_auf\\_plattdeutsch-10205](https://www.kultur.bremen.de/startseite/startseite_des_senators_fuer_kultur_auf_plattdeutsch-10205)).

## FÜR HAMBURG

Wenden Sie sich an die Behörde für Schule und Berufsbildung bzw. an die Behörde für Kultur und Medien oder an die zuständigen Senatoren.

## FÜR MECKLENBURG-VORPOMMERN

Schulen wenden sich an den Landesbeauftragten für Niederdeutsch am Institut für Qualitätsentwicklung M-V.

Andere Interessierte wenden sich an den Heimatverband Mecklenburg-Vorpommern e.V. oder an das zuständige Landesministerium.

## FÜR NIEDERSACHSEN

Schulen wenden sich über das Beratungsportal „Beratung und Unterstützung“ an das Beratungsnetzwerk für Niederdeutsch und Saterfriesisch der Niedersächsischen Landesschulbehörd unter <https://www.landesschulbehoerde-niedersachsen.de/bu/schulen/unterricht-faecher/schulformuebergreifende-beratung/region-im-unterricht>.

Alle anderen wenden sich an das Niedersächsische Ministerium für Wissenschaft und Kultur.

## FÜR NORDRHEIN-WESTFALEN

Wenden Sie sich an den Landschaftsverband Westfalen-Lippe oder an die zuständigen Schulbehörden oder Ministerien des Landes.

## FÜR SACHSEN-ANHALT

Wenden Sie sich an die Arbeitsstelle Niederdeutsch an der Universität Magdeburg unter [niederdeutsch@ovgu.de](mailto:niederdeutsch@ovgu.de) oder an das zuständige Landesministerium.

## FÜR SCHLESWIG-HOLSTEIN

Wenden Sie sich an Ihr regionales Zentrum für Niederdeutsch in Leck (zuständig für den Landesteil Schleswig) bzw. an das Zentrum für Niederdeutsch in Holstein (Sitz in Mölln) oder an die Landesfachberatung für Niederdeutsch in der Schule im IQSH.

