

Ohrenspitzer

- ... ist ein Projekt zur Förderung des „Hörens“ und „Zuhörens“;
- ... liefert Ideen für den pädagogischen Alltag in Kita und Schule;
- ... macht Spaß!

Ein Hörbogen ...

- ... informiert über den Inhalt eines Hörspiels;
- ... steckt voller Ideen für die kreative Medienarbeit;
- ... erleichtert Pädagogen die Arbeit mit einer spannenden, aktuellen Geschichte!



Der Krieg der Knöpfe

Nach dem Roman von Louis Pergaud

Ein Orchesterhörspiel mit Musik von Henrik

Albrecht gespielt vom SWR

Rundfunkorchester Kaiserslautern

Verlag: headroom

ISBN: 978-3-934887-67-1

Dieser Hörbogen entstand in Kooperation mit 



Ohrenspitzer ist ein Projekt der
Stiftung MedienKompetenz
Forum Südwest

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR



Das Hörspiel „Der Krieg der Knöpfe“ basiert auf dem gleichnamigen Jugendbuch-Klassiker von Louis Pergaud, der bereits im Jahr 1912 erschien und seither mehrfach verfilmt wurde. Die Geschichte spielt sich zwischen zwei französischen Dörfern ab. Dort herrscht schon seit Jahren eine gegenseitige Feindschaft, die vor allem von den Jugendlichen in Form von handfesten Kämpfen ausgetragen wird. Unter der Leitung ihrer beiden Anführer liefern sich die Jugendlichen der jeweiligen Dörfer immer wieder Schlägereien, bei denen der Gewinner seinem Gegner Knöpfe, Schnürsenkel und andere Teile der Kleidung abnimmt. Diese Form der Erniedrigung heimst dem Widersacher vor allem zu Hause großen Ärger ein.

In der darauffolgenden, unvermeidlichen Auseinandersetzung mit den Eltern zeigt sich, dass auch diese sich nicht besser als ihre Kinder verhalten.

Anmerkung zur Hörspielrezeption

Beim Hörspiel handelt es sich um eine inszenierte Lesung. Durch die lebhaft erzählte Weise von Stefan Kaminski, Jens Wawreczek und Laura Maire bleibt das Hörspiel für die Zuhörer sehr spannend. Hinzu kommt eine gelungene Orchesteruntermalung, mit einer eigenen Partitur, die alle Geräusche und Atmosphären ersetzt.

Empfehlung

Das Hörspiel eignet sich sehr gut, um die Bedeutung von Musik in Medienproduktionen darzustellen und in die klassische Musik einzuführen. Trotz der teils drastischen Ausdrucksweise ist das Hörspiel bereits für Hörer/-innen ab der 4. Klasse zu empfehlen.

Themen

Feindschaft, Cliques, Freundschaft, Zusammenhalt, strategisches Denken, Angst und Mut, Sieg und Niederlage, Eltern, familiäre Schwierigkeiten, Gewalt, Frankreich

Zeitempfehlung

Das Hörspiel kann in ca. 3 bis 4 Einheiten à jeweils 90 Minuten bearbeitet werden.

Methodensammlung

Übersicht

Auf den folgenden Seiten sind die hier genannten Methoden genau beschrieben.

Track-Nr.	Track-Titel	Track-Länge	Methode	Für die Methode benötigte Zeit
			Blinde Zahlenreihe	ca. 15 Minuten
1	Das friedliche Landleben	06:04	Malen, was man hört	ca. 30 Minuten
2	General Lebrac	02:07		
3	Die Fronten	02:56		
4	Der nächtliche Vorstoß	03:44		
5	Der Aufmarsch	01:48		
6	Die Beschimpfungen	02:45		
			Instrumenten-Memory	ca. 45 Minuten
7	Der Kampf	03:32		
8	Die Knöpfe	02:59		
9	Die angstvolle Heimkehr	02:16		
			Instrumenten des Orchesters	ca. 20 Minuten
10	Marie, die Trösterin	03:14		
11	Der Nacktkampf	02:24		
12	Attacke!	02:31		
			Arten von Gewalt	ca. 20 Minuten
13	Der Bau der Hütte	02:54		
14	Der Traktor	03:47		
15	Der Endkampf	01:33		
16	Maries Standpauke	02:05		
17	Versöhnungsmusik	03:31		
			Der Krieg der Knöpfe – Spiel	ca. 45 Minuten
			1, 2 oder 3 – Wer wird Superhörer/-in?	ca. 15 Minuten

Methode für den Einstieg:

Blinde Zahlenreihe

Ziel/Hintergrund: Zum einen wird die Konzentration und das Hörvermögen der Schüler/-innen geschult, zum anderen fördert das Spiel Zusammengehörigkeitsgefühl, Kommunikation und Achtung innerhalb der Gruppe. Der Zusammenhalt der Gruppen und das gemeinsame Handeln sind auch wichtige Faktoren innerhalb der Jugendbanden im Hörspiel. Während des Spiels bekommt die Klasse ein Gefühl dafür, wie wichtig gegenseitige Aufmerksamkeit und Kommunikation für eine harmonische und funktionierende Gruppenarbeit und das Erreichen eines gemeinsamen Ziels sind.

Material: –

Zeit: ca. 15 Minuten

Vorbereitung: –

Durchführung: Die Schüler/-innen setzen sich in einen Kreis und schließen anschließend die Augen. Die Augen müssen während des Spiels geschlossen bleiben. Die Aufgabe besteht darin, dass eine/r der Teilnehmer/-innen zu zählen beginnt, indem er/sie laut „Eins“ sagt. Die anderen müssen nun die Zahlenreihe fortsetzen, allerdings dürfen nicht mehrere Personen gleichzeitig eine Zahl rufen. Falls das doch passiert, muss wieder bei „Eins“ begonnen werden. Das heißt, man muss genau zuhören und den richtigen Moment abpassen, wann man selbst am besten eine Zahl ruft. Das Ende des Spiels kann bei einer bestimmten Zahl (zum Beispiel: 15) festgelegt werden oder sobald jede/r Schüler/in der Gruppe ein- oder zweimal eine Zahl gerufen hat.

Arbeitsaufträge/Methoden zum Hörspiel

Malen, was man hört

Zeitpunkt: Während Track 1 „Das friedliche Landleben“, nach 02:50 Min. Laufzeit

Material: Papier und Stifte zum Schreiben und Malen für alle Schüler/innen

Zeit: ca. 30 Minuten

Kopiervorlage: –

- Vorbereitung:** Material vorbereiten
- Durchführung:** Das Hörspiel wird gemeinsam von Anfang an gehört. Am besten schließen die Schüler/-innen dabei die Augen. Nach ca. 2:50 Minuten wird es gestoppt. Danach sollen die Schüler/-innen etwas zum Schreiben nehmen, und das Hörspiel wird ein weiteres Mal bis zu Minute 2:50 angehört. Beim Hören schreiben sich die Schüler/-innen alles Wichtige auf und malen anschließend ein Bild der gesamten Szenerie.
- Anmerkung:** In einem weiteren Schritt können die Schüler/innen beim Malen versuchen, die Stimmung in Farben umzusetzen. Dabei ist weniger wichtig, dass alle Farben der Natur entsprechen, zum Beispiel gelb für die Stoppelfelder. Stattdessen soll zum Beispiel versucht werden, hohe Töne durch helle Farben und tiefe Töne durch dunkle Farben darzustellen. Dazu eignen sich Wasserfarben am besten.
- Auswertung:** Am Ende können alle Bilder an eine Wäscheleine gehängt und eine „Ausstellung“ gemacht werden.

Instrumenten-Memory

- Zeitpunkt:** Nach Track 6 „Die Beschimpfungen“
- Material:** Kopiervorlagen, Scheren, Buntstifte, ggf. Pappe und Klebestift
- Zeit:** ca. 30 Minuten zum Scheiden und Ausmalen, ca. 15 Minuten zum Spielen
- Kopiervorlage:** „Instrumenten-Memory“ (2 Seiten)
- Vorbereitung:** Arbeitsblätter für jede/n Schüler/in kopieren, Materialien vorbereiten
- Durchführung:** Jede/r bekommt beide Seiten des Instrumenten-Memorys. Zum einen die Instrumente als Bilder, zum anderen die Namen der Instrumente. Die einzelnen Felder müssen ausgeschnitten, und die Bilder ausgemalt werden. Zunächst muss den Schülern/innen erklärt werden, welches Instrument welchen Namen trägt. Anschließend sollen sich die Schüler/innen im Verlauf des Memory-Spiels Namen und Objekte näher einprägen. Immer zwei Schüler/innen spielen gemeinsam, dazu werden die Karten verdeckt auseinandergelegt. Eine Person beginnt und deckt zwei Karten nacheinander auf. Dann ist der/die Nächste dran. Ziel ist es, das passende Bild mit dem dazugehörigen Namen in einem Spielzug aufzudecken. Wenn das gelingt, darf derjenige, der die entsprechenden Karten gefunden hat, das Pärchen

behalten. Wenn alle Pärchen gefunden sind, ist das Spiel zu Ende. Auf diese Weise lernen die Schüler/innen spielerisch das Aussehen und die Bezeichnungen der Instrumente, welche im Hörspiel die musikalische Untermalung gestalten.

Anmerkung: Falls notwendig, müssen die Karten auf Pappe aufgeklebt werden, um mehr Stabilität zu erhalten.

Instrumente des Orchesters – Rätsel

Zeitpunkt: Mitte oder Ende des Hörspiels, wenn schon einige Instrumente namentlich genannt wurden (z. B. nach Track 9 „Die angstvolle Heimkehr“)

Material: 1 Kopie pro Schüler/-in und Stifte

Zeit: ca. 20 Minuten

Kopiervorlage: „Instrumente des Orchesters“

Vorbereitung: Arbeitsblatt für jede/n Schüler/-in kopieren

Durchführung: Jede/r Schüler/-in erhält eine Kopie des Rätsels „Instrumente des Orchesters“. Die Gruppe bekommt 20 bis 30 Minuten Zeit, um alle Instrumente in dem Buchstabengitter zu finden und farblich zu markieren. Zusätzlich darf jeder ein Instrument seiner Wahl in das dafür vorgesehene Feld einzeichnen. Anschließend werden alle Instrumente gemeinsam dem Aufbau eines Orchesters zugeordnet (siehe Auswertung). Anhand des Rätsels bekommt die Klasse einen Überblick, welche unterschiedlichen Instrumente bei dem Hörspiel mitwirken und welche Funktion sie im Orchester einnehmen.

Anmerkung: Die Schüler/-innen sollten vorab einige Instrumente besprochen haben, z. B. mithilfe des Instrumenten-Memorys.

Auswertung: Sobald die Schüler/-innen das Rätsel gelöst haben, erarbeitet man gemeinsam die Zugehörigkeit der Instrumente zu den verschiedenen Instrumentengruppen des Orchesters: Streicher, Holzbläser, Blechbläser, Zupfinstrumente, Schlaginstrumente, Tasteninstrumente.

Arten von Gewalt

- Zeitpunkt:** Nach Track 12 „Attacke!“
- Material:** Karteikarten, für jede/n Schüler/in mindestens eine, Stifte
- Zeit:** ca. 30 Minuten
- Durchführung:** Nachdem das Hörspiel bis zu Titel 12 „Attacke!“ gehört wurde, kann die Gruppe das Thema Gewalt einmal näher beleuchten. Dafür bekommt jede/r ein oder zwei Karteikarten, worauf jede/r ein Verb zu einer Form von Gewalt notiert. Dabei können sich die Schüler/-innen an dem Hörspiel orientieren, oder sie finden eigene Tätigkeiten. Anschließend darf jede/r seinen Begriff vorlesen, und alle Kärtchen werden an der Tafel oder einer Pinnwand gesammelt; gleiche oder ähnliche Karten können übereinander gehängt werden. Falls nur wenige unterschiedliche Verben gefunden wurden, kann der Durchgang wiederholt werden, dann dürfen die Schüler/-innen nur noch nicht erwähnte Begriffe aufschreiben. Sobald genügend Begriffe gesammelt wurden, versucht die Gruppe gemeinsam Überbegriffe für die Arten von Gewalt zu finden (siehe Auswertung).
- Auswertung:** Ziel ist es, die unterschiedlichen Kategorien von Gewalt ausfindig zu machen: verbale, körperliche und psychische Gewalt und Vandalismus (Gewalt gegen Gegenstände). All diese Gewaltarten lassen sich auch in den Handlungen der Jugendlichen im Hörbuch wiederfinden, sodass diese von den Schülern/-innen nach dieser Methode besser zugeordnet und möglicherweise kritisch bewertet werden können.

Spielideen und Methoden für den Ausstieg

Der Krieg der Knöpfe (Gelände- bzw. Mannschaftsspiel)

- Zeitpunkt:** nach dem Hörspiel oder bereits währenddessen
- Material:** Wollfaden in 2 Farben (nicht zu kräftig, damit man ihn leicht zerreißen kann), 100 Ein-Cent-Münzen, 100 Knöpfe, für jedes Kind einen Würfel (alternativ kann auch eine Smartphone-App verwendet werden, z. B. Dicer-App) oder Zehn-Cent-Münzen (siehe Anmerkungen), Material, um 3 Felder (3 x 3 Meter) abzustecken (z. B. Seile, Absperrband)
- Zeit:** ca. 45 Minuten

- Vorbereitung:** Im Vorfeld muss ein geeignetes Gelände gesucht werden (zum Beispiel der Sportplatz oder der Pausenhof). Wenn das Spiel außerhalb stattfinden soll, z. B. in einem Wald oder auf einem Feld, muss dieses Gelände im Vorhinein genau erkundet werden, um Gefahrenquellen auszuschließen!
- Durchführung:** Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Anschließend bestimmen die Kinder jeweils zwei „Anführer/-innen“ und eine/n „Sanitäter/-in“ (je nach Gruppe kann bzw. muss dies per Los entschieden werden. Die Sanitäter können auch von einer Aufsichtsperson übernommen werden). Jede Gruppe sucht sich einen Ort für sein „Hauptquartier“ und markiert hier ein Feld von ca. 3 x 3 Metern. Die Spielleitung steckt in der Mitte des Spielfelds das Feld (3 x 3 m) für den „Krämerladen“ ab. Die Ein-Cent-Münzen werden unter den beiden Teams aufgeteilt. Jedes Kind bekommt ein Stück Wollfaden („Lebensfaden“), dass es sich um den Arm binden soll (achten Sie darauf, dass die Bänder nicht zu fest geschnürt werden). Anschließend bekommen die „Sanitäter“ die restliche Wolle.
- Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell die Knöpfe vom „Krämerladen“ in das „Hauptquartier“ zu schaffen. Wenn keine Knöpfe mehr im Krämerladen sind, endet das Spiel.
- Um die Knöpfe im „Krämerladen“ von der Spielleitung zu kaufen, lassen sich die Kinder im Hauptquartier eine Münze geben (pro Kind immer nur eine Münze!) und laufen damit so schnell wie möglich zum Krämerladen, tauschen dort die Münze gegen einen Knopf und laufen dann zurück. Wenn sich Kinder aus unterschiedlichen Teams treffen, dann können sie sich gegenseitig herausfordern, indem sie würfeln oder eine Münze werfen (siehe Anmerkungen). Eine Herausforderung muss von beiden Seiten angenommen werden und kann auch abgelehnt werden. Beim anschließenden Würfelkampf würfelt jedes Kind mit seinem Würfel. Es gewinnt das Kind mit der höheren Augenzahl, bei gleicher Augenzahl muss nochmals gewürfelt werden. Wer verliert, der muss seinen Wollfaden abreißen und ihn gemeinsam mit seiner Münze oder dem Knopf dem anderen Kind aushändigen. Durch den Wollfaden wird verhindert, dass die Kinder schummeln und behaupten, sie hätten nichts dabei. Wer seinen Wollfaden verloren hat, muss zurück zum Hauptquartier um sich von den Sanitätern einen neuen Faden und ggf. eine neue Münze geben zu lassen.
- Die „Anführer/-innen“ versuchen nicht selbst Knöpfe vom Krämerladen zum Hauptquartier zu schaffen, sondern gehen auf die Jagd nach den Knöpfen und Münzen anderer. Wenn sie ein Kind „fangen“ (mit der Hand

abschlagen), muss sich dieses der Herausforderung stellen und gegen den Anführer würfeln. Sicher sind die Kinder nur im Krämerladen und im eigenen Hauptquartier, in das der Anführer der anderen Mannschaft nicht hinein darf. Verliert ein Anführer/eine Anführerin den Würfelkampf, dann muss auch er/sie sein/ihr Bändchen abgeben und zum eigenen Sanitäter. Münzen und Knöpfe müssen die Anführer/-innen nicht abgeben.

Anmerkung: Werden anstelle von Würfeln Zehn-Cent-Stücke verwendet, dann werfen beide Kinder ihre Münze auf den Boden. Zuvor einigen sie sich darauf, ob Zahl oder Kopf gewinnt. Wenn sie sich zum Beispiel auf Zahl geeinigt haben, dann gewinnt das Kind, welches Zahl geworfen hat. Haben beide Zahl geworfen oder beide Kopf, dann wird die Probe wiederholt, bis eines der Kinder gewinnt.

1, 2 oder 3 – Wer wird Superhörer/-in?

Material: eine Rolle Krepp-Klebeband, Kopiervorlage mit den Antwortmöglichkeiten; alternativ: ausgedruckte Quizbögen für alle Schüler/-innen

Zeit: ca. 15 Minuten

Vorbereitung: Im Anhang finden sich die Kopiervorlagen zum Spiel „Wer wird Superhörer/-in?“. Diese werden ausgedruckt und auseinandergeschnitten. Außerdem sollten im Vorfeld auf dem Pausenhof oder auf einer freien Fläche im Klassenzimmer auf dem Boden drei Felder abgesteckt werden. Hierfür kann das Krepp-Klebeband verwendet werden. Wichtig ist, dass alle Schüler/-innen in die jeweiligen Felder hineinpassen.

Durchführung: Die Lehrkraft liest die erste Superhörer-Frage laut vor. Anschließend legt sie zu jedem Feld ein Blatt Papier, auf dem eine der drei zur Frage passenden Antwortmöglichkeiten steht (siehe Anhang). Die Lehrkraft gibt nun das Kommando „1, 2 oder 3“. Daraufhin dürfen sich die Schüler/-innen einem der Felder zuordnen. Nach dem Kommando „Letzte Chance vorbei“ bleiben die Schüler/-innen in dem Feld mit der Antwort stehen, von der sie denken, dass es die richtige ist. Dann erfolgt die Auswertung: Die Lehrkraft stellt sich zu dem Feld, hinter dem sich die richtige Antwort verbirgt. Dieser Ablauf wiederholt sich mit den weiteren Fragen. Während des Spiels sollen die Schüler/-innen selbstständig mitzählen, wie häufig sie richtig standen. Wer wusste am meisten?

Anmerkung: Damit die Schüler/-innen ihre richtigen Antworten nicht mitzählen müssen, kann die Lehrkraft an die Schüler/-innen Klebepunkte oder Wäscheklammern verteilen. Bei älteren Schüler/-innen können die Quizbögen auch zum Ausfüllen verteilt werden (Kopiervorlage „Wer wird Superhörer/-in?“).

Weiterführendes

Parallel zum Hörspiel können auch das Buch oder der Film im Unterricht behandelt und anschließend ein Vergleich zum Hörspiel aufgestellt werden.

Ohrenspitzer

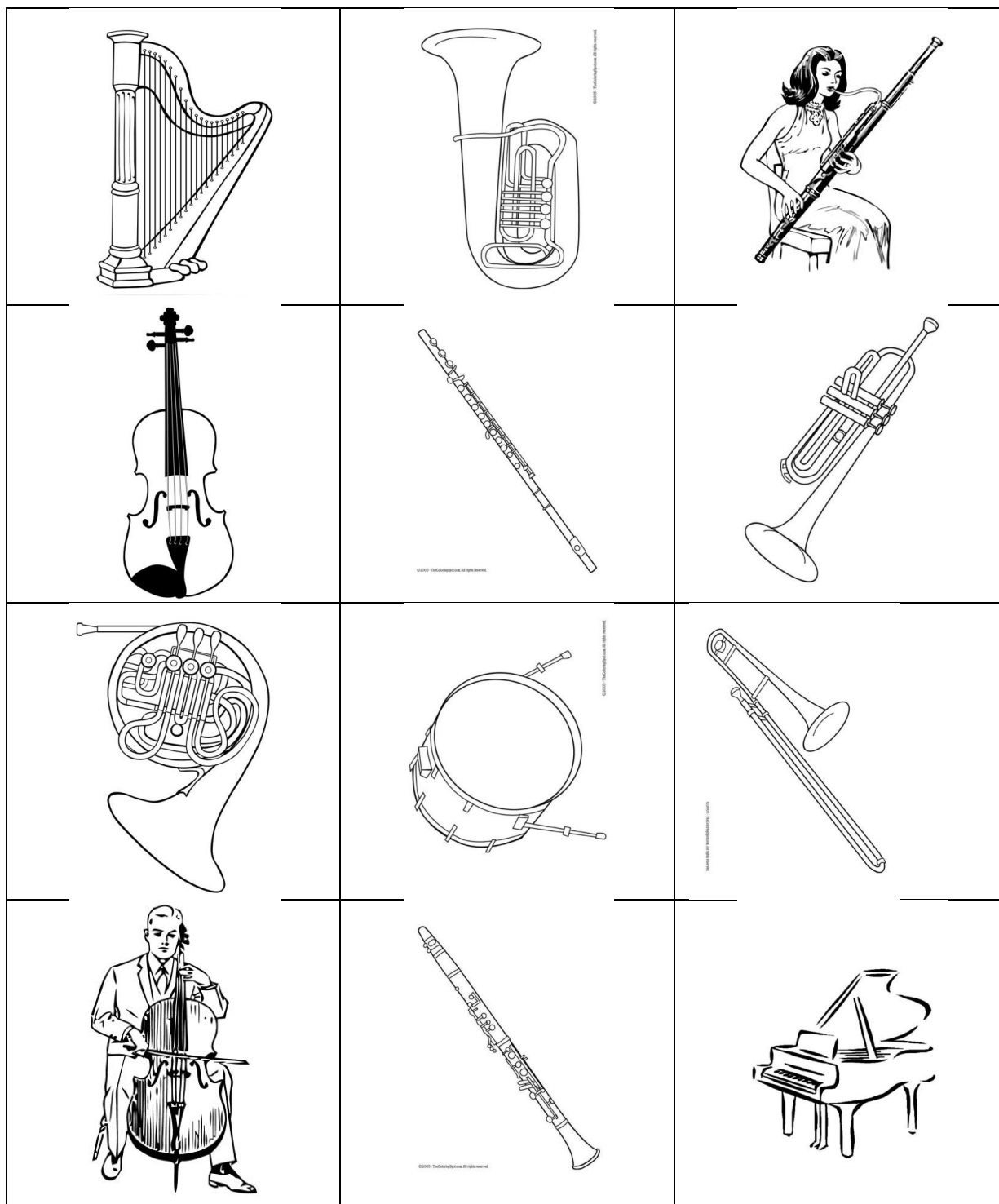
Seit 2003 bringt das Ohrenspitzer-Projekt Kinder im Alter zwischen 3 und 14 Jahren mit interessanten Hörspielen, aktiver Hörspielgestaltung und der Bedeutung des aktiven Zuhörens in Berührung. Ohrenspitzer wird von der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS) – einem Gemeinschaftsprojekt der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) und des Südwestrundfunks (SWR) – gefördert. Weitere Informationen unter www.ohrenspitzer.de.

Wer wird Superhörer/-in?

- Wie heißt das erzählende Mädchen?
 - Marie
 - Maja
 - Mona
- Wie heißen die beiden Dörfer, um die sich die Geschichte dreht? Velrans und ...
 - Facileverne
 - Courteverne
 - Longeverne
- Welches Gebäude in Velrans beschmierte Lebrac mit einer Beschimpfung?
 - Kirche
 - Schule
 - Rathaus
- Zu welcher Jahreszeit spielt das Hörspiel?
 - Winter
 - Frühling
 - Herbst
- Welches Werkzeug nimmt sich Lebrac von seinem Vater für den Bau der Hütte?
 - Säge
 - Hammer
 - Hackebeil
- Wie wappnen sich Lebrac und seine Bande vor dem nächsten Angriff der Velraner?
 - größere Waffen bauen
 - einen Vorrat an Knöpfen und Flickmaterial anlegen
 - immer nackt angreifen
- Mit welchem Fahrzeug greift Atzeke seine Feinde an?
 - Traktor
 - Mähdrescher
 - Walze

Lösung beim Kopieren bitte abdecken: 1a, 2c, 3a, 4c, 5c, 6b, 7a

Instrumenten-Memory



<http://www.schulbilder.org/malvorlagen-musik-c115.html> (Zugriff 13.02.13)

Harfe	Tuba	Fagott
Violine	Querflöte	Trompete
Horn	Trommel	Posaune
Cello	Klarinette	Flügel

Instrumente des Orchesters

Violine	Flügel	Platz für ein Bild von einem Instrument:
Querflöte	Klarinette	
Tuba	Fagott	
Trompete	Posaune	
Horn	Trommel	
Harfe	Cello	

K	M	H	I	B	O	G	R	A	T	V	B	T	G	K	U	F	G	N	K
D	X	C	A	R	N	U	C	Ö	S	A	M	R	F	N	D	I	P	U	O
Ö	P	T	S	A	U	N	E	X	N	N	N	I	T	Ö	L	T	I	L	Z
P	E	U	X	F	J	J	R	Z	R	R	U	V	U	M	H	R	E	Ö	Q
A	T	B	U	S	U	L	S	Y	A	P	L	F	I	S	X	O	U	G	U
F	W	A	V	K	Y	V	J	Q	U	B	E	L	O	A	F	M	F	D	O
H	O	P	P	Z	O	N	F	A	G	O	T	Ü	M	H	K	M	Ö	V	F
A	U	I	O	M	S	Q	T	P	D	U	E	G	L	I	H	E	F	T	I
D	N	D	L	I	Q	J	G	I	V	E	A	E	V	I	O	L	I	N	E
U	K	T	W	V	U	V	Z	O	S	I	H	L	X	D	W	N	K	E	O
H	Q	X	G	W	E	T	G	A	K	U	T	D	B	N	E	N	T	J	N
T	J	T	C	K	R	D	P	H	B	G	I	Y	K	M	S	E	P	U	Ü
T	I	O	E	G	F	N	L	O	H	P	T	Ü	H	I	L	T	Y	B	R
B	H	P	L	O	L	T	K	R	G	S	D	J	C	B	E	R	T	A	V
M	S	D	L	X	Ö	R	R	N	A	W	H	S	Q	E	R	O	S	L	C
L	S	T	O	V	T	I	S	N	W	I	E	A	L	D	J	M	L	M	N
L	A	Q	U	L	E	H	T	V	E	X	I	E	Y	K	Z	P	U	S	E
K	L	A	R	I	N	E	T	T	E	F	D	H	A	R	F	E	K	T	A
U	G	R	D	E	S	Y	N	S	G	E	Ö	M	H	S	T	T	Z	I	G
F	R	E	H	L	J	A	F	Ö	R	W	L	U	A	W	M	E	I	Ö	R

Lösungsblatt zu „Instrumente des Orchesters“

	P	T	S	A	U	N	E											T	
		U																R	
		B										F						O	
		A										L						M	
							F	A	G	O	T	Ü						M	
												G						E	
					Q							E	V	I	O	L	I	N	E
					U							L							
					E														
			C		R			H											
			E		F			O										T	
			L		L			R										R	
			L		Ö			N										O	
			O		T													M	
					E													P	
K	L	A	R	I	N	E	T	T	E			H	A	R	F	E			
																		T	
																		E	

Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie die Kopiervorlage mit den verschiedenen Antwortmöglichkeiten zum Spiel „1, 2 oder 3 – wer wird Superhörer/-in?“

1a

Marie

1b

Maja

1c

Mona

2a

Facileverne

2b

Courteverne

2c

Longeverne

3a

Kirche

3b

Schule

3c

Rathaus

4a

Winter

4b

Frühling

4c

Herbst

5a

Säge

5b

Hammer

5c

Hackebeil

6a

größere
Waffen
bauen

6b

einen Vorrat an
Knöpfen und
Flickmaterial
anlegen

6c

immer nackt
angreifen

7a

Traktor

7b

Mähdrescher

7c

Walze