



Leipziger
Buchmesse

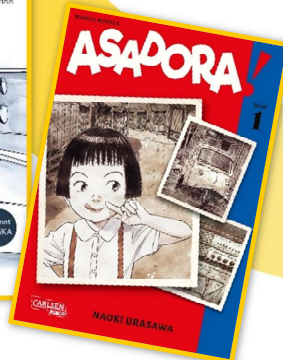
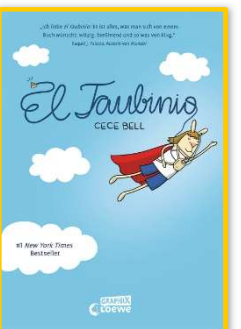
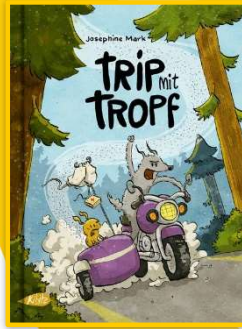
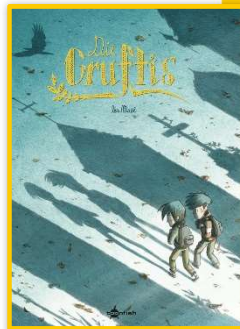
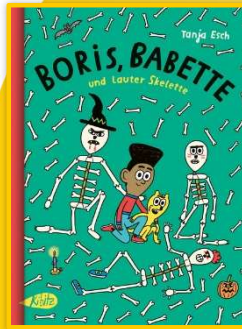
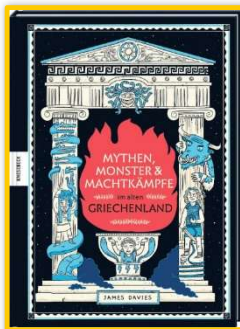
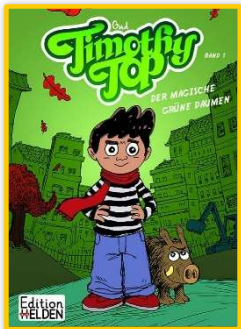
Leipzig liest
27.–30. April 2023

Stiftung Lesen

DER LESEKOMPASS

Kinder fürs Lesen begeistern

2023



IDEEN FÜR DIE
SCHULE

Sehr geehrte Pädagoginnen und Pädagogen,



welcher Lesestoff eignet sich, Kinder und Jugendliche fürs Lesen zu begeistern? Eine spannende Frage, die Sie sich sicher nicht nur im beruflichen Kontext stellen.

Der Rückgriff auf Bewährtes ist nicht automatisch Erfolg versprechend. Im Gegenteil: Gerade schräge Titel oder ungewöhnliche Genres bieten sich zur Leseförderung an, da sie häufig den Nerv der jungen Menschen treffen – von Viellesern bis zu Lesemuffeln.

Genau aus diesem Grund liegt der Schwerpunkt 2023 auf Comic, Graphic Novels & Co! Die bildstarken Bücher erzählen Geschichten nicht nur über die Text-, sondern auch über die Bildebene. Es wird also nicht nur das Lesen an sich, sondern auch das Bilderlesen gelernt und geübt. Thematisch bieten sie eine große Vielfalt und lassen sich auch super fächerübergreifend als Projekte anlegen. Auch im Fremdsprachenunterricht hilft ein Comic sich die Vokabeln über die Bilder herzuleiten.

Wer noch ein wenig kreativen Input benötigt, findet in dieser Broschüre methodisch-didaktische Impulse zu allen zehn Büchern, die in diesem Jahr mit dem Lesekompass ausgezeichneten wurden – inklusive Ideen für den Einstieg ins Thema und für den Abschluss der Lektüreeinheit.

Zu jedem Titel erhalten Sie auf einer Doppelseite alle relevanten Informationen zum Inhalt sowie eine passende Praxisidee. Was diese Idee wertvoll macht und welche pädagogischen Ziele Sie damit erreichen können, stellen wir Ihnen im Überblick vor. Weitere thematische Impulse geben Ihnen die Ideen zum Einstieg und Abschluss.

Die Impulse lassen sich gut abheften und sammeln, denn gerade bei Büchern gilt: Ein Blick in die Vorjahresauswahl lohnt, denn oft erscheint im folgenden Jahr die kostengünstigere Taschenbuchausgabe! Außerdem lassen sich die Ideen auch gut auf andere Titel übertragen.

Wir hoffen, dass die vorliegenden Ideen Sie und natürlich auch die Kinder und Jugendlichen begeistern, überraschen und inspirieren.

Viel Spaß beim Lesen!

Ihre Stiftung Lesen und Leipziger Buchmesse

Ein Projekt der Stiftung Lesen und der Leipziger Buchmesse

Leipziger Messe GmbH, Messe-Allee 1, 04356 Leipzig, www.leipziger-messe.de

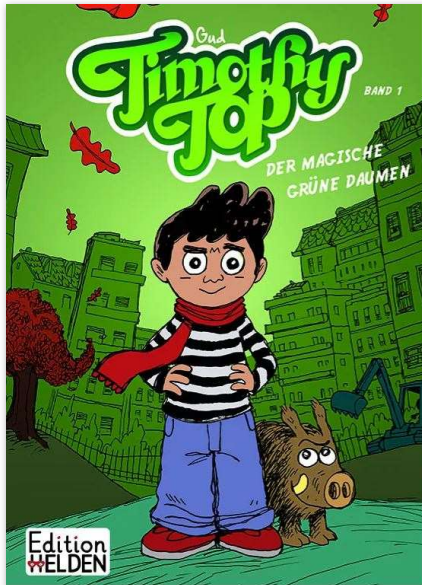
© Stiftung Lesen, Dr. Jörg F. Maas, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de

Gestaltung: Alexander Weiler

Fachautor/-in: Sabine Schmidt-Rosner, Johannes Rüter, Jakob Hoffmann

Redaktion: Zarina Weisbrod, Ulrike Annick Weber

IMPRESSUM



Gud

Timothy Top

Der magische grüne Daumen

Edition Helden



Henriette Markert
(Übersetzung)

ISBN 978-3-949866-00-5

144 Seiten

18,90 €

Auf einen Blick

Alter: ab ca. 6 Jahren

Themen: Familie, Natur- und Umweltschutz, Superhelden

Fächer: Deutsch, MINT, Politik und Gesellschaft, Religion/Ethik

Eines nachts ist plötzlich alles anders! Denn Timothy Top ist eigentlich ein ganz gewöhnlicher Junge. Er liebt Superhelden und Comics und zeichnet gerne. Nicht ganz so toll sieht es in der Schule aus, in der er oft der Außenseiter ist und die Lehrerin ihn auch gerne mal auflaufen lässt ... auch zu Hause ist die Stimmung meist angespannt und seine Eltern streiten oft. Als der Stadtpark und somit auch der uralte Baum "Little John" bedroht werden, sagen alle nur: „Schade!“ Aber soll das schon alles sein? Nein, nicht mit Timothy Top! Nachdem die Proteste der Anwohner fehlschlagen, folgt Timothy dem Rat der Tiere aus seinen Träumen: „Denk grün!“ Ungeahnte Fähigkeiten erwachen in ihm, die ihm nicht nur helfen Little John zu retten, sondern auch wieder ein wenig mehr Liebe in seine Familie zu tragen. Bevor ... ja bevor in einer sagemumwobenen Nacht weitere Kräfte erwachen. Aber das ist eine andere Geschichte ...

Ein Comichand mit flexiblem Softcover, selbstsprechenden farbigen Panels und Illustrationen und wenig Text – perfekt für alle Lesestarter, die das Genre Comic für sich entdecken wollen! Und als Start einer Reihe perfekt für die, die auf den Geschmack gekommen sind. Das Thema ist ganz nah am Zahn der Zeit, geht aber über den Natur- und Versiegelungsaspekt hinaus und schneidet auch schwierige Themen wie Probleme in der Familie und in der Schule an. Timothy ist sensibel, einfühlsam, ein toller großer Bruder und sieht auch in den kleinen Dingen die Wunder der Natur – wie etwa in einem Käfer auf dem Bürgersteig. Anknüpfungspunkte für Gespräche gibt es also genug!

Jury: „Ein liebenswerter Comic-Held, ganz aus dem Hier und Heute!“

- **Was ist ein Comic?** Elemente kennenlernen: Sprechblasen, Panels ...
- **Verständnisfragen** nach der gemeinsamen Lektüre des ersten Kapitels klären.
- **Beschreibe Timothy!** Was erfährst du über ihn? Ist er ein Superheld?
- **Bilder analysieren** und Repertoire einer Bildbeschreibung erarbeiten.
- Übungen in Form von szenischen Darstellungen zum **Wortfeld „sagen“** mit verschiedenen Kategorien (laut, leise, schnell, langsam usw.)
- **Beschreibe** einen Park, Spielplatz in deiner Nähe oder deinen Schulhof! Wie würde dieser Ort aussehen, wenn du einen grünen Daumen hättest?

Gut zu wissen

Warum?

Ein Kindercomic, der auf vielen Seiten komplett ohne Texte auskommt. Timothys Gefühlslage und Pläne werden nur durch seine Mimik und Körperhaltung visualisiert. Die vorgestellte Methode knüpft an dem Appell „Denk grün“ an und ermöglicht es der Lerngruppe, die bildlich präsentierten Emotionen und Gedanken zu deuten und in Wörter oder kurze Texte zu fassen. So lernen die Kinder, sich in die Figur hineinzuversetzen und nähern sich, durch Füllen der Leerstellen, ersten kurzen Textproduktionen an (inkl. Einfluss eigener Ideen).

Das wird erreicht

Leerstellen füllen

Gefühle/Gedanken zu Timothys Mimik und Gestik entwickeln; im Anschluss Füllen von Gedanken-/Sprechblasen, Textkästen. Leistungsstärkere Gruppen können kurze innere Monologe verfassen.

Perspektive

Mit Einnahme der „Helden“-Perspektive Timothys wird die Fähigkeit der Empathie gefördert.

Lese-, Schreib- und Medienkompetenz

Wiederholtes Lesen der Passagen. Produktives Verfassen von Texten. Bildanalyse, Umgang mit visuellen Informationen.

So wird's gemacht

Das wird benötigt:

- Kopien der ausgewählten Sequenzen / Leerstellen im 2. + 3. Kapitel: A: S. 57-60, B: S. 85-88, C: S. 123-125
- Stifte, Papier, ggf. Tablets
- Ausgedruckte leere Sprech-/Gedankenblasen, Textkästen usw.

Durchführung:

- Auswahl A /B/ C – mindestens je 2 Gruppen pro Sequenz.
- Placemat-Methode / Kooperatives Lernen: Analyse der Bilder: Was passiert? Wie fühlt sich Timothy? Was denkt er? Was ist sein Plan? Verfassen erster Ideen. (EA) Vorstellen der Ideen – Austausch und

Einigung auf einen gemeinsamen Wortlaut. (GA) Ausfüllen der ausgewählten Sprech-, Denkblasen und Textkästen.

- Verfassen von inneren Monologen bei leistungsstärkeren Gruppen.

Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Präsentation der überarbeiteten Comic-Auszüge bzw. der inneren Monologe im Plenum.
- Diskussion der unterschiedlichen Beiträge; Gemeinsamkeiten und Unterschiede.
- Ergebnissicherung
- Abschließende Reflexion
- Veröffentlichung auf der Homepage.

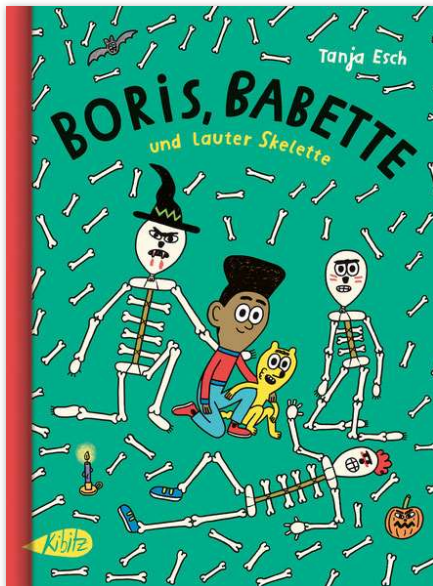
IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Erstellen von „grünen Daumen“** mit Vorschlägen zur Umgestaltung / Neugestaltung lokaler Orte (Spielplätze, Schulhof usw.)
- **Quiz bei Antolin!** (ab 3. Klasse)



- **Zeichne eine Fortsetzung:** Neue Lichter (S. 136 -138). Download kostenloser Arbeitsblätter mit dreistufiger Differenzierung zum Erstellen von eigenen Comics:





Tanja Esch

Boris, Babette und lauter Skelette

Kibitz



ISBN 978-3-948690-17-5

160 Seiten

20,00 €

Auf einen Blick

Alter: ab ca. 8 Jahren

Themen: Anderssein, Familie, Miteinander, Grusel Haustiere

Fächer: Deutsch, Kunst

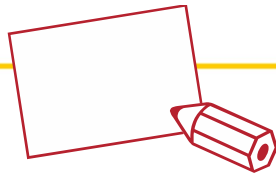
Boris quengelt schon ewig herum, dass er unbedingt ein eigenes Haustier haben möchte. Aber seine ständig gestresste Mutter – eine Computerspezialistin – und sein Vater, der viel Wert auf Ordnung legt, sind auf diesem Ohr leider taub. Darum zögert Boris nur kurz, als ihn seine Nachbarin darum bittet, während ihres Auslandsaufenthaltes auf Babette aufzupassen. Die im eigentlichen Sinne kein Haustier ist – oder zumindest keins, das irgendwer schon mal gesehen hätte. Sie ist gelb, in Maßen haarig, kann (mit minimalem Sprachfehler) sprechen, erinnert entfernt an ein Wiesel (oder einen Waschbären, einen Otter, ein Murmeltier??) und ... liebt Grusel! Beste Voraussetzungen für herrlich chaotische Verwicklungen – und ein schräges Lesevergnügen!

Die witzige Graphic Novel wartet mit vielem auf, was Kinder mögen: eine alltagsnahe Geschichte, die trotzdem einen Twist ins Fantastische vorzuweisen hat, liebenswerte Figuren, eine spannende Handlung und Vielfalt als Programm! Dazu kommt auch noch eine lesefreundliche Aufmachung mit überschaubaren Panels, kurzen Texten und reichlich Bildwitz, der keiner weiteren Erklärung bedarf. Und Babettes Vorliebe für „Gruscheliges“ liefert zudem auch noch jede Menge kreative Impulse ...

Jury: „Das Werk ist unheimlich humorvoll und niedlich, obwohl es sich mit einem sehr ernsten Thema beschäftigt. Anders sein kann echt gruselig sein – wie schön, dass Babette Grusel über alles liebt!“

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Geheimnis:** Wem würde ich ein Geheimnis anvertrauen? Konkret in dem Fall: Ich finde etwas und weiß nicht, ob ich es behalten darf.
- **Sprachfehler:** Lustig oder peinlich? Probiert es selbst aus: mit Korken im Mund sprechen, alle ‚S‘ zu ‚Sch‘ machen oder eine ganz fremde Sprache lesen (Baskisch eignet sich hier gut).
- **Tier, das es nicht gibt, zeichnen** und diesem evtl. ein paar Attribute zuordnen. S. 9, vorletztes Panel leer lassen und von den Schülerinnen und Schülern ausfüllen lassen.



Gut zu wissen

Warum?

Boris, Babette und lauter Skelette ist eine abgeschlossene Geschichte (die aber auch noch weiter gehen könnte). Sie behandelt auf eine gelassene Art aufregende Fragen: Wem kann ich vertrauen? Wem kann ich was erzählen? Ist ein Geheimnis etwas Tolles oder ist es eine Belastung? Aber es geht auch um sehr praktische Fragen: Wie kann ich etwas gut verstecken? Kann man etwas Lebendiges überhaupt geheim halten? Und wie finde ich heraus, was ein Wesen will, das ich gar nicht kenne. Es geht also stark um Problemlösungen.

Das wird erreicht

Text- / Situationsverständnis

Durch das Ausfüllen freier Stellen können verschiedene Aspekte der Reaktion sensibel nachgezeichnet oder getextet werden.

Verständnis des Genre Comic

Mit welchen Mitteln wird was zum Ausdruck gebracht: visuell, textlich, Geräusche? Wie wird es inszeniert?

Wie geht es weiter?

Inhaltliche Diskussion: Wie können Boris und Babette zusammenbleiben oder zumindest in guter Verbindung?

So wird's gemacht

Das wird benötigt:

- Kopierte Seiten evtl. mit Passagen, die abgedeckt sind
- Buntstifte und Bleistifte
- Wandplakate für Gruppen oder eine Papierrolle für die gesamte Gruppe

Durchführung:

- S. 12-18 vorlesen (evtl. mit einem Beamer an die Wand projizieren). Auf S. 19 das letzte Panel abdecken und kopieren. Die Kinder nun bitten, auf die jetzt freie Fläche zu zeichnen oder zu texten. Was soll Boris machen? Ergebnisse austauschen und besprechen.

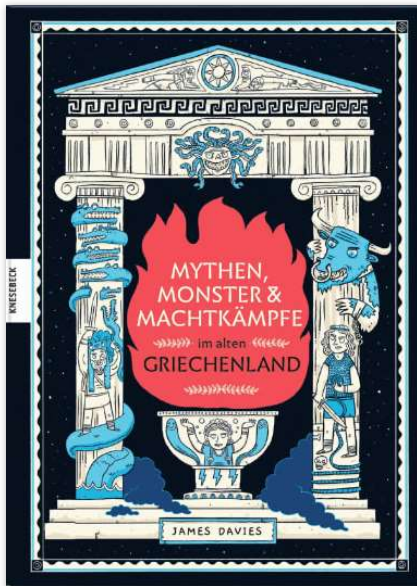
- Alle Schülerinnen und Schüler malen zusammen ein Babette-Bild wie auf S. 63. Was würdet Ihr zusammen malen, wenn Euch langweilig ist? Einigt Euch auf eine Grundfarbe und Größe.

Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Die großen Bilder oder das große Bild aufhängen, ggf. eine Galerie oder Ausstellung organisieren.
- Einmal das Buch bzw. längere Passagen zusammen mit verteilten Rollen lesen.

IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Comic vertonen:** Rollen aufteilen, jemand der Geräusche macht (8er Gruppen). Technik: Scannen und Schneiden oder einfach mit der Dokumenten-Kamera über die Bilder fahren während gesprochen wird).
- **Das perfekte Haustier:** Erfindet das perfekte Haustier. Evtl. könnt ihr damit ein Quartett machen mit verschiedenen Kategorien (magern, Lieblingsessen; Superkraft; Schlafdauer; Lieblingsbeschäftigung).
- **Fortsetzung:** Comics haben oft eine Fortsetzung. Wie soll der nächste Band von heißen? Schreibt den Vorschlag an Tanja Esch (über den Kibitz Verlag).



James Davies

Mythen, Monster & Machtkämpfe im alten Griechenland

Knesebeck



Gundula Müller-Wallraff (Übersetzung)

ISBN 978-3-95728-722-9

64 Seiten

20,00 €

Auf einen Blick

Alter: ab ca. 8 Jahren

Themen: Mythologie, griechische Götter, altes Griechenland

Fächer: Deutsch, Religion/Ethik

Gaia, Mutter Erde, schuf die Natur und lies sie gedeihen. Sie verliebte sich in Uranos, den Gott der Sterne und Planeten und sie bekamen viele Kinder – die allerdings Uranos zum Teil wieder loswerden wollte ... Der Startschuss für einen Familienzweist mit historischen Folgen! So oder so ähnlich könnte man die Entstehungsgeschichte und den Beginn der griechischen Mythologie zusammenfassen. Um welche Kinder es sich genau handelt, welche Folgen das für Uranos hatte und was das alles mit der Büchse der Pandora und dem trojanischen Pferd zu tun hat, liest man am besten selbst nach. Und zwar in diesem herrlichen Sach-Comic, der jeder Sage einen eigenen Comic widmet und das alles mit Fakten und Wissenswertem rund um das alte Griechenland verbindet.

Wer kennt nicht das Sprichwort "Die Büchse der Pandora öffnen"? Aber wer kann auch die dazugehörige Sage erzählen? Ein Buch für jeden Comic-Fan, der nach der Lektüre ganz sicher mit Angeberweisen punkten kann! Und das will natürlich gleich geteilt und aufbereitet werden. Dazu bieten sich Plakate zu den Göttern, Sammlungen mit Faktenwissen oder Basteleien und Zeichnungen der Unterwelt an. Oder man wird ganz kreativ und inszeniert ein Theaterstück zu einer beliebigen Sage. Ein Sachcomic mit unzähligen kreativen Anknüpfungsmöglichkeiten!

Jury: „Best of 2 worlds: Comic und Sachbuch. Irre Geschichten, irre gut erzählt!“

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Wörterlabyrinth:** Markiere die hier versteckten Wörter! Kostenloser Download zum Erstellen des Rätsels mit Namen / Orten aus der griechischen Sagenwelt.



- **Kennst du Gottheiten und Held*innen der griechischen Antike?** Hörspiel Orpheus und Eurydike: Einstieg in die Welt der Sagen mit Hilfe des Hörspiels; Vergleich mit S. 38-43. Erstelle einen Steckbrief zu Orpheus!



PRAXISIDEE: SUPERHELDEN UND GOTTHEITEN

Gut zu wissen

Warum?

Zahlreiche Sagen ranken sich um die griechischen Gottheiten und Held*innen. Die Vielzahl ihrer Namen ist für die Altersgruppe verwirrend und die knappen Übersichten (S.12-13 / S. 28-29) reichen zum Verständnis nicht aus. Das zu erstellende Klassenlexikon stellt somit ein Nachschlagewerk für alle dar und lädt dazu ein, sich intensiv mit den Inhalten der griechischen Sagen auseinanderzusetzen und so die Götterwelt und die Held*innen kennenzulernen und zusätzliche Informationen zu recherchieren.

Das wird erreicht

Strukturierung

Die Welt der Mythen und Sagen ist in Deutsch, Geschichte und im Sachunterricht im Lehrplan verankert. Daher kann die vorgestellte Methode fächerübergreifend und als Projekt, auch in Lesclubs, umgesetzt werden.

Produktionsorientiert

Die Erstellung von Lexikonbeiträgen zu den vorkommenden Persönlichkeiten erfordert eine intensive Auseinandersetzung mit den Sagen und Mythen.

Medienkompetenz

Hörspiele, Erklärvideos, Internetrecherche.

So wird's gemacht

Das wird benötigt:

- Stifte, Papier, Sachbücher zur griechischen Antike, Sammlung griechischer Sagen
- Tablets, PC

Durchführung:

- Gemeinsames Erstellen von Kategorien für einen doppel-seitigen Lexikonbeitrag, z. B. Name, Biografie, Ort der Handlung, Informationen zum Geschehen (Sage), Superkräfte oder Besonderheiten.
- Gruppenarbeit: Auswahl einer Gottheit (S. 12-13) oder Sagenfigur aus dem Buch. Was erfährt ihr über die Person?
- Was müssen wir noch wissen? (Internet-)Recherche.
- Erstellen farbiger Illustrationen zu diesen Personen.

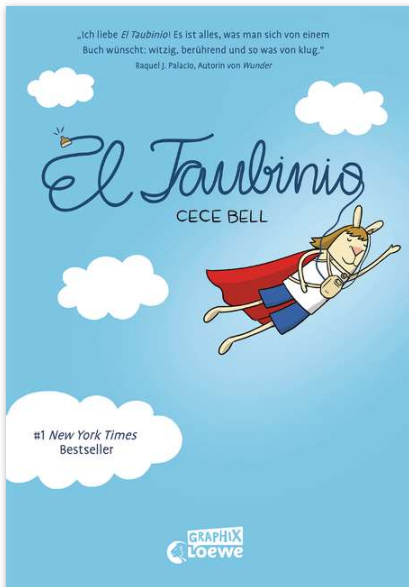
- In leistungsschwächeren Gruppen kann auf Erklärvideos im Internet zurückgegriffen werden.

Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Gegenseitiges Vorstellen der Arbeiten im Plenum oder als Galerie. Bewertung und Verbesserungsvorschläge.
- Überarbeitung der Beiträge.
- Endredaktion: Erstellung eines Klassenlexikons, in dem alle Beiträge gesammelt werden.
- Alphabetisches Register und Seitenzahlen hinzufügen.
- Gestaltung des Covers.
- Druck / Vervielfältigung des Klassenlexikons als analoge Ausgabe und digital für alle Lernenden.

IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Erarbeitung eigener Comics** mithilfe anderer griechischer Sagen: z. B. die Entstehung Europas-Sage „Zeus und Europa“.
- **Homepage:** Veröffentlichung des Klassenlexikons sowie der eigenen Comics.
- **Autorenlesung: Vorstellung des Klassenlexikons** in der Schulgemeinschaft bzw. im Lesclub.
- **Fächerübergreifendes Projekt** mit Kunst, Geschichte, Deutsch, Erdkunde, Sachunterricht, Sport, Hauswirtschaft im Rahmen eines Projekt-tages zum Thema „Die sagenhafte Welt des antiken Griechenlands“: Literarisches, Kulinarisches und Sportliches rund um das antike Griechenland.



Cece Bell

El Taubinio

Loewe Graphix



Harriet Fricke
(Übersetzung)

ISBN 978-3-7432-0660-1

248 Seiten

15,00 €

Auf einen Blick

Alter: ab ca. 10 Jahren

Themen: Beeinträchtigung,
Miteinander,
Inklusion, Alltag

Fächer: Deutsch, Kunst
Religionslehre/Ethik

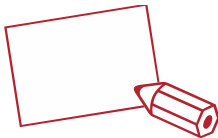
Von jetzt auf gleich wird alles leise. Cece verliert als kleines Kind ihr Gehör und vieles ändert sich ... und doch bleiben die großen Fragen gleich: Warum bekommt das Kind ein Eis und ich nicht? Warum kann ich nicht immer meinen Lieblingsbikini tragen? Und was macht Freundschaft eigentlich aus? Panel für Panel begleiten wir Cece durch ihre Schulzeit, lernen, wie sie ihren Alltag und zwischenmenschliche Situationen mit Lippenlesen, manchmal auch mit Verständnis (aber auch nicht immer) und viel Fantasie meistert und ein neues Hörgerät, das Phonic Ear, ihr eine ganz eigene Superkraft verleiht.

Die autobiografische Geschichte von Cece Bell berührt! Mit der Fantasie eines Kindes wird hier die Ungerechtigkeit eines Handicaps zur individuellen Superkraft. Die sympathische Cece, die nicht immer ganz fair ihre Mitmenschen beurteilt, bietet eine genauso große Identifikationsfläche wie ihr Umfeld, das auch Fehler im Umgang mit Cece macht. Ein Comic, der nicht nur zum Nachdenken anregt, sondern auch immer wieder schmunzeln lässt.

Jury: „Brillant, vor allem in der Verbindung von Sachinfo, autobiografischem Erleben, historischen Details – und doch einer normalen Kindheit“

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Nach dem Cover beurteilt:** Beispiele für (bisherige) Erfahrungen mit ‚Tiercomics‘ und/oder ‚Superheldencomics‘ sammeln (ggf. mithilfe z. B. Cover von Ausgaben Lustigen Taschenbuch etc.). Welche Differenz gibt es zu z. B. „El Taubinio“?
- **Warum Hasen?** Aufgrund Kapitel 1 Fabel-Stereotype sammeln und kontrastieren.
- **Und dann?** Im Verlauf der Lektüre die Eingangsannahmen anhand Lektüreerfahrungen überprüfen (Wieviel Donald Duck und Superman stecken in El Taubinio?).



Gut zu wissen

Warum?

El Taubinio spielt auf vielen Ebenen mit Genrekonventionen: Das Buch ist ein formal sehr schlichter Comic in Romanlänge, eine autobiographische Erzählung zum Thema Behinderung, die sich Stilelementen des „funny animals“-Formates (und, eher am Rand, Superheldengeschichten) bedient.

Dabei spielt die Autorin immer wieder mit den Genrekonventionen. Die vorgeschlagene Methode lädt im Sinne ästhetischen Lernens dazu ein, deren Zeichenvorrat zu erforschen, aber auch kreativ zu werden.

Das wird erreicht

Close reading

Die Rolle von tierfabelhaften Elementen für die Handlung wird (auch in ihrer Kommentarfunktion) identifiziert.

Analyse

Wirkung und erzählerische Absicht wird in diesen Szenen analysiert.

Produktivität

Durch kreative Variationen und Pastiche dieses Erzählmodus, können die Schülerinnen und Schüler eigene Perspektiven auf zentrale Anliegen des Romans ausdrücken.

So wird's gemacht

Das wird benötigt:

- Papier und Stifte
- ggf. Tablets

Durchführung:

- Sammlung von Eigenschaften, Redensarten etc. die mit Hasen verbunden werden: Angsthase, „gut hören wegen großer Ohren“, ...
- Reflexion, inwieweit diese auf die Protagonistin zutreffen + Paradoxie des „tauben Hasen“.
- Anlage ähnlicher Mindmaps zu anderen Tieren und paradoxer Eigenschaften („blinder Adler?“ „geruchloser Hund?“).
- Gestaltung kurzer Comicsequenzen, auch unter der Frage: „Von welchen Superhelden würde mein*e Protagonist*in träumen?“

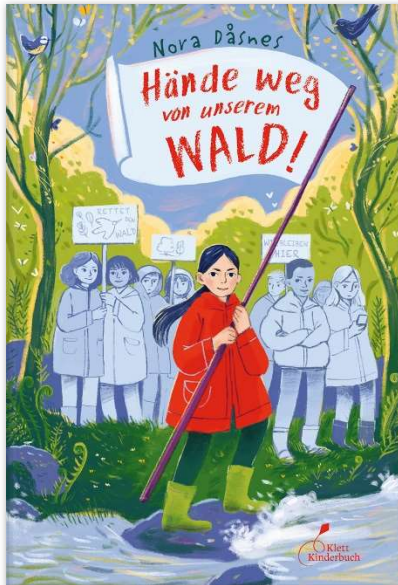
- Je nach Ausstattung kann hierbei auf einschlägige Software zur Comicerstellung zurückgegriffen werden.

Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Individuell (z. B. Gruppenpuzzle, Kugellager) oder als ‚Gallery Walk‘, hier können durch von den Kindern vorgegebene Klebepunkte besonders überzeugende Arbeiten hervorgehoben werden.
- Zur Vertiefung: Gemeinsamkeiten und Unterschiede besprechen.
- Im Verlauf der Lektüre immer Abgleich: Wie sehr wächst die Figur über sich (und ihre „Hasenhaftigkeit“) hinaus? Wie könnte das bei den eigenen Helden aussehen?

IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Redaktion:** Aus den einzelnen Kurzcomics ein Album erstellen und im schulischen Raum präsentieren.
- **Funny Pages:** Dies kann auch als lose Reihe innerhalb der Schülerzeitung erfolgen – oder (auch) online.
- **Gibt's da noch mehr?** Onlinerecherche zum Thema Comics und Behinderung, je nach Lerngruppe mehr oder weniger eng angeleitet.
- **Ein anderer Blickwinkel:** Verweis/Blick auf Daniela Schreiters zielgruppeneigener autobiographischer Comics zum Thema Autismus (*Schattenspringer, Die Abenteurer von Autistic-Hero-Girl*).



Nora Dåsnes

Hände weg von unserem Wald!

Klett Kinderbuch



Katharina Erben
(Übersetzung)

ISBN 978-3-95470-281-7

240 Seiten

18,00 €

Auf einen Blick

Alter: ab ca. 10 Jahren

Themen: Schule, Miteinander, Umwelt, Klimaschutz Engagement

Fächer: Deutsch, Gesellschaft und Politik, Biologie, Erdkunde, NW, MINT

„Erwachsene verstehen null!“ Bao, Tuva und Linnéa sind fassungslos: Nicht allein, dass der Vorschlag der Schülervvertretung, in der Schule Maßnahmen für die Verleihung des Umweltschutz-Gütesiegels zu ergreifen, gerade einmal „geprüft“ werden soll. Viel schlimmer ist, dass der Wald hinter der Schule einem Parkplatz weichen soll - und dieser Vorschlag der Elternvertretung sofort angenommen wird. Die Freundinnen sind sich einig: Ihr Wald muss geschützt werden. Mit allen Mitteln!

Miteinander, Engagement und Einfallsreichtum sind nötig, um auch große Ziele zu erreichen. Die sympathischen Hauptfiguren, die Fans von Nora Dåsnes bereits aus „Regenbogentage“ kennen, lernen gemeinsam mit den Leser*innen, was es braucht, um auch bei (scheinbar zu) großen Herausforderungen wirklich etwas bewirken zu können. Großartige Illustrationen, Nähe zur Lebenswirklichkeit der Zielgruppe und dazu noch viel leichthändig vermitteltes Wissen zum Thema Umwelt und Klimaschutz: Die hochaktuelle Graphic Novel verbindet ein echtes Lesevergnügen mit spannendem Hintergrundwissen!!

Jury: „Ein wunderbarer Comic zu den Themen Umweltschutz und Coming-of-Age. Die Aufforderung zum Aktivismus wird einem nicht zu sehr auf die Nase gebunden und kommt sehr natürlich an.“

- **Lektüre S. 12-40:** Beschreibe Bao und das Umweltprojekt der Schülervvertretung! Welches Projekt planen die Erwachsenen?
- **Was ist Klimawandel?** (S. 41-50): Ursachen des Klimawandels; Auswirkungen. Arbeitsteilige Erstellung von Wandzeitungen / PPP.
- **Welche Auswirkungen des Klimawandels** auf deine Region / Umwelt kennst du?
- **Erstellung einer Mindmap** zur Bedeutung des Ökosystems Wald und die Auswirkung des Abholzens auf die Umwelt (Bezug zu S. 205 f): Internetrecherche, z. B.:



Gut zu wissen

Warum?

Die spannende Graphic Novel rückt Themen wie Klimawandel und Umweltschutz in den Fokus. Die vorgestellte Methode knüpft an „Die Flut“ (S. 58-97) an, wobei die Auswirkungen des Klimawandels und mögliche Maßnahmen im Vordergrund stehen. Die Schülerschaft erstellt Zeichnungen, Modelle oder Collagen, die die lokalen bzw. globalen Auswirkungen thematisieren. Die Ergebnisse werden im Anschluss in der Klasse präsentiert und es wird erläutert, welche Intentionen, Ängste oder Visionen damit zum Ausdruck gebracht werden sollen.

Das wird erreicht

Sensibilisierung

Indem die Lerngruppe eigene Kunstobjekte zum Klimawandel produziert, wird sie für Themen sensibilisiert, die sich positiv auf die Umwelt auswirken.

Kreativität

Die Umsetzung ist multimedial möglich (Zeichnungen, Collagen, Modelle oder digitale Produkte).

Kommunikation

Durch das Präsentieren und Diskutieren der erstellten Kunstobjekte wird die Kommunikationsfähigkeit gefördert.

So wird's gemacht

Das wird benötigt:

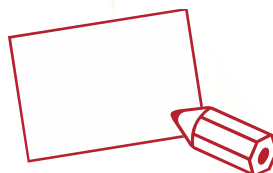
- Fotokarton, Zeichenpapier, alte Zeitungen/Zeitschriften; Acrylfarben, Pinsel, Bastelmaterial, Scheren
- Stifte
- ggf. Tablets

Durchführung:

- Auswahl eines Aspekts, der die Folgen des Klimawandels thematisiert, z. B.: Überschwemmungen, Dürren, Hitzerekorde usw.
- Erarbeitung einer Idee, die den ausgewählten Schwerpunkt kreativ umsetzt.
- Erstellung der Kunstobjekte: Zeichnungen, Illustrationen, Modelle, Collagen usw.

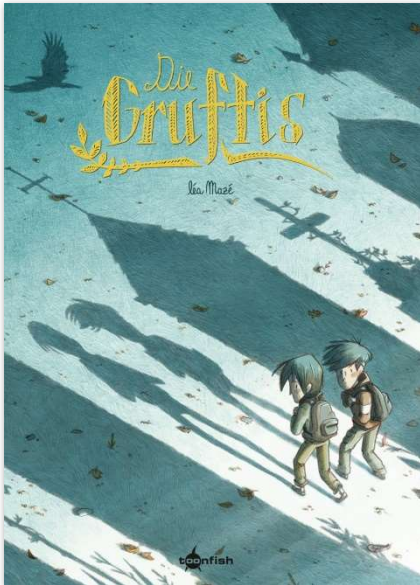
Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Präsentation der erarbeiteten Kunstwerke im Plenum.
- Erklärung der Intention: Botschaft, Ängste, Visionen.
- Diskussion der unterschiedlichen Beiträge im Hinblick darauf, ob die angestrebten Intentionen mit den erstellten Produkten erreicht werden.



IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Vernissage:** Einladung der lokalen Presse, Vertreter*innen der Politik und der Wirtschaft. Unterstützung durch Elternschaft und Förderverein. Präsentation der Kunstobjekte. Das Erstellen von Wandzeitungen/PPP zum Thema „Klimawandel und seine Auswirkungen“ bilden den Rahmen.
- **Spendenaktion:** Die ausgestellten Kunstobjekte können von den Gästen zugunsten von Spenden im Anschluss an die Vernissage erworben werden.
- **Baumpflanzaktion:** Mit dem Erlös können in der lokalen Umgebung neue Baumsetzlinge angepflanzt werden. Kontaktaufnahme: Umweltamt, Forstamt.



Léa Mazé

Die Gruftis

Edition Helden



Tanja Krämling
(Übersetzung)

ISBN 978-3-96792-745-0

240 Seiten

39,95 €

Auf einen Blick

Alter: ab ca. 11 Jahren

Themen: Grusel, Mobbing,
Familie, Detektiv

Fächer: Deutsch, Geographie
Religion/Ethik, Politik
und Gesellschaft

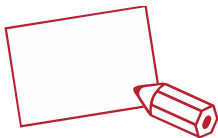
Die Zwillinge Clara und Colin haben es nicht leicht: Neben dem täglichen Mobbing in der Schule kommt auch noch hinzu, dass sie von den Erwachsenen um sie herum – nicht nur den Lehrkräften, sondern auch ihren Eltern – missverstanden werden. Zum Glück haben sie einander und Pitti, der für das Bestattungsinstitut ihrer Eltern als Graveur arbeitet. Der hat immer eine gute Geschichte auf Lager und lässt den Friedhof neben ihrem Zuhause zu einem Ort voller Rätsel und Monster erwachen. Als Pitti sich plötzlich auch von den Kindern abwendet und seine Geschichten zur schaurigen Realität zu werden scheinen, beginnt für die beiden ein düsteres Abenteuer: ein Kriminalfall mit echtem Gruselfaktor!

„Die Gruftis“ schaffen es mit ausdrucksstarken Illustrationen und einer rasanten, fast filmischen, Panelfolge einen richtigen Schauer über den Rücken laufen zu lassen. Man fühlt mit den ausgegrenzten Zwillingen mit, verzettelt sich mit ihnen in der Auflösung des schaurigen Rätsels zwischen den Gräbern des Friedhofs und möchte so manchen Erwachsenen am liebsten mal fest schütteln, damit sie die Wahrheit sehen. So wird ein scheinbar dicker Wälzer zu einer kurzweiligen Achterbahnfahrt.

Jury: „Zwei Außenseiter bringen Licht ins Dunkel eines Friedhofs. Ein Comic, wie er sein muss: eigenständig, großartig, ein Fest für die Augen mit toller Geschichte“

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Schattenspiele:** Genaue Betrachtung, was das Cover zeigt und was nicht – mit einem ersten Impuls zu Grabsymbolik.
- **Gut geplant:** Blick auf Produktionsskizzen (S. 238 f.), Abgleich mit dem Schauplatz in der Totalen auf S. 10.
- **In Reih und Glied?** Uniformität und Individualität der Grabreihen auf den Vorsatzseiten entdecken ggf. schon erste Überlegungen: Welche (Familien-)Geschichten könnten sich dahinter verbergen?



Gut zu wissen

Warum?

Die *Gruftis* ist ein relativ umfangreicher Comicroman, der eine Vielzahl komplexer Fragestellungen behandelt: Ablösung vom Elternhaus, Pubertät, Mobbing – aber auch Korruption und Machtmissbrauch. All dies wird ernsthaft, aber mit humorvollen Untertönen verwoben.

Die vorgeschlagene Methode konzentriert sich hingegen auf einen originellen Aspekt des *world building*, dem Setting auf einem Friedhof und will so über einen Brückenschlag in die Welt der Leser*innen den Boden für eine Auseinandersetzung auch mit diesen Themen bereiten.

Das wird erreicht

Close reading und Orientierung

Die Bedeutung des Settings für Handlung und Atmosphäre wird herausgearbeitet – und vergleichbare reale Orte durch diese Brille gesehen.

Sensibilisierung

Lokale Gedenkkultur wird unmittelbar sichtbar und gleichzeitig in ihrem erzählerischen Potenzial erschlossen.

Kreativität

Die Umsetzung hat zudem multimediales Potenzial.

So wird's gemacht

Das wird benötigt:

- Stifte, Papier
- lokales Kartenmaterial
- (Handy-)Kameras
- ggf. Tablets

Durchführung:

- Sammlung (Mindmap o. Ä.): Welche Stimmung ist mit Friedhöfen verbunden, welche Symbolik bekannt?
- Identifizieren von Stellen im Comic, an denen das Setting eine Rolle spielt; Sammeln und mit der Mindmap abgleichen.
- Suche nach Friedhöfen in der Umgebung.
- ‚Erforschung‘ dieser Orte, idealerweise zunächst digital (Webseiten, StreetView etc.).

- Sammeln von Bildern, Karten etc.; ggf. auch vor Ort (s. u.)
- Zusammenfügen zu einem analogen oder digitalen Hypertext (Karte mit ‚Hotspots‘, Collage o. Ä.)

Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Nach der Aufstellung von Verhaltensregeln – Besuch vor Ort, eigenen foto- und kartografische Dokumentation.
- Dann eigentlich erst valider Austausch über Stimmung des Ortes (und wie diese zustande kommt) möglich.
- Die Kartierung kann auf andere Gedenkorte der Umgebung (Denkmäler, Mahnmäler, Stolpersteine, ...) ausgedehnt werden.

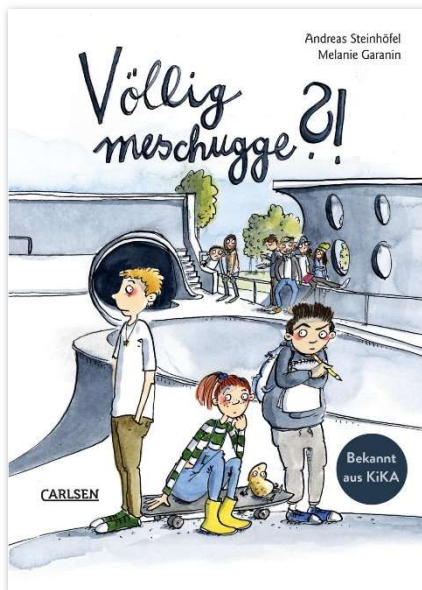
IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Ausstellung:** Eine Ausstellung des Produkts im schulischen Raum, die auch den Comic vorstellt, ggf. als Ausgangspunkt für weitere heimatnahe Projekte oder für (inter-)kulturelle Projekte zur Gedächtniskultur.

- **Berühmte Friedhöfe:** Flankierend, kontrastiv oder alternativ können auch Großfriedhöfe über ihre Internetpräsenz erkundet werden; z.B. der in Hamburg-Ohlsdorf oder der Wiener Zentralfriedhof:



Je nach Lerngruppe bieten sich auch hier ‚Erkundungsaufträge‘ an.



Andreas Steinhöfel | Melanie Garanin

Völlig meschugge?!

Carlsen

„Guckt euch diesen Schlamassel an!“ Mit dieser Aufforderung beginnt die Geschichte von Charly, Hamid und Benny, deren Freundschaft auf eine echte Zerreißprobe gestellt wird. Oder besser: mit dem Schlamassel endet die Geschichte, die mit der Davidstern-Kette von Bennys Opa beginnt. Denn erst mit diesem Erbstück wird für alle klar, dass Benny Jude ist. Und plötzlich scheint alles in Frage gestellt, was die drei verbunden hat ...

Vorurteile, Hass und gefährliches Nicht-Wissen in Bezug auf andere Kulturen und Religionen werden manchmal ganz plötzlich und durch scheinbare Nichtigkeiten sichtbar. Die Graphic Novel basiert auf dem Drehbuch Andreas Steinhöfels für die gleichnamige KiKA-Serie und erzählt diese besondere Freundschaftsgeschichte anhand kurzer Textpassagen und bewegter Panels mit großartigen Illustrationen. Nicht nur jungen Leser*innen wird hier sehr deutlich vor Augen geführt, welche Konsequenzen gedankenloses Übernehmen von Klischees und Feindbildern im ganz normalen (Freundschafts)alltag mit sich bringt. Und wie schnell das dann kippen kann! An bissigem Witz wird dennoch nicht gespart und praktisch alle können sich in einem der zahllosen Dialoge oder einer der fein beobachteten Alltagsszenen wiederfinden. Sehr empfehlenswert – für eine breite Altersgruppe!



ISBN 978-3-551-79609-7

288 Seiten

20,00 €

Auf einen Blick

Alter: ab ca. 12 Jahren

Themen: Religion, Kultur, Freundschaft, Vorurteile, Rassismus

Fächer: Deutsch, Politik und Gesellschaft, Religion/Ethik

Jury: „Rassismus ist bescheuert – und sehr real. Freundschaft und Verständnis kann helfen, ihn zu überwinden.“

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Angeteasert:** Zeigen des Trailers zur Fernsehserie: Erste Charakterisierung der Protagonist*innen.



- **Die drei:** Vergleich mit Buchcover. Sagt das Bild mehr/anderes als 2 Minuten Trailer? Was macht (wie) Lust auf mehr?
- **Irgendwas ist hier anders:** Abgleich der Gestaltung mit bisherigen Comic-Leserfahrungen (keine Panelgrenzen, fluides Layout, „Comic im Comic“, Buch muss teilweise gedreht werden).

Gut zu wissen

Warum?

Völlig meschugge?! ist ein relativ umfänglicher Comicroman zu einer aktuellen KiKA-Mini-Serie, in der drei Jugendliche mit unterschiedlichem religiösem Hintergrund im Mittelpunkt stehen. Obwohl ein absolut überzeugendes eigenständiges Kunstwerk, lässt sich die Existenz im Medienverbund nicht ausblenden.

Die vorgeschlagene Methode geht daher von einer Analyse und Problematisierung der Erzählperspektiven aus, um sich so den Fragen (inter-)kultureller und politischer Bildung zu nähern.

Das wird erreicht

Problematisierung

Die Perspektivität jeglicher Narrative – letztlich jeden menschlichen Denkens – wird deutlich, wenn der Blick auf die Beschränkung auf eine von drei möglichen Erzählperspektiven gelegt wird.

Perspektive

Ein spielerischer Wechsel der Perspektive, ggf. gestützt durch die Filmversion, zeigt und destabilisiert feste Blickwinkel.

Kreativität

Die Umsetzung hat zudem multimediales Potenzial.

So wird's gemacht

Das wird benötigt:

- Stifte, Papier
- ggf. Tablets

Durchführung:

- Identifizieren einer markanten Textstelle, an der Charly als Erzählerin deutlich wird (z. B. gleich die ersten sechs Seiten von Kap. 1) – herausarbeiten, inwieweit ihre ‚Stimme‘ und ihre Lebenswelt den Ton für die Erzählung setzen.
- Arbeitsteilige Gestaltung einer Kontrafaktur: Die ‚Einleitung‘ aus Bennys bzw. Hamids Sicht.
- Gestaltungsmöglichkeiten je nach Leistungsstand als Comic, Erzähltext, Storyboard, Clip (ggf. unter Zuhilfenahme einschlägiger Digitalwerkzeuge).

- In leistungsschwächeren Gruppen kann dazu der Anfang der ersten Folge der Fernsehserie (Link s.o.) gezeigt werden.

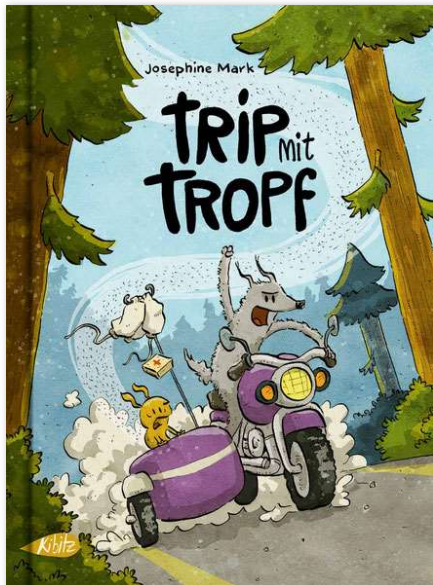
Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Gegenseitiges Vorstellen der Arbeiten, entweder individuell (z. B. Gruppenpuzzle, Kugellager) oder als ‚Gallery Walk‘. Hier können dann durch von den Kindern vergebene Klebepunkte besonders überzeugende Arbeiten lobend hervorgehoben werden.
- Zur Vertiefung Gemeinsamkeiten / Unterschiede besprechen.
- Hier sollte auch – gerade angesichts des Themas – die Rolle von stereotypen Zuschreibungen problematisiert werden.

IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Ausstellung:** Eine Ausstellung unterschiedlicher Varianten, im schulischen Raum, die auch den Comic vorstellt, kann auch im Rahmen der Prävention gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit einen spielerischen Beitrag leisten.
- **Gab's da nicht noch den Film? *Völlig meschugge?!*** gibt es auch in einer Fassung als Kurzspielfilm (47'), hier bietet sich eine kontrastive Betrachtung an: Was ist wie vorgestellt? Was anders? Perspektiven? Der Film ist beim Katholischen Filmwerk erhältlich, kostenloses Begleitmaterial zum Download:





Josephine Mark

Trip mit Tropf

Kibitz

Es gibt nicht viele Regeln, an die sich ein Wolf halten muss ... aber der Wolfskodex ist heilig! Der besagt: Rettest du mein Leben, rette ich deins. Dass nun aber ausgerechnet das kranke Kaninchen mit Tropf und dem irre langen Medikamentenplan dem Wolf das Leben gerettet hat, passt gerade nicht so gut. Der ist nämlich auf der Flucht vor den Jägern. Hilft nichts: Dann muss das Kaninchen halt mit. Und so startet ein rasanter Roadtrip, der nicht nur beiden das Leben rettet, sondern sie auch freundschaftlich verbindet ... über den Wolfskodex hinaus.

Mit einer ordentlichen Portion Humor, Spannung und viel Wärme nehmen uns der coole Wolf und das pommeverliebte Kaninchen mit auf eine Reise, die mitten ins Herz trifft. Neben der unterhaltsamen Actionladung vermittelt der Titel ganz einfühlsam die Folgen einer Chemotherapie – ohne dabei einmal zu erwähnen, dass hier Krebs bekämpft wird. Ein wahrer Pageturner!



ISBN 978-3-948690-14-4

192 Seiten

20,00 €

Auf einen Blick

Alter: ab ca. 12 Jahren

Themen: Krankheit, Lustiges, schwierige Themen
Freundschaft, Roadtrip

Fächer: Deutsch, Musik,
Religion/Ethik

Jury: „Trip mit Tropf ist ein rasanter und rotzfrecher Comic voller Herz und Sensibilität für seine großen Themen von Krankheit und Freundschaft.“

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Nach dem Cover beurteilt:** Beispiele für (bisherige) Erfahrungen mit ‚Tiercomics‘ sammeln (ggf. mithilfe z. B. von Covern der Lustige Taschenbuchreihe etc.): Differenz zu ‚Trip mit Tropf‘?
- **Warum Hase? Wolf? Maulwurf?** Aufgrund Kapitel 1 Fabel-Stereotype sammeln/kontrastieren.
- **Und dann?** Im Verlauf der Lektüre diese Eingangsannahmen überprüfen (Wie ‚wölfisch‘ bleibt der Wolf?).
- **Ich und meine Musik:** Als Übergang zur Methode sammeln: Wann/Warum/Wie höre ich Musik? Was bewirkt sie?

Gut zu wissen

Warum?

Trip mit Tropf spielt auf vielen Ebenen mit Genrekonventionen: Es ist formal ein klassischer Comic in Romanlänge, ein „funny animals“-Format zu einem sehr ernstesten Thema, ein rockiger Roadtrip ab 12.

Dabei kommt den zitierten Songs eine besondere Rolle zu: Sie strukturieren und kommentieren den Text, wobei sie bewusst eher nicht den Hörgewohnheiten der Zielgruppe entsprechen. Die vorgeschlagene Methode lädt im Sinne ästhetischen Lernens dazu ein, diese Ebene zu erforschen, aber auch kreativ zu werden.

Das wird erreicht

Close Reading

Die Rolle von Musik für die Handlung (in ihrer Kommentarfunktion) wird identifiziert, ebenso darauf verweisende Erzählkonventionen im Comic (Notensymbol, Typographie etc.).

Perspektive

Wirkung und erzählerische Absicht wird in diesen Szenen analysiert.

Motivierung/Aktivierung

Durch das kreative Nachvollziehen dieses Erzähldukts drücken die Schülerinnen und Schüler ihre eigene Perspektive auf den Text aus.

So wird's gemacht

Das wird benötigt:

- Smartphone/Tablet mit Internetzugang
- Kopfhörer / Platz im Freien

Durchführung:

- Gemeinsames Identifizieren der Textstellen, in denen im Text Musikstücke zitiert werden – von Nana Mouskouri (S. 30) bis Steppenwolf (S. 35)
- Arbeitsteilige Internetrecherche zu den Liedern: Stil? Stimmung? Bezug zur jeweiligen Handlung?
- Gemeinsame Auswertung, ggf. tabellarisch.
- Identifizieren von ‚musiklosen‘ Abschnitten.
- Arbeitsteilige Internetrecherche zu Musikvorschlägen für

diese Stellen; das kann in Partnerarbeit (mit geteilten Kopfhörern) geschehen oder im Freien über Lautsprecher.

Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Vorstellen der Musiktipps im Plenum, Begründung der Wahl
- Zusammenstellung mit den im Roman identifizierten Titeln zu einer Playlist.
- Gemeinsame Einschätzung nach der ‚Schlüssigkeit‘ der Gesamtliste bzw. Erkenntnis, dass der Eklektizismus eben ‚das Leben‘ widerspiegelt.
- Diese Playlist kann ggf. ganz ‚real‘ bei einem Streamingdienst angelegt und geteilt werden.

IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Retro analog:** Nach vermutlich notwendiger Erläuterung des Konzepts ‚Mixtape‘ inklusive des dafür verwendeten Tonträgers: Kreative Gestaltung eines Covers/einer Kassettenhülle für den Trip mit Tropf.
- **Stil-Brüche:** In Verbindung mit dem Einstieg eine Analyse, inwieweit Brechungen zum Konzept des Comics gehören – unter besonderer Berücksichtigung der Musik.
- **Und was ist mit Film?** Je nach Lerngruppe lohnt auch ein Blick auf ähnlich eingesetzte Filmausschnitte (Casablanca S. 75, Die Sieben Samurai S. 77): Handlung recherchieren, in Beziehung zum Comic stellen.



Alice Oseman

Heartstopper

Volume 1

Loewe Graphix



Vanessa Walder
(Übersetzung)

ISBN 978-3-7432-0936-7

288 Seiten

15,00 €

Auf einen Blick

Alter: ab ca. 12 Jahren

Themen: erstes Verliebtsein,
Homosexualität,
Mobbing

Fächer: Deutsch, Politik und
Gesellschaft,
Religion/Ethik

Wer kennt es nicht?! Das Gefühl, sich Hals über Kopf zu verlieben, die Frage, ob es mehr als Freundschaft ist, oder die Unsicherheit, wie die andere Person zu einem steht. Charlies und Nicks Geschichte beginnt genau so: voller Emotion, ehrlicher Freundschaft, erster gemeinsamer Momente und geteilter Sorgen und Erlebnisse. Charlie weiß recht schnell, dass er total verknallt ist. Aber das ist doch ausweglos – denn so wie jeder an der Schule weiß, dass er schwul ist, ist doch klar, dass Nick nur auf Mädchen steht ... oder?

Ganz klar: Wer den ersten Band gelesen hat, muss wissen, wie es mit Charlie und Nick weitergeht! Diese Reihe birgt hohes Suchtpotenzial – nicht zuletzt, weil es sie bereits als Netflix-Serie gibt. Alice Oseman nimmt uns mit ausdrucksstarken Bildern, die oft gar nicht viele Worte brauchen, und lässt uns die erste Verliebtheit, aber auch andere Schulthemen wie Mobbing und Akzeptanz in all ihren Höhen und Tiefen miterleben.

Jury: „Verliebe dich mit Charlie zum ersten Mal, finde dich mit Nick endlich selbst und lerne, für dich selbst einzustehen entgegen aller Widrigkeiten.“

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Heartstopper:** Episode 1 der ersten Staffel zeigen. Wie werden Charlie und Nick dargestellt? Vergleich mit dem Buch (S. 9-36).



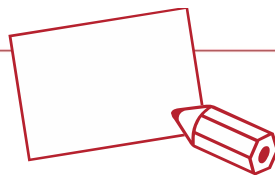
- **Boy trifft Boy:** Beschreibe die Beziehung zwischen Charlie und Ben und den Beginn der Beziehung zwischen Charlie und Nick. Zeige Unterschiede auf!
- **Steckbriefe erstellen:** Lerne Nick, Charlie und ihre Freunde näher kennen. Kostenloser Download von Charakterkarten:



Gut zu wissen

Warum?

Diversität und Selbstfindung als zentrale Themen haben ein hohes Motivationspotential. Die Textreduktionen und Leerstellen bei zentralen Szenen, kombiniert mit ausdrucksstarken Illustrationen, bieten viel Raum für Emotionen und Diskussionen. Die vorgestellte Methode soll diese Leerstellen füllen. Die Schülerinnen und Schüler verfassen dabei (digitale) Tagebuch-/Journaleinträge, indem sie die Perspektive der beiden Jugendlichen einnehmen und sich in deren Gefühlswelt hineinversetzen.



Das wird erreicht

Problematisierung

Das Verfassen von Tagebucheinträgen ermöglicht der Schülerschaft, ihre Emotionen und Gedanken schriftlich zu fixieren und sich damit auseinandersetzen.

Perspektive

Im eigenen Schreibprozess nehmen die Schülerinnen und Schüler Positionen anderer ein, was ihnen einen Perspektivwechsel ermöglicht.

Schreib- und Medienkompetenz

Produktionsorientiertes Verfassen von Texten. Anwendung von digitalen Medien (App, Tablet).

So wird's gemacht

Das wird benötigt:

- Stifte, Papier
- Tablets / Handy / Optional: Kostenlose App für ein digitales Tagebuch (Smartphone oder Android)

Durchführung:

- Gemeinsame Auswahl von Schlüsselszenen, die – aus Sicht der Lerngruppe – relevante Themen ansprechen.
- In Partnerarbeit Schlüsselszenen der Graphic Novel in Journaleinträge aus den Perspektiven von Charlie bzw. Nick umwandeln und so die Leerstellen füllen.

- Je nach Leistungsstand der Lerngruppe bzw. technischer Ausstattung werden die Journaleinträge digital oder auf Papier visualisiert.

Weiterer Verlauf/Abschluss:

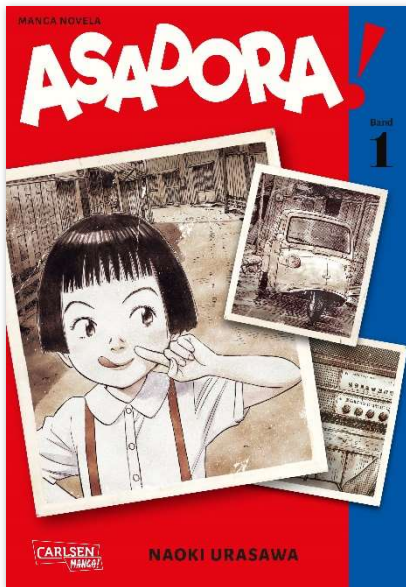
- Gegenseitiges Vorstellen der Arbeitsergebnisse in Form von Dialogen / Rollenspielen.
- Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei gleichen Szenen besprechen.
- Aspektorientierte Diskussion von unterschiedlichen inhaltlichen Tagebucheinträgen.
- Vergleich mit Sequenzen der Serienverfilmung.

IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Zeichnen** von Szenen, die im Buch als Chat auftauchen; **Schreiben** eigener Heartstopper-Geschichten. Anregungen dazu sind im „offiziellen Malbuch“ zu finden:



- **Ausstellung:** Präsentation der Comiczeichnungen und der verfassten Geschichten.
- **Klassendiskussion:** Wie gehen wir mit den Stärken und Schwächen von uns selbst und anderen um? Was können wir daran verändern?



Naoki Urasawa

Asadora!

Band 1

Carlsen Manga



Miyuki Tsuji
(Übersetzung)

ISBN 978-3-551-71137-3

208 Seiten

12,00 €

Auf einen Blick

Alter: ab ca. 14 Jahren

Themen: Geschichte, Japan,
Naturkatastrophe

Fächer: Deutsch, Kunst, Politik
und Gesellschaft,
Geschichte

"Dies ist die Lebensgeschichte eines mutigen Mädchens" – So beginnt der Reihenaufakt von „Asadora!“ und schon rennen wir gemeinsam mit Asa Asadora durch die Hafenstadt Nagoya. So schnell, wie damals wahrscheinlich der Sturm aufzog, beginnt auch Asas Geschichte: Die schicksalhafte Begegnung mit dem alten, verbitterten Kriegshelden und Piloten Kasuga, der schreckliche Taifun, der alles zerstört, und der unbändige Wille, zu helfen, der von einem kleinen Mädchen ausgehen kann und alle mitreißt ...

Da möchte man direkt den nächsten Band lesen ... vor allem bei dem (vielleicht mythischen?) Cliffhanger auf den letzten Seiten! Aber kein Problem: Der erste Band des weltweit gefeierten Mangaka Naoki Urasawa verspricht, Asas Geschichte bis 2020 zu erzählen. Das historische Setting, die japanische Kultur, die gut gezeichneten Charaktere – allen voran die fröhliche, eifrige Asa und der vom Leben enttäuschte Kriegsveteran Kasuga sowie ihre entstehende Freundschaft – und die rasante Erzählform im klassischen Mangastil machen diesen Titel nicht nur für eingefleischte Mangafans zu einer spannenden Lektüre.

Jury: „Packend, anrührend und großartig gezeichnet: Ein Reiheneinstieg mit überzeugender Heldin und spannendem historischem Hintergrund.“

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Manga – Japan:** Das Buch *Asadora* spielt in Japan. Was weißt Du über dieses Land? Beiträge sammeln und auf einem Plakat sichern.
- **Farbe und Schwarz-Weiß:** Schaut Euch die ersten elf Seiten an. Was fällt Euch auf?
- **Namenspiel: Namen erinnern.** Zeigen oder nennen Sie zehn Namen (bei mündlicher Variante: zweimal nennen) und bitten sie die Kinder, diese aufzuschreiben. Gemeinsam auswerten, welche Namen besonders oft vergessen wurden. Frage: Wie merkt man sich Namen? Wie könnte man sich *Asadora* merken?

Gut zu wissen

Warum?

Asadora ist, wie viele Manga, eine Fortsetzungsgeschichte. Genauer handelt sich es um ein Epos von Naoki Urasawa, das seine Protagonisten von 1959 bis 2020 verfolgt. Dabei verbindet er Zeitgeschichte, Biografie und japanische Mythen.

Asadora Band 1 ist also keine abgeschlossene Geschichte. Man kann aber mit dem Manga auf bestimmte formale Gesichtspunkte sehr gut aufmerksam machen und die Schülerinnen und Schüler auf die eigene Lektüre der Fortsetzungen neugierig machen.

Das wird erreicht

Strukturierung:

Das Zusammensetzen einer Doppelseite macht mit der Lesart von Manga vertraut. Es zeigt auch: Man könnte anders montieren (Montageprinzip). Weitere typische Elemente werden verstanden (Soundwords; Splashpage)

Kontext:

Das Katastrophenbild erinnert an aktuelle Bilder aus den Medien. Wie werden sie gelesen? Was kann man machen?

Motivierung/Aktivierung:

Der Cliffhanger wird etliche zum Weiterlesen animieren (Schulbibliothek vorbereiten!).

So wird's gemacht

Das wird benötigt:

- Kopien S. 34/35. evtl. S. 84/85 mit abgedeckten Geräuschwörtern (Soundwords)
- DIN A3 Blätter
- Tageszeitungen
- Bleistifte
- Wandplakate

Durchführung:

- Im Vorfeld: Kopien in die einzelnen Panels zerschneiden.
- Jede:r SuS bekommt ein Päckchen mit der zerschnittenen Doppelseite. Sie sollen die Seite zusammensetzen.
- Es gibt hier kein Richtig oder Falsch. Am besten bespricht man das Layout gemeinsam, dabei sollen die Vorschläge

begründet werden – idealerweise mit einer Dokumentenkamera.

Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Nachdem ein möglicher Seitenaufbau geklärt ist, bespricht man die Seite inhaltlich: Was ist das Besondere an dem Ablauf? Wie erklärt Ihr Euch das Verhalten *Asadoras*? Wie würdet Ihr *Asadora* beschreiben?
- Welche Rolle spielen die Soundwords? Schaut Euch dazu S. 84 und 85 an. Überlegt Euch eigene Geräuschwörter und klebt sie an die entsprechenden Stellen.

IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Bildanalyse:** S. 196 wird an die Leinwand projiziert. Was sieht *Asadora*?
- **Katastrophenbilder:** Schaut in die mitgebrachten Tageszeitungen. Welche Fotos erinnern Euch an die Zeichnung von 196/197? Warum? Was kann man sehen, was kann man nicht sehen. Kennt Ihr Katastrophenbilder auch von Filmen und Spielen? (Achtung: Dies erfordert eine ruhige und sichere Atmosphäre, weil es durchaus an aktuellen Ängsten rühren kann.)
- **Was tun?** Was macht *Asadora* angesichts des Unglücks? Wer hilft Ihr?