

## Unterrichtsmodell für die Klassen 9–13

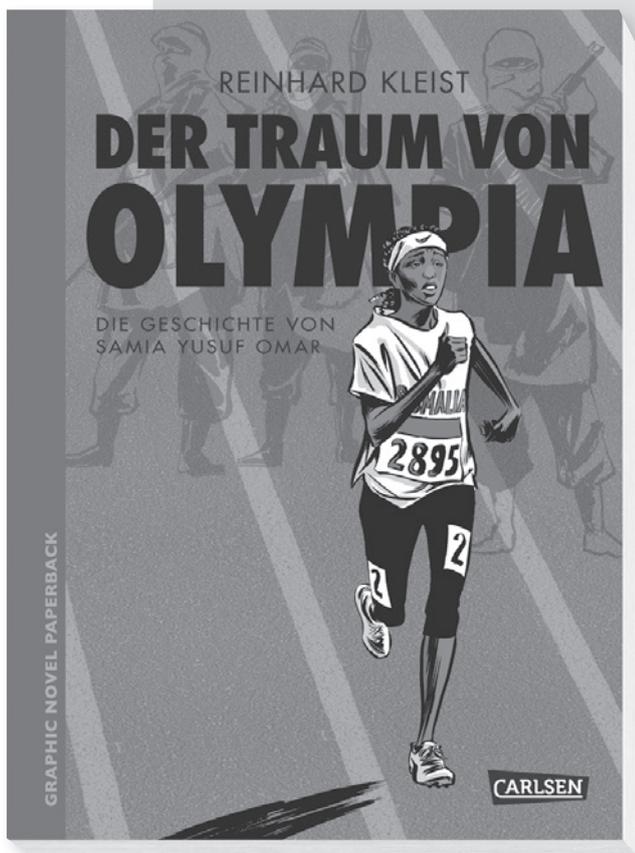
Aufwand: ab 12–14 Unterrichtsstunden

Autorin: Manuela Hantschel

Redaktion: buchwolf.com

### Behandelte Themen in Stichworten

- Flucht
- Migration
- Familie
- Identifikation
- Graphic Novel
- Bild- und Textanalyse



Reinhard Kleist

## Der Traum von Olympia

Die Geschichte von Samia Yusuf Omar

160 Seiten

Carlsen Verlag

ISBN: 978-3-551-71386-5

[www.carlsen.de/lehrer](http://www.carlsen.de/lehrer)

Alle Carlsen-Unterrichtsmaterialien kostenlos zum Download · Abonnieren Sie den Carlsen-Lehrernewsletter und erhalten Sie monatlich Infos über neue Unterrichtsmodelle und Klassenlektüren · Regelmäßige Gewinnspiele sind Ihre Chance auf Klassensätze oder Eintrittskarten zu Fachmessen und Veranstaltungen.

Der Traum von Olympia im Unterricht u

u.1	Inhalt.....	S. 4
u.2	Der Autor.....	S. 5
u.3	Themen und Motive.....	S. 5
u.4	Erzählstruktur und Sprache .....	S. 6
u.5	Didaktische Überlegungen und methodische Anregungen.....	S. 9
u.6	Literaturtipps und Links.....	S. 14
u.7	Kompetenzübersicht.....	S. 18

Kopiervorlagen 

k.0	Deckblatt.....	S. 20
k.1	Einstimmung.....	S. 21
k.2	YouTube – <i>Der Traum von Olympia</i> .....	S. 22
k.3	Widmung/Zitat.....	S. 23
k.4	Leseerwartung: Thema.....	S. 24
k.5	Leseerwartung: Graphic Novel.....	S. 25
k.6	Landeskunde, Fluchtwege.....	S. 26
k.7	Aufbau der Graphic Novel.....	S. 28
k.8	Figurencharakteristik Samia .....	S. 29
k.9	Wie erzählt eine Graphic Novel?.....	S. 30
k.10	Samia handelt und erzählt .....	S. 32
k.11	Samia hat einen Traum I.....	S. 33
k.12	Samia hat einen Traum II .....	S. 34
k.13	Olympia 2012 .....	S. 35
k.14	Fluchtmotive .....	S. 36
k.15	Hoffnung in Text und Bild? I.....	S. 37
k.16	Hoffnung in Text und Bild? II .....	S. 38
k.17	Fluchtwege und Fluchtorte.....	S. 39
k.18	Analyse und Wirkung.....	S. 40
k.19	Räume.....	S. 41
k.20	Ohne Worte .....	S. 42
k.21	Hilf mir, bitte! .....	S. 43
k.22	Ein Lichtblick.....	S. 44
k.23	Das Boot ist bereit I.....	S. 45
k.24	Das Boot ist bereit II .....	S. 46
k.25	Facebook – eine Verbindung zur Außenwelt I.....	S. 47
k.26	Facebook – eine Verbindung zur Außenwelt II .....	S. 48
k.27	Podiumsdiskussion .....	S. 49

## ■ ■ ■ ■ Kopiervorlagen

k.28.....	<i>Der Traum von Olympia</i> als Graphic Novel.....	S. 50
k.29.....	Samia Yusuf Omar – Zum Gedenken .....	S. 51
k.30.....	Reinhard Kleist: Autor und Comiczeichner .....	S. 52
k.31.....	Rezensionen.....	S. 53

## ■ ■ ■ ■ Infotexte

i.1.....	Glossar – Graphic Novel.....	S. 54
i.2.....	Wort-Bild-Kombinationen .....	S. 57
i.3.....	Übergang von Panel zu Panel.....	S. 58
i.4.....	Rechercheanleitung .....	S. 59
i.5.....	Flüchtlinge .....	S. 60

© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2017, 2018

Redaktion: Iris Wolf, buchwolf.com

Layout und Gestaltung: Elke Junker, elkejunker.com

Coverabbildung *Der Traum von Olympia* (s. Deckblatt, S.20 u. 24): Reinhard Kleist

Umschlaggestaltung und -typografie: Reinhard Kleist und Stefan Haupt

Weitere Illustrationen von Reinhard Kleist: S. 26, 30, 31, 33, 38, 43, 46, 48

Carlsen in der Schule · Ideen für den Unterricht

Unterrichtsmodell für die Klassen 9–13: *Der Traum von Olympia* © Carlsen Verlag Hamburg

# Der Traum von Olympia im Unterricht

u

## Inhalt

u.1

Der Autor verarbeitet in dieser Graphic Novel die tragische Lebensgeschichte der somalischen Athletin Samia Yusuf Omar, die im Alter von 21 Jahren vor der Küste Maltas ertrank.

Da sie ihre sportliche Karriere weder in ihrer Heimat Somalia, wo sie Repressalien durch islamische Extremisten ausgesetzt war, noch im Nachbarland Äthiopien fortsetzen konnte, versuchte sie, über das Mittelmeer nach Europa zu fliehen. Ihr Traum war es, 2012 in London erneut an den Olympischen Spielen teilnehmen zu können.

Detailliert schildert Reinhard Kleist ihre mehrere Monate währende Flucht über den Sudan nach Libyen. Er beschreibt die Rückschläge und Strapazen, die die junge Frau nur ertrug, weil sie auf ein besseres Leben in Europa hoffte. Damit steht Samia Yusuf Omars Einzelschicksal exemplarisch für den verzweifelten Aufbruch tausender Flüchtlinge.

In seinen von kräftigen Linien dominierten Zeichnungen gibt Kleist eindringlich die unterschiedlichen Gefühlslagen seiner Figuren wieder: Anspannung, Angst und Wut spiegeln sich ebenso überzeugend in ihrer Mimik und Gestik wie die Erleichterung nach überstandenen Gefahren. Die Einbeziehung rekonstruierter Facebook-Nachrichten vermittelt Authentizität.

Jurybegründung: Nominierung für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2016 in der Sparte Sachbuch:

[http://www.djlp.jugendliteratur.org/sachbuch-4/artikel-der-traum\\_von\\_olympia-4047.html](http://www.djlp.jugendliteratur.org/sachbuch-4/artikel-der-traum_von_olympia-4047.html)

*Lebensgeschichte  
der Athletin Samia  
Yusuf Omar*

*Repressalien in der  
Heimat, Flucht mit  
tragischem Ende*

*exemplarisches  
Schicksal*

*hohe Zeichenkunst*

*große Authentizität*

*nominiert für den  
Deutschen Jugendliteraturpreis 2016*

## Der Autor



© anjazwei.de

Reinhard Kleist, geboren 1970 in Hürth bei Köln, studierte Grafik und Design in Münster und lebt und arbeitet seit 1996 in Berlin. Er veröffentlichte zahlreiche Comics. Neben seinen Comicarbeiten schuf Reinhard Kleist Illustrationen für Bücher und Plattencover. Darüber hinaus war er als Artdirector für Trickfilme tätig. Reinhard Kleist wurde bereits mit mehreren Preisen ausgezeichnet.

Für *Der Traum von Olympia* mit:

- ❖ Die besten 7 Bücher für junge Leser (April 2015)
- ❖ LUCHS des Monats (Mai 2015)
- ❖ LUCHS des Jahres 2015
- ❖ Katholischer Kinder- und Jugendbuchpreis 2016
- ❖ Gustav-Heinemann-Friedenspreis 2016 für *Der Traum von Olympia*
- ❖ Wermelskirchener Kinder- und Jugendliteraturpreis 2016
- ❖ nominiert für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2016 in der Sparte Sachbuch

[www.reinhard-kleist.de](http://www.reinhard-kleist.de)

## Themen und Motive

Das Thema Flucht ist gegenwärtig fester Bestandteil unserer Gesellschaft. Die Graphic Novel *Der Traum von Olympia* erzählt von dem Phänomen Flucht mit seinen Gründen, Wegen, Lebensgefühlen und Zielen am Beispiel der somalischen Athletin Samia Yusuf Omar, die vom Sudan nach Europa flüchtete und im Mittelmeer ertrank.

Das mehrfach ausgezeichnete Werk ermöglicht neben dem Nachvollziehen der konkreten Fluchtbewegung auch die Auseinandersetzung mit der Landeskunde und der Herkunftskultur. Die Fluchtgründe werden dabei ebenso dargestellt wie die realitätsfernen Träume von einem Leben in Europa. Das Verlassen der Heimat, die gefährvollen Strapazen auf der Flucht, gewaltvolle Konflikte und soziale Interaktionen zwischen Flüchtenden werden mit grafischen und sprachlichen Mitteln thematisiert.

### Thema Flucht

**Themen:**  
 Flucht  
 Träume  
 Landeskunde  
 Kulturen

Aus einem Massenphänomen wird mit der wahren Geschichte von Samia Yusuf Omar ein individualisierter Einzelfall. Die Handlung ist überwiegend fiktiv, die Figur und ihr Schicksal aber real. Wir folgen in der literarischen Darstellung nicht Samia Yusuf Omars eigenem Erinnern, sondern der sorgsam, umfassenden Recherche und Intention des Zeichners und Autors.

Was die Protagonistin antreibt, ist die Suche nach eigener Identität und der Traum von einem selbstbestimmten Leben. Samia Yusuf Omars Transitorte sind mehr als Wegmarken auf einer real existierenden Fluchtlandkarte. Sie bilden die literarische Topographie von Heimat, Heimatverlust, Hoffnung, Zweifel, Angst, Verlassenheit und Aussichtslosigkeit ab. Weitere Themen sind die Entrechtung der Frauen, Krieg, Gewalt und die Überwachung durch Religionswächter.

Ihren erstrebten Zielort erreicht Samia Yusuf Omar nicht. Dieser Umstand macht betroffen und wirft beim Leser die Frage auf: Warum flüchten immer mehr Menschen von Afrika nach Europa über das Mittelmeer, ungeachtet der Tatsache, dass es Tausende gibt, die im Meer ertrinken?

Vor- und Nachwort zeigen, dass literarische Texte zum Thema Flucht zu Fremdverstehen und Empathie befähigen und einen reflektierten Umgang mit emotionalen Reaktionen ermöglichen. Die Beschäftigung mit Fluchtliteratur im Unterricht kann für die Herausforderungen unserer Zeit sensibilisieren, unseren Blick weiten und uns begreifen lassen, was in den Menschen vor sich geht, die gerade auf dem Weg nach Europa sind. Behutsam eingesetzt, kann sie auch zur Verständigung führen.

*reales Schicksal,  
literarisch-fiktiv  
dargestellt nach  
ausführlicher  
Recherche*

*Samia flieht, weil  
sie keine Perspek-  
tive in Somalia  
sieht*

*die Gefahren der  
Flucht sind weniger  
schlimm als die  
tägliche Aussichts-  
losigkeit*

*Sensibilisierung  
und Verständigung*

u.3

## Erzählstruktur und Sprache

Über die Begrifflichkeit Graphic Novel ist man sich noch nicht gänzlich einig. Das Genre schien anfangs ein Kunstgriff zur Comic-Vermarktung zu sein. Reinhard Kleist verwendet in seinen Interviews immer den Begriff Comic. Weil er genau das macht: Comics zeichnen. Dass seine Werke aber in Anspruch, Komplexität und Umfang das Comic-Genre längst gesprengt haben, zeigt sich in den zahlreichen Auszeichnungen, die er erhalten hat.

*Comic und Graphic  
Novel*

u.4

Pragmatisch betrachtet sind Graphic Novels Bücher im Comicstil. Und doch unterscheidet sich die junge Gattung Graphic Novel in wesentlichen Punkten vom Comic:

- ◆ ernsthafte thematisch-inhaltliche Ausrichtung
- ◆ komplexes Handlungsgefüge
- ◆ abgeschlossene Narration

Die Gemeinsamkeiten beziehen sich zumeist auf die visuellen Merkmale:

- ◆ Erzählen in narrativen Bildsequenzen
- ◆ Verknüpfung sprachlicher und grafischer Elemente zu einer gemeinsamen Bedeutung
- ◆ Verwendung von Zeichen: Icons, Symbolen, Soundwörtern (Onomatopoesien)
- ◆ Aufgreifen von Darstellungsstrategien des Films
- ◆ Erzähl- und Lesefluss
- ◆ dialogische/monologisierende Kommunikationsformen (Wort-Bild-Kombination),
- ◆ Komposition des Layouts

*»Graphic Novel – etwa ›grafische Erzählung‹, auch Comic- oder Bildroman. In sich abgeschlossene Geschichte, zumeist in Buchform, allerdings ohne Format-Vorgaben. 1978 wurde der Begriff von Will Eisner geprägt, er umfasst sowohl originäre abgeschlossene Werke wie Sammlungen von Kurzgeschichten. Verweigert sich der Serialität und kann am ehesten der Belletristik zugeordnet werden. Graphic Novels gibt es sowohl für eine erwachsene als auch für eine jüngere Leserschaft, wobei das Label in Deutschland hauptsächlich für den anspruchsvollen Comic für Erwachsene verwendet wird. Für Eisner lag die Zukunft der Graphic Novel in der Auswahl von relevanten Themen und der Innovation des Ausdrucks.« (Schikowski, Klaus: Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler. Reclam 2014, S. 290)*

Die narrative Komplexität einer Graphic Novel erschließt sich aus der wechselseitigen Verschränkung von Sprache, Schrift und Bild. Eine Graphic Novel kann als Hybridtext verstanden werden, denn sie nutzt für die Textkonstruktion wie für das Textverstehen die Mittel des narrativen und semiotischen Erzählens.

Um die Geschichte von Samia Yusuf Omar in einer Graphic Novel wirkmächtig zu erzählen, braucht es eine Folge von Bildern (Panels)

## Unterschiede

## Gemeinsamkeiten

## Hybridtext

und Panelformen, die mit Texten und/oder ohne Texte erzählen. Kleist gelingt es, mit Bildern zu schreiben. Er arrangiert die Panel-Sequenzen und deren Elemente (Größe, Anzahl, Rahmengestaltung und Formen) so, dass die Handlung verständlich, packend und emotional überzeugend wirkt. Die Bilder sind klar in ihrer Aussage, weisen mit Details auf die Handlungsentwicklung hin, offenbaren die Gefühle der Figuren durch Perspektivwechsel und schaffen mit vielfältigen Panelübergängen (Gutter, Leerstellen) Deutungsspielräume und Deutungsansätze für die Leser\*innen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten der Wort-Bild-Kombination, siehe i.2.

Auf den Seiten 16, 69, 84, 91–92, 106, 120, 123–128 erzählen ausschließlich textfreie Panels (bildlastige Wort-Bild-Kombination) die Handlung. Kleist kombiniert verschiedene Panelformen und Perspektiven so, dass sich die Orte und Situationen unmittelbar und ausdrucksvoller offenbaren.

Ein weiterer Aspekt des grafischen Erzählens sind die Wahl, der Einsatz und die Gestaltung des Textes (Verbindung Text und Bild, i.2) Die Sprache in den Blocktexten, Sprech- und Denkblasen stellt notwendige Zusammenhänge her, vermittelt Sinneseindrücke, beschreibt Szenenübergänge und verdeutlicht Zeit- und Ortssprünge. Daneben bieten die dialogischen und monologischen Texte die Möglichkeit, die erzählte Zeit zu gestalten (stauen oder dehnen) und den Figuren ihre charakteristische Stimme zu geben.

Icons, Symbole und Soundwörter machen grafisch das sicht-, fühl- und hörbar, was sie beschreiben. Durch unterschiedliche Schrifttypen, Lettergrößen, Fett- und Kursivdrucke entstehen zusätzliche Bedeutungsebenen.

Ein Beispiel für Textwirkung zeigt sich auf den textlastigen Seiten 37–44, 61, 104–105. Handlungsverdichtung und Zeitsprünge werden mittels Blocktexten begreiflich. Die Blocktexte drücken in wenigen Sätzen komplexe Sachverhalte aus. Viele der Blocktexte sind Facebook-Einträge. Sie sind für die Protagonistin ein fester Anker für ihre Träume und verbinden sie mit der Außenwelt (k.25).

### *klare Bildsprache*

### *textfreie Panels*

### *Gestaltung von Text*

### *Icons, Symbole, Soundwörter*

### *Beispiel*

Kleist öffnet mit verschiedenen Panelformen die Räume, wechselt geschickt die Perspektive, so dass der Leser ganz nah an die Figur herangezoomt wird. Gefühle werden über Mimik und Gestik eindrücklich gelesen. Schnelle Panelfolgen lesen sich filmisch und bilden die erzählte Zeit ebenso deutlich ab wie Zeitdehnung und Verdichtungen zwischen den Panels auf anderen Seiten. Kleist zeichnet ausschließlich in Weiß-Schwarz-Schattierungen. Schwarz zeigt darin nicht nur die Dunkelheit im Raum oder die Nacht, sondern wird zum Symbol für Dynamik und erzählter Zeit (S. 72, 85, 100 f., S. 131).

*filmische Erzählweise*

u.4

## Didaktische Überlegungen und methodische Anregungen

*»Für den Literaturunterricht ist diese grafische Literatur vor allem deshalb interessant, weil sie den Kanon narrativer Textformate wie Roman oder Film ergänzt und weil sie Jugendliche anspricht. Graphic Novels ermöglichen als Hybridtexte das Lernen an und über Literatur und Medien – und zwar für alle Altersgruppen.«<sup>1</sup>*

Die Debatten über den Umgang mit Flüchtlingen und deren Integration lassen sich im Literatur- und fachübergreifenden Unterricht (Ethik, Erdkunde, Religion, Kunst) thematisieren, um eindrückliche Erfahrungen über literarisches Lernen zu machen.

Das Unterrichtsmodell richtet sich an Schüler\*innen der Klassenstufen 9–13 und kann in einer Unterrichtsreihe von bis zu 12 Unterrichtseinheiten durchgeführt werden.

Die Kopiervorlagen bauen aufeinander auf und sind in ihrer Abfolge aus methodisch-didaktischen Gründen weitestgehend festgelegt. Extras dienen der Differenzierung und Weiterführung.

Grundausrüstung:

- ◆ internetfähiger Laptop
- ◆ Internetzugang auch für YouTube
- ◆ Beamer für die Präsentationen
- ◆ *Der Traum von Olympia* idealerweise in Klassenstärke
- ◆ kopierte Ausschnitte im Format A3

*narratives Textformat, mit Bildern erzählt*

*Fluchtliteratur*

*Klassenstufe 9–13*

*Basis und Differenzierung*

*Material*

u.5

<sup>1</sup> Dieter Wrobel: Graphic Novels. In: Praxis Deutsch. Heft 252, Juli 2015, S. 4

Das vorliegende Unterrichtsmodell ist so konzipiert, dass mit kopierten Ausschnitten im Format A3 gearbeitet wird. Das für das Abheften ungünstige Format der Ausschnitte macht eine Mappen- oder Heftgestaltung schwierig. Denkbar ist die Sammlung der Kopiervorlagen und der kopierten Buchseiten in einem Ordner, der allen Schülern zur Verfügung steht. So können die DIN-A3-Seiten sorgsam gefaltet werden und behalten ihren Bezug zur gestellten Aufgabe.

Schüler\*innen gelingt der Einstieg in grafische Literatur meist mühelos, da die Nähe zum filmischen Erzählen Vertrauen in das eigene Können weckt. Hinzu kommt, dass leseungeübte Schüler\*innen lange Texte oft als unüberwindbar wahrnehmen, hier aber kurze Texte zum Lesen animieren.

Comics und Graphic Novels wecken bei fast allen Schüler\*innen positive Erwartungen. Voraussetzung für die Analyse und Interpretation ist, dass die Schüler\*innen mit den zentralen Begriffen der Comic-Sprache vertraut sind. Das Glossar i.1 stellt die Fachtermini zusammen.

Signifikant für das Lesen und Rezipieren einer Graphic Novel ist das einzelne und/oder zeitgleiche Kodieren und Verknüpfen von Bild und Text in unterschiedlicher Intensität (i.2, i.3). Das Lesen einer Graphic Novel wird zur multiliterarischen Leistung *»an dem lesendes Verstehen, Sehverstehen, die Wahrnehmung von Formen, Farben, das Dekodieren von Soundeffekt-Zeichen und anderen symbolischen Zeichen der Comic-Sprache sowie die Erfassung der panel-Sequenz, der panel-Komposition und das Seitenlayout beteiligt sind.«*<sup>2</sup>

Die Unterrichtsreihe trägt zu literarischem, medialem und ästhetischem Lernen bei. Die semiotische Bildanalyse ermöglicht das Lernen an Hybridtexten und die Reflexion darüber. Unter semiotischer Analyse versteht man die Interpretation von Zeichen- und Kommunikationssystemen. Eine zentrale Frage vor Beginn der Unterrichtsreihe ist die nach der Gewichtung. Geht es um die Intensität der charakteristischen wechselseitigen Kontextualisierung von Text und Bild? Oder geht es in der Unterrichtsreihe um die Intensität der Geschichte?

Das vorliegende Unterrichtsmodell orientiert sich an der Vermittlung der Intensität der Geschichte und erschließt die Handlung

**Basis: A3-Kopien  
aus dem Buch**

**kurze Texte und  
filmisches Erzählen**

**Fachtermini  
einüben**

**Entschlüsseln von  
Text, Bild und  
Text-Bild-Kombi-  
nationen**

**Schwerpunkt auf  
semiotischer  
Bildanalyse und/  
oder Beschäftigung  
mit dem Inhalt?**

<sup>2</sup> Hallet, Wolfgang: Graphic Novels. Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen. In: Der fremdsprachliche Unterricht. Englisch. Heft 117, S. 4. Klett-Kallmeyer 2012

über die spezifische Gestaltung. Daraus müsste die methodische Konsequenz folgen, die Analyse am vollständigen Text der Graphic Novel anzusetzen. *Der Traum von Olympia* zeigt die Hoffnung Samia Yusuf Omars von einem besseren Leben so unschuldig, ernsthaft und enthusiastisch in Sprache und Bild, dass hier die Anknüpfung für die Rezeption liegen kann.

Die Schüler\*innen analysieren grafische und sprachliche Mittel unter den motivischen Gesichtspunkten: Traum, Hoffnung, Zweifel und Ausweglosigkeit. Dabei erkennen sie die semiotische Funktion von Zeichen als Spiegelung des inneren Konflikts der Protagonistin.

Für die Rezeption dieser Graphic Novel sind einige Teiloperationen notwendig, die erlernt werden müssen. Hieraus ergeben sich die Aufgaben und Ziele für den Unterricht:

- ◆ Erwerb und Anwendung der Terminologie zur Analyse von grafischen Merkmalen der Graphic Novel
- ◆ Beschreibung, Analyse und Interpretation von ausgewählten Panelabfolgen
- ◆ Erfassen und Erläutern der Zusammenhänge zwischen Bild- und Text-Kombinationen in ausgewählten Sequenzen
- ◆ Wechselwirkung und Darstellungsformen zwischen Bild und Text
- ◆ Bezug zur Realität herstellen und deuten (Figur Samia)
- ◆ Auseinandersetzung mit Fluchtursachen und der Mitverantwortung der Welt
- ◆ Nachdenken über die eigene Haltung und Verantwortung
- ◆ Befähigen zu Empathie und Fremdverstehen

Wichtig für die Analyse sind die Notizen, welche sich die Schüler\*innen direkt nach dem ersten Blick anfertigen. Diese Spontaneindrücke sollten in der Regel nicht durch geschlossene Fragen gelenkt werden, sondern Raum für eigene Gedanken, Fragen und Assoziationen lassen.

Danach wird der Blick auf die Entwicklung der Handlung, auf bestimmte Aspekte der Gestaltungsmerkmale und auf die Figuren gelenkt.

Das Gesamtkonzept des vorliegenden Materials lässt sich dreigliedrig zusammenfassen in die Phasen:

- ❖ Vor dem Lesen
- ❖ Während des Lesens
- ❖ Nach dem Lesen

**Vorschlag:**  
*zuerst den Inhalt aufnehmen, ...*

*... dann die Analyse der Gestaltungsmittel*

*Ziele der Unterrichtseinheit*

*nach dem ersten Lesen: spontane Eindrücke sammeln*

*drei Phasen*

Vor dem Lesen begegnen die Schüler\*innen der realen Figur Samia zunächst in einem Video, stellen den Realitätsbezug her und werden dadurch an das Thema Flucht herangeführt. Erwartungen, Assoziationen und Vorwissen werden anfangs in den Vordergrund gestellt (k.1–k.6).

Die Überleitung zur Phase »Während des Lesens« erfolgt mit den beiden Übersichten zum Aufbau der Graphic Novel *Der Traum von Olympia* und der Figurencharakteristik (k.8).

Daran schließt sich die erste semiotische Analyse mit der Frage nach der Erzählform einer Graphic Novel (k.9–10) an. Einzelne Panels werden herausgelöst, um die Wort-Bild-Kombination zu untersuchen. Zentral ist hier die Frage nach der Wirkung konkreter Text-Bild-Elemente.

Ausgehend von Samias Traum können die Schüler\*innen anschließend die Panelübergänge mit Bedeutung füllen und in eine Geschichte übersetzen (k.12).

Die folgenden Kopiervorlagen legen den Schwerpunkt auf die Analyse ausgewählter Seiten und Sequenzen, insbesondere der Konstruktion und Kombination textloser und textlastiger Panels.

Ausgeklammert bleiben dabei der Zeitsprung und die Erinnerung an Samias Vater. Schüler\*innen werden auf typische Gestaltungsmittel wie variable Panelgröße, Bildausschnitt, Perspektivwechsel aufmerksam und analysieren und interpretieren entlang der Narration. Im Gespräch entwickeln sie Hypothesen darüber, wie Samia ihre Flucht erlebt, und werden befähigt, ihren inneren Konflikt nachzuvollziehen. Wenn sich Schüler\*innen mit eigener Fluchterfahrung in der Klasse befinden, sollten sie in die Entscheidung für oder gegen die Lektüre im Einzelgespräch einbezogen werden. Das Thematisieren der Flucht innerhalb des Unterrichts ruft die traumatischen Erfahrungen wieder ins Bewusstsein und ohne professionelle Unterstützung kann das in der Schule nicht aufgefangen werden.

Die Analyse ist in ihrer Form angelehnt an die dreigliedrige semiotische Analyse:

- ❖ Syntax = Was sehe ich?
- ❖ Semantik = Was bedeutet es?
- ❖ Pragmatik = Welche Wirkung wird erzeugt?

*vor dem Lesen*

*während des Lesens*

*mit vollständiger Textkenntnis: Erzählform analysieren*

*Panelübergänge beschreiben*

*religiöse Bezüge gut vorbereiten*

*textlose und textlastige Panels analysieren*

*drei Analyseschritte*

Hinweis: Der Roman *Mit Träumen im Herzen* erzählt die Geschichte Samia Yusuf Omars und ist als Taschenbuch erhältlich.<sup>3</sup> Eine Verknüpfung von Roman und Graphic Novel bietet für interessierte Schüler\*innen einen erweiterten Zugang zur Lebensgeschichte Samias und eignet sich für eine vergleichende Darstellung beider Genres.

*auch als Roman  
erhältlich*

Aufbau	Seite	Inhalt
	6	Kartenausschnitt
	7	Vorwort von Reinhard Kleist
	8	Wörterklärung Al-Shabaab, Hawala
1	9–16	Samias Leben in Mogadichu und ihre Teilnahme an den Olympischen Spielen 2008 in Peking.
2	19–58	Samia träumt, 2012 in London an den nächsten Olympischen Spielen teilzunehmen, doch die Realität ist erschreckend. Es wird immer schwieriger für sie zu trainieren.
3	61–138	Samia flieht.
4	141–143	YouTube: Cabdi Bile
	145–147	Nachwort von Elias Bierdel
	148–150	Zeichenstudien Samia Yusuf Omar
	151	Biographie Reinhard Kleist
	153	Danksagung
	154	Impressum

<sup>3</sup> Catozzella, Giuseppe: *Mit Träumen im Herzen*: Roman nach einer wahren Geschichte. Penguin Verlag 2016

## Literaturtipps und Links\*

u.6



### JUGENDBÜCHER ZUM THEMA FLUCHT

Catozzella, Giuseppe

**Mit Träumen im Herzen: Roman nach einer wahren Geschichte**

Penguin 2016

Dubois, Claude K.

**Akim rennt**

Moritz 2013

Elman, Anoush; van de Vendel, Edward

**Der Glücksfinder**

Carlsen 2011

➔ **zum Download des Unterrichtsmodells**

Höra, Daniel

**Das Schicksal der Sterne**

Bloomoon 2016

Klement, Robert

**70 Meilen zum Paradies**

Jungbrunnen 2013

Linke, Dorit

**Jenseits der blauen Grenze**

Magellan 2016

McCormick, Patricia

**Der Tiger in meinem Herzen**

Fischer 2015

Miler, Christoph

**Nowhere men**

Luftschacht 2015

Rabinowich, Julya

**Dazwischen: Ich**

Hanser 2016



u.6

Wahba, Annabel

**Tausend Meilen über das Meer. Die Flucht des Karim Deeb**

cbj 2016

### GRAPHIC NOVELS ZUM THEMA FLUCHT

Tan, Shaun

**Ein neues Land**

Carlsen 2008

Tietäväinen, Ville

**Unsichtbare Hände**

Avant 2014

### GRAPHIC NOVELS VON REINHARD KLEIST

Kleist, Reinhard

- **Berliner Mythen**  
Carlsen 2016
- **Berlinoir**  
Carlsen 2013
- **Castro**  
Carlsen 2010
- **Der Boxer. Die wahre Geschichte des Hertzko Haft**  
Carlsen 2011
- **ELVIS – Die illustrierte Biographie**  
Egmont 2007
- **Havanna**  
Carlsen 2008
- **1914. Ein Maler zieht in den Krieg**  
Aladin 2014
- **The Secrets of Coney Island**  
Edition 52 2007

#### Ein Blog:

<http://www.graphic-novel.info/?p=35148> (Stand Januar 2017)



## SEKUNDÄRLITERATUR

AG Jugendliteratur und Medien – AJuM (Hrsg.)

### **Harr! Harr! – Comic in Kinder- und Jugendliteratur**

KjL&M 3 (2009)

Boatright, Michael D.

### **Graphic Journeys: Graphic Novels' Representations of Immigrant Experiences**

In: Journal of Adolescent & Adult Literacy 53 (6) (2010), S. 468–476

Chinn, Mike; McLoughlin, Chris

### **Create your own graphic novel. From inspiration to publication –**

### **The creative Comics Masterclass**

Ilex 2007

Dittmar, Jakob F.

### **Comic-Analyse**

UVK Verlagsgesellschaft 2012

Eder, Barbara; Klar, Elisabeth; Reichert, Ramón (Hrsg.)

### **Theorien des Comics**

Transcript 2011

Frahm, Ole

### **Die Sprache des Comics**

Philo Fine Arts 2010

Giesa, Felix; Becker, Susanne

### **Leerstellen als Gattungsmerkmal**

In: Deutsch 5–10 34, H.1 (2013) [Comics und andere Bildergeschichten], S. 30–31.

Friedrich 2013

Hallet, Wolfgang

### **Graphic Novels. Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen**

In: Der fremdsprachliche Unterricht Englisch 117 (3) (2012). S. 2–9.

Klett-Kallmeyer 2012

McCloud, Scott

- **Comics machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novels**

Carlsen 2007

- **Comics richtig lesen**

Carlsen 2001



Schikowski, Klaus  
**Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler**  
Reclam 2014

Schüwer, Martin  
**Wie Comics erzählen**  
Wissenschaftlicher Verlag 2008

Schmitz-Emans, Monika (Hg)  
**Comic und Literatur: Konstellationen**  
De Gruyter 2012

Wrobel, Dieter  
**Graphic Novels**  
In: Praxis Deutsch, Heft 252 (2015) [Graphic Novels], S. 4–12.  
Friedrich 2015

Wrobel, Dieter  
**Flucht-Texte – Flucht-Orte**  
In: Praxis Deutsch, Heft 257 (2016) [Flucht], S. 4–13  
Friedrich 2016



**LINKS** (Stand Januar 2017)

- [https://www.youtube.com/watch?v=7\\_VDwt8GSVc](https://www.youtube.com/watch?v=7_VDwt8GSVc)
- <https://www.youtube.com/watch?v=DjaFhjC8Nl8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=qdNBnJJ-eak>
- <http://ffm-online.org/wp-content/uploads/2012/08/samia.jpg>

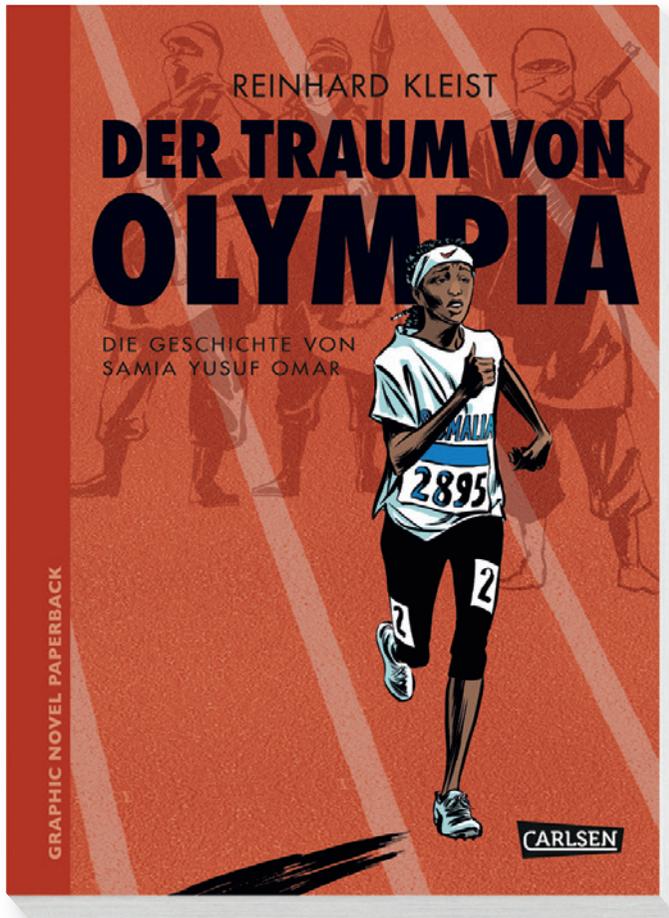
## Kompetenzübersicht

Kompetenzen	Kopiervorlagen
<b>Sprache und Sprachgebrauch untersuchen</b>	
❖ Äußerungen / Texte in Verwendungszusammenhängen reflektieren und bewusst gestalten	k.1–k.6, k.8, k.9, k.11–k.14, k.15–k.18
❖ Textbeschaffenheit analysieren und reflektieren	k.0, k.1, k.4, k.6–k.9, k.11, k.12, k.18, k.19
❖ Leistungen von Sätzen und Wortarten kennen und für Sprechen, Schreiben und Textuntersuchung nutzen	k.8, k.9
❖ Laut-Buchstaben-Beziehungen kennen und reflektieren	
<b>Sprechen und Zuhören</b>	
❖ Zu anderen sprechen	
❖ Vor anderen sprechen	k.2 k.6, k.8, k.9, k.11–k.14, k.15, k.27– k.30
❖ Mit anderen sprechen	k.2 k.6, k.8, k.9, k.11–k.14, k.15, k.27– k.30
❖ Verstehend zuhören	k.2 k.6, k.8, k.9, k.11–k.14, k.15, k.27– k.30
❖ Szenisch spielen	k.22
<b>Schreiben</b>	
❖ Über Schreibfertigkeiten verfügen	
❖ Richtig schreiben	k.8, k.10–k.12, k.18, k.19, k.21, k.24, k.25, k.31
❖ Texte planen und entwerfen	k.6, k.13, k.14, k.16, k.19, k.24, k.25, k.31
❖ Texte schreiben	k.6, k.8, k.9, k.13, k.14, k.16, k.17, k.19, k.21, k.24, k.25, k.31
❖ Texte überarbeiten	k.19, k.21, k.24, k.25

Kompetenzen	Kopiervorlagen
<b>Lesen: mit Texten und Medien umgehen</b>	
❖ Verschiedene Lesetechniken beherrschen	k.8, k.9, k.17
❖ Strategien zum Leseverstehen kennen und anwenden	k.8, k.9, k.17
❖ Literarische Texte verstehen und nutzen	
• <i>Zentrale Inhalte erschließen</i>	k.3, k.4, k.7–k.10, k.12, k.13, k.16–k.19
• <i>Wesentliche Elemente eines Textes erfassen</i>	k.3, k.4, k.7–k.10, k.12, k.13, k.16–k.18
• <i>Wesentliche Fachbegriffe kennen und anwenden</i>	k.5–k.7, k.9,–k.13, k.16–k.19
• <i>Sprachliche Gestaltungsmittel erkennen</i>	k.9, k.13
• <i>Eigene Deutungen entwickeln</i>	k.1–k.4, k.7–k.15, k.17–k.21
• <i>Analytische Methoden anwenden</i>	k.9, k.13, k.14, k.18–k.21
• <i>Produktive Methoden anwenden</i>	k.6, k.14, k.18–k.21, k.24, k.25, k.27, k.29
• <i>Handlungen, Verhaltensweisen und Motive bewerten</i>	k.4, k.7–k.14, k.16–k.19, k.24
❖ Sach- und Gebrauchstexte verstehen und nutzen	k.5, k.6, k.9–k.11, k.16, k.27, k.29–k.31
❖ Medien verstehen und nutzen	k.2–k.4, k.6, k.22, k.25, k.27, k.29–k.31



★ ★ ★ ★ Deckblatt



Unterrichtsmaterialien zu:

Reinhard Kleist

# Der Traum von Olympia

Die Geschichte von Samia Yusuf Omar

160 Seiten

Carlsen 2017

NAME: \_\_\_\_\_

KLASSE: \_\_\_\_\_

## ✦ ✦ ✦ ✦ Einstimmung



→ Einzel- und Gruppenarbeit



1. Was erwartest du von einem Buch mit diesem Titel?  
Arbeitet in Kleingruppen und bezieht folgende Fragen in eure Überlegungen ein. Zeitvorgabe: 5 Minuten!

- a) Was für ein Traum kann das sein?
- b) Was bedeutet Olympia?
- c) Warum träumt jemand von Olympia?

2. Notiert eure Gedanken in einer Mindmap und diskutiert anschließend eure Ergebnisse im Plenum.

3. Fertigt aus allen Gedanken eine Mindmap für den Klassenraum an. Vermeidet Doppelungen!

5. Wovon träumst du? Welcher Traum soll sich in deinem Leben erfüllen?

6. Notiere dir in drei Sätzen deinen Lebenstraum in deine Projektmappe. Gestalte deine Aussage auch grafisch ansprechend.



## YouTube – Der Traum von Olympia



→ Einzel- und Gruppenarbeit | → Video ; k.8



k.2

1. Sieh dir den Videoclip an – zuerst bis 3:30 Minuten:

<https://www.youtube.com/watch?v=qdNBnJJ-eak>

2. Notiere hier deine Spontaneindrücke nach dem ersten Sehen des Videos.

- a) Welche Szene / Begebenheit ist dir besonders aufgefallen?
- b) Warum?
- c) Um wen geht es in dem Video?

3. Schau dir den ganzen Clip an und beantworte danach die Fragen:

- a) Wer ist die Hauptfigur? Ist es eine literarische oder reale Figur?
- b) Was ist das Besondere an diesem Menschen?
- c) An welchen Orten und zu welcher Zeit spielt das Video?
- d) Welches Problem gibt es?
- e) Fallen dir besondere optische, akustische oder inhaltliche Effekte auf?
- f) Was glaubst du, warum sie eingesetzt wurden?

4. Samia Yusuf Omar ist die Hauptfigur in dem Roman *Der Traum von Olympia*.

Notiere Angaben zu ihr in der Übersicht k.8.

### EXTRA

Seht euch den Clip ein drittes Mal in einer Kleingruppe an, beantwortet die Fragen und berichtet anderen von euren Ergebnissen!

- ❖ Lässt sich der Clip in bestimmte Sequenzen einteilen?
- ❖ Gibt es auffällige Spezialeffekte? Welche?
- ❖ Welche Wirkung haben sie?
- ❖ Braucht man Vorwissen für das Verständnis des Filmes?

## ★ ★ ★ ★ Widmung / Zitat

 → Einzelarbeit |  → S. 3



Dieses Zitat ist dem Buch *Der Traum von Olympia* vorangestellt:

➤ *Do not go where the path may lead,  
go instead where there is no path and  
leave your mark.*

(Ralph Waldo Emerson)



1. Eine deutsche Übersetzung ist:

»Gehe nicht, wohin der Pfad führt, sondern gehe, wo noch kein Pfad ist, und hinterlasse deinen eigenen Spuren.«



Übersetze das Zitat in weitere Sprachen.



2. Bringe das Zitat mit dem Videoclip in Verbindung!

3. Lässt sich aus dem Zitat auf die Absicht des Autors schließen?

4. Erläutere im Plenum, inwieweit das Zitat mit deiner eigenen Einstellung zum Leben übereinstimmt oder nicht.

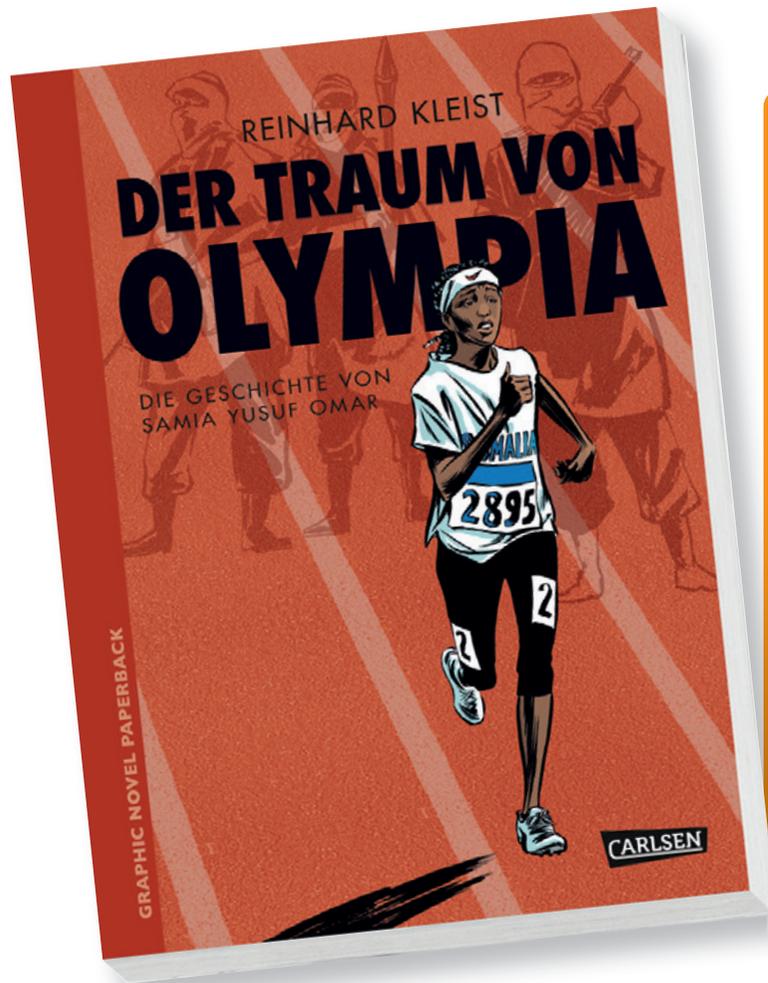
## ☆☆☆☆ Leseerwartung: Thema



→ Einzelarbeit | → Titel, Cover, Vorwort



k.4



1. Bewerte das Aussehen des Covers im Zusammenhang mit dem Titel!

2. Worum geht es in diesem Buch?

3. Beziehe deine Eindrücke aus dem Video mit ein!

4. Lies das Vorwort!

5. Welchen realen Bezug hat die Graphic Novel?

6. Welches Thema steht im Mittelpunkt?

7. Interessiert dich das Thema?

8. Warum hat der Autor sich für das Thema interessiert und die Geschichte in einer Graphic Novel umgesetzt?

Schau  
genau hin.  
Beschreibe das  
Cover und seine  
Wirkung!



## ✦ ✦ ✦ ✦ Leseerwartung: Graphic Novel



→ Einzel- und Gruppenarbeit | → i.1, i.2, i.3



k.5

**R**einhard Kleist erzählt die wahre Geschichte von Samia Yusuf Omar als Graphic Novel.

Was erwartest du von einer Graphic Novel?



 **Eine Graphic Novel** ist ein Comicroman = grafischer Roman.

Sie erzählt ausführlicher und umfangreicher als ein Comic eine komplexe Geschichte. Text und Bild stehen in wechselseitiger Verflechtung zueinander.

Die für einen Comic typische Zeichen- und Erzählweise wird auch in der Graphic Novel angewendet.

 **EXTRA**

Finde Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Comic, Graphic Novel und Manga. Die Infoseiten i.1, i.2 und i.3 helfen dabei.

## Landeskunde, Fluchtwege (a)

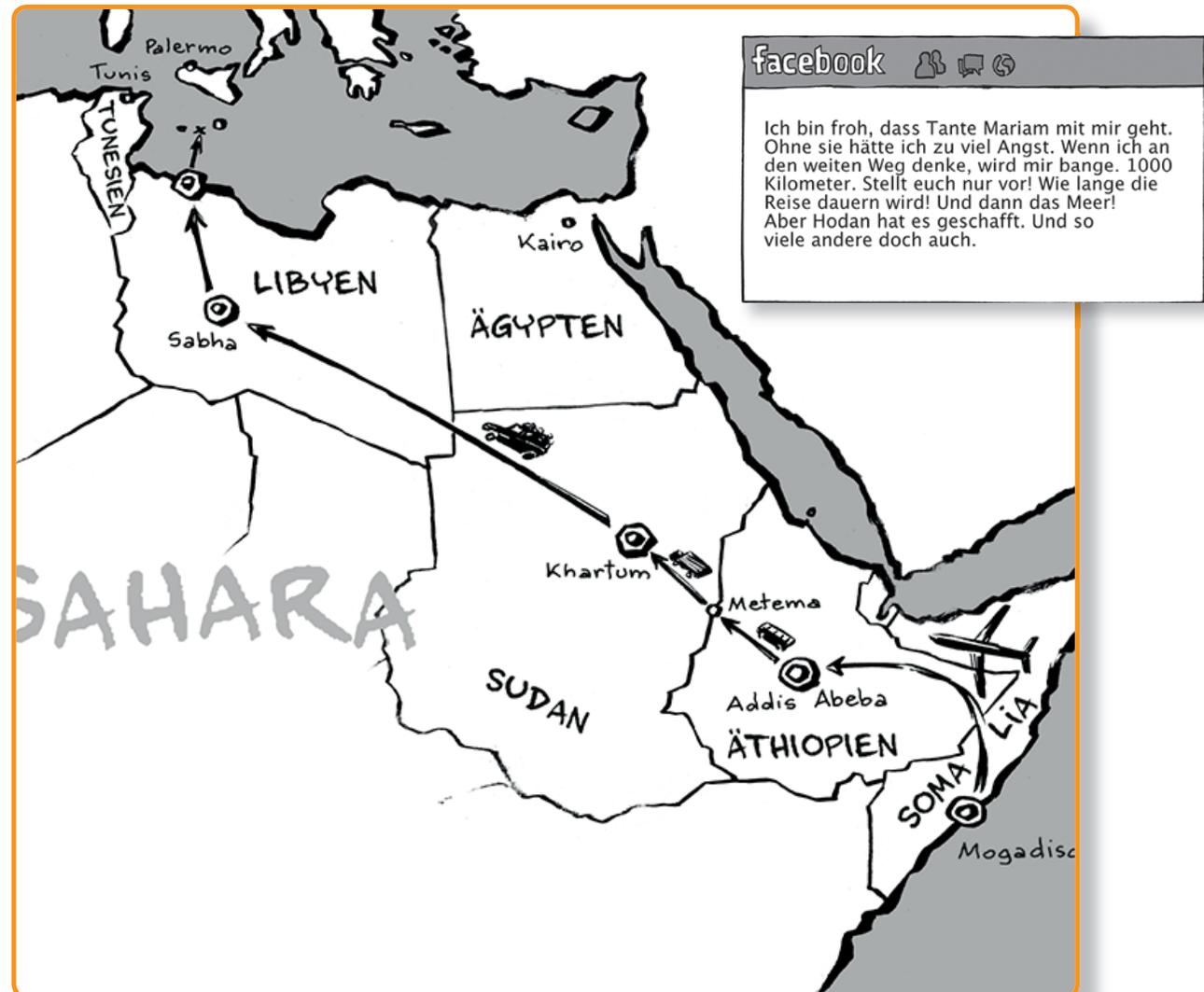


→ Einzel- und Partnerarbeit | → S. 6



k.6

Europa ist das Ziel vieler Flüchtlinge und Auswanderer aus dem afrikanischen Raum. In ihrer vom Bürgerkrieg zerrütteten Heimat kann Samia ihren Wunsch, Profi-Sportlerin zu sein, nicht verwirklichen. Auch andere berufliche Perspektiven gibt es nicht. Deswegen entschließt sie sich, nach Europa zu gehen. *Der Traum von Olympia* führt uns vor Augen, wie schwierig das ist.



## Landeskunde, Fluchtwege (b)



→ Einzel- und Partnerarbeit | → S. 6



k.6

**A**rbeitsauftrag als Hausaufgabe oder für die Freiarbeit:

**1. Bildet drei möglichst gleich große Gruppen!**

**2. Recherchiert und sammelt Fakten, Zahlen und Daten für ein/e Wandzeitung/Poster zu diesen Themen:**

1

**GRUPPE 1: Informiere über Samias Heimat Somalia.**

★ <http://www.dw.com/de/auf-der-flucht-in-afrika-die-größten-flüchtlingsströme/g-17948235>

2

**Gruppe 2: Informiere über die Länder, die Samia auf ihrer Flucht durchquert.**

3

**Gruppe 2: Informiere über die Flüchtlingsrouten von Afrika nach Europa.**

★ <http://www.zeit.de/gesellschaft/zeitgeschehen/2016-08/mittelmeer-fluechtlingsroute-europa-afrika?print>

# ✦ ✦ ✦ ✦ Aufbau der Graphic Novel



→ Einzelarbeit | → gesamte Lektüre



k.7

Die Graphic Novel *Der Traum von Olympia* lässt sich in drei inhaltliche Abschnitte gliedern.

1. Seiten 9–16:

Mogadischu, Samia läuft bei Olympia in Peking 2008

2. Seiten 19–58:

Samia kehrt aus Peking zurück in ihre Heimat Somalia. Sie hat einen Traum, doch die Realität ist erschreckend und es wird immer schwieriger, ihren Trainingsplan zu verwirklichen.

3. Seiten 61–138:

Samiras Flucht von Addis Abeba bis nach Libyen und schließlich die Meeresüberquerung Richtung Italien.

**Ergänze während der Projektarbeit die Felder zur Romanstruktur.**

Romanstruktur	Bemerkungen	Seiten
<b>Zeit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Wann spielt die Handlung?</li> <li>◆ Gibt es Rückblenden? Vorausdeutungen?</li> <li>◆ Wird die Handlung chronologisch erzählt?</li> </ul>		
<b>Orte und Räume</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ An welchen Orten spielt die Handlung?</li> </ul>		
<b>Figuren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Welche Figuren sind für die Handlung wichtig?</li> </ul>		



## ☆☆☆☆ Figurencharakteristik Samia



→ Einzelarbeit | → gesamte Lektüre



k.8

Übertrage die Tabelle auf ein DIN-A3-Blatt und fülle es nach und nach mit den passenden Angaben zu Samia.

Notiere jeweils, ob du die Information aus dem Bild, aus dem Text oder aus dem Zusammenwirken von Text und Bild erhalten hast.

Charakteristik	Peking/Mogadischu	Addis Abeba	Flucht
äußere Erscheinung			
Familie, Beziehungen			
Fähigkeiten, Gewohnheiten, Umgang mit Konflikten			
Gefühlslage, Hoffnung, Zweifel, Träume			
Stärken			
Schwächen			



→ Einzelarbeit | → gesamte Lektüre, i.1-1.3



## Wie erzählt eine Graphic Novel? (a)

In einer Graphic Novel wird eine zusammenhängende Geschichte sowohl mit Texten als auch mit Bildern erzählt.

1. Lies die Infoblätter i.1–i.3, besonders i.2 – Wort-Bild-Kombination:
2. Betrachte die folgenden Panels zunächst einzeln.
3. Gib jedem Panel einen Titel.
4. Notiere in Stichworten, welche Stimmung zum Ausdruck kommt.
5. Dann notiere zu jedem Panel die passende Bezeichnung für die Wort-Bild-Kombination aus der Übersicht i.3.
6. Mit welchen Text- und Bildmitteln wird Wirkung erzeugt?

### Extra

Ergänze die Übersicht k.8. Welche Attribute sind typisch für Samia?



**Titel:**

**Stimmung:**

**Wort-Bild-Kombination:**

**Welche Dinge hat Samia dabei?**



**Titel:**

**Stimmung:**

**Wort-Bild-Kombination:**

**Welche Dinge hat Samia dabei?**

★ ★ ★ ★ Wie erzählt eine Graphic Novel? (b)

→ Einzelarbeit | → gesamte Lektüre, i.1-1.3



Titel: .....

Stimmung: .....

Wort-Bild-Kombination: .....

Welche Dinge hat Samia dabei? .....



Titel: .....

Stimmung: .....

Wort-Bild-Kombination: .....

Welche Dinge hat Samia dabei? .....



Titel: .....

Stimmung: .....

Wort-Bild-Kombination: .....

Welche Dinge hat Samia dabei? .....



Titel: .....

Stimmung: .....

Wort-Bild-Kombination: .....

Welche Dinge hat Samia dabei? .....

## ★ ★ ★ ★ Samia handelt und erzählt

 Einzelarbeit |  gesamte Lektüre: i.1

 k.10

Die Panels von k.9 (a und b) bilden Samia in unterschiedlichen Situationen ab.

Bild und Text erzählen gemeinsam oder abwechselnd ihre Gedanken, Gefühle und ihr Handeln.

Samia ist zugleich handelnde (erlebendes Ich) als auch beschreibende (erzählendes Ich) Figur.

1. Mit welchen grafischen Elementen vermittelt der Autor die beiden Sichtweisen?
2. Fülle die Textlücken aus:

Samias Gedanken und Gefühle erkennt man in der Graphic Novel in .....

.....

Was sie sagt und wie sie handelt, zeigt sich .....

.....

Verwende die Begriffe aus der i.1.

 **Extra**

Welches Panel auf der Seite k.9 berührt dich am stärksten? Versuche eine Erklärung!

 Einzelarbeit |  S. 41; i.2

 k.11

# Samia hat einen Traum I

Die wahre Geschichte von Samia ist geprägt von der Hoffnung, dass es besser werden kann, und dem Glauben, dass sie es schaffen kann.

1. Betrachte jedes einzelne Panel und deute jeweils die Bilder und die Texte. Was will Samia schaffen?

2. Zwischen den Panels ist es nicht leer! In den Panelübergängen passiert Entscheidendes für die Handlung (s. i.2).  
Was passiert zwischen den Panelübergängen (Gutter)? Formuliere in Stichworten (s. A und B)!

3. Interpretiere die Aussage der drei Panels als Einheit.

Vergleicht eure Ergebnisse im Plenum.





Handwriting practice area for section 2, panel A gutter.



Handwriting practice area for section 2, panel B gutter.

## ☆☆☆☆ Samia hat einen Traum II



→ Einzelarbeit | → S. 41



Fragestellung	Panel 1	Panel 2	Panel 3
Was ist dargestellt? (Ort, Figur)			
Wie ist die Figur dargestellt? (Kleidung, Bewegung)			
Bildeinstellung? Perspektive			
Wie wird die Textaussage vermittelt und was teilt der Text mit?			
Welche Text-Bild-Kombination bestimmt die Wirkung?			

# ★ ★ ★ ★ Olympia 2012



→ Einzel- und Partnerarbeit | → S. 44/45



**D**as Layout (Anordnung verschiedener Panels auf einer Seite) sowie die Wahl der Panelrahmen (mit oder ohne Rahmen) dienen verschiedenen Erzählfunktionen. Sie werden beeinflusst durch:

- ❖ die Aufteilung der Panels auf einer Seite (Sequenz)
- ❖ die Wahl der Ausschnitte
- ❖ die Wahl der Perspektiven

## 1. Lies und betrachte die Doppelseite 44/45. Welche Wirkung hat die Doppelseite auf dich?

- ◆ Was springt dir zuerst ins Auge und fällt bei der Seitengestaltung auf?
- ◆ Meine Blickrichtung verläuft von ... bis zu / zur ...

## 2. Wie wird mit grafischen und sprachlichen Merkmalen Samias Traum auf der Seite 44/45 dargestellt?

- ◆ Beschreibe die beiden Seiten genauer.
- ◆ Beziehe die Wirkung verschiedener Panelübergänge sowie die Wort-Bild-Kombination mit in deine Analyse ein.

**Tauscht euch  
in Kleingruppen aus!  
Welche Gemeinsamkeiten  
und Unterschiede könnt  
ihr in der Beschreibung  
feststellen?**



## Fluchtmotive



→ Gruppenarbeit | → S. 41, 114, 118, 136, 138



Samia gibt ihren Traum von Olympia nicht auf. Was ist ihr stärkstes Motiv? Für wen nimmt sie die Flucht auf sich? Auf den Seiten 41, 114, 118, 136, 138 wird das immer wieder deutlich.

**1. Findet euch in fünf Gruppen zusammen.**

**2. Jede Gruppe interpretiert und analysiert eine Seite. Findet Antworten zu diesen beiden Fragen:**

- ◆ Was ist ihr stärkstes Motiv?
- ◆ Für wen nimmt sie die Flucht auf sich?

**3. Vergleicht eure Ergebnisse.**

**4. Erstellt eine Mindmap zu euren Erkenntnissen.**

- ◆ Schreibt in die Mitte das Motiv »Samias Traum von Olympia« und notiert dann eure Eindrücke.
- ◆ Findet Oberbegriffe zur grafischen Gestaltung und gebt der Mindmap eine übersichtliche Struktur.

## ★ ★ ★ ★ Hoffnung in Text und Bild? I

 → Einzelarbeit | → S. 105, 114, 118 



**W**ie zeigt sich in den drei Panelbeispielen Samias Hoffnung in Bild und Text?

**Notiere jeweils neben dem Panel (siehe k.16) deine Antworten.**

### **Extra**

Wie verändern Sprech- und Gedankenblasen die Wirksamkeit der Panels?

**1. Betrachte die drei ausgeschnittenen Panels in k.17.**

- \* Was sagt nur der Text aus?
- \* Was sagt nur das Bild aus?
- \* Wie wirken Text und Bild zusammen?

**2. Welche Gefühle zeigen Mimik und Körpersprache in den einzelnen Panels?  
Wähle aus:**

- ◆ dominant ◆ unsicher ◆ selbstbewusst ◆ unterwürfig ◆ siegreich ◆ traurig
- ◆ leidenschaftlich ◆ beschämt ◆ schüchtern ◆ ängstlich ◆ zuversichtlich

**3. Es fehlen Gedanken- und Sprechblasen. Füllt die Sprech- oder Gedankenblasen mit eigenen Texten!**

**4. Tauscht eure Arbeiten untereinander aus!**



## ✦ ✦ ✦ ✦ Fluchtwege und Fluchtorte



→ Einzel- und Partnerarbeit | → S. 84–91



Beim Lesen der Graphic Novel ist euer Blick auf die einzelnen Panels wie eine Kamerafahrt. Jedes Panel zeigt einen präzisen **Bildausschnitt**, stellt die Handlung aus einer bestimmten **Perspektive** dar und weist dem Leser die **Blickrichtung**. Auch das Layout mit den **Panelformen** sowie der **Panelanordnung** wirkt.

1. Lies die Seiten 84–91. Was ist euer erster Eindruck?

2. Worum geht es?

Ort: .....

Zeit: .....

Handlung: .....

3. Tausche dich mit einem\*r Partner\*in aus.



### Extra

Ein Erzählelement ist der Cliffhanger. In der Graphic Novel wird der Spannungshöhepunkt ans Ende einer Doppelseite gelegt.

Wo ist der Cliffhanger auf den Seiten 84–91?

Mit welchen Bild-Text-Verknüpfungen wird die Spannung besonders deutlich?

## ★ ★ ★ ★ Analyse und Wirkung



→ Einzel- und Partnerarbeit | → S. 84–91



Welche grafischen Elemente setzt der Autor ein, um eine bestimmte Wirkung zu erzeugen? Ergänze in der Tabelle die Merkmale für Bild und Text. Benutze die Fachbegriffe (i.1–i.3).

Übertrage die Tabelle in dein Heft und siehe für jede Seite (84–91) eine Zeile vor. Plane dabei, wie viel Platz du zum Schreiben benötigst.

Seite	Bild	Text	Wirkung
84	Alle Panels gerahmt. Auto aus der Vogelperspektive; Samia blickt in der Nahaufnahme über die Schulter; Geier aus der Froschperspektive; Wüstenlandschaft in der Totale; Nahaufnahme Samia von Angesicht zu Angesicht; Halbtotale: fahrendes Auto mit Speedline.	Kein	
85	Totale: Sternenhimmel, Baum, Auto, Menschen; Halbtotale: Samia, Auto Nahaufnahme: Samia von Angesicht zu Angesicht.	Blocktext: Gedanken von Samia	
86			
...			
91			

## ★ ★ ★ ★ Räume



→ Einzelarbeit |



→ S. 92–102



1. Lies die Seiten 92–102. Fasse anschließend die Handlung kurz zusammen.

2. Betrachte die Doppelseite 100/101 genauer!

- ◆ Beschreibe, was du siehst.
- ◆ Welche Situation wird dargestellt?
- ◆ Was lenkt deinen Blick auf der Doppelseite?
- ◆ Welche Wirkung hat die Doppelseite auf dich?

Beziehe dich in deiner Analyse und Interpretation auf:

- ◆ das Seitenlayout (Panelanordnung, Panelgröße und Panelübergänge)
- ◆ das Zusammenspiel von Bild und Text
- ◆ die Wirkung von Licht und Schatten
- ◆ die Darstellung von Zeit

3. Was will der Zeichner ausdrücken?

4. Welche Merkmale erzeugen bei dir die größte Wirkung?

5. Nenne die Mittel, mit der die Wirkung erzeugt wird!

6. Formuliere einen Bericht für ein Online-Portal!

- ◆ Beschreibe die Situation, in der sich Samia befindet.
- ◆ Beachte die Regeln für das Verfassen eines Berichts.

 **EXTRA**

Wie wird die Spannung im letzten Bild auf Seite 101 aufgebaut?

Ohne Worte



→ Einzel- und Gruppenarbeit | → S. 108–109



k.20

Samia hatte es zunächst auf ein Boot geschafft. Es wurde jedoch von der Küstenwache aufgegriffen und zurück an Land gebracht.

1. Betrachte die Seiten 108/109 genauer.
2. Wie wirken die vielen Panels auf deinen Lesefluss und auf deine Wahrnehmung?
3. Sucht Elemente, mit denen Emotionen ausgedrückt werden!
4. Welche Botschaft will der Autor mit diesem Layout übermitteln?
5. Vervollständige die Übersicht, achte auf die Panelübergänge, die Einstellungen und den Perspektivwechsel von Zeile zu Zeile.

		Panels		Merkmale		Wirkung	
S. 108		Zeile 1					
		Zeile 2					
		Zeile 3					
		Zeile 4					
S. 109		Zeile 1					
		Zeile 2					
		Zeile 3					
		Zeile 4					

Argumentiert im Plenum diese These:  
 »Die Bilder beschreiben ausführlicher, als ein Text es könnte.«

Extra  
 Zeichnet eine eigene Doppelseite mit je drei Panels (Bild-Text-Kombination).  
 Wie lässt sich die Doppelseite 108/109 in sechs Panels zusammenfassen?

## ☆☆☆☆ Hilf mir, bitte!



→ Einzel- und Partnerarbeit | → 108–111



1. Lies die Seiten 108–111.

2. Fasse die Grundstimmung der vier Seiten in einem Facebook-Eintrag an Samias Freunde zusammen.

3. Pinnt eure Facebook-Einträge an die Wand.

4. Suche dir einen Beitrag aus und antworte darauf!

5. Diskutiert mit dem Facebook-Freund die Situation und überlegt, wie ihr helfen könntet!

Ihr könnt den  
Eintrag in eurer  
Muttersprache  
schreiben.

facebook

## ★ ★ ★ ★ Ein Lichtblick

  → Einzel- und Gruppenarbeit | → S. 112-114; i.1-i.3 

★ k.22

**A. Einzelarbeit:** Lies die Seiten 112–114.

Analysiere und interpretiere sie mit Hilfe von i.1–i.3.



**B. Gruppenarbeit:** Inszeniert das Geschehen

- ❖ als szenische Lesung mit verteilten Rollen oder
- ❖ als Hörspielsequenz



### 1. Überlegt dafür zuerst in der Gruppe:

- ◆ Wie wirken Bild und Text auf euch?
- ◆ Worum geht's im Text?
- ◆ Was sagen die Bilder aus?
- ◆ Welche Bedeutung haben die Seiten für die weitere Handlung?
- ◆ Wie fühlen sich die Figuren?
- ◆ Wie sind Stimmen und Geräusche darstellbar?
- ◆ Wie kann ihre Wirkung deutlich werden?



2. Schreibt dann euer »Drehbuch«. Soll ein Erzähler dabei sein, der zum Beispiel wie ein Reporter zuerst den Ort und die Situation beschreibt?

3. Nehmt die szenische Lesung/das Hörspiel in einer Videosequenz oder Audiodatei auf!

### Extra

Wie hat die szenische Lesung deine Sicht auf die Szene verändert?

## ★ ★ ★ ★ Das Boot ist bereit I



→ Partnerarbeit



→ S. 120, 121



k.23

1. Betrachtet in Kleingruppen die Seiten 120/121 (siehe auch k.25).
2. Warum kann die Geschichte erzählt werden, ohne dass jemand spricht?
3. Formuliert in Sprech- und/oder Gedankenblasen eigene Texte, die die Szene sprachlich verdeutlichen, und klebt sie in die jeweiligen Panels.
4. Ergänzt gegebenenfalls auch Erzählerkommentare in Textboxen.
5. Präsentiert euch eure Ergebnisse gegenseitig und diskutiert die Texte. Sind diese wirklich nötig für die Bedeutung der Seitenaussage und Handlung?

### TIPPS:

- ❖ Die Flüchtlinge kommen aus unterschiedlichen afrikanischen Staaten und sprechen nicht immer dieselbe Sprache.
- ❖ Ihr könnt die Ballons oder Textblöcke in eurer Muttersprache füllen.
- ❖ Die Sprech- und Gedankenblasen (k.25) sind zu klein für unsere Handschrift. Schreibt die Texte mit Schriftgröße 7 Pt. am Computer und klebt sie anschließend in die entsprechende Abbildung ein!



→ Partnerarbeit | → S. 120, 121



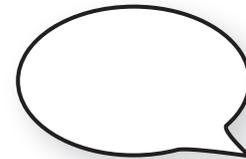
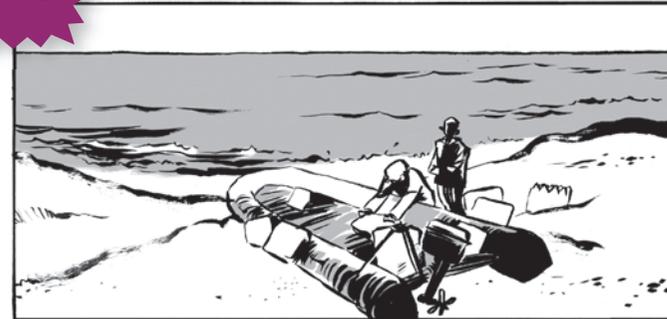
k.24

# Das Boot ist bereit II

Seite 120



Seite 121



Die Sprech- und Gedankenblasen sollen euch als (Kopier-)Vorlage dienen. Ihr könnt auch eigene Blasen zeichnen und sie direkt der Größe der Panels anpassen.

## Facebook – eine Verbindung zur Außenwelt I



→ Gruppenarbeit | → gesamte Lektüre



**B**ildet gleichstarke Gruppen mit jeweils bis zu fünf Schüler\*innen.

Teilt die Facebook-Zitate von k.27 möglichst gleichmäßig untereinander auf.

Interpretiert die Textstellen nach folgender Anleitung:



1. Stellt zunächst fest, aus welcher Situation heraus der Facebook-Eintrag von Samia geschrieben wurde. Lest gegebenenfalls in der Graphic Novel nach.

2. Überlegt, in welcher Stimmung sie ist.

3. Tauscht euch über die Bedeutung des Textes aus.

4. Formuliert eine Überschrift!

5. Formuliert eine Antwort an Samia für einen imaginären Facebook-Account.

6. Tauscht die Antworten untereinander aus.

### Extra

Lies die Reportage von Jutta Heeß auf:

[www.deutschlandradiokultur.de/leichtathletin-samia-yusuf-omar-der-traum-von-olympia.966.de.html?dram:article\\_id=318779](http://www.deutschlandradiokultur.de/leichtathletin-samia-yusuf-omar-der-traum-von-olympia.966.de.html?dram:article_id=318779)



## Facebook – eine Verbindung zur Außenwelt II



→ Gruppenarbeit | → gesamte Lektüre

k.26

**facebook**

**S. 118**

Liebe Schwester,

ich warte seit Wochen auf das Boot, das mich nach Europa bringt. Aber ich bin voller Zuversicht. Was meinst du, wo ich am besten trainieren kann? Ob es in der Schweiz noch besser ist als in Italien?

Wenn du mit Mutter sprichst, sag ihr vielen Dank für das Geld und bitte sie um Vergebung, dass ich sie allein lassen habe. Es wird alles besser werden, sobald ich einen Platz zum Trainieren gefunden habe und Geld als Profisportlerin verdiene.

**Post**

So Gott will, schreibe ich euch die nächste Nachricht aus Italien.

**S. 105** **Post**

**facebook**

**S. 38**

Liebe Freunde!

Ich konnte gestern nicht trainieren gehen, weil die Milizen mich nicht durchgelassen haben. Die sind überall und belästigen die Leute. Warum gehen die nicht dahin, wo sie herkommen sind?! Und jetzt haben sie mich auch am Telefon bedroht! Jemand muss denen meine Nummer gegeben haben.

Warum lassen die mich nicht trainieren?! Das ging doch früher auch!

**facebook**

**S. 29**

Liebe Freunde, ich bin voll motiviert. Ich habe meine Zeit auf den 200 Metern verbessert.

**facebook**

**S. 110**

Liebe Schwester,

ich war im Gefängnis, aber jetzt bin ich o.k. Habe große Probleme in Libyen und brauche Hilfe. Hilf mir, wenn es irgendwie geht, bitte.

Nach dem Training versteckte ich so gut wie möglich meine Sportsachen in meiner Tasche, und wenn ich welche von der Al-Shabaab sehe, versuche ich einen Bogen um sie zu machen. Die kontrollieren die Straßen, und ich bin schon ein paar Mal mit denen aneinandergeraten, weil die meinen, dass sich Laufen für Mädchen nicht gehört.

Manchmal weiß ich nicht, ob ich heil zurückkomme, wenn ich aus dem Haus gehe. Aber ich muss laufen, es gibt doch sonst nichts, was ich tun könnte.

**facebook**

**S. 55**

Ich bin froh, dass Tante Mariam mit mir geht. Ohne sie hätte ich zu viel Angst. Wenn ich an den weiten Weg denke, wird mir bange. 1000 Kilometer. Stellt euch nur vor! Wie lange die Reise dauern wird! Und dann das Meer! Aber Hodan hat es geschafft. Und so viele andere doch auch.

**facebook**

**S. 61**

Liebe Freunde!

Ich packe meine Sachen für die Reise. Mariam hat mir gesagt, wie ich es machen soll. Nur Gott allein weiß, wie lange wir unterwegs sein werden.

Ich nehme eine leichte Nylontasche mit. Darin habe ich zwei Hosen, drei T-Shirts und ein Sweatshirt für die kalten Nächte. Ein Handtuch, Zahnbürste und zwei Kopftücher. Mein Handy. Außerdem haben wir noch Proviant eingepackt.

## ★ ★ ★ ★ Podiumsdiskussion



→ Gruppenarbeit



**E**ntwickelt in Gruppenarbeit Lösungsansätze für das Migrationsproblem.

Was könnten afrikanische und europäische Länder auf wirtschaftlicher und politischer Ebene tun?

Stellt euch vor, ihr seid als Vertreter\*innen einer Gruppe zu einer öffentlichen Diskussion eingeladen:

**A** = afrikanischer Flüchtling

**B** = eine Hilfsorganisation oder Sportler\*in aus Peking

**C** = Politiker\*in

**D** = Beobachter\*in

Von jeder Gruppe wird ein\*e Vertreter\*in in die Podiumsdiskussion delegiert. Bereitet den Klassenraum entsprechend vor.

**Diese Fragen sollen in der Diskussion angesprochen werden:**

- ◆ Warum fliehen Menschen nach Europa? Warum wandern sie aus?
- ◆ Was ist der Unterschied zwischen Flucht und Auswanderung?
- ◆ Welche Erwartungen haben sie?
- ◆ Woher nehmen sie ihre Hoffnung?
- ◆ Was hätte Samias Leben retten können?

**Bildet in der Klasse vier Gruppen. Zieht in einem Losverfahren eure Gruppe. Die Themengruppen beginnen ihre Arbeit mit einem Brainstorming und sortieren ihre Erkenntnisse in einem Cluster.**

 **TIPP:**

Verwertet die Ergebnisse (Poster/Wandzeitung) aus der Bearbeitung der Kopiervorlage k.6. Beachtet die Hinweise zur Recherche i.4.

## Der Traum von Olympia als Graphic Novel



→ Gruppenarbeit | → gesamte Lektüre



### Überlegt in Gruppen:

1. Eignet sich eine Graphic Novel, um die wahre Geschichte Samias zu erzählen?
2. Welche Vor- und Nachteile hätten andere Erzählformen (Film, Roman)?
3. Notiert in einer Übersicht eure Bewertungen.

A large sheet of lined paper with a scalloped top edge and a fountain pen resting on the top right corner. The paper is intended for students to write their group discussions and evaluations.

## Samia Yusuf Omar – Zum Gedenken

→ Einzelarbeit | → i.4, i.5

k.29

Trage Informationen über Samia Yusuf Omar zusammen. Recherchiere im Netz und nutze die Hinweise in i.4 und i.5.



Foto: <http://ffm-online.org/wp-content/uploads/2012/08/samia.jpg>

### 1. Wähle eine Präsentationsform aus:

- ❖ Multimedialer Vortrag
- ❖ Poster
- ❖ Performance
- ❖ Szenische Darstellung
- ❖ Film
- ❖ Reportage
- ...



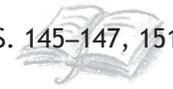
Stellt eure Präsentation nicht nur im Klassenverband vor.

Organisiert für die Stufe oder Schule eine Vorstellung und diskutiert mit den Zuschauern!

## Reinhard Kleist: Autor und Comiczeichner



→ Partner- und Gruppenarbeit | → S. 145–147, 151



1. Informiere dich über den Autor Reinhard Kleist.
2. Was macht ihn zu einem der wichtigsten Comiczeichner Deutschlands?
3. Lies das Nachwort auf S. 145–147 und seine Biographie auf S. 151.
4. Formuliere eigene Fragen an den Autor.



### TIPP:

Im Internet erhältst du Anregungen und Einsichten über Reinhard Kleist:

- ❖ [www.deutschlandradiokultur.de/bilderbuecher-graphic-novels-beleben-den-buchmarkt.1270.de.html?dram:article\\_id=272940](http://www.deutschlandradiokultur.de/bilderbuecher-graphic-novels-beleben-den-buchmarkt.1270.de.html?dram:article_id=272940)
- ❖ [www.youtube.com/watch?v=fZ00N1pTe6U](https://www.youtube.com/watch?v=fZ00N1pTe6U)
- ❖ [www.youtube.com/watch?v=9KKdtvuxlf0](https://www.youtube.com/watch?v=9KKdtvuxlf0)

## ☆☆☆☆ Rezensionen

Die Graphic Novel *Der Traum von Olympia* hat mehrere Auszeichnungen erhalten.

 → Einzelarbeit

 k.31

1. Welche Meinung hast du jetzt zu der Graphic Novel?

2. Vergleiche deine Meinung mit deinen Erwartungen, die du in k.4. und k.5 formuliert hast.

3. Recherchiere im Internet nach Rezensionen.

4. Vergleiche deine Meinung zum Buch mit einer Internetrezension.

5. Welche Rezension war hilfreich?

## ✦ ✦ ✦ ✦ Glossar – Graphic Novel (a)

→ gesamte Lektüre 



### GRUNDSTRUKTUR EINER GRAPHIC NOVEL

*Panel:* Einzelbild

*Panels:* Folge von Einzelbildern

*Word-Panel:* Die Geschichte wird nur durch einen Text erzählt

*textlastig:* Kurze Sequenz<sup>1</sup>, wichtige Inhalte und Informationen werden vom Text übermittelt (Sprechblasen, Denkblasen, Blocktext, Symbole)

*Bild-Panel:* Das Panel enthält nur Bilder

*bildlastig:* längere Sequenz, mehrere Panels; wichtige Inhalte und Informationen werden vom Bild übermittelt

*Wort-Bild-Panel:* Worte und Bilder erzählen die Geschichte

*Splash-Panel:* großformatiges Bild, das eine ganze Seite füllen kann oder deutlich größer ist; als Titelseite für einen neuen Abschnitt oder es zeigt ein zentrales Ereignis oder einen bestimmten Ort (Einstellung)

*Metapanel:* Die ganze Seite funktioniert wie ein Panel, in das einzelne Teil-Panel integriert sind

<sup>1</sup> Aufeinanderfolge

### TEXT

*Ballons:* Textblasen

*Sprechblase:* hörbare Sprache

*Denkblase:* Gedachtes, Gefühltes

*Blocktext:* Erzähltes; meistens durchgehender Text; führt häufig durch die Geschichte

### BILD

#### a) Perspektive

1. *Totale:* Blick aus der Ferne auf eine größere Szenerie
2. *Halbtotale:* Ausschnitt einer Szenerie
3. *Nahaufnahme:* ein Element oder einige wenige Elemente aus der Nähe aufgenommen
4. *Zoom:* Ein Detail oder sehr wenige Details werden herausgehoben

## ★ ★ ★ ★ Glossar – Graphic Novel (b)

→ gesamte Lektüre 



### b) Standort des Betrachters

1. *auf gleicher Höhe* mit dem Dargestellten, von Angesicht zu Angesicht bleibt man auf Augenhöhe
2. erhöht, von oben; mit der *Vogelperspektive* bekommt der Leser einen Überblick über die gesamte Szene. Die Figuren und Gegenstände werden klein und unbedeutend
3. erniedrigt, von unten; mit der *Froschperspektive* gibt man Gegenständen oder Figuren über die Größe mehr Bedeutung
4. *frontal*
5. *seitlich*

### c) Rahmen

1. kein Rahmen
2. rechteckiger bzw. quadratischer Rahmen
3. Rahmen, an einer oder mehreren Stellen durchbrochen

### d) Bewegung im Bild

1. *statisches Bild*, nichts bewegt sich
2. *dynamisches Bild* durch Figuren / Gegenstände, die in Bewegung sind

### e) Größenverhältnisse / Proportionen

1. alltagsvertraute, realistische Größenverhältnisse
2. überdimensionierte Elemente
3. verkleinerte Elemente allgemein im Bild oder bezogen auf die Perspektive

### f) Bildfülle

1. wenige Elemente
2. mehrere Elemente mit wenigen Details
3. mehrere Elemente mit vielen Details
4. sehr viele Elemente

## ✦ ✦ ✦ ✦ Glossar – Graphic Novel (c)

→ gesamte Lektüre 



### g) Figuren

1. frontal, die Figur sieht den Betrachter an
2. seitlich, der Betrachter sieht die Figur von der Seite
3. rückseitig, der Betrachter sieht den Rücken der Figur
4. die Figur ist weit weg
5. die Figur ist sehr nah
6. die Figuren sind ähnlich groß
7. die Figuren sind sehr unterschiedlich groß
8. die Figuren sind zueinander hingewandt
9. die Figuren sind voneinander weggewandt
10. die Figur trägt besondere Gegenstände oder Kleidung

### ICONS = PIKTOGRAMME

kleine bedeutungsvolle Zeichen oder Linien. Noten zeigen zum Beispiel an, dass Musik läuft, Schweißtropfen im Gesicht deuten auf Anstrengung hin usw.

### WEITERE BEGRIFFE

*Establishing Shot*: ein weites Panel (Überblick, Totale) am Beginn einer Sequenz. Dann führt der Zeichner den Blick in den weiteren Panels immer näher an die Figur bis zur Nahaufnahme heran. Das funktioniert auch in umgekehrter Richtung

*Gutter*: Leerstelle, Raum zwischen zwei Panels

*Layout*: Abfolge von Panels und Gutters auf einer Seite

*Schrift*: grafische Betonung einzelner Wörter durch verschiedene Schriften, Buchstabengröße, Fett- und Kursivdruck sagt etwas über die Intensität des Inhalts aus, das Wort bekommt eine eigene Bedeutung. Großbuchstaben oder Groß- und Kleinschreibung werden bewusst eingesetzt

*Soundword*: Wörter werden hörbar; Lautstärke, Geräuschquelle

*Soundeffekte*: Geräusch («Bang» – «Boom» – «Krach»); auch als Lautmalerei oder Onomatopöie bezeichnet

*Montage*: Worte oder Buchstaben werden zum Bestandteil des Bildes. Soundwords werden zum Teil des Bildes

*Speedline*: Aktionslinie; Geschwindigkeit, Bewegung oder Bewegungsrichtung

## ✦ ✦ ✦ ✦ Wort-Bild-Kombinationen

→ gesamte Lektüre



- A. **Doppelung von Bild und Text** = Bild und Text erzählen dieselbe Geschichte.
- B. **Überschneidung** = Text und Bild übermitteln unterschiedliche Auskünfte zur gleichen Geschichte. Beide fügen für sich entscheidende Details hinzu.
- C. **Verschränkung** = Bild und Text erschaffen zusammen eine Bedeutung, die einzeln nicht erreicht werden kann. Sie ergänzen sich in der Auslegung.

## ✦ ✦ ✦ ✦ Übergang von Panel zu Panel

→ gesamte Lektüre



Inhalt und Wirkung der Handlung in einer Graphic Novel werden mitbestimmt durch die verschiedenen Arten des Panelübergangs:

**Von Augenblick zu Augenblick:** von einem Moment zum nächsten.

**Von Handlung zu Handlung:** jedes Panel bringt die Handlung voran.

**Von Gegenstand zu Gegenstand:** wird häufig mit Perspektivwechsel von Aktion zu Aktion erzählt.

**Von Szene zu Szene:** zeigt eine Vielfalt von Zeitläufen oder Orten, verdichtet die Handlungsabläufe.

**Von Angesicht zu Angesicht:** Gefühle und Stimmungen der Szene werden besonders intensiv wiedergegeben.

## ✦ ✦ ✦ ✦ Rechercheanleitung

→ gesamte Lektüre 

i.4 

**1. Wählt euer Thema.**

**2. Beginnt mit einer Mindmap. Sie hilft euch, einen Überblick über euer Thema zu bekommen, Schwerpunkte zu bestimmen und eine Struktur zu finden.**

**3. Überlegt:**

a) Wollt ihr Printmedien (Bücher und Zeitschriften) oder elektronische Medien oder eine Kombination aus beiden als Quellen nutzen?

b) Entscheidet, wie ihr das Material präsentieren möchtet.

c) In welchem Umfang wollt ihr bei der Präsentation Bilder, Schaubilder und multimediale Elemente (Audio- und Videodateien) einsetzen? Die Form der Präsentation (multimediale Präsentation oder Plakat-Vortrag) bestimmt, nach welchem Material ihr suchen müsst.

**4. Klärt mit der gesamten Klasse vorab,**

- ❖ wie viel Zeit ihr für die Vorbereitung habt,
- ❖ wie lange die Präsentation dauern soll,

- ❖ welche formalen Aspekte einzuhalten sind,
- ❖ welche Medien eingesetzt werden können und
- ❖ welche Bewertungskriterien für die Präsentation gelten.

### TIPP

Beachtet das richtige Zitieren, wenn ihr Passagen oder Materialien aus fremden Texten wörtlich oder sinngemäß in eure Präsentation einbindet.

Es ist grundsätzlich erlaubt, aus literarischen Werken oder Sachtexten zu zitieren, sofern ihr zwei wichtige Punkte beachtet:

- ❖ Ein Zitat (egal ob wörtlich oder sinngemäß) muss als solches kenntlich gemacht und
- ❖ die Quelle, aus der das Zitat stammt, muss angegeben werden.

## ★ ★ ★ ★ Flüchtlinge

→ gesamte Lektüre



Flüchtlinge und Binnenvertriebene in Ländern vor den Toren Europas im Jahr 2015:

Syrien	7.786.539
Irak	4.257.597
Pakistan	3.103.357
Sudan	2.710.618
Türkei	1.984.183
Jemen	1.540.539
Nigeria	1.387.486
Libanon	1.183.239
Afghanistan	1.173.687
Somalia	1.145.902
Iran	979.483
Äthiopien	705.338
Jordanien	684.795

Kenia	592.613
Libyen	471.721
Uganda	466.465
Kamerun	391.821
Ägypten	256.363
Mali	105.574

Quelle: <http://www.zeit.de/politik/2016-04/fluechtlingsrouten-europa-mittelmeer>  
(Die Zahlen für 2015 sind vom 30. Juni 2015)