

Docentendag Duits 18 november 2021

Duits leren met graphic novels ► Wir lernen die Klassiker kennen!

Workshop 2.1: Goethe, Schiller & Co. (Claudia Daiber)

16.45 – 17.45 Uhr



Herzlich willkommen!

Zeitplan

16.45 – 16.50	Vorstellung
16.50 – 17.00	Konzept
17.00 – 17.15	Gruppenarbeit
17.15 – 17.20	Präsentation 1
17.20 – 17.25	Präsentation 2
17.25 – 17.30	Präsentation 3
17.30 – 17.45	Reflexion und Diskussion

	Goethe: <i>Faust</i>	Wendepunkte
1	Teufelspakt	Entscheidet Faust sich für einen Pakt mit dem Teufel oder sagt er: Nein, danke, bekomme ich selbst hin.
2	Auerbachs Keller	Entscheidet Faust sich für's Biertrinken oder findet er dies nur öde?
3	Die Gretchen-Szene	Geht Gretchen eine Beziehung mit Faust ein oder nicht?
4	Gretchen ist schwanger.	Ist Gretchen eine „elende Schlampe“ oder weiß sie sich zu wehren?
5	Blocksberg - Partyzeit	Bleibt Faust dem schwangeren Gretchen treu oder will er nur Spaß haben?
6	Gefängniszene: Gretchen hat ihr neugeborenes Kind ertränkt.	Rettet Faust Gretchen oder rettet sie sich selbst?

	Schiller: <i>Die Räuber</i>	Wendepunkt
1	Franz schwärzt seinen Bruder Karl bei seinem Vater an.	Ist Franz ein übler Lügner oder hat er einfach ein Problem damit, dass er nicht so cool rüberkommt?
2	Vater Moor enterbt seinen Sohn: Bierkeller- Szene	Bricht Karl sein Studium ab und wird Räuberhauptmann oder spricht er mit seinem Vater und legt ein Zwischenjahr ein?
3	Die Kuss-Szene mit einem coolen Unbekannten.	Soll Amalia dem abwesenden Karl die Treue halten oder mit einem Unbekannten eine Beziehung starten?
4	Die Räuberbande überfällt das Schloss von Vater Moor und Bruder Franz.	Was passiert mit Vater Moor und Bruder Franz?
5	Amalia stellt Karl vor die Wahl: Entweder ich oder deine Räuberbande!	Entscheidet Karl sich für Amalia oder für seine Räuberbande?
6	Wie geht Karls Leben nach der Ermordung von Amalia weiter?	Lebt er im Untergrund oder stellt er sich der Polizei?

Auftrag Goethe (15 Min.)

Machen Sie folgenden Auftrag mit dem Ziel einer Gruppenpräsentation:

- (1) Schauen Sie sich die Comic-Geschichten (3 Min.) bis zum Wendepunkt an. Dann besprechen Sie wie die Geschichte aufgrund Ihrer gemeinsamen Entscheidung weitergeht. Formulieren Sie einen Cliffhanger (Drei Sätze) (3 Min.)*
- (2) Erklären Sie zwei Dinge (lebende oder leblose) in der Geschichte. Worin liegt die Bedeutung dieser Dinge für die Geschichte und worin liegt ihre Bedeutung für die Fortsetzung Ihrer Geschichte? (2/3 Minuten)*
- (3) Verteilen Sie die Rollen für die Gruppenpräsentation.*
- (4) Falls Sie noch Zeit übrig haben: Verbinden Sie drei aufeinanderfolgende Bilder zu einem Subplot.*

Auftrag Schiller (15 Min.)

Machen Sie folgenden Auftrag mit dem Ziel einer Gruppenpräsentation:

- (1) Schauen Sie die Comic-Geschichte (3-5 Min.) bis zum Wendepunkt an. Dann besprechen Sie wie die Geschichte aufgrund Ihrer gemeinsamen Entscheidung weitergeht. Formulieren Sie einen ‚Cliffhanger‘ (3 Sätze) (5 Min.)*
- (2) Erklären Sie das erste Bild links auf Seite 7 (siehe unten). Was passiert hier? (4 Sätze) (3 Minuten)*
- (3) Verteilen Sie die Rollen für die Gruppenpräsentation.*
- (4) Falls Sie noch Zeit übrig haben: Verbinden Sie drei aufeinanderfolgende Bilder zu einer Nebenhandlung (subplot).*

Gruppenpräsentation 1-3: jeweils 5 Min.

Besprechung des Auftrags:

(1) Welche Lernziele wurden erreicht?

(2) Welcher Mehrwert im Vergleich zu einer (überwiegenden) Textnarration wurde erreicht?

(3) An welchen Stellen versagt die Bildnarration? Mit anderen Worten: Was kann ein Comic nicht leisten? Was geht verloren?

Literatur:

Pudelskern präsentiert: *Faust. Frei nach Johann Wolfgang Goethe. Eine teuflische Tragödie. Klassiker trifft auf Comic.* Stuttgart: Ernst Klett Sprachen 2017.

Pudelskern präsentiert: *Die Räuber. Frei nach Friedrich Schiller. Die volle Ladung Sturm und Drang. Klassiker trifft auf Comic.* Stuttgart: Ernst Klett Sprachen 2015.

Randy Duncan/Matthew J. Smith/Paul Levitz: „The Power of Comics. History, Form, and Culture“. 2. Aufl. London: Bloomsbury 2015.

Benjamin Nickel: „Durch Bildpanels Sprache und Kultur erschließen“, in: *Fremdsprache Deutsch*, Nr. 63 (2020), 9-14.

Ulf Abraham und Tristan Lay: „Graphic Novels. Ein Medium zwischen Comic, Roman und Film im Unterricht“, in: *Fremdsprache Deutsch*, Nr. 63 (2020), 3-8.