

## Basisartikel

- 4 **Graphic Novels**  
DIETER WROBEL

## Unterrichtspraxis

4. – 5. Schuljahr  
15 **Spiel mit Perspektiven**  
*Hilda und der Mitternachtsriese* von Luke Pearson  
VESNA BJEGAC / ANNA WACZEK

5. – 7. Schuljahr  
19 **Ein ganz normaler Held?**  
Die Graphic Novel *held* als Geschichte eines  
(außer-)gewöhnlichen Menschen  
MICHAEL HOHM

- 7.– 9. Schuljahr  
25 **„Such dir was aus, aber beeil dich!“**  
Nadia Budde Kindheit in Texten und Bildern  
→ mit Leistungsüberprüfung  
TILMAN VON BRAND

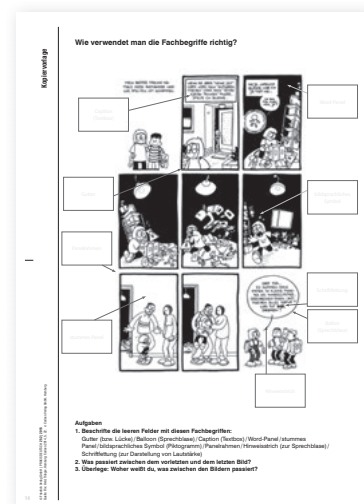
8. – 9. Schuljahr  
33 **Literarisches und historisches Lernen  
mit der Graphic Novel *drüben!***  
KIRSTEN KUMSCHLIES

- 8.– 9. Schuljahr  
36 **Keuner und die Flut als Short  
Graphic Novel**  
CHRISTIAN MÜLLER / RALPH OLSEN

## 4 Graphic Novels

Die Graphic Novel ist eine ganz besondere Literaturform, denn sie überschreitet die Möglichkeiten anderer Bild-Text-Verbünde wie z. B. Bilderbücher oder Comics. Sie erschafft etwas Neues, indem sie Bilder mit den Möglichkeiten eines Romans verbindet und damit an erzählerischer Komplexität gewinnt. Auch schwierige gesellschaftliche, politische oder soziale Themen können anschaulich dargestellt werden. Daraus ergeben sich für den Literaturunterricht interessante Perspektiven und Ansatzpunkte. Denn die Hybridtexte ermöglichen das Lernen an und über Literatur und Medien in allen Altersgruppen.

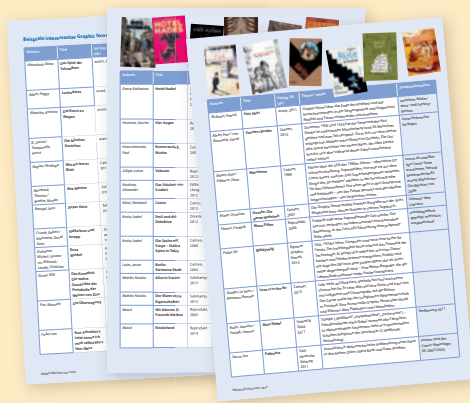
Das Glossar (S. 13) gibt eine Übersicht über die wichtigsten Fachbegriffe, und die Kopiervorlage für Schüler (S. 14; kleine Abbildung hier rechts) zeigt, wie die Fachbegriffe richtig eingesetzt werden. Der zusätzliche Beihefter in der Mitte des Heftes listet Beispiele interessanter Graphic Novels auf.



© Carlisen Verlag GmbH, Hamburg

## 25 „Such dir was aus, aber beeil dich!“

Nadia Budde beschreibt in dieser Graphic Novel ihre Kindheit anschaulich und mit viel Humor und Witz. Nicht nur Schülerinnen und Schüler dürfte das ansprechen. Bei der analytischen und produktiven Beschäftigung mit der Graphic Novel erhalten die Schüler Einblicke in die Besonderheit der Symbiose von Text und Bild.



**Zusätzlicher Beihefter:**  
Beispiele interessanter Graphic Novels

**9. – 10. Schuljahr**  
**39 „Meine Haare und meine Klamotten sind das Einzige, was ich an mir mag“**  
 Interaktionen zwischen Text und Bild in Tracy Whites Graphic Novel *Irgendwie dazwischen*  
 FRIEDEMANN HOLDER

**Ab 10. Schuljahr**  
**46 Zeitgeschichte untersuchen und kommentieren**  
 TORSTEN MERGEN

**Ab 10. Schuljahr**  
**52 Persepolis**  
 Eine (Autobio-)Graphic Novel zwischen „Islamischer Revolution“ und westlicher Kultur  
 NINA ORLITSCH / WOLFGANG POIER

**Ab 10. Schuljahr**  
**60 Im Westen nichts Neues**  
 Literarisches Lernen anhand der Graphic Novel von Peter Eickmeyer  
 STEPHAN KRAMER

**Magazin**

- Lesetipp**
- 64 ■ Der Traum von Olympia**
- 64 Autorinnen und Autoren**
- 65 Aufruf zur Mitarbeit**
- Impressum**

**33 Literarisches und historisches Lernen mit der Graphic Novel drüben!**

In der Graphic Novel *drüben!* erzählt der Autor Simon Schwartz die Geschichte der Ausreise seiner Eltern aus der DDR in den 1980er-Jahren. Der Einsatz der Graphic Novel im Unterricht verbindet literarisches und historisches Lernen miteinander und ermöglicht einen spezifischen Zugang zur Erinnerungskultur.

**52 Persepolis**

Die Graphic Novel *Persepolis* erzählt die Geschichte einer jungen Frau, die ihre Kindheit im Iran verbracht hat und später ausgewandert ist. Die Identitätsproblematik von Flüchtlingen und Migranten könnte ein aktueller Anknüpfungspunkt im Unterricht sein.

**60 Im Westen nichts Neues**

Der Roman *Im Westen nichts Neues* steht auf der Liste der Abiturthemen für 2016. Doch finden Schülerinnen und Schüler oft nur schwer einen Zugang zu diesem Werk. Durch eine Verknüpfung des Romans mit der Graphic Novel wird der Roman anschaulicher und der Zugang zum Thema erleichtert.



© Splitter Verlag, Bielefeld