

Mist, so funktioniert das nicht!

Eine Fabel als Comic handlungsorientiert erarbeiten

▸ Comic, Fabel, Textverständnis

Am Beispiel der Comicversion der Fabel „Der Fuchs und der Kranich“ wird gezeigt, wie Schülerinnen und Schüler handlungs- und produktionsorientiert einen vollständigen Comic erarbeiten können. Sie lernen die Erzählweise von Comics kennen und stärken ihre Kompetenz in Bezug auf die Text-Bild-Lesefähigkeit.

1 Der Fuchs und der Kranich treffen in der gleichnamigen Fabel als Gegenspieler aufeinander.



VON FLORIAN BRANDL UND ALFRED WILDFEUER

Comics im Unterricht? Sieht man eher selten. Vielleicht hält hier noch ein früheres Comicverständnis nach, das diese Textsorte als minderwertig betrachtete (vgl. Rest 1954, Grünwald 2000). Dabei erfordert das Lesen von Comics mit den textsortenspezifischen Elementen wie Bildern (Panels), Sprechblasen und Erzählkästen einige Übung und ist alles andere als trivial. Der Unterrichtsvorschlag bezieht sich auf einen Comic des literarischen Textes „Der Fuchs und der Kranich“ von Äsop und geht zum einen auf die Konventionen des Comics ein, berücksichtigt aber gleichzeitig die Textsorte Fabel und nimmt somit einen Standardgegenstand des Deutschunterrichts mit in den Blick.

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten den Comic, indem sie die einzelnen Bestandteile (Bilder und deren Reihenfolge, Sprech- und Denkblasen, Erzählkästen usw.) schrittweise zu einer kohärenten Geschichte zusammensetzen. Als Ziel

sollen sie die Erzählweise von Comics kennenlernen und ihre Kompetenz in Bezug auf die Text-Bild-Lesefähigkeit soll gefördert werden.

Die Fabel und die Comicadaption

Die Fabel „Der Fuchs und der Kranich“ ist schnell erzählt: Der hinterhältige Fuchs möchte den Kranich bei einer Essenseinladung austricksen und serviert dem Vogel eine leckere Suppe in einem flachen Teller, die der Kranich mit seinem Schnabel leider nicht essen kann. Der Kranich bleibt freundlich, bedankt sich, revanchiert sich mit einer Gegeneinladung, die der Fuchs auch akzeptiert. Allerdings steckt der Kranich die Leckerbissen in eine Flasche, an die der Fuchs mit seiner kurzen Schnauze nicht herankommt, sodass er hungrig bleibt. Die Moral der Fabel ist somit leicht zu durchschauen: „Was du nicht willst, das man dir tu, das füg auch keinem andern zu.“

Die Comicadaption verdeutlicht mit der Farbgestaltung und dem Bildaufbau das Konzept der Gegenspieler und gibt der Fabel am Ende einen versöhnlicheren Schluss, bei dem sich beide Kon-

trahenten vertragen. Die Materialien beinhalten die Einzelbilder (Panels) auf **M1**. Die comic-typischen Elemente wie Denk- und Sprechblasen, Erzählkästen („Am nächsten Morgen“) und Onomatopoeika, also Lautmalereien („Grrrrrrrrr“), werden auf einem gesonderten Arbeitsblatt angeboten, wahlweise in einer ausgefüllten und einer nicht ausgefüllten Version (siehe **M2**).

Die Erzählung eines Comics funktioniert durch die Kombination beziehungsweise das Zusammenspiel der oben beschriebenen sprachlichen und nichtsprachlichen Elemente. Die Materialien **M1a** (alternativ **M1b**) werden vorbereitend auf das Format DIN A3 vergrößert.

Die Umsetzung im Unterricht Textbegegnung

Die einzelnen Panels der Comicadaption der Fabel (siehe **M1**) werden ausgeteilt. Bereits hier kann es sinnvoll sein, den Comic in speziell zusammengesetzten Lernteams (ca. drei bis vier Teammitglieder) zu bearbeiten. Schülerinnen und Schüler, die Deutsch als Zweitsprache erwerben und deren entsprechende Kompetenz noch auszubilden ist, könnten z. B. in Teams mit L1-Sprechern gesetzt werden.

Die Aufgabe besteht darin, den Handlungsverlauf zu rekonstruieren und gleichzeitig die dramaturgischen Besonderheiten des Comics zu berücksichtigen. In Einzel- oder Partnerarbeit werden die einzelnen Panels zu einer entsprechenden Reihenfolge angeordnet. Die Schülerinnen und Schüler müssen hierzu die verschiedenen Bildelemente in den Einzelpanels berücksichtigen und in einen Zusammenhang zu folgenden Panels setzen. Das heißt, sie ermitteln beispielsweise, in welcher Beziehung die Panels mit den Abbildungen der Flasche bzw. des Tellers zueinander stehen. Weiterhin kombinieren sie intuitiv Bildausschnitte, die ohne den Gesamtkontext – also für sich alleine – gar nicht zu deuten wären. Wie z. B. der Ausschnitt, in dem man nur ein spitzes Dreieck und eine Anordnung von Linien sieht, die aber innerhalb des Gesamtkontexts als Schnabel des Kranichs und als ein Teller interpretiert werden können.

Bei der Gestaltung einer möglichen Reihenfolge ermitteln die Schülerinnen und Schüler die Gegenspieler der Handlung. Fuchs und Kranich sollen kontrastiv gegenübergestellt und die Parallelhandlung (Fuchs trickst Kranich aus und Kranich trickst Fuchs aus) abgebildet werden. Eine Hilfestellung bei der Zuordnung gibt die farbliche Hintergrundgestaltung der beiden Comicseiten bzw. der beiden Parallelhandlungen. Das erste und das letzte Panel sind jeweils in einer dritten Farbe (blau) gekennzeichnet. Die Moral der Fabel ist auch schon vorgegeben.



Klassenstufe: 2–4

Zeit: 2–3 Unterrichtsstunden

Kompetenzen

- einen Comic mit entsprechenden Hilfsmitteln selbst erstellen
- in Gruppen die entstehende Geschichte gemeinsam diskutieren und erarbeiten
- Ergebnisse vorstellen und die Zusammenstellung begründen

Inhalt

- den Handlungsverlauf des Comics anhand der Panels in eine narrative Reihenfolge bringen
- sprachliche und grafische Mittel des Comics auswählen oder selbst erstellen
- Funktion und Wirkung der Comicelemente verstehen und einsetzen: Bilder, Sprech- und Denkblasen, Lautwörter

Materialien

M1a–b: Der Fuchs und der Kranich

(zum Ausschneiden und Anordnen)

M2a–b: Sprechblasen, Denkblasen, Erzählkästen und Symbole (leer oder ausgefüllt)

M3a–b: Vorlesetext: Der Fuchs und der Kranich (zweifach differenziert)



M1a
Seite 36



M1b
Seite 37



M1a Lösung
Seite 38



M1b Lösung
Seite 39



M2a



M2b



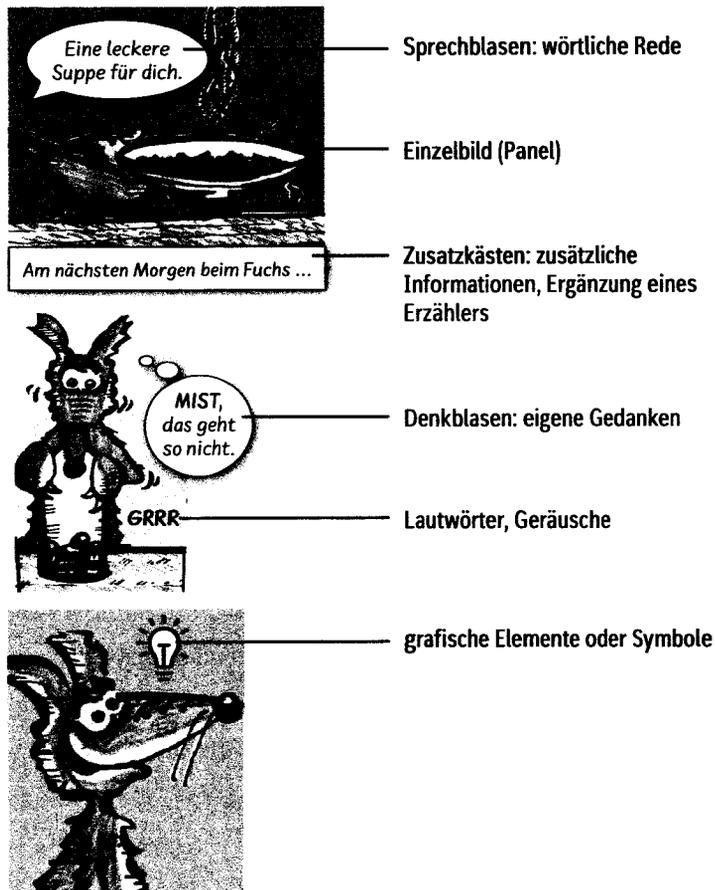
M3a



M3b

Zusätzlich benötigte Materialien

- Kleber, Schere, Stifte



2 Typische Elemente des Comics

Mögliche Reihenfolgen können innerhalb der Kleingruppen besprochen und nachvollziehbare Handlungsverläufe diskutiert werden. Wer von beiden Figuren der Auslöser der Handlungen ist, d. h., wer wen zuerst hereinlegt, kann zu diesem Zeitpunkt nur gemutmaßt werden. Diese Auflösung kann erst mit dem nächsten Schritt stattfinden.

Sprachliche Elemente anordnen

Das Arbeitsblatt **M2a** wird ausgeteilt (vorher auf DIN A3 kopieren). Die sprachlichen und grafischen Elemente werden von den Schülerinnen und Schülern ausgeschnitten und den Bildern bzw. Bildfolgen zugeordnet. Dafür müssen Bildelemente und Sprechblasen/Denkblasen, Zusatzkästen und Lautwörter kombiniert werden.

Hier besteht die Herausforderung für die Schülerinnen und Schüler darin, dass Sprech- und Denkblasen sowie Erzählkästen mit den für die Geschichte notwendigen Informationen schriftlich ausgestaltet werden müssen. Durch die Zuordnung der sprachlichen Elemente muss

gegebenenfalls die zuvor gewählte Reihenfolge wieder verändert werden.

Eine Möglichkeit zur Differenzierung bietet sich durch die Verwendung der Zusatzmaterialien (siehe **M2b**) an, da die sprachlichen Elemente schon vorgegeben sind. Hier müssen die Schülerinnen und Schüler z. B. anhand des Inhalts der Sprechblase („Vielen Dank, Fuchs, magst du morgen nicht zu mir kommen?“) die korrekte Bildzuordnung vornehmen. Diese Differenzierung ist besonders auch für Kinder mit Deutsch als Zweitsprache geeignet.

Comicversion vorstellen

Eine Besprechung der einzelnen Lösungen erfolgt innerhalb der Gruppen. Hierbei ist darauf zu achten, dass die Geschichte ausführlich von den Schülerinnen und Schülern dargestellt wird und genügend Freiraum für Erklärungen zur Gestaltung eingeräumt wird.

Die Lehrerin oder der Lehrer liest anschließend den Originaltext der Fabel „Der Fuchs und der Kranich“ vor oder gibt den Schülerinnen und Schülern eine im Schwierigkeitsgrad reduzierte Textversion an die Hand (siehe **M3**). Die Kinder überprüfen ihre Gestaltung und passen entsprechend der Geschichte ihre Anordnung an, kleben jetzt erst die korrekte Anordnung auf die Materialien und präsentieren einzelne Versionen im Klassenverbund.

Ergebnisse sichern

Sinnvoll ist noch ein anschauliches Tafelbild (siehe Abb. 2), in dem die wichtigsten Ergebnisse gesammelt und konkret die Funktionen der einzelnen Elemente benannt werden (mit Verweis auf entsprechende Darstellungen des vollständigen Comics). Die Begriffe und Erklärungen können zu ausgewählten Comicbildern angeordnet werden.

Differenzierungsmöglichkeiten

Mit etwas Kreativität können die hier angebotenen Materialien für einen Einsatz in heterogenen Lerngruppen abgeändert werden. So kann beispielsweise der Originaltext (siehe **M3a**) von Äsop bereits als Einstiegstext fungieren und die Schülerinnen und Schüler erhalten dazu die Aufgabe, den Handlungsverlauf anhand des Comics nachzukonstruieren. Der Comic dient dann der Sicherung des Textverständnisses und kann die Basis für die Wiedergabe des Textthemas sein.

Die Bilder des ausgefüllten Comics (siehe **M1**, Lösung) können außerdem von der Lehrerin oder dem Lehrer ausgeschnitten, in eine andere Reihenfolge gebracht und dann an die Kinder ausgeteilt werden. Nach der Begegnung mit der Fabel sollen die Panels dann richtig angeordnet werden.

Weiterführende Einsatzmöglichkeiten

Neben einer Auseinandersetzung mit textsortentypischen Elementen und Kennzeichen von Fabeln – wie z.B. Erzählverlauf, Zeitstufe Präteritum und moralisierender Abschluss – ist auch eine inhaltliche Erweiterung vorstellbar. Innere Monologe der Figuren können durch Denkblasen hinzugefügt und somit weitere Vorgänge dargestellt werden. Weitere Symbole können ergänzt, die Sprechblasen gestalterisch abgeändert werden (siehe hierzu z.B. McCloud 2001).

Auch das Erstellen eines eigenen Comics zu einer anderen Fabel oder literarischen Kurzform kann sich anschließen, eventuell auch fächerübergreifend mit dem Kunstunterricht.

Wer sich vertieft in die verschiedensten Aspekte der Comicsprache einlesen möchte, dem sei das Buch „Comics richtig lesen“ von Scott McCloud empfohlen, das in Form eines Comics alle verbalen und nonverbalen Elemente ausführlich vorstellt und deren Wirkung auf den Leser aufzeigt. ■

Die Autoren

Florian Brandl ist wissenschaftlicher Mitarbeiter für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Universität Rostock.

Dr. Alfred Wildfeuer ist Professor für Variationslinguistik und Deutsch als Zweit- und Fremdsprache an der Universität Augsburg.

Literatur

■ **Brandl, Florian:** Keine Zucchiniidiät für Fritz. Bildimpulse leisten einen Beitrag zur Förderung der Sprachkompetenz. In: Grundschule. Magazin für Aus- und Weiterbildung, Heft 7/8 (2011), S. 26-29

■ **Grünwald, Dietrich:** Comics. Verlag de Gruyter: Berlin 2000

■ **McCloud, Scott:** Comics richtig lesen. Carlsen Verlag: Hamburg 2001

■ **Rest, Walter:** Die Pest der Comic Books. In: Die Kirche der Welt 7, Lfg. 3 (1954), S. 313-316

■ **Wildfeuer, Alfred:** Soundwords und Speedlines. Nonverbale Zeichensysteme mithilfe von Comics kennenlernen. In: Grundschule. Magazin für Aus- und Weiterbildung, Heft 7/8 (2011), S. 18-21

Der Fuchs und der Kranich

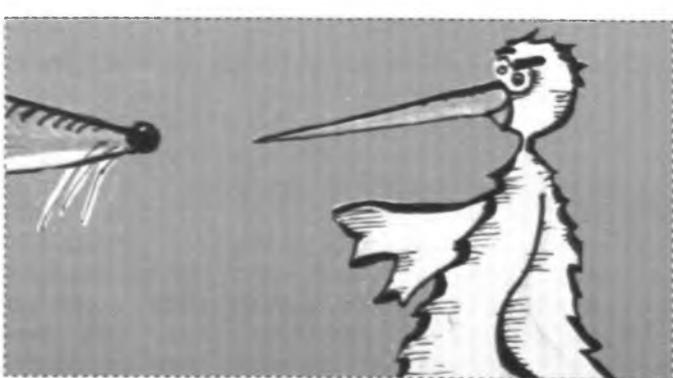
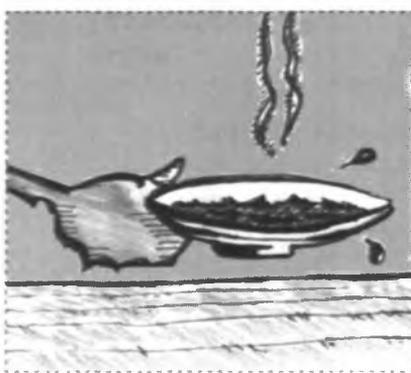
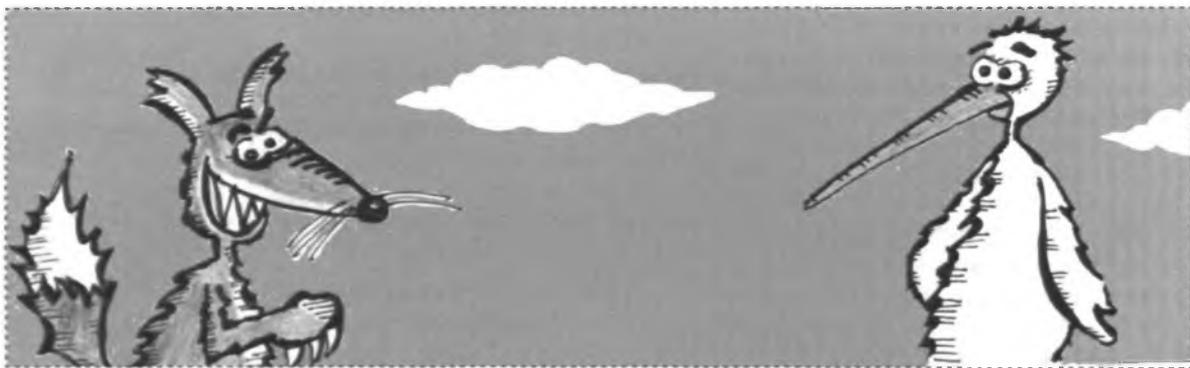
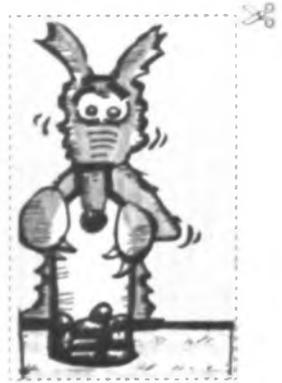
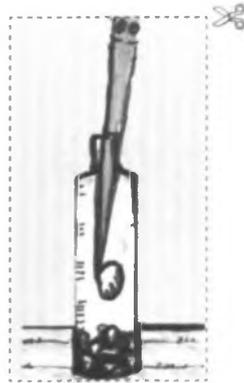
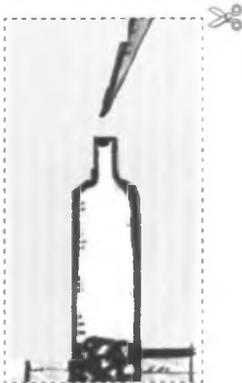
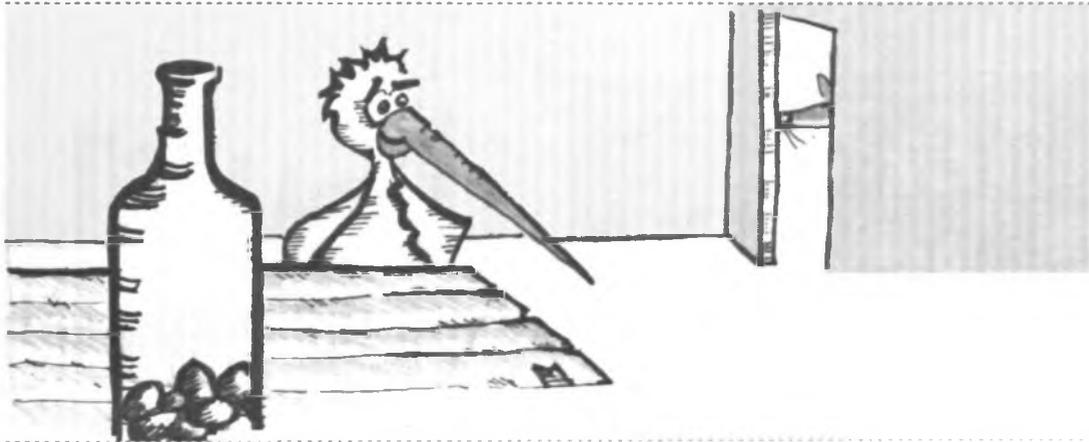


Illustration: Florian Brandl

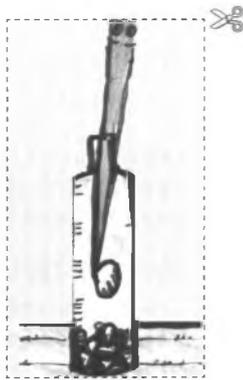
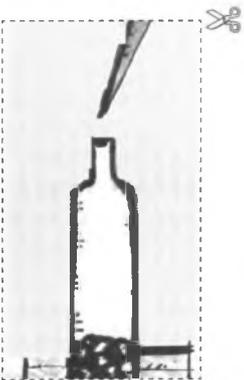


Was du nicht willst,
das man dir tu,
das füg auch keinem
andern zu.



Der Fuchs und der Kranich





Was du nicht willst,
das man dir tu,
das füg auch keinem
ändern zu.

