

Es fängt mit Lesen an.

Stiftung Lesen



Mit Asterix in die Schule

Unterrichtsimpulse für die Klassenstufen 3 bis 6



in Kooperation mit

EGMONT

Verlagsgesellschaften

Inhalt

Beim Teutates, was für eine Freundschaft! 3

Ein Trank, ein Dorf – gemeinsam stark! 4

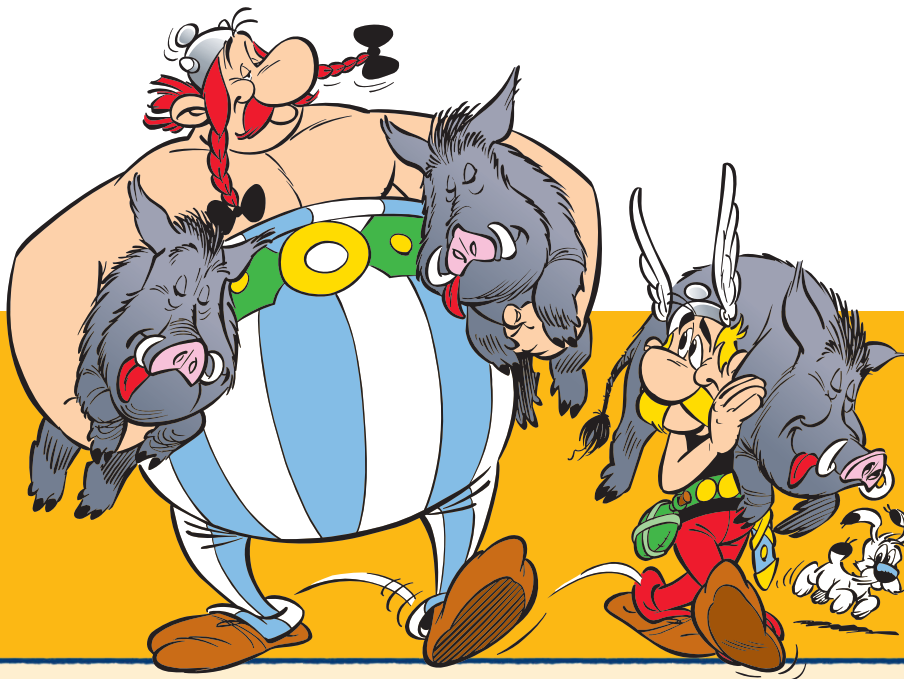
Auf in den Kampf! 5

Asterix und Obelix auf Tour 6

KNUFF! ZACK! BOING! – Comics entdecken 7

Lesetipps 9

Comics sind heute als vielschichtige eigene Gattung etabliert. In ihrem Facettenreichtum zieht das Medium unzählige Leserinnen und Leser aller Altersgruppen in seinen Bann. Gerade Klassiker wie Asterix und seine legendären Abenteuer sind beliebte Quelle für Zitate und Anspielungen im alltäglichen Sprachgebrauch. Mit seinen historisch angelehnten Plots, der reichen Bildsprache, den Dialogen und Wortspielereien sowie den emotional besetzten Szenen eignen sich die Asterix-Comics hervorragend für den Einsatz in der Leseförderung.



Der Lehrerclub der Stiftung Lesen

Nutzen Sie die vielfältigen kostenlosen Angebote und Materialien zur Leseförderung in allen Fächern, Schulformen und Klassenstufen! Anmeldung und weitere Informationen unter www.derlehrerclub.de. Wir freuen uns auf Sie!

Ihr Lehrerclub-Team der Stiftung Lesen mit Unterstützung von FAZSCHULE.NET

Impressum: Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de;
Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas; Programme: Sabine Uehlein; Redaktion: Silke Schuster; Autorin: Miriam Holstein, freie Autorin/Redakteurin, Arnheim; Bildnachweis: Asterix® - Obelix® - Idefix® / © 2017 Les Éditions Albert René / Goscinny – Uderzo; Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Udenheim; Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
© Stiftung Lesen, Mainz 2017/2020

Beim Teutates, was für eine Freundschaft!

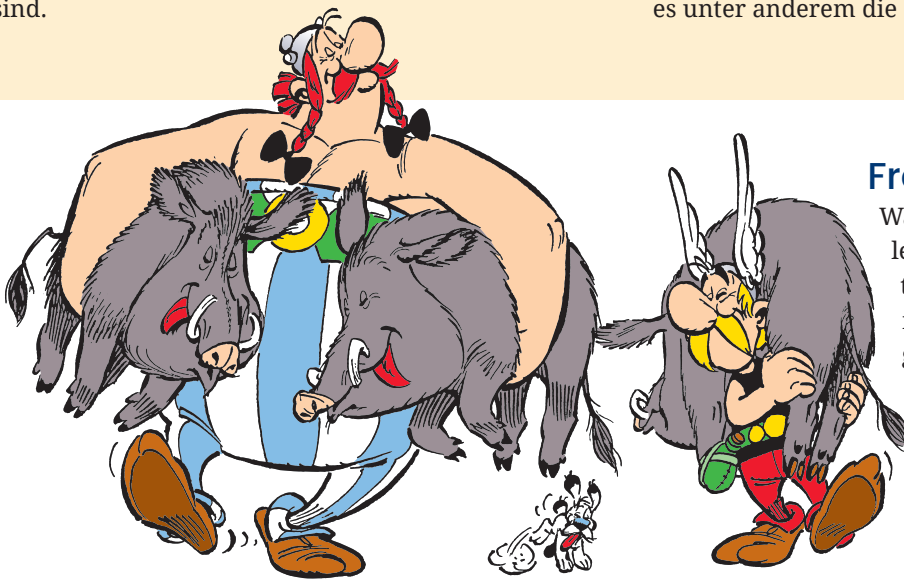
Der kleine, schlaue Krieger Asterix und der stattliche, mitunter zu Gefühlsausbrüchen neigende Obelix, seines Zeichens bärenstarker Hinkelstein-Lieferant und stolzer Besitzer des Hundes Idefix, könnten unterschiedlicher nicht sein – und dennoch: Sie sind beste Freunde und bestehen gemeinsam ein um das andere Abenteuer.

Zusammen durch dick und dünn

Anhand der Beschreibungen von Asterix und Obelix am Anfang jedes Bandes können Sie direkt mit Ihrer Klasse ins Thema Freundschaft einsteigen: Die Schülerinnen und Schüler listen die genannten Eigenschaften der beiden Freunde auf und stellen sie einander in einer Tabelle gegenüber. Dann ergänzen sie wichtige äußere Merkmale und weitere Eigenschaften, die ihnen bei der Lektüre verschiedener Bände auffallen. Anschließend schauen sie sich in Partnerarbeit die Tabelle an und überlegen: Warum sind die beiden befreundet? Sie notieren zehn Gründe, warum Asterix und Obelix zusammen unschlagbar sind.

Gefühle

Wie in jeder Freundschaft gehen auch Asterix und Obelix durch unterschiedliche Gefühlslagen. Doch woran kann man erkennen, wie den beiden zumute ist – ob sie wütend, glücklich, traurig oder sogar verliebt sind? Die Schülerinnen und Schüler gehen in den Comics auf Spurensuche nach Bildern, die unterschiedliche Gemütszustände der beiden zeigen, und notieren in einem Stimmungsbarometer von entspannt und zufrieden bis stinkesauer und wütend, welche Stimmungen sie finden und woran man sie jeweils erkennt. Kleiner Tipp: Bei Asterix sind die Flügel am Helm ein guter Stimmungsindikator, bei Obelix ist es unter anderem die Gesichtsfarbe.



Freundschafts-Comic

Was ist Ihren Schülerinnen und Schülern in einer Freundschaft am wichtigsten – zusammen lachen, Geheimnisse teilen, sich gegenseitig trösten, gemeinsam Streiche aushecken oder etwas anderes? In Partnerarbeit gestalten die Schülerinnen und Schüler einen eigenen kurzen Comic zum Thema Freundschaft. Dabei können sie so vorgehen:

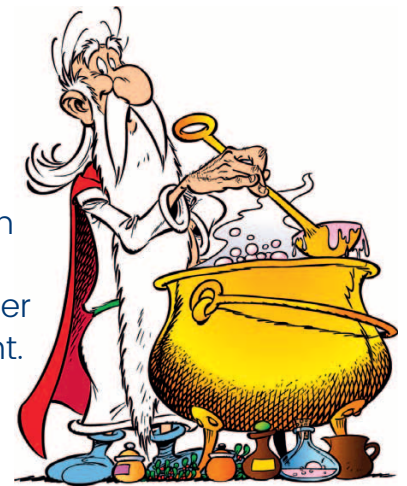
Echte Freunde

Ausgehend vom Nachdenken über die eigenen Stärken und Schwächen verfassen die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit Kurzporträts von sich selbst als Comicfiguren. Wie hießen sie in einem Asterix-Comic und mit welchen Stärken würden sie den Römern ein Schnippchen schlagen? Dann muss natürlich noch die Frage geklärt werden, wie sie als gallische Comichelden aussähen. Eine Zeichnung der Freundinnen oder Freunde mit der typischen großen Nase darf beim Kurzporträt nicht fehlen! Welche unverwechselbaren Kennzeichen (wie Asterix' Flügelhelm und Obelix' Streifenhose) hätten sie wohl?

1. **IDEE AUFSCHREIBEN:** Worum soll es gehen?
2. **SKIZZIEREN:** Wie viele Bilder (Panels) werden benötigt? Was soll in jedem Bild dargestellt werden? Wie groß sollen die Panels jeweils sein?
3. **TEXTEN:** Ausgehend von der Zahl der Panels und der dargestellten Handlung geht es nun darum, sich für jedes Bild den Text auszudenken. Welche Figuren sprechen jeweils und was sagen sie?
4. **ZEICHNEN:** Jetzt wird gezeichnet, sodass Idee und Text bildlich zusammenwachsen. Dabei können auch gut die Figuren zum Einsatz kommen, die sich Ihre Schülerinnen und Schüler vielleicht schon in der Aufgabe „Echte Freunde“ ausgedacht haben.

Ein Trank, ein Dorf – gemeinsam stark!

Das Dorf der Gallier bildet eine Bastion im rundum von römischen Legionen besetzten Gallien. Die Dorfbevölkerung ist unbesiegbar, weil sie eine fest eingeschworene Gemeinschaft bildet, in der jeder bestimmte Aufgaben und Verantwortung füreinander wahrnimmt. Sogar Hund Idefix ist dabei und macht sich bei jedem gefällten Baum jaulend für den Umweltschutz stark.



Einer für alle, alle für einen

Welche Dorfbewohner kennen die Schülerinnen und Schüler? In Kleingruppen arbeiten sie kurze Steckbriefe der wichtigsten Charaktere aus: Wie heißt die Figur, welchen Beruf/welche Aufgabe hat sie, was tut sie für die Dorfgemeinschaft? Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse in der Klasse vor. Tipp: Viele Informationen finden die Schülerinnen und Schüler sowohl in den Asterix-Comics als auch unter www.asterix.com/asterix-von-a-bis-z/die-charaktere. Überlegen Sie dann gemeinsam: Warum ist es wichtig für eine Gemeinschaft, dass sich jeder gemäß seiner Stärken einbringt?

Zaubertrank

Er wird vom Druiden Miraculix gebraut und macht die Gallier unschlagbar. Doch ganz wichtig: Er darf nur der Verteidigung und nicht dem gegenseitigen Verhauen dienen, wie der Druide in „Das Geschenk Cäsars“ betont. Die Schülerinnen und Schüler gehen in Asterix-Heften auf Spurensuche: Was erfahren sie über den besonderen Trank? Woraus besteht er und wann kommt er zum Einsatz? In Kleingruppen denken sich die Schülerinnen und Schüler ein eigenes Zaubertrank-Rezept aus und lassen in einer Kurzgeschichte oder einem -comic ihrer Fantasie freien Lauf: Was genau soll der Trank bewirken und wozu würden sie die übermenschliche Kraft ihres Tranks nutzen?



Rituale

Jede gewonnene Schlacht wird zum Abschluss eines jeden Asterix-Abenteuers mit einem zünftigen Wildschweinemahl gefeiert. Welche Bräuche kennen die Schülerinnen und Schüler, z. B. an besonderen Feiertagen? Die Schülerinnen und Schüler tragen sie an der Tafel zusammen und überlegen: Warum sind Rituale wichtig für eine Gemeinschaft? Was könnte ein Klassenritual sein, wenn eine Klassenarbeit gut ausgefallen ist, die Klasse zum Wandertag startet oder ein Kind Geburtstag hat? Von einer gemeinsamen Klassenhymne bis zum kleinen Abschlussfest am Ende des Schuljahres können die Schülerinnen und Schüler Vorschläge entwickelt. Der Beste wird ausgewählt und ab sofort in die Tat umgesetzt!

Majestix

Er ist der Häuptling und damit das Oberhaupt des Dorfes. Was nicht bedeutet, dass seine Entscheidungen immer für richtig gehalten werden und alle Dorfbewohner ihm blind folgen. Hoch oben auf dem Schild hält es ihn – dank seiner trottelligen Träger, die alles wörtlich nehmen – auch nie lange. Zu Hause hat seine Frau Gutemine meist eine recht klare Vorstellung davon, wo es langgeht. Doch wenn es drauf ankommt, zollt ihm sein Volk Respekt. Die Schülerinnen und Schüler diskutieren: Ist Majestix ein guter Häuptling? Was macht er richtig? Was könnte er ggf. besser machen? Die Schülerinnen und Schüler schreiben ihm in Kleingruppen eine Lobeshymne oder einen Beschwerdebrief.

Auf in den Kampf!

Streit und Prügeleien sind in jedem Asterix-Band ein großes Thema: vom Kampf gegen die Römer vor der eigenen Haustür über die Unterstützung von Freunden und Bekannten in anderen Ländern bis hin zum Zoff im eigenen Dorf und sogar zwischen den Freunden Asterix und Obelix.

Streit

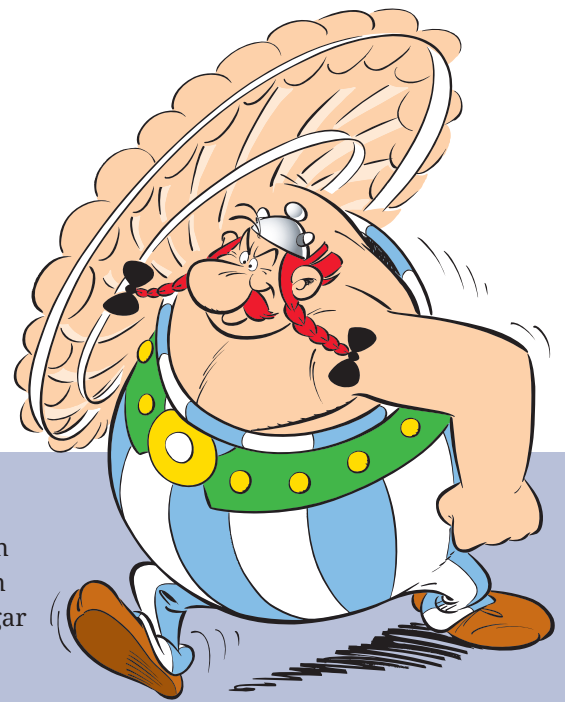
Wenn es in Asterix-Geschichten Streit gibt, dann sieht man das auf den ersten Blick: **STREIT!!!** Nicht nur, weil etwa Schlachten oder Prügeleien auf den Panels zu sehen sind, sondern auch an Mimik und Gestik der Helden und sogar an der Farbe und Form der Sprechblasen. Anlässe für Streitereien gibt es sowohl im Dorf als auch außerhalb reichlich. Die Schülerinnen und Schüler suchen in verschiedenen Asterix-Heften nach Streitszenen und untersuchen:

1. Wer streitet/kämpft miteinander?
2. Worum geht es dabei?
3. Wie wird der Streit dargestellt (Zeichnungen, Farben, Sprechblasen, Schriftgröße)?
4. Gibt es eine Versöhnung? Wenn nicht, wie könnte sie aussehen?

Die Schülerinnen und Schüler halten ihre Ergebnisse in einer kurzen Präsentation fest und zeigen Beispielpanels.

Die spinnen, die Römer!

Besonders in den Kämpfen mit den Römern geht es in den Asterix-Heften ordentlich zur Sache. Bei unzähligen Prügeleien gibt es beste Einsatzmöglichkeiten für die Kräfte des Zaubertranks. Doch was ist das eigentlich für ein Konflikt? Was wissen die Schülerinnen und Schüler über die Römer? Sie tragen die Darstellung in den Comics zusammen und stellen sie eigenen Recherchen, z. B. in Sachbüchern wie „Was ist Was. Das alte Rom“ oder auf Kinderwebsites, wie z. B. www.kinderzeitmaschine.de gegenüber. Die gefundenen Informationen und möglichen Unterschiede verarbeiten sie in kurzen Referaten.



Streit bei Asterix – Streit bei uns

Bei Asterix werden Meinungsverschiedenheiten schnell mal durch eine ausgedehnte Prügelei gelöst, doch wie ist das im Alltag der Schülerinnen und Schüler? Was sind Auslöser für Streit in der Klasse? Und wie lässt er sich klären oder vermeiden? Die Schülerinnen und Schüler denken sich in Kleingruppen einen Kurzcomic zu einem typischen Streitthema aus, z. B. warum es auf Klassenfahrten scheinbar immer nach dem Willen der Mädchen geht. Dabei gilt: Gewalt darf nicht vorkommen und der Konflikt muss gelöst werden!

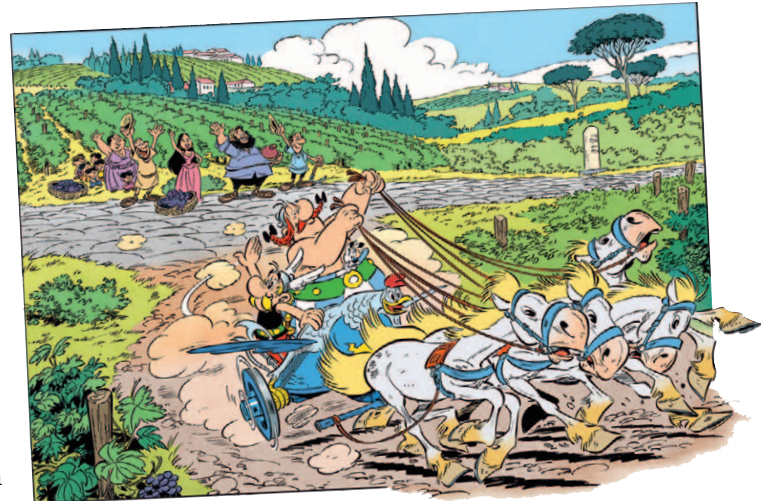


Der Mantel der Liebe

In den Asterix-Heften gibt es viele Panels mit Schlachten und Kämpfen. Doch im Heft „Asterix bei den Belgiern“ wird beim Angriff der Gallier auf ein Römerlager nördlich des belgischen Dorfes nicht gezeigt, was passiert, als Majestix, Obelix und Asterix ins Lager eindringen, sondern stattdessen das Bild von einem Blümchenvorhang, der als „Mantel der Liebe“ über die Szene gelegt wird. Das inspiriert Ihre Schülerinnen und Schüler bestimmt: Was könnte man statt Bildern der Kämpfe noch als Alternativprogramm zeigen? In Kleingruppen entwickeln die Schülerinnen und Schüler Vorschläge, die sie sich dann in der Klasse vorstellen.

Asterix und Obelix auf Tour!

Immer wieder besuchen Asterix und Obelix andere Volksgruppen und Kulturen – von den alten Ägyptern über die Briten, Spanier und Schweizer bis hin zu den Belgiern. Dabei wimmelt es jeweils von Anspielungen auf Sprache, Geschichte und Kultur. Auch jede Menge Klischees werden auf die Schippe genommen.



Andere Länder, andere Sitten

Ihre Abenteuer führen Asterix und Obelix häufig zu anderen Volksgruppen. Meist eilen sie ihnen zu Hilfe oder haben eine andere wichtige Mission zu erfüllen – und ganz nebenbei kommen sie in Kontakt mit kulturellen Eigenheiten. In der Schweiz dient den beiden beispielsweise ein Bankfach als Versteck, für das sie zuerst ein Konto eröffnen müssen. In Britannien begegnen sie einer heiß umjubelten Truppe von vier Barden aus Liverpool und wohnen einem Rugbyspiel bei. In Spanien legt Obelix einen Flamenco aufs Parkett und die Spanier erwägen, die Römer in Olivenöl zu braten.

Sprechende Namen

Es lohnt sich, die Namen der besuchten Völker näher zu betrachten. So begegnen Asterix und Obelix in der Schweiz beispielsweise Raclettus und in Spanien treffen sie den Sohn von Häuptling Costa y Bravo. Die Schülerinnen und Schüler sammeln bei der Lektüre alle Namen, die ihnen auffallen. Danach geht es ans Entschlüsseln – finden sie gemeinsam heraus, woran sich die Namen anlehnen? Ergänzend dazu können die Kinder recherchieren, woher die legendären Aussagen wie „Beim Teutates!“ oder „Beim Jupiter!“ kommen. Namen, Aussagen und Begriffe können sie in einem Glossar erläutern.

Gehen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern auf Entdeckungsreise:

1. Wählen Sie Bände aus, in denen Asterix und Obelix unterwegs sind. In Kleingruppen entscheiden sich die Schülerinnen und Schüler für ein Land als Reiseziel, das in einem der Bände vorkommt.
2. In ihren Gruppen gehen sie Hinweisen zu dem jeweiligen Land auf die Spur. Was erfahren sie über Sitten und Bräuche des bereisten Landes? Welche sprachlichen Besonderheiten bestehen?
3. Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in Sachbüchern oder im Internet, ob sich die Erkenntnisse aus der Comiclektüre bestätigen lassen und ergänzen fehlende Informationen.
4. Jede Expertengruppe stellt ihre Ergebnisse in der Klasse vor und beschreibt auch, welche Klischees bedient werden.
5. Sprechen Sie abschließend über die Klischees, die gegenüber einzelnen Ländern bestehen und welche Funktion ihre Verwendung im Rahmen der Geschichten hat. Würden die Schülerinnen und Schüler manche Aussagen aus ihrer Erfahrung (z. B. Urlaubsreisen) bestätigen? Wie können solche Klischees entstehen?

Auf zu neuen Ufern

In welches Land, in dem sie bislang noch nicht waren, könnten Asterix und Obelix noch reisen? Was würden sie dort erleben? In Kleingruppen denken sich die Schülerinnen und Schüler ein mögliches neues Reiseziel für die beiden aus und überlegen: Welche Sitten und Bräuche lernen sie kennen? Wen treffen sie dort? Mit welchen Eigenheiten werden sie konfrontiert und wem eilen sie zur Hilfe? Alternativ können die gallischen Freunde auch den Wohnort der Schülerinnen und Schüler besuchen. Welches Abenteuer könnten sie dort erleben? Die Kleingruppen stellen ihre Einfälle der Klasse vor. Über die beste Idee wird abgestimmt. Diese kann nun mit vereinten Kräften in der Klasse zu einem neuen Comic-Abenteuer ausgearbeitet werden.

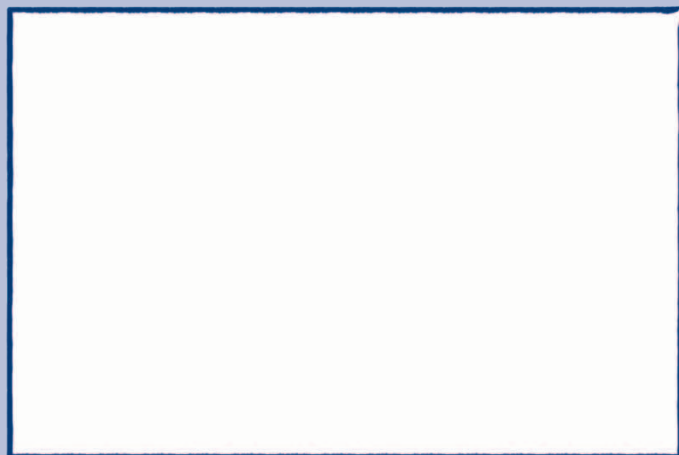
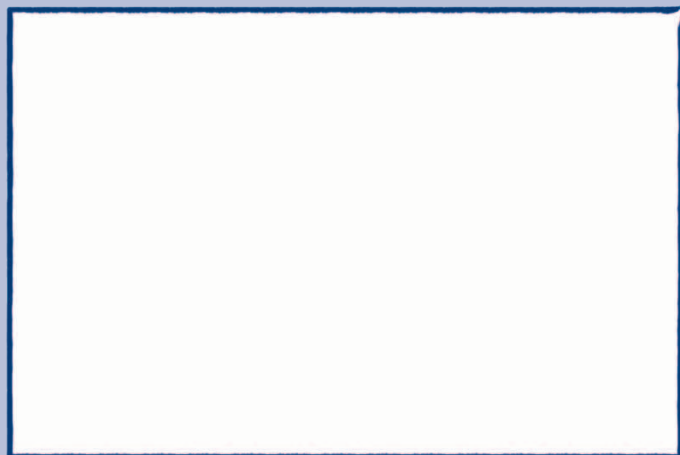


KNUFF! ZACK! BOING! – Comics entdecken

Comics sind ein faszinierendes Medium. Angesiedelt zwischen Buch und Film begeistern sie nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern schlagen auch Erwachsene in den Bann. Mit diesen Ideen können Ihre Schülerinnen und Schüler die spannenden Besonderheiten von Comics genauer erforschen.

Zwischen den Bildern

Bei Comics passieren die wichtigen Dinge nicht nur in den einzelnen Bildern, Panels genannt, sondern auch dazwischen. Denn beim Lesen ergänzt der Betrachter wichtige Informationen aus dem Zusammenhang. Ein Beispiel: Wenn auf einem Bild die Sonne am Horizont steht und auf dem nächsten Panel der Mond scheint, ergänzt der Betrachter, dass es inzwischen Nacht geworden ist. Die Schülerinnen und Schüler untersuchen dieses Phänomen in Partnerarbeit anhand zwei aufeinanderfolgender Bilder eines Comics. Dann erzählen sie eine einfache Geschichte selbst in zwei Bildern, die den Anfang und das Ende eine Aktion zeigen, z. B. Sonnenauf- und Untergang, Vergehen der Zeit durch zwei Ziffernblätter, Näherkommen oder Entfernen eines Autos. Die Panels können auch gut am Computer erstellt werden.



Klatsch, Bong, Zack

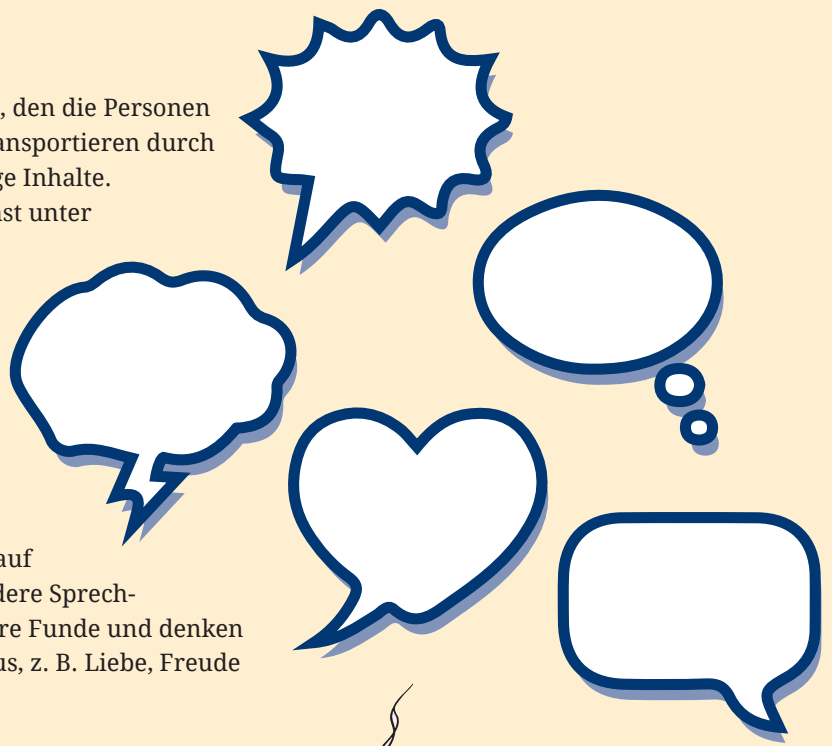
Das Bildhafte der Comics zeigt sich auch in der Sprache, die das Geschehen lautmalerisch in Szene setzt. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler in verschiedenen Bänden die sogenannten Onomatopoetika genauer unter die Lupe nehmen: Welche finden in welchen Situationen am häufigsten Verwendung? Und dann heißt es, selbst aktiv werden: Mit welchen Lautmalereien lassen sich z. B. die Bilder des letzten Klassenausflugs etwas aufmöbeln und vielleicht sogar ein Comic aus ihnen gestalten? Natürlich nur, wenn alle einverstanden sind! Sie können entweder mit Bildbearbeitungsprogrammen am Computer oder einfach mit Stiften auf dem Ausdruck hinzugefügt werden.



Sprechblasen

Sprechblasen enthalten im Comic nicht nur den Text, den die Personen sprechen, sondern sie „sprechen“ auch selbst und transportieren durch ihre Form, Farbe, Schriftart und Größe selbst wichtige Inhalte.

In „Streit um Asterix“ versuchen die Römer, Missgunst unter den Galliern zu säen, und die Sprechblasen sind in dem Maße grün eingefärbt, in dem der jeweilige Sprecher neidisch und missgünstig ist. In „Asterix und der Kupferkessel“ spricht der Steuereintreiber Julius Caesars in formularförmigen Sprechblasen, und in „Asterix bei den Spaniern“ werden die Sprechblasen mit Blümchen verziert, um zu zeigen, wie außerordentlich freundlich ein Römer versucht, seine Bitte nach einem Gespräch mit Majestix vorzubringen. Die Schülerinnen und Schüler gehen auf Suche in Asterix-Heften: Welche Beispiele für besondere Sprechblasen finden sie? In Kleingruppen zeigen sie sich ihre Funde und denken sich selbst Sprechblasen für verschiedene Gefühle aus, z. B. Liebe, Freude und Angst.



Asterix und Obelix in Action

An Bewegung mangelt es in Asterix-Comics wahrlich nicht – von Raufereien über das Werfen von Hinkelsteinen bis zu Idefix entzücktem Herbeilaufen. Doch wie wird Bewegung im Comic eigentlich dargestellt? Denn die einzelnen Bilder sind ja starr und stellen sozusagen eingefrorene Bewegungen dar. Die Schülerinnen und Schüler nehmen einzelne Panels unter die Lupe: Mit welchen Mitteln werden Bewegungen gezeigt? Hier kommen die Bewegungslinien ins Spiel. Sie verdeutlichen die Bewegungsrichtung (sog. Action lines) oder die Geschwindigkeit (sog. Speed lines). Die Schülerinnen und Schüler probieren es aus: Mit Smartphone oder Digitalkamera nehmen sie Bilder von sich auf, z. B. kurz vorm Absprung in der Hocke oder gestreckt auf Zehenspitzen stehend als ob sie sich recken. Dann fügen sie in einem Bildbearbeitungsprogramm oder im ausgedruckten Bild Bewegungslinien hinzu. Sie werden sehen: Sofort meint man, Bewegung zu erkennen.



Splash-Panels

So nennt man großformatige Panels, die man häufig auch zum Einstieg in die Asterix-Geschichten findet. Sie funktionieren ähnlich wie Wimmelbilder, das heißt es passieren viele unterschiedliche Dinge gleichzeitig auf ihnen. So kann der Betrachter verschiedene Geschichten auf einem Bild entdecken, je nachdem, wohin er gerade schaut. Das erste Panel im Band „Asterix in Spanien“ ist ein solches Splash-Panel. Die Schülerinnen und Schüler gehen auf Spurensuche, was alles auf diesem (oder einem anderen) Splash-Panel geschieht und listen alle Ereignisse auf. Eines können sie sich aussuchen und in einer kleinen Geschichte oder einem Comic fortspinnen.

Lesetipps

Tim Collins

Das Tagebuch des Dummikus Maximus im alten Rom – Doof zu sein war noch nie einfach (Bd. 1)

cbj Verlag, München 2014, 192 S., € 6,99, ab 9

Ein Tollpatsch in Rom hat es nicht leicht. Der zwölfjährige Dummikus findet wenig Beachtung – weder von seinen Eltern noch von seinen Freunden – und wird geärgert. Bis er eines Tages den römischen Kaiser vor einem Attentat bewahrt, wenn auch nicht ganz wissentlich. Mit vielen Illustrationen ist dieses Buch gerade auch für Wenigleser unterhaltsam.

Jeff Kinney

Gregs Tagebuch – Von Idioten umzingelt

Baumhaus Verlag, Köln 2011, 224 S., € 9,-, ab 10

Tagebücher sind total uncool und echt nur was für Mädchen! Trotzdem legt Greg einfach los, auf seine Weise. Die comicartigen Tagebucheinträge des lebens- wie bedauernswerten Antihelden, dessen Leben an der Junior High School voll ungeahnter Gefahren und komischer Missverständnisse steckt, sind inzwischen Kult.

Angie Morgan

Die Schmuddels (Bd.2) Die Trolle sind los!

Egmont Schneiderbuch, Berlin 2016, 192 S., € 9,99, ab 8 Jahren

Graf Dennis, der die Bauern von Klein-Schmuddeldorf nicht leiden kann, warnt ausgerechnet sie vor einem bösen Verbrecher? Da stimmt doch was nicht! Während die Erwachsenen voller Angst sind, beobachten Sedrik und seine Freunde das Tun des Grafen argwöhnisch. Was hat er bloß vor? Und was ist das für ein riesiger Troll, der eines Nachts in das Dorf kommt ...?

Rachel Renée Russell

Max Crumbly (Bd. 1) – Allein unter Schweinebacken

Egmont Schneiderbuch, Berlin 2016, 320 S., € 14,-, ab 11

Nach sieben Jahren mit einer Hauslehrerin darf Max Crumbly endlich zur Schule gehen. Doch ganz so einfach ist es nicht, sich anzupassen. In Sachen Coolness besteht jedenfalls dringender Nachholbedarf. Dass er sich die meiste Zeit im Spind aufhalten würde, hätte er sich auch nicht träumen lassen. Und das nur, weil er sein Frühstück versehentlich auf die Schuhe des Fieslings Thurston entleert hat. So kann es nicht weitergehen!

Antje Szillat / Jan Birck

Flätscher – Die Sache stinkt!

dtv Verlag, München 2016, 128 S., € 10,95, ab 8

Die detektivischen Abenteuer des überheblichen Stinktief- Erzählers überzeugen vor allem durch die gelungene Kombination aus kurzem Text und witzigen, detailreichen Illustrationen im Comic-Stil. Wer sich mit Flätschers Angebersprache und den Stinktief-Running-Gags lesetechnisch noch schwertut, kann in den Knödel-Fall einfach beim Blättern und Betrachten einsteigen.

Bill Waterson

Calvin und Hobbes: Sonntagsseiten

Carlsen Verlag, Hamburg 2011, 128 S., € 14,90, ab 10

Ideal als Einstieg in die Kultserie: Die Calvin und Hobbes-Sonntagsseiten sind ein Best-of der berühmten Zeitungsstrips. Komplett in Farbe erzählen sie verständlich Geschichten aus dem Leben des altklugen Calvins, der zusammen mit seinem Stofftiger fantastische Abenteuer erlebt.

80 Weltkarten zum Staunen

Dorling Kindersley Verlag, München 2013, 192 S., € 16,95, ab 10

Wer glaubt, Erdkunde sei langweilig, sollte sich dieses Buch einmal näher anschauen: Vielfältige Themen werden über faszinierende Bilder und in übersichtlichen Infografiken verständlich vermittelt. Auch Erwachsene können hier noch ihren Horizont erweitern. Die bunten Doppelseiten bieten einen guten Überblick über globale Zusammenhänge.

Linktipp

www.asterix.com

Offizielle Website mit Wissenswerten zu den Asterix-Comics – von den Charakteren über die gallische Küche bis hin zur Hunderasse von Idefix.

Asterix-Bände

- Asterix Nr. 38 - **Die Tochter des Vercingetorix**, 2019
 Asterix Nr. 37 - **Asterix in Italien**, 2017
 Asterix Nr. 36 - **Der Papyrus des Cäsar**, 2015
 Asterix Nr. 35: **Asterix bei den Pikten**, 2013
 Asterix Nr. 34: **Asterix und Obelix feiern Geburtstag**, 2009
 Asterix Nr. 33: **Gallien in Gefahr**, 2005
 Asterix Nr. 32: **Asterix plaudert aus der Schule**, 2003
 Asterix Nr. 31: **Asterix und Latraviata**, 2001
 Asterix Nr. 30: **Obelix auf Kreuzfahrt**, 1990
 Asterix Nr. 29: **Asterix und Maestria**, 1991
 Asterix Nr. 28: **Asterix im Morgenland**, 1987
 Asterix Nr. 27: **Der Sohn des Asterix**, 1983
 Asterix Nr. 26: **Die Odyssee**, 1982
 Asterix Nr. 25: **Der große Graben**, 1980
 Asterix Nr. 24: **Asterix bei den Belgiern**, 1980
 Asterix Nr. 23: **Obelix GmbH & Co KG**, 1978
 Asterix Nr. 22: **Die große Überfahrt**, 1977
 Asterix Nr. 21: **Das Geschenk Cäsars**, 1976
 Asterix Nr. 20: **Asterix auf Korsika**, 1975
 Asterix Nr. 19: **Der Seher**, 1975
 Asterix Nr. 18: **Die Lorbeeren des Cäsar**, 1974
 Asterix Nr. 17: **Die Trabantenstadt**, 1974
 Asterix Nr. 16: **Asterix bei den Schweizern**, 1973
 Asterix Nr. 15: **Streit um Asterix**, 1973
 Asterix Nr. 14: **Asterix in Spanien**, 1973
 Asterix Nr. 13: **Asterix und der Kupferkessel**, 1972
 Asterix Nr. 12: **Asterix bei den Olympischen Spielen**, 1972
 Asterix Nr. 11: **Asterix und der Arvernerschild**, 1972
 Asterix Nr. 10: **Asterix als Legionär**, 1971
 Asterix Nr. 9: **Asterix und die Normannen**, 1971
 Asterix Nr. 8: **Asterix bei den Briten**, 1971
 Asterix Nr. 7: **Asterix und die Goten**, 1970
 Asterix Nr. 6: **Tour de France**, 1970
 Asterix Nr. 5: **Die goldene Sichel**, 1970
 Asterix Nr. 4: **Der Kampf der Häuptlinge**, 1969
 Asterix Nr. 3: **Asterix als Gladiator**, 1969
 Asterix Nr. 2: **Asterix und Kleopatra**, 1969
 Asterix Nr. 1: **Asterix, der Gallier**, 1968

