

LESEN MACHT SPASS



Gregs Tagebuch

Impulse für den Unterricht

Zu Gregs Lesemarathon geht's hier: www.luebbe.de/greglesemarathon

Erzählen

Leseerlebnisse mit Greg

Einige Ihrer Schülerinnen und Schüler werden Greg und seine Tagebücher kennen oder schon einmal davon gehört haben. Lassen Sie die Kinder von ihren Leseerlebnissen mit Gregs Tagebüchern berichten: Welchen Band haben sie gelesen? Was hat ihnen gefallen, was nicht? Welche Szenen sind ihnen besonders in Erinnerung geblieben? Ziel dieser Erzählrunde ist es, die Erinnerung der Greg-Leser aufzufrischen und denjenigen, die Greg noch nicht kennen, einen Eindruck bezüglich Form und Inhalten zu geben.

Lesen

Klassenlektüre

Alle Kinder bringen ihre Greg-Bücher mit. Gemeinsam wählen sie einen Band als Klassenlektüre aus. Alternativ können Sie die Bücher in der Schul- oder Stadtbibliothek ausleihen. Wenn Sie nicht für alle Kinder den gleichen Band bekommen, können Sie auch mit einem Buch und festen Lesezeiten einen Band gemeinsam lesen. Jede Schülerin und jeder Schüler liest dazu einen Tag aus Gregs Leben laut vor, die anderen hören zu. Auch Sie können einen Teil aus dem Band der Klasse vorlesen. Tauschen Sie nach jeder Leseinheit die Eindrücke im Klassenverband aus und halten Sie besondere Fragen, Meinungen oder Ideen in einem Greg-Projektbuch fest.

Schreiben

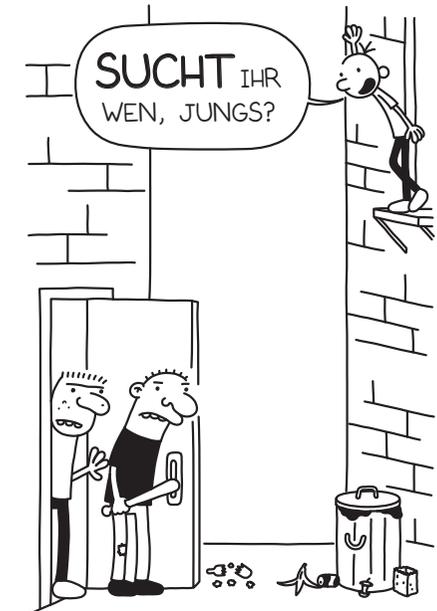
Mein absurdestes Schulerlebnis

Ihre Schülerinnen und Schüler eröffnen ihr eigenes „Tagebuch“, in dem sie über ihr absurdestes Schulerlebnis oder eine abenteuerliche Begebenheit in ihrem Leben schreiben. Der Stil sollte sich an der Art von Gregs Tagebuch orientieren, ist also kein gängiger Tagebuchstil. Die entsprechende Szene können sie in Comicform zeichnen. Wer möchte, liest seinen Tagebucheintrag später der Klasse vor. Um den Tagebuchcharakter wirklich zu (er-)leben ist es sinnvoll, die Eintragung in einem Büchlein vorzunehmen, nicht auf einem losen Blatt Papier. Das Ganze kann auch über eine Schulwoche oder ein ganzes Schuljahr fortgeführt werden.



Bücher als TV-Show

Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler eine kurze Buchpassage aus Gregs Tagebuch in ein Fernsehdrehbuch umschreiben. Welcher Band oder welche Szenen haben das Zeug zur TV-Soap? Überlegen Sie gemeinsam, welche Bücher es schon ins Fernsehen geschafft haben und welche Formate die Kinder gern schauen. Was bevorzugen Ihre Schülerinnen und Schüler: das Buch oder die Sendung? Diskutieren Sie gemeinsam, welche Vorteile es hat, erst das Buch zu lesen und dann die Verfilmung zu sehen bzw. umgekehrt.



Malen und Zeichnen

Bildergalerie

Angelehnt an das Bild, das Greg von seinem Onkel Charlie geschenkt bekommt (Band 1, S. 124), entwerfen Sie mit Ihrer Schülerinnen und Schülern Bilder für eine Klassengalerie. Die Kinder fertigen dafür Comic-Zeichnungen im Stil von Gregs Tagebuch von sich selbst oder von einer/einem Klassenkameradin/-kameraden an. Alternativ können sie die Bilder auch farbig, in einem anderen Stil anlegen; er sollte jedoch einheitlich sein.

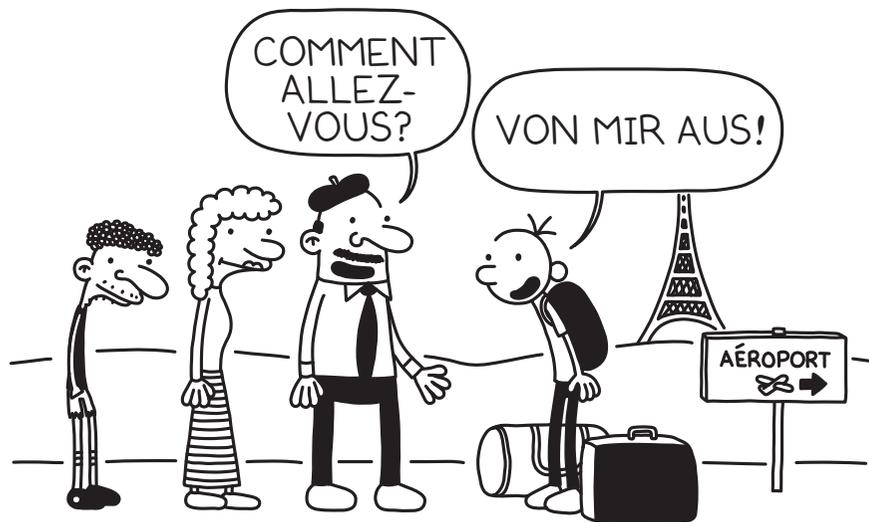
Planen und Gestalten

Geisterbahn

Steht das nächste Schulfest vor der Tür? Wie wäre es mit einer eigenen Geisterbahn? Das bekommen Ihre Schülerinnen und Schüler in Gemeinschaftsarbeit bestimmt besser hin als Greg und Rupert. Zunächst sammeln Sie in der Klasse Ideen, die Sie gemeinsam strukturieren und priorisieren. In Kleingruppen widmen sich die Kinder dann einem Bestandteil der Geisterbahn. Sie konzipieren z. B. nach Gregs Idee eine „Schreigasse“, einen „Rattentunnel“, eine „Halle der Hände“ oder erfinden neue Abschnitte der Geisterbahn. Nach der Konzeptphase folgt die Konstruktion. Die Gruppen können sich untereinander abstimmen und mit Tipps und Ideen gegenseitig unterstützen. Eine Gruppe kümmert sich um die Plakatierung, damit die ganze Schule noch vor dem Schulfest davon erfährt.

Greg-Brettspiel

Ihre Schülerinnen und Schüler kreieren in Kleingruppen ein eigenes Greg-Brettspiel. Zunächst entwickeln sie Ideen: Soll sich das Brettspiel auf einen Band des Buches beziehen oder einige Schulsituationen von Greg in den Fokus nehmen? Was ist das Prinzip des Spiels? Soll es lustig, spannend oder knifflig sein? Was wird für Aufbau und Ausstattung benötigt? Wie lauten die Spielregeln? Ob sich die Kinder vom Thema ausgehend den Spielmechanismen nähern oder umgekehrt, bleibt den Gruppen überlassen. Beide Vorgehensweisen sind möglich. Dann geht es an die Umsetzung und anschließend natürlich in die Spiel- und Testphase.



Erfinden

Buchfigur

Greg ist eine bekannte und beliebte Buchfigur. Es ist ziemlich herausfordernd für Autoren, eine gute Hauptfigur zu entwickeln. Die Kinder probieren in Kleingruppen, eine eigene Buchfigur zu entwerfen. Sie können sich an folgenden Fragen entlanghangeln: Soll die Hauptfigur eine Frau, ein Mann, ein Mädchen, ein Junge, ein Tier oder ein Fantasiewesen sein? Welche Rolle soll sie/er übernehmen? Welche Charakterzüge prägen die Figur, z. B. rachsüchtig, penibel, gerechtigkeitssuchend, ängstlich, mutig o. a.? Wie sieht die Figur aus? Mit wem erlebt die Figur Abenteuer, von wem ist die Figur umgeben?



Die Kinder können die Beschreibungen ihrer Hauptfigur auf farbigen Karteikarten festhalten, die auf Kordeln mit Wäscheklammern im Klassenraum aufgehängt werden. Jede Gruppe erfindet eine kleine Geschichte zur Einführung ihrer Figur.

Eine witzige Alternative könnte sein, unterschiedliche Facetten der Charaktere unter den Gruppen zu mischen, sodass vielleicht einem Fantasietier die Charaktereigenschaften der Frau aus der benachbarten Gruppe verliehen bekommen. Wie würde sich die Einführungsgeschichte verändern?

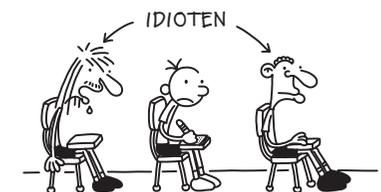
Selbstmarketing

Werbeplakat

Ihre Schülerinnen und Schüler überlegen sich, für welches „Amt“ sie gerne einmal kandidieren würden (siehe auch „Gregs Tagebuch – Von Idioten umzingelt“, S. 44 ff.). Das kann ein existierendes Posten in der Schule sein wie Klassen- oder Schülersprecher, Schülerlotse oder Schülerzeitungsredakteur. Es kann auch ein reales Amt außerhalb der Schule sein wie Bürgermeister/in oder Vereinsleiter/in. Denkbar ist ebenfalls ein Fantasieamt. Jede Schülerin und jeder Schüler überlegt sich eine Position, die sie oder er (theoretisch) gerne einmal übernehmen würde und erstellt zwecks Bewerbung eine Art Wahlplakat. Wie kann gutes Selbstmarketing aussehen? Welche Bestandteile muss ein solches Plakat haben, damit der/die Kandidat/in möglichst viele Stimmen erhält? Beispiele: positives Foto/Bild des Kandidierenden, Name, Leitspruch, Ziele, Motto, kurze und ansprechende Gestaltung etc.

Sie können das Ganze auch als kleinen internen Wettbewerb konzipieren und das beste und wirkungsvollste Plakat prämiieren.

Eines Tages bin ich reich und berühmt, aber momentan bin ich von Idioten umzingelt.





Rappen

Buchempfehlungen

Sicherlich haben Ihre Schülerinnen und Schüler einen Lieblingsband aus der Greg-Reihe. Oder es gibt in einem Band eine Szene, die sie besonders mögen. Ihre Liebesszene oder ihren Lieblingsband gestalten sie als Empfehlung in Rap-Form. Als ersten Schritt formulieren die Schülerinnen und Schüler ihre Meinung zum gewählten Band/Ausschnitt in Stichworten. Lassen sich manche von Gregs Wörtern durch kraftvolle Adjektive und ungewöhnliche Vergleiche ersetzen? Stellen Sie Tricks vor, wie z. B. die Arbeit mit dem Synonymwörterbuch. Welche Ideen eignen sich für den Refrain? In diesem Zusammenhang können Sie verschiedene Methoden besprechen, um Reime zu finden wie das Nachschlagen in Reimlexika oder das Alphabetisieren (d-ichten: b-ichten, c-ichten, f-ichten etc.). Nach dem Einüben geht's ans Vortragen!

Rollenspiel

Kreative Konfliktlösung

In jeder Familie, in jeder Freundschaft gibt es mal Streit. Manche Menschen geraten immer wieder aneinander. Im Umgang miteinander ist es nützlich Techniken zu kennen, mit denen sich Konflikte friedlich und konstruktiv lösen lassen. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler Konfliktszenen aus Gregs Tagebüchern vorstellen, die ihnen besonders im Gedächtnis geblieben sind oder sie stärker als andere beschäftigt haben. Das können z. B. Szenen sein, in denen sich Greg mit seinem Bruder Rodrick oder seinem Freund Rupert streitet oder in denen die Mitschüler Mike kollektiv ignorieren. Lesen Sie die ausgewählten Szenen gemeinsam in der Klasse. Erweitern Sie die Szenen um Inhalte und Orte, die der Lösung des dargestellten Konflikts dienen könnten.

Verteilen Sie dann die Rollen und üben die Dialoge ein. Es gilt, die Szenen aus Gregs Tagebuch mit selbst erarbeiteten Lösungsformen darzustellen. Die Schülerinnen und Schüler können auch spontan spielen, wenn ihnen etwas Neues oder Besseres im Verlauf des Rollenspiels für die Lösung einfällt. Die Kinder gehen im Spiel aufeinander ein. Wechseln Sie immer wieder die Rollen, sodass jeder an die Reihe kommt und unterschiedliche Perspektiven einnehmen kann.

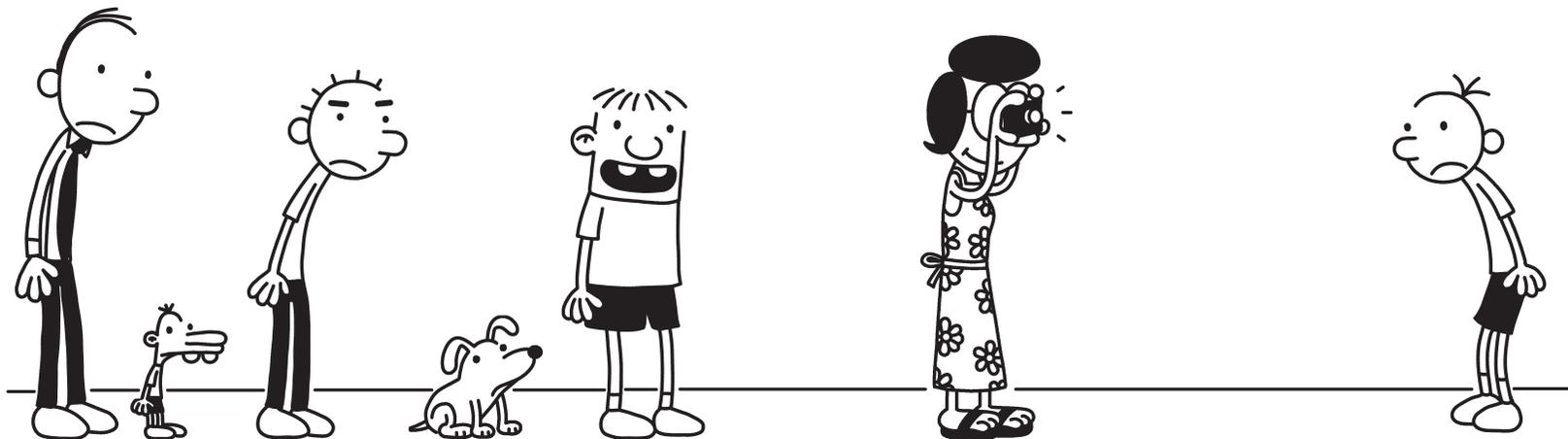
Besprechen Sie anschließend gemeinsam: Wie fühlt es sich an, in der Gruppe einen solchen Konflikt offen zu thematisieren und nach einer Lösung zu suchen? Wie fühlt es sich an, in eine andere Rolle zu schlüpfen und einen anderen Blickwinkel einzunehmen?



Wissen

Greg-Lesemarathon

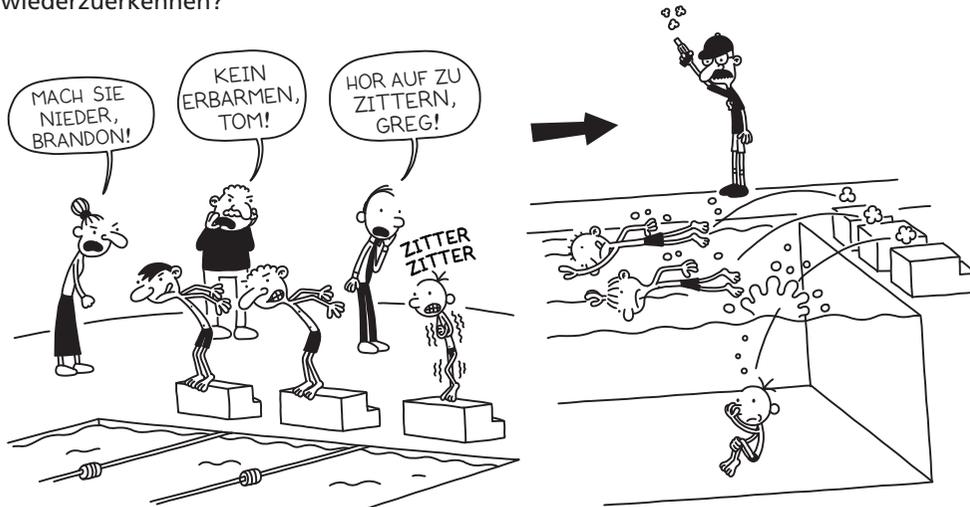
Als Greg-Experten können sich Ihre Schülerinnen und Schüler auch am Greg-Lesemarathon beteiligen. Unter www.derlehrerclub.de/greg-lesemarathon finden Sie einen Link zu Bastei Lübbe, wo Sie die entsprechenden Quizfragen zu den neun Greg-Bänden herunterladen können. Es können sich sowohl einzelne Kinder als auch die Klasse im Verbund beteiligen.



Comic

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte

Comics erzählen eine Geschichte in Form gerahmter Zeichnungen, kurzer Erklärtex-te und knappen Dialogen. Nur im Zusammenhang von Bild und Text wird die Geschichte verständlich. Comics werden z. B. in Zeitungen abgedruckt, erscheinen als ganzes Buch, als eigenes Heft oder Magazin. Schauen Sie sich gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern verschiedene Comics und kurze Comicstrips an. Was ist der Unterschied zwischen einer Geschichte, die als Comic und einer Geschichte, die als Text erzählt wird? Natürlich, ein Comic hat Bilder! Aber ist das schon alles? Wie unterscheidet sich die Sprache? Am einfachsten entdeckt man die Unterschiede, wenn man versucht, die Erzählweise umzudrehen: Aus einem Comic schreiben Ihre Schülerinnen und Schüler einen Fließtext, aus einer reinen Textgeschichte entwickeln sie einen Comic. Anschließend wird verglichen: Sind die geschriebenen bzw. gezeichneten Geschichten noch wiederzuerkennen?



Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de
 Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas; Programme und Projekte: Sabine Uehlein; Redaktion: Silke Schuster;
 Bildnachweis: Illustrationen DIARY OF A WIMPY KID®, WIMPY KID™, and the Greg Heffley design™ are trademarks of Wimpy Kid, Inc. All rights reserved. © by Baumhaus Verlag in der Bastei Lübbe AG;
 Gestaltung: Harald Walitzek, Plugindesign, Undenheim

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

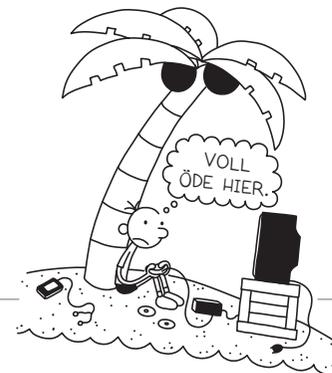
Die Arbeitsblätter dürfen für Unterrichtszwecke kopiert werden.

Bildergeschichte, Fotocomic, Cartoon ...

... Sachcomic, Karikatur, etc. Welche Spielarten von Bildgeschichten kennen wir? Eine Woche lang sammeln Ihre Schülerinnen und Schüler alle Beispiele, die ihnen begegnen. Alle Bilder und Geschichten werden zusammengetragen, rezipiert und den einzelnen Gattungen zugeordnet. Was zeichnet die einzelnen Genres aus? Welches Thema wird mit welchem Zeichenstil dargestellt? Lassen sich eigentlich auch Hausaufgaben in Comicform machen?

Krach – Booom – Bäääng – Argh!

In Comics wird oft eine ganz eigene Lautsprache verwendet, um die Dinge auszudrücken, die man nur schlecht zeichnen kann, Herzklopfen etwa oder Schnarchgeräusche. Erstellen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern ein onomatopoetisches Comiclexikon, in dem Sie alle Lautwörter mit ihrer Bedeutung zusammentragen, die sie finden können. Comicfans wissen vermutlich sofort, was mit **THA-BUMP**, **THA-BUMP** oder **BZZ BZZZ**, **BZZZZ** gemeint ist, auch ohne Bild – oder? Machen Sie den Test!



Mein Comic

Jedes Kind wählt nun eine Form der Bildsprache aus und erstellt einen „Comic“ über einen besonderen Schultag. Sie können diese Aufgabe auch zur Erarbeitung der Wettbewerbseinsendung für den **Greg-Lesemarathon im Lehrerclub der Stiftung Lesen** nutzen und eine Klassenaktion daraus machen. Nutzen Sie dafür die Vorlage, die auf der Projektwebsite zum Download bereitsteht.