

in Kooperation mit

EGMONT

Verlagsgesellschaften

Es fängt mit Lesen an.

Stiftung Lesen



Comics im Unterricht

„Asterix und Kleopatra“ und „Tour de France“ in Klasse 3 bis 6

Comics haben großes Potenzial für die Leseförderung, in mancherlei Hinsicht könnte man fast an die Wirkung von Miraculix Zaubertrank in den Asterix-Comics denken: Mit ihrer unschlagbaren Kombination aus Bild und Text wecken sie nicht nur Neugier und machen Lust aufs Lesen, sondern unterstützen auch beim Lesen. Indem Comics ihre Geschichten sowohl über die Text- als auch die Bildebene erzählen, liefern sie elementaren Kontext für das Textverständnis direkt mit – und trainieren gleichzeitig das Lesen von Bildern. Für Lernende mit anderen Herkunftssprachen oder für den Fremdsprachenunterricht bieten Comics ebenfalls wertvolle Chancen.

Das Comicangebot ist mittlerweile unglaublich vielfältig und hält für alle Altersstufen und Interessengebiete passenden Lesestoff bereit. Die bereits seit den 1960er-Jahren erscheinenden Asterix-Bände zählen zu den Klassikern des Genres – und faszinieren Kinder und Jugendliche bis heute. Für den Unterricht bieten sie vielfältige Anknüpfungspunkte in den Fächern Deutsch, Geschichte, Kunst und Sachkunde. Am Beispiel der beiden Bände „Asterix und Kleopatra“ und „Tour de France“ möchten wir Ihnen in diesem Material Anregungen zum Einsatz von Comics in den Klassen 3 bis 6 geben.

Viel Lesespaß wünscht
Ihre Stiftung Lesen

Inhalt

6 gute Gründe für Comics im Unterricht	3
Kennenlernen der Titel	4
Unterrichtsimpulse zu „Tour de France“	5
Unterrichtsimpulse zu „Asterix und Kleopatra“	8



Mehr kostenfreie Unterrichtsimpulse und Medientipps gibt es auf www.stiftunglesen.de/schulportal.

Die folgenden Symbole kennzeichnen den Schwierigkeitsgrad:

- Ideen, die einfacher zu bearbeiten sind
- Ideen, die anspruchsvoller sind

Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de · Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas; Programme: Sabine Uehlein; Redaktion: Petra Petzhold; Fachautorin: Miriam Holstein, freie Autorin/Redakteurin · Bildnachweis: Asterix®-Obelix®-Idefix® / ©2023 Les Éditions Albert René / Goscinny - Uderzo · Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Uнденheim
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
© Stiftung Lesen, Mainz 2023

6 gute Gründe für Comics im Unterricht

Comics sind ein wirkungsvolles Instrument in der Leseförderung. Hier erfahren Sie, warum!

1

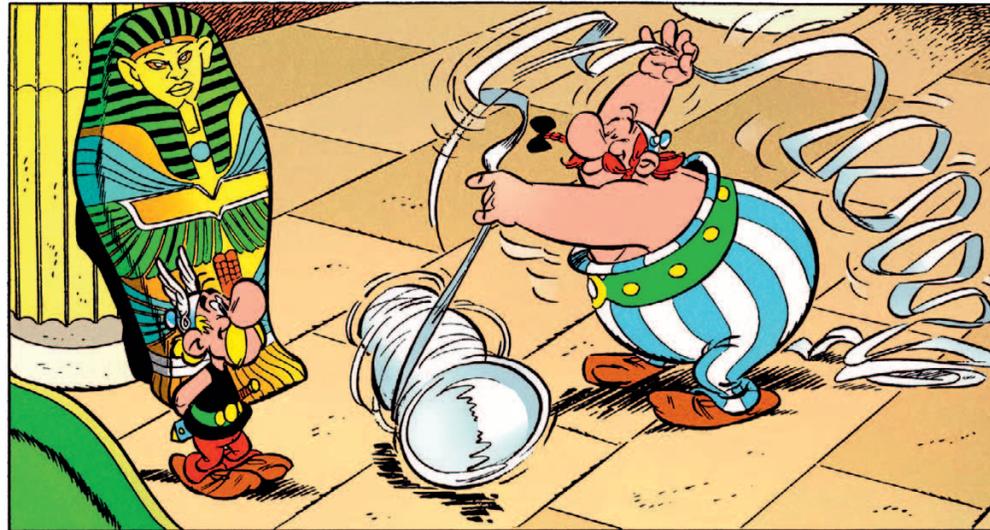
Lesemotivation: Die attraktiven Bilderwelten von Comics und deren kurze und überschaubare Texte machen neugierig auf Geschichten und wecken die Lust aufs Lesen. Das Anknüpfen an Sehgewohnheiten aus dem Alltag ist motivierend.

2

Bilder bauen Brücken: Comics bieten leseschwächeren Kindern wichtige Unterstützung. Denn ihre Bilder veranschaulichen die kurzen Texte und liefern wichtige Kontextinformationen direkt mit. Die Leser*innen können selbst entscheiden, wie lange sie mit der Aufmerksamkeit auf einem Bild verweilen und was sie vorerst auslassen.

3

Orientierung: Die klare Struktur von Comics sorgt für Orientierung. Der gesprochene Text steht in Sprechblasen und die Erzählstimme befindet sich in den Textkästen – das ist übersichtlich und unterstützt beim Lesen.



4

Bilder lesen: Comics trainieren das Lesen von Bildern. Die Auseinandersetzung mit der Bildsprache und der Vieldeutigkeit von Bildern schult wichtige Fähigkeiten im Sinne der Medienkompetenz. In einer immer visueller werdenden Medienlandschaft ist die kritische Deutungskompetenz von Bildern zunehmend wichtig.

5

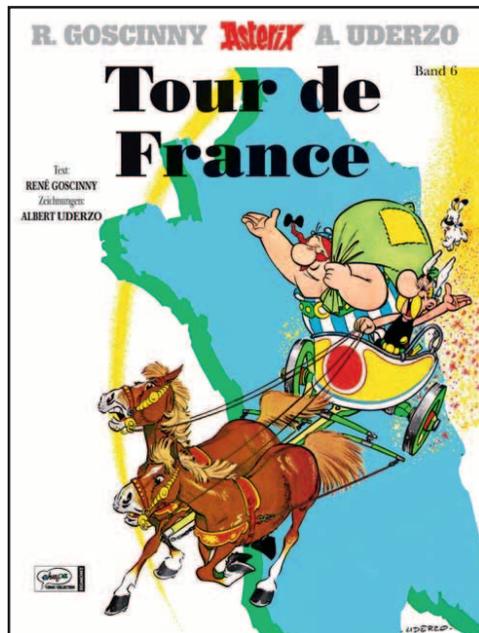
Zusammenhänge erkennen: Die eigentliche Handlung im Comic findet zwischen den einzelnen Bildern (Panels) statt. Die Leser*innen stellen die Verbindungen zwischen ihnen her und konstruieren so die Geschichte. Das trainiert das Erfassen von Zusammenhängen.

6

Sprachen lernen: Die auf der Bildebene gegebenen Informationen unterstützen beim Erlernen und Entschlüsseln neuer Wörter – eine wichtige Hilfe für Lernende, deren Familiensprache nicht Deutsch ist. Auch im Fremdsprachenunterricht erleichtern die Bilder das Lernen.

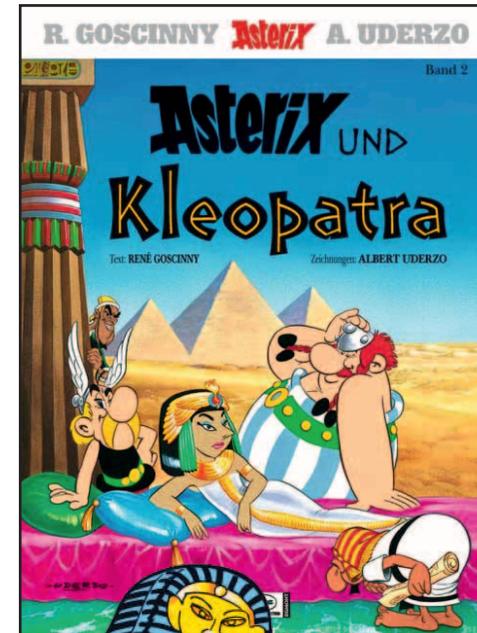


Kennenlernen der Titel



René Goscinny/Albert Uderzo (Ill.)
Tour de France (Bd. 6)
Egmont Ehapa Media, 48 S., € 13,50
ISBN: 978-3-7704-3606-4

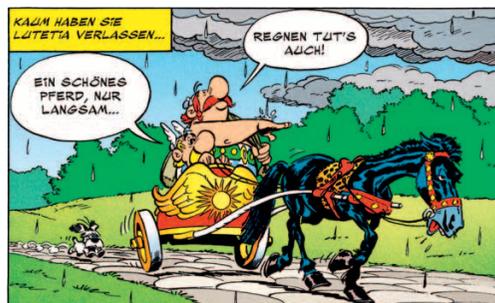
Die Gallier besiegen? Keine Chance! Aus dieser Erkenntnis heraus beschließt der römische Generalinspekteur Nichtsalsverdrus, eine Palisade um das Dorf von Asterix und Obelix zu errichten. So einfach lassen sich die Freunde natürlich nicht in ihrer Bewegungsfreiheit einschränken. Kurzerhand wettet Asterix mit den Römern, dass es ihm dennoch gelingen wird, eine Tour durch ganz Gallien zu machen und aus jeder Gegend Spezialitäten für das anschließende Festbankett mitzubringen. Los geht's ...



René Goscinny/Albert Uderzo (Ill.)
Asterix und Kleopatra (Bd. 2)
Egmont Ehapa Media, 48 S., € 13,50
ISBN: 978-3-7704-3602-6

Eine Unverschämtheit, die Kleopatra nicht auf sich sitzen lässt: Da behauptet Cäsar, die Glanzzeit des ägyptischen Volkes sei vorbei. Von wegen! Um ihm das Gegenteil zu beweisen, wettet Kleopatra, dass die Ägypter für Cäsar innerhalb von drei Monaten einen prunkvollen Palast erbauen können. Weil ihr Architekt Numerobis einige Probleme und einen skrupellosen Gegenspieler hat, erweist sich die Umsetzung als nicht gerade einfach. Wie gut, dass Miraculix, Asterix, Obelix – und besonders wichtig: Idefix – an seiner Seite sind!

Zu beiden Titeln stehen unter <https://www.egmont-comic-collection.de/asterix/> umfangreiche Unterrichtsmaterialien kostenfrei zur Verfügung.



Unter https://t1p.de/asterix_schule finden Sie zusätzlich das Unterrichtsmaterial „Mit Asterix in die Schule“ der Stiftung Lesen zum kostenlosen Download.

Unterrichtsimpulse zu „Tour de France“

Tour de France

Steigen Sie über den Titel ins Asterix-Abenteuer ein. Einerseits ist er in Bezug auf den Inhalt ganz wörtlich zu nehmen, andererseits weckt er bei einigen Lernenden bestimmt auch andere Erwartungen.

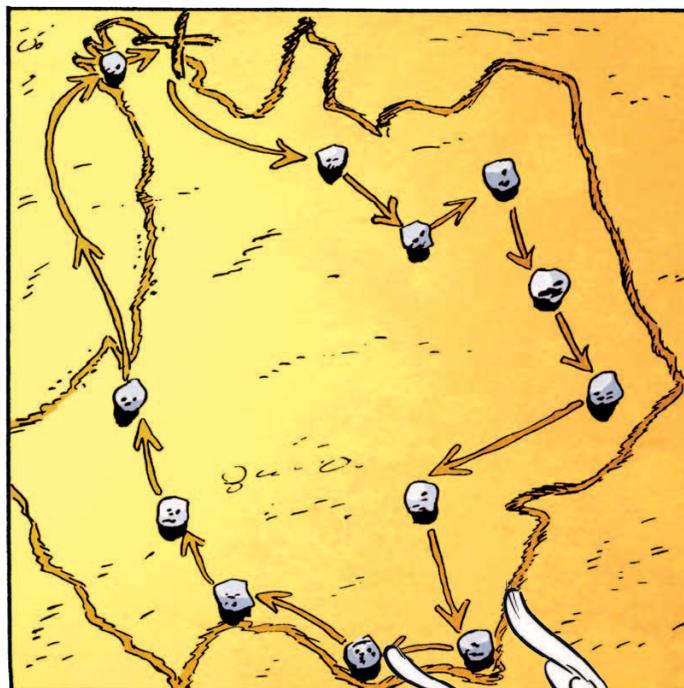
 Tauschen Sie sich vor Beginn der Lektüre über den Titel aus. Was bedeutet er auf Deutsch, und was verbinden die Lernenden damit? Sammeln Sie erst die Nennungen, und betrachten Sie anschließend gemeinsam das Cover. Welche Elemente passen zur Sammlung, und was hat es mit den anderen Dingen auf sich? Die Lernenden halten ihre Erwartungen in Stichpunkten fest. Am Ende der Lektüre gleichen sie Übereinstimmungen und Unterschiede ab.

 Im Verlauf der Lektüre markieren die Lernenden die Etappen der Tour von Asterix und Obelix auf einer Frankreichkarte. Auf Klebezetteln fügen sie die römischen Namen der Städte hinzu und halten auch die jeweiligen Spezialitäten fest.

 Die Lernenden recherchieren zu den Spezialitäten der unterschiedlichen Orte. Worum handelt es sich dabei? Können sie passende Abbildungen finden? Daraus kann ein kulinarischer „Tour de France“-Reiseführer gestaltet werden.

 Die Lernenden stellen sich vor, dass die beiden Freunde stattdessen eine Tour durch Deutschland (bzw. durch ein anderes europäisches Land) unternehmen: Welche Spezialitäten sammeln sie in den verschiedenen Städten/Regionen ein, z. B.: Frankfurter Würstchen, Nürnberger Lebkuchen, Schwäbische Maultaschen, ...

Auf S. 56 im Egmont-Unterrichtsmaterial können sich die Lernenden mit der Route, die Asterix und Obelix bereisen, weiter beschäftigen.

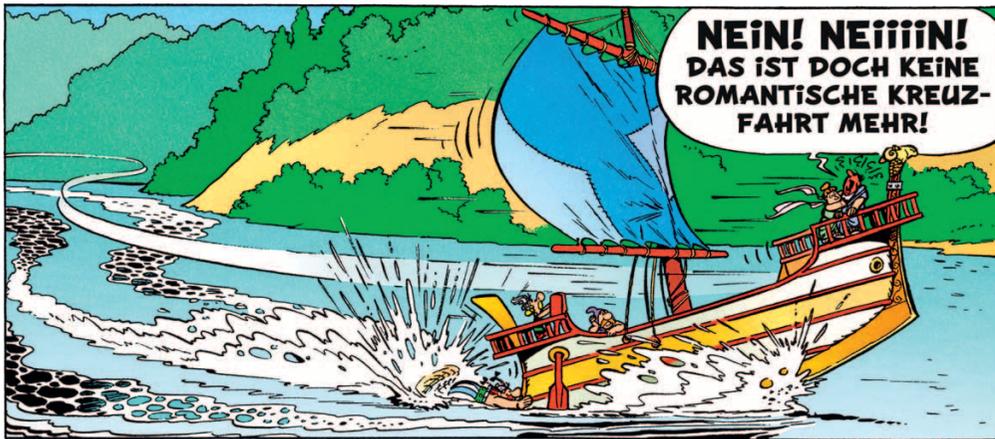


Auf Reisen

Auf ihrer Tour nutzen Asterix und Obelix die unterschiedlichsten Fortbewegungsarten und -mittel. Ein guter Anlass zu untersuchen, wie Bewegung auf den statischen Bildern eines Comics dargestellt werden kann.

 Welche unterschiedlichen Fortbewegungsarten entdecken die Lernenden im Comic (laufen, reiten, schwimmen, mit der Kutsche/dem Schiff/einem Ruderboot fahren)? In Kleingruppen gehen die Lernenden auf die Suche nach entsprechenden Panels.

 Anhand eines Beispiels untersuchen sie: Woran erkennt man die Bewegung? Wie wird sie dargestellt? Lassen sich auch Aussagen über die Geschwindigkeit treffen?



Die Lernenden wählen ein Fortbewegungsmittel aus unserer Zeit und beschreiben in einem Satz, wie es sich bewegt, z. B.: „Das Auto rast über die Landstraße.“ „Das Flugzeug hebt ab.“ „Der Bus muss scharf bremsen.“ Die Sätze werden auf Zettel geschrieben und gemischt, dann erhält jede Gruppe ein Exemplar. Wie können die Gruppen die beschriebene Bewegung auf maximal drei Panels darstellen? Gelingt das ohne Text?

Das Thema Darstellung von Bewegung können die Lernenden auch auf S. 51 im Egmont-Unterrichtsmaterial weiter ergründen.

Moderne Phänomene

In das Abenteuer von Asterix und Obelix haben sich einige Begriffe und Phänomene unserer Zeit eingeschlichen.

Die Lernenden gehen auf Spurensuche: Welche Begriffe entdecken sie, die es 50 Jahre v. Chr. noch nicht gab? Um die Suche zu erleichtern, können Sie einige Begriffe wie „Außenborder“ (S. 12), „Gebrauchtwagen“ (S. 14), „Abschleppwagen“ (S. 14) oder „Urlaubszeit“ (S. 28) als Beispiele vorgeben.

In Kleingruppen überlegen sich die Kinder eine Sache aus ihrem Alltag, z. B. „Spielekonsole“ oder „öffentlicher Nahverkehr“. Wie könnten diese Begriffe im Asterix-Universum zum Einsatz kommen und was würden sie dort bedeuten?

Die Lernenden setzen das ausgewählte Phänomen auf zwei bis drei Panels in Szene.



Sprechende Namen

Von Generalinspekteur Nichtsalsverdrus bis zum Kapitän Numalfix lassen sich in diesem Abenteuer in bester Asterix-Tradition viele sprechende Namen entdecken, die Rückschlüsse auf die Rolle oder den Charakter der jeweiligen Figur erlauben.

 Geben Sie eine Auswahl an bedeutungsvollen Namen vor – oder lassen Sie die Lernenden selbst auf die Suche danach gehen. Sammeln Sie an der Tafel oder dem Whiteboard. Welche Wörter stecken in den Namen? Und was sagen sie über die Figur aus? Die Erkenntnisse können anschließend anhand von Beispielen aus dem Buch belegt oder auch widerlegt werden.

 Welche Namen hätten die Lernenden selbst, wenn sie als Figuren in „Tour de France“ vertreten wären? Die Kinder arbeiten zu zweit. Welche besonderen Eigenschaften oder Hobbys hat das jeweils andere Kind? Die Lernenden sammeln, was ihnen über die Partnerin oder den Partner einfällt. Sie wählen eine Eigenschaft aus und versehen diese mit der typischen Endung -ix (Gallier*in) oder -us (Römer*in). Wichtige Regel dabei: Es darf lustig werden, sollte aber immer wertschätzend bleiben.

 Alle Namen werden auf kleinen Zettelchen gesammelt, gezogen und vorgelesen. Erraten die anderen, wer jeweils gemeint ist?

 Die Lernenden überlegen sich für ihre Partnerin oder ihren Partner: Welche Rolle könnte die Figur in „Tour de France“ spielen? An welcher Stelle der Handlung könnte sie vorkommen? Würde sie Asterix oder Obelix helfen oder wäre sie ein*e Gegenspieler*in?

Auf S. 60 bis 63 im Egmont-Unterrichtsmaterial können sich die Lernenden mit der Darstellung der Figuren, deren Charaktereigenschaften und den Namen beschäftigen.



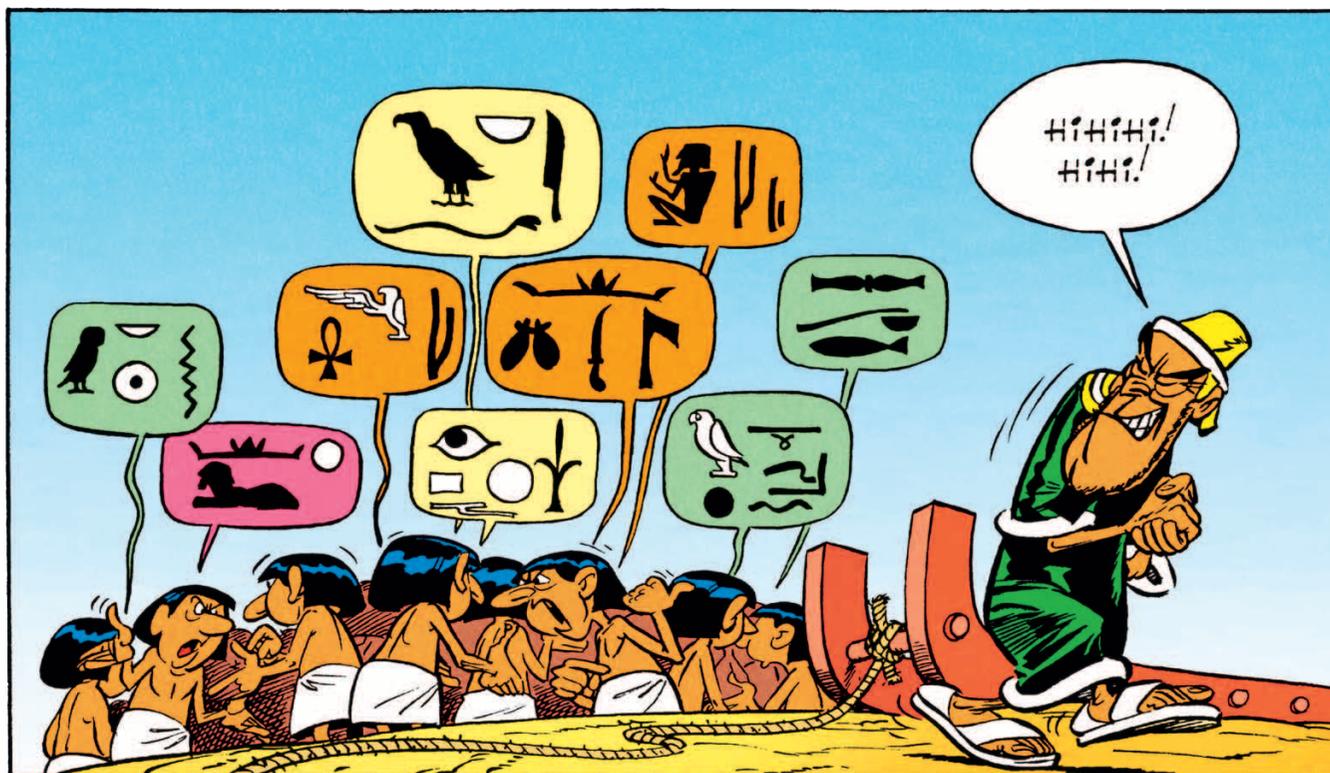
Unterrichtsimpulse zu „Asterix und Kleopatra“

Hieroglyphen

Andere Länder, andere Sprachen – und mitunter auch Schriften! Das lässt sich in diesem Band an den Sprechblasen nachvollziehen. Sie sind mit Zeichen gefüllt, die teilweise an Hieroglyphen erinnern und mit großem Augenzwinkern eingesetzt werden.

 Tauschen Sie sich zum Einstieg über eventuell vorhandenes Vorwissen zu Hieroglyphen aus und sehen Sie sich die Schriftzeichen gemeinsam an, z. B. unter <https://t1p.de/rer3>. Die Kinder können kurze Wörter in Hieroglyphen übersetzen und sich gegenseitig Rätsel zum Entschlüsseln stellen.

 Dann gehen die Lernenden auf Spurensuche im Comic. Es gibt viele lustige Verwendungen recht freier Interpretationen der Schriftzeichen zu entdecken, beispielsweise ein Hund, der in Hieroglyphen bellt (S. 17) oder ein Hahn, der in Hieroglyphen kräht (S. 38).



 Können die Lernenden die Hieroglyphen aus dem Buch übersetzen? Sie betrachten auf S. 15 die Panels 2 bis 4. Was bedeutet wohl die Hieroglyphenbotschaft, die der listige Pyradonis den Arbeitern überbringt? Schnell werden die Lernenden feststellen, dass sich die Texte nicht mit der Hieroglyphenübersicht übersetzen lassen. Können sie dennoch eine Bedeutung in den Schriftzeichen erkennen? Oder können sie diese aus Mimik und

Gestik der Figuren herleiten? Stellen Sie Kopien der Panels mit Blankosprechblasen zur Verfügung, in die die Lernenden ihre „Übersetzungen“ eintragen. Sie stellen ihre Ideen einander vor, bevor sie auf der nächsten Seite nachlesen können, worum es tatsächlich geht.

Das Egmont-Unterrichtsmaterial bietet auf S. 64 bis 65 Arbeitsaufgaben rund um den Text in Comics.

Kleopatra

Kennen die Lernenden Kleopatra bereits? Falls nicht, lässt sich das mithilfe des Comics (und eines Faktenchecks!) nachholen.

 Steigen Sie mit der Frage ein, was Kleopatra und Cäsar von den anderen Figuren des Comicbandes unterscheidet. Sind die Lernenden den beiden bereits zuvor begegnet?

 Die Lernenden finden sich in Kleingruppen zusammen und gehen auf Spurensuche im Comic: Was erfahren sie über Kleopatra? Welche Eigenschaften hat sie? Wie sieht sie aus? Und wie ist ihr Verhältnis zu Cäsar? Die Kinder erstellen einen Steckbrief.

 Anhand eines Sachbuchs, Kinderlexikons oder durch Recherche auf Kinderwebsites führen die Lernenden einen Faktencheck durch. Welche Informationen stimmen mit dem Comic überein, was ist anders und was erfahren sie darüber hinaus? Sie ergänzen oder korrigieren den Steckbrief.

Das Egmont-Unterrichtsmaterial hält auf S. 67 bis 70 Hintergrundinformationen über Kleopatra und Cäsar bereit.



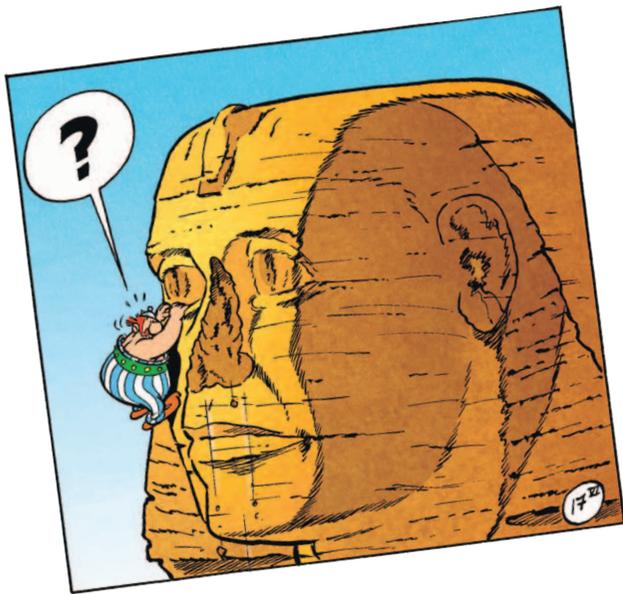
Sinnbetontes Lesen/Hörspiel: Gefangen in der Pyramide

Comicaldiologe eignen sich gut, um das sinnbetonte Lesen in verteilten Rollen zu üben. Die Pyramidenszene (S. 23 bis 25) bietet dazu eine spannende Geschichte in der Geschichte, die sich auch gut als Hörspiel umsetzen lässt.

 Die Lernenden finden sich in Kleingruppen zusammen und betrachten gemeinsam die Seiten 23 bis 25. Welche Figuren kommen vor? Die Kinder verteilen die verschiedenen Rollen und üben das Lesen der Dialoge. Welche Betonung und welches Sprechtempo passt zur jeweiligen Situation? Gemeinsam probieren die Kinder es aus und geben einander Feedback.

 Dann geht es an die Hörspielplanung: Welche Dinge, die auf den Panels zu sehen sind, müssen für das Verständnis der Handlung im Hörspiel zusätzlich erklärt werden (z. B. Idefix-Handlung, Hinweise und Beschreibungen dazu, wo die Figuren sich jeweils befinden). Die Lernenden notieren Erklärungen, die dann von einer Erzählerin oder einem Erzähler gesprochen werden. Welche Geräusche sind zu hören, und womit könnten sie erzeugt werden? Nun wird geprobt und aufgenommen. Mittels entsprechender Programme oder Apps (GarageBand, Audacity) kann das Hörspiel geschnitten werden.





Die Nase der Sphinx

Der Comic bietet eine faszinierende Erklärung dafür, warum die Sphinx keine Nase mehr hat.

 Betrachten Sie vor der Lektüre von S. 21 bis 22 im Comic zunächst eine Abbildung der Sphinx von Gizeh. Besprechen Sie, was eine Sphinx ist. Die Kinder stellen Vermutungen darüber an, warum sie keine Nase mehr hat.

 Kopieren Sie die Panels 3 bis 9 von S. 21 und alle Panels von S. 22 in passender Anzahl für eine Gruppenarbeit. Schneiden Sie die Panels auseinander und überreichen Sie diese den Gruppen in einem Umschlag. Können die Kinder die Ereignisse, die zum Verlust der Nase geführt haben, detektivisch rekonstruieren und die Panels in die richtige Reihenfolge bringen?

 Die Lernenden recherchieren im Internet (z. B. auf <https://t1p.de/w865r>) oder in Lexika: Warum hat die Sphinx tatsächlich keine Nase mehr?

Ein echter Schurke!

Im Comic erfolgt die Charakterisierung einer Figur überwiegend über die Bilder und das Aussehen. Auch die Haltung einer Figur offenbart häufig bereits ohne Worte ihren Charakter. Ein Beispiel ist die Darstellung des Bösewichts Pyradonis. Dies ist eine gute Gelegenheit, die Darstellung von Stereotypen zu thematisieren.

 Pyradonis wird auf S. 13 in die Comichandlung eingeführt. Die Lernenden betrachten die ersten beiden Panels auf dieser Seite und ziehen auch die Darstellung auf dem Cover hinzu. Sie sammeln Beschreibungen und Adjektive, die zu seiner Körperhaltung und seiner Mimik passen. Am Ende der Lektüre gleichen sie ab, ob ihre Einschätzung richtig war.

 Die Lernenden suchen weitere Panels mit Pyradonis und ergänzen ihre Adjektivsammlung. Auf deren Basis erstellen sie in wenigen Sätzen eine kurze Charakterisierung der Figur.

Zur Beschäftigung mit den Figuren in Asterix und Kleopatra finden Sie auch Übungen im Egmont-Unterrichtsmaterial auf S. 55 bis 58.

