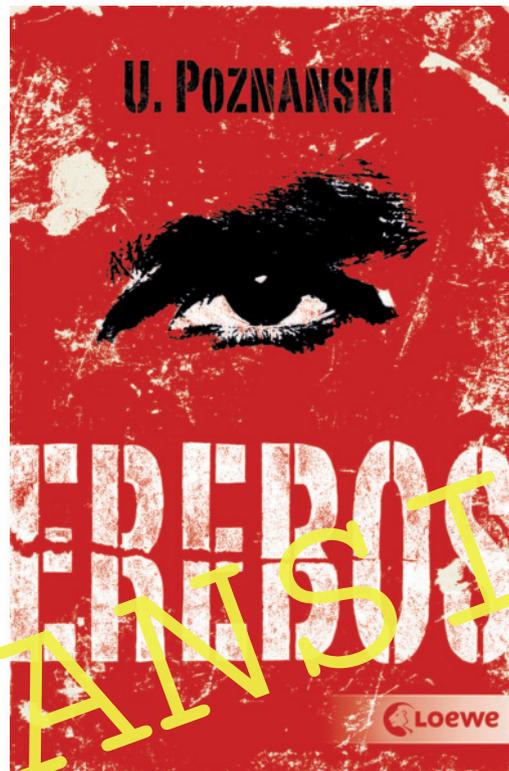


Ursula Poznanski: „Erebos“ – einen Jugendbuch-Bestseller produktiv und handlungsorientiert interpretieren

Nach einer Idee von Markus Oswald, Freiburg



Erebos hat ein Ziel: Es will töten.

© 2011 Loewe Verlag GmbH, Bindlach

I/D

Es beobachtet dich, es spricht mit dir, es belohnt und prüft dich, es droht dir. *Erebos* ist mehr als nur ein spannendes Computerspiel! Die Schüler einer Londoner Schule sind nahezu besessen davon. Auch der sechzehnjährige Nick Dunmore möchte dabei sein. Und bald ist ihm das oberste Ziel des Spiels klar: Ortolan muss ausgeschaltet werden! Aber wer oder was ist das? Ohne Genauerer zu wissen, unterwerfen sich die Jugendlichen dem schrecklichen Plan von *Erebos* und schrecken nicht vor Risiken für sich und andere zurück. Wer kann sie stoppen? ... In inneren Monologen, szenischen Darstellungen oder Rollenbiografien setzt sich Ihre Klasse mit den Gefahren von Computerspielen auseinander und erschließt den Romaninhalt.

Das Wichtigste auf einen Blick

Klasse: 7–9

Dauer: 14 Stunden + LEK

Kompetenzen:

- ein tiefes Verständnis für die Inhalte des Romans gewinnen
- den produktionsorientierten Umgang mit Literatur einüben
- sich auf Klausuren vorbereiten

Die Wahl des Themas

Für die Generation Y und die nachfolgenden Generationen ist der Umgang mit Computer und Internet selbstverständlich, alltäglich. Scheinbar alle Lebenslagen lassen sich mit den neuen Medien bewältigen, sogar das Kennenlernen von Menschen. Und sei es nur in Form eines Online-Rollenspiels. Von **Computerspielen** geht dabei eine unheimliche **Faszination** aus. Und das umso mehr, je realer diese werden. Besonders junge Menschen erliegen dieser Anziehungskraft und können gefährliche **Suchttendenzen** entwickeln. Genau diesen Umstand macht sich das Spiel *Erebos*, beziehungsweise dessen Entwickler, zunutze, um einen schrecklichen Plan umzusetzen.

Der spannende Roman von Ursula Poznanski spricht Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen an. Es gelingt der Autorin, die Faszination guter **MMORPGs** (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) zu vermitteln und gleichzeitig klarzumachen, welche **Manipulationen** möglich sind, wenn Menschen nur noch den Wunsch verspüren, in diese virtuelle Welt einzutauchen.

Fachwissenschaftliche Orientierung

Zum Inhalt der Lektüre

Die **Hauptrolle** in Poznanskis Roman *Erebos* nimmt **Nick Dunmore** ein. Der sechzehnjährige Junge lebt mit seinen Eltern in London. Seit einiger Zeit macht an seiner Schule ein **geheimnisvolles Computerspiel** die Runde. Und es ist wohl auch die Ursache dafür, dass sich viele Mitschülerinnen und Mitschüler seltsam verhalten. Nick möchte wissen, was dahintersteckt. Als er das Spiel schließlich zugesteckt bekommt, stellt er fest, dass es nach ganz besonderen Regeln gespielt wird. Wie die anderen Spieler, ist Nick sofort völlig fasziniert von **Erebos** – so der Name des Spiels. Er kriecht den **Avatar Sarius**, um mit dieser Figur abenteuerliche Kämpfe in der Welt von *Erebos* zu bestehen. Da jeder Spieler nur eine Chance hat, dieses Spiel zu spielen, ist Nick auch gleich bereit, die Aufgaben, die ihm der geheimnisvolle Bote – der virtuelle Spielleiter des Spiels – stellt, auszuführen. Seltsam ist nur, dass diese **Aufgaben** im **realen Leben ausgeführt** werden sollen.

Anfangs sind die Aufgaben noch harmlos und machen scheinbar keinen Sinn. Offenbar geht es in dem Spiel darum, eine Legion von **Cytolans** zu **besiegen**. Nick verfällt dem Spiel immer mehr und wird regelrecht **süchtig** danach. So süchtig, dass er schließlich fast bereit wäre, seinen Englischlehrer Mr Watson zu vergiften, wie es der Bote von ihm fordert. Nick versucht, *Erebos* auszutricksen, um die Tat nicht ausführen zu müssen. Aber scheinbar weiß *Erebos* alles. Nick wird aus dem Spiel geworfen und ist darüber völlig verzweifelt. Nach einem Streit mit seinem Freund Jamie, einem Mitschüler, der nicht spielt und das Spiel sehr kritisch betrachtet, verunglückt dieser mit dem Fahrrad. Ein Unfall? Nick wird bewusst, wie **gefährlich** *Erebos* ist, und entschließt sich, etwas dagegen zu tun. In Emily, seiner heimlichen Liebe, und einigen Computerfreaks findet er Verbündete. Gemeinsam versuchen sie, die Geheimnisse von *Erebos* und dessen wirkliche Absicht zu entschlüsseln. Schnell wird klar, dass das **intelligente Spiel** einen **perfiden Plan** verfolgt.

Zur Autorin

Die 1968 in Wien geborene Autorin **Ursula Poznanski** ist spätestens seit *Erebos* eine renommierte Autorin im deutschsprachigen Raum. Sie absolvierte diverse Studiengänge, ohne diese zum Abschluss zu bringen. Im Jahre 2000 wagte sie sich im Rahmen eines Wettbewerbes mit einem Drehbuch an die Öffentlichkeit. Zuvor arbeitete sie für einen medizinischen Fachverlag. Mit ***Buchstabenschungel*** erschien **2003** ihr erstes literarisches Werk. Es folgten weitere **Kinderbücher**. Aufsehen erregte die Autorin schließlich im Jahre **2010** mit dem **Jugendthriller *Erebos***. Der Roman wurde vielfach ausgezeichnet, 2011 sogar mit dem deutschen **Jugendliteraturpreis**. Sehr erfolgreich war auch der auf *Erebos* folgende Roman ***Saeculum***.

Im aktuellsten Werk ***Layers*** geht es um den Umgang mit Daten, die uns mehr und mehr zu gläsernen Menschen machen, und damit also wieder um Möglichkeiten und Gefahren moderner Technologie. Ursula Poznanski lebt derzeit mit ihrer Familie in Wien. Weitere Infos unter: www.ursula-poznanski.de/biographie.cmf

Die verwendete Textausgabe und die Organisation des Leseprozesses

Die Seitenangaben beziehen sich auf folgende Taschenbuchausgabe:

Schematische Verlaufsübersicht

Ursula Poznanski: „Erebos“ – einen Jugendbuch-Bestseller produktiv und handlungsorientiert interpretieren

Stunden 1/2

Ich will das Spiel! – Einstieg in den Roman

M 1, M 2

Stunden 3/4

Das Spiel beginnt – Die Faszination des Spiels verstehen

M 3, M 4

Stunde 5

Die Beziehungen der Protagonisten – Eine Figurenkonstellation erstellen

M 5

Stunden 6/7

Sind Online-Rollenspiele gefährlich? – Diskutieren und einen Dialog schreiben

M 6, M 7

Stunde 8

Was denkt Nick? – Einen inneren Monolog verfassen

M 8

Stunden 9/10

Was will uns der Autor sagen? – Das Textverständnis klären

M 9, M 10

Stunden 11-14

Wer gewinnt? – Ein eigenes Spiel zum Roman entwerfen

M 11, M 12

Minimalplan

- Wenn weniger Zeit zur Verfügung steht, kann auf die Entwicklung eines eigenen Spiels (M 11) gegebenenfalls verzichtet werden.
- Entscheidend ist auch, ob die Schreibaufgaben in der Unterrichtszeit erarbeitet werden oder den Schülern als Hausaufgabe aufgeben werden. Hier ist auch eine Mischform denkbar, die es den Schülern erlaubt, in der Klasse in die Schreibaufgaben einzusteigen. Die ersten Ergebnisse werden dann bereits vorgelesen und besprochen und zu Hause fertiggestellt.

Materialübersicht

- | | | |
|------|---------|--|
| M 1 | (Ab) | Nick hat es! – Das erste Kapitel erschließen |
| M 2 | (Ab) | Das Computerspiel und ich! – Eine Umfrage |
| M 3 | (Ab) | Wer bist du? – Einen Avatar entwerfen |
| M 4 | (Ab) | „Sprich mit niemandem ...!“ – Die Regeln von <i>Erebos</i> |
| M 5 | (Ab) | Wer ist wer? – Das Beziehungsgeflecht optisch darstellen |
| M 6 | (Ab) | „Mir gefällt das ganze Drumherum nicht.“ – <i>Erebos</i> kritisch reflektieren |
| M 7 | (Ab) | Computerspiele verbieten? – Eine Placemat |
| M 8 | (Ab) | „Hau nicht ab, Jamie.“ – Einen inneren Monolog schreiben |
| M 9 | (Fo/Ab) | Werde Teil des Romans! – Standbilder erarbeiten |
| M 10 | (Ab) | Ich bin der Bote! – Eine Rollenbiografie schreiben |
| M 11 | (Ab) | Unser <i>Erebos</i> -Spiel – Wir erfinden ein Spiel zum Roman |
| M 12 | (Bd/Ab) | The Master of <i>Erebos</i> – Ein Quiz |

I/D

Lernerfolgskontrolle

- | | | |
|-----|------|---|
| LEK | (Ab) | Ein wichtiges Gespräch – Einen Dialog verfassen |
|-----|------|---|

Abkürzungen: Ab = Arbeitsblatt; Bd = Bild, Foto; Fo = Folie

M 5**Wer ist wer? – Das Beziehungsgeflecht optisch darstellen**

Die im Roman vorkommenden Figuren stehen in unterschiedlichen Beziehungen zueinander. Sie sind familiär, freundschaftlich oder gar durch Liebe oder Hass verbunden. Einige brachte auch erst das Spiel Erebos zusammen, andere wurden durch dieses getrennt.



© Thinkstock

I/D

Aufgaben

1. **Vorbereitung:** Notiere dir die Schauplätze des Romans und ordne jedem Schauplatz wichtige Figuren zu.
2. **Gruppenarbeit:** Finde dich in einer Gruppe mit 3–4 Mitschülern zusammen. Tausche dich nun mit deinen Gruppenmitgliedern über die Schauplätze und Figuren aus (optimal wären vier Schüler pro Gruppe).
3. Erstellt dann gemeinsam ein Schaubild, das zeigt, in welcher Beziehung die Romanfiguren zueinander stehen. Schließt hierbei auch Veränderungen innerhalb von Beziehungen mit ein.

Hilfriche Fragen

- Schauplätze / Handlungsorte werden zuerst eingezeichnet (Schule, zu Hause ...)
- Welche Personen stehen im Mittelpunkt der Romanhandlung, sind also Hauptfiguren?
- Wie stehen sie zueinander?
- Wer steht eher am Rande, ist also nicht so bedeutend?
- Wie lassen sich die Gruppen der Spieler und Nichtspieler darstellen?
- Welche familiären Beziehungen gibt es und wie lässt sich das verdeutlichen?
- Wer ist freundschaftlich oder gar durch Liebe verbunden?

Tipp: Symbole, Zeichnungen, Farben, Schriftart, -größe und -stärke, Nähe und Entfernung unterstreichen die Anschaulichkeit des Schaubilds.



4. Am Ende der Romanlektüre könnt ihr das Schaubild gegebenenfalls erneut überarbeiten.
5. Präsentiert eure Ergebnisse der Klasse und tauscht euch darüber aus. Erklärt auch den Aufbau und die Struktur des Schaubildes.

Zusatzaufgabe:

Wähle zwei Hauptfiguren aus und beschreibe, in welchem Verhältnis diese Personen zueinander stehen und wie sich die Beziehung der beiden entwickelt.

M 7

Computerspiele verbieten? – Eine Placemat

Die meisten Computerspiele sind altersbeschränkt, andere sind verboten. Aber ist das überhaupt sinnvoll? Kann ein Spiel gefährlich sein? Ein Thema, über das wir diskutieren wollen.

„Die Nacht schlief er schlecht. Er sehnte sich danach, wenigstens im Traum wieder Sarius sein zu können, doch je mehr er sich darum bemühte, desto weiter zog sich der Schlaf vor ihm zurück.“ (S. 311)

Aus: Ursula Poznanski: Erebos. © 2017. Loewe Verlag, Bindlach. S. 311.



I/D

AufgabenGruppenarbeit:

1. Bildet Vierergruppen. Lest zunächst die obige Textstelle erneut gemeinsam im Buch nach.
2. Sprecht über Nick und sein Suchtverhalten. Woran zeigt sich, dass Nick süchtig nach dem Spiel ist? Erstellt hierzu eine Liste und versucht diese nach Überbegriffen zu ordnen.
3. Setzt euch um die Placemat-Vorlage, die euch eure Lehrkraft austeilt. Nun hält jeder in dem vor ihm liegenden Außenfeld fest, was ihm zum Thema „Computerspiele verbieten“ einfällt. Ihr könnt Stichworte, Sätze und Fragen notieren.
4. Sobald alle fertig sind, dreht ihr das Blatt jeweils um eine Vierteldrehung, sodass jeder den Text des Nachbarn lesen kann. Ergänzt oder kommentiert die Beiträge des Nachbarn. Dreht dann das Blatt wieder eine Vierteldrehung weiter, bis schließlich jeder alle Kommentare gelesen und ergänzt hat.
5. Diskutiert über eure Kommentare. Schreibt in die Mitte des Placemats, was ihr gemeinsam von Altersbeschränkungen und Verboten von Computerspielen haltet.
6. Am Ende stellt ihr eure Diskussionsergebnisse dem Plenum vor und diskutiert mit der Klasse darüber.

Zusatzaufgabe:

Dr. Meier, Jugendpsychologe, stellt am Beispiel von Nick Dunmore die Suchtgefahren von Computerspielmisbrauch vor: Er hält einen Vortrag vor der Klasse. Verfasse diesen Vortrag.

Erläuterung (M 8)

Stundenverlauf – Was denkt Nick? Einen inneren Monolog verfassen

Einstieg: Zum Einstieg thematisiert die Lehrkraft das Denken als solches: Was denkst du gerade? Wie wäre das, wenn man diese Gedanken aufschreiben wollte? Was wäre komisch, schwierig daran? ... Eventuell stellt sie die kreative Schreibmethode „Automatisches Schreiben“ voran. Hier schreiben die Schüler in fünf Minuten alles auf, was ihnen zur Aufgabenstellung durch den Kopf geht. Ungeordnet, ungefiltert, ohne abzubereiten, wenn ihnen kein neues Wort oder Satz einfällt, wird das eben Geschriebene einfach wiederholt. Freiwillige lesen vor.

Erarbeitung I + Sicherung: Die Lehrkraft leitet auf die Textstelle mit Jamies Unfall über und bespricht die Situation kurz mit den Lernenden. Dann erarbeiten die Schüler das Arbeitsblatt **M 8** gemäß dem Arbeitsauftrag und schreiben zunächst einen **inneren Monolog (Aufgabe 1)** aus der Sicht von Nick. Am Ende tragen einige Schüler ihre Ergebnisse vor, eventuell tauschen sie diese zuvor erst mit einem Partner aus. So werden alle Ergebnisse gelesen.

Erarbeitung II: Anhand des **Lückentexts** in **M 8, Aufgabe 2** erarbeiten die Schüler dann in Gruppenarbeit noch einmal die Kriterien für den inneren Monolog. Die Lernenden überarbeiten zu Hause ihre Texte.

Erwartungshorizont (M 8)

Lückentext: Schwächeren Schülern können Sie die folgenden Begriffe (in geänderter Reihenfolge) als Hilfestellung geben, um den Lückentext auszufüllen:

Gedanken, Gefühle, Ich, unbeantwortet, Vergangenheit, Perfekt, Präsens, noch gar nicht passiert, Rück Erinnerungen

Innerer Monolog:

Was war nur mit mir los? Hau ab! Das Letzte, was ich ihm gesagt habe. Hau nicht ab Jaime, bitte. Er darf nicht sterben, nicht sterben. Aber so viel Blut, überall Blut. Warum ist er einfach auf das Auto zugerast? Jamie ist doch ein geschickter Radfahrer. Habe ich ihn so wütend gemacht? Ich war ja selbst wie von Sinnen. Dabei hat er ja recht. Total recht. Habe ich an irgendetwas anderes gedacht als an das Spiel? Habe ich mich um irgendwen gekümmert? War mir doch alles egal. Hauptsache das Spiel läuft und ich steige auf. Und Jamie hat es gemerkt. Er wollte mir doch nur klarmachen wie verrückt, ja wie gefährlich das alles ist. Und wie recht er hatte. Ich habe tatsächlich meine Entscheidung bereut, Mr Watson nicht umgebracht zu haben! Wie wahnsinnig. Umbringen! Was stand da auf der Drohbotschaft? War das gar kein Unfall? Ich will das gar nicht glauben. Aber ich muss. Ich muss der Sache nachgehen ...

Zur Zusatzaufgabe: Weitere interessante Textstellen für einen inneren Monolog wären Nicks Gefühle unmittelbar nach dem Erhalt des Spiels (S. 29) oder nach Nicks Ausscheiden aus Erebos (S. 312).

M 9

Werde Teil des Romans! – Standbilder erarbeiten

Nun begeben euch mitten in das Geschehen hinein. So könnt ihr die Gedanken und Gefühle der Romanfiguren besser nachvollziehen.

Aufgabe

Setzt eine der folgenden Szenen in einem Standbild um.

Tipp: In einem Standbild wird ein kurzer Moment einer Situation quasi eingefroren, wie bei einem Foto. Man kann es in aller Ruhe betrachten. Als Mitspieler eines Standbilds seid ihr Teil der Szene und könnt so die jeweilige Situation gut nachempfinden.



1. Nick beobachtet Colin und die „Häkelschwester“, wie sie miteinander tuscheln. (S. 8–11)
2. Sarius wird von den Räubern überfallen und entführt. (S. 53–56)
3. Sarius gewinnt den Kampf gegen Feniel und ist Level 4. (S. 174–177)
4. Sarius wird von Dämonen in eine tiefe Kluft geworfen. (S. 298–301)
5. Jamie liegt blutend auf der Straße. (S. 314–316)
6. Der „innere Kreis“ zwingt Ortolan aus dem Fenster zu springen. (S. 451–465)
7. Adrian spricht mit dem toten Mann. (S. 478–484)

Folgende Regeln sind zu beachten

1. Leset euch zunächst noch mal kurz die Szene auf den angegebenen Seiten durch.
2. Bildet Gruppen und besprecht die Szene.
3. Verteilt dann die Rollen.
4. Überlegt euch, wie ihr euch im Raum positionieren müsst und welcher Gesichtsausdruck angemessen ist.
5. Auf ein Zeichen des Spielleiters bleibt man wie eingefroren stehen. Es wird nicht mehr gesprochen.
6. Nun kann das Standbild von allen betrachtet werden.
7. Während die Schauspieler in ihrer Position ausharren, wird darüber gesprochen um welche Szene es sich handelt und welche Bedeutung sie im Roman hat.
8. Schließlich werden die Figuren nacheinander vom Spielleiter „erweckt“ und befragt. Es werden Fragen zur Situation, aber auch zum Befinden der Figur gestellt. Diese soll aus ihrer Rolle heraus sprechen. Sie bleibt also bei der Beantwortung der Fragen diese Figur.

