

I.A.13

Ich und die anderen

Das eigene Leben träumen – mit der Graphic Novel *held* von Flix

Aisha Hellberg und Kathrin Minner



Wer bin ich? Wer will ich sein? Und was sind die Komponenten eines gelungenen Lebens? In seiner Graphic Novel *held* erzählt Flix, alias F. Görmann, sein Leben von der Geburt bis zum Tod. Sein Comic lädt ein, existenzielle Lebensfragen im Unterricht zu erörtern. Im Fokus steht dabei die Vertiefung zentraler Themen des Ethikunterrichts: Fragen nach der eigenen Identität, der individuellen Entwicklung, der Berufswahl, der Gestaltung der eigenen Zukunft und dem Umgang mit dem Tod. Über allem aber steht die Frage nach den Bedingungen eines gelingenden Lebens.

KOMPETENZPROFIL

- Klassenstufe:** 9/10
- Dauer:** 14 Unterrichtsstunden
- Kompetenzen:** 1. Fragestellungen im Zusammenhang mit der eigenen Lebensgestaltung und Selbstfindung erörtern. 2. Aus dem Comic erarbeitete Inhalte auf das eigene Leben anwenden. 3. Ziele und Träume in Form einer eigenen Graphic Novel kreativ gestalten.
- Thematische Bereiche:** Identität, Zukunftsvisionen, Berufswahl, Umgang mit der eigenen Endlichkeit, Tod und Sterben, Abschied nehmen, sein Glück finden, Bewältigung von Dilemmata, Bedingungen für ein gelungenes Leben
- Medien:** Texte, Comics, Bilder
- Zusatzmaterialien:** Schülerbeispiele der Autorin für selbst gestaltete Comics
-

Auf einen Blick

Was ist ein Held? – Einen Begriff mithilfe der sokratischen Methode definieren

1. Stunde

M 1 **Was ist ein Held? – Einen Begriff definieren** / Was zeichnet einen Helden aus? Anhand des Comiccovers erarbeiten die Lernenden eine eigene Definition.

M 2 **Helden und Monster im Alltag** / „Held wird man nicht, Held ist man durch den Tag seines Lebens.“ Die Lernenden belegen diese Aussage anhand von Beispielen aus ihrem Alltag und erörtern, mit welchen Alltagsmonstern sie kämpfen.

Hausaufgabe: Die Lernenden zeichnen zwei Alltagsmonster, die ihnen das Leben erschweren.

Benötigt: DIN-A3-Papier, 1 Stift pro Gruppe

Wo kommen wir her? Wo gehen wir hin? – Was ist der Sinn des Lebens?

2. Stunde

M 3 **Wo kommen wir her? – Die Frage nach dem „Warum“** / Was ist unsere Lebensaufgabe? Die Lernenden denken über den Sinn ihres Lebens nach.

M 4 **Träume dein Leben! – Dein Leben als Graphic Novel** / Die Lernenden denken über ihr bisheriges Leben und ihre Zukunftsvorstellungen nach. Welche Wünsche und Träume haben sie? Sie beginnen mit der Gestaltung eines eigenen Comics.

Welche Lebensphasen durchlaufen wir? – Das Gedicht „Stufen“ interpretieren

3. und 4. Stunde

M 5 **Hermann Hesse: „Stufen“** / Das Gedicht „Stufen“ beschreibt unterschiedliche Lebensphasen. Die Lernenden wenden den Gedanken auf ihr Leben an.

M 6 **Der Lauf des Lebens – ein Gruppenpuzzle** / Die Novel skizziert vier Lebensphasen. In Gruppen tauschen die Lernenden zu jeder Phase einen Steckbrief.

Benötigt: DIN-A3-Papier, Stifte in unterschiedlichen Farben zur Gestaltung des Plakats

Vom Säugling bis ins hohe Alter – die psychologische Entwicklung des Menschen

5. und 6. Stunde

M 7 **II. Erikson: Modell der psychologischen Entwicklung** / Die Schülerinnen und Schüler lernen H. Eriksons Modell der psychologischen Entwicklung kennen. Sie stellen einen Bezug zu den zuvor in Form von Steckbriefen gestalteten Lebensphasen her und arbeiten Gemeinsamkeiten und Unterschiede heraus.

M 8 **Kindheitserinnerungen** / Im Kugellager tauschen sich die Lernenden über eigene Kindheitserinnerungen aus.

7. und 8. Stunde Wie werden wir zu dem, der wir sind?

- M 9** **Der eigene und der fremde Blick** / Oft nehmen wir uns selbst anders wahr als unsere Mitmenschen. Was wissen wir über uns? Was wissen andere über mich?
- M 10** **Der Blick der anderen** / Welches Bild haben andere von mir? Die Menschen in unserer Umgebung haben oft ein anderes Bild von uns als wir.
- M 11** **Das Johari-Fenster** / Das Modell des Johari-Fensters verdeutlicht die verschiedenen „Blickwinkel“, aus denen ein Mensch betrachtet wird. Anhand eines Beispiels erörtern die Jugendlichen Aspekte der Selbst- und Fremdeinschätzung.
- Benötigt:** Tesakrepp, Schere, Pappteller oder Papierstreifen, Eddings

9. und 10. Stunde Welche Entscheidung ist die richtige? – Flix im Dilemma

- M 12** **So ein Dilemma! – Wie soll Flix sich entscheiden?** / Flix befindet sich in einem Dilemma. Die Lernenden fällen eine Entscheidung im Rahmen einer Fallanalyse.
- Benötigt:** Ampelkarten vorbereiten (Grün, Gelb und Rot)

11. und 12. Stunde Wie stelle ich mir meine Zukunft vor?

- M 13** **Wie sieht die Welt in der Zukunft aus?** / Flix fragt sich, wie die Welt in Zukunft aussieht. Welche Bilder hat er im Kopf? Und was erwarten die Lernenden?
- M 14** **Die Berufswahl (Berufs-)Wahl – Was will ich einmal werden?** / Was will ich werden? Welche Kriterien sollte ein Beruf erfüllen, damit er uns erfüllt? Die Lernenden beglückwünschen Flix und diskutieren eigene Vorstellungen.
- Benötigt:** Computer/ Tablet/Laptop mit Internetzugang für eine Recherche

13. und 14. Stunde Am Ende des eigenen Lebens zurückblicken

- M 15** **Im Angesicht der Endlichkeit** / Flix macht sich Gedanken über das Lebensende. Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine Checkliste mit Bedingungen, die erfüllt sein sollten, um sagen zu können, dass man ein gutes Leben gelebt hat.
- M 16** **Wie leben?** / Ausgehend von einem Text von Martha Nussbaum über menschliche Grundfähigkeiten erstellen die Lernenden eine Collage, in der sie diese Fähigkeiten verdeutlichen und anhand von Beispielen aus dem Alltag erläutern.
- M 17** **Mein Leben als Graphic Novel – ein Bewertungsbogen** / Der Bewertungsbogen schafft Transparenz in Bezug auf die Bewertungskriterien für den Comic.

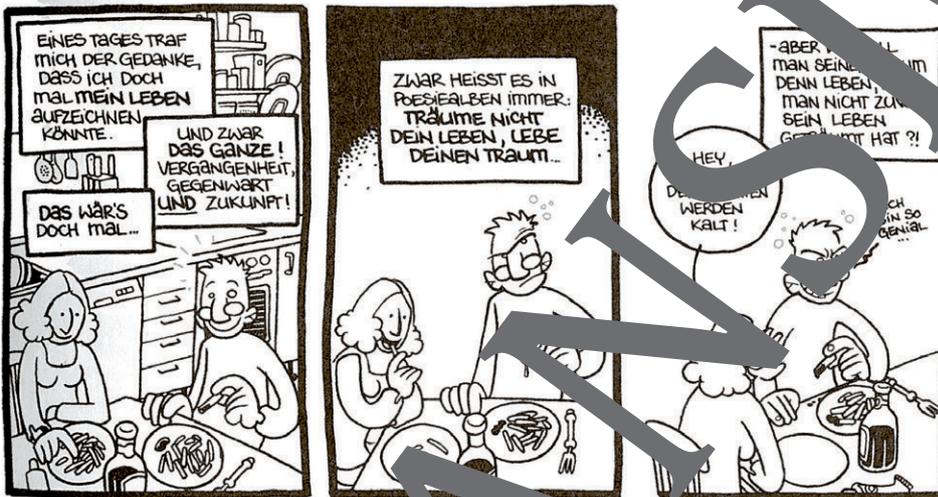
Träume dein Leben! – Dein Leben als Graphic Novel

M 4

Um die Themen, die wir bei der Auseinandersetzung mit der Graphic Novel *held* behandeln, zu vertiefen, gestalte nun selbst eine kleine Graphic Novel, in der du dein Leben aufzeichnest.

Aufgaben

1. Zeichne deine eigene Graphic Novel. Dokumentiere darin dein Leben. Gehe dabei folgenden Schritten vor: Erstelle zuerst eine Mindmap, in welcher du die wichtigsten Stationen deines bisherigen und zukünftigen Lebens von deiner Geburt bis zu deinem Lebensende einträgst.
2. Folgende Stationen könnten in deiner Graphic Novel vorkommen: Geburt, Kleinkindalter, Einschulung, Teenager, erste Liebe, Berufswahl, Ausbildung, erstes eigenes Geld verdienen, Beruf, Hochzeit, Familie, Unternehmungen, Alter, Lebensende.



held-Trilogie von Flix/Felix Görmann. © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014. S. 63.

© RAABE 2019

Methodenbox – Wie erstellt man einen Comic?

Folgende Kriterien sollte deine Graphic Novel erfüllen:

1. Deine Graphic Novel sollte selbst gestaltet sein. Wenn du nicht selber zeichnen kannst, findest du Hilfe auf folgender Internetseite: www.123comics.net/tipps-tricks.
 2. Du kannst auch mithilfe verschiedener Apps oder Computerprogramme eine Collage erstellen. Hilfe findest du hier: www.comiclife.eu.
 3. Deine Zeichnung sollte typische Elemente einer Graphic Novel beinhalten:
 - Dein Held sollte typische persönlichen, typischen Merkmale oder Erkennungszeichen besitzen. Woran erkennst du dich? Brille, Frisur etc.
 - Die Novel sollte erzählen über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Sie sollte Gedanken und Gefühle zeigen, die dich bewegen.
 - Sie sollte ein interessantes Cover haben, auf dem dein Name und der Titel vermerkt sind.
 - Sie sollte Aspekte aus dem Unterricht aufgreifen: Monster des Alltags, Träume, Hoffnungen, Wünsche und Ängste.
- Deine Reflexion sollte ein Nachwort beinhalten, in welchem du auf folgende Fragen eingehst:
- Was war dir bei der Gestaltung des Comics wichtig?
 - Inwiefern hast du Unterrichtsinhalte integriert?
 - Was ist dir im Zuge der Auseinandersetzung deutlich geworden?



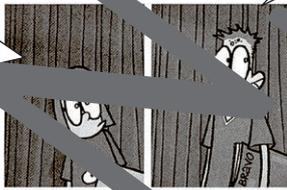
M 6

Der Lauf des Lebens – ein Gruppenpuzzle

Die Graphic Novel *held* besteht aus vier Teilen. Diese entsprechen vier unterschiedlichen Lebensphasen. Jede dieser Lebensphase hat ihre Reize und ist mit besonderen Problemen verbunden.

Aufgaben

1. Erarbeitet im Rahmen eines Gruppenpuzzles je ein Porträt der unten genannten Lebensphasen. Erklärt, was die Person in diesem Alter (nicht) kann, darf, will, soll, muss. Berücksichtigt dabei von eurer Situation als Teenager aus: Was könnt ihr? Was dürft ihr? Was sollt ihr? Was wollt ihr? Was müsst ihr? Formuliert zu jeder Frage ein passendes Beispiel aus eurem Alltag.
2. Für stärkere Schülerinnen und Schüler: Wenn ich jetzt erwachsen wäre, dann ...

<p>Kind (Alter: ____)</p> <p>... kann</p> <p>... darf</p> <p>... will</p> <p>... soll</p> <p>... muss</p>		<p>Jugendliche (Alter: ____)</p> <p>... kann</p> <p>... darf</p> <p>... will</p> <p>... soll</p> <p>... muss</p>
<p>Erwachsener (Alter: ____)</p> <p>... kann</p> <p>... darf</p> <p>... will</p> <p>... soll</p> <p>... muss</p>		<p>Senior (Alter: ____)</p> <p>... kann</p> <p>... darf</p> <p>... will</p> <p>... soll</p> <p>... muss</p>

Methodenbox – Wie funktioniert ein Gruppenpuzzle?

Im Gruppenpuzzle werden Inhalte arbeitsteilig erarbeitet. Ihr geht wie folgt vor:

Schritt 1: Bildet Stammgruppen zu 4 Personen. Teilt die vier Lebensphasen unter euch auf.

Schritt 2: Bildet Expertengruppen für je eine Phase und beschreibt diese. Gestaltet ein Plakat.

Schritt 3: Tauscht euch in den Stammgruppen aus und diskutiert eure Ergebnisse.



M 12

So ein Dilemma! – Wie soll Flix sich entscheiden?

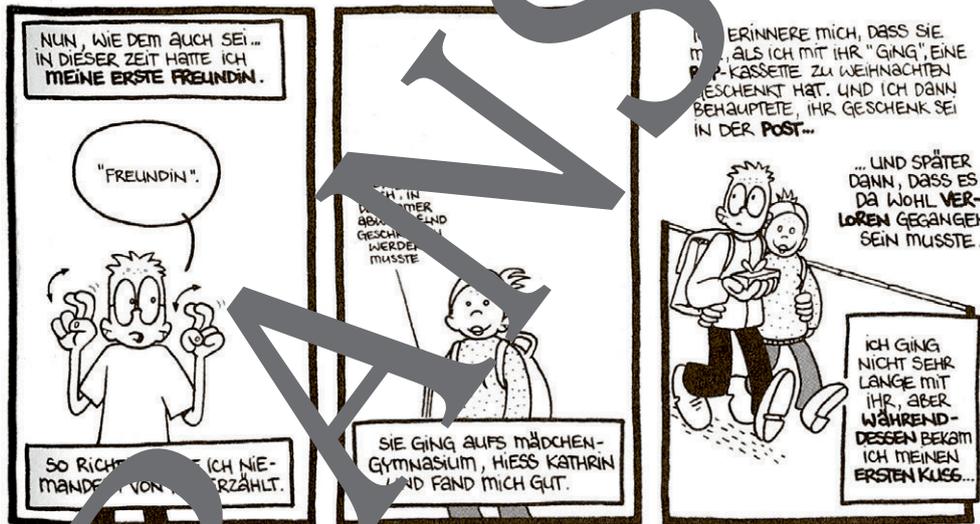
Flix' Leben verläuft nicht ohne Schwierigkeiten. Immer wieder gerät er in Zwickmühlen. Er hat zu mehrere Optionen, keine der bestehenden Möglichkeiten aber führt zu einem guten Ergebnis. Das nennt man ein „Dilemma“. In einem solchen Dilemma befindet sich Flix nach seinem ersten Kuss.

Aufgaben

1. Beschreibt die Situation, in der sich Flix nach seinem ersten Kuss befindet. Legt dar, inwiefern es sich um ein Dilemma handelt.
2. Nehmt mithilfe von Ampelkarten spontan Stellung dazu, ob ihr Kathrin an Flix' Stelle die Wahrheit sagen würdet.

Methodenbox – Mit Ampelkarten Stellung nehmen

Ampelkarten ermöglichen es, sichtbar zu einer Frage Stellung zu beziehen. Man benötigt dazu rote, grüne und gelbe Pappkarten. Zu einer vorgegebenen Frage steckt man mit Rot Ablehnung, mit Grün Zustimmung und mit Gelb Unentschiedenheit aus.



heid-Trilogie von Flix/Felix Görmann. © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014. S. 35 und S. 36 f.

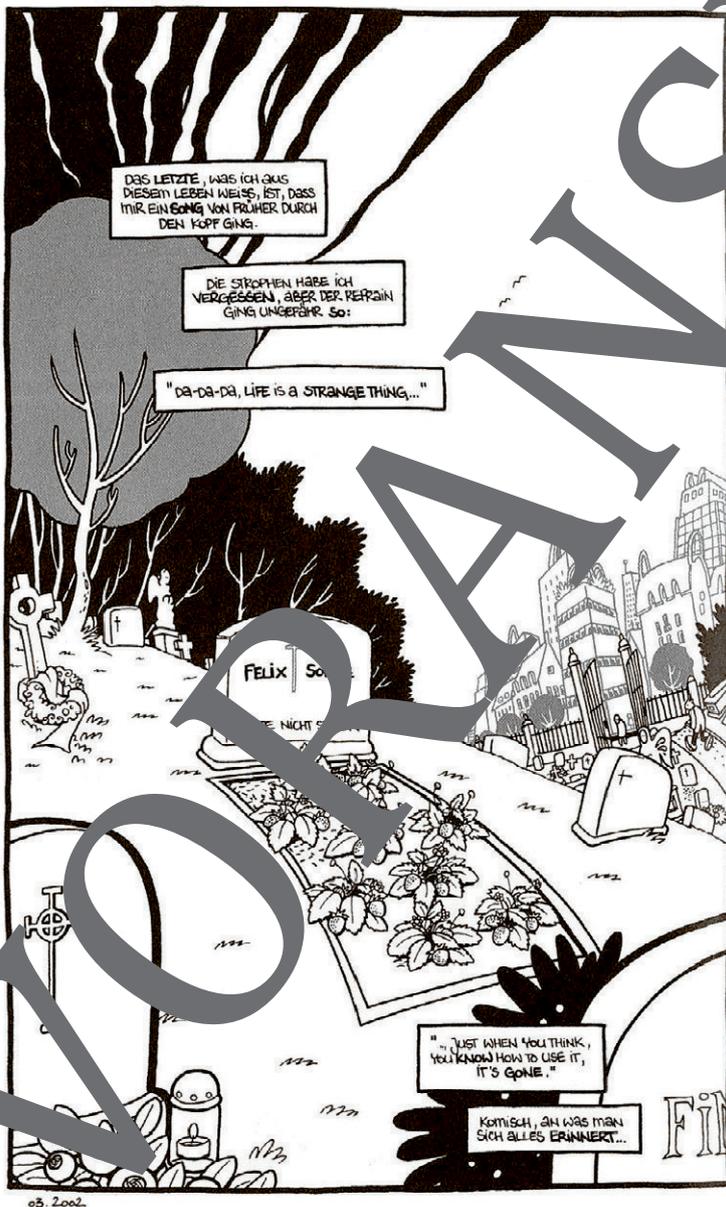
Wie leben?

M 16

Am Tage seines Todes möchte jeder sagen, dass er ein gutes Leben hatte. Die Frage danach, was ein gutes Leben ist, hat in der Philosophie und der Ethik eine lange Tradition.

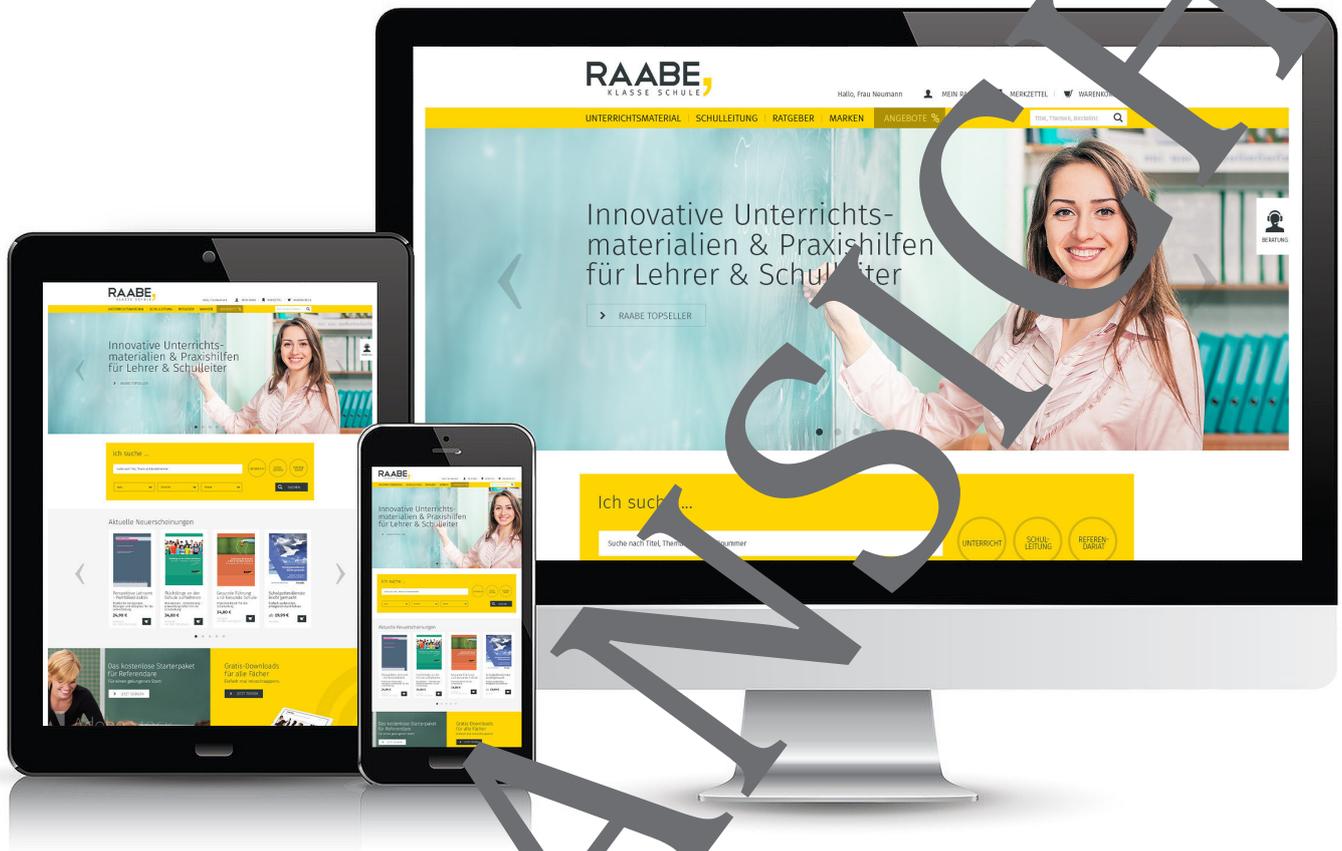
Aufgaben

1. Erklärt die Liedzeile „Life is a strange thing. Just when you think you know how to use it, it's gone.“ (Das Leben ist eine kuriose Sache. Genau dann, wenn du weißt, wie es funktioniert, ist es vorbei.) Warum denkt Flix am Ende seines Lebens wohl an dieses Lied? Was ist mit der Formulierung gemeint: „Man weiß, wie das Leben funktioniert.“
2. Erstellt eine Checkliste von Bedingungen, die für euch erfüllt sein müssen, um von einem gelungenen Leben zu sprechen. Überlegt euch jeweils ein Beispiel.



held-Trilogie von Flix/Felix Görmann. © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014. S. 93.

Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de