

Inhalt

Vorwort	4		
Methodisch-didaktische Hinweise	5		
1 Autobluff	6 - 7	12 Ordnung	28 - 29
2 Basketball	8 - 9	13 Peinliche Eltern	30 - 31
3 Computersucht	10 - 11	14 Rollentausch	32 - 33
4 Einzelstück	12 - 13	15 Neues Outfit	34 - 35
5 Essen	14 - 15	16 Skateboard	36 - 37
6 Facebook	16 - 17	17 Handy	38 - 39
7 Flirt	18 - 19	18 Totalschaden	40 - 41
8 Gassi gehen	20 - 21	19 Videospiel	42 - 43
9 Hausaufgaben	22 - 23	20 Wenn zwei sich streiten ...	44 - 45
10 Lärm	24 - 25	21 „Gameland“	46 - 47
11 Monster	26 - 27		

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

die Bildergeschichte „Totalschaden“ gibt diesem Band seinen Namen, trotzdem passiert in jeder dieser 21 Bildergeschichten etwas Aufregendes – und da es oft im Zusammenhang mit Erwachsenen – vor allem Eltern – passiert, liegt aus Schülersicht eben oft ein Totalschaden vor.

Die Alltagssituationen der Jugendlichen prallen in diesem Band mit Alltagssituationen aus der „Erwachsenenwelt“ zusammen. Jeder Schaden ist allerdings auch reparabel: Je nach Perspektive handelt es sich um kleinere bis größere Schäden – oder auch um gar keinen. Das ist dann der Fall, wenn die Eltern mal wieder peinlich oder wie so oft natürlich völlig falsch Ansicht sind!

Die vorliegenden Bildergeschichten sind nicht nur oder ausschließlich für den Aufsatzunterricht geeignet. Auch die sozialen Aspekte bieten verschiedene Verwendungsmöglichkeiten an. Das eigene Verhalten und das Verhalten der Erwachsenen kann hinterfragt, gemeinsam über Werte und Normen diskutiert werden.

Deshalb ist auch nicht nur das Fach Deutsch zur Verwendung vorgesehen. Die Bildergeschichten finden ebenfalls in den Fachbereichen Sozialkunde/Gemeinschaftskunde, Religion, Ethik oder Sport ihre Verwendung. Zielsetzung ist dabei immer, ein Fazit bzw. eine Lehre aus der Bildergeschichte zu ziehen.

Zu fast jeder Geschichte lassen sich individuelle Fortsetzungen schreiben oder auch nach den Anfangsbildern eigene Entwicklungen. Somit sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

Viel Spaß beim Bearbeiten der Bildergeschichten wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Janine Manns & Angelika Hofmann



**netzwerk
lernen**

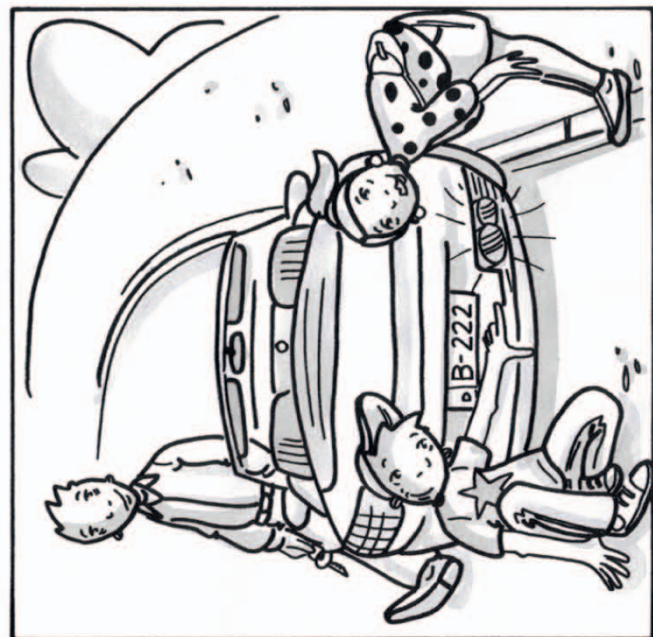
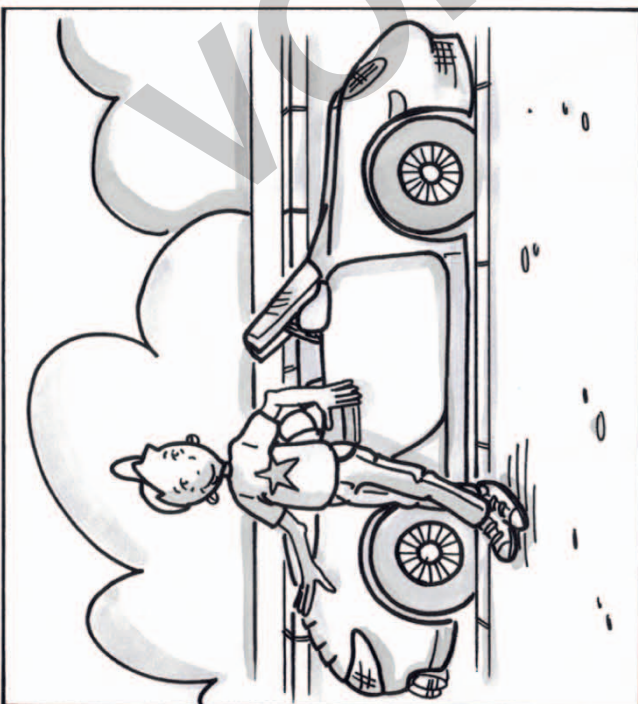
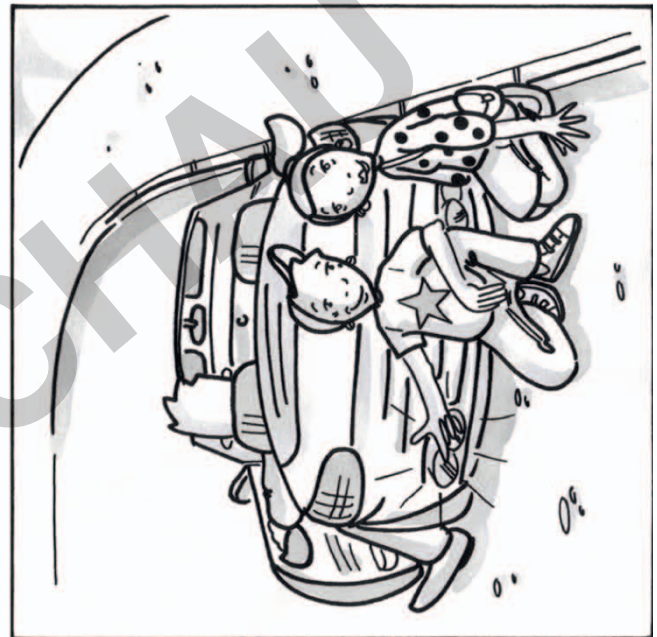
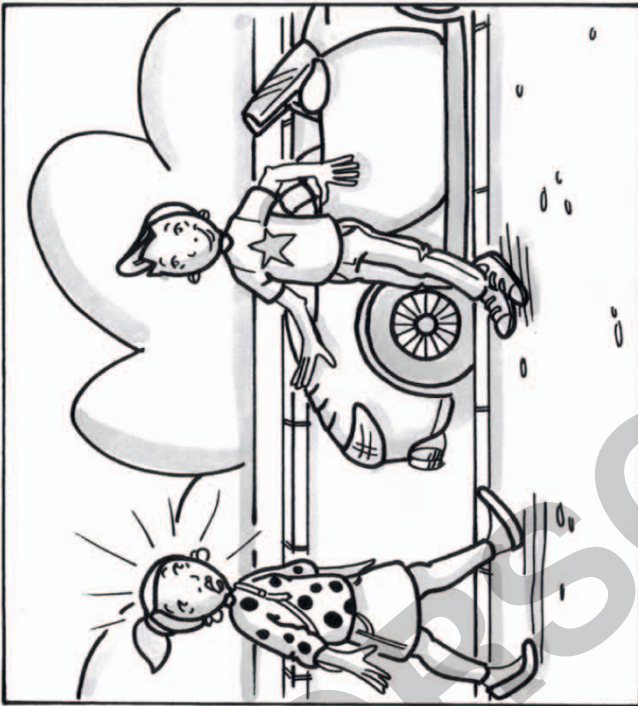
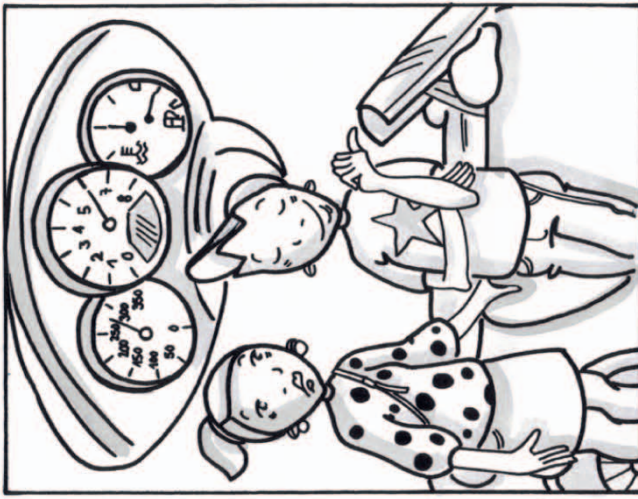


KOHL VERLAG
Lernen mit Erfolg
Der Verlag mit dem Baum

Der Totalschaden

20 Bildergeschichten für die Sekundarstufe

zur Vollversion



Methodisch-didaktische Überlegungen:

1

Möglicher Einstieg:

Die Bilder werden einzeln und nacheinander vorgelegt.

Nach jedem Bild sind Zwischenfragen möglich wie z.B.:

- „Was ist besonders auffällig an diesem Bild?“
- „Was ist wohl zwischen dem letzten Bild und diesem passiert?“

2

Zusätzlicher Schreibauftrag:

Erstellt einen Tagebucheintrag aus drei verschiedenen Sichtweisen: *Junger Mann, Mädchen, Besitzer des Autos.*

➔ PERSPEKTIVENWECHSEL!

3

Schreibkompetenzen:

Eine Geschichte zu Bildern verfassen. Dabei werden die klassischen W-Fragen (*Wer?, Wo?, Wann?, Was?, Weshalb?*) beantwortet und es wird der Aufbau (*Einleitung, Hauptteil und Schluss*) eingehalten.

5

Gruppenarbeit:

4

Schreibt ausgehend von Bild 1+2 eine eigene Fortsetzung der Geschichte.

„Nicht alles was glänzt, ist Gold.“ „Sich mit fremden Federn schmücken.“ Was bedeuten diese Sprichwörter?
(im Bezug zur Geschichte)

7

Was fällt dir zusätzlich zu der Geschichte noch ein?

6

Kennt ihr ähnliche Situationen? Tauscht euch aus und tragt die Ergebnisse der Klasse vor.

A

Situation in Stichworten:

- Ein junger Mann lehnt an einem Auto und schaut sich um.
- Ein Mädchen kommt vorbei und bestaunt das Auto, an dem sich der junge Mann anlehnt. Er flirtet mit dem Mädchen und legt die Hand auf das Auto.
- Er erklärt dem Mädchen die Funktionen des Autos und prahlt mit seinen Kenntnissen. Sie nimmt an, dass das Auto ihm gehört.
- Der Junge zeigt dem Mädchen einzelne Teile des Autos, als der Besitzer des Autos zurückkehrt. Die beiden bemerken es gar nicht.
- Der Fahrer steigt ins Auto ein.
- Auf einmal raucht der Auspuff, das Auto fährt weg. Das Mädchen ist sauer über die angebliche Täuschung. Ihm ist der missglückte Flirtversuch und der Eindruck, den er nun hinterlässt, sehr peinlich.

B

Impulsfragen:

Bild 1: Wo steht der junge Mann? Wo schaut er hin?

Bild 2: Welchen Eindruck macht der junge Mann?
Wie reagiert das Mädchen?

Bild 3: Was erklärt er? Was denkt sich das Mädchen?

Bild 4: Wer kommt dazu? Bemerken die beiden etwas?

Bild 5: Was geschieht? Was machen die beiden?

Bild 6: Wie fühlen sie sich? Welche Gesichtsausdrücke haben sie?

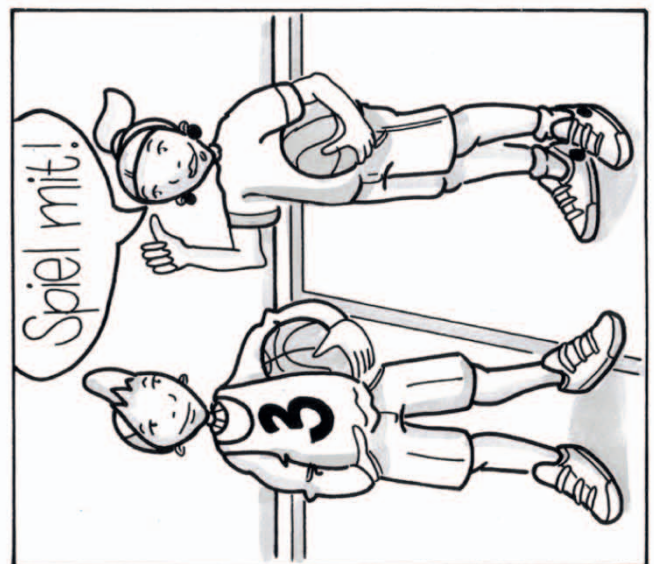
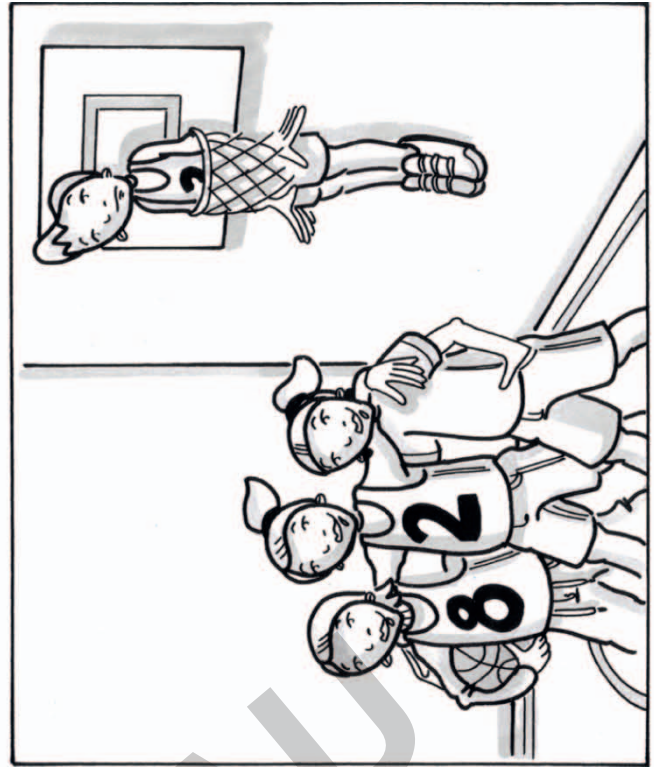
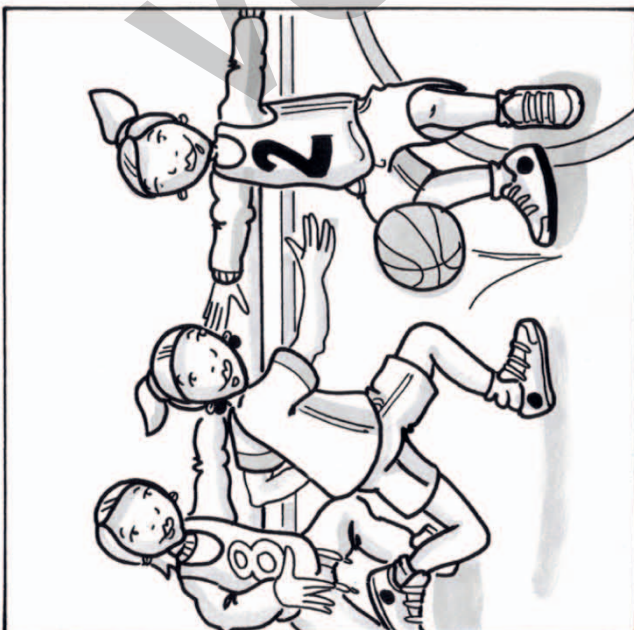
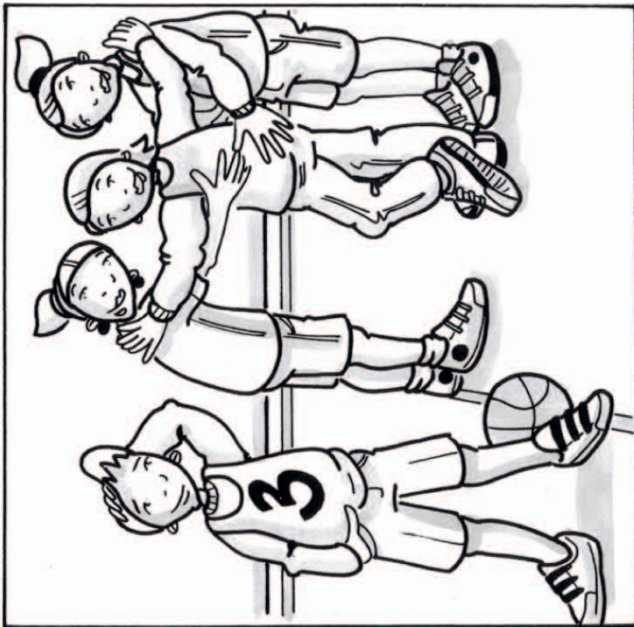
Weiterführende Fragen:

- Warum wollte der junge Mann mit dem Auto angeben?
- Was dachte sich wohl der Fahrer? Was das Mädchen?
- Wollte er sich einfach einmal „wichtig“ fühlen?

C

Überschriften:

Das Traumauto / Beeindruckend! / Mehr Schein als Sein / Abgeblitzt! / Peinlich!



Basketball

Fach: Deutsch, Sport, Gemeinschaftskunde, Religion/Ethik

Methodisch-didaktische Überlegungen:

1

Diese Geschichte bietet Vorlagen zur Genderthematik, zum Thema „Ausgrenzung“ und zum Thema „Basketball“ als Team sport. Einen weiteren möglichen Gesprächsanlass bietet eine Auseinandersetzung mit Fragen zur „Koedukation“. Diskussionen erfolgen nach der Pro-Kontra-Methode: Die Klasse teilt sich in zwei Gruppen, wobei sich jeder entweder für die Pro- oder die Kontra-Seite entscheidet. Als Unterstützung finden die beiden Gruppen vor dem Streitgespräch eine Argumentensammlung, die in der Diskussionsrunde zum Einsatz kommt.

Wichtiges Vokabular: Gender, Rache, Koedukation, Triumph

2

Mögliche Erzählperspektiven:

Das Ereignis wird unter dem Aspekt des Perspektivenwechsels erzählt aus der Sicht der Mädchen und aus der des Jungen.

3

Schreibkompetenzen:

Eine Geschichte nach Bildern verfassen. Dabei werden die klassischen W-Fragen (*Wer?*, *Wo?*, *Wann?*, *Was?*, *Weshalb?*) beantwortet und der Aufbau (*Einleitung*, *Hauptteil* und *Schluss*) eingehalten.

4

Sprichwörter:

- Wer zuletzt lacht, lacht am besten!

6

Schreibt ausgehend von Bild 1-3 eine eigene Fortsetzung der Geschichte.

5

Kennt ihr ähnliche Situationen? Tauscht euch aus und tragt die Ergebnisse der Klasse vor.

A

Situation in Stichworten:

- Eine Mädchengruppe spielt Basketball.
- Ein Junge lacht die Mädchen aus. Er macht sich lustig über das Basketballspiel der Mädchen.
- Darauf unterbrechen sie ihr Spiel und besprechen sich. Der Junge steht nur daneben.
- Ein Mädchen schlägt dem Jungen vor, mit zu spielen.
- Der Junge spielt mit den Mädchen.
- Auf einmal findet sich der Junge im Basketballkorb wieder.
- Die Mädchen laufen lächelnd und sind stolz auf ihre Reaktion.

B

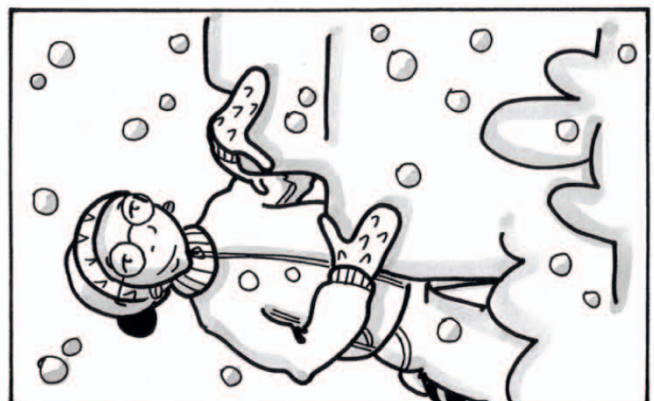
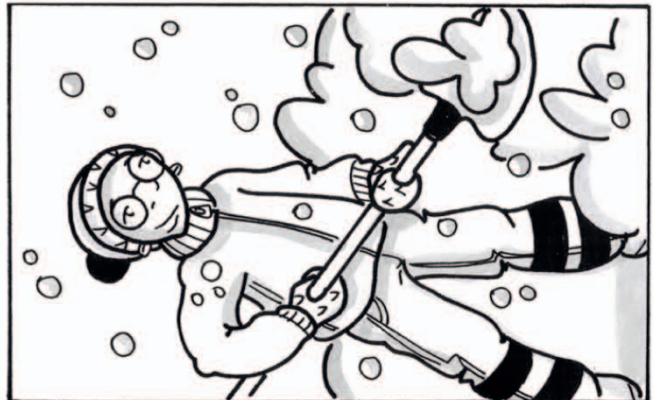
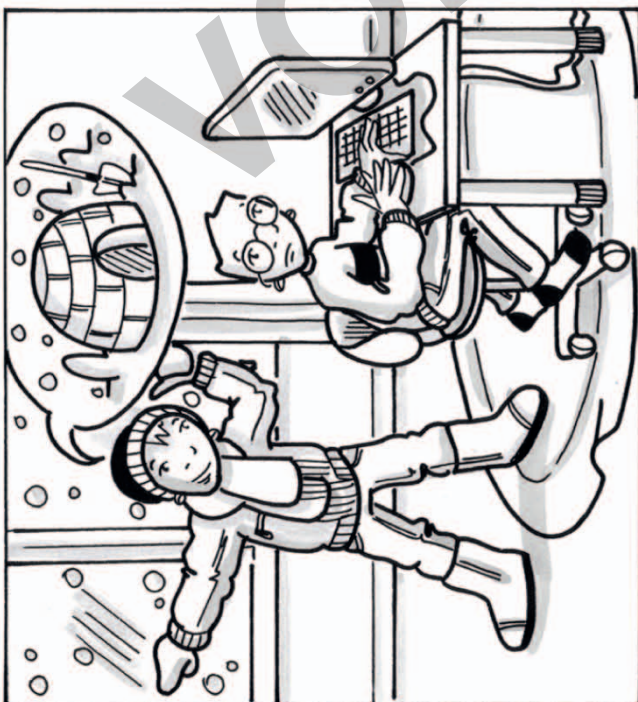
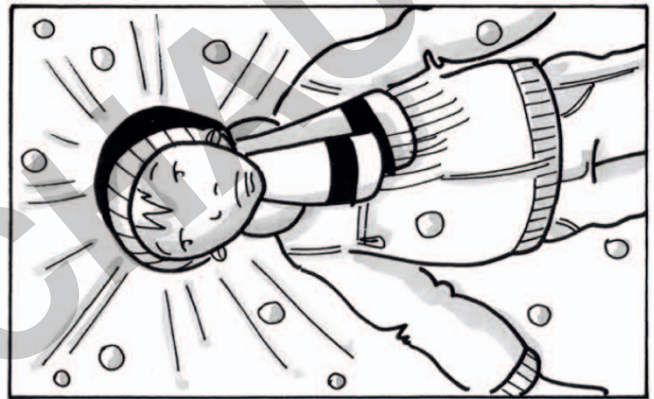
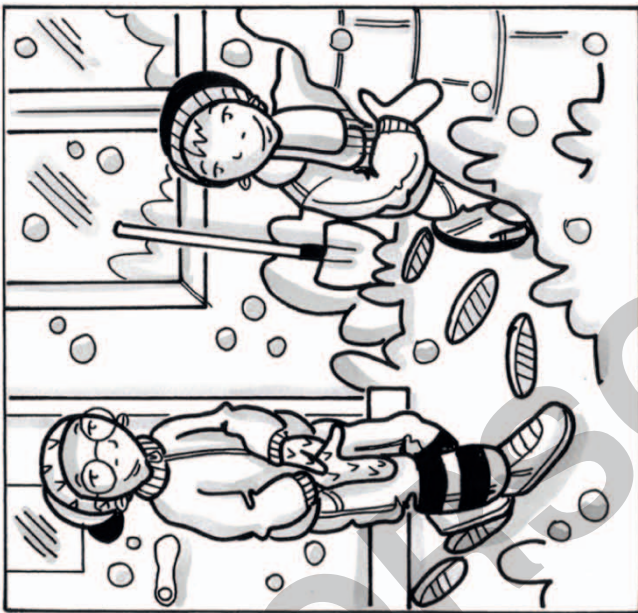
Impulsfragen:

- Bild 1: Was machen die Mädchen?
Bild 2: Warum lacht der Junge? Wie reagieren die Mädchen?
Bild 3: Was besprechen die Mädchen? Was denkt der Junge währenddessen?
Bild 4: Was schlägt das Mädchen dem Jungen vor?
Bild 5: Was geschieht? Was macht der Junge?
Bild 6: Was haben die Mädchen mit dem Jungen gemacht? Wie fühlen sich Junge und Mädchen?

C

Überschriften:

Wer zuletzt lacht ... / Die Wette / Jungen oder Mädchen?



netzwerk
lernen



Der Totalschaden

20 Bildergeschichten für die Sekundarstufe

zur Vollversion

Computersucht

Fach: Deutsch, Religion/Ethik, Suchtprävention

Methodisch-didaktische Überlegungen:

1

Die Geschichte „Computersucht“ leistet einen zeitgemäßen Gesellschaftsbeitrag und spiegelt das aktuelle Computerverhalten vieler Jugendlichen wider.

Dieses Thema wird zur Diskussion freigegeben. Die Bilder werden der Klasse z.B. als Puzzle vorgelegt und von den Schülern sortiert. Eine zusätzliche methodische Möglichkeit ist die Gestaltung einer Mindmap.



Wichtiges Vokabular: Abhängigkeit, Sucht, Auswirkungen ...

2

Mögliche Erzählperspektive:

Es ist interessant, die Geschichte aus der Sicht des Computerfreaks zu schreiben. Hebt dessen Gedanken hervor und zeigt seine Sichtweisen zu den Ideen des anderen Jungen auf.

3

Computertagebuch:

Bezüglich der Bildergeschichte wird deutlich, welche Rolle der Computer für viele Jugendliche spielt. Die Schüler sollen ihr eigenes Computerverhalten über mindestens eine Woche genau beobachten und eine Art Computertagebuch führen. Dabei sollen sie ihr Verhalten jeden Tag in die Tabelle eintragen. Am Ende der Durchführung können dann Bezüge zur Sucht oder zu sozialen Netzwerken hergestellt werden.

Tag	Uhrzeit/Dauer	Tätigkeit (Chat, Facebook, Spiele ...)	Dringlichkeit der Tätigkeit

A

Situation in Stichworten:

- Ein Junge sitzt konzentriert am PC. Ein anderer kommt ins Zimmer und schlägt ihm vor, im Freien aus dem Schnee ein Iglu zu bauen.
- Der Junge steht auf und baut fröhlich mit. Er schaufelt den Schnee beiseite und hilft, das Iglu fertigzustellen. Er rollt Schnee zur Kugel.
- Er formt begeistert und zielstrebig den Schnee.
- Er schaufelt und arbeitet mit Elan.
- Plötzlich bemerkt der Freund, dass er sich aus dem Schnee einen Computertisch, einen Monitor und eine Tastatur geformt hat. Der Freund schaut entsetzt zu, wie der Junge sich an seinen neuen PC setzt und arbeitet.

B

Impulsfragen:

- Bild 1: Was macht der Junge? Wie ist er gekleidet? Was macht der Junge am Schreibtisch?
- Bild 2: Wo befinden sich die Jungen nun? Was tun sie?
- Bild 3: Welchen Eindruck macht der anfangs nicht so überzeugte Computerbegeisterte nun im Freien?
- Bild 4: Ist der Junge glücklich, dass er draußen im Schnee mit seinem Freund spielt?
- Bild 5: Was macht der Junge alles mit dem Schnee?
- Bild 6: Welchen Gesichtsausdruck hat der Freund des Jungen? Was denkt er wohl?
- Bild 7: Wie geht die Geschichte aus? Was macht der Junge plötzlich?

C

Überschriften:

Computersucht, Lebenswichtig, Echte Freunde, Schneespiel ...