

Fantasy-Geschichten – Fremde Wesen und Welten kennenlernen (Kl. 8–10)

Vorbemerkungen

Fantastische Literatur umfasst im weiteren Sinne Texte, die über die Darstellung der empirisch begreifbaren Welt hinausgehen und Welten entwerfen, in denen übernatürliche Elemente Realitätscharakter besitzen. Demnach bezieht sich der Begriff nicht auf einzelne, sondern auf eine Vielzahl literarischer Gattungen, wie zum Beispiel Märchen, Sagen, Legenden, Tierfabeln, Schauerromane, Science-Fiction oder Fantasy bis hin zu den Werken des Surrealismus und des magischen Realismus. In der vorliegenden Einheit geht es um den Teilbereich der Fantasy-Literatur.

Zu den Autorinnen und Autoren und ihren Werken

John Ronald Reuel Tolkien (1892–1973), geboren im südafrikanischen Bloemfontein, hat mit seinen Büchern *Der Hobbit*, *Der Herr der Ringe* und *Das Silmarillion* das Fantasy-Genre maßgeblich geprägt. Schon als Kind war er fasziniert von alten, längst vergessenen Sprachen und Mythen, kreierte Alphabete und erfand neue Sprachen. 1924 wurde Tolkien als Professor für englische Sprachen nach Oxford berufen. Der schottische Philologe William A. Craigie führte ihn in die isländischen und finnischen Sprachen und Mythologien ein. Das Finnische und das Walisische dienten später als Grundlage für die Elbensprache in *Der Herr der Ringe*.

Auch George Raymond Richard Martin, geboren 1948 in Bayonne (New Jersey), ist ein weltweit bekannter Fantasy-Autor. Der erste Band seines gewaltigen Epos *Das Lied von Eis und Feuer* gilt als Meilenstein der modernen Fantasy-Literatur. In seinen Büchern entwirft er, der Tradition Tolkiens folgend, eine dem europäischen Mittelalter nachempfundene Welt, die mit realen Figuren bevölkert ist. Die ersten Bände von *Das Lied von Eis und Feuer* wurden erfolgreich unter dem Titel *Game of Thrones* verfilmt.

Zur Lerngruppe und den curricularen Vorgaben

Die Unterrichtsreihe richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Klassen 8–10. Einige der Fantasy-Romane sind den Lernenden vermutlich bereits bekannt, was ihre Motivation für die Auseinandersetzung mit diesen Texten wecken sollte.

Das flüssige, sinngestaltende Vorlesen literarischer Texte sowie das kriteriengeleitete Feedback zu den Lesevorträgen anderer finden sich in den curricularen Vorgaben wieder. Auch das Erproben unterschiedlicher Methoden des kreativen Schreibens, wie zum Beispiel assoziative Verfahren oder Schreibspiele, ist im Kerncurriculum für das Fach Deutsch verankert. In Auseinandersetzung mit literarischen Vorlagen schreiben und gestalten die Schülerinnen und Schüler eigene Texte.

Zum Aufbau der Unterrichtsreihe

Die Unterrichtsreihe gliedert sich in drei Teile. Der erste Teil beschäftigt sich mit Autorinnen und Autoren fantastischer Literatur und deren Werken. Anhand von Textauszügen aus *Die unendliche Geschichte* und *Der Hobbit* lernen die Schülerinnen und Schüler das Genre der fantastischen Literatur kennen, indem sie sich mit dem Aufbau, der Struktur, der Sprache und der Ausgestaltung der Figuren beschäftigen. Nach der Lektüre von *Der Hobbit* erschließen sie den Roman auditiv anhand des Hörspiels und untersuchen, welchen Einfluss die unterschiedlichen Geräusche auf das Eintauchen in die Fantasiewelt haben. Bevor die Lernenden selbst eigene Fantasy-Geschichten verfassen, lesen sie die Hinweise einer Fantasy-Autorin, auf die man beim Schreiben einer Geschichte achten sollte.

Im zweiten Teil geht es darum, selbst als Fantasy-Autor oder -Autorin tätig zu werden und eine eigene Fantasy-Geschichte zu verfassen. Dafür lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Methoden kennen. Anhand eines Fotomotivs finden sie einen Schreibanlass, bevor sie dann mithilfe von *Story Cubes* (Symbolwürfeln) die Geschichte verfassen.

Der dritte Teil befasst sich mit der filmischen Darstellung der selbst verfassten Fantasy-Geschichten. Zunächst lernt die Klasse die analogen Filmtechniken eines Daumenkinos, eines Rollkinos und einer Wandertrommel kennen, um mit einer der Methoden ihre Geschichte zu visualisieren. Danach nutzen die Lernenden die Lumière-Minute, bei der sie

mit fixer Kamera und zeitlicher Begrenzung eine bestimmte Szene fokussieren, um ihre Geschichte nach der analogen Visualisierung nun digital darzustellen.

Zu den Arbeitsmaterialien

Ziel von **M1** ist es, sich dem Thema „Fantasy-Literatur“ zu nähern, indem die Schülerinnen und Schüler verschiedene bedeutende Autorinnen und Autoren dieses Genres kennenlernen und anhand eines Steckbriefs präsentieren. Die Lehrkraft zeigt als Einstieg in die Unterrichtsreihe Bilder von J. R. R. Tolkien, George R. R. Martin, Joanne K. Rowling, Cornelia Funke und Christopher Paolini. Die Lernenden beschreiben die Bilder und nennen die Namen und Informationen oder Werke der Personen. Dieses Vorwissen wird stichpunktartig an der Tafel festgehalten und im Laufe der Stunde durch die Recherche und Präsentationen der Lernenden erweitert und vervollständigt.

Ziel von **M2** ist es, dass die Lernenden in den Umgang mit Fantasy-Literatur einsteigen, indem sie anhand von Kriterien das sinngestaltende Vorlesen eines Textausschnitts trainieren und diesen anschließend vor der Klasse präsentieren.



Differenzierungshinweis: Die Leseproben haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Während *Drachenreiter* und *Harry Potter und der Stein der Weisen* eine leicht verständliche Sprache aufweisen, sind *Der Hobbit oder Hin und zurück*, *Eragon – Das Vermächtnis der Drachenreiter* und *Game of Thrones – Der Winter naht* als anspruchsvoll einzustufen. Anhand der verschiedenen Leseproben kann also nach Interesse und nach Leistung differenziert werden.

Ziel von **M3** ist es, dass die Lernenden einen Auszug aus *Die unendliche Geschichte* von (Ende) oder aus „*Der Hobbit oder Hin und zurück*“ (Tolkien) untersuchen und dabei vor allem den Aufbau, die Sprache, die Figuren und die Orte fokussieren.



Differenzierungshinweis: Da die Texte unterschiedlich lang sind und einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad aufweisen, bietet es sich an, dass sich Lernschwächere mit dem Textauszug aus *Die unendliche Geschichte* befassen. Hierbei liegt der Fokus auf der inhaltlichen Untersuchung. Leistungsstärkere setzen sich mit dem Textauszug aus *Der Hobbit oder Hin und zurück* auseinander. Dabei liegt der Schwerpunkt auf der sprachlichen Untersuchung.

Ziel von **M4** ist es, dass die Schülerinnen und Schüler *Der Hobbit* nach der Lektüre auch auditiv anhand eines Hörspielauszugs nach bestimmten Kriterien untersuchen, um sich das Werk multimedial zu erschließen. Dazu spielt die Lehrkraft den Auszug aus dem Hörspiel *Der Hobbit* bis zum Ende von Kapitel 5 ab. Die ausgewählte Passage sollte zunächst komplett gehört werden, im Verlauf der Unterrichtsstunde kann sie dann mehrmals wiederholt werden.

Digitalhinweis: Das Hörspiel gibt es bei *Audible*. Als Download kostet es ungefähr 13 Euro. Mit einem Audible-Probemonat kann es auch gratis erworben werden. Das Hörspiel ist unter folgendem Link verfügbar: <https://raabe.click/hobbit-hoerspiel> [letzter Abruf: 16.12.2022].



Ziel von **M5** ist es, sich ausgehend von dem Hörspielauszug in **M4** näher mit den Geräuschen in einem Hörspiel auseinanderzusetzen und eigene Geräusche für eine selbst verfasste Szene zu produzieren.

Digitalhinweis: Mit dem kostenlosen, werbefreien, browserbasierten Tool *Soundtrap* ist es möglich, eigene Musik, Hörspiele, Podcasts und Geräusche aufzunehmen und zu verarbeiten. Die Grundversion ist kostenlos, jedoch bieten kostenpflichtige Jahreslizenzen Vorteile für den Unterricht. Außerdem ist eine Registrierung erforderlich. Das Tool arbeitet mit unterschiedlichen Tonspuren, mit denen man den Text sowohl einsprechen als auch mit Geräuschen untermalen kann. *Soundtrap* ist selbsterklärend, leicht anwendbar und enthält Erläuterungen auf Deutsch und Englisch.

Ein Tutorial, das die ersten Schritte erklärt, ist unter folgendem Link zu finden: <https://raabe.click/soundtrap-tutorial> [letzter Abruf: 16.12.2022]. Alternativ können die Schülerinnen und Schüler eigene Programme zum Aufnehmen ihrer Geräusche nutzen, die auf ihrem Smartphone oder Tablet installiert sind.



Ziel von **M6** ist es, anhand eines Fotos einen Schreibanlass für eine eigene Fantasy-Geschichte zu finden und mithilfe der Tipps (angeregt durch: <http://www.flyfiction-fantasy-verlag.de/kreatives-schreiben-romane-fantasy-fantasywelt-entwurf.html> [letzter Abruf: 16.12.2022]) den Anfang der Geschichte zu verfassen. In **M7** schreiben die Lernenden diese Geschichte dann weiter und beenden diese. Dabei lernen sie die Methode *Story Cubes* kennen.

Joanne K. Rowling

<https://raabe.click/joanne-rowling>
<https://raabe.click/joanne-rowling-2>

George R. R. Martin

<https://raabe.click/george-martin>
<https://raabe.click/george-martin-2>

Joanne K. Rowling

<https://raabe.click/joanne-rowling>
<https://raabe.click/joanne-rowling-2>

Cornelia Funke

<https://raabe.click/cornelia-funke>
<https://raabe.click/cornelia-funke-2>

Christopher Paolini

<https://raabe.click/christopher-paolini>
<https://raabe.click/christopher-paolini-2>

[letzte Abrufe: 14.12.2022]

2. Bildet Gruppen zu eurem Autor bzw. eurer Autorin und stellt euch gegenseitig eure Rechercheergebnisse vor. Gestaltet anschließend einen Steckbrief zu der Person.



VORSCHAU

© RAABE 2023

3. Präsentiert euren Steckbrief vor der Klasse.



M3 Die Welt der Fantasie – Wie wird sie zum Leben erweckt?



Bilbo Beutlin ist ein Hobbit. Seine Mission ist es, das verlorene Zwergen-Königreich vom *Einsamen Berg* zurückzugewinnen, das von dem großen Feuerdrachen Smaug erobert wurde.

Aufgaben



1. Lies den Auszug aus *Der Hobbit oder Hin und zurück*. Beschreibe mit eigenen Worten den Ort, an dem Bilbo Beutlin wohnt.



2. Erläutere die Funktion der wörtlichen Rede in diesem Textauszug.

3. Beschreibe die Sprache zwischen Gandalf und Bilbo. Ist sie zum Beispiel umgangssprachlich, gehoben oder höflich? Begründe deine Meinung an Textbeispielen.

Von Geräuschemachern lernen – Selbst kreativ werden

M5

Bei einem Film oder Hörspiel sind die Originaltöne oft schlecht zu verstehen. Deshalb kommen Geräuschemacher zum Einsatz. Ihre Aufgabe ist es, die Situationen mit passenden Geräuschen darzustellen, sodass diese von den Rezipierenden intensiver wahrgenommen werden können.



Abb.: colourbox.de

Aufgaben

1. Schaut euch die folgenden Videos auf *YouTube* an, in denen Geräuschemacher zeigen, wie sie für einen Film oder ein Hörspiel Geräusche produzieren.



Eine Szene mit *Soundtrap* aufnehmen – So geht's

Soundtrap bietet Möglichkeiten, um Hörspiele, Podcasts oder Musikstücke zu gestalten und aufzunehmen. Wenn man kollaborativ an einem Projekt arbeiten möchte, können mehrere Personen eingeladen werden. Die Anmeldung beziehungsweise Registrierung erfolgt über das Google-Konto oder die eigene E-Mail-Adresse. Registriert euch auf der Website und klickt auf den Button „zum Studio“, sodass sich die Anwendungsoberfläche öffnet. Hier habt ihr die Wahl zwischen Musik oder Podcast. Da die Szene eher einem Podcast ähnelt, wählt diesen Button aus.



© RAABE 2023

<https://raabe.click/geraeusche-sounds>

[letzter Abruf: 15.12.2022]



<https://raabe.click/hoerspiel-studio>

[letzter Abruf: 15.12.2022]



<https://raabe.click/geraeuschemacher-kino>

[letzter Abruf: 15.12.2022]

