



## Impressum

### **DER GESCHICHTEN-BAUKASTEN KOOPERATIVES KREATIVES SCHREIBEN IN DER MUTTER- ODER FREMDSPRACHE MITHILFE DER MEDIENDIDAKTISCHEN ANWENDUNG "COMIC-BOX" AM BEISPIEL DES PROJEKTS "DIE FEDERSAMMLER"**

2. Auflage 2024

©KlangbildVerlag, Stadtroda

ISBN: 978-3-9814441-5-5

Autorin: Antje Hübner

Co-Autorinnen: Anca Brasoveanu, Annika-Susann Leicht, Tanja Schwarzmeier

Redaktion 2017: Dr. Bernd Schneider; (Goethe-Institut Belgrad)

Illustrationen: Maria Suckert

Layout: Maria Suckert, Agnes Vas

Hrsg. der 1. Aufl. 2017: Jugend will ... gGmbH in Kooperation mit dem Goethe-Institut e.V.

Alle Rechte vorbehalten

[www.comic-box.com](http://www.comic-box.com)

<b>Einführung</b>		<b>S.</b>
Wer oder was sind „Die FEDERSAMMLER“ und die „COMIC-BOX“?	8	
„Die FEDERSAMMLER“ im fachlichen Kontext	24	
Einführung zu den Arbeitsschritten beim Kreativen Schreiben	26	

## Der Schreibprozess im Projekt „Die FEDERSAMMLER“

<b>Lektion</b>	<b>Lernziele</b>	<b>UE</b>	<b>S.</b>
1 <b>Einstiegs- und Planungsphase</b>	- mehr über die Reihe erfahren - Gedanken zu Kreativität - den Rahmen der Schreib-Aufgabe erfassen	1	28
2 <b>Das Thema festlegen</b>	- sich zum Thema in der Gruppe einigen	0,5	32
3.1 <b>Die Helden charakterisieren</b>	- die Helden von „Die FEDERSAMMLER“ kennenlernen und sie charakterisieren - sich mit den Protagonisten identifizieren - Wortschatz zur Personenbeschreibung per Assoziogramm sammeln	1,5	36
3.2 <b>Die eigene Figur</b>	- einen eigenen Held erfinden - Charakter festlegen - sich über den/die Held:in in der Gruppe einigen	1,5	44
4.1 <b>Die Textform und das Genre</b>	- sich mit Genres und Textformen vertraut machen - das Genre und die Textformen für die Geschichte der Gruppe oder die Einzel-Geschichte bestimmen	2-4	48
4.2 <b>Die Handlungsorte</b>	- Handlungsorte vorschlagen und beschreiben - Foto-Recherche zu den Orten durchführen	2	54
4.3 <b>Der Plot</b>	- erste Ideen zur eigenen Handlung entwickeln - einen Plot für die eigene Gruppe erstellen	1-2	62
4.4 <b>Der Plot in der Einzelgruppe</b>	- den Handlungsstrang für die eigene Gruppe prüfen - Planungskorrespondenzen strukturiert durchführen und dokumentieren; - Plot für die Einzel-Gruppe endgültig festlegen	2-4	68
4.5 <b>Der Gesamt-Plot</b>	- anhand der Einzel-Plots den Schreibplan für die ganze Gruppe entwickeln	1	72

Lektion	Lernziele	UE	S.
5.1 <b>Die Geschichte schreiben</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorbereitungen sinnvoll integrieren</li> <li>- den Text schreiben, den Wortschatz dabei erweitern</li> <li>- die Merkmale des gewählten Genres beachten</li> </ul>	3-4	74
5.2 <b>Die Geschichte überarbeiten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- erste Ergebnispräsentationen</li> <li>- Ausdruck, Wortschatz, Grammatik überarbeiten</li> <li>- die Geschichten gegenseitig bewerten</li> <li>- Korrekturen gemeinsam durchführen</li> <li>- die Geschichten digitalisieren</li> </ul>	3-4	80
5.3 <b>Die Geschichte präsentieren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lese- und Vorleseübungen</li> <li>- Stimmtraining</li> <li>- Übungen des szenischen Vorlesens</li> </ul>	1-2	88
5.4 <b>Schreiben in Partnerschaften</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- eine Partnerschule gewinnen</li> <li>- in virtuellen Treffen über Stadt- oder Landesgrenzen einen gemeinsamen Text erarbeiten</li> </ul>	4-6	92

## Die „COMiC-Box“ – Gemeinsam gestalten!



### Einführung

Grundsätzliches für Ihren Start mit dem digitalen Werkzeug

96.

Lektion	Lernziele	UE	S.
6.1 <b>Szenenbuch der Fotografien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- die Geschichte gestalten, ein Szenenbuch erstellen</li> <li>- die Fotoerstellung planen</li> <li>- fotografisches Storyboard zur Geschichte erstellen</li> <li>- Fotos zur Geschichte machen, richtig ablegen</li> </ul>	1-2	102
6.2 <b>Skizzenbuch und Figuren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zuordnungsübungen vom Text zum Bild</li> <li>- den Figurenkatalog richtig einsetzen</li> <li>- visuelle Vorstellungskraft trainieren</li> </ul>	2	106
6.3 <b>Kooperativ gestalten mit der COMiC-BOX</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- das digitale Instrument der Gestaltung kennenlernen</li> <li>- synchron wie asynchron am gemeinsamen Werk an PC, Tablet oder Smartphone arbeiten</li> <li>- das gemeinsame Werk für die Präsentation vorbereiten</li> </ul>	2-3	110
6.4 <b>Das „Danach“</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- eine öffentliche Lesung organisieren</li> <li>- Pressearbeit</li> <li>- Möglichkeiten der Weitergabe des gemeinsamen Buches oder Heftes erkennen und nutzen</li> </ul>	...	118
<b>Kopier-Vorlagen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- alle Arbeitsblätter</li> <li>- Figuren zum Vorstellen und Ausmalen</li> </ul>		124

# Einführung

## Wer oder was sind „Die FEDERSAMMLER“?

### Die FEDERSAMMLER

### Kooperatives Kreatives Schreiben von Leicht-Lese-Texten

Es entsteht seit 2012 eine internationale Leicht-Lesen-Reihe in deutscher Sprache in Form von Comic-Novellen und Comic-Heften über vier Helden für Leser:innen ab 8 Jahren.

Diese wird von Kindern und Jugendlichen im Deutsch-Unterricht kooperativ geschrieben. Sie kann jedoch ebenso in anderen Sprachenfächern verfasst werden.

Für die Mutter- oder Fremdsprache liefern „Die FEDERSAMMLER“ ein komplettes Methoden-Paket für das kreative Schreiben.

Die Autor/innen der Reihe lassen die Hauptfiguren Fietje und Arti in ihrer Heimatstadt oder ihrem Heimatland Abenteuer erleben.

Dabei sind die aufeinanderfolgenden Bände und Comics eigenständige Stadt- oder Landesgeschichten, welche die Kultur des Herkunftslandes beschreiben und Wissen über Geografie, Geschichtliches und Erfindungen aus dem jeweiligen Ort vermitteln.

„Die FEDERSAMMLER“-Lektüren dienen dem Deutsch-, DaF- und DaZ-Unterricht und dem Lesen in der Freizeit.





## Digitales Werkzeug COMIC-Box

# Tool für kooperatives Gestalten von Lektüren mit möglicher Veröffentlichung

Die Comic-Box ist eine Browser basierte Anwendung zum kooperativen Schreiben und Gestalten in der Mutter- oder Fremdsprache der Nutzer/innen.

Die Administrator/innen sind Schulen und sonstige Bildungsinstitutionen sowie deren Lehrende. Sie erhalten zur Benutzung der Anwendung eine Lizenz und Zugangsdaten.

Die Nutzer/innen wiederum sind ihre Lernenden. Sie nutzen die Anwendung, um Schreib- und Gestaltungsprojekte (z. B. Romane, Comics, Schülerzeitungen, Plakate, Arbeitsblätter) zu erstellen, die als PDF-Dokumente heruntergeladen und gedruckt werden können.

Die Lehrkraft kann Projekte für ihren Unterricht erstellen, an denen mehrere Lernende teilnehmen und so kreativ und kooperativ zusammenarbeiten können. Gemeinsame Schreib- und Gestaltungsprojekte werden somit ermöglicht.

Die Lernenden können in der Comic-Box beliebig viele Seiten mit Text, Comic-Illustrationen und anderen visuellen Details (z. B. Sprechblasen, Erikativen) erstellen und speichern. Sie haben mit ihrem eigenen Account auch die Möglichkeit, für sich selbst Comics oder andere grafische Dokumente/Ergebnisse zu erstellen, auf die weder andere Lernende noch die Lehrenden Zugriff haben.

Für die Gestaltung der Seiten gibt es einen „Werkzeugkasten“ (unter dem Menüpunkt: NEUE SEITE), aus dem selbst hochgeladene Fotos und in der Comic-Box vorhandene Illustrationen ausgewählt werden können. Neben den Illustrationen finden die Lernenden Feder-Symbole, die einen Beispiel-Wortschatz vorschlagen, der zur jeweiligen Illustration passt. Dieser erscheint in der gewählten Ausgangs- und Zielsprache, hilft beim Verfassen von Texten und kann für Vokabel-Training gespeichert werden. Die Beispielsätze können bei Klick auf ein Lautsprechersymbol aus und in jeder verfügbaren Sprache angehört werden.

So kann während der Gestaltung gleichzeitig Wortschatz in einer beliebigen Sprache (derzeit 20) mit der Anwendung gelernt werden.

Die Anwendung ist mit Login nutzbar, den die Nutzer/innen von ihren Lehrenden erhalten.

## Die FEDERSAMMLER

### Was steht im Mittelpunkt?

Die Wortschatz-, Lese- und Sprachförderung in der Mutter- oder Fremdsprache Deutsch sind die primären Ziele.

Die Helden Fietje und Arti sind stellvertretend für alle Leser und Jung-Autor:innen auf beständiger Suche nach dem großen deutschen Sprachschatz. Dazu müssen sie auf ihrer Reise viele Wörter (Federn) sammeln, Städte und Länder kennenlernen und alles, was sie dort erlebt haben, an ihre Leser:innen weitergeben.

### Was steckt darin?

Jugendgerecht aufbereitetes Wissen über die eigene Stadt oder das eigene Land wird als Erzählung oder in Comic-Form verpackt.

In unterschiedlichen Sprachniveau werden die so entstandenen Lektüren als Vorlese- und Lesestoff als Druck-Exemplare oder eBooks in der **COMIC-BOX** angeboten.

Die Verbindung jugendlicher Erlebniswelt mit dem Lesenlernen und -üben ist authentisch und motivierend.

Ebenso jugendgerechte Materialien zum eigenen kreativen Schreiben für den Deutsch- oder Fremdsprachen-Unterricht runden das dauerhafte Angebot ab.



## Worum geht es?

Belegbare Nachhaltigkeit  
und Kompetenzförderung

**Die Förderung der Basiskompetenzen Lesen und Schreiben** waren der Ausgangspunkt aller Überlegungen bei der Projektentwicklung. Lernende ab 8 Jahren und ab dem Sprachniveau A2 sollten in allen Ländern, wo Deutsch unterrichtet wird, davon profitieren.

- \* **Hörverstehen und Lesekompetenz** mittels Geschichten in deutscher Sprache in Kindergarten, Vorschule, Grundschule sowie allen weiterführenden Schulen
- \* **Aufbau von kulturellem Verständnis** für die Autor/innen der Reihe mit anderer Herkunft als die eigene
- \* **soziale Kompetenz** bei der gelebten Verantwortung für jüngere Deutschlernende (Leser/innen; Hörer/innen)
- \* **creative Auseinandersetzung mit dem eigenen Land**, der eigenen Stadt **und Kultur** mittels einer zu erlernenden Sprache
- \* **Sprachanwendung durch Schreiben** von typischen Anekdoten über die Heimat

\* **Medienkompetenz** mit Hilfe der grafischen-Gestaltung der eigenen Textproduktion in der COMIC-BOX und durch das Lesen der dort abrufbaren eBooks

\* **langfristige Wirkung** und wiederkehrende Präsenz durch repräsentatives, sich beständig erweiterndes Lern-Ergebnis in Form einer Lektüren-Reihe

\* **Progression** durch das Lesen aufeinander aufbauender und folgender Geschichten und Überbringung von Fortführungswünschen zwischen Teams in Partnerschafts-Projekten

\* **langfristige Bindung** an die Helden der Reihe über die stete Aufgabe der Wortschatz-Suche mit Wort-Federn

\* **Sprache als verbindendes Element**, um Besonderheiten der verschiedenen Kulturen aus der Sicht Jugendlicher darzustellen

\* **Sprachenlernen** macht Jugendliche zu Autor/innen, digitale Gestalter/innen und Leser/innen; **wird** damit **zum Erlebnis**.

Vielleicht möchten Sie den Einstieg ins Projekt auch mit den rechts stehenden Fragen an Ihre Lerner/innen beginnen?

Diskutieren Sie doch einmal den Zusammenhang zwischen Freiheit und Kreativität im Unterricht!

Ab dem Alter von 14-15 Jahren sind derartige Überlegungen denkbar. Sie werden erstaunt sein, welche Sichtweisen Ihnen dabei entgegebracht werden.

Hat die Diskussion bei Ihnen einen unerwarteten Ausgang ergeben?

Dass Kreativität Freiheitsbeschränkungen benötigt, dieser Meinung war bereits Friedrich Schiller.

Auch Sie selbst können sich vorab diese Fragen stellen.

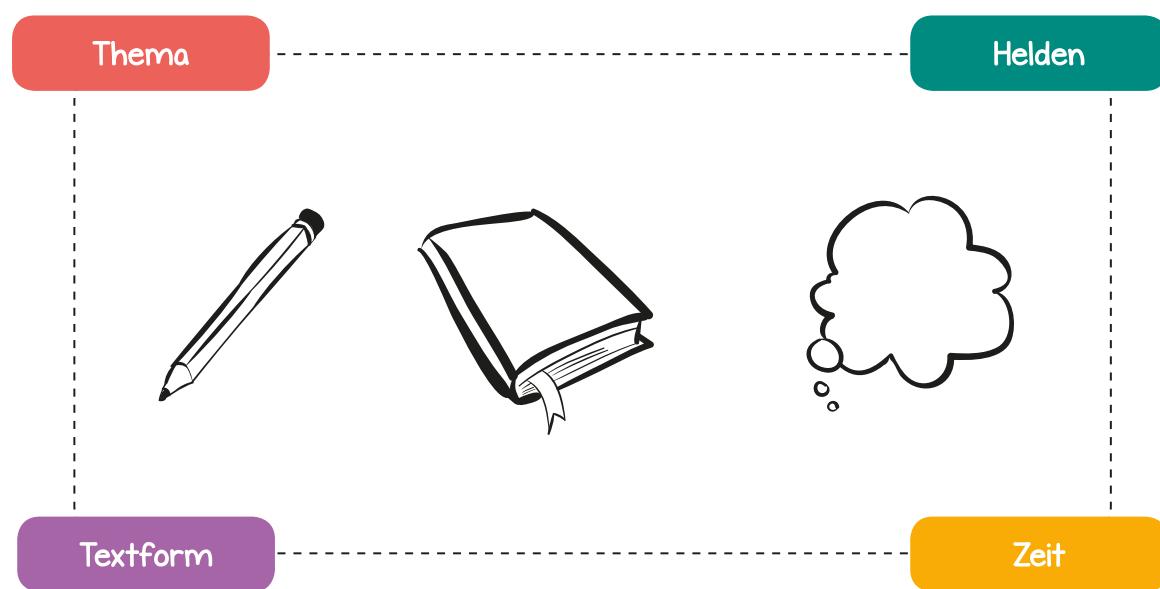
Der **Garant** für das Gelingen freien Schreibens ist in der Tat **NUR** der **RAHMEN**, gesteckt durch vier unveränderliche Punkte, die Sie als Lehrkraft vorgeben (z.B. auf der Grundlage Ihres Curriculums) oder die Gruppe mit Ihnen gemeinsam festlegen. Innerhalb dieses Rahmens können sich die Autor/innen so frei wie möglich bewegen. Er ist so gebaut, dass inhaltlich kaum justiert oder kontrolliert werden muss.

**1. Das Thema**, welches vorgegeben oder von der Gruppe gewählt wird, ist bereits der erste begrenzende Rahmen-Punkt.

**2. Die Helden/innen** der zu entwickelnden Handlung, welche „Die FEDERSAMMLER“ in ihrer Grundkonstellation vorgeben, wären die zweite Einschränkung.

**3. Die Textform** (hier die Novelle/der Comic), ist schon die dritte. Auch, wenn wir mit anderen Textformen das Gesamtwerk auflockern können, so ist die für die Gruppe gewählte Textform das (Lern-)Ziel für alle.

**4. Die Zeit** ist ebenso eine Begrenzung der Freiheit. Sie wollen das Ergebnis an einem bestimmten Datum fertig haben? Zum Beispiel am Ende des Schuljahres? Bei jeder Veröffentlichung (das Motivations-Highlight an sich) ist der Abgabe-Termin für das Manuscript des Textes und die fertige grafische Gestaltung bekanntermaßen „Deadline“. Ohne Zeitbegrenzung wird sich der Kreative nie entschließen, das Ergebnis einer Öffentlichkeit (der eigenen Gruppe, anderen Schüler/innen, den Eltern) als „fertig“ vorzustellen.



Was ist Kreativität?



Was ist Freiheit?

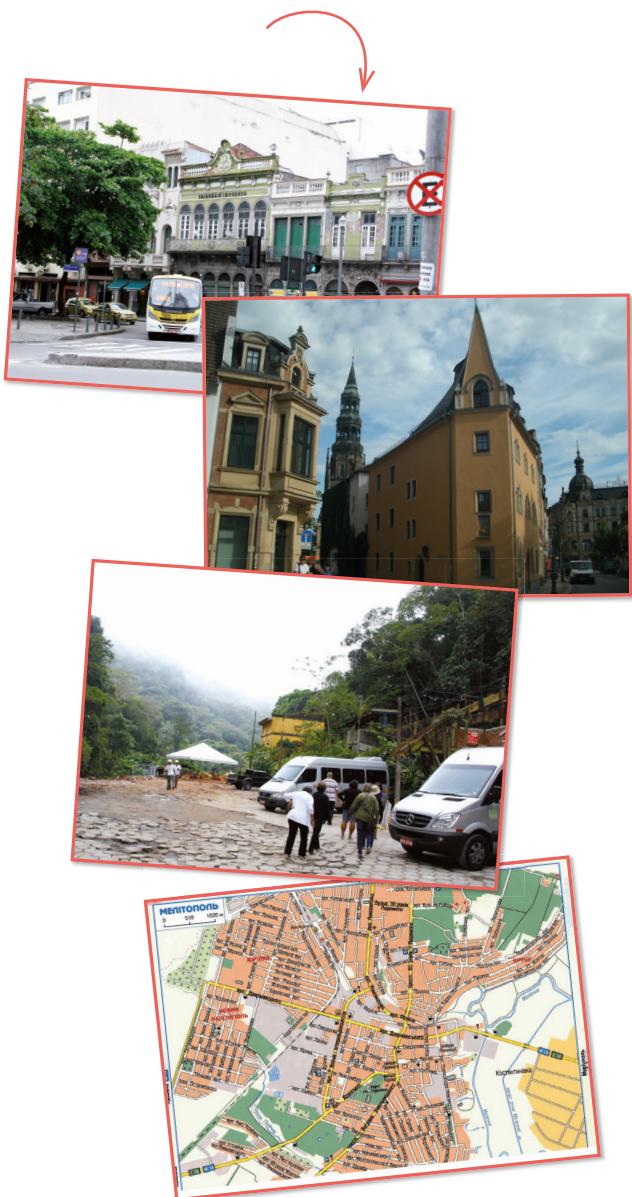
Wieviel Freiheit braucht Kreativität und warum?

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....



## 2. Das Thema festlegen

Die Lernenden sollen im kommenden Schreibprozess ihre Gedanken und Ideen selbst strukturieren können. Um sie dafür zu befähigen und bei die aufeinanderfolgenden Schritten in der Gruppe nicht zu verwirren, ist der gesteckte Rahmen notwendig. Ohne diesen weiß der/die Einzelne nicht, was und wie etwas zu tun ist.  
Der Schreibprozess stagniert bevor er richtig beginnt.



Somit soll nach der Aufgabenstellung im ersten Schritt das Thema in der Gruppe/Klasse durch Sie vorgestellt oder gemeinsam festgelegt werden.



Es können z.B. Themen aus dem Lehrplan über das Schreiben einer Geschichte erarbeitet werden.



## Lektion 2 – Thema

Hierfür eignen sich ...

... die Heimat

... ein aktuelles Geschehen, das bei Jugendlichen viel Aufmerksamkeit erregt

... ein Ort/eine Sache, die Sie den Jugendlichen näherbringen möchten (Museen, Berufe, Personen, Entwicklungen, Technologien, Historisches, Geografisches, ...)



Insbesondere für den **CLIL-Unterricht** bieten Themen aus dem Lehrplan genügend Anhaltspunkte.

Stellen Sie, wenn möglich, sicher, ggf. über Dissonanzmethode<sup>1</sup>, dass Ihre Schreibgruppe mit dem Thema einverstanden ist.



**Die Dissonanzmethode** dient zunächst als Einstiegsmethode, um Meinungen herauszustellen und/oder Diskussionen zu erreichen. Unstimmigkeiten (Dissonanzen) werden optisch deutlich.

**Beschreibung:** An Tafel oder Plakat werden eine oder mehrere Aussage/n gemacht und ein Raster der möglichen, wählbaren Meinungen/Stellungnahmen (z. B.: ja, vielleicht, nein) angeboten. Die Schüler/innen kleben an der für sie zutreffenden Stelle ihren Punkt (Stifte oder Kreide reichen auch aus). Um den Meinungsdruck zu minimieren, sollte das Plakat/die Tafel verdeckt zur Gruppe stehen und jeder/jede Schüler/in einzeln seine/ihre Meinung abgeben. Es bietet sich an, dass das Ergebnis nicht von der Lehrperson, sondern von den Schüler/innen zusammengefasst wird.

### Vorteile:

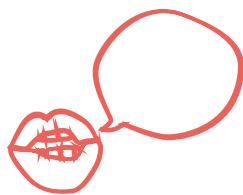
Diese Methode ist mit einem geringen Aufwand verbunden und kann als Basis für ein Klassengespräch dienen. Die Schüler/innen können in einer geschützten Situation ihre Meinung abgeben, ohne Rechenschaft für ihre Stellungnahme ablegen zu müssen. Außerdem kann der Effekt des sich Bewegens bei den Schüler/innen die Beteiligung am folgenden Unterrichtsgespräch fördern.

<sup>1</sup>Mattes, Wolfgang: Methoden für den Unterricht. 75 kompakte Übersichten für Lehrende und Lernende. Paderborn 2002, S. 19

<b>Aufgabe</b>
Projekt-Vorstellung/ 1 UE
Thema festlegen/ 0,5 UE

Lehrkraft	Material
Lerner/innen werden in das Thema und die bevorstehende Tätigkeit als Autor/innen eingeführt.	bereits veröffentlichte Federsammler-Novellen und Comics
Vorstellung des Projektes u.U. mit Lektüren anderer zur Veranschaulichung	Film von gleichaltrigen Autor/innen
kurzer zeitlicher „Fahrplan“ über die bevorstehenden Arbeitsschritte	ggf. bereits Plakate der Federsammler-Helden (Kopierzettel Seite 3-5)
eMail-Adressen der Lerner/innen werden eingesammelt. Diese benötigen Sie für die <b>COMIC-BOX</b>	





Lerner/in	Notizen
Beschäftigung mit dem Thema/ erstes Lesen der Comic-Novellen/ Comics in der <b>COMIC-BOX</b>	Lernende berichten über ihre Schreib- erfahrungen. Ein Objekt kann als Hil- fe bei Unsicherheit und Steuerung der Sprecher:innen dienen.
erzählen, was sie selbst gern lesen	Es redet nur, wer das Objekt in der Hand hält. Die Runde kann genutzt werden, um sich erste Notizen zur Aufstellung der Schreib-Gruppen mit Schreibintentionen/ Rollenübernahmen einzelner Personen zu machen.
schreiben ihre eMail-Adressen auf	Der Dialog mit den Lernenden kann hel- fen, den bevorstehenden Ablauf besser zu planen/zu modifizieren und an die Inter- essen der Lernenden anzupassen. Der eigentliche Ablauf (eigenständige Ge- schichte schreiben/und/oder Partner- schaften mit einer anderen Schule) und das damit verbundene Ziel des Unterrichts wird den Lernenden präsentiert.
	→ Es erfolgt die Anmeldung der Lernen- den in der <b>COMIC-BOX</b> .  Die Lerner/innen werden mit ihrem eMail- Account und ihrem Namen. Sie erhalten Zugang zur Software, um sie kenn- zulernen. Das Ändern des eigenen Pass- worts.können sie selbst vornehmen, den Account auch für eigene Gestaltungen, für andere Unterrichtsfächer oder für private Zwecke nutzen.

## 3.1 Die Helden charakterisieren



Vorbereitend und vertiefend ist die Charakterisierung der Hauptfiguren der Geschichte Ihrer Gruppe. Diese haben Sie aus den Illustrationen der **COMIC-BOX** gewählt und/oder sich für die Federsammler-Helden entschieden.

Neben der Rolle des damit festgelegten zweiten Rahmenpunktes ist die Charakterisierung vor allem Wortschatzarbeit in Ihrem Unterricht..

Die Aktivierung und Erweiterung des Wortschatzes, des sprachlichen Wissens sowie das individuelle Erarbeiten von Verbindungen zu den Protagonisten, welche später die eigene Geschichte transportieren werden, sind die Lernziele in dieser Phase.



Kopivorlage Seite: 2-6



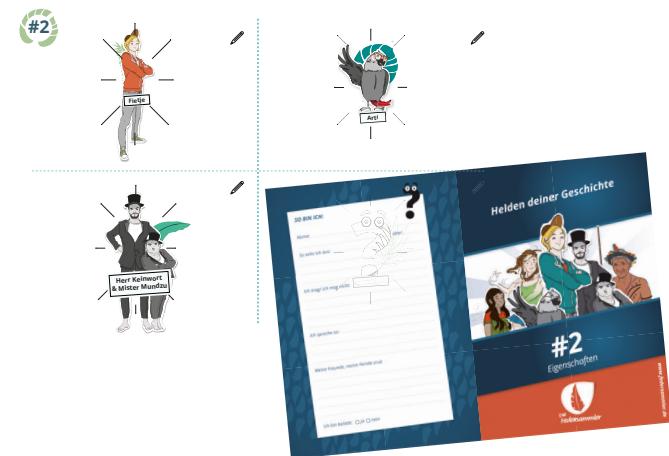
	<b>Material:</b> Arbeitsblatt 1
	<b>Arbeitsform:</b> EA oder PA
	<b>Zeit:</b> 1 UE

Hierzu werden den Figuren per Assoziogramm-Eigenschaften zugewiesen. In Partnerarbeit und/oder im Plenum werden Adjektive von den Lernenden genannt, die für den einen oder anderen vor allem in der Fremdsprache eventuell neu sind. Durch anschließende Übungen und Aufgaben kann das dabei Erlernte über das Federn Sammeln in Wortschatz-Kisten gefestigt werden.

Das **Arbeitsblatt #1** dient dabei dem Lesen und Eintauchen in die allgemeine Dramaturgie der Novellen-Reihe der Federsammler. Hier sind Impulse für die kommende eigene Kreativität versteckt. Möglicherweise sollten Sie das Arbeitsblatt in der Muttersprache anbieten. Das Verständnis der Lerner/innen ist hier vorausgesetzt. Sie finden die eigene Sprach-Version zum Download in der **COMIC-BOX**.



Kopivorlage Seite: 7-9



Arbeitsblatt 1 ist für den Fall, Ihre Gruppe möchten die Federsammler-Helden agieren lassen, gedacht. Sie können dieses natürlich selbst neu erfinden und mit ganz anderen Haupthelden in der **COMIC-BOX** versehen. Erstellen Sie dort für Ihre Gruppe eigene Arbeitsblätter für die Charakterisierung Ihrer Held/innen!

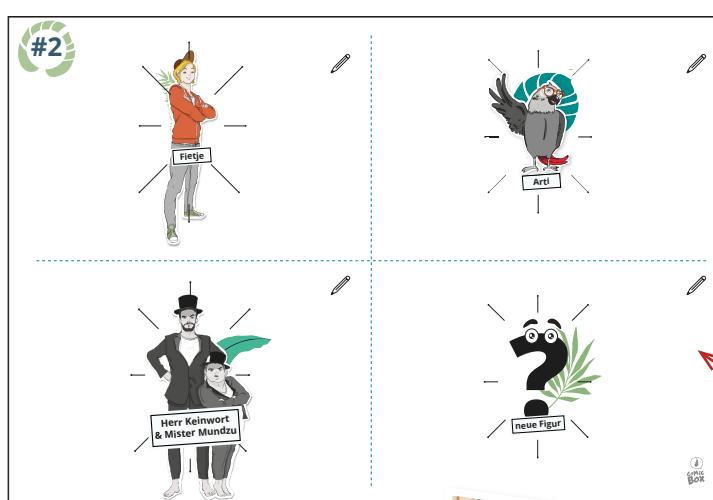
Die Lernenden ergänzen nun das **Arbeitsblatt #2**, indem sie an die Markierungen rund um die Figuren assoziativ Adjektive oder Wortgruppen schreiben. Wie sind die Helden? Was machen sie gern/nicht gern?

Das Ziel ist die Beschreibung der Figuren aus individueller Perspektive. Die Lerner/innen ordnen ihnen Charaktereigenschaften zu, welche sie selbst in ihnen erkennen. Dabei entscheiden nur die Lerner/innen, wie der/die Held/in ist.

So wird gewährleistet, dass sich die Schreibgruppe mit den Held/innen identifiziert, sie mag oder nicht. Emotionen zu den Protagonist/innen werden aufgebaut, sodass sie ohne Weiteres in die eigene Geschichte genommen werden.

Als Hilfestellung und zur Wortschatz-Erweiterung sind Wörterbücher sinnvoll, eine gleichzeitige Übung im Umgang mit Nachschlagewerken. Die Auffrischung dieser Problemlösungsstrategie ist im Kontext „Helden für unsere Geschichte erfinden“ vielfach spannender.

Durch die Recherche zu den Adjektiven wird der vorhandene Wortschatz differenziert und präzisiert. Der Wortschatz, verbunden mit den eigenen Vorlieben, Träumen und Zielen, wird jetzt im Gehirn viele Verbindungen herstellen.



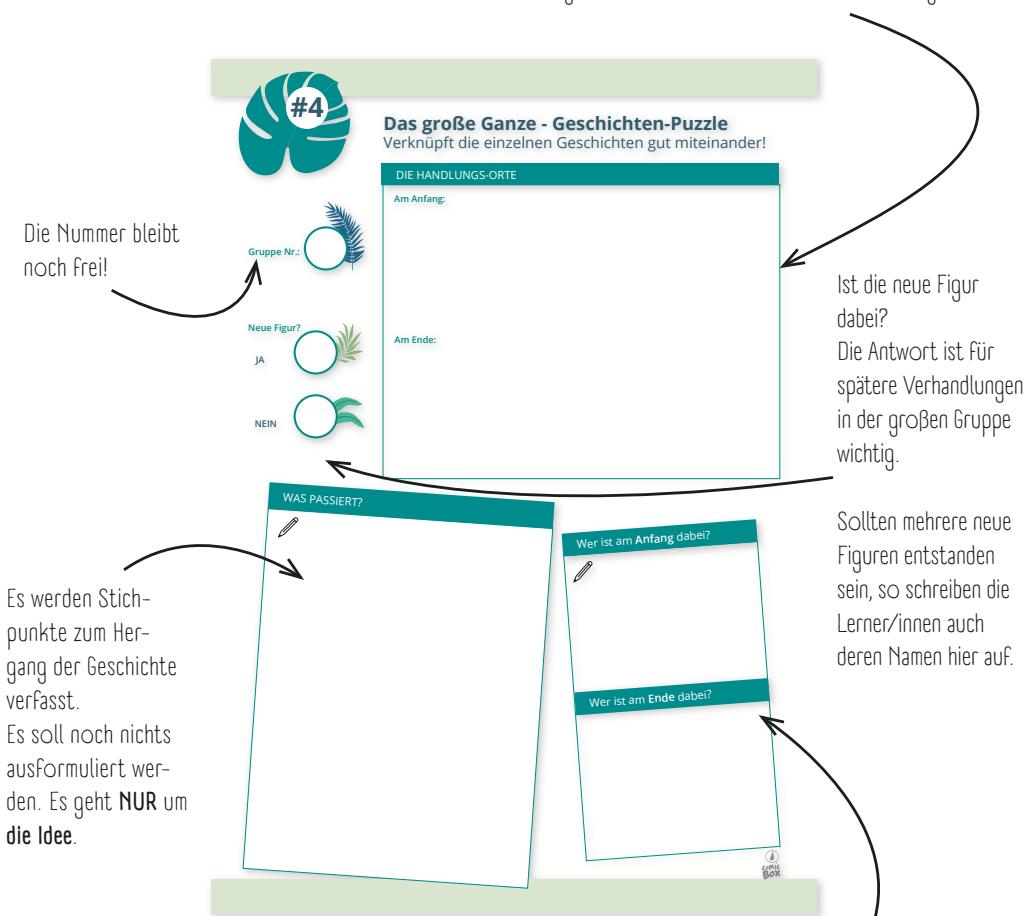
NOCH NICHT!

<b>Material:</b> Arbeitsblatt 2
<b>Arbeitsform:</b> EA oder PA
<b>Zeit:</b> 1 UE





Hier bitte noch einmal kurz benennen, wo die Geschichte beginnt, an welchem Ort sie endet. Hier sind nur die beiden Orte gemeint, die sich das einzelne Schreibteam gewählt hat.



Hier ist einzutragen, welche/r Held/in in der eigenen Handlung eine Rolle spielt, einmal am Anfang und auch am Ende.  
Das müssen nicht die gleichen Charaktere sein.

Der **Für die ganze Gruppe geltende Plot**, gespeist aus den Ideen aller Schreibteams, ist nur noch einen kleinen Schritt entfernt.

Jedes Schreibteam wird nun eine/n Botschafter/in aus der eignen Gruppe benennen, welche/r sich mit dem ausgefüllten Arbeitsblatt zu einer „Konferenz der Botschafter/innen“ aufmacht.

Planen Sie für die Botschafterkonferenz ca. 30 Minuten ein.

Die anderen Mitglieder der Schreibteams werden sich in der Zwischenzeit dem **Arbeitsblatt #5** widmen und weiter an den letzten Vorbereitungen zum Schreiben arbeiten.

→ weiter auf **Seite 68**

### Die Botschafter-Konferenz

Alle Botschafter/innen werden jetzt

- \* einander die Ideen der Geschichtsverläufe aus ihren Schreibteams vorstellen.

- \* Jede/r Botschafter/in macht sich über das Gehörte Notizen.

- \* Nach der Vorstellung aller Ideen mündet eine gemeinsame Diskussion im kleinen Kreis der Botschafter-Konferenz in die Festlegung der Schreibteam-Nummern.

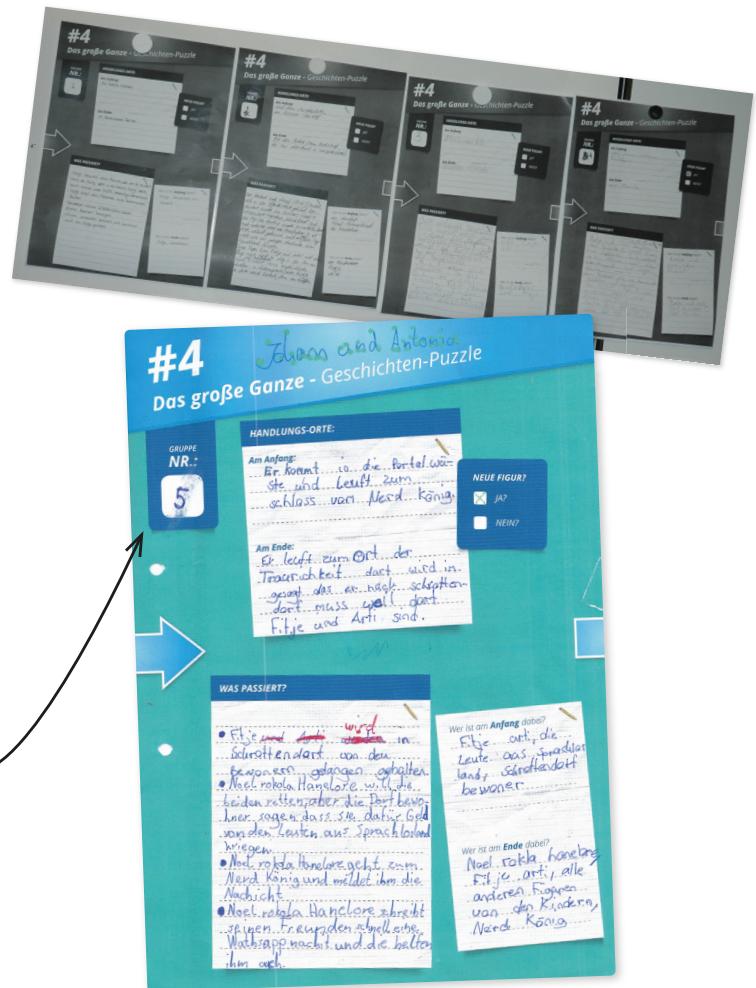
Die Reihenfolge der Einzelgeschichten wird somit bestimmt. Welche Geschichte sollte nach welcher im gesamten Handlungsstrang der Gruppe erscheinen? Wie ist der Zusammenhang zwischen den auftauchenden Personen und deren Handlungen?

- \* Jede/r Botschafter/in macht sich grobe Notizen, was vor und was nach der Geschichte seiner Gruppe geschieht.

- \* Die Botschafter/innen werden die Entscheidung über die Reihenfolge der Einzelgeschichten im Plenum mitteilen und die Arbeitsblätter sehr gut einsichtig, der Reihenfolge nach (Pfeil an Pfeil), an einer Wand für jede/n Lernende/n zum Nachlesen anbringen.

- \* Die Notizen über das **Davor** und das **Danach** der eigenen Geschichte werden die Botschafter/innen jetzt mit in ihre Einzelgruppen nehmen und dort vorstellen.

- \* Ein gemeinsamer Rundgang mit den Botschafter/innen und deren Kurzdarstellung des Plots bietet sich an.



**TIPP!** Kopieren Sie die ausgefüllten Arbeitsblätter für die Schreibteams auf A4, während die Botschafter/innen mit dem Original in der Konferenz sind. Händigen Sie die Kopien den verbliebenen Team-Mitgliedern aus. So kann während der Konferenz der Botschafter/innen weitergearbeitet werden. Für eine bessere Übersicht eignen sich auch A3 Kopien des Arbeitsblattes #4 zum Aushängen an der Wand. Später stehen ggf. mehrere Lerner/innen vor den Blättern, um ihre Geschichte mit dem verhandelten Plot abzugleichen.



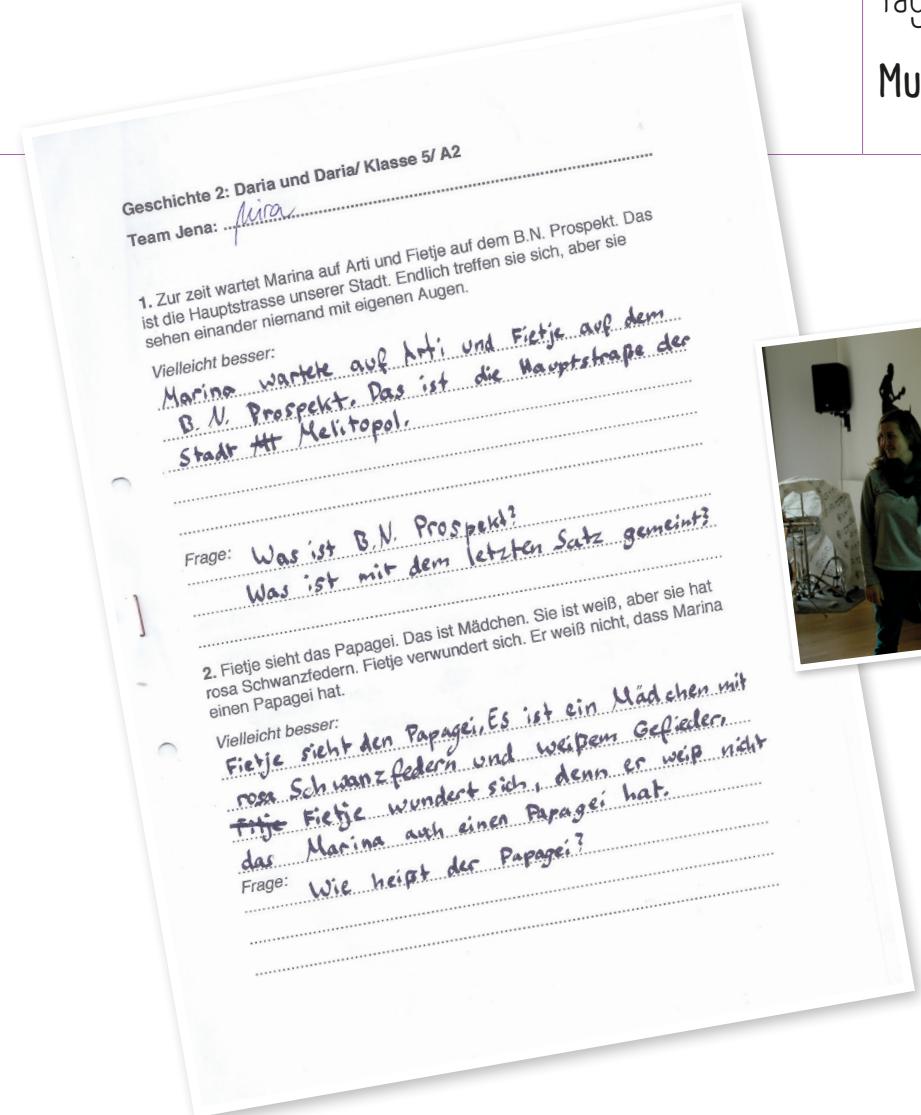
## Aufgabe

Digitalisieren der Texte (Lerner ab der 5. Klasse)

## Lehrkraft

Sie berät/hilft während der Überarbeitung, koordiniert die Arbeitsabläufe, sichert Zwischen- und Endergebnisse.

Sie hilft bei der finalen Überarbeitung der Texte. (digitalisieren, grobe inhaltliche Fehler beheben)



## Material

PC-Pool/  
Internetzugang für  
letzte Recherchen

## Wörterbücher

Materialien aus der  
Erarbeitungsphase  
(alle ausgefüllten  
Arbeitsblätter; Orts-  
beschreibungen, Briefe,  
Tagebucheinträge, etc.)

## Musik



### Lerner/innen

Die Lernenden digitalisieren ihre Texte, damit diese anschließend gespeichert und ausgedruckt werden können.



### Notizen

Gedruckte Texte lassen sich besser vorlesen. Sie sind jetzt doppelt gesichert.

Es bietet sich an, unter jedem Sinnabschnitt gleichzeitig Platz für Überarbeitungen zu lassen. Es können einige Zeilen frei bleiben. In diese können die Lernenden ihre Umformulierungen und Texterweiterungen eintragen. Zunächst analog beim oder nach dem Vorlesen, dann digital.

Wichtig beim Digitalisieren ist, dass die **Namen der Lernenden** sowie eine gewünschte Kapitel-Überschrift im Dokument und die **Gruppen-Nr. im Dateinamen** angegeben werden.

**Jede Seite sollte demnach alle Angaben zu den Lernenden enthalten.**  
(Kopfzeile: Namen, Geschichten/Schreibteam-Nr.; Seitenzahl)



	Aufgabe	Material
	Das gemeinsame Werk digital gestalten	Lizenz

## A: Lizenz erwerben

Grundsätzlich kann man über jedes mobile Gerät und auch über fest installierte Computer jedweden Betriebssystems (**Windows oder Mac**) mit der **COMIC-BOX** arbeiten. Es ist eine Online-Anwendung, somit muss das entsprechende Gerät lediglich mit dem Internet verbunden sein. Es empfiehlt sich, an größeren Monitoren oder an Tablets zu layouten. An Handys sollte man maximal Korrekturen vornehmen.

Für das gemeinsame Arbeiten in der Klasse/Gruppe können Sie eine Lizenz bestellen. Für Bildungsträger gibt es Lizenzen, welche grundsätzlich 1 Jahr gültig sind und woran sich kein Abonnement knüpft. Das heißt, Sie so viele Lizenzen bestellen, wie Sie für das nächste Schuljahr benötigen.

Sie können für alle beteiligten Lerner/innen je ein eigenes Profil anlegen, welches im darauffolgenden Schuljahr entweder **verlängert**, durch ein anderes Lerner-Profil **ausgetauscht** oder wieder **gelöscht** wird. Wenn das Lizenz-Jahr beendet ist, bekommen Sie eine eMail gesandt, um Ihre Entscheidung über eine Fortführung der erworbenen Lizenz zu fällen. Wollen Sie die Profile weiter benutzen oder brauchen Sie in diesem Jahr eher keine oder sogar weitere?

**Hier** können Sie die Lizenz für Ihre Institution bestellen. Es gibt sie in verschiedenen Versionen.

- **Einzel-Lizenz** (eine Lehrkraft kann mit **30 Lerner:innen** in der **COMIC-BOX** arbeiten)
- **Instituts-Lizenz Classic** (insgesamt **100 Personen** können mit der **COMIC-BOX** arbeiten)
- **Instituts-Lizenz-Premium** (zur Classic-Lizenz kommt die **Bibliothek mit 60 eBooks** hinzu)

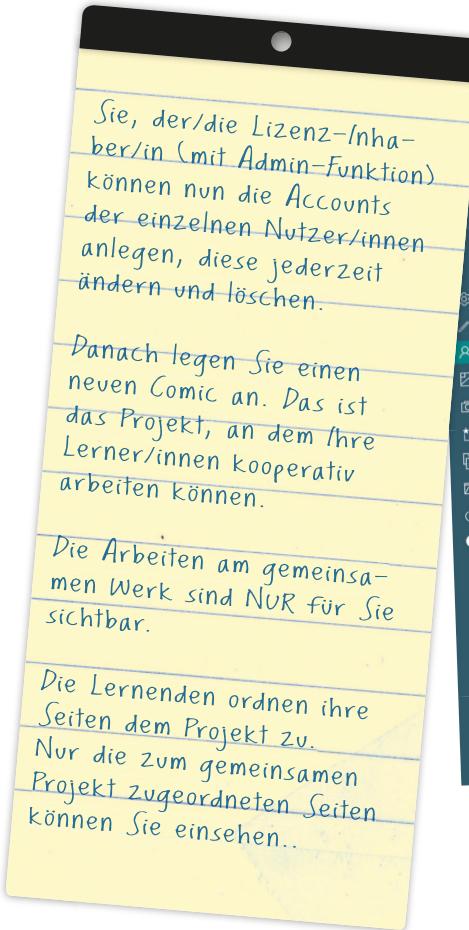
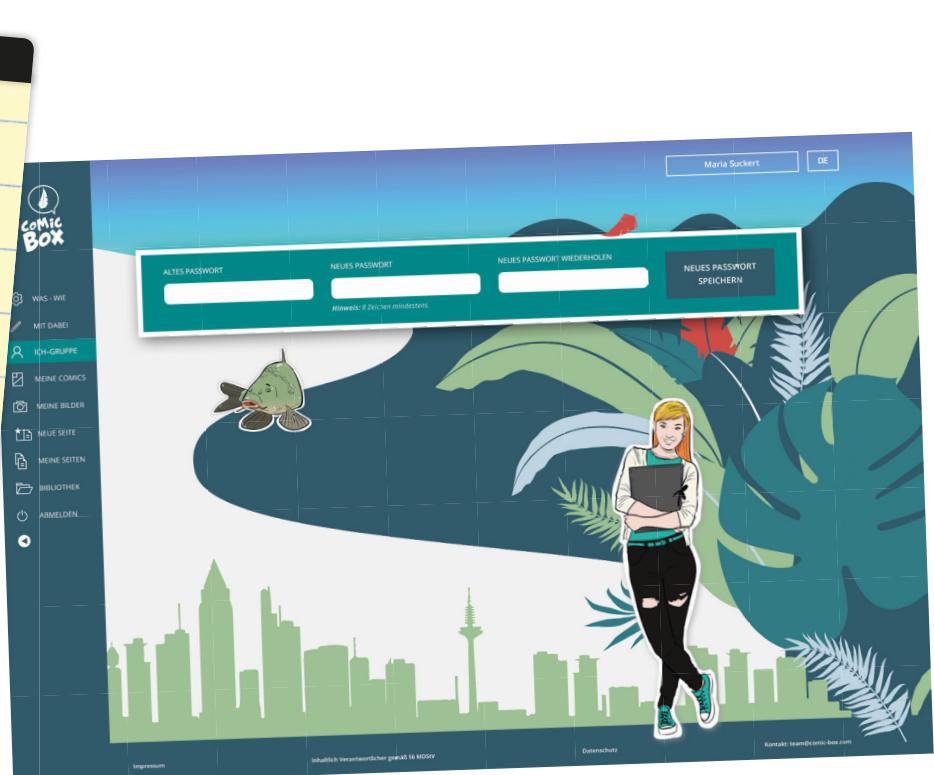
## B: Profil für die Lehrkräfte anlegen

A) Die/der Lizenz-Inhaber/in (**Lehrkraft, Schule oder Institution**) hat ein eigenes Profil. Beim Erwerb der Lizenz müssen genaue Angaben über den/die Inhaber/in getätigt werden, auch, um für ggf. gewünschte Veröffentlichungen direkte Ansprechpartner/innen zu registrieren.

B) Für jeden/e weiteren Nutzer/in (**Lehrkräfte**) werden Benutzer-Konten von der/dem Inhaber/in der Lizenz (z.B. Schule) eingerichtet. Dafür benötigen diese die eMail-Adressen der Lehrer/innen und deren Vor- und Zunamen. Für die darauffolgende Anmeldung durch diese Nutzer/innen vergeben Sie am besten an jede/n das gleiche Passwort. Daraufhin können sich die angelegten Nutzer/innen selbst in der COMiC-BOX anmelden und ihr Passwort ändern.

C) Ähnlich geht jetzt die Lehrkraft vor, um ihren **Lerner:innen** eigene Accounts anzulegen. Mit diesen können die Lerner/innen in der Schule/Institution oder auch von jedem anderen Ort in der **COMIC-BOX** arbeiten. Sie können in Ihrem Unterricht oder für sich selbst zuhause, in der Freizeit grafische Werke mit den Comic-Illustrationen erstellen.

## Lektion 6 – COMIC-BOX



## → Figuren einfügen

„Die **FEDERSAMMLER**“-Lektüren sind vor allem aufgrund ihres Comic-Stils sehr beliebt bei der Zielgruppe jugendliche Sprachenlernende.

Und da die vielen dadurch entstandenen Illustrationen allen Lernenden in der **COMIC-BOX** zur Verfügung stehen, macht das Unterrichtsprojekt Lust auf mehr.

Die meisten der Figuren besitzen dazu noch den sprachdidaktischen Mehrwert des **visuell unterstützten Vokabel-Lernens**.

Neben den Figuren sehen die Lernenden dafür Federn. Werden diese angeklickt, erscheint die Figur auf einer **Wortschatz-Karte**, die sich der/ die Lernende ausdrucken oder speichern kann.

Die Karte hat außer der Übersetzung eines Beispielsatzes auch ein Hörbeispiel parat.

Die **freie Auswahl der Ausgangs- und Zielsprachen** für die Übersetzung machen die Karte zum einem wahren Wort-**SCHATZ**.

An dieser Stelle sei zu erwähnen, dass die 20 vorhandenen Sprachen einer freundlichen Mitarbeit von Deutsch-Lehrkräften aus ebenso vielen Ländern zu verdanken sind. Hier waren **ausschließlich Muttersprachler:innen** am Werk!

So macht das Sprachen-Lernen über Geschichten-Schreiben oder einfach nur gestalten großen Spaß!

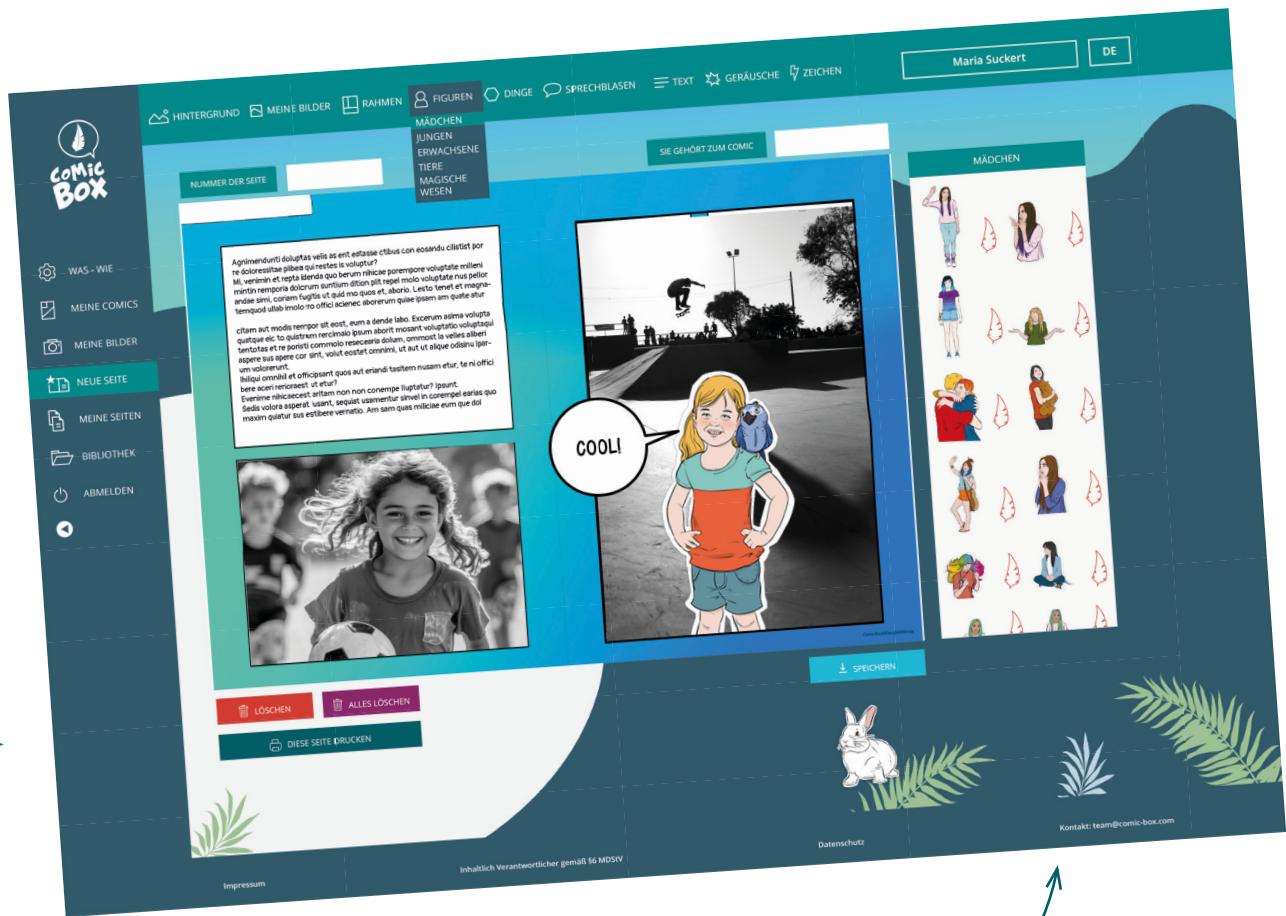
Verschiedene Kataloge von Figuren und Zeichen stehen den Lernenden zur Verfügung.

Per Auswahl über die obere Leiste und dann per Klick auf die gewählte Illustration können auf die Seite nun Tiere, Jungen und Mädchen, magische Wesen, Sprechblasen und Geräusch-Wörter eingefügt werden.

Von dieser Aufgabe werden sich Ihre Lernenden kaum lösen können. Achtung, Unterrichtszeit schon vorbei! ; )



## Lektion 6 – COMIC-BOX

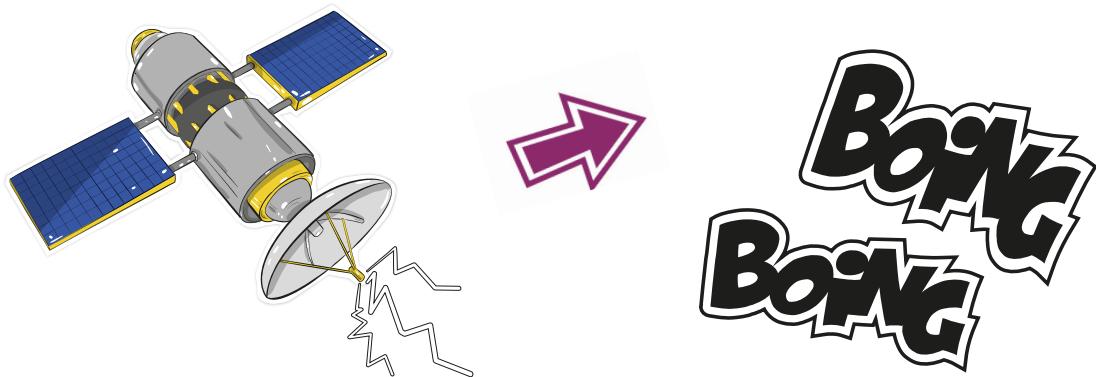


### EINE EIGENE FIGUR ERSTELLEN

- \* Ihre Lerner:innen haben eine neue Figur, ein magisches Wesen oder auch einfach nur einen Gegenstand erfunden, welche/r für die Handlung von großer Bedeutung ist? Doch keine Figur oder Zeichnung in der COMIC-BOX gibt genau diese wieder? Dann sollte selbst gezeichnet werden!
- \* Lassen Sie die Lerner den neuen Comic-Charakter so detailliert wie möglich beschreiben (auch zeichnen)!
- \* Schicken Sie alles an: [team@comic-box.com](mailto:team@comic-box.com)
- \* Wenn gewollt, erscheint Ihr neuer Charakter in der COMIC-BOX und kann von Ihren Lerner:innen und von anderen weltweit benutzt werden. Das ist der Benefit Ihrer Gruppe.
- \* Aber auch ohne professionelle Illustration kann das Bild Ihrer Lernenden in den eigenen Baukästen. Einfach als PNG (transparenter Hintergrund) bei den eigenen Bildern hochladen und sich danach aus „MEINE BILDER“ holen.

## → Sonstiges einfügen

Weitere Kataloge von Zeichen, Gegenständen und Geräusch-Wörtern/“Erikativen”, die Laute verbildlichen, bieten Ihren Lernenden freien Raum für die Gestaltung.



## → den Leser/innen Wortschatz und Wissen vermitteln

Die neuen „Federsammler“ (Ihre Lernenden) können mit der Software natürlich auch Federn sammeln. Lassen Sie neue Wörter, die beim Geschichtenschreiben gelernt wurden, auf Federn über die Seiten fliegen!



Auch mit Informationszetteln können Textpassagen über Wissenswertes hinzugefügt werden. Lassen Sie Ihre Lernenden mit ihrem Wissen spielen!



**i** NAFPAKTOS IST EINE WESTGRIECHISCHE HAFENSTADT AM EINGANG ZUM GOLF VON KORINTH. SIE HEIßT AUF ITALIENISCH LEPANTO. DESHALB HEIßT AUCH DIE SCHLACHT VON 1571 SEESCHLACHT VON LEPANTO, BEI DER MIGUEL DE CERVANTES SEINEN LINKEN ARM VERLOR. VON IHM STEHT HIER EINE STATUE. IN NAFPAKTOS LEBEN 13.000 EWONNER.

### KANAL VON KORINTH

**i** DER KANAL VERBINDET DEN SARONISCHEN GOLF MIT DEM GOLF VON KORINTH. MIT DER DURCHFAHRT KANN SICH DER SCHIFFSVERKEHR 400 KM UM DIE PELOPONNES ERSPARN. ER WURDE 1893 FERTIG. DIE ERBAUER HABEN SICH DURCH 84 METER TIEFES FELSGEISTEN HINDURCH GEARBEITET. DAS WASSER IM KANAL IST 8 METER TIEF.

**i** Am Sommercamp in Ano Chora 2017 nehmen 37 Jugendliche aus 9 Ländern teil. Das Goethe-Institut Athen hat sie eingeladen, damit sie mehr über die Umwelt erfahren, die Natur erleben können und lernen, wie sie die Umwelt schützen.

### FLASHMOB

Und wann starten wir unseren Flashmob für die Umwelt?



# Lies, was im Hintergrund passiert!

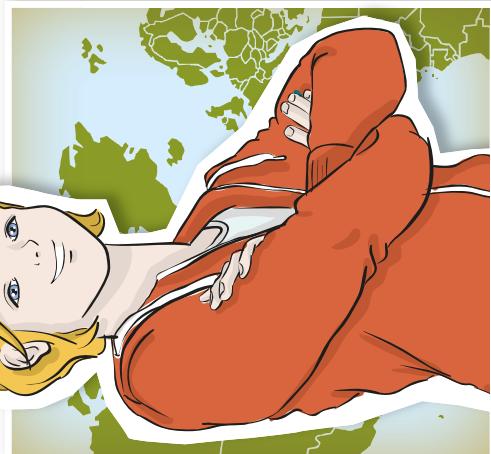
## Sprachlos-Land

Im Sprachlos-Land spricht man nur in Gedanken. Der König von Sprachlos-Land schickt Agenten in die Welt, um dort Wörter für sein Land zu stehlen. Alles ist schwarz-weiß.



## Wort-Reich

Im Wortreich sind alle Sprachen versammelt. Die Bewohner kennen alle Sprachen der Welt und können viele davon sprechen.



**Fietje** ist Artis Freund. Er ist ein ganz normaler Junge. Zusammen mit Arti reist er in viele Städte und Länder. Dabei muss er Arti und seine Federn vor den Agenten aus dem Sprachlos-Land beschützen.

**Arti** ist ein Graupapagei und der König von Wort-Reich. Er spricht 100 Sprachen. In jeder seiner Federn steckt ein Wort. In seinen roten Schwanzfedern versteckt Arti seine schönsten Wörter. Überall, wo er hinkommt, sammelt er neue Wörter für sein Federkleid und sein Wort-Reich.

## Fietje Skateboard

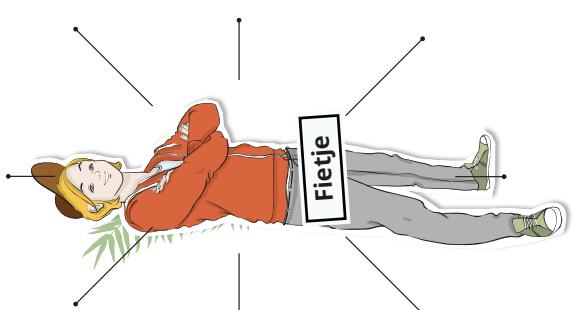
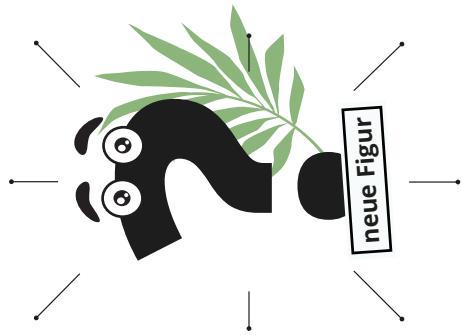
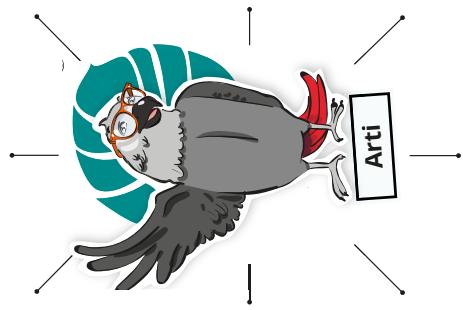
ist ein Zauber-Skateboard. Es macht, was Fietje und Arti sagen. Und es kann fliegen. Der Papagei Arti kann sich darin verstecken. Wenn Fietje es an der Unterseite reibt, kann der Papagei wieder herauskommen.

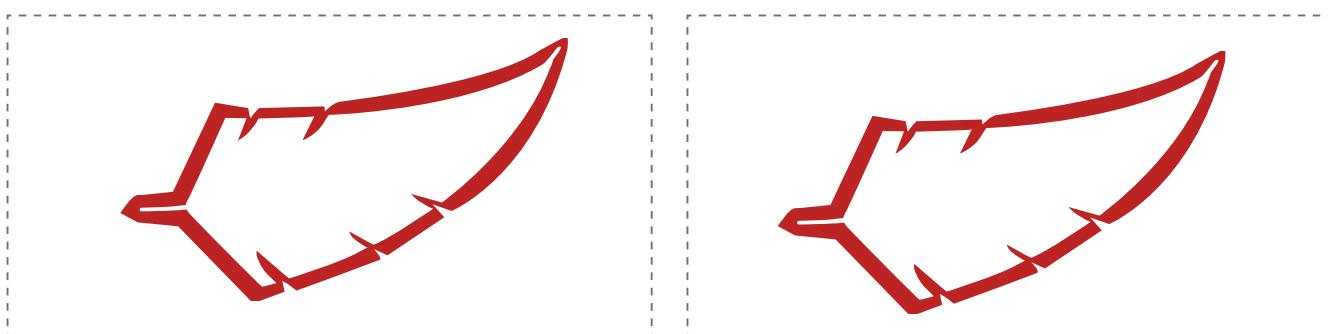
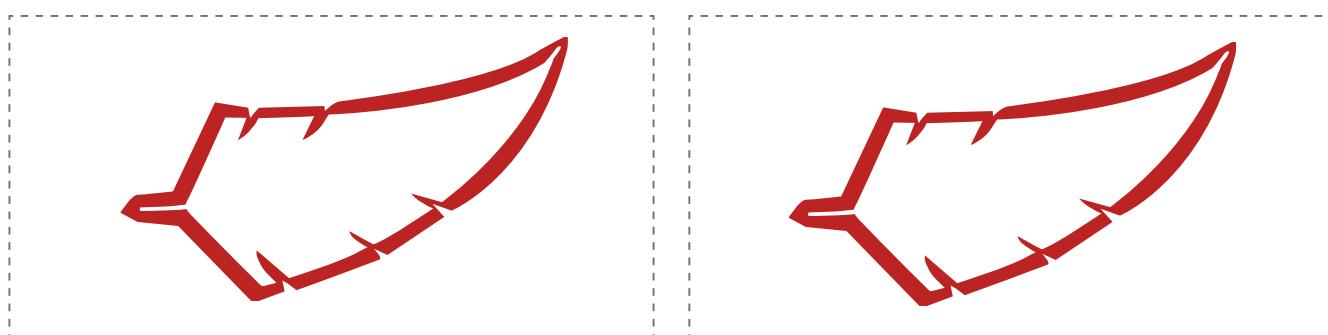
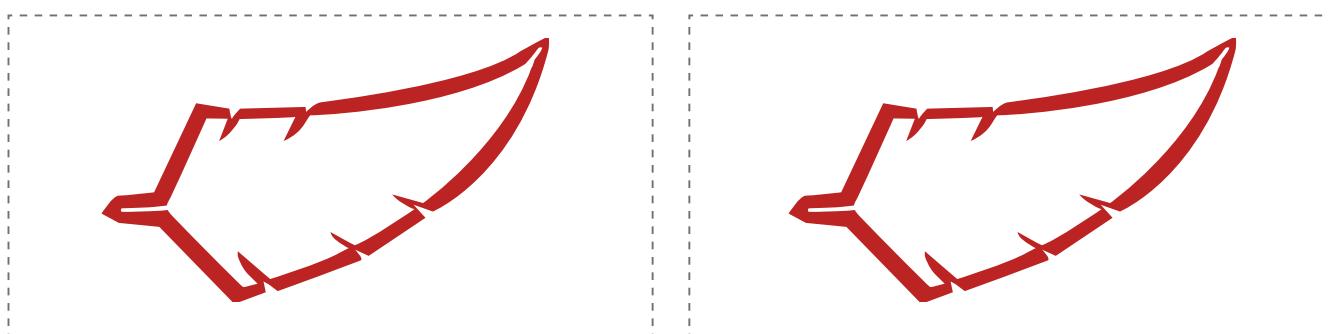
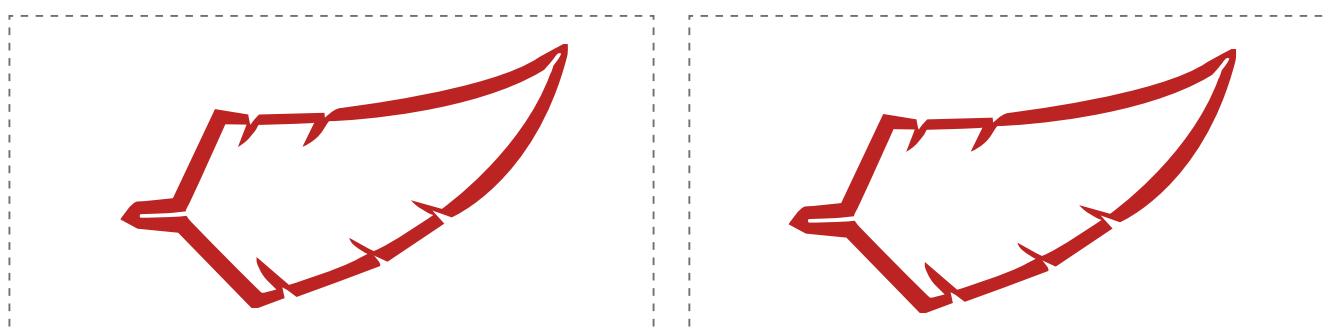
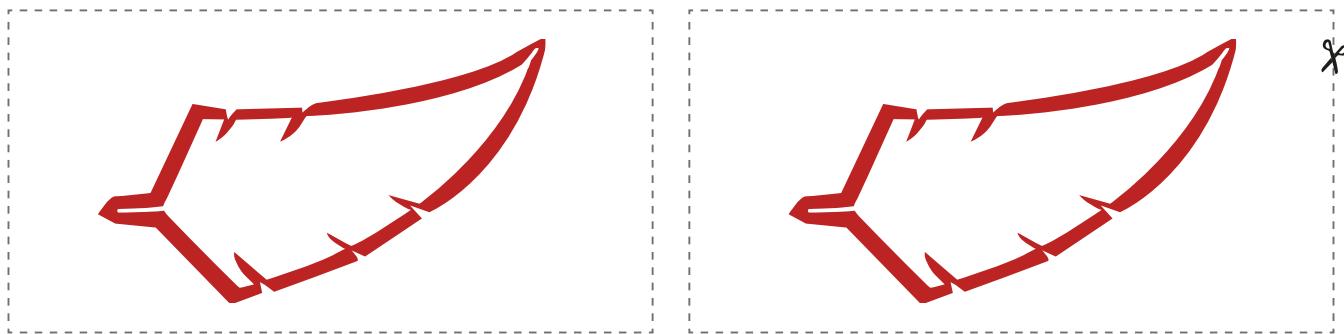
## Herr Keinwort & Mister Mundzu

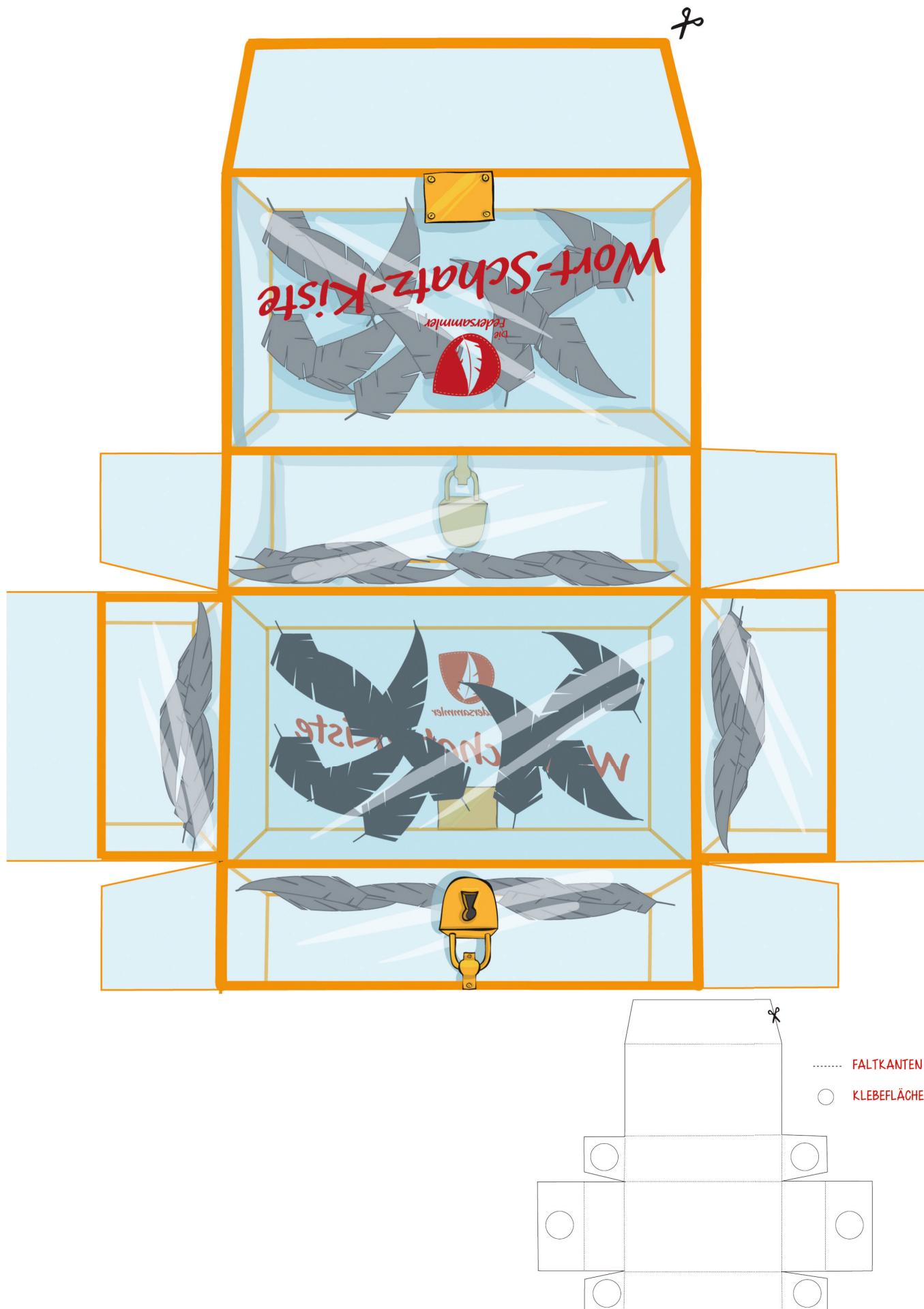
sind Agenten aus dem Sprachlos-Land. Sie haben den Auftrag, Arti und seine Federn für ihr Land zu stehlen. Die beiden Männer können nur in Gedanken miteinander sprechen.

# ***Herr Keinwort & Mister Mundzu***









# Rallye der Figuren

Lies dir die Beschreibung zu der Figur durch und beantworte die Fragen.

In welcher Stadt/welchem Land taucht diese Figur auf?

- .....

Wie sieht sie aus?

- .....
- .....
- .....
- .....

Ist sie eine gute oder eine böse Figur?

- .....

Wo wohnt sie?

- .....

Wie alt ist sie?

- .....

Welche Sprachen spricht sie?

- .....

Was mag sie?

- .....
- .....
- .....
- .....





#4

## Das große Ganze - Geschichten-Puzzle

Verknüpft die einzelnen Geschichten gut miteinander!

Gruppe Nr.:



Neue Figur?

JA



NEIN



### DIE HANDLUNGS-ORTE

Am Anfang:

Am Ende:

### WAS PASSIERT?



Wer ist am Anfang dabei?



Wer ist am Ende dabei?

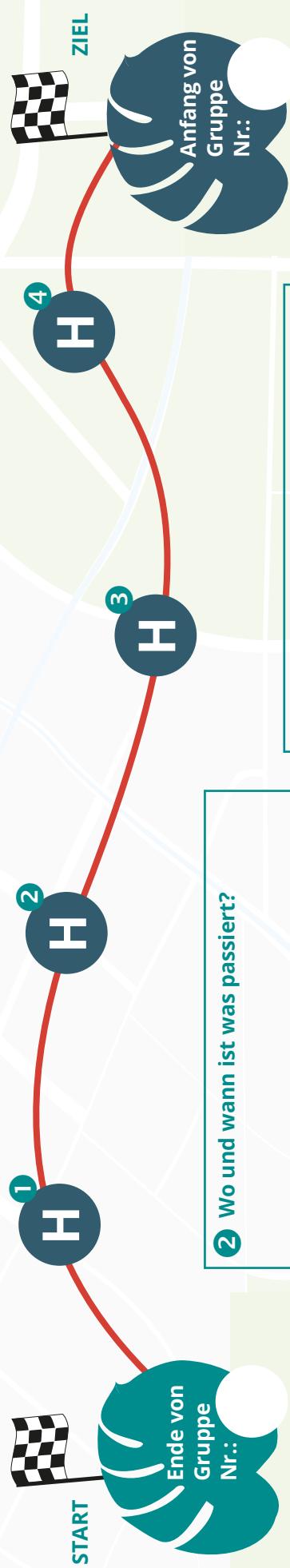


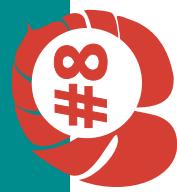
# Mache Notizen zu deiner/eurer Handlung!

1 Wo und wann ist was passiert?

- Abenteuergesichte
- Krimi
- Komödie
- Fantasy
- Sciences-Fiction
- Liebesgeschichte

4 Wo und wann ist was passiert?





# Wie sieht deine/eure Geschichte ungefähr aus?

Gestalte dein/euer Storyboard!

**1 Wo und wann ist was passiert?**

Nr. meiner Gruppe:  
Doppelseite Nr.:

Skizze der Szene:



7

Auf dem Foto sieht man:

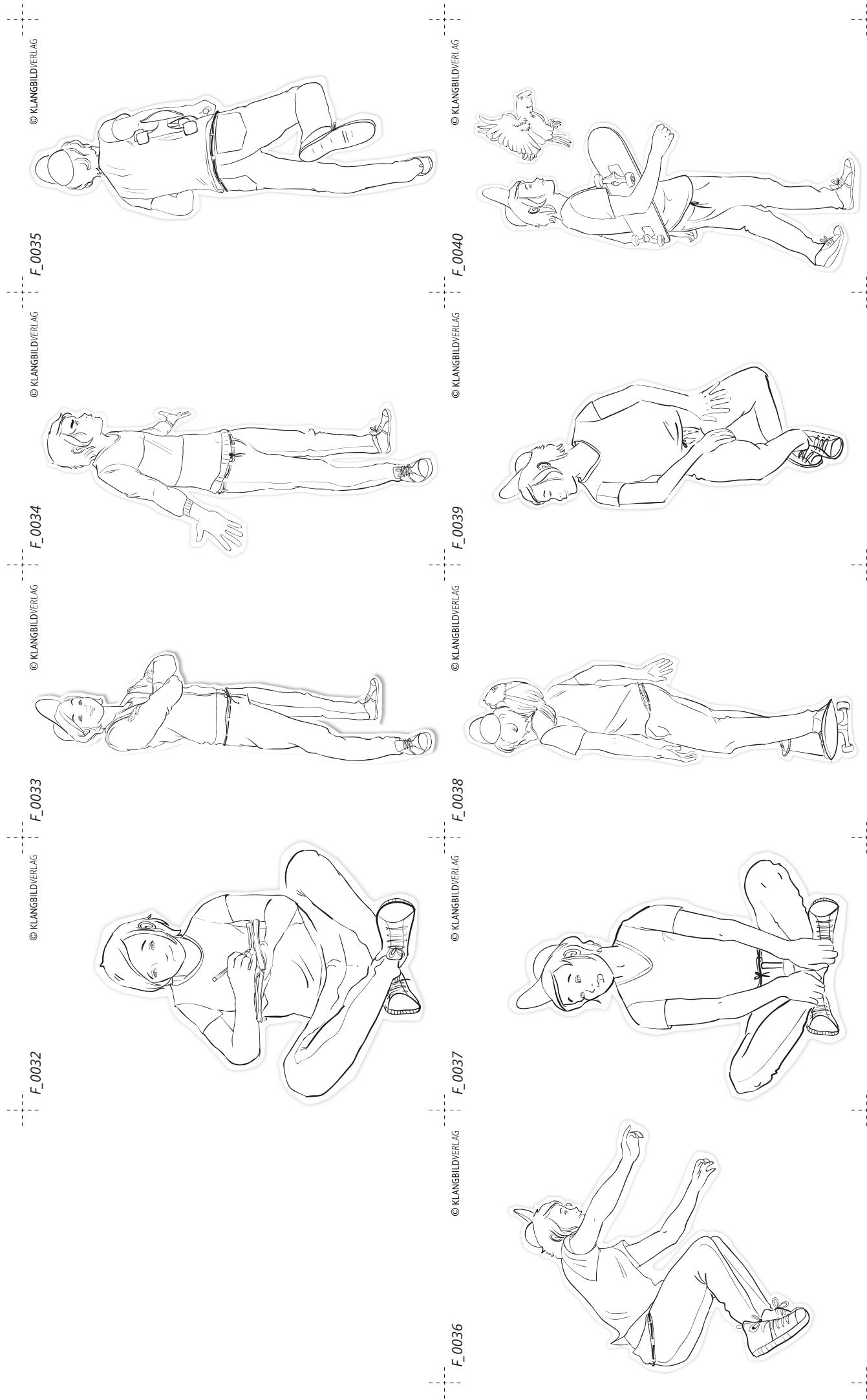

Skizze der Szene:

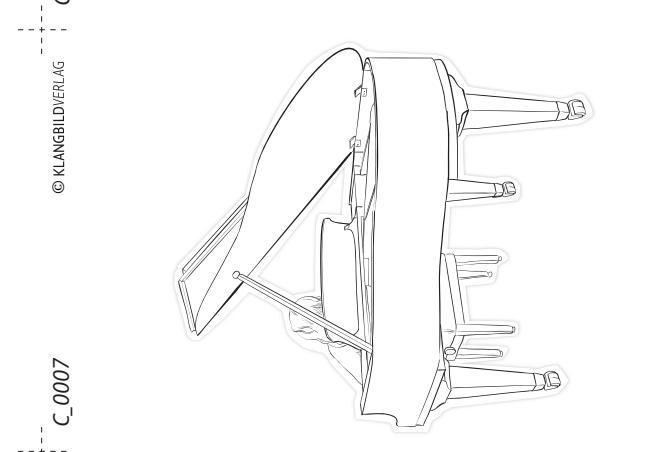
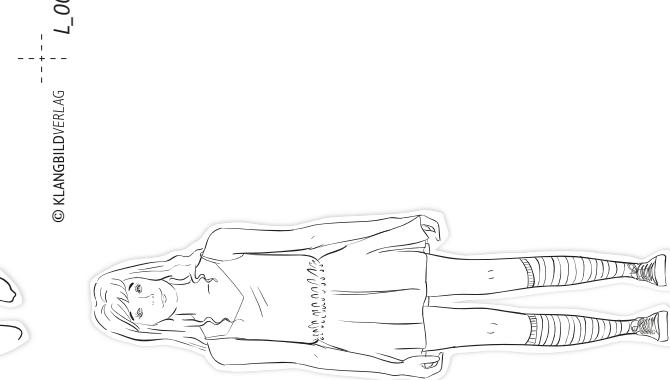
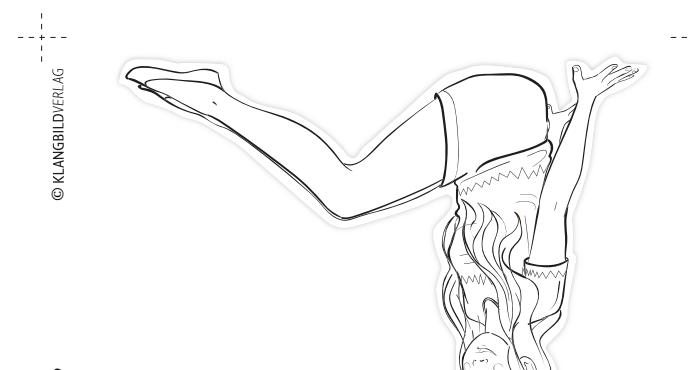
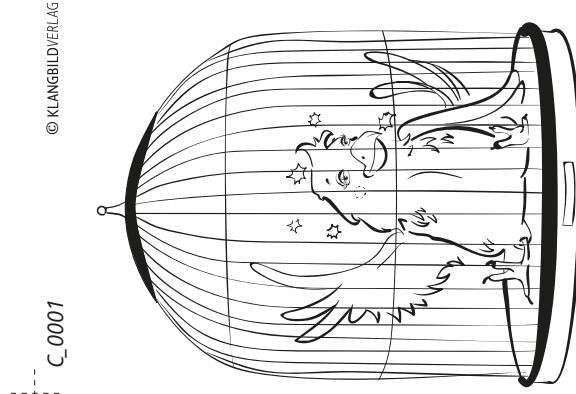
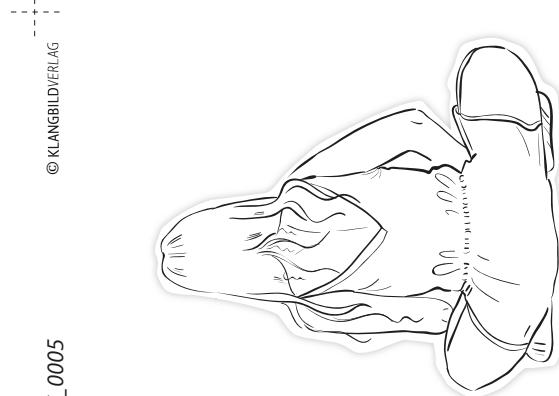
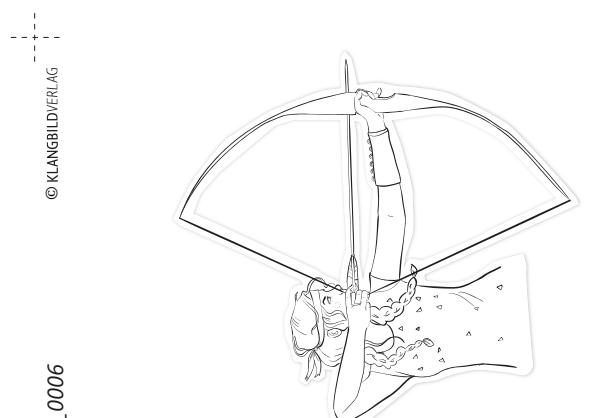


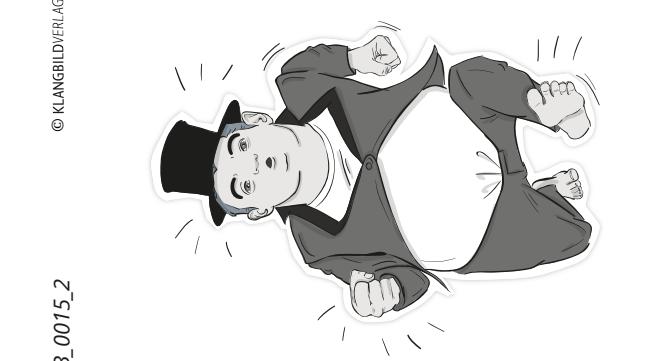
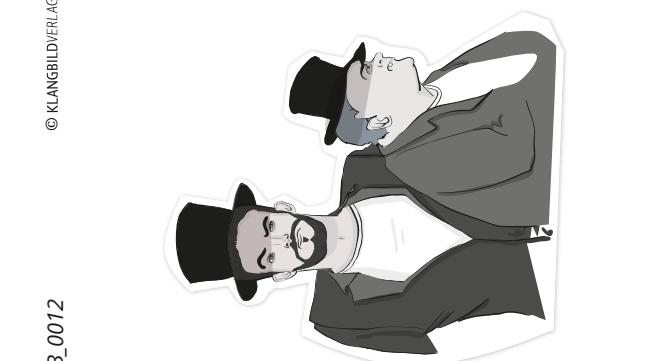
8

Auf dem Foto sieht man:







# DER GESCHICHTEN-BAUKASTEN

KOOPERATIVES KREATIVES SCHREIBEN IN DER MUTTER- ODER FREMDSPRACHE

MITHILFE DER MEDIENDIDAKTISCHEN ANWENDUNG "COMIC-BOX" AM BEISPIEL DES PROJEKTES "DIE FEDERSAMMLER"

Die Autorin erklärt detailliert, wie Lerner/innen innerhalb einer Klasse oder Gruppe gemeinsam eine Geschichte schreiben, szenisch lesen, gestalten und veröffentlichen können. Das Sekundärmaterial orientiert sich an bekannter Fachliteratur zum Thema „Kreatives Schreiben“. Es schlägt zusätzlich konkrete Schritte für den Schreibprozeß vor, die als Arbeitsblätter von der Autorin entwickelt und **unzählige Male** angewandt wurden.

Am Ende einer Reihe von Lektionen, welche per Stoffverteilungsplan in den Sprach- und Medien-Unterricht integriert werden können, steht für die Lerner/innen ein Ergebnis, das sich mehr als sehen lassen kann: ein gemeinsam geschriebenes und digital gestaltetes Buch, eine Comic-Novelle oder ein Comic. Ein Ergebnis, das die Lerner/innen stolz macht, wenn sie es ausdrucken und anderen weltweit als Ebook vorstellen. Den Rahmen des kreativen Schreibprozesses bildet das Projekt „Die FEDERSAMMLER“, was bisher **über 60** Leicht-Lesen-Lektüren aus 24 Ländern der Welt zum Lesen bereithält.

- ✓ Kooperatives kreatives Schreiben Schritt für Schritt erklärt
- ✓ 60 Leicht-Lesen-Lektüren auf [www.comicbox.com](http://www.comicbox.com)
- ✓ Jugendliche schreiben eigene Geschichten für eine internationale Reihe
- ✓ viele Anwendungsbeispiele für den Sprachen-Unterricht
- ✓ Methoden, Szenarien und Kopiervorlagen für Lehrer/innen
- ✓ der Einsatz der digitalen Anwendung „COMIC-BOX“ zum Schreiben und Gestalten leicht erklärt

978-3-9814441-5-5



9 783981 444155

