



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ursula Poznanski: "Erebos"

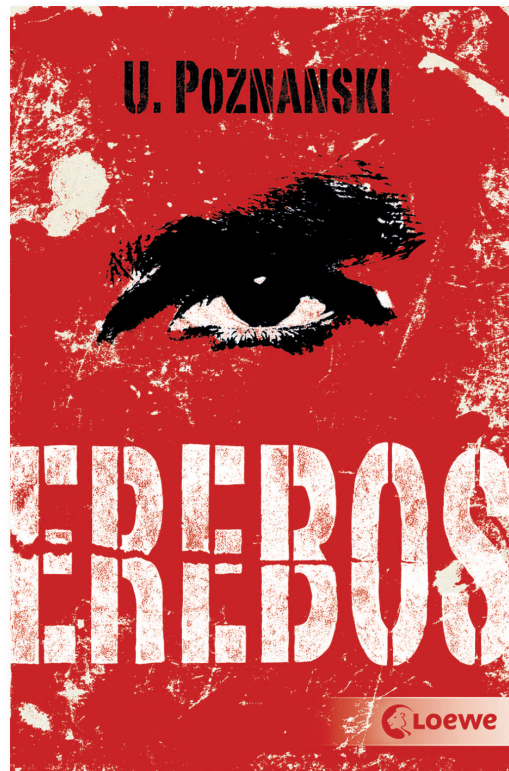
Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



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

Nach einer Idee von Markus Oswald, Freiburg



Erebos hat ein Ziel: Es will töten.

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 Genaueres 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 kreiert 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, einen gewissen **Ortolan** 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:

Ursula Poznanski: Erebos. Bindlach: Loewe Verlag 2016. ISBN 978-3-7855-7361-7, Preis: 9,95 Euro.

Das erste Kapitel wird gemeinsam gelesen und bearbeitet. Im weiteren Verlauf **lesen** die Schülerinnen und Schüler* Passagen des Jugendbuches **selbstständig**, was schon und aufgrund des beachtlichen Romanumfangs unumgänglich ist. Auch im Unterricht werden einzelne Kapitel oder Textpassagen im Klassenverband laut oder in Einzelarbeit gelesen. Dies dient besonders zur Vorbereitung der **Schreibaufgaben**. Die Schüler wenden bereits bekannte **Methoden** der **Texterschließung** an, indem sie z. B. wichtige Textstellen markieren, Überschriften formulieren, sich Notizen machen oder Fragen an den Text festhalten. Die Unterrichtsreihe setzt voraus, dass die Schüler erste Erfahrungen darin haben, einen **Leseprozess selbstständig** zu **organisieren**. Markierungstechniken (z. B. Farben für Figuren und Themen) sollten grundsätzlich bekannt sein.

* Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

Didaktisch-methodische Überlegungen

Der Schwerpunkt der Reihe ist es, Schüler und vor allem auch Jungen für die Lektüre zu begeistern und ihnen Möglichkeiten an die Hand zu geben, den Roman *Erebos* **handlungs- und produktionsorientiert** zu **erschließen**. So kann die Begeisterung für das Lesen und das Schreiben eigener Texte gefördert werden. Schreibaufgaben werden kleinschrittig erschlossen und erarbeitet. Begleitend kommen Methoden der **Texterschließung** und der **argumentativen Auseinandersetzung** zum Einsatz (szenische Darstellung, Gruppenarbeiten und kooperative Lernmethoden). Am Ende steht ein **Portfolio** mit vielfältigen Textbeiträgen, welches bewertet werden kann. Darüber kann eine Arbeit geschrieben werden, die Ihnen und den Schülern Rückmeldung gibt, wie gut es gelingt, sich produktionsorientiert mit dem Roman auseinanderzusetzen.

Ziele der Reihe

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden grundlegende Methoden der Texterschließung an;
- untersuchen die Beziehungen der Hauptfiguren des Romans;
- setzen sich mit Vorzügen und Gefahren moderner Online-Rollenspiele auseinander;
- thematisieren das Urheberrecht;
- erweitern ihre Interpretationsfähigkeit, indem sie schriftlich wie mündlich ihr individuelles Textverständnis formulieren, diskutieren und reflektieren;
- können mit handlungs- und produktionsorientierten Verfahren ein plausibles Textverständnis erarbeiten, literarische Figuren charakterisieren und dabei direkte und indirekte Formen der Charakterisierung berücksichtigen.

Bezug zu den KMK-Bildungsstandards

Kompetenzbereich „Schreiben“

- gemäß den Aufgaben und der Zeitvorgabe einen Schreibplan erstellen und Texte ziel-, adressaten- und situationsbezogen, ggf. materialorientiert konzipieren
- Texte sprachlich variabel gestalten, strukturiert, verständlich und stilistisch stimmig zur Aussage schreiben

Kompetenzbereich „Texte verstehen und nutzen“

- wesentliche Elemente eines Textes erfassen: z. B. Figuren, Raum- und Zeitdarstellung, Konfliktverlauf
- Texte untersuchen und kommentieren sowie eigene Deutungen des Textes entwickeln, am Text belegen und sich mit anderen darüber verständigen

Kompetenzbereich „Medien verstehen und nutzen“

- zwischen eigentlicher Wirklichkeit und virtuellen Welten in Medien unterscheiden: z. B. Fernsehserien, Computerspiele



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ursula Poznanski: "Erebos"

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

