

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fantasy-Literatur multimedial erschließen

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



II.48

Schreiben: Texte verfassen

**Fantasy-Literatur multimedial erschließen –
Eine Reise in die Welt der Fantasie**

Katrin Mörner, Sendern



Wählen Sie bei Ihren Schülerinnen und Schülern die Begleitung für Fantasy-Literatur. Sie lesen bekannte Autoren und Autoren wie J. R. R. Tolkien, J. K. Rowling oder Cornelia Funke sowie Merkmale von Fantasy-Literatur kennen. Außerdem untersuchen Ihre Lernenden das Roman „Der Herr der Ringe“ multimedial anhand eines Story-Games und mit Hilfe von digitalen Medien. Sie werden verschiedene Merkmale des literarischen Schreibens an, zum Beispiel anhand von Story-Games, um Schritte bei Schritt eine eigene Fantasy-Geschichte zu verfassen. Abschließend diskutieren Ihre Schülerinnen und Schüler die Geschichte analog oder digital, beispielsweise mithilfe eines Dokumentarfilms, der Laventia Märkte über den Fall Story-Games Video.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 8–10
Dauer: 7–10 Unterrichtsstunden
Kompetenzen: 1. Lesen: Fantasy-Romanen inhaltlich erschließen; 2. Umgang mit Texten und Medien: Fantasy-Romanen analysieren, analysieren und strukturieren; 3. Schreiben: eine eigene Fantasy-Geschichte schreiben; 4. Sprechen und Zuhören: Auszüge aus Fantasy-Romanen vorlesen und diskutieren
Theoretische Bezüge: Fantasy-Literatur, Roman, „Der Herr der Ringe“, Märchen, Erzählung, Story-Games
Materialien: Videos, Fotobilder verschiedener digitaler Texte

II.48

Schreiben: Texte verfassen

Fantasy-Literatur multimedial erschließen – Eine Reise in die Welt der Fantasie

Katrin Minner, Sundern



© RAABE 2022

© IanGoodPhotography/iStock/Getty Images Plus

Wecken Sie bei Ihren Schülerinnen und Schülern die Begeisterung für Fantasy-Literatur. Sie lernen bekannte Autorinnen und Autoren wie J. R. R. Tolkien, J. K. Rowling oder Cornelia Funke sowie Merkmale von Fantasy-Literatur kennen. Außerdem untersuchen Ihre Lernenden den Roman „Der Hobbit“ multimedial anhand eines Text- und Hörbuchauszugs. Sie wenden verschiedene Methoden des kreativen Schreibens an, zum Beispiel selbst erstellte *Story Cubes*, um Schritt für Schritt eine eigene Fantasy-Geschichte zu verfassen. Abschließend visualisieren Ihre Schülerinnen und Schüler ihre Geschichte analog oder digital, beispielsweise mithilfe eines Daumenkinos, der Lumière-Minute oder dem Tool *Stop Motion Video*.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	8–10
Dauer:	7–14 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	1. Lesen: Fantasy-Romane inhaltlich erschließen; 2. Umgang mit Texten und Medien: Fantasy-Auszüge analysieren, Aufbau und Struktur von Fantasy-Literatur kennenlernen; 3. Schreiben: eine eigene Fantasy-Geschichte schreiben; 4. Sprechen und Zuhören: Auszüge aus Fantasy-Romanen sinngestaltend vorlesen
Thematische Bereiche:	Fantasy-Literatur, Roman, „Der Hobbit“, kreatives Schreiben, <i>Story Cubes</i>
Materialien:	Videolinks, Anleitungen verschiedener digitaler Tools

Fachliche Hinweise

Zur fantastischen Literatur

Im weiteren Sinn bezeichnet fantastische Literatur Texte, die über die Darstellung der empirisch begreifbaren Welt hinausgehen und Welten entwerfen, in denen übernatürliche Elemente Realitätscharakter besitzen. In diesem Sinn bezieht sich der Begriff auf keine 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 dieser 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 Elvensprache in „Der Herr der Ringe“.

Auch **George Raymond Richard Martin**, geboren 1948 in Bayonne (New Jersey), ist ein weltweit bekannter Fantasy-Autor. Er begann schon früh damit, Monstergeschichten für Nachbarskinder zu schreiben. Mit seinen ersten Kurzgeschichten, veröffentlicht im Jahr 1971, machte er sich in der amerikanischen Science-Fiction-Szene einen Namen. Gleich mehrfach wurde er mit dem renommierten Hugo Award ausgezeichnet. 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.

Cornelia Funke, geboren 1958, ist eine deutsche Kinder- und Jugendbuchautorin, deren Romane weltweit bekannt sind. Nach ihrer Ausbildung als Sozialpädagogin kümmerte sie sich in Hamburg um vernachlässigte Kinder. Nebenher studierte sie von 1982 bis 1985 Buchillustration. 1986 machte sich Cornelia Funke als Buchillustratorin selbständig und begann mit dem Schreiben. 1988 erschien ihr erstes Buch „**Die große Drachensuche oder Ben und Lisa fliegen aufs Dach der Welt**“, auf welchem ihr späterer Roman „**Drachenreiter**“ beruht. Mit dem Kinderbuch „**Herr der Diebe**“ gelang Cornelia Funke im Jahr 2000 der internationale Durchbruch. Fantasy-Erzählungen wie „**Tintenherz**“ (2003), „**Tintenblut**“ (2005) und „**Tintentod**“ (2007) sind ihr Spezialgebiet. Neben der „**Reckless**“-Reihe ist Cornelia Funke vor allem für die Trilogie „**Gespensterjäger**“, die Reihe „**Die Wilden Hühner**“ und das Weihnachtsmärchen „**Als der Weihnachtsmann vom Himmel fiel**“ bekannt.

Die britische Schriftstellerin **Joanne K. Rowling**, geboren 1965 in der englischen Stadt Yate, wurde durch ihre siebenteilige Romanreihe „**Harry Potter**“ bekannt und zählt zu den erfolgreichsten Autorinnen und Autoren weltweit. Von 1983 bis 1987 studierte sie an der University of Exeter im Südwesten Englands Französisch und Klassische Altertumswissenschaft. Nachdem ihr Manuskript zunächst von mehreren Verlagen abgelehnt wurde, wurde es schließlich durch den Verlag Bloomsbury Publishing veröffentlicht.

Christopher Paolini, geboren 1983 in Los Angeles (Kalifornien), ist ebenfalls ein weltweit bekannter Fantasy-Autor. Er schrieb im Alter von 15 Jahren seinen ersten Roman „**Eragon – Das Vermächtnis der Drachenreiter**“. Seine Eltern veröffentlichten das Werk zunächst im Selbstverlag

(Paolini International LLC), bevor es 2003 von Random House verlegt und zum Bestseller wurde. Drei weitere Bände folgten: „**Eragon – Der Auftrag des Ältesten**“ (2005) und „**Eragon – Die Weisheit des Feuers**“ (2008). 2011 ist im deutschen Sprachraum der abschließende vierte Band der Reihe, „**Eragon – Das Erbe der Macht**“, erschienen.

Didaktisch-methodische Hinweise

Zu den Inhalten der Unterrichtsreihe

In der Unterrichtsreihe geht es darum, sich **multimedial** mit dem Thema „**Fantasy-Literatur**“ auseinanderzusetzen. Die Lernenden untersuchen anhand von Textauszügen fantastischer Literatur, wie es Autorinnen und Autoren schaffen, die Lesenden in eine fantastische Welt zu entführen und in ihren Bann zu ziehen. Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten die **Merkmale des Genres** und lernen, kriterienorientiert eine **eigene Fantasy-Geschichte** zu **schreiben**, die sie anschließend **visualisieren** und **verfilmen**.

Zur Lerngruppe und zu den curricularen Vorgaben

Die Unterrichtsreihe richtet sich an Schülerinnen und Schüler **ab Klasse 8**. Einige der Fantasy-Romane sollten den Lernenden bereits aus ihrer Lebenswelt bekannt sein, was ihre Motivation in Bezug auf 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 sollen die Schülerinnen und Schüler **eigene Texte schreiben** und **gestalten**.

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 von „Die unendliche Geschichte“ und „Der Hobbit“ lernen sie 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 auch 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/in 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 und letzte Teil** befasst sich mit der **filmischen Darstellung** der selbst verfassten Fantasy-Geschichte. Zunächst lernen die Lernenden die **analogen Filmtechniken** eines **Daumenkinos**, eines **Rollkinos** und einer **Wundertrommel** 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. Zum Schluss lernen die Schülerinnen und Schüler digitale Tools, wie zum Beispiel **Stop Motion Video** oder **iMovie**, zum Drehen und Schneiden von Filmen kennen, um ihre Geschichte zu verfilmen.

Mediathek

Weiterführende Literatur

- ▶ **Gay, Marion:** Türen zur Fantasie – Kreatives Schreiben im Unterricht mit 100 Schreibspielen. Autorenhaus, Berlin 2020.
In diesem Buch finden sich 100 Schreibspiele für den Unterricht, die von der Autorin zusammen mit Schülerinnen und Schülern von der Klasse 2 bis zur Klasse 13 geschrieben und erprobt wurden.

Weiterführende Internetseiten

- ▶ <https://microsoft365-fuer-lehrer.de/praxis/story-cubes/>
Auf dieser Internetseite finden Sie eine Anleitung, wie man mit *PowerPoint* eigene *Story Cubes* erstellen kann.
- ▶ <https://www.dff.film/basteltipp-1-das-rollkino/>
Das ist die Internetseite vom „Deutschen Filminstitut & Filmmuseum“. Sie enthält viele Informationen rund um das Thema „Film“ und außerdem eine Vielzahl an Bastelvorschlägen, die Sie im Unterricht einsetzen können.
- ▶ <https://www.geo.de/geolino/basteln/10200-rtkl-basteltipp-kino-wundertrommel-rollkino-und-lebensrad>
Auf dieser Internetseite gibt es Bastelvorschläge zur Wundertrommel, zum Daumenkino und zum Rollkino.
- ▶ https://www.youtube.com/watch?v=benMkOLcU_A
Hier finden Sie eine Einführung in die Software *Soundtrap*, mit der man Hörspiele und Musik aufnehmen kann.
- ▶ https://www.tolkienwelt.de/jrr_tolkien/biographie_text.html
[https://www.klett-cotta.de/autor/J. R. R. Tolkien/4?bereich_subnavi=zusatzinfo](https://www.klett-cotta.de/autor/J._R._R._Tolkien/4?bereich_subnavi=zusatzinfo)
Diese Seiten bieten Informationen zu J. R. R. Tolkien.
- ▶ <https://www.eragon.de/autor>
https://www.youtube.com/watch?v=A5EqE2D_ty0
Diese Seiten bieten Informationen zu Christopher Paolini.
- ▶ <https://www.prosieben.de/stars/star-datenbank/joanne-rowling>
<https://whoswho.de/bio/joanne-k-rowling.html>
Diese Seiten bieten Informationen zu Joanne K. Rowling.
- ▶ <https://www.penguinrandomhouse.de/Autor/George-R-R--Martin/p25911.rhd>
<https://www.moviepilot.de/people/george-rr-martin>
Diese Seiten bieten Informationen zu G. R. R. Martin.

[letzte Abrufe: 21.07.2022]

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Fantasy-Autorinnen und -Autoren – Einen Steckbrief erstellen

M 1 **Fantasy-Literatur – Autorinnen und Autoren kennenlernen** / nach Informationen zu J. R. R. Tolkien, G. R. R. Martin, Joanne K. Rowling, Cornelia Funke oder Christopher Paolini im Internet recherchieren und einen Steckbrief erstellen

Benötigt:

- Bilder der Autorinnen und Autoren
- Laptop und Beamer
- Internetzugang und digitale Endgeräte

2. Stunde

Thema: Textauszüge sinngestaltend vorlesen

M 2 **Von Drachen, Hobbits und Zauberern – Fantasy-Literatur lesen und vorlesen** / Textauszüge aus „Der Hobbit oder Hin und zurück“, „Game of Thrones – Der Winter naht“, „Harry Potter und der Stein der Weisen“, „Drachenreiter“ oder „Eragon – Das Vermächtnis der Drachenreiter“ lesen und kriterienorientiert vorlesen

Benötigt:

- Internetzugang und digitale Endgeräte

3. Stunde

Thema: Fantasy-Literatur untersuchen

M 3 **Die Welt der Fantasie – Wie wird sie zum Leben erweckt?** / Textauszüge aus „Die unendliche Geschichte“ oder „Der Hobbit oder Hin und zurück“ in Bezug auf Aufbau, Sprache, Figuren und Orte analysieren

4. Stunde

Thema: Fantasy-Literatur auditiv untersuchen

M 4 **Ein Auszug aus dem Hörspiel „Der Hobbit“ – Den Beginn kriterienorientiert untersuchen** / einen Hörspielauszug aus „Der Hobbit“ hören und in Bezug auf Einleitung, Figuren, Erzähler sowie Geräusche und Musik kriterienorientiert analysieren

Benötigt:

- Hörspiel „Der Hobbit“ und Abspielmedium
- Internetzugang und digitale Endgeräte

5. Stunde

Thema: Geräusche für Hörbücher erstellen

M 5 **Von Geräuschemachern lernen – Selbst kreativ werden** / Videos von Geräuschemachern bei ihrer Arbeit anschauen, selbst Geräusche für eine eigene Hörbuchszene produzieren und aufnehmen

Benötigt: Internetzugang und digitale Endgeräte

6./7. Stunde

Thema: Einen Schreibanlass für eine eigene Geschichte finden

M 6 **Wie schreibt man eine Fantasy-Geschichte – Inspirationen finden** / anhand eines Fotos einen Schreibanlass finden, Tipps zum Verfassen einer Fantasy-Geschichte lesen, eine Skizzenkarte erstellen, einen Teil einer eigenen Fantasy-Geschichte verfassen

Benötigt: Smartphones

8./9. Stunde

Thema: Eine eigene Fantasy-Geschichte schreiben

M 7 **Story Cubes – Eine gewürfelte Geschichte schreiben** / mithilfe einer Anleitung eigene *Story Cubes* erstellen und anhand der gewürfelten Symbole eine Geschichte konzipieren

Benötigt: digitale Endgeräte mit *PowerPoint*
 Drucker
 Schere, Klebestift, ggf. Stifte

10./11. Stunde

Thema: Analoge Filmtechniken kennenlernen

M 8 **Die eigene Geschichte visualisieren – Ein Daumenkino, ein Rollkino oder eine Wandertrommel erstellen** / eine Szene der selbst verfassten Fantasy-Geschichte auswählen und mithilfe von Anleitungen als Daumenkino, Rollkino oder Wandertrommel visualisieren

Benötigt: weiße Karteikarten oder zurechtgeschnittenes Papier
 DIN-A4-Blatt weißes Papier
 DIN-A4-Blatt schwarzes Tonpapier
 DIN-A4-Bogen schwarze Pappe
 Stifte, Schere, Klebestift, Klebefilm, Lineal, Zirkel
 dicke Klammern, Reißzwecken
 leere Filmdose

12. Stunde

Thema: Digitale Filmtechniken kennenlernen

M 9 **Zurück zu den Anfängen des Films – Die Lumière-Minute** / einen Informationstext zur Lumière-Minute lesen und einen Kurzfilm im Stil der Brüder Lumière zur selbst verfassten Geschichte drehen

Benötigt: Smartphones

13./14. Stunde

Thema: Die eigene Fantasy-Geschichte verfilmen

M 10 **Film ab! – Digitale Tools zum Drehen von Filmen kennenlernen** / Informationen zur Verfilmung in einer Tabelle notieren, verschiedene Tools ausprobieren, einen Film zur eigenen Fantasy-Geschichte erstellen

Benötigt: Internetzugang und digitale Endgeräte

Minimalplan








Bei Zeitknappheit können Sie **M 5** weglassen, bei dem Ihre Schülerinnen und Schüler eigene Geräusche für eine Hörbuchszene produzieren sollen. Wenn Sie lediglich die Bereiche „Lesen“ und „Schreiben“ fokussieren wollen, können Sie außerdem den Hörspielauszug (**M 4**) und die komplette filmische Umsetzung (**M 8–M 10**) weglassen.

Hinweise zum Download

Alle Materialien des Beitrags finden Sie als Word-Dokumente zum Download. So können Sie die Materialien am Computer gezielt bearbeiten und sie auf Ihre Lerngruppe abstimmen.



Erklärung zu den Symbolen

	Dieses Symbol markiert differenziertes Material. Wenn nicht anders ausgewiesen, befinden sich die Materialien auf mittlerem Niveau.				
	leichtes Niveau		mittleres Niveau		schwieriges Niveau
	Zusatzaufgaben		Alternative		Selbsteinschätzung

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fantasy-Literatur multimedial erschließen

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



II.48

Schreiben: Texte verfassen

**Fantasy-Literatur multimedial erschließen –
Eine Reise in die Welt der Fantasie**

Katrin Mörner, Sendern



Wählen Sie bei Ihren Schülerinnen und Schülern die Begleitung für Fantasy-Literatur. Sie lesen bekannte Autoren und Autoren wie J. R. R. Tolkien, J. K. Rowling oder Cornelia Funke sowie Merkmale von Fantasy-Literatur kennen. Außerdem untersuchen Ihre Lernenden das Roman „Der Herr der Ringe“ multimedial anhand eines Story-Games und mit Hilfe von digitalen Medien. Sie werden verschiedene Merkmale des literarischen Schreibens an, zum Beispiel anhand von Story-Games, um Schritte im Schreib- und Leseprozess von Fantasy-Literatur zu verstehen. Abschließend erörtern Ihre Schülerinnen und Schüler die Geschichte anhand digitaler, beispielsweise mithilfe eines Datenbanks, der Lektüre-Matrix oder eines Text-Storyboards.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 8–10
Dauer: 7–10 Unterrichtsstunden
Kompetenzen: 1. Lesen: Fantasy-Berichte inhaltlich erschließen; 2. Umgang mit Texten und Medien: Fantasy-Berichte analysieren, analysieren und strukturieren; 3. Schreiben: eine eigene Fantasy-Geschichte schreiben; 4. Sprechen und Zuhören: Auszüge aus Fantasy-Berichten vorlesen und diskutieren
Theoretische Bezüge: Fantasy-Literatur, Roman, „Der Herr der Ringe“, Cornelia Funke, Story-Games
Materialien: Videos, Fotobilder verschiedener digitaler Texte