

I.A.24

Mensch sein – Mensch werden

Warum, wozu, wie lebe ich? – Sein Leben träumen mit der Graphic Novel *held*

Aïsha Hellberg und Kathrin Minner



Wer bin ich? Wer will ich sein? Und was sind die Kompetenzen meines eigenen Lebens? In seiner Graphic Novel *held* erzählt der Zeichner Flix sein Leben von der Geburt bis zum Tod. Sein Comic lädt ein, existenzielle Lebensfragen im Unterricht zu erörtern. Der Fokus steht dabei die Vertiefung zentraler Fragen des Religionsunterrichts: Fragen nach der eigenen Identität, der eigenen Entwicklung, der Beziehung zu Gott, der Berufswahl, der Gestaltung der Zukunft, dem Umgang mit Tod, Verlust und der eigenen Vergänglichkeit, mit Ängsten und Hoffnungen. Im Sinne der Produktionsorientierung fließen alle Überlegungen am Ende ein in die Erarbeitung einer eigenen Graphic Novel.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:

Dauer:

Kompetenzen:

Thematische Bereiche:

Quellen:

Methoden:

1. 11 Doppelstunden + begleitende Erstellung einer Graphic Novel
1. Fragestellungen im Zusammenhang mit der eigenen Lebensgestaltung und Selbstfindung erörtern. 2. Aus dem Comic erarbeitete Inhalte auf das eigene Leben anwenden. 3. Ziele und Räume in Form einer eigenen Graphic Novel kreativ gestalten.
- Identität, Zukunftsvisionen, Berufswahl, Umgang mit der eigenen Endlichkeit, Tod und Sterben, Abschied nehmen, sein Glück finden, Bewältigung von Dilemmata, Bedingungen für ein gutes Leben
- Texte, Auszüge aus dem Original-Comic
- Comic gestalten, Plakat erstellen, Ergebnisse präsentieren, Kugellager, Abstimmung mit Ampelkarten, Internetrecherche, Fallanalyse, Gruppenpuzzle

Auf einen Blick

Was ist ein Held? – Einen Begriff mithilfe der sokratischen Methode definieren

Stunde 1 und 2

M 1 **Was ist ein Held? – Einen Begriff definieren** / Was zeichnet einen Helden aus? Anhand des Comic-Covers erörtern die Lernenden mögliche Komponenten eines Helden. Mithilfe der sokratischen Methode erarbeiten sie sich in arbeitsteiligen Gruppen eine eigene Definition des Begriffs. Anschließend wenden sie die zuvor erarbeiteten Konzepte auf ihren Alltag an: Wann sind wir ein Held im Alltag?

M 2 **Helden und Monster im Alltag** / „Held wird man nicht, Held ist man, an jedem Tag seines Lebens.“ Die Lernenden belegen diese Aussagen anhand von Beispielen und erörtern, mit welchen Alltagsmonstern sie kämpfen.

Vorzubereiten: Stellen Sie Papier in DIN A3 und DIN A4 bereit, Resafilm und Klebete.

Hausaufgabe: Die Lernenden zeichnen zwei Alltagsmonster, die ihnen das Leben erschweren.

Wo kommen wir her? Wo gehen wir hin? – Auf der Suche nach dem Sinn des Lebens

Stunde 3 und 4

M 3 **Wo kommen wir her? – Die Frage nach dem Warum** / Was ist unsere Lebensaufgabe? Die Lernenden denken über den Sinn ihres Lebens nach.

M 4 **Jeffrie G. Murphy: „Was ist die Religion?“** / Anhand eines Sekundärtextes vertiefen die Lernenden die Lehrgangsinhalte und erörtern die für sie wichtigen Werte und die Rolle von Religion in ihrem Leben.

M 5 **Träume dein Leben! – Mein Leben als Graphic Novel** / Die Lernenden denken über ihr bisheriges Leben und ihre Zukunftsvorstellungen nach: Welche Wünsche und Träume haben sie? Sie beginnen mit der Gestaltung ihrer eigenen Comic.

Vorzubereiten: DIN-A3-Kleber, Stifte in unterschiedlichen Farben für das Plakat.

Welche Lebensphasen durchschreiten wir? – Das Gedicht „Stufen“ interpretieren

Stunde 5 und 6

M 6 **Hermann Hesse: Stufen** / Welche Phasen durchschreiten wir im Laufe unseres Lebens? Anhand des Gedichtes „Stufen“ von Hermann Hesse reflektieren die Lernenden Charakteristika unterschiedlicher Lebensphasen.

M 7 **Der Lauf des Lebens – ein Gruppenpuzzle** / Im Gruppenpuzzle erarbeiten die Lernenden sich Merkmale von Lebensphasen und erstellen zu jeder Phase einen Steckbrief.

M 8 **Erik H. Erikson: Modell der psychologischen Entwicklung** / Die Schüler lernen H. Eriksons Modell der psychologischen Entwicklung kennen. Sie stellen einen Bezug zu den zuvor in Form von Steckbriefen gestalteten Lebensphasen her und arbeiten Gemeinsamkeiten und Unterschiede heraus.

Hausaufgabe: Die Lernenden bringen Kinderbilder von sich mit.

Stunde 7 und 8

Was ist Identität? – Wie wir zu dem werden, der wir sind

M 9 **Kindheitserinnerungen** / Im Kugellager tauschen sich die Lernenden über ihre Kindheitserinnerungen aus.

M 10 **Das Auto Wanda oder: Was macht Identität aus?** / Was macht unsere Identität aus? Haben wir einen unveränderlichen Wesenskern, der bleibt, auch wenn wir uns im Laufe des Lebens verändern? Im Poetry Slam setzen sich die Lernenden kreativ mit dem Begriff „Identität“ auseinander.

M 11 **Der eigene und der fremde Blick** / Die Hausaufgabe zu Selbst- und Fremdbild bereitet die kommende Stunde vor.

Stunde 9 und 10

Wer bin ich in den Augen der anderen? – Der eigene und der fremde Blick

M 12 **Der Blick der anderen** / Oft nehmen wir uns selbst anders wahr als unsere Mitmenschen: Wie sehen wir uns? Wie sehen uns andere? Können wir voneinander lernen?

M 13 **Das Johari-Fenster** / Das Modell des Johari-Fensters verdeutlicht die verschiedenen „Blickwinkel“, aus denen ein Mensch betrachtet wird. Anhand von gewählten Beispielen erörtern die Lernenden Aspekte der Selbst- und Fremdbildgestaltung.

Stunde 11 und 12

Welche Entscheidung ist die richtige? – Dilemmata erörtern

M 14 **So ein Dilemma! – Wie soll Flix sich entscheiden?** / Flix ist fremdgegangen. Er befindet sich in einem Dilemma. Was soll er tun? Die Lernenden fällen eine Entscheidung im Rahmen einer Fallanalyse.

Wie soll ich mich entscheiden? – Eine Fallanalyse / Die Methode der Fallanalyse wird anschließend anhand eigener Beispiele aus dem Alltag vertiefend eingeübt.

Vorzubereiten: Ampelkarten in Grün, Gelb und Rot. Plakate zur Gestaltung eigener Fallanalysen.

Stunde 13 und 14

Liebt man nur einmal im Leben? – Oder: Warum Beziehungen (nicht) halten

M 16 **Liebe als Kunst? – Erich Fromms Vorstellung von Liebe** / Sie stellen der biblischen Auffassung die Vorstellung Erich Fromms gegenüber.

- M 17** **Liebe ist ... – Was ist Liebe?** / Die Lernenden setzen sich mit dem Hohelied der Liebe auseinander. Sie arbeiten die zentrale Botschaft des Textes heraus und übertragen diese in die heutige Zeit.

Wie stelle ich mir meine Zukunft vor?

Stunde 15
und 16

- M 18** **Die Welt der Zukunft – Traum oder Albtraum?** / Ausgehend von einem Auszug aus der Graphic Novel denken die Lernenden über ihre persönlichen Zukunftsvorstellungen nach. Sie erarbeiten utopische und dystopische Zukunftsvisionen.
- M 19** **Die 17 Millenniumsziele 2030 – wie können wir sie erreichen?** / Die Jugendlichen lernen die Millenniumsziele der UN kennen und überlegen gemeinsam, welchen Beitrag sie zu deren Umsetzung leisten könnten.

Was ist mir für mein Berufsleben wichtig?

Stunde 17
und 18

- M 20a** **Die Qual der Berufswahl – was will ich einmal werden?** / Nach welchen Kriterien wählen wir unseren Beruf? Die Lernenden reflektieren persönliche Prioritäten.
- M 20b** **Erich Fromm: Haben und Sein** / In der Prioritäten vertiefen die Lernenden im Zuge der Auseinandersetzung mit den Existenzweisen des Habens und des Seins nach Erich Fromm.

Welche Bedeutung hat der Tod für mein Leben?

Stunde 19
und 20

- M 21** **Im Angesicht der Endlichkeit** / Fokus dieser Stunde steht das Thema „Tod“. Die Lernenden führen Gedankenexperimente zur Bedeutung des Todes für das eigene Leben durch. Dabei beziehen sie in ihre Überlegungen das Glaubensbekenntnis und den Auferstehungsgedanken mit ein.

Was ist ein gelungenes Leben?

Stunde 21
und 22

- M 22a** **Was ist ein gutes Leben?** / Am Tage des Todes möchte jeder sagen, dass er ein gutes Leben hatte. Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, um am Ende von einem guten Leben sprechen zu können.
- M 22b** **Martha Nussbaum: Die menschlichen Grundfähigkeiten** / Ausgehend von einem Text von Martha Nussbaum über die Grundfähigkeiten des Menschen sammeln die Lernenden Kriterien für ein gutes Leben und wenden diese auf das Leben an. Dabei orientieren sie sich auch an Mt 22,39ff.
- M 22c** **Dein Leben als Graphic Novel – ein Bewertungsbogen** / Nach welchen Kriterien wird die Graphic Novel bewertet? Darüber informiert der Bewertungsbogen.

Zu bedenken: Sammeln Sie die von den Lernenden angefertigten Graphic Novels ein.

M 1

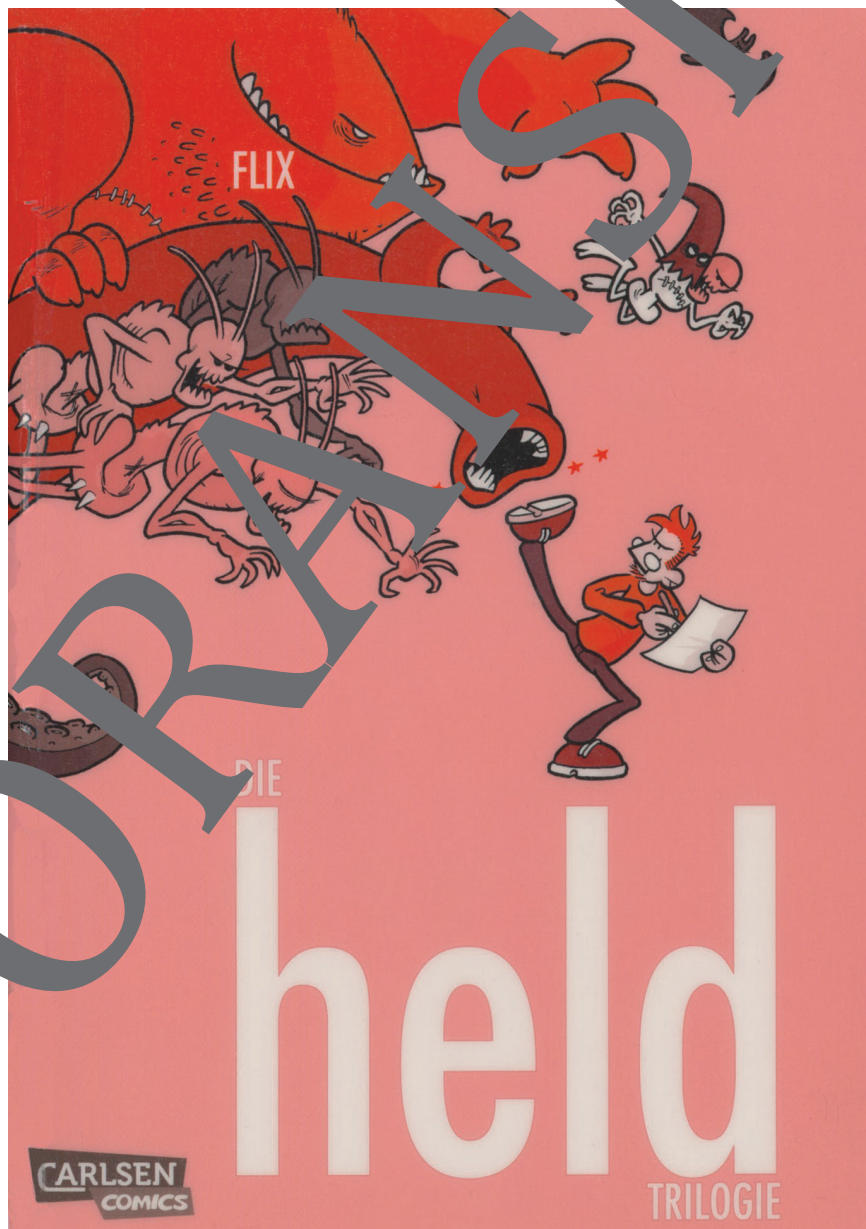
Was ist ein Held? – Einen Begriff definieren

Die Graphic Novel von Flix trägt den Titel *held*. In ihr beschreibt der Zeichner Felix Görmann sein Leben von der Geburt bis zum Tod. Dabei nimmt er Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in den Blick. Das nachfolgende Bild findet sich auf dem Deckblatt des Buches.



Aufgaben

1. Beschreibt das Cover. Was ist darauf abgebildet?
2. Bringt das Cover mit dem Begriff „Held“ in Verbindung. Inwiefern ist hier ein Held dargestellt?
3. Bildet Kleingruppen. Wählt einen Gesprächsleiter. Erarbeitet gemeinsam eine Definition des Begriffes „Held“ mithilfe der in der Methodenbox erläuterten demokratischen Methoden.
4. Stellt eure Definition im Plenum vor. Überprüft und ergänzt sie im Gespräch mit euren Mitschülern. Diskutiert, welche Definition euch am meisten überzeugend erscheint, und begründet warum.



held-Trilogie von Flix/Felix Görmann. © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014.

M 2

Helden und Monster im Alltag

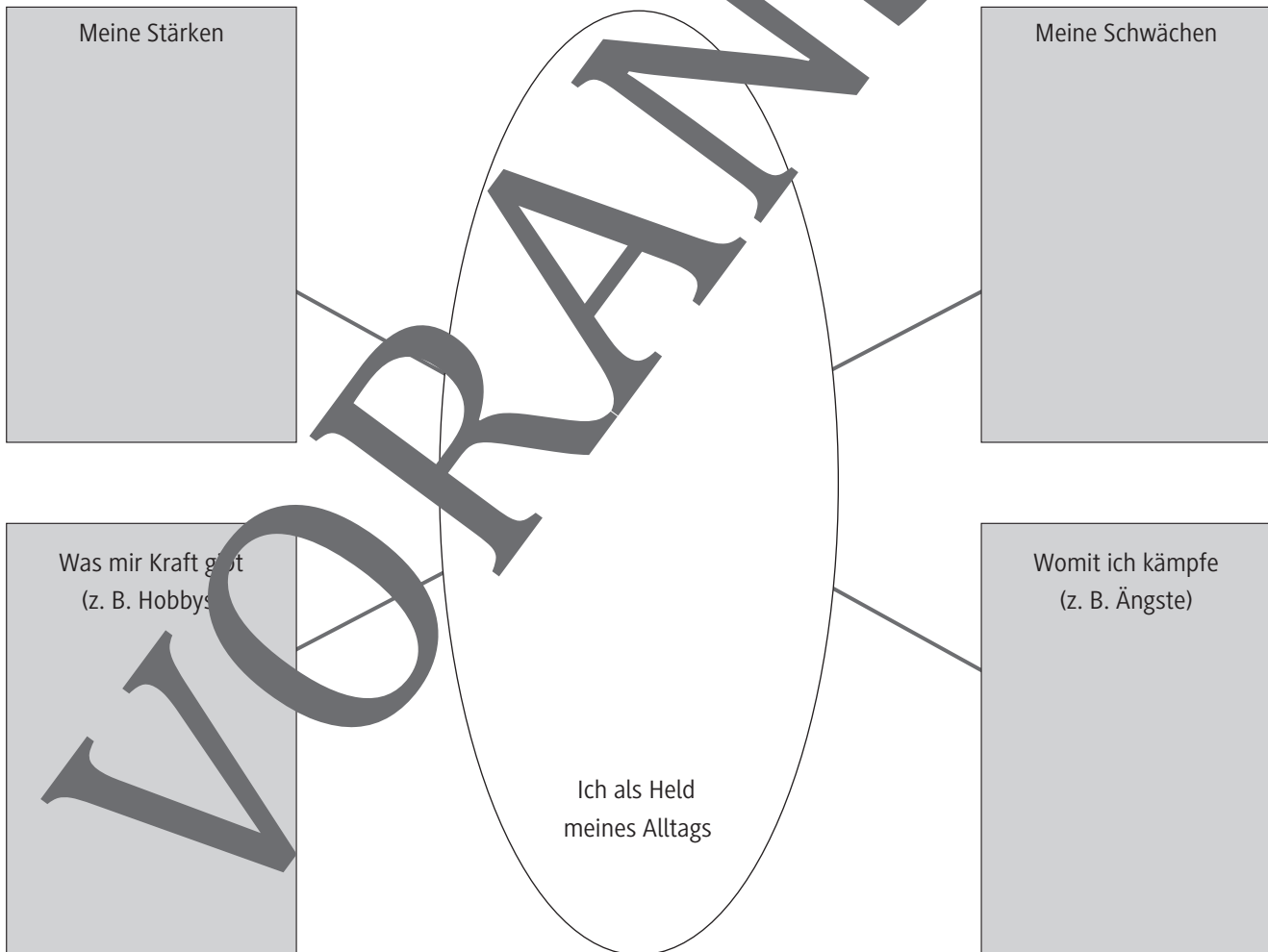
Auf der letzten Seite der Graphic Novel *held* findet sich ein Motto. Es erklärt den Titel. Lies selbst.

Held wird man nicht.
Held ist man.
An jedem verdammten Tag seines Lebens.

Zitat aus: *held-Trilogie* von Flix/Felix Görmann. © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2003. S. 126

Aufgaben

1. Erläutert, welche Vorstellung von einem Helden dieser Aussage zugrunde liegt. Bezieht dazu auch eure eigene, selbst formulierte Definition eines Helden mit ein.
2. Überlege: Warum bist du ein Held des Alltags? Fülle die Kästchen unten mit Stichpunkten. Tausche dich darüber anschließend mit deinem Nachbarn/deiner Nachbarin aus.
3. Gestalte eine Comicfigur von dir als Held des Alltags, so, dass man sie gut erkennt. Greife dabei zurück auf deine Stichpunkte aus den Kästchen. Bringe dein Bild in der Klasse vor.
4. Gestalte zu Hause zwei Monster, gegen die du im Alltag kämpfst. Formuliere eine kurze Beschreibung, wie sich diese Monster verhalten. Notiere typische Sätze, die sie dir zuflüstern.



Der Lauf des Lebens – ein Gruppenpuzzle

M 7

Die Graphic Novel *held* besteht aus vier Teilen, die vier unterschiedlichen Lebensphasen entsprechen. Jede dieser Lebensphasen hat ihre Reize und je eigene Herausforderungen.

Aufgaben

1. Erarbeitet im Gruppenpuzzle ein Porträt einer der unten genannten Lebensphasen. Erklärt, was die Person in diesem Alter (nicht) kann, darf, will, soll, muss. Geht dabei von eurer Situation als Teenager aus: Was könnt ihr? Was dürft ihr? Was sollt ihr? Was wollt ihr? Was müsst ihr? Formuliert zu jeder Situation ein Beispiel.
2. Diskutiert anschließend darüber, welche Phase ihr am interessantesten findet.

Kind (Alter: ____)

- ... kann
- ... darf
- ... will
- ... soll
- ... muss

Jugendlicher (Alter: ____)

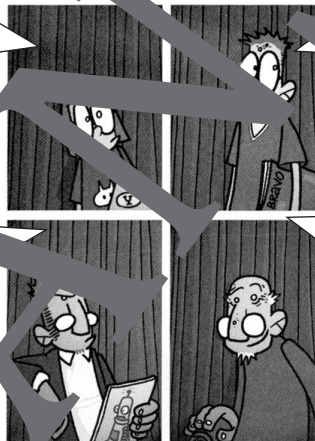
- ... kann
- ... darf
- ... will
- ... soll
- ... muss

Erwachsener (Alter: ____)

- ... kann
- ... darf
- ... will
- ... soll
- ... muss

Senior (Alter: ____)

- ... kann
- ... darf
- ... will
- ... soll
- ... muss



Wie führt man ein Gruppenpuzzle durch?

Ein Gruppenpuzzle ist eine Methode, arbeitsteilig Inhalte zu erarbeiten. Dazu geht ihr wie folgt vor:

1. Findet euch in Stammgruppen von vier Personen zusammen. Teilt euch die vier Lebensphasen untereinander auf.
2. Bildet euch in Expertengruppen zusammen und erarbeitet ein Porträt der euch zugeteilten Lebensphase.
3. Stellt in den Stammgruppen die Ergebnisse eurer Expertengruppen vor und diskutiert, welche Phase ihr am interessantesten findet.



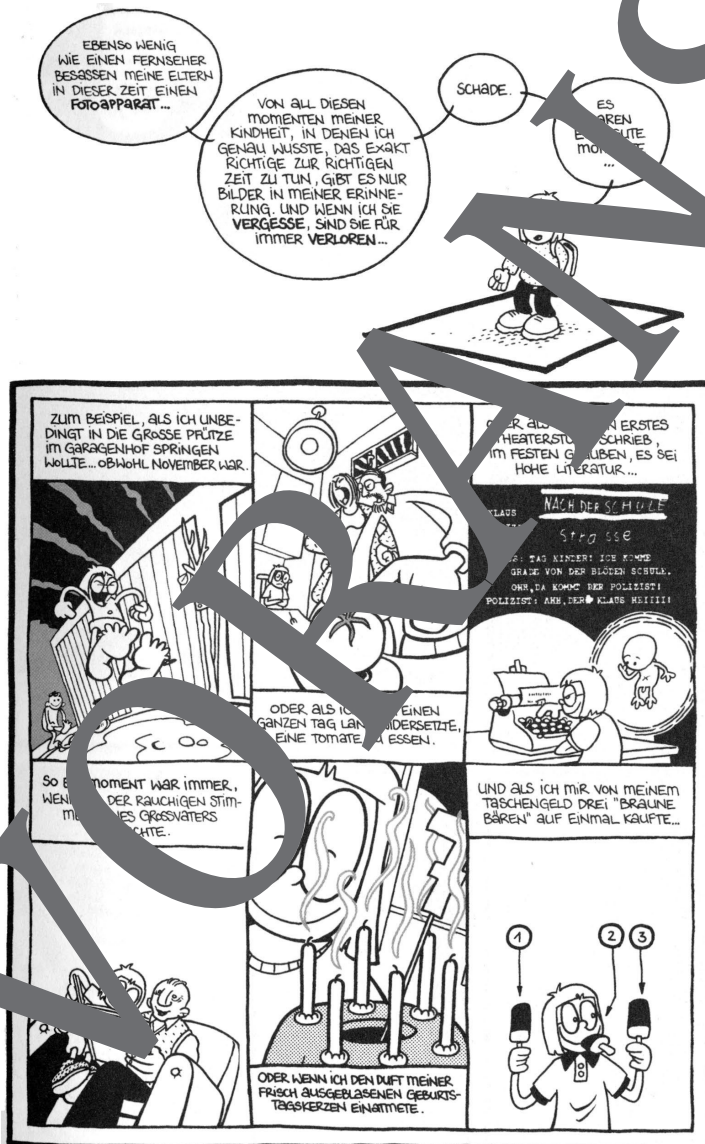
Kindheitserinnerungen

M 9

Im ersten Teil „kurze hosen, holzgewehr“ widmet sich Flix der Erzählung seiner Kindheit von der Geburt an. An die ersten Jahre erinnert er sich kaum. „Es ist, als ob ein dichtes Wolkenfeld über dieser Zeit hängt, das nur vereinzelt aufreißt und freie Sicht gewährt.“ Es folgen besondere Momente, an die er sich erinnert.

Aufgaben

1. Beschreibt Flix' Kindheitserinnerungen. Geht dabei darauf ein, an was er sich erinnert und wie er sich daran erinnert (wichtig hier ist die Perspektive).
2. Tauscht euch im Kugellager über eure eigenen Kindheitserinnerungen aus: Was ist eure erste Erinnerung? Hattet ihr ein Lieblingskuscheltier? Gab es einen ganz besonderen Geburtstag? Was war euer Lieblingsessen, euer erster bester Freund, euer erster Liebeswunsch, euer Kindheitsversteck? Wovor hattet ihr als Kind Angst? Was habt ihr gelesen? Was sah das Kinderzimmer aus? Wie erinnert ihr den ersten Schultag?



held-Trilogie von Flix/Felix Görmann. © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014. S. 21.

Der eigene und der fremde Blick

M 11

Die eigene Selbstwahrnehmung ist nicht immer identisch mit dem, wie andere Menschen einen sehen. Oft gehen die Einschätzungen sogar stark auseinander.

Aufgaben

- Kreuze bei jeder Eigenschaft die Werte 0–4 an, je nachdem, wie sehr sie auf dich zutreffen: 0 = trifft nicht zu, 1 = trifft kaum zu, 2 = trifft etwas zu, 3 = trifft zu, 4 = trifft voll zu. Falte das Blatt so, dass derjenige, der den zweiten Teil ausfüllt, deine Antworten nicht sieht.
- Bitte jemanden, der dich gut kennt (beste/-r Freund/-in, Mutter, Vater, Geschwister ...), bei jeder Eigenschaft die Werte 0–4 anzukreuzen, je nachdem, wie sehr sie auf dich zutreffen: 0 = trifft nicht zu, 1 = trifft kaum zu, 2 = trifft etwas zu, 3 = trifft zu, 4 = trifft voll zu.
- Bitte mindestens drei Personen, die dich gut kennen, dich in wenigen Sätzen zu beschreiben. Halte ihre Beschreibungen schriftlich fest.
- Vergleiche die Einschätzungen aus Aufgabe 1–3. Verfasse ein Fazit: Überwiegen die Unterschiede oder die Gemeinsamkeiten in 1 und 2? Was hat dich überrascht? Was verurteilst du über das Ergebnis?



	0	1	2	3	4
Ich bin ...					
sachlich-nüchtern					
selbstbewusst					
tatkräftig, aktiv					
entschlossen					
anpassungsfähig					
selbstbeherrscht					
hilfsbereit					
zuverlässig					
aufgeschlossen					
schlagfertig					
kreativ					
intelligent					
begeisterungsfähig					
vielseitig					
ehrgeizig					
geltungsbedürftig					
spontan					
kontaktfreudig					
tolerant					
einführend					
ausgeglichen					
kompromissbereit					
optimistisch					
freundlich					
humorvoll					
nachdenklich					
geduldig					
ordentlich					
rücksichtsvoll					
ehrlich					
dominant					



	0	1	2	3	4
Du bist ...					
sachlich-nüchtern					
selbstbewusst					
tatkräftig, aktiv					
entschlossen					
anpassungsfähig					
selbstbeherrscht					
hilfsbereit					
zuverlässig					
aufgeschlossen					
schlagfertig					
kreativ					
intelligent					
begeisterungsfähig					
vielseitig					
ehrgeizig					
geltungsbedürftig					
spontan					
kontaktfreudig					
tolerant					
einführend					
ausgeglichen					
kompromissbereit					
optimistisch					
freundlich					
humorvoll					
nachdenklich					
geduldig					
ordentlich					
rücksichtsvoll					
ehrlich					
dominant					

Nach: <https://de.scribd.com/doc/11922149/Selbstbild-Fremdbild-Abgleich>.

M 12

Der Blick der anderen

„Der Mensch wird am Du zum Ich.“ Dieser Satz des Religionsphilosophen Martin Buber meint, dass der Mensch seine Identität und damit sein „Ich“ erst in Auseinandersetzung mit und Abgrenzung von anderen Menschen, also einem „Du“, findet. Auch Flix lässt in der Graphic Novel immer wieder andere über sich zu Wort kommen.

Aufgaben

1. Gebt in eigenen Worten wieder, welches Bild man von Flix gewinnt aufgrund der über ihn geäußerten Äußerungen anderer. Was würde Flix selbst wohl zu den Äußerungen sagen? Stellt Vermutungen an.
2. Taucht euch in Kleingruppen darüber aus, wen ihr für eure Befragungen herangezogen habt und warum. Tragt euch gegenseitig euer Fazit vor.
3. Diskutiert darüber, ob man von anderen etwas über sich erfahren kann oder ob man sich selbst immer am besten kennt.



held-Trilogie von Flix/Felix Görmann.
© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014. S. 17.

© RAABE 2019



held-Trilogie von Flix/Felix Görmann.
© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014. S. 26.

So ein Dilemma! – Wie soll Flix sich entscheiden?

M 14

Flix' Leben verläuft nicht ohne Schwierigkeiten. Immer wieder gerät er in Zwickmühlen. Er hat zwar mehrere Handlungsoptionen, keine der bestehenden Möglichkeiten aber führt zu einem guten Ergebnis. Das nennt man „Dilemma“. In einem solchen Dilemma befindet sich Flix nach seinem ersten Kuss.

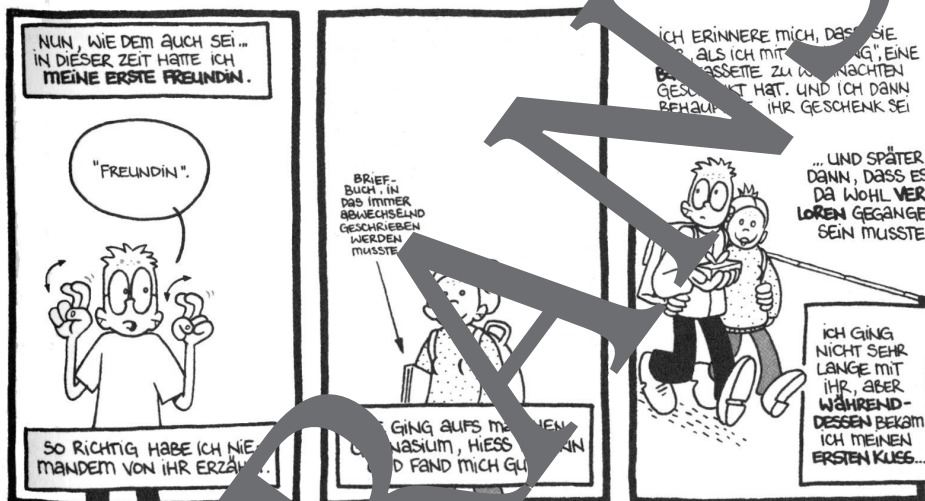
Aufgaben

1. Beschreibt die Situation, in der sich Flix nach seinem ersten Kuss befindet. Inwiefern handelt es sich um ein Dilemma?
2. Nehmt mithilfe von Ampelkarten Stellung dazu, ob ihr Kathrin an Flix' Stelle die Wahrheit sagen würdet oder nicht.

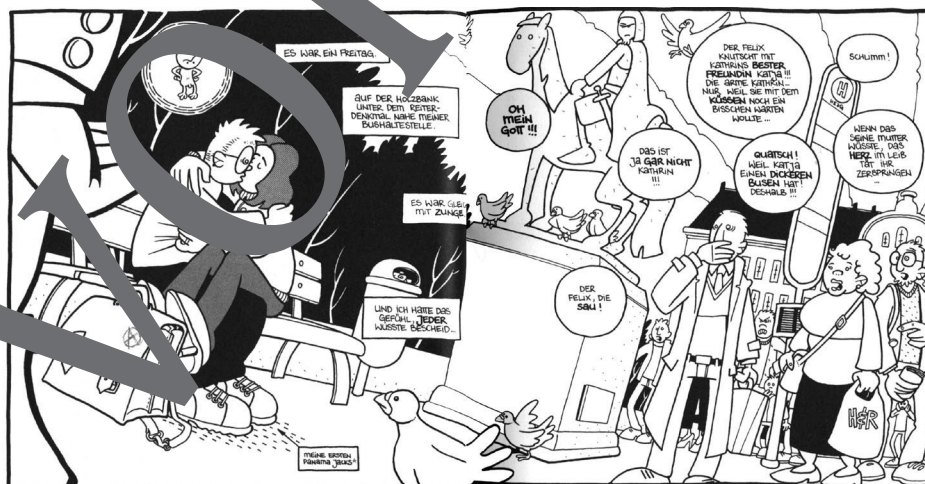


Wie nimmt man mit Ampelkarten Stellung?

Ampelkarten ermöglichen es, sichtbar Stellung zu einer Frage zu beziehen. Man benötigt dafür eine rote, eine gelbe und eine grüne Pappkarte. Zu einer vorgegebenen Frage drückt man mit Rot Ablehnung, mit Grün Zustimmung und mit Gelb Unentschiedenheit aus.



held-Trilogie von Flix/Felix Görmann.
© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014. S. 35.



held-Trilogie von Flix/Felix Görmann.
© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014. S. 36 f.

© RAABE 2019

M 22a

Wie leben?

Am Tage des Todes möchte jeder sagen, dass er ein gutes Leben hatte. Die Frage, was ein gutes Leben ist, hat in der Philosophie und der Ethik eine lange Tradition.

Aufgaben

1. Erklärt die Liedzeile: „*Life is a strange thing. Just when you think you know how to use it, it's gone.*“ Warum denkt Flix am Ende seines Lebens wohl an dieses Lied? Was hat er mit der Liedzeile gemeint: „zu wissen, wie man es nutzt“.
2. Erstellt eine Checkliste von Bedingungen, die für euch erfüllt sein müssen, um von einem „richtig genutzten“ oder „gelungenen“ Leben zu sprechen. Überlegt euch jeweils ein Beispiel, bei welchem diese Bedingung nicht erfüllt ist.
3. Lest Mt 22,36ff. Welche Bedingungen sind auf eurer Checkliste, die sich auf diese Textstelle beziehen? Sollten welche fehlen, ergänzt entsprechend.



held-Trilogie von Flix/Felix Görmann. © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014. S. 104.

Dein Leben als Graphic Novel – ein Bewertungsbogen

M 23

Kriterium <i>Der Schüler/Die Schülerin ...</i>	--	-	0	+	++	Kommentar
... hält sich an formale Vorgaben, z. B. Abgabetermin, Vollständigkeit, Eigenständigkeitserklärung.						
... erzählt nachvollziehbar Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des eigenen Lebens.						
... verwendet typische Elemente der Graphic Novel.						
... gestaltet ein passendes Cover und findet einen treffenden Titel.						
... greift Aspekte aus dem Unterricht auf und wendet sie auf das eigene Leben an.						
... zeigt eine reflektierte Auseinandersetzung mit der eigenen Lebensgestaltung.						
... verfasst ein reflektiertes Antwort.						
... arbeitet sorgfältig.						
... zeigt Kreativität/Originalität in der Ausgestaltung.						
... schreibt sprachlich richtig.						

Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de