

Sein eigenes Leben träumen – Über Fragen der Lebensgestaltung nachdenken anhand der Graphic Novel *held* von Flix

Aïsha Hellberg, Offenburg



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

held wird man nicht, held ist man.
an dem verdammten Tag seines Lebens.

Klasse: 8/9

Dauer: 11 Doppelstunden / beginnende Portfolioarbeit zur Lernerfolgskontrolle

Arbeitsbereich: Anthropologie / Identität und Lebensgestaltung

Wer bin ich? Wer soll ich sein? Und was sind die Komponenten eines gelungenen Lebens? In seiner Graphic Novel *held* erzählt der Zeichner Flix, alias Felix Görmann, sein Leben von der Geburt bis zum Tod. Seine Graphic Novel eignet sich somit in besonderem Maße, existenzielle Lebensfragen mit Jugendlichen im Unterricht zu erörtern.

Im Fokus stehen dabei die Vertiefung zentraler Themen des Ethikunterrichts: Fragen nach der eigenen Identität, der individuellen Entwicklung, der Sehnsucht nach Liebe, dem Umgang mit dem Tod, Zukunftsängsten und -hoffnungen sowie die Kernfrage: wie Leben gelingt.

Die Auseinandersetzung mit diesen Inhalten lädt die Jugendlichen ein zur Reflexion ihres bisherigen und künftigen Lebens. Im Sinne der Produktionsorientierung fließen eigene Überlegungen am Ende in die Erarbeitung einer eigenen Graphic Novel ein.

Materialübersicht

Stunde 1 und 2 Was ist ein Held?

- M 1 (Bd) held – das Cover der Graphic Novel betrachten
 M 2 (Tx) Was ist ein Held? – Mit der sokratischen Methode einen Bogen analysieren
 M 3 (Ab) Helden und Monster im Alltag

Stunde 3 und 4 Was ist der Sinn des Lebens?

- M 4 (Bd) Wo kommen wir her? – Die Frage nach dem Warum in der Kunst
 M 5 (Tx/Ab) Jeffrie G. Murphy: Warum?
 M 6 (Ab) „Träume dein eigenes Leben!“ – Dein Leben als Graphic Novel

Stunde 5 und 6 Wie entwickelt sich der Mensch im Laufe seines Lebens?

- M 7 (Tx/Bd) Hermann Hesse: Stufen
 M 8 (Ab) Der Lauf des Lebens – ein Gruppenpuzzle
 M 9 (Tx) Erik H. Erikson: Modell der psychologischen Entwicklung

Stunde 7 und 8 Was ist Identität?

- M 10 (Bd) Kindheitserinnerungen
 M 11 (Tx) Das Auto Wanda
 M 12 (Ab) Der eigene und der fremde Blick

Stunde 9 und 10 Wer bin ich in den Augen der anderen?

- M 13 (Bd) Der Blick der anderen
 M 14 (Tx) Das Johari-Fenster

Stunde 11 und 12 Wie soll ich mich in Dilemma-Situationen entscheiden?

- M 15 (Bd) So ein Dilemma!
 M 16 (Ab) Wie soll ich mich entscheiden? – Eine Fallanalyse

Stunde 13 und 14 Gibt es nur eine Art Liebe oder Warum scheitern Beziehungen (nicht)?

- M 17 (Bd/Tx) Liebt man nur einmal im Leben? – Platons Mythos vom Kugelmenschen
 M 18 (Bd/Tx) Liebe als Kunst – Erich Fromms Vorstellung von Liebe

Stunde 15 und 16 Was sollte ich mir die Zukunft vor?

- M 19 (Bd) Die Welt der Zukunft
 M 20 (Ab) Die Zukunft – Traum oder Albtraum?

Stunde 17 und 18 Was ist mir für mein Berufsleben wichtig?

- M 21 (Bd/Tx) Die Qualität der (Berufs-)Wahl?

Stunde 19 und 20 Welche Bedeutung hat der Tod für mein Leben?

- M 22 (Bd) Im Angesicht der Endlichkeit
 M 23 (Tx) Fragen rund um den Tod

Stunde 21 und 22 Was ist ein gelungenes Leben?

- M 24 (Bd/Tx) Wie leben?
 M 25 (Ab) Mein Feedback zur Unterrichtseinheit
 M 26 (Ab) Dein Leben als Graphic Novel – Bewertungsbogen

Minimalplan

Sollte weniger Zeit zur Verfügung stehen, kann die Einheit individuell gekürzt werden, indem einzelne Doppelstunden weggelassen werden.

M 3 Helden und Monster im Alltag

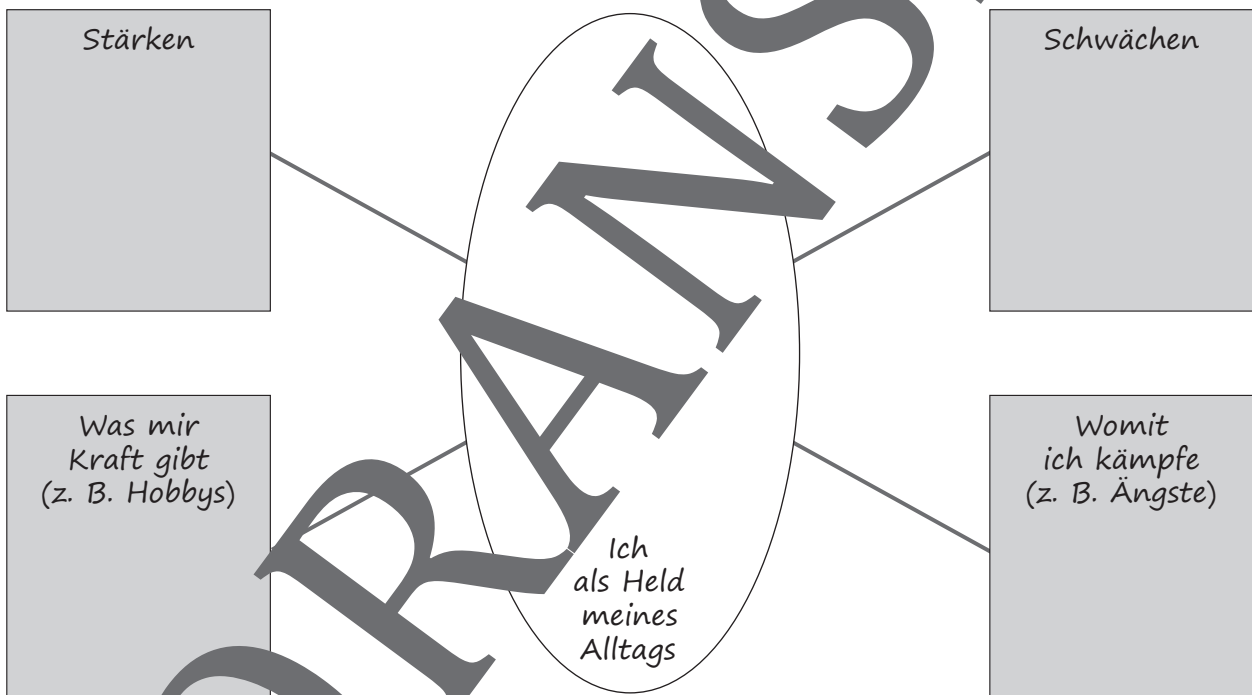
Auf der letzten Seite der Graphic Novel held findet sich eine Art Motto für die Graphic Novel, die eine erste Erklärung des Titels gibt:

**held wird man nicht.
held ist man.
an jedem verdammten tag seines lebens.**

Aus: held-Trilogie von Flix/Felix Görmann. © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2003. S. 128

Aufgaben (M 3)

1. Erläutert, welche Vorstellung eines Helden dieser Aussage zugrunde liegt. Bezieht dazu auch eure eigene Definition eines Helden mit ein.
2. Diskutiert, welche Schlussfolgerungen dieses Zitat über den Inhalt der Graphic Novel zulässt.



3. Gestalte eine Comicfigur von dir selbst als Held des Alltags, so, dass man dich gut erkennt. Beschreibe anschließend in den Kästen oben, was dich kennzeichnet. Tausche dich mit deinen Nachbarn aus. Stellt euch gegenseitig der Klasse vor.



Hausaufgabe

4. Gestalte mindestens zwei der Monster, gegen die du im Alltag kämpfst. Formuliere eine kurze Beschreibung, wie sich diese Monster verhalten. Notiere typische Sätze, die sie dir zuflüstern.

Zeichnung: Julia Lenzmann.



M 5 Jeffrie G. Murphy: Warum?

In seinem Text „Warum?“ macht sich Jeffrie G. Murphy Gedanken über den Sinn des Lebens. Seinen eigentlichen Überlegungen stellt er folgenden Dialog voran:

Jugendlicher: „Mr. Coward, ist das Leben wirklich wert, gelebt zu werden?“

Noël Coward: „Mein Junge, was sonst sollten wir mit ihm anfangen?“

Es ist, so denke ich, aufschlussreich, die wichtigsten Institutionen und Tätigkeiten des Menschen unter dem Gesichtspunkt der grundlegenden Wünsche, ja Bedürfnisse zu betrachten, auf die diese Institutionen und Tätigkeiten eingehen. Ein Wunsch oder

5 Bedürfnis dieser Art ist, sich in der Welt zu Hause zu fühlen – also zu fühlen, dass wir auf der Erde am richtigen Platz sind, weil sie der Ort ist, wo wir hingehören und zumindest nicht ganz fremd sind. [...]

Das Gefühl der Geborgenheit wird durch den Glauben genährt (oder ist sogar von ihm abhängig), dass es möglich sei, die Welt, in der wir leben, und unseren Platz in ihr zu verstehen, dass also der Gesamtzusammenhang, in dem wir leben, verstehbar sei. [...]

Will man die Welt verstehen oder sie für verstehbar haben, gibt es mindestens zwei verschiedene, aber miteinander verwandte Vorgehensweisen: Man fragt, wie sie ist, oder man fragt, warum sie so ist. Im ersten Fall möchte man entdecken, wie die Welt funktioniert – also, was die komplexen Zusammenhänge erklären würde, deren Teil wir sind. Im zweiten Fall forscht man nach den Zielen und Zwecken der Dinge. Der erste Ansatz zielt hauptsächlich auf Tatsachen: Was kann ich wissen? Der zweite ist in erster Linie wertend und moralisch: Wie sollte ich leben? Beide Fragestellungen sind ganz natürlich miteinander verknüpft, weil es irrational, ja verrückt wäre, Bewertungen auf der Grundlage

20 grobenteils falscher Annahmen über die Welt vorzunehmen.

Die Religion ist wohl auf beide soeben erwähnten Grundbedürfnisse des Menschen eingegangen. In der Mehrzahl ihrer Erscheinungsformen [...] ist eine Theorie über das Wie und

30 Warum der Dinge enthalten oder abgeleitet. Zum Beispiel ist die biblische Schöpfung eindeutig eine Theorie des Wie, der Mythos vom Sündenfall eine moralische Theorie des Warum.

[...] Religiöse Erweise bringen nicht nur eine Menge von Verpflichtungen mit sich, die wie wir wissen, ziemlich lästig werden können, sondern vermitteln das beruhigende Gefühl, das menschliche Leben als Ganzes, also auch das eigene Leben, habe einen Sinn oder eine Bedeutung. Oder, negativ formuliert, die Religion sucht den Eindruck, das Leben könne lächerlich, ziellos oder absurd sein, aus unserem Denken zu verbannen.

40 [...]

Wir sehen uns außerstande, gerade die Dinge des Lebens, auf die wir den größten Wert legen, durch zwingende rationale Argumente zu begründen. Was uns am wichtigsten erscheint, ist in Sachen Wichtigkeit auch gleich ein Letztes, etwas, was die

45 Werte liefert, auf deren Grundlage alle anderen Begründungen aufbauen. Aber können diese letzten Werte selbst begründet werden? Nein, und das ist zum Teil ja auch gemeint, wenn man

a. Was ist ein grundlegendes Bedürfnis des Menschen?

b. Wovon hängt das Gefühl der Geborgenheit ab?

c. Welche zwei Vorgehensweisen gibt es, um die Welt zu verstehen?

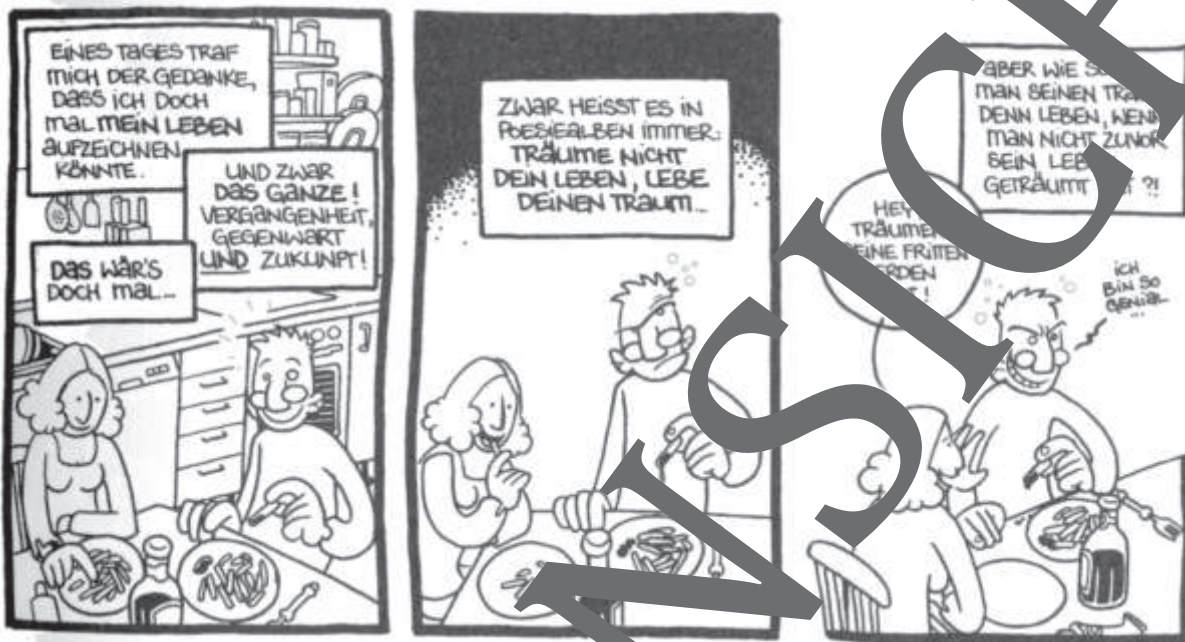
1.

2.

d. Welche Rolle spielt Religion in diesem Zusammenhang?

M 6 „Träume dein eigenes Leben!“ – Dein Leben als Graphic Novel

Um die Themen, die wir bei der Auseinandersetzung mit der Graphic Novel helder Zeichners Flix behandeln, zu vertiefen, gestalte nun selbst eine kleine Graphic Novel, in der du dein Leben aufzeichnest.



Aus: held-Trilogie von Flix/Felix Görmann.
© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2014, S. 63.

Deine Graphic Novel soll ...

- selbst gestaltet sein. Das heißt nicht unbedingt, dass du auch selbst zeichnen musst (Tipps: www.123comics.net/tipps-tricks). Du kannst auch Collagen erstellen, mit einer App, einem Programm (z. B. www.comiclife.eu) oder mit einer Internetseite (z. B. www.storyboard-that.com, www.makemycomic.com/, stripgenerator.com/strip/create/) arbeiten.
- typische Elemente einer Graphic Novel einhalten (siehe M 4).
- dich selbst zur Hauptperson haben (überlege, woran man dich in jedem Alter wiedererkennt, z. B. bei Flix die quadratische Nase und die Brille).
- dein Leben erzählen (bezug auf „Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft“ und dabei Einblick in deine Gedanken- und Gefühlswelt in den Situationen geben).
- aus unterschiedlichen Teilen bestehen, die verschiedenen Entwicklungsphasen entsprechen und jeweils eigene Titel tragen.
- ein selbst gestaltetes Cover haben, auf dem der Name und der Titel vermerkt sind.
- einige (nicht unbedingt alle) Aspekte aufgreifen, die wir im Unterricht behandelt haben, z. B. Kampf mit den inneren Monstern, Sinn des Lebens, Dilemma-Situationen, wichtige Entscheidungen im Leben (Liebe, Beruf, Wohnort ...), Umgang mit dem Tod.
- von einem Nachwort begleitet werden, in welchem du auf folgende Fragen eingehst:
 - Was war dir beim Gestalten deines Comics besonders wichtig?
 - Inwiefern hast du Unterrichtsinhalte in deinen Comic integriert?
 - Was war dir besonders leicht/schwer bei der Ausgestaltung?
 - Was ist dir im Zuge der Auseinandersetzung mit deinem Leben (in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft) deutlicher geworden?
 - Was hat dir besonders Spaß gemacht?

M 8 Der Lauf des Lebens – ein Gruppenpuzzle

Die Graphic Novel *held* besteht aus vier Teilen, die vier unterschiedlichen Lebensphasen entsprechen. Jede dieser Lebensphasen hat andere Reize und andere Probleme.

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



held-Trilogie von Flix/Felix Görmann. © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2003.

Aufgaben (M 8)

Erarbeitet in einem Gruppenpuzzle ein Porträt der oben genannten Lebensphasen, indem ihr erklärt, was die Person in diesem Alter (nicht) kann, darf, will, soll, muss. Diskutiert darüber, welche Phase ihr am interessantesten findet.



Methodenkaarten: Ein Gruppenpuzzle durchführen

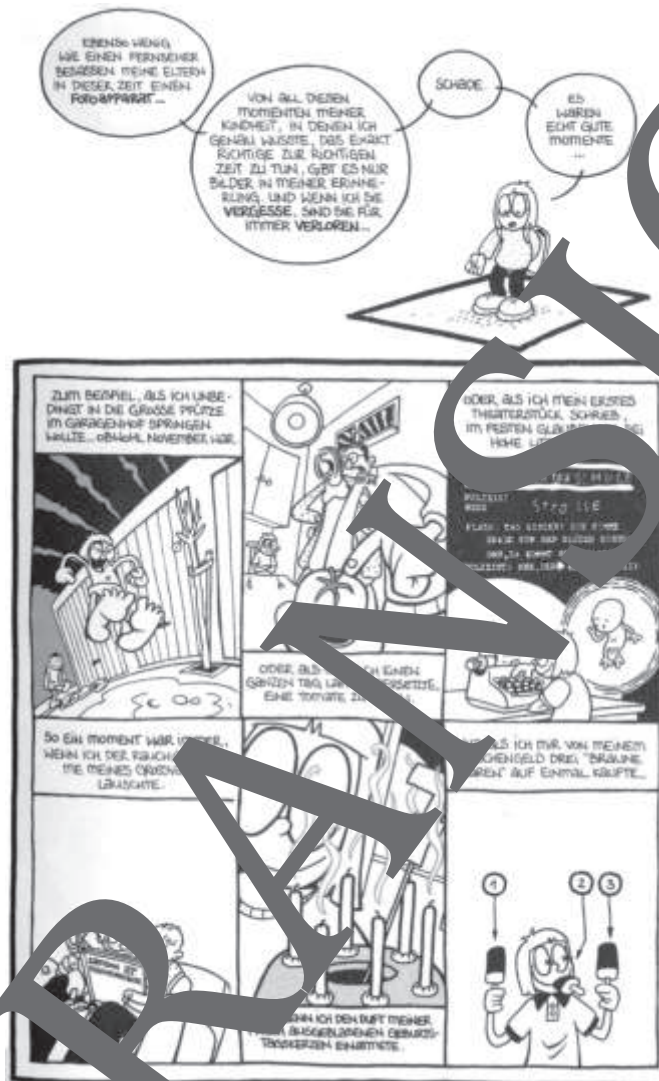
Ein Gruppenpuzzle ist eine Methode, arbeitsteilig Inhalte zu erarbeiten. Dazu geht ihr wie folgt vor:



1. Findet euch in *Stammgruppen* von vier Personen zusammen und teilt euch die vier Lebensphasen untereinander auf.
2. Findet 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.

M 10 Kindheitserinnerungen

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.



Aus: held-Trilogie von Flix/Felix Görmann. © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2011, S. 21.

Aufgaben (M 10)

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

Methode wählen: Sich im Kugellager austauschen

Bei der Methode „Kugellager“ stehen alle Teilnehmer so in zwei Kreisen (Innenkreis und Außenkreis), dass jede/jeder ein Gegenüber hat. Mit diesem tauscht sie/er sich während einer vorgegebenen Zeit über ein Thema aus, danach dreht sich einer der Kreise weiter.

M 12 Der eigene und der fremde Blick

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

Du bist ...	0	1	2	3	4
sachlich-nüchtern					
selbstbewusst					
tatkraftig, 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					
ehrlieh					
dominant					

Du bist ...	0	1	2	3	4
sachlich-nüchtern					
selbstbewusst					
tatkraftig, 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					
ehrlieh					
dominant					

Aufgaben (M 12)

- 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. Halte 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 denkst du über das Ergebnis?

M 13 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.



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



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

Aufgabe (M 13)

1. Gebt in eigenen Worten wieder, welches Bild man von Flix gewinnt aufgrund der über ihn gemachten 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 lernen kann oder ob man sich selbst immer am besten kennt.



M 20 Die Zukunft – Traum oder Albtraum?

Was man von der Zukunft erwartet, hängt stark davon ab, ob man optimistisch ist und in allem das Beste sieht oder pessimistisch und immer vom Schlimmsten ausgeht.



Dystopia I



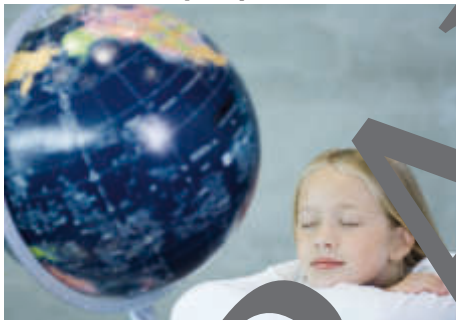
Entwerft eine negative Zukunftsvision (eine sogenannte „Dystopie“). Berücksichtigt dabei möglichst viele Bereiche des Lebens und lasst sie sich zum Schlechten hin entwickeln. Veranschaulicht eure Vision auf einem Plakat.

Utopia I



Entwerft eine positive Zukunftsvision (eine sogenannte „Utopie“). Berücksichtigt dabei möglichst viele Bereiche des Lebens und lasst sie sich zum Guten hin entwickeln. Veranschaulicht eure Vision auf einem Plakat.

Dystopia II



Entwerft eine negative Zukunftsvision (eine sogenannte „Dystopie“). Berücksichtigt dabei möglichst viele Bereiche des Lebens und lasst sie sich zum Schlechten hin entwickeln. Veranschaulicht eure Vision auf einem Plakat.

Utopia II



Entwerft eine positive Zukunftsvision (eine sogenannte „Utopie“). Berücksichtigt dabei möglichst viele Bereiche des Lebens und lasst sie sich zum Guten hin entwickeln. Veranschaulicht eure Vision auf einem Plakat.

Bilder © Thinkstock.de

Aufgabe (M 20)

- Entwerft in Gruppen eine positive bzw. negative Zukunftsvision. Berücksichtigt dabei möglichst viele Bereiche des Lebens. Lasst diese sich zum Guten bzw. Schlechten hin entwickeln. Veranschaulicht eure Vision auf einem Plakat.
- Stellt eure Ergebnisse vor und diskutiert über folgende Fragen:
 - Sind eure Zukunftsvisionen realistisch, möglich oder unwahrscheinlich?
 - Wie würden sie euer persönliches Leben beeinflussen?
 - Wie optimistisch schaut ihr in die Zukunft?
 - Glaubt ihr, dass wir etwas dafür tun können, dass die positive Zukunftsvision eintritt? Und wenn ja, was könnten wir tun?



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