

I.F.28

Themenorientierte Reihen

Fantasy-Literatur multimedial erarbeiten – Von Drachen, Hobbits und Zauberern

Nach einer Idee von Katrin Minner, Sundern



© RAABE 2022

© SASITHORN/Adobe Stock

In dieser Unterrichtsreihe lernen die Schülerinnen und Schüler bekannte Autorinnen und Autoren wie J. R. R. Tolkien, J. K. Rowling oder George R. R. Martin sowie Merkmale von Fantasy-Literatur kennen. Sie trainieren das sinngestaltende Vorlesen von Auszügen aus Fantasy-Romanen, bevor sie anschließend „Der Hobbit“ multimedial als Band eines Text- und Hörbuchauszugs erschließen. Schließlich werden die Lernenden selbst kreativ, indem sie ihre eigene Fantasy-Geschichte verfassen, die sie später analog und digital verfilmen.

KOMPETENZPROFIL

Klassensstufe: 7/8

Dauer: 10–14 Unterrichtsstunden

Inhalt: Fantasy-Literatur, Roman, „Der Hobbit“, kreatives Schreiben, *Story Cubes*

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

Zusätzlich benötigt: Hörspiel „Der Hobbit“

Auf einen Blick

1. Stunde

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

M 1 **Fantasy-Literatur – Autorinnen und Autoren kennenlernen** / Recherchieren nach Informationen zu J. R. R. Tolkien, George R. R. Martin, Anne K. Rowling, Cornelia Funke oder Christopher Paolini im Internet (EA); Erstellen und Präsentieren eines Steckbriefs (GA)

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** / Lesen und kriterienorientiertes Vorlesen von Textauszügen 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 Drachengreiter“ (EA)

Benötigt:

- Internetzugang und digitale Endgeräte

3. Stunde

Thema: Fantasy-Literatur untersuchen

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

4. Stunde

Thema: Fantasy-Literatur auditiv untersuchen

M 4 **Ein Auszug aus dem Hörspiel „Der Hobbit“ – Den Beginn kriterienorientiert untersuchen** / Hören eines Hörspielauszugs aus „Der Hobbit“; kriterienorientiertes Analysieren des Auszugs in Bezug auf Einleitung, Figuren, Erzähler sowie Geräusche und Musik (EA/UG)

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** / Anschauen von Videos, die Geräuschemachern bei ihrer Arbeit zeigen; Produzieren und Aufnehmen von Geräuschen für eine eigene Hörbuchszene (M/GA)**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** / Finden eines Schreibanlasses anhand eines Fotos; Erhalten von Tipps zum Verfassen einer Fantasy-Geschichte; Erstellen einer Skizzenkarte (EA); Verfassen eines Teils einer eigenen Fantasy-Geschichte (EA)**Benötigt:** Smartphones**8./9. Stunde****Thema:** Eine eigene Geschichte schreiben**M 7** **Story Cubes – Eine gewürfelte Geschichte schreiben** / Erstellen eigener *Story Cubes* mithilfe einer Anleitung (EA); Konzipieren einer Geschichte anhand der gewürfelten Symbole (EA/GA)**Benötigt:** digitale Präsentationssoftware 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 Wundertrommel erstellen** / Visualisieren einer Szene der eigenen Geschichte als Daumenkino, Rollkino oder Wundertrommel (EA)**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** / Lesen eines Informationstextes zur Lumière-Minute; Drehen eines Kurzfilms zur selbst verfassten Geschichte im Stil der Brüder Lumière (EA)

Benötigt: Smartphones

13./14. Stunde

Thema: Die eigene Fantasy-Geschichte verfilmen

M 10 **Film ab! – Digitale Tools zum Drehen von Filmen kennenlernen** / Notieren von Informationen zur Verfilmung in einer Tabelle (GA); Präsentieren verschiedener Tools (GA); Erstellen eines Films zur eigenen Fantasy-Geschichte (GA)

Benötigt: Internetzugang und digitale Endgeräte

Minimalplan

Bei Zeitknappheit kann das Material **M 5** entfallen. In dem Material können Schüler eigene Geräusche für eine Hörbuchszene produzieren. Wenn lediglich die Bereiche „Lesen“ und „Schreiben“ fokussiert werden sollen, können außerdem der Hörspielauftrag (**M 4**) und die komplette filmische Umsetzung (**M 8–M 10**) weggelassen werden.

Erklärung zu den Symbolen

	Dieses Symbol markiert differenziertes Material. Wenn nicht anders ausgewiesen, befinden sich im Material Aufgaben auf mittlerem Niveau.				
	leichtes Niveau		mittleres Niveau		schwieriges Niveau

Von Drachen, Hobbits und Zauberern – Fantasy-Literatur lesen und vorlesen

M 2



Vor allem in den letzten Jahren sind viele Bücher der Fantasy-Literatur erschienen. Bestimmt kennst du einige der unten aufgeführten Bücher.

Aufgaben

- Hast du schon einmal eine Fantasy-Geschichte gelesen? Berichte von deinen Erfahrungen.
- Entscheide dich für eine der unten aufgeführten Leseproben, übe das laute Vorlesen und präsentiere deinen Text vor der Klasse. Berücksichtige dabei folgende Tipps:
 - Achte auf eine deutliche Aussprache und eine angemessene Lautstärke.
 - Achte auf ein angemessenes Tempo. Versuche, flüssig und fehlerfrei zu lesen.
 - Achte auf eine sinnvolle Betonung der Wörter und Satzzeichen.
 - Achte auf deine Körperhaltung. Suche ab und zu Blickkontakt zu deinem Publikum und Gestik sowie Mimik gezielt ein.

Du benötigst weitere Tipps? Lies folgenden Artikel:
<https://raabe.click/vorlesetipps-rufus-beck> [letzter Abruf: 01.09.2022].
- Bewerte das Vorlesen deiner Mitschüler/-innen nach den oben genannten Kriterien.
- Welche Geschichte hat dir am besten gefallen? Begründe, ob du vorstellen könntest, dieses Buch vollständig zu lesen.



	J. R. R. Tolkien: „Der Hobbit oder Hin und zurück“ (1937)	https://raabe.click/Hobbit-Leseprobe
	George R. R. Martin: „Game of Thrones – Der Winter naht“ (1996)	https://raabe.click/Game-of-Thrones-Leseprobe
	Joanne K. Rowling: „Harry Potter und der Stein der Weisen“ (1997)	https://raabe.click/Harry-Potter-Leseprobe
	Cornelia Funke: „Drachenreiter“ (1997)	https://raabe.click/Drachenreiter-Leseprobe
	Christopher Paolini: „Eragon – Das Vermächtnis der Drachenreiter“ (2011)	https://raabe.click/Eragon-Leseprobe [letzte Abrufe: 01.09.2022]

Die Welt der Fantasie – Wie wird sie zum Leben erweckt?

M 3

Bilbo Beutlin ist ein Hobbit. Seine Mission ist es, das verlorene Zwergen-Königreich vom Einsamen Berg zurückzugewinnen, das von dem großen Feuerdrachen Smaug erobert wurde.

Aufgaben

1. Lies den Auszug aus „Der Hobbit oder Hin und zurück“. Beschreibe mit eigenen Worten den Ort, an dem Bilbo Beutlin wohnt.
2. Erläutere die Funktion der wörtlichen Rede in diesem Textauszug.
3. Beschreibe die Sprache zwischen Gandalf und Bilbo. Ist sie zum Beispiel umgangssprachlich, gehoben oder höflich? Begründe deine Meinung an Textbeispielen.

J. R. R. Tolkien: „Der Hobbit oder Hin und zurück“

In einem Loch im Boden, da lebte ein Hobbit. Nicht in einem feuchten, schmutzigen Loch, wo es nach Moder riecht und Wurmzipfel von den Wänden herabhängen, und auch nicht in einer trockenen, kahlen Sandgrube ohne Tische und Stühle, an die man sich zum Essen setzen kann: Nein, das Loch war eine Hobbithöhle, und das heißt, es war sehr komfortabel.

- 5 Die Tür war kreisrund wie ein Bullauge, grün gestrichen, mit einem blanken runden Messingknopf genau in der Mitte. Sie führte in eine röhrenförmige Diele, einen Tunnel, aber ein sehr komfortabler, luftiger Tunnel mit holzgetäfelten Wänden, gekacheltem und mit Teppichen belegtem Fußboden, lackierten Stühlen und einer Unmenge Haken an der Wand für Hüte und Mäntel – der Hobbit hatte gern Besuch. Die Diele zog sich in Windungen ein ganzes Stück weit hin, aber nicht tief in den Bühl hinein – so wurde die kleine Ebene von der die Diele auf etliche Meilen im Umkreis genannt –, und viele kleine runde Türen gingen darauf hinaus, abwechselnd zu beiden Seiten. Treppen brauchte der Hobbit nicht zu steigen: Schlafzimmer, Bad, Keller, Speisekammern (deren er mehrere hatte), Garderoben (ganz voll Kammern voller Kleider), die Küche und die Speisezimmer, alles lag auf gleicher Höhe und grenzte an einen Gang. Die besten Zimmer waren auf der linken Seite (wenn man hereinkam), denn nur hier gab es Fenster, tief über dem Boden angesetzte runde Fenster, aus denen der Hobbit auf seinen Garten und die zum Fluss abfallenden Wiesen dahinter hinaussah.

- 20 Dieser Hobbit war ein sehr wohlhabender Hobbit, und er hieß Beutlin. Die Beutlins wohnten schon seit unvordenklichen Zeiten in der Gegend um den Bühl und galten als sehr achtbare Leute, nicht nur, weil die meisten von ihnen reich waren, sondern auch, weil sie sich nie auf irgendwelche Abenteuer einließen oder etwas Unerwartetes taten: Was ein Beutlin auf irgendeine Frage sagen würde, war immer schon vorher die Frage erst stellen zu müssen. Unsere Geschichte nun handelt von einem Beutlin, der dennoch in ein Abenteuer hineingeriet und der sich dabei ertappen musste, wie er Dinge sagte und tat, die ihm niemand zugetraut hätte. Die Achtung seiner Nachbarn musste er dabei verloren haben, aber er gewann – na, ihr werdet ja sehen, ob er am Ende auch etwas gewonnen hat.

- 30 Die Mutter des Hobbits, von dem wir reden – aber was ist ein Hobbit? Ich glaube, ein paar Angaben sind nötig, denn die Hobbits sind heutzutage selten und gehen dem Großen Volk, wie sie uns nennen, scheu aus dem Weg. Sie sind (oder waren) kleine Leutchen, etwa halb so groß wie wir, aber noch als die langbärtigen Zwerge. Hobbits haben keine Bärte. Mit Zauberei haben sie wenig oder nichts zu tun, abgesehen von dem bisschen Alltagsmagie, das ihnen erlaubt, schnell und geräuschlos zu verschwinden, wenn große, täppische Leute wie du und ich dahergestapft kommen, mit einem Lärm wie eine Elefantenherde, den die Hobbits meilenweit hören. Sie werden oft ein wenig rund um die Leibesmitte und kleiden sich in helle Farben (vor allem Grün und Gelb).

Wie schreibt man eine Fantasy-Geschichte? – Inspirationen finden

M 6

„Ein Bild sagt mehr als tausend Worte“ – das gilt auch für Fotos auf deinem Smartphone. Auf der Suche nach Ideen für deine Fantasy-Geschichte kannst du dich von diesen inspirieren lassen.

Aufgaben

1. Wähle aus der Galerie deines Smartphones ein Foto aus, zu dem du eine Fantasy-Geschichte schreiben möchtest. Solltest du kein passendes Foto haben, gehe auf Motivsuche und mache ein Foto für deine Geschichte.

TIPP: Wie wird die Atmosphäre in deinem Bild dargestellt? Ist es dunkel, düster, regnerisch oder neblig? Besonders gut eignen sich zum Beispiel Wälder, alte Schuppen oder Hütten, Seen in der Dämmerung, dunkle Straßenecken oder Tunnel.

2. Lies die Tipps zum Schreiben einer Fantasy-Geschichte. Gestalte eine Skizzenkarte, die die wichtigsten Elemente deiner Geschichte beinhaltet.
3. Verfasse anhand des Fotos und der Tipps den Anfang deiner Geschichte. Präsentiere deinen Text anschließend in Kleingruppen.

Erschaffe eine Fantasywelt:

- Überlege dir zu Beginn, ob deine Geschichte eine Abenteuergeschichte, eine Liebesgeschichte oder eine Geschichte mit politischen Intrigen werden soll.
- Gestalte eine Karte, auf der du deine Fantasywelt darstellst.
- Wie sieht die Landschaft aus?
- Welche Völker und Kulturen gibt es und wo leben sie?
- Wer versteht sich untereinander und wer ist verfeindet?
- Welche Hauptfiguren spielen in deiner Fantasywelt eine Rolle? Gestalte das Aussehen, den Charakter und die Beziehung zu anderen Figuren. Je detaillierter eine Figur beschrieben wird, desto lebendiger wirkt sie und desto besser können sich die Lesenden in sie hineinversetzen.
- Welche Figuren spielen eine Nebenrolle?
- In welcher Zeit beziehungsweise in welcher Epoche soll deine Geschichte spielen?

Beginne mit dem Schreiben deiner Fantasy-Geschichte:

- Beginne deine Geschichte mit einer Beschreibung der Landschaft, des Orts oder der Umgebung. Schreibe zu Beginn eine fantasievolle Atmosphäre, um die Lesenden in deine Welt zu entführen.
- Du kannst auch zu Beginn fantasievolle Wörter oder Begriffe einführen. Achte aber darauf, dass du die Lesenden nicht überforderst.
- Schreibe deine Figuren so lebendig wie möglich. Benutze dafür aussagekräftige Adjektive, die den Charakter und das Verhalten deiner Figur näher beschreiben.
- Verwende abwechslungsreiche Wörter. Hierfür kannst du auch nach Synonymen suchen.
- Verwende ein Setting und eine Sprache, die zu der Zeit und der Epoche passen. Wenn deine Geschichte zum Beispiel im Mittelalter spielt, sollten darin keine modernen Gegenstände vorkommen.
- Entscheide dich für eine Zeitform.

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 5.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Webinare und Videos
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung



Attraktive Vergünstigungen
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt



Käuferschutz
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de