

Comics & Co – More than pictures

Sprachenlernen und Leseförderung mit Comics und Graphic Novels

VON NIKOLA MAYER

DID YOU KNOW THAT ...

... in English, it's comics not comic? "Com.ics (kom'iks) n. Plural in form, used with a singular verb. 1. Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer." (McCloud, p. 20)

... "A contract with God" by Will Eisner from 1978 is regarded as one of the first so called graphic novels? A graphic novel is an extended comics version.

... comics enthusiasts are willing to pay a lot for their heroes? A rare first copy of "Action Comics" from 1938, where Superman appeared for the first time was sold for \$ 2.16 Mio. The original price was 10 cents. (<http://www.digitaljournal.com/article/315363>)

Als ich ungefähr 10 Jahre alt war, bekam ich einen großen Sack voll mit Mickey-Mouse-Comics. Es war das Erbe meiner Cousine, die jahrelang jede Woche ein Comicheft kaufen durfte. Den ganzen Sommer lang habe ich damit zugebracht, die Hefte zu sortieren und die Geschichten wieder und wieder zu lesen. Es war großartig. Ich glaube, bis dahin hatte ich noch nie so viel am Stück gelesen. Oder geschaut? Denn Comics sind mehr als nur Worte, es sind auch Bilder und noch eine dritte Dimension darf nicht vergessen werden, die onomatopoetische Dimension der Laut-

malerei. Es ist ein äußerst kreativer und spielerischer Umgang mit Sprache. Bereits im Englischunterricht der Grundschule können diese multimodalen Texte sowohl zum Sprachenlernen als auch als probates Mittel der Leseförderung eingesetzt werden.

LESEFÖRDERUNG DURCH COMICS UND GRAPHIC NOVELS

Viele Kinder lieben Comics und die zum Teil verrückten Geschichten von Helden und übernatürlichen Wesen sowie sprechenden Tieren, die dort erzählt werden. In *comics* und *graphic novels* (das ist sozusagen der „große Bruder des Comics“, also eine ausführlichere in Bildfolgen erzählte Geschichte), stehen Bild und Text gleichberechtigt nebeneinander. Die Geschichte wird – häufig äußerst kunstvoll und ästhetisch – aus verschiedenen Strängen komponiert. Im Kopf des Lesers werden die Bilder dekodiert, der Text hinzugeholt und durch die klangliche Dimension ergänzt, sodass erst aus allen drei Komponenten ein Ganzes entsteht. Unerfahrene Comicleserinnen und -leser nehmen die Bilder und Texte häufig nur oberflächlich auf und es kann passieren, dass sie deshalb durchaus die eigentliche Intention von Autor und Zeichner verpassen. Aus diesem Grund bietet es sich

ADDITIONAL WORDS | AUDIO: TRACK 12

author	Autor(in)
balloon	hier: Sprechblase
comics	Comics
gutter	hier: Zwischenraum
illustrator	Zeichner(in), Illustrator(in)
panel	gerahmtes Einzelbild im Comic

DIE AUTORIN

Dr. Nikola Mayer ist Dozentin für Englisch an der PH Zürich und Autorin des Lehrwerks *Discovery*.

TEACHER TALK | AUDIO: TRACK 11

Do you like to read comics? Why?
Which comics do you know?
What's your favourite comic book?
What's different about comics and other books?
When we talk about comics we need some special words:
The pictures in a comic are called panels. The space between two panels is called a gutter. What happens between two pictures? There are different kinds of balloons – word balloons, story balloons, thought balloons and sound balloons. Can you show me an example for a ...?

an, diese Textsorte im Unterricht aufzugreifen und die Schülerinnen und Schüler dabei zu unterstützen, noch mehr aus diesen Texten zu ziehen.

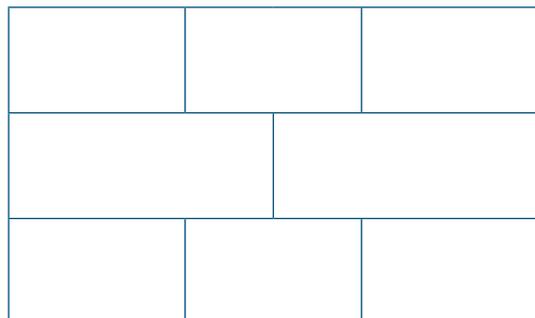
SPRACHENLERNEN UND LESEFÖRDERUNG

Weil unsere Welt so voll von Bildern ist, ist es für viele Kinder schwierig, den Sprung von den Bilderbüchern zu den rein auf Schrift basierenden Texten zu machen. Gerade die so genannten *reluctant readers* benötigen Bilder als Motivation und Verständnisstütze. Ihnen fällt es oft schwer, sich eine Geschichte bildlich vorzustellen. Verknüpft man dies mit Gardners Theorie der multiplen Intelligenzen, so handelt es sich um eine Schwäche im Bereich der *spatial intelligence*, d. h., diese Leserinnen und Leser haben Schwierigkeiten damit, sich etwas bildlich bzw. abstrakt in Gedanken vorzustellen, und zwar nicht nur, was die räumliche Vorstellungsgabe betrifft. Für diese Leserinnen und Leser ist es wichtig, das Bild wirklich zu sehen. Zeichner von *comics* und *graphic novels* hingegen haben in diesem Bereich ihre besondere Begabung: sie stellen auf dem Papier das dar, was sie im Geiste vor sich sehen, mit anderen Worten, sie sind *picture-smart* (vgl. Armstrong 2000).

PANELS, GUTTERS AND BALLOONS

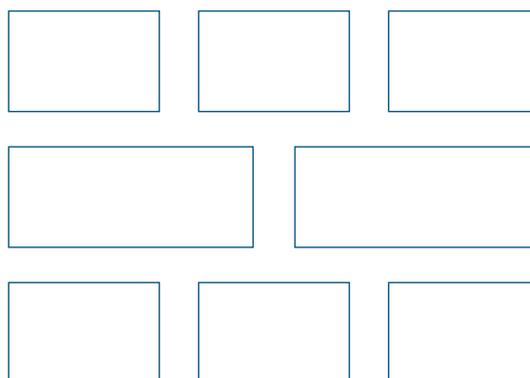
Comics und *graphic novels* bilden ein eigenes Sub-Genre, in dem eigene Begrifflichkeiten verwendet werden. Das terminologische Rüstzeug bilden drei zentrale Begriffe – *panels*, *gutters*, *balloons*. Diese werden hier kurz erläutert. (Wer die einzelnen Begriffe noch detaillierter kennenlernen möchte, kann dies bei Monin nachlesen; Monin 2011, Kapitel 1.)

Panels: Das sind die einzelnen Bilder, aus denen sich die Geschichte zusammensetzt. Sie können verschieden groß sein und es können unterschiedlich viele *panels* auf einer Seite sein. Der klassische Aufbau einer Seite in einer *graphic novel* besteht aus neun Bildern. Die künstlerische Freiheit und Kreativität liegt darin, mit den Bildformaten zu spielen.



Gutters: Damit werden die Zwischenräume zwischen den einzelnen Bildern bezeichnet. Diese Zwischen-

räume werden vom Leser mit der eigenen Vorstellungskraft gefüllt. Manchmal sind die Sprünge zwischen den Bildern nur klein, manchmal wird von einer Szene zu einer anderen geschwenkt.



Balloons: Das sind die Sprechblasen, mit denen die Geschichte auf verbaler Ebene erzählt wird. Da die Kinder sicherlich Erfahrungen mit den unterschiedlichen Arten von Sprechblasen mitbringen, differenziere ich hier zwischen vier verschiedenen Formen: *Word balloons* – in direkter Rede gehaltene Sprechblasen



Story balloons – verbale Einschübe, die die Geschichte erzählen, die nicht in Sprechblasen dargestellt sind und oft oben in einem Panel stehen



Thought balloons – Blasen, in denen die Gedanken der Figuren zum Ausdruck gebracht werden (verbal oder nonverbal)



Sound effect balloons – sie dienen der lautmalerei- schen Ebene in der Geschichte



COMICS IM ENGLISCHUNTERRICHT

Grundsätzlich kann man mit *comics*, *graphic novels* und *cartoons* genauso arbeiten wie mit anderen (literarischen) Texten. Auch hier bietet es sich der Einsatz von *pre-*, *while-* und *post-reading activities* an.

COMICS & CO

Spiegelman, Art /

Mouly, Fancoise (ed.)

(2009): The Toon Treasury of Classic Children's Comics. New York: Abraham Comics, Toon Book.

Mary Sullivan (2013): Ball.

Boston, New York: Houghton Mifflin.

Toomey, Jim (2012): Think like

a Shark. Avoiding a Porpoise-Driven Life. Kansas City, Sydney, London: Andrews McMeel Publishing, LLC.

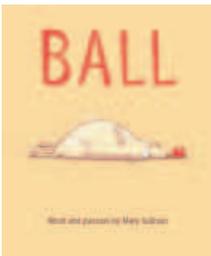
Smith, Jeff (2010): Bone. Tall

Tales. New York et al.: Scholastic.

Wichtig ist bei der Bearbeitung immer auch, die drei Dimensionen (Wort, Bild, Laut) miteinander zu verknüpfen. Da die Geschichten oft eine große Nähe zum Leben der Kinder aufweisen, lassen sich immer wieder Vergleiche zu den eigenen Erfahrungen herstellen und (in angemessener Weise) in der Fremdsprache verbalisieren. Der Fokus bei der Arbeit mit Comics & Co liegt darauf, dass die Kinder die Geschichten verstehen und sich (sprach-)handelnd damit auseinandersetzen. Die Rolle der Lehrkraft sollte mehr die eines *facilitators* sein, der die Lernenden in ihrem Prozess unterstützt. Konkrete Vorschläge finden sich bei den Lehrerkomentaren auf der CD-ROM.

UNTERRICHTSBEISPIELE

Bereits im ersten Lernjahr lässt sich die *graphic novel* „Ball“ von Mary Sullivan einsetzen. Der Untertitel „One word says it all“ weist darauf hin, dass hier mit minimalsten sprachlichen Mitteln viel gesagt wird. Es geht um einen Hund, dessen größtes Plaisier das Verfolgen, Suchen, Fangen und Finden seines roten Balles ist. All seine Gedanken drehen sich nur darum. Mit dieser Geschichte lassen sich die oben angeführten Grundbegriffe der Comicsprache wunderbar einführen. Die Gefühle und Wünsche des Hundes sind seinem Gesichtsausdruck abzulesen und können von den Kindern gut versprachlicht werden. Als Einstieg in die Geschichte könnte man den Kindern den Titel nennen und sie bitten, ein Cover zu gestalten. Danach wird mit Bild und Wort ein Poster gestaltet mit allem, was rund ist, oder mit allem, womit Hunde gerne spielen. Natürlich dürfen die Kinder auch von ihren Erfahrungen mit Hunden berichten. Dies wird wohl eher in der Muttersprache geschehen, aber als Zusammenfassung werden zentrale Sätze auf Englisch an die Tafel geschrieben – z. B. *My dog likes to play with his bone. My dog likes to play with my T-shirt.* etc. Danach werden einige Verben eingeführt, die dabei helfen, die Aktionen des Hundes zu beschreiben: *to throw (the ball), to run after (the ball), to fetch (the ball), to jump, to wag its tail.*

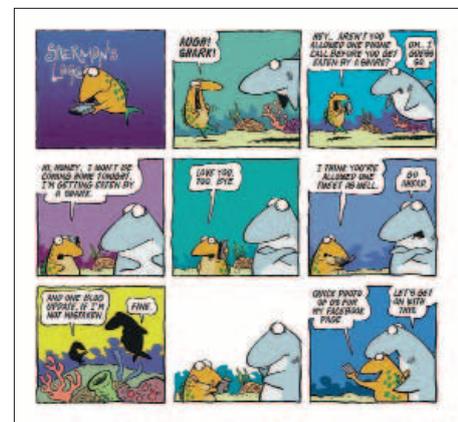
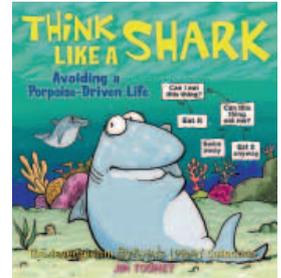


Die Geschichte kann „vorgelesen“ und beim Vorlesen noch weiter ausgeschmückt werden. Alternativ überlegen sich die Kinder für jede Seite, wie das Wort „ball“ gelesen wird – *loud, quiet, panting* (hechelnd), *begging, angry* etc. Am Ende denken sich die Kinder (in Partnerarbeit) eine eigene *graphic novel* zu einem ähnlichen Thema aus und gestalten diese (siehe Vorlagen auf der CD-ROM).

Die *Shark*-Cartoons von Jim Toomey eignen sich hervorragend für das Ausfüllen der leeren Sprechblasen. In unserem Beispiel will der Hai einen kleinen Fisch verspeisen, der aber alle Register zieht, um sein Ende hinauszuzögern. Diese Situation wird als Ausgangspunkt genommen und die Kinder überlegen, welche Strategien sie selbst anwenden, wenn sie zum Beispiel keine Hausaufgaben machen wollen:

I have to tell Mummy/Daddy something important.
Where is my ...?
I need to go to the bathroom.
I just want to finish ...

The film I game / ... is over in 15 minutes. ...



Nach diesem Einstieg, wobei die Lehrkraft natürlich die Kinder sprachlich unterstützt oder mit Beispielsätzen arbeitet, erhalten die Schülerinnen und Schüler die erste Bildreihe des Cartoons. Sie beschreiben die Bilder und überlegen, was die Begegnung von Fisch und Hai bedeutet. Nun erhalten die Kinder die nächsten drei Bilder. Im dritten Bild ist in der Sprechblase des Fisches nur der Anfang des Satzes zu sehen („I think you're allowed ...“). Die Kinder überlegen sich in Partnerarbeit, welche weiteren Ideen der Fisch noch haben könnte. Alle Ideen sollten mit dem Einsatz eines Smartphones zu tun haben. Hilfreicher Wortschatz hierfür ist: *mobile phone, phone call, (to) twitter, (to) send an e-mail, (to) take a photo, (to) upload, (to) download, an update.*

In dem Comic „*Grown-up games*“ aus der Serie „*Sugar and Spike*“ wird eine amüsante Geschichte erzählt. Sugar erklärt Spike, wie man das Brettspiel Dame (= *draughts (BE), checkers (AE)*) spielt. Sie erklärt ihm die Spielregeln so, wie sie es bei den Erwachsenen beobachtet hat. Die Dialoge zwischen den beiden Kindern sind lustig zu lesen und durch die Untermalung der Bilder gut zu verstehen. Um die Aussprache der Wörter zu festigen, kann die Lehrkraft die Dialoge vorlesen, nachdem die Kinder den Comic leise gelesen haben. Im Anschluss daran kann der Comic als Rollenspiel umgesetzt werden. Wer möchte, kann zuerst auch den Comic in Einzelbilder zerschneiden und die Kinder bitten, die richtige Reihenfolge zu finden.

Anhand des Comic-Klassikers „*Mouse Business*“ aus der *Melvin Monster*-Serie kann durchaus auch ein Grammatikthema aufgegriffen werden. Nach dem Lesen bekommen die Kinder den Auftrag, die Wörter *something/anything/something else* im Text mit einem Highlighter zu markieren, z. B. *something/something else* in Gelb – *anything* in Rot. Die Lehrkraft erklärt dann am Beispiel des Comics, was diese Wörter bedeuten und wie sie miteinander verknüpft sind. Der Vergleich mit dem Deutschen (etwas/nichts) kann hilfreich sein. So wird ein erstes Bewusstsein für die Verwendung der beiden Wörter *something/anything* geschaffen – und vielleicht bleibt den Schülerinnen und Schülern der Gebrauch aufgrund dieser Szene besonders gut in Erinnerung.

EMPFEHLUNGEN FÜR DEN ENGLISCHUNTERRICHT UND DIE KLASSENBIBLIOTHEK

Für den Einsatz in der Grundschule und für die Klassenbibliothek eignen sich solche Comics, die einfache und für junge Leser auch in der Fremdsprache nachvollziehbare Geschichten erzählen wie die hier ausgewählten Beispiele. Empfehlenswert sind die Bücher von *toon books* (siehe www.toon-books.com). Art Spiegelman, der mit seinen *Mouse-Comics* bekannt wurde, und seine Frau Françoise Mouly haben den Verlag gegründet und bieten einfache Comics an, die sich wunderbar im Englischunterricht der Grundschule einsetzen lassen (z. B. die Serie um die beiden Mäusekinder *Benny and Penny*, die Geschichte von *Luke on the Loose* oder die schöne Sammlung von älteren Comics in dem Band *The Toon Treasury of Classic Children's Comics*, aus dem zwei Beispiele für den Beitrag ausgewählt wurden). Auch (längere) *graphic novels* wie zum Beispiel „*Bone. Tall Tales*“ können in die Klassenbibliothek einsortiert werden.

Sicherlich werden die Kinder die Geschichten zunächst vor allem über die Bilder verstehen. Je mehr im Unterricht mit *comics, graphic novels* und *cartoons* gearbeitet wird, umso mehr werden sie auch die englischen Texte zum Entschlüsseln der Geschichte heranziehen und so das Potential dieser Textsorte immer besser ausschöpfen. ■

BIBLIOGRAPHISCHE ANGABEN

- Armstrong, Thomas (2000, 2nd ed.): *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria, VA.: Association for Supervision and Development.
- Cary, Stephen (2004): *Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- McCloud, Scott (1994): *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: Harper.
- Monin, Katie (2011): *Teaching Early Reader Comics and Graphic Novels*. Gainesville, FL: Maupin House.

KOMMENTAR

COMICS & CO

■ Inhaltliche Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler
- erweitern ihr Wissen über Comics.
 - machen sich die Besonderheiten der Comicsprache und des Einsatzes von Bildern im Comic bewusst.

■ Sprachliche Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler
- verstehen eine Geschichte anhand der Bilder.
 - lesen die Sprechblasen.
 - schreiben einen eigenen Comic.

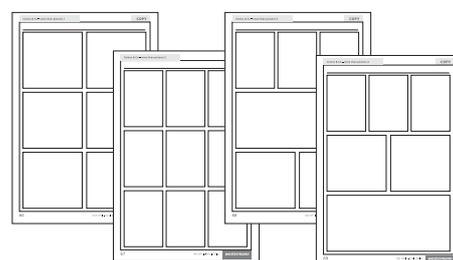
■ Unterrichtsideen

siehe CD-ROM

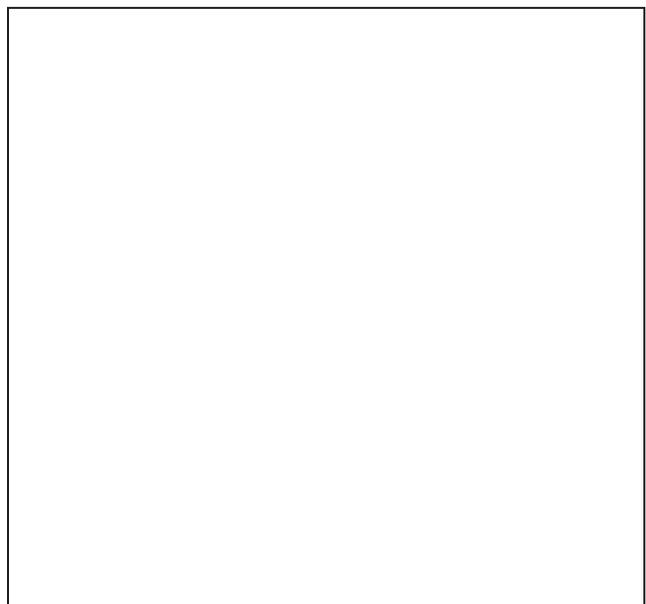
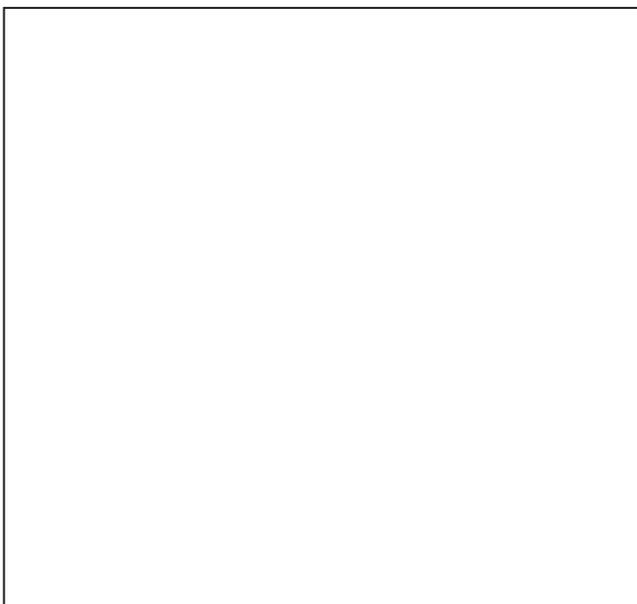
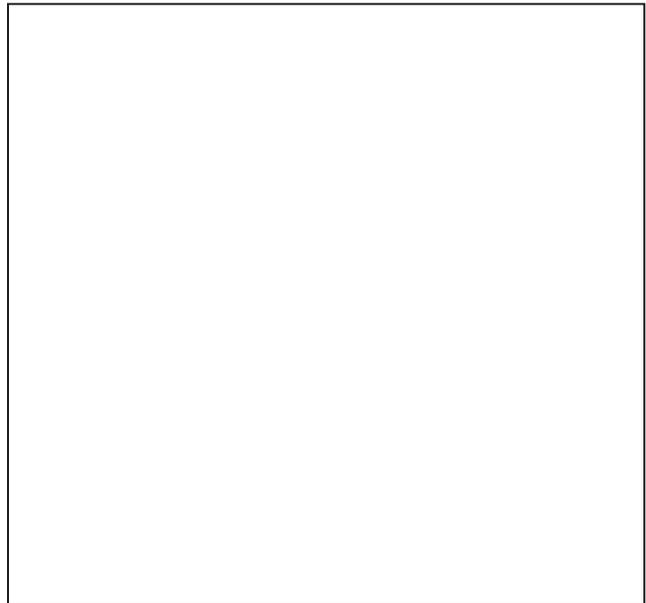
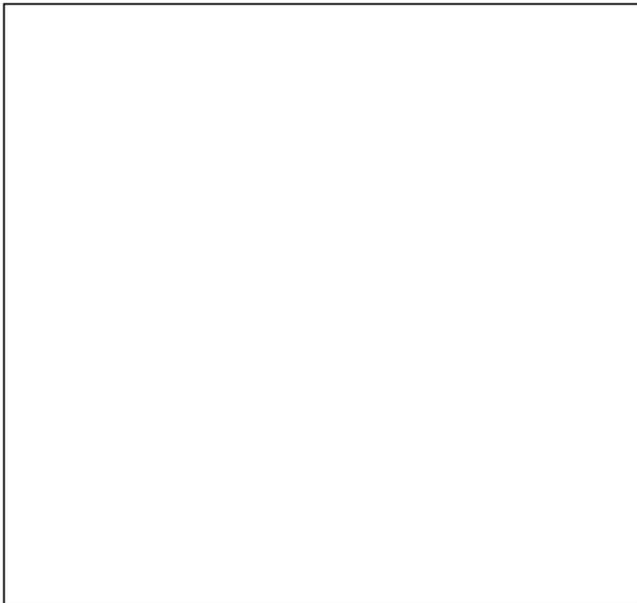
■ Link

www.toon-books.com

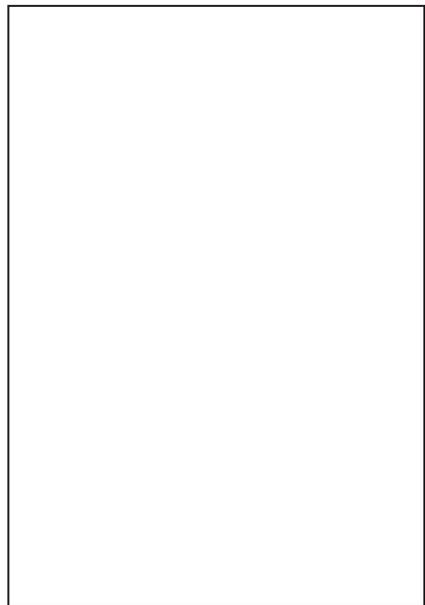
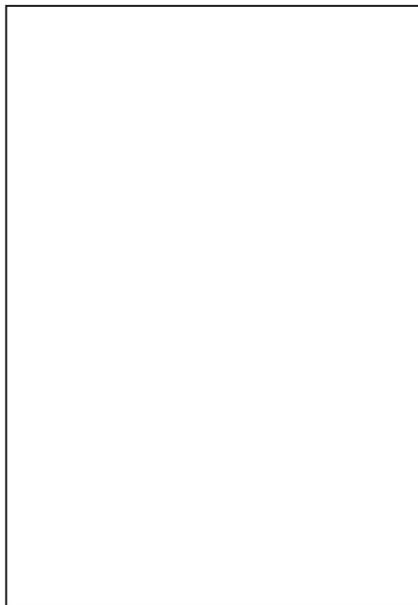
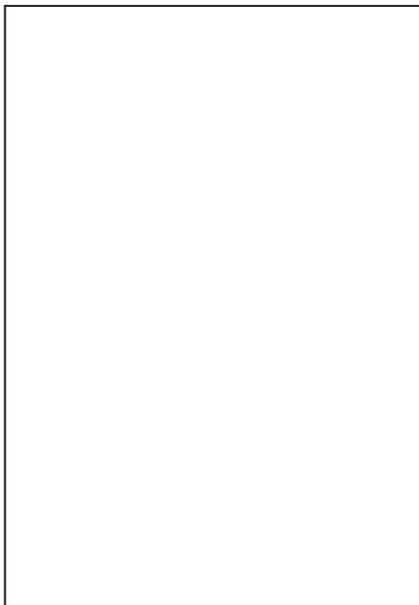
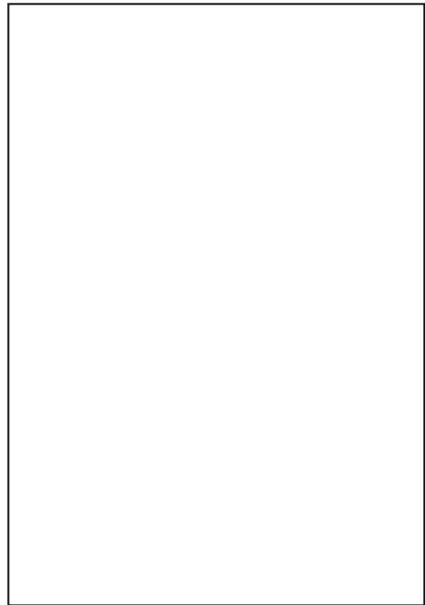
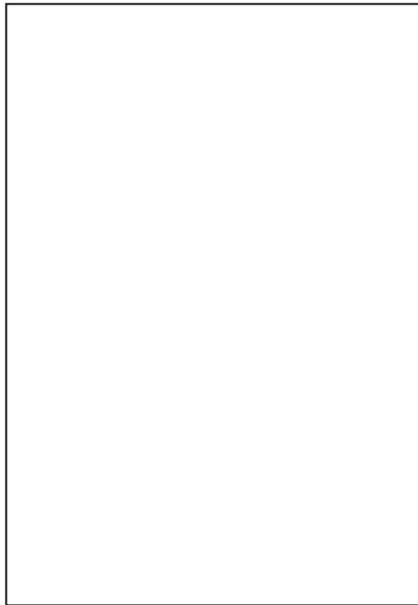
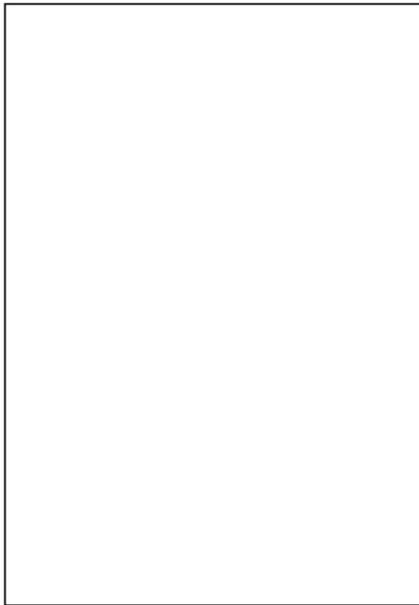
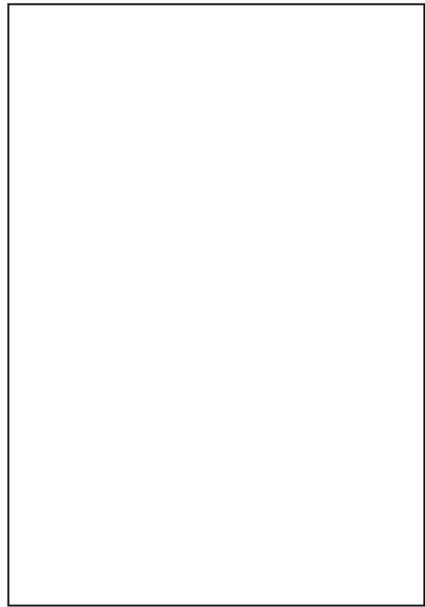
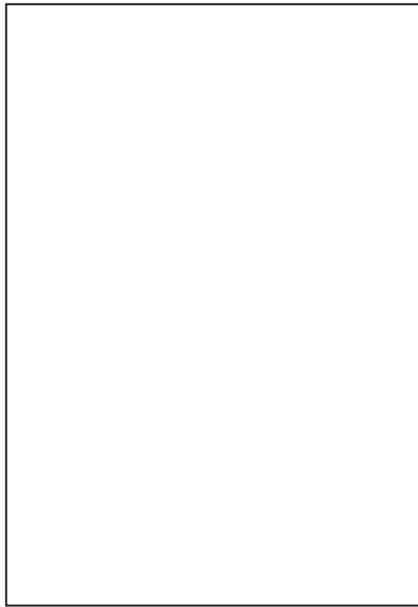
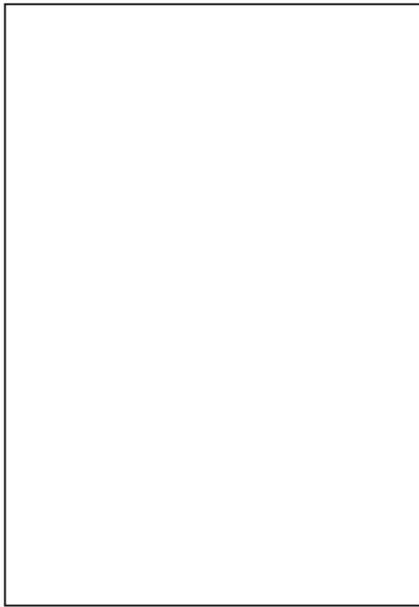
■ Arbeitsblätter auf der CD-ROM



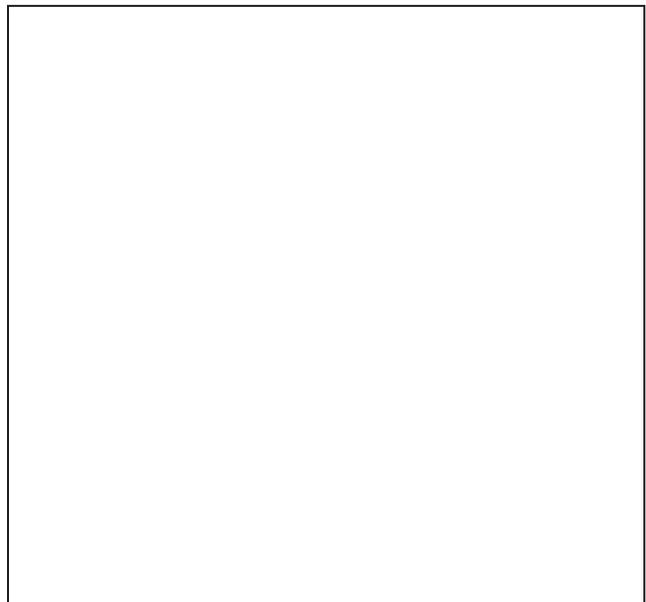
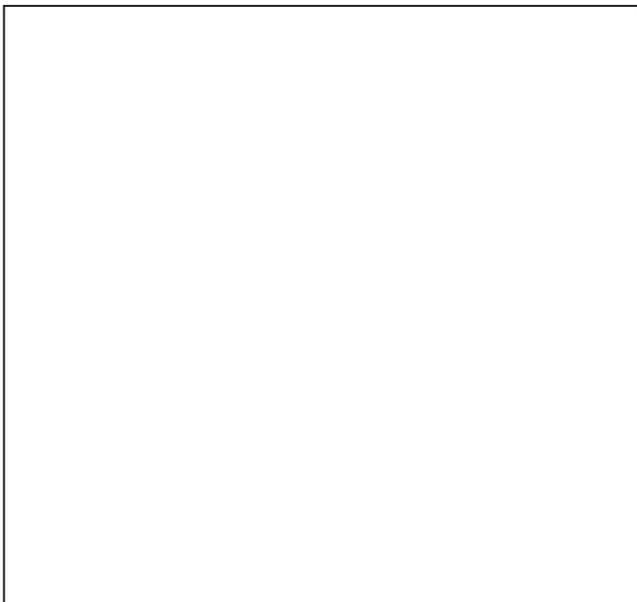
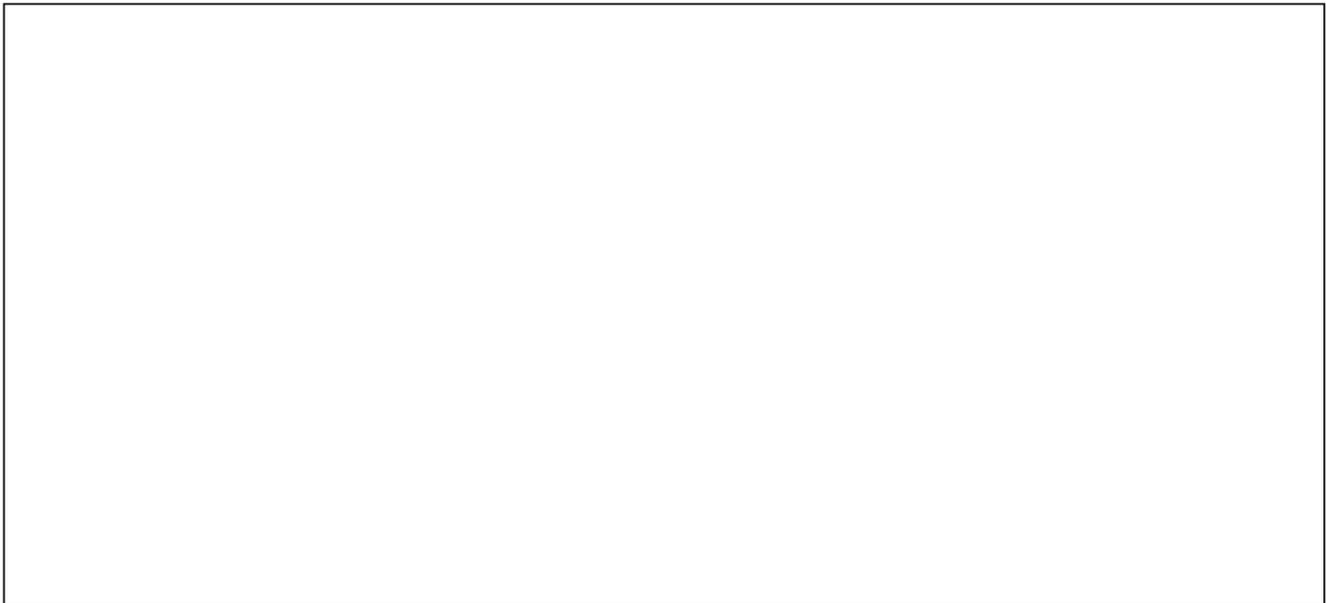
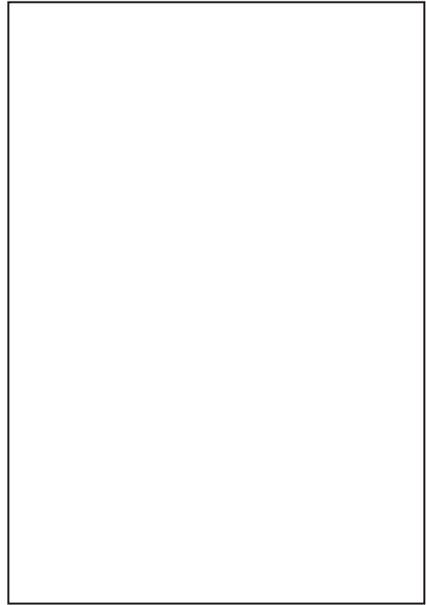
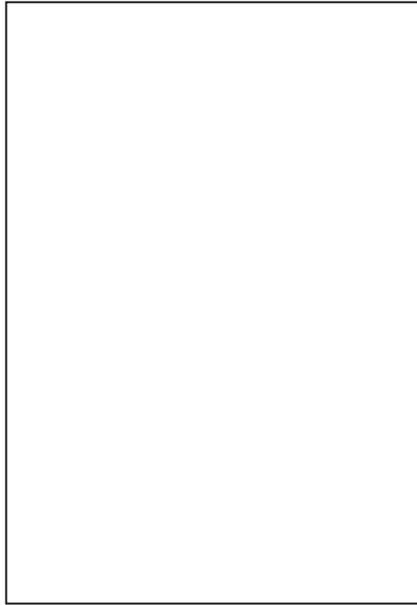
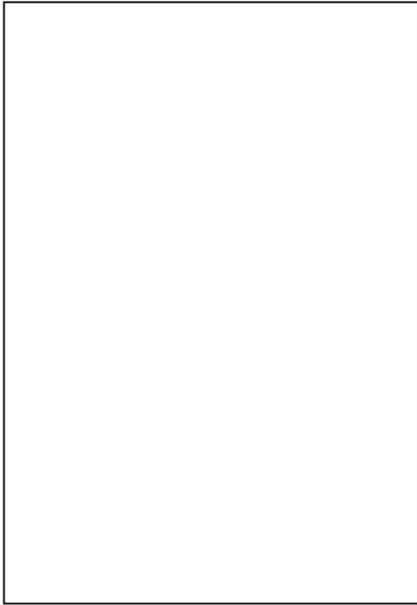
Blankovorlagen
Comic panels



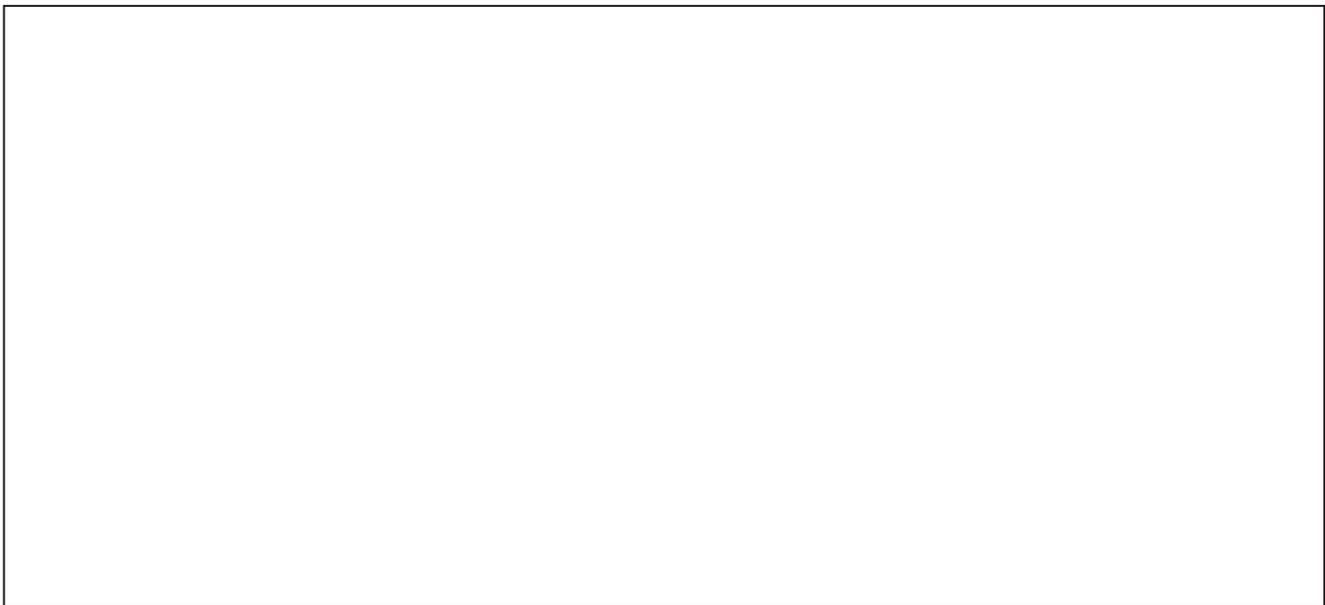
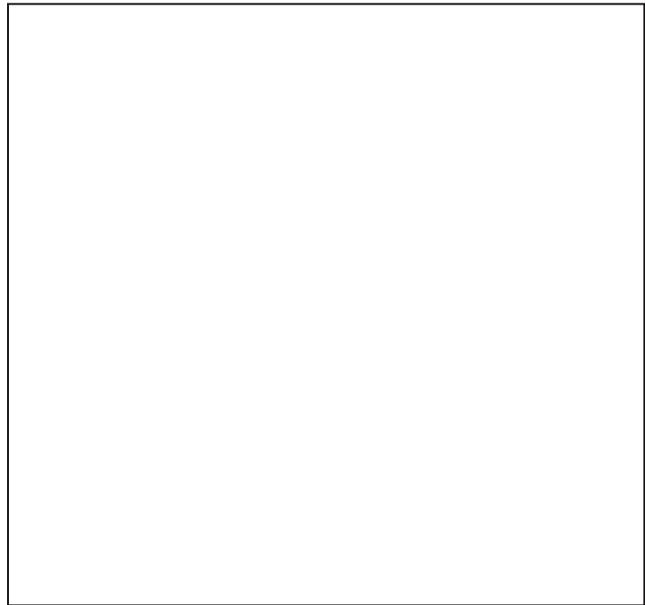
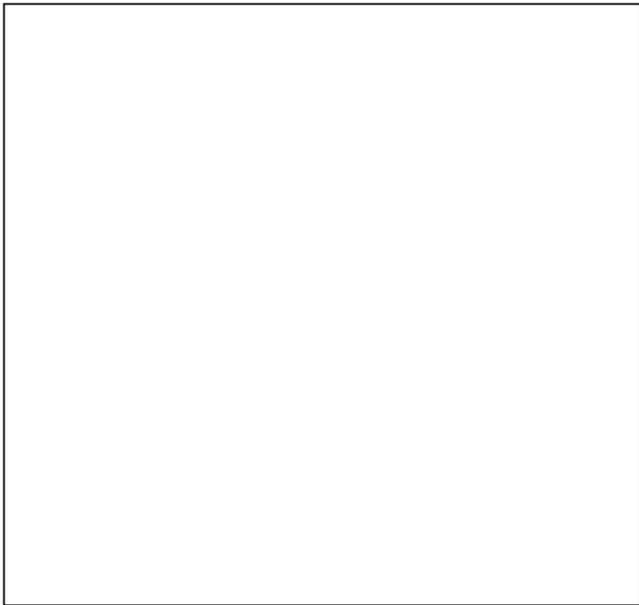
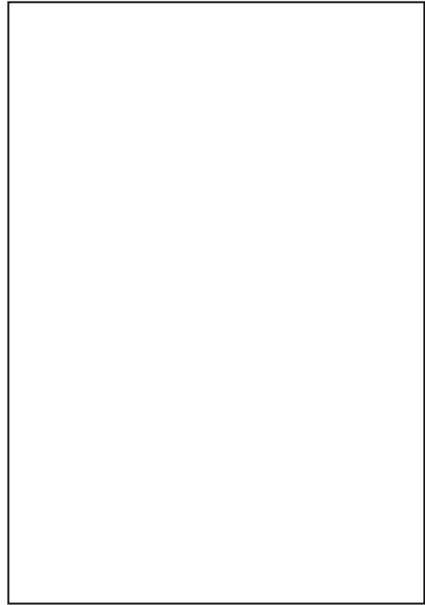
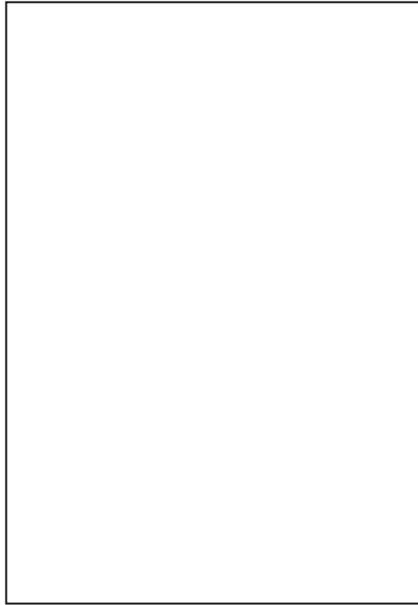
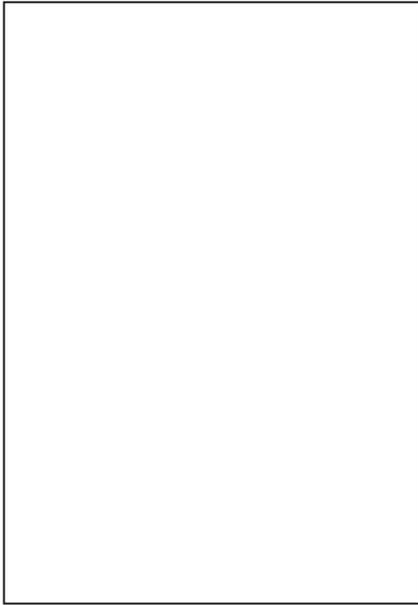
lizenziert für Martin Bastkowski am 22.09.2013



lizenziert für Martin Bastkowski am 22.09.2013



lizenziert für Martin Bastkowski am 22.09.2013



lizenziert für Martin Bastkowski am 22.09.2013

COMICS & CO

■ Inhaltliche Ziele

Die Schülerinnen und Schüler

- erweitern ihr Wissen über Comics.
- machen sich die Besonderheiten der Comicsprache und des Einsatzes von Bildern im Comic bewusst.

■ Sprachliche Ziele

Die Schülerinnen und Schüler

- verstehen eine Geschichte anhand der Bilder.
- lesen die Sprechblasen.
- schreiben einen eigenen Comic.

■ Unterrichtsideen

Pre-reading activities:

- Informationen zum Autor und/oder Thema sammeln.
- Vorüberlegungen zur Geschichte anhand des Titels, des Covers, der Kapitelüberschrift, der Bilder anstellen.
- Ein Cover für einen Comic entwerfen, von dem man nur den Titel kennt und dieses anschließend in der Klasse vorstellen.
- Have you ever heard about ...? What do you know about ...?
- What do you think is the story about? Look at the title / cover / chapter headings / pictures ...
- Create a cover for this comics. Present it in class.

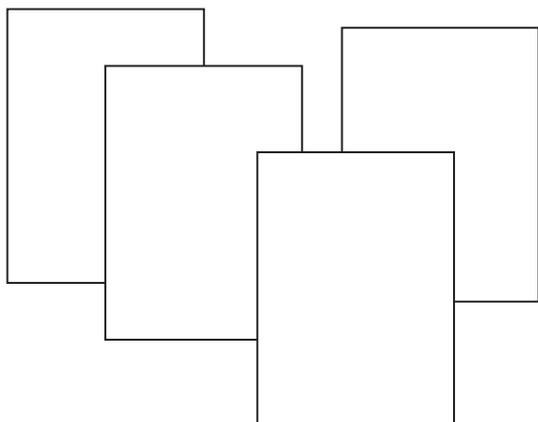
While-reading activities:

- Bilder in die richtige Reihenfolge bringen.
- Fragen zum Inhalt der Geschichte beantworten.
- Einzelne Bilder / Figuren / Situationen / Stimmungen beschreiben lassen.
- Leere Sprechblasen ausfüllen lassen.
- Sich wiederholende Textpassagen (mit-)sprechen lassen
- Can you order the pictures? Put the pictures in the right order.
- What's the name of the main characters? What happened after ...? What did they do when ...?
- What happens in picture ...?
- What do you think they say? Fill in the balloons.
- Please tell the story along with me. What do you think they will say?

Post-reading activities:

- Den Inhalt des Comics wiedergeben.
- Den Comic im Rollenspiel nachspielen.
- Ein neues Ende für die Geschichte finden.
- Einen weiteren Charakter hinzufügen oder einen anwesenden weglassen.
- Einen eigenen Comic entwickeln (zeichnen und dazu schreiben).
- What is the comics about?
- Act out the story.
- Find a new ending for the comics.
- Can you think of another character who could be in the comics? Can you think of the comics leaving out one of the character? What happens without him/her?
- Create your own comics (draw and write).

■ Arbeitsblätter auf der CD



Blankovorlagen
Comic panels

■ Link

- www.toon-books.com