

Lisamarie Schmidl

„Dies ist die Geschichte vom bleichen Hannes ...“

Leseförderung mit Graphic Novels

Eine Graphic Novel als Klassenlektüre? – Unbedingt! Denn sie sind nicht nur motivierende Lesetexte, sie eignen sich auch gut zur Förderung der Lesekompetenzen der Kinder. Anhand der Graphic Novel „Der bleiche Hannes“ wird hier gezeigt, wie sich Bild-Text-Kombinationen in der schulischen Leseförderung gewinnbringend einsetzen lassen.

Im Klassenzimmer der dritten Klasse herrscht gespannte Ruhe: Die Fenster sind abgedunkelt, am Pult der Lehrerin leuchtet das Licht einer einzelnen Kerze. „Hast du schon einmal einen Geist gesehen?“, fragt die Lehrerin in die Runde und beginnt nach einigen Schüleräußerungen zu erzählen:

*Dies ist die Geschichte vom bleichen Hannes.
Leih mir ein Ohr, dann erzähl ich sie dir.
Er erscheint in Gestalt eines kleinen Mannes
und wohnt auf 'ner Insel nicht weit von hier.*



Gespannt lauschen die Kinder der Ballade vom bleichen Hannes, der auf einer einsamen Insel als Geist alle Besucher zu Tode erschreckt (Kasten 1). Nach dem Vortrag der Lehrerin wird das Gedicht ausgeteilt und nochmals gelesen. Es ist der Prolog zur neuen Klassenlektüre „Der bleiche Hannes“, einer spannenden Graphic Novel, die die außergewöhnliche Freundschaft zwischen dem Jungen Joris und einem Geist erzählt, den alle nur den „bleichen Hannes“ nennen.

Comics in der Grundschule

Graphic Novels sind bislang eher unübliche Klassenlektüren (s. Kasten 2). Doch im Alltag der Schülerinnen und Schüler sind Comics und ihre verschiedenen Unterarten in vielen Formen präsent: Egal ob Micky-

Maus-Magazin, Comic-Strips in der Tageszeitung oder kleine Cartoons in E-Mails und WhatsApp – immer wieder finden sich Bild-Text-Kombinationen in der Erfahrungswelt der Kinder. Das macht sie zu einem guten Anknüpfungspunkt für Leseförderprozesse in der Schule.

Besonders leseschwache Kinder mit Deutsch als Zweitsprache sind nach der Phase des Schriftspracherwerbs mit der großen Textmenge in Kinderbüchern oft überfordert. Die Verbindung von visueller und schriftsprachlicher Informationsvermittlung in der Graphic Novel entlastet diese Kinder. Der Text wird „gebändigt“, indem er in Sprechblasen oder Erzählkästen portioniert dargeboten wird. Bilder tragen zum Fortgang der Handlung gleichwertig bei, sie unterstützen das genaue Hinsehen und die Interpretation des Textes.

KLASSENSTUFE

3 + 4

ZEITBEDARF

8 – 10 Stunden

MATERIALPAKET



Material auf der CD-ROM

M1

Lesebegleitheft

Denn wesentlich stärker als im Roman werden bei der Rezeption Induktionsleistungen gefordert: Leerstellen zwischen den Einzelbildern des Comics, den sogenannten Panels, müssen eigenständig, ohne die Führung durch den Erzähler erschlossen, Bilder und Symbole interpretiert werden. Dabei müssen Comics nicht in trivialer Unterhaltung verharren. Das Beispiel des bleichen Hannes zeigt deutlich, dass gerade Graphic Novels viele Chancen für die Leseförderung bieten.

Eine Graphic Novel für Grundschüler

„Der bleiche Hannes“ von Steffen Gumpert ist eine Mischung aus Abenteuer-, Geister- und Freundschaftsgeschichte. Die Hauptfigur Joris bricht darin gemeinsam mit ihren Eltern zu einer Forschungsreise auf eine einsame Insel auf und lernt dort den bleichen Hannes kennen (s. Kasten 1).

Mit seiner männlichen Hauptperson Joris schafft Steffen Gumpert eine optimale Identifikationsfigur, besonders für Jungen. Die Textmenüe hält sich in Grenzen und die Kapitel haben eine angenehme Länge, sodass auch schwache Leser ab der dritten Klasse das Gefühl haben werden, das Buch „zu schaffen“.

Besonderheiten einer Graphic Novel kennenlernen

Nachdem sich die Schülerinnen und Schüler mit der Ballade vom bleichen Hannes auf die neue Lektüre eingestellt haben, betrachtet die Klasse gemeinsam über die Dokumentenkamera die grafische Gestaltung des Textes auf den ersten Seiten des Buches. Die Illustrationen ziehen die Kinder sofort in ihren Bann, und sofort beginnt die Klasse ein Gespräch darüber, wovon die neue Lektüre handeln könnte. Erste Vermutungen

notieren die Schülerinnen und Schüler in ihrem Lesebegleitheft (M1).

Neugierig warten sie darauf zu erfahren, wie die Geschichte beginnt und die erste Seite des ersten Kapitels wird in Augenschein genommen. Schnell wird klar, dass diese Lektüre ein bisschen anders ist als die bisherigen. Viele Kinder wissen auf Anhieb, dass es sich um eine Form des Comics handelt. Gemeinsam werden an der Tafel Eigenarten dieser Texte gesammelt:

- Die Geschichte wird nicht nur durch Text, sondern durch eine Abfolge von Bildern erzählt.
- Die einzelnen Bilder sind als Kästen eingerahmt.
- Sprechblasen und Gedankenblasen geben die Sprache der Figuren wieder usw.

Was fällt den Kindern sonst noch auf? Gemeinsam wird der Aufbau einer Buchseite erarbeitet, gleichzeitig werden erste Fachbegriffe eingeführt.

Bilder-Lesen muss man lernen

Dass die Handlung eines Buches nicht nur über den Text, sondern gleichwertig über Bildpanels transportiert wird, ist für weniger erfahrene Schülerinnen und Schüler zunächst ungewohnt. Denn neben der beim Lesen stets benötigten Lesekompetenz muss nun ebenfalls auf Bildlesekompetenzen zurückgegriffen werden. Das Hin- und Herspringen zwischen Bild und Text ist eine ungewohnte, wenig geübte Art der Rezeption. Dadurch besteht die Gefahr, dass Schülerinnen und Schüler zu schnell über die Bildelemente hinweglesen und die visuellen Handlungsanteile vernachlässigen.

Deshalb muss zum Beginn der Lektüre gezielt die Aufmerksamkeit der Kinder auf die Bildanteile der Graphic Novel gelenkt und das Le-

sen von Text-Bild-Kombinationen geübt werden. Dafür schauen sich alle gemeinsam die ersten Seiten des Buches im Klassenplenum an. Über die Dokumentenkamera werden die Buchseiten an die Zimmerwand projiziert. Bevor die Kinder mit dem Lesen der Textanteile beginnen, beschreiben sie eingehend die Panels. Leitfragen hierfür können an der Tafel visualisiert werden:

- Welche Figuren sind zu sehen?
- Wo befinden sie sich?
- Wie fühlen sie sich?
- Was tun sie? Was passiert?

KASTEN 1

Steffen Gumpert: Der bleiche Hannes

Joris bricht zusammen mit seinen Eltern zu einer Forschungsreise auf eine Insel auf. Zunächst ist er davon wenig begeistert, doch als ihm auf der Überfahrt zur Insel der Schiffskapitän die Legende vom bleichen, auf der Insel spukenden Hannes erzählt, ist Joris' Interesse geweckt. Tatsächlich dauert es auch nicht lange, und Joris macht Bekanntschaft mit dem Geist. Dabei stellt er jedoch schnell fest, dass das Spukwesen gar nicht so unheimlich ist. Hannes nimmt den Jungen mit in seine Geisterwelt: Fantastische Tiere und Pflanzen bleiben menschlichen Augen normalerweise verborgen, doch mit Hannes' Hilfe kann Joris sie sehen. Schnell schließen die beiden Freundschaft, und als es zu einer lebensgefährlichen Situation kommt, ist es der „böse“ Hannes, der zum Retter in der Not wird.

Im Anschluss wird mit verteilten Rollen die Figurenrede vorgelesen.

Lenken Sie den Blick der Schülerinnen und Schüler gezielt auf Gestik, Mimik und Körperhaltung der Figuren. Besonders Joris zeigt im ersten Kapitel deutlich in seiner nonverbalen Kommunikation seine Stimmung. Zunächst sind klar Langeweile, Desinteresse und miese Laune zu spüren, erst als der Schiffskapitän ihm von der Sage des bleichen Hannes erzählt, wandelt sich Joris' Befinden.

Lohnenswert ist es an dieser Stelle, neben der Bildbetrachtung pantomimisch die Haltung des Protagonisten nachzustellen und dadurch dessen Gefühlslage auch körperlich erfahrbar zu machen. Im Lesebegleitheft erarbeiten die Schülerinnen und

Schüler die Veränderungen in Joris' Empfinden.

Im Leseteam das Buch erlesen

Im Anschluss an die einführenden Unterrichtsstunden lesen die Kinder in freien Lesezeiten in ihrer Lektüre. Dabei werden Zeiten des stillen Lesens immer wieder von Lesezeiten in Leseteams abgelöst. In kleinen, heterogen zusammengesetzten Gruppen erlesen die Schülerinnen und Schüler Abschnitte der Geschichte. Dabei gehen sie nach einem ähnlichen Prinzip wie bei der Einführung der Graphic Novel vor: Ein Kind ist der „Erzähler“. Es beschreibt die einzelnen Panels

nach den bereits aus der Einführung bekannten Leitfragen. Die anderen Gruppenmitglieder lesen mit verteilten Rollen die Rede der handelnden Figuren.

Besonders schwache Leser und weniger comicerfahrene Schülerinnen und Schüler profitieren von der Lektüre im Team. Durch ein Erzähler-Kind werden die Gruppenmitglieder sensibler für die bildnerische Gestaltung des Textes. Wichtige Informationen, aber auch Interpretationsspielräume bei den Illustrationen werden in der Gruppe in natürlich entstehenden Gesprächen erörtert. Das gemeinsame Erschließen der Bildebene trägt so maßgeblich zum Verstehensprozess der Handlung bei. Dies ist von besonderer Bedeutung, damit alle Schülerinnen und Schüler die Leerstellen zwischen einzelnen Panels füllen und Zusammenhänge zwischen den Einzelbildern herstellen können.

KASTEN 2

Auf einen Blick

Comics und Graphic Novels

Comic ist der Oberbegriff für Texte, deren Handlung nicht nur durch die Schriftsprache, sondern vor allem über eine Reihe von Bildern vermittelt wird.

Graphic Novels oder auch „Autorencomics“ sind eine Unterart des Comics. Sie unterscheiden sich vom klassischen Comic durch ihre meist aufwändigere Gestaltung, ihre abgeschlossene Handlung und die höheren Rezeptionsanforderungen an den Leser.

Fachvokabular

- Panel: Einzelbild
- Gutter: Zwischenraum zwischen einzelnen Panels
- Soundwords: lautmalerische Wörter, sie geben Geräusche in der Handlung wieder
- Sprech- und Denkblasen: Textfelder für gesprochene oder gedachte Textanteile der Figuren
- Voice-Over: Erzählerstimme

Graphic Novels im Unterricht

- Graphic Novels haben ein hohes Motivationspotenzial und sprechen oft auch Wenigleser an.
- Die überschaubare Textmenge, die strukturierte Darbietung in Einzelbildern und die Informationsvermittlung über Illustrationen unterstützen Schülerinnen und Schüler beim Übergang vom Schriftspracherwerb zum weiterführenden Lesen.
- Schwache Leser und Lerner mit Deutsch als Zweitsprache haben durch die Illustrationen eine zusätzliche Möglichkeit, die Handlung nachzuvollziehen.
- Graphic Novels tragen zum literarischen Lernen bei, indem beispielsweise Leerstellen zwischen Einzelbildern selbstständig gefüllt werden müssen.

Das Lesebegleitheft strukturiert die Lesezeiten

Besonders in freien Lesezeiten ist es wichtig, die Arbeit mit der Lektüre sinnvoll zu strukturieren und Materialien bereitzustellen, die eine möglichst selbstständige Bearbeitung ermöglichen. Ein Lesebegleitheft zur Lektüre verbindet beide Anforderungen mit einem motivierenden, kreativen Arbeitsmaterial (M 1).

Das Lesebegleitheft dient dabei nicht nur als Arbeitsheft, dessen Arbeitsaufträge möglichst schnell abgearbeitet werden müssen. Vielmehr begleitet es den gesamten Lektüreprozess, indem es die Leseabschnitte strukturiert und in kleine Einheiten einteilt, einen Überblick über den Ablauf der Arbeit im Leseteam gibt und vorbereitende, begleitende oder nachbereitende Aufgaben zur Graphic Novel enthält.

Während das erste Kapitel größtenteils im Plenum behandelt wird,



beginnen die Schülerinnen und Schüler in Kapitel 2 mit der selbstständigen Erarbeitung. Joris trifft hier zum ersten Mal auf den bleichen Hannes, eine Szene, die beinahe ohne Textanteile auskommt. Die Schülerinnen und Schüler verfassen anhand der Panels einen Erzählerkommentar und füllen dabei literarische Leerstellen zwischen Einzelbildern. Der Geist spricht nicht, weshalb alle Redeanteile der Figur von den Schülerinnen und Schülern mental ergänzt werden müssen – eine anspruchsvolle kognitive Leistung! Um dies zu unterstützen, leihen die Kinder dem Geist ihre Stimme und füllen im Lesebegleitheft die Sprechblasen des Geistes.

In Kapitel 4 taucht Joris in die „Welt der Anderen“ ein. Er sieht, welche Fabelwesen die Insel bevölkern und dabei den menschlichen Augen verborgen bleiben. Neben Aufgaben zum Textverständnis gibt es solche, die die Schülerinnen und Schüler dazu anhalten, die Panels genau zu betrachten und möglichst viele Fabelwesen darin zu entdecken. Auch die farbliche Gestaltung der Buchseiten, die den Wechsel der Erzählebenen anzeigt, wird thematisiert.

Auf diese Weise begleiten sowohl Aufgaben, die das literarische Lernen im Blick haben, als auch Aufgaben, die die Verknüpfung von Bild- und Text-Lesen zum Ziel haben, die freien Lesezeiten. Jede Lesezeit wird mit

einer gemeinsamen Reflexionsrunde abgeschlossen. So können sich die Schüler über die Arbeit in den Leseteams austauschen und von ihren Erkenntnissen und Erfahrungen mit der Graphic Novel berichten.

Über die Lektüre hinaus: das Comic-Kino

Lesen ist keine einsame Tätigkeit – im Gegenteil: Sie ist in hohem Maße auf Austausch und gemeinsame Erlebnisse angewiesen. Ein gemeinschaftliches Leseerlebnis bietet deshalb einen sinnvollen und positiven Abschluss für die Beschäftigung mit der Graphic Novel. Wie wäre es beispielsweise mit einem Comic-Kino für die Parallelklassen? Ähnlich wie beim Vorlese-theater, dessen Grundprinzip eine szenische Lesung ist, bei der mit verteilten Rollen Dialoge vorgetragen werden, wird auch im Comic-Kino eine Geschichte lesend präsentiert. Zusätzlich wird jedoch eine visuelle und auditive Ebene hinzugenommen. Mithilfe eines Beamers werden Panels an eine Leinwand projiziert und somit als zusätzliche Erzählebenen herangezogen. Lesung und Bilder ergeben zusammen ein sinnvolles Ganzes.

Das Grundprinzip des Comic-Kinos ist den Schülerinnen und Schülern bereits aus der Arbeit im Leseteam bekannt, sodass ihnen die

Umsetzung als Comic-Kino im Anschluss an die Lektüre leichtfällt. Bei der Vorbereitung der Aufführung setzen sich die Kinder noch einmal intensiv mit der Lektüre auseinander. Sie klären, welche Panels für das Verständnis notwendig sind, mit welchen sprachlichen Gestaltungsmitteln der Vortrag spannend wird und welche musikalischen Elemente zur Untermalung sinnvoll sind. Auf diese Weise ergibt sich ein ganzheitliches Lektüreerlebnis, das ihren Schülerinnen und Schülern im Gedächtnis bleiben wird.

Literatur

Steffen Gumpert: Der bleiche Hannes. Berlin: Tulipan 2017.
Scott McCloud: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen 2001.

Abb.: Das Lesebegleitheft lädt zu einer vertieften Auseinandersetzung mit dem Text und mit Graphic Novels allgemein ein.