1. Evaluation

Interview vom 18.03.2014 von Marlies Breuss mit zwei Mädchen und einem Buben (2A), einem Mädchen und einem Buben (2B)

Datenreihe 1_Buchcover (Coververgleich-Arbeitsblatt, Auswertung-Cover, DR1-Auswertung mit Grafiken, „God Game"-Buch-Kurzvorstellung, „Zitronenbaum"-Buch-Kurzvorstellung)

Datenreihe 2_Literaturfrühstück (Buch der Wahl-Arbeitsblatt, Auswertung-Literaturfrühstück, DR2-Auswertung mit Grafiken, Literaturempfehlungen der 2A)

Datenreihe 3_Lesegewohnheiten (ZIS-Fragebogen zu deinen persönlichen Lesegewohnheiten, Auswertung-Fragebogen zu deinen Lesegewohnheiten, DR3-Auswertung mit Grafiken)

Datenreihe 4_Elternbefragung (IMST-E-Fragebogen, Auswertung E-Fragebogen, DR4-Auswertung mit Grafiken)

Datenreihe 5_LehrerInnenbefragung (IMST-L-Fragebogen, DR5-Auswertung)

Datenreihe 6_Klassenlektüre_Motivation (Fragenbogen-Warum motivert die Klassenlektüre zum Lesen), Auswertung_Frageboegen_Warum motivert die Klassenlektüre zum Lesen, DR6-Auswertung mit Grafiken

Datenreihe 7_Medien (Fragebogen_Medien die zum Lesen motivieren, Auswertung_Medien die zum Lesen motivieren, DR7-Auswertung mit Grafiken)

Datenreihe 8_Deine Meinung als Leseexpertin (Pinnwand_Deine Meinung als LeseexpertIn, Fragebogen_Lesen sichtbar machen_Was ich dazu sagen möchte, Auswerten_Lesen sichtbar machen_Was ich dazu sagen möchte, DR8-Auswertung mit Tabellen)

Datenreihe 9_Abschlusswoche_Kinder (IMST-Abschlusswoche-Fragebogen, Auswertung_D9_Abschlusswoche Kinder, DR9-Auswertung mit Tabellen

Datenreihe 10_Abschlusswoche_LehrerInnen (Reflexionsbogen_Projektgruppe_Produkt-beschreibung, Auswertung-IMST-Projektgruppe-Produktbeschreibung)

2. Unterrichtsmaterialien für die IMST-Deutsch-Mindmap

2.1. Kopiervorlagen für Phase 1:

1. Blatt Forschungstagebuch/Leseportfolio
Teamrollen
Projektziele und-phasen für das Forschungstagebuch/Leseportfolio
Fragebögen (siehe Punkt „Evaluierung")

2.2 Kopiervorlagen für Phase 2:

Anweisung für das Lesekarussell
Zitate für den Zitatebrunch
„Meilensteine für die Pinnwand in der Klasse"
Informationsblatt „Leseportfolio"
Endprodukt-Beschreibung für die Pinnwand
Aufgabenstellungen der 3. Schularbeit
„Deine Meinung als LeseexpertIn ist gefragt" für die Pinnwand
Literaturkartei „God Game"
Literaturkartei „Zitronenbaum"
Sachtexte Mappe „God Game" (*Inhaltsverzeichnis, Information über Autor, Rezensionen, „Stimmt es oder stimmt es nicht", „Tipps im Umgang mit Computerspielen", „Die Zukunft der Computerspiele", „Gute Spiele kostenlos", „Machen Killerspiele gewalttätig-Spitzer-Interview", „Die TopTen Games 2010", „Krieg der Konsolen", „Computersucht", „Mein Spielekompass", Stereotypisierung von Frauen in Computerspielen", „Basiswissen Computerspiele", „Checkliste zur Bewertung von Computerspielen"*)
Sachtexte Mappe „Zitronenbaum" (*Inhaltsverzeichnis, Autorin-Info, Buchbesprechung, Mandela-Arbeitsblatt, Mandela, Länderinfo Südafrika, Geschichte Südafrikas, Apartheid)*
Romancheck „Zitronenbaum"
Romancheck „God Game"
Lernzielkontrolle zu den Sachtexten
Kopien der Routineüberprüfungen („Katzendîner")

„God Game“- und „Zitronenbaum“-Grammatik-Satzglieder-Wortarten-Hauptsatz-Gliedsatz
Leistungsrückmeldung-Beispiel

2.3. Arbeitsblätter der anderen Fächer

DINF_IMST auf Moodle-Arbeitsanweisungen
Englisch_God Game_Who is who-Important persons in the book-Arbeitsblatt
Englisch_ Zitronenbaum_Who is who-Important persons in the book-Arbeitsblatt
Englisch_ Zitronenbaum_Ebony and Ivory_Apartheid_Mandela
Englisch_Write about the main character in the books
BE_Logo_Arbeitsblatt
Stundenplanung Computergehirn
Musik_Music Styles und ihre Wirkung_Arbeitsblatt
Musik_Miriam Makeba Musik aus Südafrika_Arbeitsblatt
Religion_ God Game und Gottesbilder_Arbeitsblatt
Religion/IKL_Zitronenbaum und Rassismus_Arbeitsblatt
Textiles Werken_Mbongeni Buthelezi
Mathe_Statistik und God Game

2.4. Produkte der Phase 3

Fotos und Texte finden sich auf der KLEX-Homepage: http://www.klex.co.at/schulleben.html
God Game-Glossar
Zitronenbaum-Glossar

1. Evaluation

Interview vom 18.03.2014 von Marlies Breuss mit zwei Mädchen und einem Buben (2A), einem Mädchen und einem Buben (2B)

nN1 und nN2 (Mädchen aus 2A)

1. Frage

Lesen ist für mich

Also: Entspannung!

…lustig

…langweilig

…ruhig

In eine andere Welt eintauchen bei Fantasy-Büchern z.B.

Ich hab‘ keine Ideen mehr.

Gilt das mit der „anderen Welt“ für dich auch, Fabi?

Ich lese nicht so viele Fantasy-Bücher, ich lese mehr Krimis.

Welche Krimis? Magst du bestimmte AutorInnen gern?

Nein.

Erzähle bitte, wie das ist, wenn du dir ein Buch aussuchst!

Also, meine Mama hat früher viele Krimis gelesen, und da borge ich sie mir meistens von ihr aus.

Also Krimis für Erwachsene?

Krimis, die nicht so schlimm sind.

Die Mama schaut also drauf, dass es nicht zu schlimme Bücher sind. Das sind dann dicke Bücher?

So 200, 300 Seiten.

Warum liest du gern Krimis?

Weil ich die einfach spannender finde als so ein Kinderbuch.

Spannung bringt Entspannung?

Ja.

nN2

Also ich lese auch gern Krimis. Und meine Mama hat auch viele Bücher, und das wechsle ich dann hin und her. Und ich weiß eine Autorin, von der hat meine Mama auch mehrere Bücher, die Sabine Ludwig, die schreibt gute Krimis, da hab ich mal einen ausgeborgt, der wär‘ eigentlich gar nicht für mich gewesen.

Ist doch spannend, einmal etwas zu lesen, das gar nicht für einen ist, oder?

Ja, aber der Anfang von dem Buch war echt langweilig.

2. Frage

Gut lesen können ist für mich wichtig:

in der Arbeit,

in der Schule.

Genauer?

Ja, wenn wir in der Schule, z.B. für ein IMST-Projekt, ein Buch lesen müssen.

Andere Gegenstände?

In Mathematik, damit man die Aufgaben versteht.

Gibt es einen Gegenstand, in dem man nicht lesen muss?

Sport.

nN2: Nein, nein, nein, in Sport muss man auch lesen, wir haben nämlich dieses das mit den 10 bestimmten Übungen gemacht, da musste man auch unten lesen, was das ist, und was man da tun muss.

Kann man sagen, dass man in eurer Schule in jedem Gegenstand lesen muss?

Irgendwie ja, in BE manchmal nicht.

nN1: Doch, an der Tafel!

nN2: Na ja, manchmal zeichnet sie nur auf der Tafel.

Ist Lesen wichtig?

nN1: Ja.

Was möchtest du denn werden?

Tierpflegerin!

Wo musst du da lesen?

Wenn ich Futter bestelle oder so.

nN2: Oder wenn einer per Handy bestellt einer eine Jahreskarte bestellt, weil das braucht dann beim Anstellen auch länger, weil manche anrufen und fragen, ob sie die Karte schon vorkaufen können, oder dass man eine Tageskarte kauft und die dann hinschickt oder so…

Am Handy muss man ja auch lesen!

Wie viele SMS hat ihr denn so?

nN2: Ich hab‘ auf meinem Handy ein bisschen über 190 SMSen frei, die nichts kosten, und im letzten Monat auf meiner Handyrechnung habe ich da noch extra 222 SMSen dazu geschrieben, die muss meine Mama alle zahlen.

nN1: Ich hab sicher 1000 auf meinem Handy, wenn nicht 2000!

Es wird immerfort geschrieben und gelesen.

nN2: In der Schule in allen Fächern und zuhause, wenn man etwas zusammenbauen will, Medikamente, oder wie man ein Werkzeug benutzt, z.B. die Stichsäge, wie man die halten muss…

Anleitungen, Videoanleitungen?

nN1: Ein bisschen lesen muss man aber schon immer!

nN2: Aber manchmal ist es besser zu lesen als dass man sich eine Videoanleitung anschaut, weil man sich die vielleicht nur ein- oder zweimal anschauen kann, weil die dann weg ist, weil die denken, wenn man sich die zweimal angeschaut hat, kann man es eh, und man versteht es dann nicht, und dann ist keine Anleitung dabei, also für die Stichsäge oder so.

Oder wenn man eine Videoanleitung gespeichert hat am Computer oder so und man braucht sie nur ganz kurz oder die ist ganz lang und man braucht nur einen bestimmten Teil, und der Computer ist ganz alt, und man braucht ganz lang zum Einstiegen, also da kann man auf Papier viel leichter nachschauen.

Oder der Computer ist nicht mehr eingeschaltet, und dann muss man ihn extra wieder einschalten - so hat man die Anleitung gleich bei der Hand.

3. Frage

Wann ist das Lesen interessant? In welcher Situation? Wann liest du gerne?

nN1: Vor dem Einschlafen am Abend manchmal.

nN2: In der Badewanne.

nN1: Am Meer.

nN2: Im Urlaub, im Hotel, im Schwimmbad, im Auto, im Zug, im Flugzeug.

nN1: Ich hab noch nie im Zug gelesen.

nN2: Im Flugzeug weiß ich gar nicht, weil ich erst einmal im Flugzeug geflogen bin, und das waren 2, 2 ½ Stunden, und da habe ich die ganze Zeit geschlafen.

nN1: Ich hab das *God Game* im Flugzeug gelesen, ich war sieben Stunden im Flieger, fertig gelesen hab ich es nicht dort, das war zu lang.

Ihr lest in Situationen, wo ihr wisst, man kann nichts anderes tun, wo man an einen Ort gebunden ist, im Urlaub, wenn viel Zeit bleibt?

nN2: Wo man schon auch andere Sachen macht, aber wenn Zeit ist…

nN1: Wenn das Wetter zu kalt wird.

nN2: Und also wenn man allein am Strand ist, da kann man ja nicht mit irgendwem Fremden reden, oder fragen: Willst du mit mir spielen? Weil der versteht das ja gar nicht. Also in Spanien, Italien, Griechenland, die verstehen einen ja gar nicht! Ich war in Griechenland, da hat mir mein Vater ein Muschelarmband gekauft – das hab‘ ich, glaub‘ ich, noch – und da war ein Grieche, der überhaupt nicht Deutsch konnte, und mein Papa hat alles probiert um zu sagen, dass er das Armband kaufen will, aber es hat nichts geholfen, weil er eben nicht Griechisch konnte, und dann ist ein anderer Grieche vorbeigekommen, der konnte aber Deutsch, und der hat gefragt, ober er vielleicht Hilfe braucht, und er hat ja gesagt, dass er nicht sagen kann, dass er das Muschelarmband kaufen will, und dann hat der gesagt, der Grieche eben dem anderen Griechen gesagt, dass der Herr da das rosarote Muschelarmband kaufen will.

nN1: Z.B. in Kroatien oder in Teneriffa reden die meisten auch Deutsch, das ist praktisch.

Man kann sich also die Zeit mit einem Buch gut vertreiben.

nN2: Zum Beispiel vorm Einschlafen, oder unter der Woche, wenn man noch kurz Zeit hat, wenn sich kein Spiel mehr ausgeht, kann man die paar Minuten noch schnell ein Kapitel fertiglesen und so.

4. Frage

Wie schaut denn das Buch aus, das du, Fabi, gerne lesen würdest?

nN1: Ein Schul-Buch?

Nein, irgendein Buch.

Einen Krimi. Ich hab‘ s selbst noch nicht gelesen, aber: „Stirb langsam“, davon gibt’s auch einen Film.

Was soll da alles drin vorkommen?

Also dass da z.B. zwei Menschen, also dass da einer wen umbringen will, schlimm, aus Rache…

Geht es gut aus? Gibt es einen Kommissar, eine Kommissarin?

Ich stell‘s mir so vor, dass am Schluss irgendwie mehr sterben als der eine, aber dass es dann aufhört, und dass der Böse vom Kommissar eingesperrt wird.

Du willst also einen Krimi in die Klasse lesen.

nN2: Ja, ich auch einen Krimi, aber einen richtigen Erwachsenenkrimi. Nicht die *Fünf Freunde* oder so, die sind zwar nicht so schlecht vom Buch her, aber wirklich einmal einen Erwachsenen-Krimi, den man so eigentlich nicht lesen sollte, der aber ausnahmsweise einmal…

Ich möchte „Kind der Hölle“ lesen oder „Der Mädchenfänger“ oder so – meine Mama hat so coole Bücher oder „Kaltes Erwachen“ oder so.

Danke für das Interview!

nN3 (Bub aus 2A)

Lesen bedeutet für mich, in ein Buch vertieft sein, nicht mehr merken, was um einen herum passiert. Das ist dann, wenn mir ein Buch gefällt.

Oder alltäglich, wenn man auf Straßenschilder schaut und Arbeitsanweisungen liest, auch beim Fernsehen in den Nachrichten die Untertitel, Zeitung…

Schaust du englische Filme?

Nein, ich schau‘ deutsche Filme, aber ich hab‘ jetzt damit angefangen, einen Film, den ich schon dreimal auf Deutsch geschaut habe, auf Englisch zu schauen, damit ich mitkomme und ein bissl verstehe, was da passiert, da sind Untertitel praktisch.

Ganz in einer anderen Welt sein – ist das ein angenehmes Gefühl?

Das merke ich ja gar nicht, das ist so: ich lese, ich bin in einer anderen Welt, und dann tauche ich wieder auf.

Ist Lesen manchmal langweilig?

Also bei den Büchern – wenn ich eines anfange zu lesen, lese ich, wenn ich dann nach den ersten zwanzig Seiten noch immer nicht versteh‘, um was es in diesem Buch geht, hör ich auf. Wenn ich’s verstehe, lese ich es auch fertig.

Es hat schon ein Buch gegeben – das heißt „Der kleine Nick“ – da hat man von Anfang an gewusst, das sind so Kurzgeschichten, lustige.

Ist lustig wichtig?

Ich komme eher nicht so oft zum Lesen, aber wenn ich einmal ein Buch hab‘, das ich gerne lese, dann lese ich… Also: Das Schwierige ist bei mir, mit dem Lesen anzufangen. Das fällt mir recht schwer. Wenn ich mal ein Buch hab‘, das ich mag, dann kann ich nicht mehr aufhören.

Was heißt „nicht so oft“?

Hmmmm, wenn ich ein Buch geschenkt krieg‘, fange ich an zu lesen, aber ich komme unter der Woche oft spät nachhause, und dann schau ich Nachrichten oder *Galileo*, und dann geh ich schon ins Bett. Da ist dann selten Zeit, etwas anzufangen zu lesen.

Wenn ich am Nachmittag frei hab‘, kommen meistens Freunde zu mir, und sonst – in den Ferien beginne ich meistens mit einem Buch, wenn es mir gefällt, lese ich es in den Ferien auch gleich aus. So während der Woche lese ich selten.

<u>2. Frage</u>

Wann ist Lesen für dich interessant?

Immer dann, wenn mir ein Buch gefällt und dann, wenn ich Zeit hab‘.

Wann fällt das Anfangen denn leicht?

Am Wochenende, wenn ich müde bin. Eher nicht, wenn ich krank bin, in den Ferien lese ich eigentlich schon täglich, da habe ich meistens ein Buch, das mir gefällt, und das lese ich dann.

3. Frage

Wann ist Lesen für dich persönlich wichtig?

Wenn es um alltägliche Information geht, wie Zeitungen, Nachrichten, Schilder, damit man weiß, wohin‘s geht, auch da jetzt, überall kommt Lesen vor, Notizen…

Ohne Lesen geht es in der KLEX gar nicht. Es geht hauptsächlich um alltägliche Information, die unmittelbar gebraucht wird.

Ja.

4. Frage

Das Buch, das du gern im Deutschunterricht lesen würdest?

Ich lese ziemlich unterschiedliche Bücher, die *3 Fragezeichen*, bis hin zu irgendwelchen Komödien. Also entweder Krimis oder lustige Bücher. Fantasy eher nicht, höchstens *Herr der Ringe*, das ist aber auch Action.

Würdest du spontan ein Buch für die Klasse empfehlen?

Es ist immer so, dass ich von einem Buch ja von vornherein nicht weiß, wie es ist.

Du lässt dir gern ein Angebot machen?

Ja, man weiß ja überhaupt von vornherein, nicht, wie ein Buch ist, was da vorn und hinten draufsteht, das hilft ein bisschen weiter, aber wie es dann schlussendlich geschrieben ist, weiß man erst, wenn man das Buch ganz gelesen hat. Also, wenn man wissen will, wie das Buch geschrieben ist, braucht man das ganze Buch. Bei den ersten 20 Seiten kann man sagen: Könnte in meine Richtung gehen, könnte hinkommen, aber …

Du nimmst also gern ein Angebot an, schaust dir die Vorder- und Rückseite des Buches an und entscheidest dann, ob du es liest oder nicht?

Ja, ich schau mir die Vorder- und Rückseite an, dann lese ich die ersten 20 Seiten, und danach kann ich sagen, das ist etwas für mich, und dann lese ich alles.

nN4 (Mädchen aus 2B)

1.Frage

Lesen ist für mich…

…Spaß, ja also, dass man auch einmal abschalten kann, wenn man einmal viel in der Schule gemacht hat, ja…

Liest du viel zuhause?

Ich lese zuhause, in meinem Bett, ab und zu in der Schule.

In welcher Situation ist Lesen wichtig?

Also z.B. vor dem Schlafengehen lese ich.

Wann ist das Lesen ganz wichtig?

Ja, wenn ich mit meiner Schwester gestritten hab. Wenn ich mit meiner Schwester streite, lese ich meistens.

Wie geht es dir dann?

Ja gut!

Und wie ist es im Alltag mit dem Lesen? Hast du das Gefühl, dass man das Lesen im Alltag braucht?

Ja schon, wenn man Zeitungen liest, dann ist es für die Nachrichten, damit man Bescheid weiß, was los ist.

Liest du Zeitungen?

Ja schon.

Und in der Schule?

In der Schule, wenn man Arbeitsaufträge hat, da wär's schon g'scheit, wenn man gut lesen kann! Man gewöhnt sich dran, dass man viel lesen muss.

Du liest also vorm Einschlafen, um aus einer unangenehmen Situation herauszukommen, um dich zu informieren und für die Arbeit, also für die Schule, wenn es Arbeitsaufträge gibt.

Ja.

Frage 3

Wann ist denn das Lesen so richtig interessant?

Wenn man zum Beispiel spannende Themen hat, bei einer spannenden Stelle ankommt.

Was liest du denn gern?

Eigentlich lese ich alles.

Ist Spannung wichtig?

Spannung ist schon wichtig.

4. Frage

Wenn du dir ein Buch für die Klasse wünschen dürftest, was würdest du da vorschlagen?

Kennen Sie die *Kinder vom Bahnhof Zoo*?

Ja.

Das ist relativ interessant, und es spricht von unserer Altersklasse. Und es geht um diese G'schichten da…

Um Drogengeschichten und Probleme daheim und in einer Gruppe sein und so… Hast du es schon gelesen?

Ja. Ich glaube, es ist ziemlich empfehlenswert, weil es von diesen Geschichten da handelt.

Gibt es noch ein zweites? Worüber würdest du denn gern etwas lesen in der Schule?

Vielleicht über Fantasygeschichten ich glaub‘, das würde auch viele ansprechen. Aber nicht so kunterbunt, sondern etwas, das auch im wahren Leben irgendwie passiert. Fantasy mit einer wahren Geschichte.

Nicht Herr der Ringe also, sondern einen realistischen Roman mit Fantasy-Elementen?

Jein, Es kann schon eine andere Welt sein, aber nicht nur Fantasy.

Soll es dort eine Heldin geben?

Eigentlich nicht.

Eine Gruppe?

Ja, vielleicht so Jugendliche, zwischen 14 und 16.

Gefällt dir das IMST-Projekt?

Das IMST-Projekt scheint relativ interessant zu sein. Nächste Woche haben wir die Projektwoche.

Hast du beide Bücher gelesen?

Ich hab nur *God Game* gelesen.

Das Thema ist schon interessant. Ich hätte auch gern *Im Schatten des Zitronenbaums* gelesen, aber da habe ich gedacht, vielleicht wird’s relativ langweilig.

Spannung war ausschlaggebend für die Entscheidung, hast du gemeint.

God Game ist gar kein Krimi, aber Spannung gibt es schon drin. Spannung ist wichtig.

Danke für das Interview.

nN 5 (Bub aus 2B)

<u>1.Frage</u>

Lesen bedeutet für mich…

Etwas aus einem Heft herauslesen, ja auch etwas erfahren durchs Lesen, aus Heften, Prospekten und so.

Du bist sportlich?

Ja

Dann liest du hauptsächlich, um Sport-Informationen zu bekommen?

Ja. Von der Zeitung die Sportberichte, speziell Fußball, Schifahren…

Lesen heißt Informationen zu dem zu bekommen, was mich interessiert. Stimmt das?

Wann liest du denn?

Nur wenn ich allein zuhause bin, wenn keine Freunde da sind. Wenn ich von der Schule heimkomme und allein bin, dann lese ich was.

<u>2. Frage</u>

ichtig:

Wenn ich in der Schule bin und etwas für die Lernziele machen muss, für die Schularbeit. Oder wenn ich eine SMS lesen muss, wann mein Fußballtraining ist, sodas ist schon wichtig.

Muss man sehr gut lesen können heute?

Ja, eigentlich schon, man muss schon recht gut lesen können, sonst kann man fast nichts machen.

Das zahlt sich aus, lesen zu können?

Ja.

<u>3. Frage</u>

Wann ist Lesen für dich persönlich interessant?

Interessant ist es , ja das kommt darauf an , ob es für mich interessant ist, wenn ich was von der Schule bekomme, das mich nicht interessiert, dann ist es nicht so interessant, lesen tu ich es trotzdem, aber…

Wann liest du ein Buch gerne?

Ein Buch lese ich eigentlich nur, wenn es halt von der Schule ist, also so richtige Bücher lese ich eigentlich nicht so oft von alleine, eher Zeitungen oder so, Bücher nicht von alleine, nicht so oft.

Bekommst du Bücher geschenkt?

Ja, hin und wieder, zu Ostern, ich habe halt ein paar Favoriten, da gibt es mehrere Bände, die lese ich dann.

Welches Thema interessiert dich am meisten?

Eher wo ein bisschen Action dabei ist oder halt Sport.

<u>4. Frage</u>

Wie schaut das Buch aus, das du gern im Deutschunterricht lesen würdest?

Welches Buch genau?

Du musst keinen Titel sagen, nur wie das Buch ausschauen soll, was soll da drinstehen.

Ok, also, ein Buch wo etwas mit Geheimagenten oder irgend so etwas ist, da kenn ich eins, das heißt „Spyschool“, sonst noch vielleicht auch das *God Game* hat mir eigentlich auch gut gefallen, mit Computerspielen oder so hat mir auch gut gefallen.

Etwas Lustiges vielleicht?

Was Lustiges, ein Comic wär auch witzig, für irgendeinen Auftrag oder so, das wär auch witzig.

Etwas Lustiges wäre also gut, aber besser wäre etwas mit Geheimagenten, Spannung und Action. Liest du auch Bücher für Erwachsene?

Nein, eigentlich nicht, eher für mein Alter.

So für 11-13-Jährige?

Ja, das passt gut.

Kannst du dich an den Titel eines Buches erinnern, das du in letzter Zeit einmal gelesen hast?

Bücher eigentlich… eh *Spyschool*, das habe ich vor kurzem erst fertiggelesen, und dann auch noch Zeitung, über Politik und so, das ZiS-Projekt.

Ist das Projekt interessant für dich?

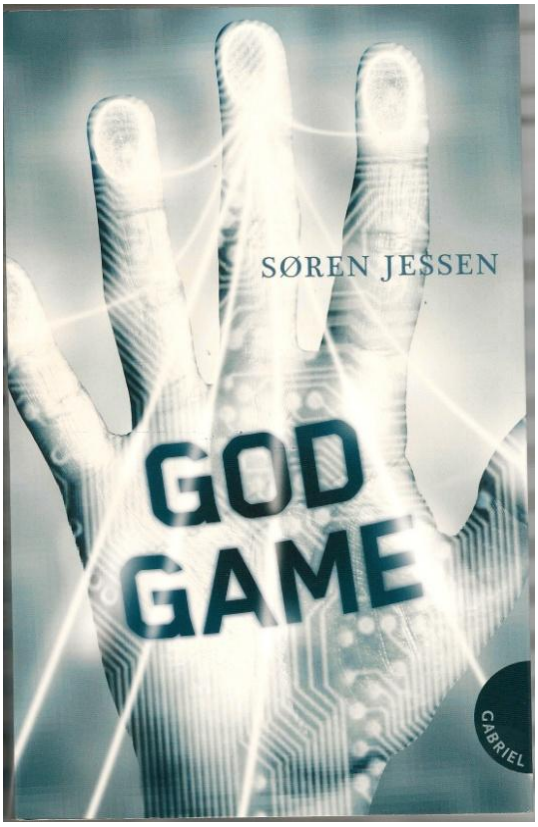
Ja, das ist schon witzig, das mit dem Abschlussprojekt und so, das ist eine gute Idee und schon cool!

Ich danke dir für das Interview!

Der Roman **„God Game”** des dänischen Autors **Søren Jessen** wagt ein **interessantes Gedankenexperiment**: Stell dir vor, du spielst Computer und plötzlich passiert alles, was am Bildschirm gespielt wird, wirklich. Davon handelt dieses Buch: Von dem jungen Mads, der Gamer ist und plötzlich mit Hilfe eines Computerspiels alles in seinem Leben – wie ein Gott – beeinflussen kann.

Es geht um Computerspiele, aber auch um Freundschaft und Beziehungen.

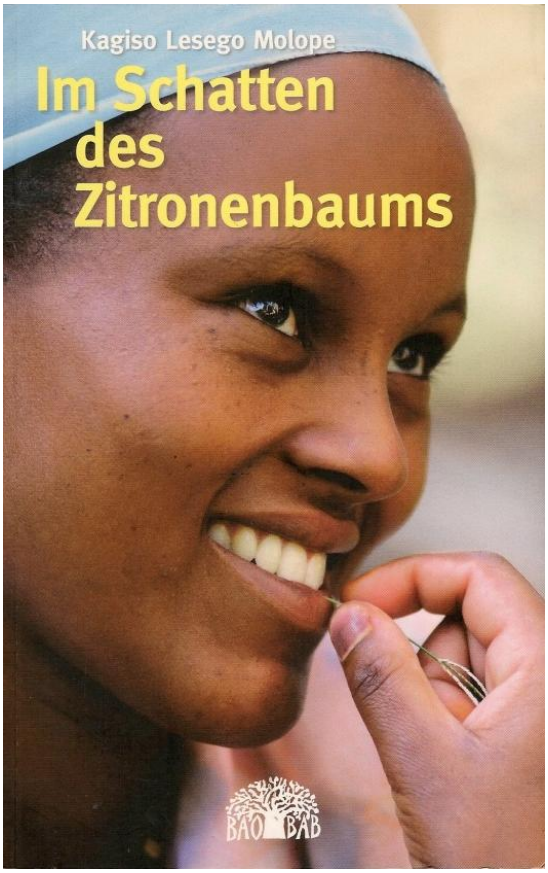
Mir hat das Buch gut gefallen, weil es mich an Andreas Schlüters „Level 4 – Die Stadt der Kinder“ erinnert hat. Allerdings ist Jessens Roman viel realistischer geschrieben.



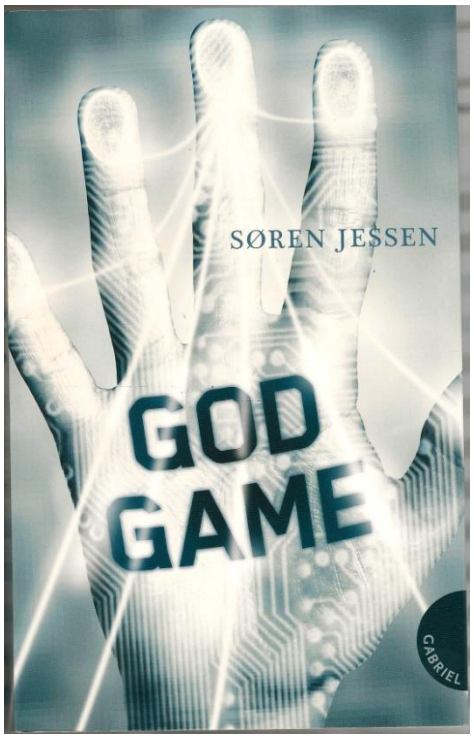
Der Roman **„Im Schatten des Zitronenbaums"** der südafrikanischen Autorin **Kagiso Lesego Molope** spielt in den 90er Jahren zur Zeit der Apartheid in Südafrika und handelt von der jungen Tshidiso, die in den Townships aufwächst und eine Schule besucht, in der erstmals Weiße und Schwarze zusammen in die Schule gehen dürfen.

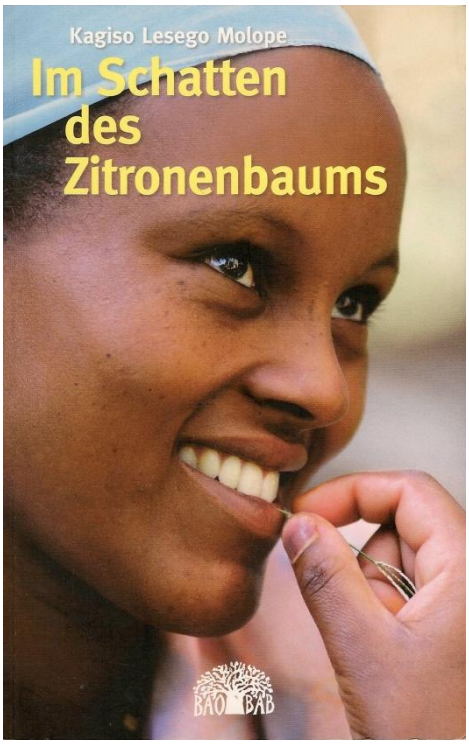
Es geht um soziale Probleme (Apartheid), aber auch um Freundschaft und Beziehungen.

Mir hat das Buch gut gefallen, weil ich es interessant finde, davon zu lesen, wie es Menschen in anderen Ländern geht bzw. gegangen ist und wie viel Mut sie in ihrem Leben aufbringen müssen bzw. mussten.
Die Autorin sagt über ihr Schreiben: „Ich schreibe Geschichten, die ich selbst gerne gelesen hätte, als ich jünger war. Geschichten, die darüber berichten, was es heißt, als schwarze Frau in Südafrika aufzuwachsen."



Buchvorstellung am 14.11.2013





Vergleiche beide Buchcover

1. Welches Cover spricht dich mehr an? Warum?

_____

_____

_____

_____

2. Schreibe in zwei Sätzen auf, was der Inhalt des Buches sein könnte!

_____

_____

_____

_____

3. Hat sich etwas an deiner Buchwahl verändert, jetzt wo du mehr von dem Inhalt erfahren hast? Wenn ja, warum?

Vgl. bmukk (Hrsg.) (2009). Praxismappe Lesen, Unterrichtsbeispiele für die Förderung der Lesemotivation von Mädchen und Buben in der 5. und 6. Schulstufe. Konzeption Margit Böck. 2009. Wien: bmukk. S. 73, 75, 77. Für dieses Projekt bearbeitet von Karin Pilgram

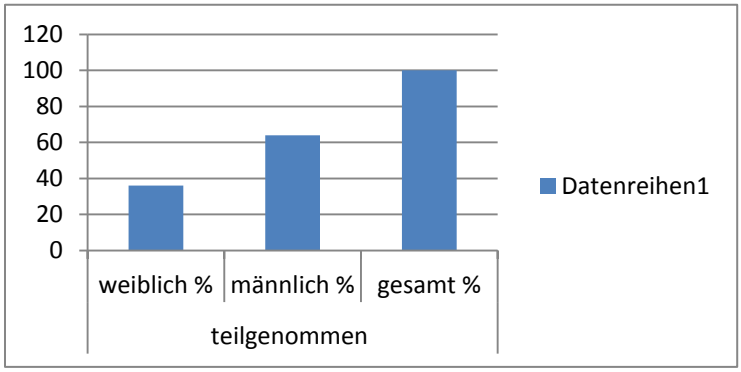
Datenreihe 1_Buchcover (Coververgleich-Arbeitsblatt, **Auswertung-Cover**, DR1-Auswertung mit Grafiken, „God Game“-Buch-Kurzvorstellung, „Zitronenbaum“-Buch-Kurzvorstellung)

I.1. Anzahl: w/m/teilgenommen

teilgenommen		
weiblich %	männlich %	gesamt %
36	64	100

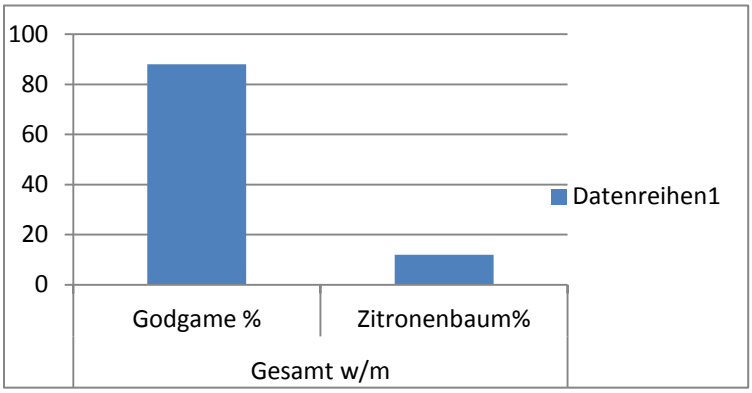
Datenmaterial: 25 Arbeitsblätter

16 Buben, 9 Mädchen

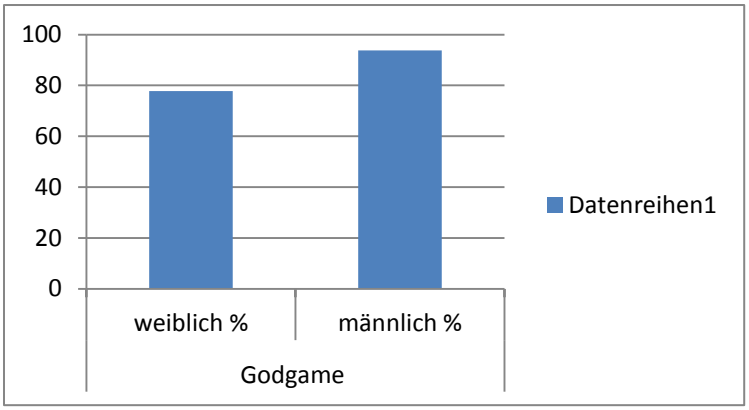


I.2. Anzahl: Welches Cover spricht dich mehr an?

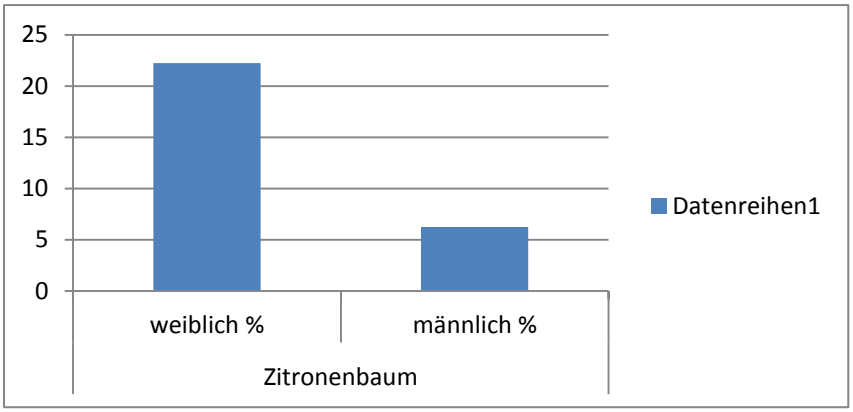
Gesamt w/m	
Godgame %	Zitronenbaum%
88	12



Godgame	
weiblich %	männlich %
78	94



Zitronenbaum	
weiblich %	männlich %
22	6



Warum spricht dich ein Cover mehr an?

Kategorie	weiblich %	männlich &	Gesamt w/m %
Cover	56	56	56
vermutete Spannung	33	19	24
vermutetes Genre	22	13	16
Titel	11	6	8
Gefühl	11	6	8
vermuteter Inhalt	0	6	4
Bild	0	6	4
Empfehlung Mutter	0	6	4
Empfehlung Freund	0	6	4
Länge des Buchs	0	6	4

Datenreihe 2_Literaturfrühstück (**Buch der Wahl-Arbeitsblatt**, Auswertung-Literaturfrühstück, DR2-Auswertung mit Grafiken, Literaturempfehlungen der 2A)

Buch deiner Wahl: Fragen für dein IMST-Forschungstagebuch

1. Ich habe das Buch gewählt, weil

- ○ ein Junge bzw. Mädchen die Hauptrolle spielt.
- ○ die Handlung spannend ist.
- ○ das Buch wenige Seiten hat.
- ○ mich das Thema _____interessiert.
- ○ die Schrift groß ist.
- ○ _____

2. Findest du, dass dein Buch nur für Mädchen bzw. nur für Buben ist?

☐ Ja ☐ Nein

Ich bin dieser Meinung, weil _____

3. Was müsste –deiner Meinung nach - anders sein, damit dein Buch auch für Buben bzw. auch für Mädchen interessant ist?

_____

_____

Datenreihe 2_Literaturfrühstück (Buch der Wahl-Arbeitsblatt, **Auswertung-Literaturfrühstück**, DR2-Auswertung mit Grafiken, Literaturempfehlungen der 2A)

PHASE I: VOR DEM LESEN

II. Auswertung „Literaturfrühstück-Buch deiner Wahl“ (19.11.2013, 26.11., 3.12., drei Gruppen zu 8-9 SchülerInnen)

TN	1.Ich habe das Buch gewählt, weil	2. Was findest du am Buch interessant und warum?	3. Findest du, dass dein Buch nur für Mädchen bzw. nur für Buben ist? n=nein, j=ja	Ich bin der Meinung, weil…	4. Was müsste deiner Meinung nach anders sein, damit dein Buch auch für Buben bzw. auch für Mädchen interessant ist?	5. Buch	6. Genre
1	○ die Handlung spannend ist („Wende mitten im Buch“) ○ lustig geschenkt bekommen		nein	Weder Buben noch Mädchen besonders bevorzugt werden		BUCKINGHAM Royce: Dämliche Dämonen	Humorvoller Gruselroman
2	○ die Handlung spannend ist.		Ja, nur für	es geht um ein Computerspiel	Es sollten auch Sachen dabei sein, die den	BREZINA, Thomas: Im Tal der	Krimi

			Buben:		Mädchen gefallen.	Donnerechsen (ab 9 Jahren)	
3	O die Handlung spannend ist.	Es ist spannend	nein	Es auch ein Mädchen gibt.		Rowling Joanne K.: Harry Potter und der Stein der Weisen (10-12 Jahre)	Fantasy
4	O die Handlung spannend ist. O weil man nicht weiß, wie es ausgeht „Schwester empfohlen“		Ja, nur für Mädchen	Weil es auch um Liebeskummer eines Mädchens geht	Dass die Gwendolyn nicht in den Gideon verliebt ist.	KERSTIN GIER: Liebe geht durch alle Zeiten. Edelsteintrilogie 01. Smaragdgrün (12-15 Jahre)	Vampirroman
5	Geburtstagsgeschenk Interessantes Titelbild	Dass Piraten gegeneinander kämpfen	nein			MASANNEK, Joachim: Honky Tonk Pirates. Zurück in die Hölle (ab 11 Jahre)	Abenteuer-roman (Piraten)
6	O die Handlung spannend ist. („aus Bibliothek“)	Dass jemand stirbt	Ja, nur für Mädchen	(mein Buch ist rosarot)		FETH, Monika: Der Sommerfänger (ab 14 Jahre)	Thriller
7	O die Handlung spannend ist.		Nein,	weil es eigentlich eher spannend ist und nichts anderes		ARDEN William: Die drei ???: Die drei ??? und das Aztekenschwert (10-12 Jahre)	Abenteuer-roman
8	O die Handlung spannend ist.		Nein	weil mein Buch kein Mädchen- oder Bubenbuch ist		LASSAK Thilo P. und BLENDINGER Johannes: Mumienherz 1: Die Rückkehr der Dämonen (13-15 Jahre)	Fantasy-Roman
9	O die Handlung spannend ist.	weil es um Mord geht				LUDWIG Sabine: Am Ende der Treppe hinter der Tür (14-17 Jahre)	Krimi
10	O die Handlung spannend ist („Buch aus Bibliothek ausgehliehen.“)		Ja, nur für Mädchen	Weil Gwendolyn Shepherd die Hauptrolle spielt und es um sehr viel Liebe geht	Eigentlich müsste man das ganze Buch ändern	KERSTIN GIER: Liebe geht durch alle Zeiten. Edelsteintrilogie 01. Saphirblau (12-15 Jahre)	Vampirroman
11	Ich das Buch gerade gelesen habe („Bruder empfohlen“) „3.Teil wegen der blauen Farbe gewählt“		Nein,	weil Buben und Mädchen eine große Rolle spielen		RIORDAN Rick: Percy Jackson, Band 3: Percy Jackson - Der Fluch des Titanen	Fantasy-Roman
12	Weil mir langweilig war und meine Oma		Nein	weil es ein Sachbuch ist.		DRÖSSER, Christoph: Stimmt`s? Das	Sachbuch

	es mir gegeben hat.					große Buch der modernen Legenden	
13	O das Buch wenige Seiten hat. O die Schrift groß ist.		Nein	für beide		KINNEY, Jef: Gregs Tagebuch. Ein Comic-Roman (ab 11 Jahre)	Comicroman
14	O ein Mädchen die Hauptrolle spielt. O die Handlung spannend ist. O das Buch wenig Seiten hat	Dass jemand entführt wird.	Ja, nur für Mädchen	weil es für Buben zu kindisch ist.	Nichts, es ist einfach nur für Mädchen, da kann man nichts ändern	ORR, Wendy: SOS für Selkie (9 Jahre)	Abenteuer-roman
15	O ein Junge die Hauptrolle spielt. O das Buch wenige Seiten hat. O mich das Thema Gregs Tagebuch interessiert. Ich musste ein Buch lesen und das war am nächsten.	?, weil es lustig ist				KINNEY, Jef: Gregs Tagebuch. Ein Comic-Roman (ab 11 Jahre)	Comicroman
16	O ein Junge die Hauptrolle spielt. O die Handlung spannend ist. O mich das Thema sehr interessiert. O Ich habe das Buch bei BAN gesehen u geschenkt bekommen	Es lustig ist	nein			COLFER, Eion: Artemis Foul (ab 12 Jahre)	Fantasy-Roman
17	O mich das Thema interessiert. O Das Buch das neueste ist, das ich habe („Lustige Cartoons“)		Nein	es ist ein Sachbuch		NÜTZEL Nikolaus: Ihr schafft mich!: Wie andere dein Leben bestimmen. Und wie du dein Leben selbst bestimmen kannst.	Sachbuch
18	O die Handlung spannend ist. O ich den Film und das Buch kennen wollte O von 16-jähriger Cousine empfohlen		ja	Es ist ein Roman, der sehr schnulzig ist	Der ganze Teil mit Liebe und dass Bella nicht mit Eduard zusammenkommt.	MEYER Stephenie: Bella und Edward: Bis(s) zum Morgengrauen	Vampirroman
19	Weil es lustig ist, „war letzte Buch, das mir gefallen hat, sonst lese ich nur	Es ist in Kurzgeschichten geschrieben und lustig	nein	Fast alle Bubenbücher auch Mädchen lesen können!		GOSCINNY Rene: Der kleine Nick ist wieder da!: Fünfundvierzig	Realistische Kurzgeschichten

	„Asterix und Obelix“					prima Geschichten vom kleinen Nick und seinen Freunden (8-11 J.)	
20	○ mich das Thema interessiert. ○ mich der Einband interessiert hat		nein			LANDY, Derek: Skulduggery Pleasant. Der Gentleman mit der Feuerhand (ab 12 Jahre)	Fantasy-Roman, Detektivroman
21	○ es sehr lustig ist		Ja, für Buben	es um einen Buben und seinen Vater geht	Es müsste um das weibliche Geschlecht gehen.	JESS Jochimsen: Krieg ich schulfrei, wenn du stirbst	Realistische Kurzgeschichten
22	○ die Handlung spannend ist. ○ mich das Thema sehr interessiert.	Es ist lustig, weil es altersgerecht ist.	nein		nichts	LEONHARDT, Jakob M.: Knapp vorbei ist auch daneben. Ein genialer Chaot packt aus (11-13 Jahre	Ich-Roman eines 15-jährigen
23	Handlung spannend	iBoy	nein			BROOKS, Kevin: iBoy (ab 14 Jahre)	Science-Fiction, Jugendthriller
24	Weil das Titelbild und der Einband spannend aussahen/ sich anhörten		nein			SUTCLIFF Rosemary: Der Adler der Neunten Legion: Roman (12-15)	Historischer Abenteuerroman
25	○ die Handlung spannend ist. Gewählt, weil Schulfreundinnen es empfohlen haben	Zeitreisen ist einfach voll cool	Ja, nur für Mädchen	Weil es viel um Liebe geht	Eigentlich müsste man das ganze Buch ändern!	KERSTIN GIER: Liebe geht durch alle Zeiten. Edelsteintrilogie 01. Rubinrot (12-15 Jahre)	Fantasy
26	○ die Handlung spannend ist. ○ mich das Thema „Griechische Götter“ sehr interessiert. ○ weil es lustig ist	Es geht darum, dass wichtige griechische Götter klein sind und alles erst lernen	Ja, nur für Mädchen	Weil es, glaube ich, nicht spannend für Jungen ist, manchmal ist es eine Liebesgeschichte (mündlich: „weil es keine Bösewichte gibt.“)	?	HOLUB Joan, WILLIAMS Suzanne: Die sagenhaften Göttergirls, Band 01: Die Neue am Olymp (10 – 12 Jahre)	Fantasy

Genderfrage: *Welche Aspekte sind dafür ausschlaggebend, dass Mädchen und Burschen das eine oder das andere Buch lesen?*

„Literaturfrühstück-Buch deiner Wahl“
Frage 1: Ich habe das Buch gewählt, weil…
Frage 2: Was findest du am Buch interessant und warum?

1. Ich habe das Buch gewählt, weil…

2. Was findest du am Buch interessant und warum? (Mehrfachnennungen möglich)

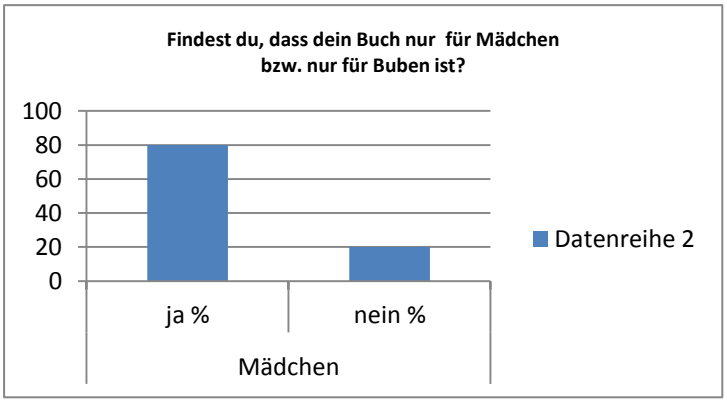
Kategorie	weiblich %	männlich %	Gesamt w/m %
Spannung	90	44	62
Inhalt*	50	44	46
Gefühl (Spaß)	10	31	23
Empfehlung **	30	13	19
Bild	10	13	12
Länge des Buchs	10	13	12
Hauptrolle (Junge bzw. Mädchen)	10	13	12
Geschenk	0	19	12
Cover	10	6	8
aus (Schul-)Bibliothek	20	0	8
Schriftgröße	0	6	4
Deutsch-Lektüre (Pflicht)	0	6	4
Langeweile	0	6	4
Titel	0	0	0

* Inhalte, die Mädchen interessieren: Tod, Mord, Entführung, griechische Göttinnen, Zeitreisen
Inhalte, die Buben interessieren: Piratenkampf, Erfahrungen eines Gleichaltrigen (Greg, Felix Rohrbach), Lebensgestaltung, Elfen, Detektive, neue Medien

**Empfehlung (Mädchen): Schulfreundin, Schwester, 16-jährige Cousine
Empfehlung (Buben): Bruder, Oma

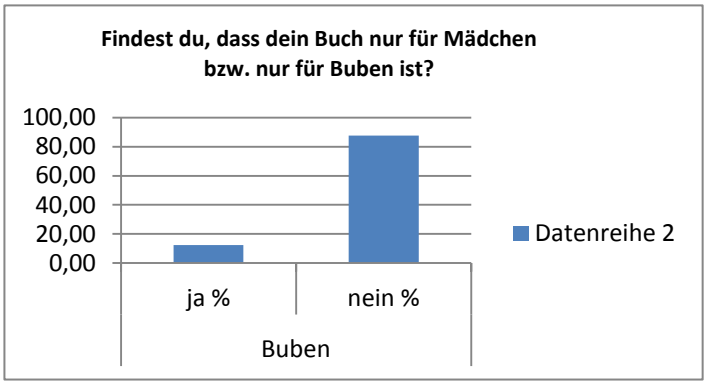
3. Findest du, dass dein Buch nur für Mädchen bzw. nur für Buben ist?

Mädchen	
ja %	nein %
80	20



Begründungen der Mädchen, dass ihr Buch nur für Mädchen ist:
Thema des Buches: Liebe (3x genannt) und Liebeskummer
Buchfarbe: rosarot
Stil: kindisch, schnulzig,
Figurenkonstellation: es gibt keine Bösewichte, weil Gwendolyn Shepherd die Hauptrolle spielt

Buben	
ja %	nein %
12,50	87,50



<u>Begründung der Buben, dass ihr Buch nur für Buben ist:</u>
Thema des Buches: Computerspiel
Figurenkonstellation: Vater und Sohn

<u>Begründung der Buben, dass ihr Buch für beide Geschlechter ist:</u>
Geschlechtsbezogen: weder Buben noch Mädchen werden besonders bevorzugt, es auch ein Mädchen gibt Buben und Mädchen spielen eine große Rolle, fast alle Bubenbücher auch Mädchen lesen können
Genre: Sachbuch (2x)

4. Was müsste anders sein, damit dein Buch auch für Buben bzw. auch für Mädchen interessant ist?

<u>Mädchen, die finden, das ihr Buch nur für Mädchen ist:</u>
"dass die Gwendolyn nicht in den Gideon verliebt ist"
"nichts es ist einfach nur für Mädchen, da kann man nichts ändern"
"eigentlich müsste man das ganze Buch ändern" (2x)
"den ganzen Teil mit der Liebe und dass Bella nicht mit Eduard zusammenkommt"

<u>Buben, die finden, das ihr Buch nur für Buben ist:</u>
"es sollen auch Sachen dabei sein, die den Mädchen gefallen"
"es müsste um das weibliche Geschlecht gehen"

5. Welche Genres bevorzugen Mädchen und welche Buben?

<u>Mädchen:</u>
Vampirroman (3x), Thriller, Fantasyroman (3x), Krimi, Abenteuerroman (2x),

<u>Buben:</u>
Gruselroman, Krimi, Fantasyroman (4x), Abenteuerroman (2x), Sachbuch (2x), Comicroman (2x)
Realistische Kurzgeschichten (2x), Ich-Roman, Science-Fiction-Thriller,

Datenreihe 2_Literaturfrühstück (Buch der Wahl-Arbeitsblatt, Auswertung-Literaturfrühstück, DR2-Auswertung mit Grafiken, **Literaturempfehlungen der 2A**)

BREZINA, Thomas: Im Tal der Donnerechsen (ab 11 Jahre), von Nn männlich

BROOKS, Kevin: iBoy (ab 14 Jahre), von Nn männlich

COLFER, Eion: Artemis Foul (ab 12 Jahre), von Nn männlich

DRÖSSER, Christoph: Stimmt`s? Das große Buch der modernen Legenden. Von Nn männlich

FETH, Monika: Der Sommerfänger (ab 14 Jahre), von nN weiblich

KINNEY, Jef: Gregs Tagebuch. Ein Comic-Roman (ab 11 Jahre), von Nn männlich

LANDY, Derek: Skulduggery Pleasant. Der Gentleman mit der Feuerhand (ab 12 Jahre), von Nn männlich

LEONHARDT, Jakob M.: Knapp vorbei ist auch daneben. Ein genialer Chaot packt aus (11-13 Jahre), von Nn männlich

MASANNEK, Joachim: Honky Tonk Pirates. Zurück in die Hölle (ab 11 Jahre), von Nn männlich

ORR, Wendy: SOS für Selkie (11 Jahre), von nN weiblich

ARDEN William: Die drei ???: Die drei ??? und das Aztekenschwert (10-12 Jahre), von Nn männlich

SUTCLIFF Rosemary: Der Adler der Neunten Legion: Roman (12-15 Jahre), von nN weiblich

NÜTZEL Nikolaus: Ihr schafft mich!: Wie andere dein Leben bestimmen. Und wie du dein Leben selbst bestimmen kannst. Von Nn männlich

RIORDAN Rick: Percy Jackson, Band 3: Percy Jackson - Der Fluch des Titanen (12-15 Jahre), von Nn männlich

KINNEY, Jef: Gregs Tagebuch. Ein Comic-Roman (ab 11 Jahre), von Nn männlich

LUDWIG Sabine: Am Ende der Treppe hinter der Tür (Alter 14-17 Jahre), von nN weiblich

LASSAK Thilo P. und BLENDINGER Johannes: Mumienherz 1: Die Rückkehr der Dämonen (13-16 Jahre), von nN weiblich

GOSCINNY Rene: Der kleine Nick ist wieder da!: Fünfundvierzig prima Geschichten vom kleinen Nick und seinen Freunden (8-11 J.), von Nn männlich

Rowling Joanne K.: Harry Potter und der Stein der Weisen (10-12 J.), von Nn männlich

JESS Jochimsen: Krieg ich schulfrei, wenn du stirbst. Von Nn männlich

BUCKINGHAM Royce: Dämliche Dämonen. Von Nn männlich

HOLUB Joan, WILLIAMS Suzanne: Die sagenhaften Göttergirls, Band 01: Die Neue am Olymp, von nN weiblich

MEYER Stephenie: Bella und Edward: Bis(s) zum Morgengrauen (14-17 Jahre), von nN weiblich

KERSTIN GIER: Liebe geht durch alle Zeiten. Edelsteintrilogie 01. Rubinrot (12-15 Jahre), von nN weiblich

KERSTIN GIER: Liebe geht durch alle Zeiten. Edelsteintrilogie 01. Saphirblau (12-15 Jahre), von nN weiblich

KERSTIN GIER: Liebe geht durch alle Zeiten. Edelsteintrilogie 01. Smaragdgrün (12-15 Jahre), von nN weiblich

3_Lesegewohnheiten (**ZIS-Fragebogen zu deinen persönlichen Lesegewohnheiten**, Auswertung-Fragebogen zu deinen Lesegewohnheiten, DR3-Auswertung mit Grafiken)

Fragebogen zu deinen persönlichen Lesegewohnheiten

Womit verbringst du deine Freizeit?

- ☐ Freunde/Freundinnen treffen
- ☐ im Internet surfen, chatten, mailen
- ☐ Fernsehen
- ☐ Sport treiben
- ☐ im Freien spielen
- ☐ Hausübungen machen, lernen
- ☐ am Computer spielen
- ☐ ins Kino, Theater oder Konzert gehen
- ☐ Radio, Musik hören
- ☐ im Haushalt helfen
- ☐ Zeitungen, Zeitschriften lesen
- ☐ Bücher lesen
- ☐ Sonstiges

.....

.....

Liest du gerne?

☐ **ja**

Wann liest du meistens?

☐ am Abend ☐ am Wochenende
☐ in den Ferien

☐ **nein**

Warum nicht?

.....

.....

Welche Themen interessieren dich?

Was liest du gerne?

☐ Bücher ☐ Tageszeitungen
☐ Zeitschriften ☐ Comics

Wie oft liest du eine Zeitung oder eine Zeitschrift?

☐ täglich
☐ manchmal, z. B. am Wochenende
☐ selten bis nie

Welche?

.....

.....

Liest du Zeitungen im Internet?

☐ ja, täglich
☐ manchmal
☐ selten bis nie

Welche?

.....

.....

Wie viele Bücher liest du pro Monat in deiner Freizeit?

☐ keines ☐ 1–3 ☐ über 3

Wer motiviert dich zum Lesen?

☐ Eltern ☐ Lehrer/innen
☐ Freund/innen ☐ niemand

Wenn du liest,

☐ hörst du Radio
☐ schaust du fern
☐ herrscht Ruhe

Ergänze: „Lesen ist für mich

3_Lesegewohnheiten (ZIS-Fragebogen zu deinen persönlichen Lesegewohnheiten, **Auswertung-Fragebogen zu deinen Lesegewohnheiten**, DR3-Auswertung mit Grafiken)

PHASE I: VOR DEM LESEN

III. Auswertung „Fragebogen zu deinen Lesegewohnheiten“

TN	Womit verbringst du deine Freizeit?	Liest du gerne? Wann am meisten?	Welche Themen interessieren dich?	Was liest du gerne?	Wie oft liest du eine Zeitung oder Zeitschrift? Welche?	Liest du Zeitungen im Internet?	Wie viele Bücher liest du pro Monat?	Wer motiviert dich zum Lesen?	Wenn du liest..	Lesen ist für mich…
1	Computer-spielen Radio, Musik hören Bücher lesen	Ja, am WE	Fantasy, Science Fiction	Bücher	selten bis nie Kleine Zeitung, Kinderzeitung	nie	1-3	niemand	herrscht Ruhe	
2	FreundInnen treffen Fernsehen Sport treiben Radio, Musik hören	Ja, am Abend	Sport	Comics	Manchmal Kronen-zeitung	nie	keines	niemand	herrscht Ruhe	keine Freizeit-Beschäftigung!
3	FreundInnen treffen Fernsehen Sport treiben Lernen Ins Kino, Theater, Konzert gehen Radio, Musik hören Zeitungen, Zeitschriften lesen Bücher lesen sonstiges	Ja, am Abend, Ferien	Fantasie	Tages-zeitun	Täglich/ kleine Zeitung	nie	1-3	Eltern	herrscht Ruhe	In eine andere Welt eintauchen.
4	nicht teilgenommen									
5	nicht teilgenommen									
6	FreundInnen treffen Sport Im Freien spielen Radio, Musik Hören Bücher lesen	Ja (am Abend, WE, Ferien)	Fantasy-Bücher	Bücher	Manchmal am WE	nie	1-3	Eltern, niemand	herrscht Ruhe	entspannend
7	FreundInnen treffen Fernsehen Sport Radio, Musik hören Bücher lesen	Ja, am Abend	Abenteuer, lustige Bücher, spannende Bücher	Bücher, Comics	Manchmal am WE	selten	1-3	niemand	hörst Radio	Keine Langeweile und manchmal Spaß
8	FreundInnen treffen Fernsehen Im Freien spielen Sms schreiben	Ja, selten Am WE	Krimis	Bücher	Selten bis nie Tageszeitung, Hefte	nie	keines	niemand	herrscht Ruhe	
9	FreundInnen treffen Fernsehen Im Freien spielen	Ja, am Abend	Tiere	Bücher	Manchmal am WE	nie	1-3	niemand	herrscht Ruhe	

	am Computer spielen Radio, Musik hören Zeitungen, Zeitschriften lesen Mit meinem Hund spielen									
10	Sport treiben Im Freien spielen Radio, Musik hören Bücher lesen Maxboardfahren	Ja, am Abend	Fantasy, z.B. Saphirblau, Smaragdgrün und Rubinrot	Bücher, Comics, Zeitschriften	Manchmal am WE, Mädchen, Popcorn	Selten bis nie Salzburger Nachrichten, Kleine Zeitung	Über 3	niemand	herrscht Ruhe	In einer anderen Welt zu sein
11	Sport treiben Im Freien spielen	Ja, am Abend	Artikel über Sportler	Tageszeitungen	Täglich, Krone	nie	1-3	Eltern, LehrerIn	herrscht Ruhe	Ein Zeitvertreib, wenn mir langweilig ist.
12	Sport treiben Radio, Musik hören Im Haushalt helfen Zeitungen, Zeitschriften lesen	Ja, am Abend, WE, in den Ferien	Sport, Österreich,International	Bücher, Zeitschriften, Comics, Tageszeitungen	Täglich, Krone	Selten, Kleine Zeitung	1-3	Eltern	herrscht Ruhe	Eine Möglichkeit Sachen zu erfahren
13	FreundInnen treffen Fernsehen Sport treiben am Computerspielen	Naja, am Abend	Krimi, Thriller, Grusel	Comics	Manchmal, Krone,Kleine	Selten bis nie	1-3	Eltern	herrscht Ruhe	Eine Geschichte, die niemals aufhört
14	FreundInnen treffen Sport betreiben Lernen Radio, Musik hören Im Haushalt helfen Bücher lesen	Ja Am Abend, am WE	Fantasie und Tierbücher	Bücher, Zeitschriften, Comics,	Manchmal am WE, alle möglichen	nie	1-3	Eltern oder niemand	herrscht Ruhe	Entspannung und Ruhe
15	Sport treiben Im Freien spielen Am Computer spielen	Nein, weil es langweilig ist	kein	Comics	nie		keines	niemand	Schaust du fern	Blödsinn
16	nicht teilgenommen									
17	FreundInnen treffen Internet surfen, chatten, mailen Fernsehen Sport betreiben Im Freien spielen Am Computer spielen Ins Kino, Theater,	Ja, am Abend	Comic, Fun, Krimis, Romane	Bücher, Zeitschriften, Comics, Tageszeitungen	Oft, Weekend, Kleine	nie	1-3	niemand	herrscht Ruhe	

	Konzert gehen Im Haushalt helfen Bücher lesen									
18	FreundInnen treffen Im Freien spielen Radio, Musik hören Zeitungen, Zeitschriften lesen Bücher lesen chillen	Ja, am Abend, We, Ferien	Fantasy, Romane, normales Leben	Bücher, Zeitschriften, Tageszeitungen	Manchmal, z.B. WE Kleine Zeitung, Krone	Selten, Kleine, ORF Info	1-3	niemand	herrscht Ruhe	So eine Art vorge-gebene Gedan-ken und Phan-tasie
19	FreundInnen treffen Im Internet surfen, chatten, mailen Fernsehen Im Freien spielen Radio, Musik höre Bücher lesen Sonstiges	Ja, Abend, WE	Lustige, spannende	Bücher, Comics	Selten bis nie, wenn eine da ist		1-3	FreundInnen	herrscht Ruhe	Wenn ich in Ruhe lesen kann
20	nicht teilgenommen									
21	FreundInnen treffen Sport treiben Am Computer spielen Musikinstrumente spielen	Nein, ich mag es halt nicht	Gar keine	Comics	Täglich, Kleine Zeitung	nie	keines	niemand	herrscht Ruhe	Lang-weilig
22	FreundInnen treffen Im Internet surfen, chatten, mailen Fernsehen Sport treiben Computerspielen Ins Kino, Theater, Konzert gehen Radio, Musik hören Fahrradfahren	Nein, weil ich es blöd find Am Abend, am WE	Es soll kurz sein	Bücher, Tageszeitungen nix	Manchmal am WE, Sportwoche	nie	keines	niemand	herrscht Ruhe	Lang-weilig, blöd
23	Im Internet surfen, chatten, mailen Sport treiben lernen Radio, Musik hören	Ja, am Abend	Comics, LTB, Donald, Micky Maus	Comics	Selten bis nie	Selten bis nie	1-3	niemand	herrscht Ruhe	Spaß, Spann-ung
24	nicht teilgenommen									
25	nicht teilgenommen									
26	FreundInnen treffen Sport treiben Radio, Musik hören,lesen	Ja, am Abend, WE	Fantasy, Jugendromane	Bücher, Zeitschriften	Manchmal am WE Kleien Zeitung, jeden Sa	Selten Presse	1-3, kommt drauf an, wie lange	niemand	Hörst du Radio, herrscht Ruhe	ent-spannen

Datenreihe 4_Elternbefragung (**IMST-E-Fragebogen**, Auswertung E-Fragebogen, DR4-Auswertung mit Grafiken)

IMST-Eltern-Fragebogen zum Lesen und Schreiben im KLEX 2. Jahrgang (2013/14)
Datum: 19.11.2013

Die Antworten auf diese Fragen werden ausgewertet und in den schriftlichen IMST-Abschlussbericht einbezogen.

1. Was macht ihr Kind vorzugsweise in seiner Freizeit? (Mehrfachnennungen möglich!)

☐ betreibt Sport
☐ liest gerne
☐ sieht fern
☐ spielt Spiele am Computer oder Handy
☐ hat ein spezielles Hobby, nämlich _____
☐ trifft sich fast täglich mit seinen Freunden
☐ Sonstiges: _____

2. Was liest Ihr Kind gerne?

☐ Comics
☐ e-Books
☐ Zeitungen
☐ Zeitschriften
☐ Sachbücher
☐ Romane
☐ Mails
☐ SMS
☐ Sonstiges: _____

3. Liest Ihr Kind gerne?

☐ Ja
☐ Nein, weil _____

4. Was denken Sie, können Sie als Eltern tun, um die Freude am und Motivation fürs Lesen zu fördern?

_____

5. Haben Sie den Eindruck, dass Ihr Kind gut liest?

☐ Ja
☐ Nein

6. Was denken Sie, können wir als LehrerInnen tun, um die Freude am und Motivation fürs Lesen zu fördern?

_____

7. Was schreibt Ihr Kind zu Hause?

☐ SMS
☐ E-Mail
☐ Facebook
☐ Tagebuch
☐ Geschichten
☐ Sonstiges: _____

8. Denken Sie, dass es beim Buchkauf wichtig ist, zu berücksichtigen, ob man das Buch für ein Mädchen oder einen Buben kauft?

☐ Ja, weil _____

☐ Nein, weil _____

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

Elterninformation über das IMST-Lese- und Schreibprojekt „God Game“ und „Zitronenbaum“

Liebe Eltern,

wie bereits beim letzten Elternabend berichtet, wurde Ende des Schuljahres 2012/13 ein IMST-Lese- und Schreibprojekt in Deutsch eingereicht. IMST bedeutet „Innovationen machen Schulen top“ und ist eine Initiative des bm:ukk. Nähere Informationen dazu erhalten Sie auf der IMST-Homepage: https://www.imst.ac.at/

Im KLEX gibt es diesbezüglich bereits eine Tradition, da auch in den jetzigen 3. Klassen ein IMST-Lese- und Schreibprojekt im letzten Schuljahr in Deutsch stattfand. In Anlehnung an das Vorgängerprojekt wurde das diesjährige Projekt weiterentwickelt.

Worum geht es? Das Lesen und Schreiben Ihrer Kinder soll durch Beteiligung in allen Projektphasen gefördert werden. Ziel ist es, dass die Kinder zu ForscherInnen ihres eigenen Lesens und Schreibens inner- und außerhalb der Schule werden, um so einerseits ihren Selbstwert– nach dem Motto: „Ja, Lesen und Schreiben kann ich!“ – zu stärken und um andererseits den Lese- und Schreibunterricht in der Schule optimal gestalten zu können. Die einschlägige Fachliteratur zum Thema Lesen und Schreiben zeigt, dass es einen direkten Zusammenhang zwischen Lesefreude/-motivation und Lesekompetenz gibt.

Unsere Forschungsfragen in der Klasse: Unter welchen Voraussetzungen finden Mädchen und Buben der 2. Klasse im KLEX Lesen und Schreiben cool? Warum wählen Mädchen und Buben ein bestimmtes Buch? Und warum nicht? Was müsste anders sein, damit ein Buch für Buben auch ein Buch für Mädchen wird? Und umgekehrt?

Unser Zeitplan:

Vorbereitung	**Planung (14.11.-20.12.2013)**	**Durchführung** **20.01.- 28.02.2014: Lesen** **03.03.-31.03.2014: IMST-MM**	**Präsentation** **24.03.-31.03.2014**	**Reflexion** **01.04.-03.04.2014**
Sommer 2013 Projekteinreichung+-bewilligung	1.Projektphasenplan vorstellen 2.Buchvorstellung 3.Gruppenbildung+ persönliches Forschungstagebuch 4. Einzelne Aktionen zur Erforschung des Lesens und Schreibens in den laufenden MMs	Portfolio zu Buch + Erstellen von Lernmaterialien	Woche aller Fächer: Endprodukt Workshop: Cybermobbing (geplant)	

Die Ergebnisse werden anonymisiert in einem **Abschlussbericht** zusammengefasst und auf der IMST-Homepage veröffentlicht!

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

Datenreihe 4_Elternbefragung (IMST-E-Fragebogen, **Auswertung E-Fragebogen**, DR4-Auswertung mit Grafiken)

IMST-Eltern-Fragebogen zum Lesen im KLEX 2. Jahrgang (2013/14)
Datum: Elternabend 2. Klasse, 19.11.2014, ausgefüllt Bögen: 19

Die Antworten auf diese Fragen werden ausgewertet und in den schriftlichen IMST-Abschlussbericht einbezogen.

1. Was macht ihr Kind vorzugsweise in seiner Freizeit? (Mehrfachnennungen möglich!)

IIIIIIIII (viel) IIIIIII ☐ betreibt Sport
IIIIIIII ☐ liest gerne
IIIIIIII ☐ sieht fern
IIIIIIIIII ☐ spielt Spiele am Computer oder Handy
IIIIIIIII ☐ hat ein spezielles Hobby, nämlich Reiten/ Fußball, Breakdance /Pfadfinder/Chorsingen/Einrad fahren/Pfadfinder, Chor/ mit Holz arbeiten / Reiten/Klavier, Roboter/Stricken/Capoeira/*Tiere*
III ☐ trifft sich fast täglich mit seinen Freunden
II ☐ Sonstiges: ____*Spielen/Basteln, Gestalten, Bauen / kreatives Gestalten aller Art/ Musik*

2. Was liest Ihr Kind gerne?

IIIIIIIIIIII ☐ Comics
I ☐ e-Books
I(Sportteil)IIIII ☐ Zeitungen
IIIII☐ Zeitschriften
IIII ☐ Sachbücher
IIIIIIIII (im Urlaub)III (Science-Fiction) ☐ Romane
☐ Mails
IIIIIII ☐ SMS
☐ Sonstiges: Websites (Spieleanleitung/Tipps)

3. Liest Ihr Kind gerne?

IIIIIIIIIII ☐ Ja
IIIIIII ☐ Nein, weil *sie ihrer Ansicht nach nicht das richtige Buch dabei war bzw. gefunden hat / es so viele andere Interessen hat/er meint, lesen ist fad/sehr schlecht*

4. Was denken Sie, können Sie als Eltern tun, um die Freude am und Motivation fürs Lesen zu fördern?

- *Als lesendes Vorbild agieren, Leseumgebungen aufsuchen*
- *Hat schon riesige Motivation, ganze Familie liest gerne*
- *Buch und Lesen als selbstverständliche Teile im Familienleben*
- *Versuchen Themen zu finden, die interessant sind*
- *Über das Gelesene sprechen*
- *Keine Antwort*
- *Gemeinsames Lesen*
- *Liest kurze Geschichten*
- *Ich lese selbst gerne, habe viel vorgelesen, dennoch liest mein Kind nicht viel und gerne.*
- *Bücher kaufen*
- *Meine Kinder lesen gerne*
- *Keine Antwort*
- *K.A.*
- *Bücher kaufen*
- *K.A*
- *Gute Bücher lesen*
- *Ich lese sehr viel und erzähle darüber*
- *Kein Druck*
- *Selber lesen*

5. Haben Sie den Eindruck, dass Ihr Kind gut liest?
IIIIIIIIIIIIII ☐ Ja
II ☐ Nein
Jein
mittel

6. Was denken Sie, können wir als LehrerInnen tun, um die Freude am und Motivation fürs Lesen zu fördern?

- Buch vorstellen, Buchbesprechungen
- Neue, spannende Bücher vorstellen
- Keine Klassenlektüre, haben immer Hauch von Druck
- Keine Antwort
- Wichtig ist die altersspezifische richtige Lektüre
- ?
- Keine Antwort
- Keine Antwort
- Sehr schwierig
- Bücher zur Verfügung stellen
- Ansprechende Bücher vorstellen
- Keine Antwort
- K.A
- Lustige Bücher anbieten, keine Problembücher
- kA
- coole Bücher lesen lassen
- spannende Jugendbücher, die „nah“ dran sind am echten Leben der Kinder
- keine Antwort
- vorlesen

7. Wann schreibt Ihr Kind zu Hause?
IIIIIIIIIIIII ☐ SMS
☐ E-Mail
I ☐ Facebook
I ☐ Tagebuch
IIIIIII ☐ Geschichten
IIIIII ☐ Sonstiges: *wenn es das Spiel verlangt, Notizen für Alltag,/ nie/Notizen/Liedtexte/Briefe/nichts*

8. Denken Sie, dass es beim Buchkauf wichtig ist, zu berücksichtigen, ob man das Buch für ein Mädchen oder einen Buben kauft?

IIIIIIIIIIIIII ☐ Ja, weil *unterschiedliche Interessen*/ die Interessen divergieren / verschiedene Interessen / weil die Identifikation stärker da ist, wenn ein männlicher/weiblicher Titelheld vorkommt*/ wenn der Umschlag in falschen Farben gestaltet ist, will das Kind das Buch nicht lesen / weil die Themen unterschiedliche ansprechen /Mädchen und Jungs unterschiedlich sind/Interesse unterschiedlich/wenn es nicht cool ist, liest er es nicht/*weil den Burschen vor allem die Optik 8Aufmachung) wichtig ist/Interesse/unterschiedliche Interessen*

III ☐ Nein, weil *viel Literatur geschlechtsunabhängig* / ein Buch immer individuell gewählt werden sollte, insofern das Geschlecht ohnehin impliziert ist /*

Kommt auf Kind an
*beides angekreuzt

Datenreihe 5_LehrerInnenbefragung (**IMST-L-Fragebogen**, DR5-Auswertung)

IMST-LehrerInnen-Fragebogen zum Lesen und Schreiben im KLEX 2. Jahrgang (2013/14)

Datum: 27. 01.2014

Die Antworten auf diese Fragen werden ausgewertet und in den schriftlichen IMST-Abschlussbericht einbezogen.

Bitte gib dein Fach an. Solltest du mehrere Fächer unterrichten, füll bitte für jedes Fach einen eigenen Fragebogen aus!

Fach: _____

1. Was müssen die Mädchen und Buben im Fach _____lesen und schreiben?

☐ Arbeitsaufträge lesen

☐ Lösungsvorschläge schreiben

☐ _____

☐ _____

☐ _____

2. Was lesen/schreiben die Kinder gerne und was nicht gerne?

a) die Mädchen gerne: _____

b) die Buben gerne: _____

c) die Mädchen nicht gerne: _____

d) die Buben nicht gerne _____

3. Mit welchen Medien (Computer, Buch, Cd-Rom…) arbeiten

a) Mädchen bevorzugt _____

b) Buben bevorzugt_____

c) Da sehe ich keinen Unterschied. (Bitte ankreuzen, falls das zutrifft!)

4. Wie kannst du in deinem Fach

a) Mädchen zum Lesen/Schreiben anregen?

_____

b) Buben zum Lesen/Schreiben anregen?

_____

5. Hast du den Eindruck, dass die Mädchen und Buben über ausreichende Lese- und Schreibkompetenzen verfügen, um die Aufgabenstellungen im Fach zu bewältigen?

a) Mädchen

☐ ausreichend

☐ nicht ausreichend.

Begründung: _____

b) Buben

☐ ausreichend

☐ nicht ausreichend.

Begründung: _____

Vielen Dank für deine Mitarbeit!

Datenreihe 5_LehrerInnenbefragung (IMST-L-Fragebogen, **DR5-Auswertung**)

Datenmaterial: Englisch (2x), Musik, Mathe (2x), Textiles Werken, Religion, VU

Fach	1. Was müssen die Mädchen und Buben in deinem Fach	
	lesen	schreiben?
Englisch	Arbeitsaufträge, Texte, Geschichten, Dialoge	Journal, Wochenplan, Texte, Geschichten, Dialoge
Musik	Arbeitsaufträge, Info aus Buch filtern, Liedtexte	Lösungsvorschläge
Mathe	Arbeitsaufträge, Tüfftelaufgaben, Erarbeitungsmaterial	Lösungsvorschläge, Tüfftelaufgaben
Textiles Werken	Arbeitsaufträge, Arbeitsblätter	Lösungsvorschläge
Religion	Arbeitsaufträge , Texte lesen	Lösungsvorschläge, freie Texte schreiben
VU	Arbeitsaufträge, Fachtexte lesen, wichtige Infos herausfinden, ev. Garfiken, Skizzen, "querlesen": geeignete Info-Texte auswählen zur Recherche (Bücher, Internet), Fachbücher ausarbeiten, zusammenfassen, Referate)	Lösungsvorschläge

Fach	2.1. Was lesen/schreiben die Mädchen gerne und was nicht gerne?	
	gerne	nicht gerne
Englisch	Fantasie, Krimi, Dialoge	Sachtexte, Arbeitsaufträge (kann nicht beantwortet werden aufgrund des Lernlevels)
Musik	Geschichten kreativ aufbereitet, Info	Fakten
Mathe	?	?
Textiles Werken	Wenn sie ein Thema interessiert, lesen sie es gerne.	Wenn sie ein Thema interessiert, lesen sie es gerne.
Religion	alles	0
VU	Tiertexte, Infos über Menschen (manche)	Physikal. Infos, lange Texte ohne Bilder (manche)

Fach	2. 1.Was lesen/schreiben die Buben gerne und was nicht gerne?	
	gerne	nicht gerne
Englisch	Fantasie, Krimi, Gruselgeschichte	Arbeitsaufträge (kann nicht beantwortet werden aufgrund des Lernlevels)
Musik	Geschichten kreativ aufbereitet, Info	Fakten
Mathe	?	?
Textiles Werken	Wenn sie ein Thema interessiert, lesen sie es gerne.	Wenn sie ein Thema interessiert, lesen sie es gerne.
Religion	Dialoge	längere Texte
VU	Infs über Geologie, Weltraum	lange Texte ohne Bilder

Fach	3. Mit welchen Medien (Computer, Buch, CD-Rom…) arbeiten	
	Mädchen bevorzugt	Buben bevorzugt
Englisch	Buch	Computer
	sehe keinen Unterschied	
Musik	sehe keinen Unterschied	
Mathe	Arbeitsblätter	PC (2x), Handy

Textiles Werken	sehe keinen Unterschied, nur analoge Leseweise möglich im textilen Werksaal	
Religion	beide bevorzugt neue Medien, Mädchen lieber als Buben mit Texten	
VU	manche eher Bücher	manche eher Computer

Fach	4. 1. Wie kannst du in deinem Fach Mädchen zum Lesen/Schreiben anregen?				
Englisch	gute Aufgabenstellungen, lebensnah, an ihren Interessen orientiert				
	unterschiedliche Aufgabenstellungen: Spiele, Skeletttexte, Bildgeschichten, Infogapaufgaben				
Musik	kreative Aufträge, die sie dann präsentieren sollen				
Mathe	Aufgaben mit offener Struktur, Tüfftelaufgaben,				
	auf die Wichtigkeit des aufmerksamen Lesens hinweisen				
Textiles Werken	zu einem Thema, Produkt eine Geschichte schreiben lassen				
Religion	Themen wie Liebe, Freundschaft				
VU	keine Antwort				

	4.2. Wie kannst du in deinem Fach Mädchen zum Lesen/Schreiben anregen?				
Fach					
	gute Aufgabenstellungen, lebensnah, an ihren Interessen orientiert				
Englisch	unterschiedliche Aufgabenstellungen: Spiele, Skeletttexte, Bildgeschichten, Infogapaufgaben				
	kreative Aufträge, die sie dann präsentieren sollen				
Musik	Aufgaben mit offener Struktur, Tüfftelaufgaben,				
Mathe	auf die Wichtigkeit des aufmerksamen Lesens hinweisen				
Textiles Werken	zu einem Thema, Produkt (einen Song, ein Lied) schreiben lassen				
Religion	Phantasiereisen, Science Fiction				
VU	am PC schreiben lassen				

Fach	5.1. Hast du den Eindruck, dass die Mädchen über ausreichend Lese- und Schreibkompetenz verfügen, um die Aufgabenstellungen im Fach bewältigen zu können?		
	ausreichend	mittel	nicht ausreichend
Englisch	x		x
	x		
Musik		x	
Mathe		unterschiedlich	
	x		
Textiles Werken	x		
Religion			nicht allgemein beantwortbar
VU	x		

Begründung: "Drüberlesen" Leseverständnisfragen der Arbeitsaufträge

individuell unterschiedlich
manchmal sind sie ungeduldig Aufgabenstellungen selbst zu lösen
sehr unterschiedlich
nehmen es jedoch zu wenig wichtig
verstehen die Aufgabenstellungen

Fach	**5.1. Hast du den Eindruck, dass die Mädchen über ausreichend Lese- und Schreibkompetenz verfügen, um die Aufgabenstellungen im Fach bewältigen zu können?**		
	ausreichend	mittel	nicht ausreichend
Englisch	x	x	x
	x		
Musik		x	x
Mathe		unterschiedlich	
	x		
Textiles Werken	x		
Religion			nicht allgemein beantwortbar
VU	x		

Begründung: "Drüberlesen" Leseverständnisproblem der Arbeitsaufträge
individuell unterschiedlich
manchmal sind sie ungeduldig Aufgabenstellungen selbst zu lösen
sehr unterschiedlich
nehmen es jedoch zu wenig wichtig
verstehen die Aufgabenstellungen
Manche haben recht wenig Rechtschreibkenntnisse bzw. die Motivation ein Wort genau zu schreiben
Manche schreiben sehr kurze Texte

Datenreihe 6_Klassenlektüre_Motivation (**Fragenbogen-Warum motivert die Klassenlektüre zum Lesen**, Auswertung_Fragebogen_Warum motivert die Klassenlektüre zum Lesen, DR6-Auswertung mit Grafiken

Fragebogen „Warum motiviert die Klassenlektüre zum Lesen?“

1. Hast du das Buch fertig gelesen?

○ Ja

○ Nein

Wenn nein, warum nicht?

_____

_____

Bitte überspringe Frage 2-4, wenn du das Buch gelesen hast.

2. Wenn du das Buch noch nicht fertig gelesen hast, was könnte deine Lehrerin tun, um dich zum Lesen zu motivieren?

○ Lesestunden einführen

○ Mir einen Lesecoach zur Verfügung stellen.

○ Mich nur Teile lesen lassen.

○ _____

3. Was könnten deine Eltern tun, um dich zum Lesen zu motivieren?

○ Mit dir gemeinsam das Buch lesen

○ _____

4. Von wem würdest du dich sonst noch am ehesten motivieren lassen?

○ von meiner Schulfreundin/meinem Schulfreund

○ von meiner Oma/ meinem Opa

○ von meinem Vater

○ _____

5. Wie viele Sterne erhält dein Buch? Markiere die Anzahl!

★ ★ ★ ★ ★ (5 Sterne = spitzenklasse, 1 Stern = grottenschlecht)

6. Was hat dir an dem Buch gefallen?

○ Ein Junge bzw. ein Mädchen die Hauptrolle spielt

○ Die Handlung spannend ist
○ Mich das Thema interessiert
○ Die Schrift groß ist.
○ Das Buch wenige Seiten hat.

○ _____

7. Was hat dir an dem Buch nicht gefallen?

○ Ein Junge bzw. ein Mädchen die Hauptrolle spielt

○ Die Handlung langweilig ist
○ Mich das Thema nicht interessiert
○ Die Schrift zu klein ist.
○ Das Buch zu viele Seiten hat.

○ _____

8. Findest du, dass das Buch nur für Mädchen oder nur für Buben ist?

○ nur für Mädchen

○ nur für Buben

Ich bin der Meinung, weil…

9. Gibt es etwas, worüber du dir durch das Buch erstmals Gedanken gemacht hast?[1]

○ Ja ○ Nein

Wenn ja, worüber? _____

10. Gibt es etwas im Buch, worüber du gerne mehr erfahren möchtest?[2]

○ Ja ○ Nein

Wenn ja, worüber? _____

11. Spielst du selbst Computerspiele?

○ Ja ○ Nein

Wenn ja, welche? _____

12. Liest du gut?

○ Ja ○ Nein

[1] Frage aus Fragebogen von Schöner 2013
[2] Ebda

Datenreihe 6_Klassenlektüre_Motivation (Fragenbogen-Warum motivert die Klassenlektüre zum Lesen, **Auswertung_Fragebogen_Warum motivert die Klassenlektüre zum Lesen**, DR6-Auswertung mit Grafiken

Fragebogen "Warum motiviert die Klassenlektüre zum Lesen?"

	1. Hast du das Buch fertig ge-lesen?	2. Lehr-erin-Motivation	3. Eltern-Motivation	4. Wer motiviert?	5. Sterne	6. Was gefallen?	7. Was nicht ge-fallen?	8. Buben / Mäd-chen buch	9. Erst-mals Ge-danken?	10. Mehr erfah-ren?	11. Computer-spiele/ Welche?	12. Liest du gut?
1 G/m	ja				4,5	Spannung		Weder noch	nein	nein	nein	ja
2 G/m	ja				4	Spannung	Es unlogisch ist!	Nur Buben, Buben mehr Computer spielen	nein	Ja, welche Drogen Karloffs Mutter nimmt	nein	Ja, nur wenn es spannend ist.
3 G/m	ja				5	Spannung	Dass das Ende doof ist.	Für beide	nein	nein	Ja, viele	ja
4 G/w	ja				3	Spannung	Thema nicht interessiert	Für beide	nein	nein	nein	ja
5 G/m	ja				4	Thema inter-essiert	Buch zu viele Seiten	Für beide	nein	nein	Ja (die die mir gefallen)	Ja/nein/keine Ahnung
6 G/w	ja		Mir ein Buch kaufen		5	Spannung	Schrift zu klein	Für beide	nein	nein	nein	ja
7 G/m	ja				4	Thema inter-essiert Spannung	Buch zu viele Seiten, Schrift zu klein	Für beide	nein	nein	Ja, Siedler	ja
8 G/w	Nein, keine Zeit			Oma/ Opa	2			Für beide	nein	nein	nein	ja
9 G/w	ja				3			Für beide, weil es um ein wichtiges Thema geht	nein	nein	Ja, Tierspiele	ja
10 G/w	ja				2	Dass das Buch für Buben u Mädchen ist	Thema nicht interessiert	Für beide	Ja, dass Vater sich ermordet hat	nein	nein	ja
11	ja		Ich		4	Thema inter-		Für	nein	nein	Ja	ja

G/m			lese sowi eso			essiert		beide			(Planetside, World of tanks, World of planes, Minecarft, Testdiriv unlimited 2	
12 G/m	Nein, weil ich es heute fertig lese			Oma/ Opa, Schul-freun-dIn, Vater	5	Thema inter-essiert	Mir hat alles gefalle n	Für beide	nein	nein	Ja, Sportspiele	ja
13 G/m	ja			Von meine m Schulfr eund	3,5	Spannung es ist lustig	Nichts hat mir nicht gefalle n	Für beide	nein	nein	Ja, alles mögliche	naja
14 Z/w	ja				4	Alles ange-kreuzt	Mir hat alles ge-fallen	Für beide	nein	nein	nein	naja
15 Z/m	Nein, weil ich noch nicht fertig bin	Mich nur Teile lesen lassen	Weiß net	Weiß net	5 (?)				nein	nein	ja	nein
16 G/m	ja		Brau chen sie nicht		5	Thema inter-essiert Spannung	Schrift zu groß ist	k.A.	nein	Ja, wo das Spiel hingelang t	Ja, Minecraft, Holo 3	ja
17 G/m	ja				5	Spannung	War super Buch	beides	Ja, wenn man sieht, wie jemand stirbt	nein	Ja, allesmöglic he	naja
18 Z/w	ja				4	Ein Mädchen die Haupt-rolle spielt, mich Thema inter-essiert		Für beide	Ja, wie es damals für die Mensche n war	nein	nein	ja
19 G/m	ja				4	Thema inter-essiert Spannung		Für beide	nein	nein	nein	ja
20 G/m	ja				4	Spannung	Teilwei se langwe ilig	k.A.	nein	nein	nein	Keine Ahnung (ja!)
21 G/m	ja				4	Spannung	nichts	Nur für Buben, weil ein Bub die Haupt-	nein	nein	Ja, Minecraft	ja

								rolle spielt				
27 Z/m	nein	nix	nix	Von meiner Schul-freun-dIn	1	Buch wenig Seiten hat	Handlung lang-weilig	neutral	Ja, wie die Zeit so war, rassis-tisch	nein	selten	ja
23 G/m	ja				3	Spannung	nichts	Für beide	nein	nein	selten	ja
24 G/w	ja				4	Thema inter-essiert	nix	Für beide	nein	nein	ja	ja
25 Z/w	Nein, zu wenig Zeit	Ich brauche einfach mehr Zeit in meiner Freizeit	Ich brau-che mehr Zeit	Zeit	3	Thema inter-essiert	Es zieht sich so in die Länge	Für beide	nein	nein	nein	naja
26 G/w					3	Spannung	Thema nicht interes siert	Für beide, ich es ge-lesen habe und meine, dass es Mäd-chen auch lesen kön-nen	nein	nein	nein	ja

Datenreihe 7_Medien (**Fragebogen_Medien die zum Lesen motivieren**, Auswertung_Medien die zum Lesen motivieren, DR7-Auswertung mit Grafiken)

Fragebogen „Medien, die zum Lesen motivieren“

1. Mit welchen Medien arbeitest du bevorzugt, um deine Aufgaben in der Schule zu lösen?

- ○ Buch
- ○ Internet
- ○ CD-Rom
- ○ Moodle
- ○ Handy
- ○ Zeitschrift
- ○ Zeitung
- ○ Sonstiges _____

2. Haben dich die Mindmap-Aufträge motiviert, mehr über die Themen der Bücher zu erfahren?

○ Ja ○ Nein

3. Haben die Mindmap-Aufträge bewirkt, dass du Neues über die Themen der Bücher erfahren hast?

○ Wenn ja, was genau?

_____

4. Wenn du Arbeitsaufträge bzw. Texte in der Schule liest, verstehst du immer, was gemeint ist?

○ Ja ○ Nein

5. Denkst du, dass du/ihr mit deinem/eurem Produkt andere Mädchen und Buben das Buch schmackhaft machen kannst?

○ Ja, weil _____

○ Nein, weil _____

Datenreihe 7_Medien (Fragebogen_Medien die zum Lesen motivieren, **Auswertung_Medien, die zum Lesen motivieren**, DR7-Auswertung mit Grafiken)

Auswertung: Fragebogen „Medien, die zum Lesen motivieren“

	1. Mit welchen Medien arbeitest du bevorzugt, um deine Aufgaben in der Schule zu lösen?	2. Haben dich die Mindmap-Aufträge motiviert, mehr über die Themen der Bücher zu erfahren?	3. Haben die Mindmap-Aufträge bewirkt, dass du Neues über die Themen der Bücher erfahren hast?	4. Wenn du Arbeitsaufträge bzw. Texte in der Schule liest, verstehst du immer, was gemeint ist?	5. Denkst du, dass du/ihr mit deinem/eurem Produkt andere Mädchen und Buben das Buch schmackhaft machen kannst?
1 G/m	Arbeitsblätter	naja	Über den Autor	ja	Ja, weil es, glaube ich, recht interessant geworden ist.
2 G/m	Buch, CD-Rom	ja	nein	ja	Ich sah, dass Kinder unser Domino bestaunten.
3 G/m	Buch	ja		ja	Das Computerspiel cool ist.
4 G/w	Moodle, Handy	ja		Nein (meistens)	Man erkennt, um was es geht! (Trailer)
5 G/m	Buch, Moodle	ja	nein	Nein (manchmal)	Ja, weil es spannend aussieht. (Stop-Motion-Film)
6 G/w	Buch, Internet, CD-Rom	nein	nein	Nein (mittel)	Das Buch so langweilig ist. (Fotostory)
7 G/m	Buch	ja	nein	ja	Nein (Domino), weil man das Buch zuerst gelesen haben sollte.
8 G/w	Internet	nein	nein	Nein (jein)	Ja, weil wir das Ende offen gelassen haben (Fotostory).
9 G/w	Buch, Internet, Moodle	ja	Dass man sich nicht vom Titel, sondern vom Inhalt überzeugen lassen sollte	Nein (naja)	Ja, weil es lustig ist (Fotostory)
10 G/w	Buch, Moodle, Zeitschrift, Zeitung	nein	nein	nein	Ja, weil es ein cooler Trailer war.
11 G/m	Buch, Internet	nein	nein	ja	Es (Stop-Motion-Film) gut geworden ist.
12 G/m	Buch, Moodle	Nein, ja	Ja, wie das mit der Apartheid war.	ja	Ja, weil das Thema Jungs sehr gefällt (Domino)
13 G/m	Internet, Moodle, Handy	nein		Nein (nicht immer)	Keine Ahnung (Fotostory)
14 Z/w	MindMap	naja	Ja, wie das Buch genau ist.	Nein (naja)	Ja, weil unser Produkt ganz cool geworden ist (Lückentext)

15 Z/m	Buch, Internet, Moodle, Handy, Zeitung, You Tube	nein		ja	Ja, weil wir einen Film gemacht haben (Trailer)
16 G/m	k.A.				
17 G/m	Buch, Internet, Handy	nein	Apartheid	ja	Ja, weil man das Thema kennt (Fotostory).
18 Z/w	Buch, Internet, Moodle, Zeitschrift, Zeitung	ja	Wie schlimm die Apartheid damals war!	Ja, meistens	Nein, weil ich glaube, dass das Thema wenige interessiert (Charakterfragebogen)
19 G/m	Moodle, Arbeitsblätter	nein		Manchmal nicht	Ja, weil der Film spannend ist. (Stop Motion Film)
20 G/m	Buch, Moodle, Zettel	nein	nein	nein	Ja, weil es für Buben interessant ist anzuschauen (Stop Motion-Film). Nein, weil es für Mädchen uninteressant ist, anzuschauen.
21 G/m	Buch, Internet	nein	nein	ja	Ja, weil man wissen will, wer diese Person ist.
22 Z/m	k.A.				
23 G/m	Internet, Handy	nein	nein	Nicht immer	Ja, weil es lustig war (Stop Motion Film, Fotos)
24 G/w	Internet	nein	nein	nein	Ja, weil unser Produkt cool ist. (Stop Motion Film)
25 Z/w	Buch, Internet, „Eltern fragen“	ja	Ja, es war ein ganz anderes Leben.	nein	Ja, weil es interessant ist. (Lückentext)
26 G/w	Buch, Internet, Handy	nein	nein	nein	Ja, weil unser Computerspiel cool war und der Charakter-fragebogen auch.

Datenreihe 8_Deine Meinung als Leseexpertin (**Pinnwand_Deine Meinung als LeseexpertIn**, Fragebogen_Lesen sichtbar machen_Was ich dazu sagen möchte, Auswerten_Lesen sichtbar machen_Was ich dazu sagen möchte, DR8-Auswertung mit Tabellen)

Kopiervorlage

Deine Meinung als Lese-ExpertIn ist gefragt!
Bitte bewerte <u>jedes</u> IMST-Arbeitsblatt, indem du Folgendes auf das untere Ende jedes Blattes notierst:

☺	☹	**Wie findest du die Aufgabe?**
leicht	**schwierig**	**Wie ist der Schwierigkeitsgrad dieser Aufgabe?**
interessant	**fad**	**Wie findest du den Inhalt der Aufgabe?**

Das heißt, angenommen die Aufgabe ist ☺, die Aufgabe ist leicht für dich und du findest den Inhalt der Aufgabe interessant, dann schreibst du – nach Erledigung deiner Aufgabe - aufs untere Ende des Arbeitsblattes: ☺*, leicht, interessant.* Dann erst gibst du das Blatt ab!

Datenreihe 8_Deine Meinung als Leseexpertin (Pinnwand_Deine Meinung als LeseexpertIn, **Fragebogen_Lesen sichtbar machen_Was ich dazu sagen möchte**, Auswerten_Lesen sichtbar machen_Was ich dazu sagen möchte, DR8-Auswertung mit Tabellen)

Lesen sichtbar machen! „Was ich dazu sagen möchte…“

1. Fragen zum Buch deiner Wahl beim Literaturfrühstück

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

2. Buchcover-Vergleich

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

3. Fragebogen zu deinen Leseinteressen

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

4. Leseprotokoll

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

5. Bericht

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

6. Drei Gedanken zum Buch

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

7. Rezension + AutorIn-Info

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

8. Meinung zu Computerspiele, Mädchen/Burschen, Reise

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

9. Schularbeit

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

10. Katzendîner

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

11. Romancheck

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

12. Sachtext (Computer, Mädchen/Buben, Apartheid, Südafrika) und W-Fragen

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

13. Arbeit in den Projektgruppen

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

14. Logoslam

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

15. Arbeit am eigenen Produkt

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

16. Produktpräsentation

✓ Persönliches Gefühl ☺ ☹

weil _____

✓ Schwierigkeit der Aufgabe ○ leicht ○ schwierig

✓ Inhalt der Aufgabe ○ interessant ○ langweilig

Datenreihe 8_Deine Meinung als Leseexpertin (Pinnwand_Deine Meinung als LeseexpertIn, Fragebogen_Lesen sichtbar machen_Was ich dazu sagen möchte, **Auswerten_Lesen sichtbar machen_Was ich dazu sagen möchte**, DR8-Auswertung mit Tabellen)

	1. Fragen zum Buch deiner Wahl beim Literaturfrühstück						2. Buchcover-Vergleich						3. Fragebogen Leseinteressen						4. Leseprotokoll						5. Bericht					
	☺	☹	lei	schwie	int	langw	☺	☹	lei	schwie	int	langw	☺	☹	lei	schwie	int	langw	☺	☹	lei	schwie	int	langw	☺	☹	lei	schwie	int	langw
1 G/m	x		x		x									x	x			x		x	x			x	x		x		x	
2 G/m	x		x		x		x		x			x	x		x		x		x		x			x	x		m		x	
3 G/m	x		x			x	x		x		x		x		x			x	x		x			x	x		x		x	
4 G/w	x		x		x			x	x			x	x		x		x		x		x		x			x	m		x	
5 G/m	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	
6 G/w		x	x			x	x							x	x			x		x	x			x	x		x		x	
7 G/m	x		x		x		x		x		x		x		x		x			x		x		x		x		x	x	
8 G/w	m		x		x		x		x		x			x	x			x		x	x			x		x				x
9 G/w	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		m		x		x		m		x	
10 G/w	x		x			x		x	x			x		x	x			x	m			x			x		x			x
11 G/m	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	
12 G/m	x		x		x		x		x		x		x		x			x	x		x		x		x		x		x	
13 G/m	x		m		m		x		x		x		x		x		m		x			x	x		x		x		x	
14	x		x		x		x		m			x		x	x		x		x		x		x			x		x		x

Z/w																														
15 Z/m	x		x		x		x				x		x		x			x	x		x		x			x		x	x	
16 G/m																														
17 G/m	x		x		x		x		x		x		x		x				x			x	x			x		x		x
18 Z/w	x						x		x			x	x		x		x		x		x			x			x		x	
19 G/m			x		x		x		x		m			x	x			x		x	x			x	x		x		x	
20 G/m			x		x				x			x			x			x			x			x			x		x	
21 G/m	x		x			x	x		x			x	x		x			x	x		x			x	x		x			x
22 Z/m																														
23 G/m		x	x			x			x	x		x	x		x		x			x	x			x		x		x		x
24 G/w		x	x			x	m		x			x	x		x			x		x	x			x			x			x
25 Z/w	x		x		x		x		m			x			x	x	x		x		x		x			x		x		x
26 G/w	x		x		x			x	x			x	x		x		x			x	x			x	x		x		x	

Datenreihe 8_Deine Meinung als Leseexpertin (Pinnwand_Deine Meinung als LeseexpertIn, Fragebogen_Lesen sichtbar machen_Was ich dazu sagen möchte, Auswerten_Lesen sichtbar machen_Was ich dazu sagen möchte, **DR8-Auswertung mit Tabellen**)

An der Befragung haben 10 Mädchen und 14 Buben aus der Klasse teilgenommen!

1. Fragen zum Buch deiner Wahl beim "Literaturfrühstück"												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	70	10	20	0	90	0	0	10	60	0	30	10
Buben	79	0	7	14	93	7	0	0	71	0	21	7

2. Buchcover-Vergleich												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	60	10	30	0	70	20	0	10	20	0	70	10
Buben	79	0	0	21	79	0	7	14	57	7	29	21

3. Fragebogen Leseinteressen												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	50	0	40	10	100	0	0	0	60	0	40	0
Buben	79	0	14	7	100	0	0	0	36	7	50	0

4. Leseprotokoll												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	50	10	40	0	80	10	10	0	40	0	50	10
Buben	64	0	29	7	79	0	21	0	43	0	57	0

5. Bericht												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	40	0	40	20	50	20	20	10	50	0	50	0
Buben	64	0	29	7	64	7	29	0	69	0	21	0

6. Drei Gedanken zum Buch												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	70	0	20	10	100	0	0	0	60	10	30	0
Buben	71	0	21	7	100	0	0	0	64	0	36	0

7. Rezension und AutorIn-Info												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	60	10	10	20	90	10	0	0	70	0	30	0
Buben	71	0	14	14	71	0	21	7	57	0	36	7

8. Meinung zu Computerspiele, Mädchen/Burschen, Reise												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	50	0	20	30	80	0	0	20	20	10	60	10
Buben	71	0	14	14	93	0	7	0	64	0	36	0

9.Schularbeit												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	60	0	40	0	10	50	20	20	40	10	40	0
Buben	57	0	29	14	50	0	21	29	57	7	29	7

10. KatzendÎner												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	40	20	30	10	40	30	30	0	20	0	80	0
Buben	57	0	21	21	50	29	14	7	36	7	50	7

11. Romancheck												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	70	0	30	0	70	0	20	10	50	0	40	10
Buben	71	0	7	21	79	0	7	14	50	0	43	7

12. Sachtext und W-Fragen												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	70	0	30	0	70	0	20	10	50	0	50	0
Buben	43	0	29	29	71,43	0	7,14	21,43	36	0	43	21

13. Arbeit in den Projektgruppen												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	80	0	20	0	80	10	0	10	60	10	30	0
Buben	71,43	0	7,14	21,43	71,43	7,14	7,14	14,29	64	0	29	7

14. Logoslam												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	60	0	40	0	90	10	0	0	50	10	20	20
Buben	57		21	21	86	0	7	7	50	0	43	7

15. Arbeit am eigenen Produkt												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	**100**	0	0	0	80	20	0	0	**100**	0	0	0
Buben	**86**	0	0	14	79	0	14	7	**79**	0	14	7

Bei der Finissage (Produktpräsentation) waren 7 Kinder bei der Konfliktbuddy-Ausbildung und 1 Kind hat gefehlt. Daher gehen wir von 17 Kindern (8 Mädchen, 9 Buben) aus, die an der Befragung teilgenommen haben.

16. Produktpräsentation												
	☺	😐	☹	o.A.	leicht	mittel	schwierig	o.A.	interessant	mittel	langweilig	o.A.
Mädchen	**100**	0	0	0	**100**	0	0	0	88	0	13	0
Buben	67	0	22	11	78	0	22	0	67	0	33	0

Die Top 10 der Aufgabenstellungen aus Mädchen-Sicht		
	☺	interessant
1. Arbeit am eigenen Produkt	100	100
2. Produktpräsentation	100	88
3. Arbeit in der Projektgruppe	80	60
4. Literaturfrühstück	70	60
4.Drei Gedanken zum Buch	70	60
5. Rezension u. AutorIn-Info	60	70
6. Romancheck	70	50
7. Sachtext und W-Fragen*	70	50
8. Logoslam	60	50
9. Fragebogen "Leseinteressen"	50	60
10. Schularbeit	60	40

* Obwohl "Romancheck" und "Sachtext und W-Fragen" den gleichen Wert haben, reihe ich den Romancheck an 6. Stelle, da ihn 40% aller Mädchen langweilig und den

"Sachtext mit W-Fragen" 50% aller Mädchen langweilig finden.

Beim Punkt "Arbeit am eigenen Produkt" finden sich folgende Anmerkungen als Begründung für die Entscheidung:

es lustig war, wir unser Produkt so schnell geschafft haben

Beim Punkt "Produktpräsentation" finden sich folgende Anmerkungen als Begründung für die Entscheidung:

unser Computerspiel so cool war, wir viel verkauft haben (Popcorn und Getränke) und viele Leute den Film angeschaut haben

Beim Punkt "Literaturfrühstück" finden sich folgende Anmerkungen als Begründung für die Entscheidung:

es mein Lieblingsbuch ist, es voll cool ist, es mein Lieblingsbuch ist

Die Top 10 der Aufgabenstellungen aus Buben-Sicht		
	☺	interessant
1. Arbeit am eigenen Produkt	86	79
2. Literaturfrühstück	79	71
3. Buchcover-Vergleich	79	57
4. Arbeit in den Projektgruppen	71	64
4. Meinung zu Computerspielen, etc.	71	64
4. Drei Gedanken zum Buch	71	64
5. Produktpräsentation	67	67
6. Bericht	64	69
7. Rezension und AutorIn-Info	71	57
8. Romancheck	71	50
9. Schularbeit	57	57
10. Fragebogen "Lesegewohnheiten" *	79	36

* An 10. Stelle, weil 50% aller befragten Buben den Fragenbogen "Lesegewohnheiten" als "langweilig" bewertet haben.

Datenreihe 9_Abschlusswoche_Kinder (**IMST-Abschlusswoche-Fragebogen**,
Auswertung_D9_Abschlusswoche Kinder, DR9-Auswertung mit Tabellen

Was habe ich in der IMST-Projektabschlusswoche gelernt

1. Was habe ich in dieser Woche gemacht?

	Mo	Di	Mi	Do	Fr
OL/VU					
Arbeit am Produkt					

2. Wie haben mir die Workshops gefallen? (*Kreuze das Passende an: 1=sehr gut, 5=gar nicht*)

Musik-Workshop	1	2	3	4	5
Anti-Diskriminierungsstelle	1	2	3	4	5
Südafrika-Workshop	1	2	3	4	5
Cybermobbing	1	2	3	4	5
Kunst-Workshop	1	2	3	4	5
Englisch-Kurs	1	2	3	4	5
Radio Igel	1	2	3	4	5

3. Wie zufrieden bist du mit dieser Woche? (*Kreuze das Passende an: 1=sehr gut, 5=gar nicht*)

1 2 3 4 5

4. Was hat dir in dieser Woche besonders gefallen?

5. Was hat dich in dieser Woche gestört?

6. Wenn wir wieder so ein Projekt machen, was sollte unbedingt so bleiben?

7. Wenn wir wieder so ein Projekt machen, was sollte sich unbedingt verändern?

8. Welche Stärke habe ich in dieser Woche aktiviert?

9. Wie ist es mir in der Gruppe gegangen?

○ In der Gruppe habe ich mich sehr wohlgefühlt und konnte meine Ideen einbringen.

○ In der Gruppe haben wir sehr viel gestritten.

○ Ich bin mit unserem Produkt sehr zufrieden.

○ Ich habe mich an der Gruppenarbeit nicht beteiligt.

○ In unserer Gruppe hat jeder etwas anderes gemacht.

10. Für meine nächste Gruppenarbeit nehme ich mir vor, dass…

DANKE FÜR DEINE MITARBEIT!

Datenreihe 9_Abschlusswoche_Kinder (IMST-Abschlusswoche-Fragebogen, **Auswertung_D9_Abschlusswoche Kinder**, DR9-Auswertung mit Tabelle)

1. Was habe ich in dieser Woche gelernt?	2. Workshops						3. Wie zufrieden bist du mit dieser Woche?	4. Was hat dir an dieser Woche besonders gefallen?	5. Was hat dich in dieser Woche gestört?	6. Wenn wir wieder so ein Projekt machen, was sollte unbedingt so bleiben?	7. Wenn wir wieder so ein Projekt machen, was sollte sich unbedingt verändern?	8. Welche Stärke habe ich in dieser Woche aktiviert?	9. Wie ist es mir in der Gruppe gegangen?					10. Für meine nächste Gruppe nehme ich mir vor, dass…
OL/VU	2	3	x	x	4	4	3	nichts	Es gab wenig OL!		Es sollte mehr OL geben.	keine	x				x	Wir etwas zusammen machen.
OL/VU Arbeit am Produkt	3	3	4	4	4	x	3		Das wir kein Turnen bzw. Religion hatten.	Workshops, die in etwa 1:30 dauern.	Dass alle an den gleichen Workshops dabei sind!	Bei Workshops aufpassen		x	x			Jeder sich die Gruppe selbst aussuchen darf; nicht schreien.
Radio Igel	4	2	3	x	x	2	2	Radio Igel	nichts	Pausen	Nicht so viele Workshops	Stimme			x			Ich mehr tue!
OL/VU Arbeit am Produkt	3	4		x	x	5	5	Den Film drehen	Kein WE hatten	Projektgruppen gemischt		Organisieren, Kamera halten, drehen	x		x			Alles gleich gut bleibt
OL/VU Arbeit am Produkt	4	4	x	3	3	5	2	Der Freitag, wo alle meinen/unseren Film sahen.	nichts	alles	nichts			x	x		x	Ich keinen Blödsinn mache.
Radio Igel (1)																		
Arbeit am Produkt	1	5	x	x	4	3	3	Das wir nicht OL	Dass die nN nicht	Der Preis	Die Gruppen	Versöhnungs- und	x	x	x			Dass ich nicht so viel

								machen mussten.	mitgemacht hat.			Nachgebestärke						streite.
OL/VU Arbeit am Produkt	2	2	x	x	2	2	1	Dass man nicht lernen musste.	Dass wir so schnell fertig waren.	Logoslam	Eine Woche weniger Zeit	Teamfähigkeit	x	x	x	x	x	Ich nicht so viel streite.
Fotostory	3	3	x	x	x	3	2	Sie Arbeit am Produkt		Die gute Gruppenarbeit	Gruppeneinteilung	Selbstbewusstsein			x			Ich mehr Ideen einbringe.
OL	1	2	x	x	1	2	2	Mathe				rechnen			x	x		
Arbeit am Produkt	4	4	x	x	1	3	2	Präsen-tation	Dass wir nicht turnen gehen konnten.	Gruppe	Logowoche, Abschluss-woche	Trailer machen	x		x			Ich mich wieder gut beteilige.
Radio Igel (1)																		
	5	4	x	x	x	3	2	Arbeit am Produkt	Die die nicht mitgemacht haben!	alles	nichts	Keine Ahnung	x		x			
Radio Igel (1)																		
Domino	2	4	1	4	1	3	2	alles	Die wenige OL-Zeit	alles	Es sollte zwei Wochen dauern.	keine	x		x			
OL/Arbeit am Produkt	3	x	x	3	x	x	3	Cybermobbing-Workshop	Dass ich nicht genau beim IMST-Projekt wusste, was ich tun sollte	Dass man sich ein Produkt aussuchen kann	Gruppen selbst einteilen	Konzen-triert arbeiten	x					Dass die Mitglieder zufrieden sind
Lückentext	3	2	1	x	x	x	3	Arbeit am Lückentext	Dass ich am Do und Fr nicht da war	alles	nichts	keine		x	x			Ich nicht so viel mit den Jungs streite!
LZK, Radio	5	5			5	5	1	Dass ich viele LZK geschafft habe.	nichts	Weiß net	Weiß net	Weiß nicht			x		x	Weiß nicht
Radio Igel (1)																		
Produkt, Radio	5	2	3	x	x	3	5	Nichts, weil ich alles versaut habe	Dass ich alles versaut habe	Nichts	alles		x		x			Ich nicht alles so scheiße mache
OL, Arbeit am Produkt	2	2		2		2	2	Dass man sich mehr kennenlernt	Dass nicht alle Gruppenmit-glieder mitgemacht haben	Die Arbeitszeit	Dass der Rest in irgendeine Gruppe zusammengesteckt wurde	Teamfähigkeit	x	x	x			Ich nicht die Hauptrolle bin.
OL/VU u Arbeit am Produkt	4	3	x	x	1	2	2	Die Präsen-tation und dass der Matthias das Computerspiel fertig gemacht	Dass von den coolen Stunden wegge-strichen wurde!	Die Zusammenarbeit mit Radioigel	Dass wir trotzdem Sport und WE haben!	Geduld (wegen nN), Langeweile			x			

								hat										
Radio Igel (1)																		
Arbeit am Produkt, Radio Igel	2	3	x	x	x	x	1	Ton, schneiden	n.N. (Gal)	Filme	Die Gruppen	Computerstärke		x	x			Ich wieder einen Film mache.
Radio Igel, Helsinki (1)																		
Stadtrundgang, Arbeit am Produkt	5	3	x	x	x	x	3	Buddyaus-bildung		Abschlussw oche	Mehr Zeit		x		x			
OL/VU	3	3	x	x	x	x	2	Konflikt-buddy-aus-bildung	Turnen ausgefallen ist	Dann Konflikt-buddyaus-bildung ist	Dass die Konfliktbuddy-ausbildung die ganze Woche ist	Beobach-tung und Bewertung trennen					x	Das Produkt herzeige
Produkt, Radio	5	5	5	5	5	1	3	Kein OL	nichts	alles	nichts	Konzentration	x		x			Es Spaß macht
Produkt	4	3	3	2	1	5	2	Präsen-tation	nichts	nichts	nichts	Zusammen arbeit			x			Ich besser arbeite.
Radio	x	2	x	x	x	3	3	Radio	nichts	alles	nichts			x				Ka????
Lückentext	3	2	1	x	1	2	3	Die Arbeit am Lückentext	Wir kein Turnen hatten	alles	nichts						x	Ich mehr mit anderen arbeite
OL/VU, Arbeit am Produkt	3	4	x	x	1	2	4	Den Charakter-fragebogen mit nN (Mila) machen	Dass wir nur wenig OL hatten	Projektgruppen		Noch besser selbst-ständig organi-sieren	x		x			

Datenreihe 10_Produkt (**Reflexionsbogen_Projektgruppe_Produkt-beschreibung**, Auswertung-IMST-Projektgruppe-Produktbeschreibung)

IMST-Projektgruppe
Produktbeschreibung

① Beschreibt kurz euer Produkt?

② Wie kann euer Produkt im Unterricht eingesetzt werden, damit anderen Jugendlichen das Lesen des Romans schmackhaft gemacht werden kann?

③ Wie lange dauert der Einsatz des Produkts im Unterricht?

④ Welche zusätzliche Ausrüstung ist nötig, um die Materialien im Unterricht einsetzen zu können?

⑤ Was denkt ihr finden andere Jugendliche an eurem Produkt interessant?

⑥ Was meint ihr: Spricht euer Produkt eher Buben oder eher Mädchen an? Begründe deine Meinung!

Datenreihe 10_Produkt (Reflexionsbogen_Projektgruppe_Produkt-beschreibung, **Auswertung-IMST-Projektgruppe-Produktbeschreibung**)

Bewertung von		**Inhalt**	**Medium**	**Einsatzmöglichkeit**	**Einschätzung des Interesses**	**Einschätzung, wer angesprochen**		
w	**m**					**w**	**m**	**wm**
Gruppe 1								
x		Lückentext zu „Im Schatten des Zitronenbaums“	analog, folierter Lückentext bzw. Kopie zum Ausfüllen			x[3]		
	x	Domino zu „God Game“	analog, Dominoteile aus foliertem Papier					x
	x	s.o.	s.o.	nach dem Lesen des Buches	gar kein Interesse			x
	x	s.o.	s.o.	Nach dem Lesen des Buches, kann man die Fragen lesen	Das Spiel fasst kurz zusammen, worum es in „God Game“ geht.		x[4]	
Gruppe 2								
	x	„God Game“-Stop-Motion-Film mit Lego-Figuren	digitales Medium (Film)	Film vorführen	Film		x[5]	
	x	s.o.	s.o.	Herzeigen und sagen: „Das ist ein Ausschnitt.“	Dass unser Film „etwas“ gewalttätig ist.		x	
	x	s.o.	s.o.	Um eine Szene aus dem Buch zu zeigen.	Film		x[6]	
Gruppe 3								
x		„God Game“-Computerspi	analog (folierter Charakterfrage		Viele spielen gern			x

[3] „Weil das Buch eher für Mädchen ist.“
[4] „Weil das Buch eher für Buben geschrieben ist.“
[5] „Wegen der Schießereien.“
[6] „Weil das Buch meiner Meinung nach eher für Buben ist.“

		ele und Charakterfragebogen	bogen) didgital (Computerspiele)		Computerspiele, weil es lustig ist. Viele wollen wissen, welcher Figur im Buch sie am ähnlichsten sind.			
x		s.o.	s.o.	Austeilen und auswerten, mit dem Ziel die Charaktere im Buch besser kenn zu lernen	Dass es ein Computerspiel ist.		x[7]	x[8]
	x	s.o.	s.o.	herzeigen	Es ist ein Computerspiel!		x[9]	
	x	s.o.	s.o.	Überlegen, was das Computerspiel mit dem Buch zu tun hat.	Dass es ein Computerspiel ist.		x[10]	
	x	s.o.	s.o.	Computerspiele von Büchern regen Leute zum Lesen an.	Es ist ein Computerspiel!		x[11]	
Gruppe 4								
x		„God-Game“-Trailer	digital: Film	anschauen	Dass wir mitspielen.			x[12]
	x	s.o.	s.o.	Es ist ein lustiges Buch.	Das Drehen war witzig.			
x		s.o.	s.o.	anschauen	Das			x[13]

[7] „Computerspiel spricht eher Buben an, weil Jungs eher Computer spielen als Mädchen.“
[8] „Charakterfragebogen spricht beide an, weil er Jungs und Mädchen interessieren könnte.“
[9] „Eher Buben, weil Mädchen eher andere Spiele spielen.“
[10] „Eher Buben, weil mehr Buben Computer spielen.“
[11] „Buben, weil es darum geht, einen fetten Jungen mit Pizza zu bewerfen.“
[12] „Beide, da Buben und Mädchen mitspielen.“
[13] „Beide, weil Trailer meistens beide ansprechen.“

					Anschauen.			
Gruppe 5								
x		„God Game“-Fotostory	analoges Produkt digital in der Herstellung		Die Fotos der story und worum es geht			x
x		s.o.	s.o.	als eine Station von mehrern Produkten	Die Szenen			x[14]
x		s.o.	s.o.	Mam schaut sich die Fotos des Buches an und will wissen, wie es weitergeht.“	naja			x[15]
	x	s.o.	s.o.	Die Fotostory lesen und versuchen, zu verstehen, worum es im Roman geht.	Fotostory selbst			x
	x	s.o.	s.o.		Dass eine Art Comic ist			x

[14] „Beide, weil auch ein Mädchen in der Fotostory vorkommt.“
[15] Beide, weil Jungs und Mädchen vorkommen.“

2. Unterrichtsmaterialien für die IMST-Deutsch-Mindmap
2.1. Kopiervorlagen für Phase 1:
1. Blatt Forschungstagebuch/Leseportfolio

Datum: _____

Namen / Rolle der Teammitglieder:

1.
2.
3.
4.
5.

Name und Logo der Gruppe:

Schreibt vier wichtige Gruppen- und Kommunikationsregeln auf, damit eure Gruppenarbeit gelingt!

Welche Ideen zum Endprodukt des Projekts habt ihr? Soll jede Gruppe für sich ein Produkt machen oder soll es ein Gemeinschaftsprodukt sein? Diskutiert und schreibt eure Ideen auf!

2. Unterrichtsmaterialien für die IMST-Deutsch-Mindmap

2.1. Kopiervorlagen für Phase 1:

Teamrollen

TeamleiterIn

- **hat Produkt und Ziel immer vor Augen**
- **achtet darauf, dass Teilziele erreicht und Arbeitsaufträge erledigt werden**
- **achtet darauf, dass alle ihre Teamrollen einhalten**
- **bewahrt die Projektprotokolle auf**
- **holt sich bei Bedarf Unterstützung von der Lehrerin**
- **kommuniziert nach außen**

ProtokollführerIn

- **schreibt die Projektprotokolle**
- **sammelt alle Gruppenprodukte (Fotos, Texte etc.) im März**
- **sorgt dafür, dass der/die TeamleiterIn die Protokolle nach jeder Arbeitseinheit bekommt**

ZeitwächterIn

- **achtet auf die Einhaltung der Zeit in den Arbeitsphasen**
- **achtet auf die Einhaltung der Abgabetermine**
- **achtet darauf, dass keine Nebengespräche geführt werden (und wenn dies passiert, weist er die KollegInnen höflich darauf hin)**

StreitschlichterIn

- **achtet auf eine wertschätzenden, respektvollen Umgang im Team**
- **achtet darauf, dass alle sagen dürfen, was ihnen wichtig ist (auch die „Stillen“)**

wenn es einen Streit gibt, versucht er/sie gemeinsam mit den Streitenden Lösungen zu finden

2. Unterrichtsmaterialien für die IMST-Deutsch-Mindmap
2.1. Kopiervorlagen für Phase 1:
Projektziele und Phasen für das Forschungstagebuch

IMST-Projekt „God Game“ und „Zitronenbaum“

Worum geht es?

1. Du bist LeseforscherIn und erforschst dein Lesen. Forschungsfragen: Wann finden die Mädchen und Buben der Klasse Lesen cool? Warum wählen Mädchen und Buben ein bestimmtes Buch und warum nicht?

2. Du bist LehrerIn und erstellst coole Materialien für den Unterricht für andere Kinder, damit diese die beiden Bücher gerne lesen!

Was passiert wann?

Vorbereitung	**Planung (14.11.-20.12.2013)**	**Durchführung** **20.01.- 28.02.2014: Lesen** **03.03.-31.03.2014: IMST-MM**	**Präsentation** **24.03.-31.03.2013**	**Reflexion** **01.04.-03.04.2013**
Sommer 2013 Projekteinreichung +-bewilligung	1.Projektphasenplan vorstellen 2.Buchvorstellung 3.Gruppenbildung+ persönliches Forschungstagebuch 4. Aktionen in den MMs *	Portfolio zu Buch (+ Erstellen von Lernmaterialien)	Woche aller Fächer: Endprodukt	

*Es werden verschiedene Aktionen, die du erforschen kannst, in die MMs eingebaut!

2.2 Phase 2:

Anweisung für das Lesekarussell

Lesekarussell

Gruppenpuzzle: 1. Gruppen bilden 2. Ein Kapitel in so viele Abschnitte unterteilt, wie es Gruppen hat 3. Jede Gruppe liest die ihr zugeteilte Passage. Die Gruppenmitglieder »coachen« sich gegenseitig so, dass jeder selbständig alle wesentlichen Elemente wiedergeben kann. 4. Eine »ExpertInnenrunde« setzt die Geschichte gemäß Buch zusammen. 5. Plenum: Sind alle auf demselben Wissensstand?	Genaue Arbeitsanleitung mit Zeitvorgaben Zimmer umstuhlen Wandtafel fürs Plenum

Quelle: Unterrichtsmaterial zu „Im Schatten des Zitronenbaums“ S. 7, http://www.baobabbooks.ch/de/unterrichtsmaterialien/kagiso_lesego_molope_im_schatten_des_zitronenbaums/ [12.09.2012]

„Im Schatten des Zitronenbaums“ (183 Seiten)

1. Phase: 10 x 2er und 2 x 3er Gruppen bilden: Jede Gruppe liest ca. 13 Seiten. Fasst schriftlich mit 3-4 Sätzen zusammen, was sie gelesen hat.

Gruppe 1: 7-22
Gruppe 2: 23-38
Gruppe 3: 39-55
Gruppe 4: 56-68
Gruppe 5: 69-82
Gruppe 6: 83-93
Gruppe 7: 95-108
Gruppe 8: 109-122
Gruppe 9: 123-136
Gruppe 10: 137-150
Gruppe 11: 151-166
Gruppe 12: 167-183

2. Phase: Jetzt treffen sich zwei Gruppen zu 13 Personen (immer 1 Person aus einer 2-3er Gruppe) und erzählen sich der Reihe nach den Inhalt, jeweils in 3-4 Sätzen!

Ev. 3. Phase: Geschichte wird in der Großgruppe nacherzählt!

„God Game“ (238 Seiten)

1. Phase: 13 x 2er bilden: Jede Gruppe liest ca. 16 Seiten. Jede Gruppe liest ca. 13 Seiten. Fasst schriftlich mit 3-4 Sätzen zusammen, was sie gelesen hat.

Gruppe 1: 5-19
Gruppe 2: 20-37
Gruppe 3: 38-56
Gruppe 4: 57-74
Gruppe 5: 75-92

Gruppe 6: 93-110
Gruppe 7: 111-125
Gruppe 8: 126-143
Gruppe 9: 144-161
Gruppe 10: 161-176
Gruppe 11: 177-193
Gruppe 12: 194-212
Gruppe 13: 213-238

2. Phase: Jetzt treffen sich zwei Gruppen zu 13 Personen (immer 1 Person aus einer 2-3er Gruppe) und erzählen sich der Reihe nach den Inhalt!

Ev. 3. Phase: Geschichte wird in der Großgruppe nacherzählt!

2.2 Phase 2:

Zitate für den Zitatebrunch

Zitate „God Game“

Vor dem Bildschirm zu sitzen, Computer zu spielen und sich über die Kopfhörer mit Hardstyle zudröhnen zu lassen, war für ihn der Himmel auf Erden. (8)
Er wusste genau, wie Eva und Ole – seine Eltern - auf das Schreiben von der Schule reagieren würden. Sie würden nicht wütend werden wie seine Lehrerin, sondern unendlich traurig wie der Rektor. Und enttäuscht würden sie sein. Traurig und enttäuscht. Damit konnte Mads überhaupt nicht umgehen. Wenn sie ihn dich einmal so richtig zusammenstauchen würden und ihm für zwei Wochen das Taschengeld streichen und Fernsehverbot erteilen. Oder nein, Fernsehverbot besser nicht, aber das andere gerne. (9)
Er hatte als Erster in der Klasse lesen gelernt, und bis vor einem Jahr hatte er jeden Abend im bett gelesen, bis er eingeschlafen war. Ein Buch nach dem anderen hatte er verschlungen. Aber das war jetzt vorbei. Jetzt interessierte er sich nur noch für Computerspiele. Er brauchte täglich eine gewisse Dosis, sonst wurde er unruhig. Abends saß er oft stundenlang vor dem Bildschirm und spielte bis weit in die Nacht, statt Bücher zu lesen. (14)
Er war stolz, ein Gamer zu sein. Stolz darauf, ein guter Gamer zu sein, so wie ein Handwerker stolz auf sein gutes Handwerk ist. Sollten seine Eltern, Lehrer und alle möglichen blöden Erwachsenen doch meinen, dass die Jugend heutzutage viel zu viel vor dem Computer sitzt und sinnlose Spiele spielt, aber das ging ihm sonst wo vorbei. Die hatten doch keine Ahnung, wovon sie eigentlich redeten. Total altmodisch. Und das ganze Gerede davon, dass Kinder und Jugendliche, die Gewaltspiele spielten, davon selbst gewalttätig wurden, war absolut lächerlich. „Einigen Jugendlichen kann es durchaus schwerfallen, zwischen der Welt der Computerspiele und der Realität zu unterscheiden. (17)
So schnell konnte das also gehen. Eben noch quicklebendig und am Simsen und eine Sekunde später mausetot. Der Typ hatte sich von niemandem verabschieden können. Nicht einmal von sich selbst. Oder vom Leben….Ständig musste er daran denken, wem der Typ wohl gesimst hatte. Seiner Freundin? Seinen Eltern? Einem Kumpel?(41)
Ihm wurde klar, dass es sich bei „Alles“ nicht um irgendein selbst programmiertes Spiel handeln konnte. Die Grafik war eins a. Die Spielfiguren sahen aus wie echte Menschen. Wenn er sich eine aussuchte und dann mit dem Cursor über die Figur fuhr, bewegte sie sich, und die Animation konnte locker mit dem Allerbesten mithalten, was er je gesehen hatte…Das Game erinnerte ihn ein wenig

an SIMS, und das passte ihm gut in den Kram. Heute hatte er nämlich keine Lust, irgendwelche Leute umzubringen, auch nicht virtuell. (49)
Mads hatte sich ganz schön erschrocken. Er hatte überhaupt nicht vorgehabt, irgendjemanden zu erschießen, aber dann ging alles so schnell. Nachdem er vier, fünf Mal geschossen hatte, rannte der Rocker zurück zu seinem Motorrad und wollte es gerade starten, als ein Polizeiwagen mit Blaulicht in einem Affenzahn um die Ecke bog. (55)
Eigentlich ziemlich cool, so ein Spiel, das in der eigenen Stadt spielte. Vielleicht war das genau der Punkt, der Mads doch einige Stunden für dieses Game würde begeistern können. (55)
Was in aller Welt war das denn bitte für ein Spiel??? Wenn das, was im Game passierte, auch im echten Leben passierte, dann…dann war das ja der totale Hammer! Dann konnte er damit ja alles machen. Alles! Das konnte doch nicht sein, dass es in diesem Game alle Menschen dieser Welt als Spielfiguren gab. Das war unmöglich! (61)
Ob er wohl auch eine Figur in dem Spiel war? (61)
Er streunte in seinem Viertel herum und ging dahin, wo Lasse und er früher öfter gespielt hatten. Bevor sie Gamer geworden waren. Zum Beispiel zum Kletterbaum drüben im Park. Da hatten sie richtig viel Zeit verbracht. Hatten im Baum Fangen gespielt, immer neue Sitz- und Liegeplätze in den Ästen gefunden, sich vorgestellt, dass der Baum ein Schiff sei oder ein riesiges Schlagzeug oder sonst etwas. Jetzt stand er da und sah nichts als einen stinknormalen Baum, der noch dazu verdammt klein war. (63)
Anderen Gutes zu tun war das, was Caroline glücklich machte…Anderen Gutes tun? Schön und gut, aber davon wurde man doch nicht selbst glücklich! 77
Was ihn glücklich machte, war, sich selber Gutes zu tun, und mit *Alles* konnte er sein eigenes Leben genau so gestalten, wie er es haben wollte. Natürlich konnte er damit auch anderen Gutes tun. Das wollte er natürlich auch tun…irgendwann. 77
Natürlich konnte er damit auch anderen Gutes tun…irgendwann. Sobald er sein eigenes Leben unter Kontrolle hatte. Und dann musste er rausfinden, was die anderen sich wünschten. Er könnte ja zum Beispiel Menschen retten. Bei Unfällen und so. Er könnte Kriege beenden, Katastrophen verhindern, Hungernden zu essen geben – all das war möglich. 78
Als er nach Hause kam, saßen seine Eltern vor ihren jeweiligen Computern und arbeiteten. 78
Mads war es peinlich, dass Caroline mit ihm nach Hause kam. Wenn jetzt jemand dachte, sie seien ein Paar? Wie zum Beispiel Karloff, der interessiert zu ihnen herüberschielte. 85
Ich wünschte, meine Eltern wären mehr wie deine, mit einem Beruf, der einem tausend Möglichkeiten bietet, und bei dem man sich immer weiter fortbilden kann und was dafür tun muss, um befördert zu werden. 91
Zurück in seinem Zimmer, fragte sich Mads, wieso er nicht schon viel früher auf die Idee gekommen war, sich mit *Alles* Geld zu beschaffen. 93
Die Gestalt rannte los, und noch bevor Mads sich umdrehte und loslaufen konnte, stürzte sie sich auch schon auf ihn und warf ihn zu Boden. 97
Ziemlich überrascht stellte Mads fest, dass Karloff einen Vogelkäfig in seinem Zimmer hatte. Darin saß ein weißer, papageienähnlicher Vogel. 108
Karloff nahm den Vogel in die Hand und kraulte ihn a Hals. Cora schloss halb die Augen und rekelte sich. Plusterte sich auf. Genoss das, ganz klar. 109
Er war Gott. Echt. Genau genommen war er Gott. Er konnte alles steuern! Nichts war unmöglich. 140

„Gott ist Gamer“, sagte er laut vor sich hin. So einfach war das. Und genau wie jeder andere gute Gamer konnte er vom Spielen nicht genug kriegen. Jedes Mal, wenn er im Spiel ein Stückchen weitergekommen war, bekam er unbändige Lust, weiterzumachen. Das war Gamer-Logik. Aufhören unmöglich. 141
Mann, war das ein heftiges Spiel, dieses Alles. Das echte Leben. Auf einmal wusste er, wie er das Spiel einsetzen konnte, um ein richtig tolles Leben zu haben. Damit konnte er sich ja jede Ausbildung und jeden Job besorgen.193
Die Schule war noch da, als Mads am nächsten Tag hinkam. Das überraschte ihn. Karloff hatte wahrscheinlich noch nicht durchschaut, wie viel man mit *Alles* machen kann. 204
Er brauchte etwas Ruhe und Hardstyle, aber dann sah er Caroline, und Caroline sah ihn, und als ihre Blicke sich begegneten, verspürte Mads so ein seltsames Kribbeln im Körper. 234
Jenes großartige Leben, das man bitte einfach so gut und reich und richtig wie möglich leben sollte….Das, was gut und richtig für den einen war, schlecht und falsch für den anderen sein konnte, und dass das gerade das Schöne am Leben war. (S. 229)
„Einigen Jugendlichen kann es durchaus schwerfallen, zwischen der Welt der Computerspiele und der Realität zu unterscheiden“, 17

Zitate „Im Schatten des Zitronenbaums“

Wann immer ich konnte, kletterte ich in den Zitronenbaum und schaute zu, wie sie hoch erhobenen Hauptes herumspazierten, sich gegenseitig einen guten Morgen wünschten oder nachmittags Neuigkeiten austauschten, als ob in ihrer Welt alles in Ordnung wäre. Während ich sie beobachtete, versuchte ich mir die Geschichten jedes Einzelnen einzuprägen. Es war mein geheimes Spiel. 7
Ich wohne hier also mit meinen drei Tanten: Mmamane Malesedi, Mmamane Malebone (eigentlich meine Mutter) und Mmamane Mabatho. Weil meine Tante mich so kurz nach dem Tod meiner ältesten Tante zur Welt brachte, wurde ich Tshidiso – das bedeute: jemand, der den Trauernden Trost spendet…Ich hatte immer das Gefühl, drei Mütter zu haben. 11
Wir liefen an Läden vorbei, die ihre Schilder mit der Aufschrift „Nur für Weiße“ durch „Zutrittsrecht unter Vorbehalt“ ersetzt hatten, und gingen in ein Lokal, um Backfisch und Pommes zu kaufen. Zum Essen setzten wir uns nach draußen neben den Taxistand. „Wenn sie jetzt schon schwarze Kinder in die Schulen der Weißen lassen, dürfen wir uns zum Essen vielleicht bald in ein Restaurant reinsetzen“, sagte Mmamane Malasedi.
In den folgenden Wochen sagte ich in der Schule kaum etwas. Wenn die anderen sich gruppenweise unterhielten, hörte ich entweder zu oder stand ein wenig abseits und beobachtete sie. Mein Problem war. Dass immer jemand versuchte, mich einzubeziehen, weil alle dachten, es mir dadurch leichter zu machen. Am liebsten hätte ich einen Zitronenbaum gehabt, um hochzuklettern und mich dort zu verstecken.

„2.2 Phase 2:

Meilensteine für die Pinnwand in der Klasse“

IMST-Kick-off: 24.02.2014
Workshops für Abschlusswoche bis 28.02.2014
D-Schularbeit 11.03.2014
Fixe Produktidee bis 14.03.2014
Logoslam 18.03.2014
Abgabe Leseportfolio bis 28.03.2014
Abschlusswoche 24.03.- 28.03.2014 **Produkterstellung** **Workshops** **Projektdokumentation** **(Radio Igel, Fotodokumentation)**
Finissage der Produkte mit Eltern: 28.03.2014

2.2 Phase 2:

Informationsblatt „Leseportfolio“

Leseportfolio/Leseforschungstagebuch zu dem Roman „God Game“ von Jessen Søren und „Im Schatten des Zitronenbaums“ von Kagiso Lesego Molope

Leseportfolio ist die Bezeichnung für eine Mappe, in der Blätter zusammengetragen und aufbewahrt werden. In unserem Fall erstellst du dein persönliches Leseportfolio/Leseforschungstagebuch zu einem der beiden Romane.

I. VORBEREITUNG

LZ1, 2: Ich halte *meine Deutsch-Unterlagen in Ordnung. Ich zeige erkennbare Ansätze zum selbständigen Arbeiten*

- Nimm dir 10 Blätter, gib sie in dein Leseforschungstagebuch und nummeriere die Seiten bis Seite 20.
- Die Seiten 1-4 lässt du frei.
- Für jede Aufgabenstellung beginnst du eine neue Seite.
- Jede Aufgabenstellung hat eine Überschrift, die du selbst wählen kannst.
- Achte darauf, dass jede Seite schön gestaltet ist.
- Achte darauf, möglichst fehlerfrei zu schreiben.
- Nimm ein A4-Blatt, auf das du **„Arbeitsbericht“** schreibst.
  Auf dem Blatt notierst du immer die Zeit (von…bis), die Aufgaben, an denen du gearbeitet hast, und den Ort, an dem du an deinem Portfolio geschrieben hast. Versuche eine Tabelle dazu anzulegen.

II. ARBEITSAUFTRÄGE (siehe IMST-Mindmap)

Folgende Inhalte **muss** dein Leseportfolio/Leseforschungstagebuch enthalten:

I. Erforschen deines individuellen Lesens:

- ✓ Fragen zum Buch deiner Wahl beim Literaturfrühstück
- ✓ Buchcover-Vergleich
- ✓ Fragebogen zu deinen Leseinteressen
- ✓ Leseprotokoll

II. Forschungsaufgaben zur Lektüre

Schreiben zum Buch (Literaturkartei):

- ✓ Bericht

- ✓ 3 Gedanken zum Buch
- ✓ Rezension + AutorIn-Info
- ✓ Meinung zu Computerspiele, Mädchen/Burschen, Reise
- ✓ Kommentar einer anderen Person
- ✓ Feedback und Kommentar zu den Aufgaben
  „Was ich dazu sagen möchte…“ (Dokumentations-Vorlage im ERIK)
- ✓ Arbeitsbericht
- ✓ Schatzkästchenaufgabe (Wenn du bereits alle anderen Aufgaben erledigt hast!)

III. ABSCHLUSS DES PORTFOLIOS

- Wenn du mindestens 6 Aufgaben erledigt hast, gibst du dein Portfolio deiner Mama oder deinem Papa oder deinen Geschwistern oder einem Freund/einer Freundin oder dem Opa oder der Oma…
  Sie sollen auf einer Seite mit der Überschrift „Kommentar“ festhalten, was ihnen besonders auffällt, gefällt, nicht gefällt…, welche Tipps sie dir geben…
- Titelblatt (Seite 1): Überlege dir, welche Szene dir am besten gefallen hat und erstelle eine rasche Skizze. Schreib Autor und Titel (in Schönschrift) auf das Blatt. Benötige nicht mehr als 15 Minuten dafür!
- Inhaltsverzeichnis (Seite 2 und 3): siehe oben
- Klebe dein Feedback und deinen Kommentar zu den Aufgaben „Was ich dazu sagen möchte…“ auf Seite 4 ein.

2.2 Phase 2:

Endprodukt-Beschreibung für die Pinnwand

ENDPRODUKT

WAS?

Wir entwickeln gemeinsam eine Materialienbox zu den Romanen „God Game“ und „Im Schatten des Zitronenbaums“ für andere 2. Klassen. Überlegt euch in der Gruppe ein Produkt, das Jugendliche in eurem Alter neugierig auf das Buch machen könnte.

Produktbeschreibung:

- Es soll zu einem der fünf Kompetenzbereiche passen (LESEN, SCHREIBEN, SPRECHEN & ZUHÖREN, GRAMMATIK, RECHTSCHREIBUNG)
- Es soll innerhalb 1 Woche fertig werden (FR Präsentation mit Eltern)
- Verwendet kostengünstige Materialien!
- Es muss nachhaltig sein! (Die Buben und Mädchen in anderen 2. Klassen sollen es verwenden können.)

WOZU?

Euer Produkt soll Jugendliche in eurem Alter **zum Lesen des Buches** animieren.

BIS WANN?

Produktidee:

Eure Produktidee muss bis **14. März** schriftlich eurer Deutschlehrerin mitgeteilt werden.

Ihr habt am **24.02., 27.02., 6.03., 07.03., 10.03., 13.03.2014** immer zu **Beginn des OLs eine ½ Stunde** Zeit, um an eurer Produktidee zu arbeiten.

Produkterstellung:
Letze Projektwoche (**24.03.-28.03.2014**) mit Unterstützung eurer LehrerInnen aus allen Fächern.

Ausstellung mit Prämierung:
Ausstellung (mit Prämierung) am **28.03.2014**

PROJEKTGRUPPE

WANN?

Fixtermine für Treffen am **24.02., 27.02., 6.03., 07.03., 10.03., 13.03.** immer zu **Beginn des OLs eine ½ Stunde**

WAS IST ZU TUN für die LZK?

- ✓ Planung von passenden Workshops für letzte Projektwoche (1. Treffen)
- ✓ Logo erstellen bis 14.03.2014
- ✓ Produktidee entwickeln bis 14.03.2014
- ✓ Produkterstellung in letzter Projektwoche
- ✓ Ausstellung (mit Prämierung) am 28.03.2014
- ✓ Kurzprotokoll (ProtokollführerIn) bei jedem Treffen

© Katharina Dick &Karin Pilgram

2.2 Phase 2:

Aufgabenstellungen der 3. Schularbeit „God Game“ und „Im Schatten des Zitronenbaums“

1. BERICHT

Verfasse <u>einen Bericht</u> und wähle dazu eines der vier Themen aus. Beachte die Merkmale dieser Textsorte! (100-150 Wörter)

1.1. <u>„God Game“: Journalist/Journalistin sein</u>

Du bist JournalistIn: Verfasse einen Zeitungsbericht (Überschrift, Vorspann) für die „Kleine Zeitung“ zu dem Überfall von Karloff auf Mads, als dieser abends Pizza holen wollte und zu Karloffs anschließender Erpressung.

1.2. <u>KLEX-Zeitung</u>

Verfasse einen Bericht für die SchülerInnenzeitung des KLEX über das Faschingsspektakel letzte Woche!
Folgende Fragen können dir beim Schreiben des Berichts helfen: Wer nahm an der Faschingsfeier teil? Was passierte? Wurde eine Show geboten? Wurde eine Jury eingeladen? Wer waren die GewinnerInnen und welche Preise gab es? Gab es auch einen Skandal?

1.3. <u>AugenzeugIn sein: Reizwortgeschichte</u>

Schreibe einen Bericht als AugenzeugIn an die Polizei. Du warst beim Abschlussfest auch anwesend. Verwende die untenstehenden Reizwörter. <u>Achtung</u>: Es müssen alle Wörter vorkommen!

Graz – 10. März 2014 – Klassenkassa der 2AB ist verschwunden – drei verdächtige Personen – Anzeige – Polizei recherchiert – Abschlussfest

1.4. Journalist/Journalistin sein: Bildimpuls[16]

Du bist JournalistIn der „Kleinen Zeitung“. Berichte, was hier passiert ist! Namen der Beteiligten sowie Ort und Zeit des Geschehens darfst du erfinden.

2. GRAMMATIK

2.1. Bestimme die SATZGLIEDER dieser beiden Sätze! Setze Trennlinien zwischen die jeweiligen Satzglieder und benenne sie.

Beim Kletterbaum hatten Lasse und Mads früher richtig viel Zeit verbracht.

Sie stellten sich den Baum als ein Schiff oder ein Schlagzeug vor.

2.2. Bestimme die WORTARTEN im folgenden Text!

[16] Schafcrash. Müller-Wegner. http://www.muellerwegner.com/stichwort/unfall/ [04-03-2014].

Lies dir zuerst den kurzen Text aus „God Game“ durch. Schreibe dann alle <u>Nomen, Verben und Adjektive</u>, die im Textabschnitt vorkommen, in die richtige Spalte.

Mads steckte die CD in die Schultasche, bedankte sich noch einmal und ging. Niedergeschlagen und matt. *Alles*? Das hatte bestimmt seine Gründe, dass weder Kalle Klick noch er je von diesem Game gehört hatten. Und wenn man selbst im Internet keine Informationen darüber fand, konnte es eigentlich nur Schrott sein. Er steckte sich die Kopfhörer in die Ohren, schaltete den iPod ein und passte seinen Laufrhythmus schnell dem Beat der Musik an.

(Jessen Søren „God Game“, S. 37)

Nomen	**Verben**	**Adjektive**

© Katharina Dick &Karin Pilgram

3. BERICHT

Verfasse <u>einen Bericht</u> und wähle dazu eines der vier Themen aus. Beachte die Merkmale dieser Textsorte! (100-150 Wörter)

3.1. <u>„Im Schatten des Zitronenbaums“: Bericht an Veronicas Eltern</u>

Stell dir vor, du bist Mitschülerin Tshidisos. Du hast das Ereignis beim Netzball genau beobachtet und alles gehört. Daher entscheidest du dich einen genauen Bericht an Veronicas Eltern zu schreiben.

3.2. <u>KLEX-Zeitung</u>

Verfasse einen Bericht für die SchülerInnenzeitung des KLEX über das Faschingsspektakel letzte Woche!

Folgende Fragen können dir beim Schreiben des Berichts helfen: Wer nahm an der Faschingsfeier teil? Was passierte? Wurde eine Show geboten? Wurde eine Jury eingeladen? Wer waren die GewinnerInnen und welche Preise gab es? Gab es auch einen Skandal?

1.3. AugenzeugIn sein: Reizwortgeschichte

Schreibe einen Bericht als AugenzeugIn an die Polizei. Du warst beim Abschlussfest auch anwesend. Verwende die untenstehenden Reizwörter. Achtung: Es müssen alle Wörter vorkommen!

Graz – 10. März 2014 – Klassenkassa der 2AB ist verschwunden – drei verdächtige Personen – Anzeige – Polizei recherchiert – Abschlussfest

1.4. Journalist/Journalistin sein: Bildimpuls[17]

Du bist JournalistIn der „Kleinen Zeitung“. Berichte, was hier passiert ist! Namen der Beteiligten sowie Ort und Zeit des Geschehens darfst du erfinden.

1. GRAMMATIK

1.1. Bestimme die SATZGLIEDER dieser beiden Sätze! Setze Trennlinien zwischen die jeweiligen Satzglieder und benenne sie.

Das Haus Nummer 4 der Mabele Street verbarg sich hinter einem großen Zitronenbaum.

Tshidiso kletterte gerne auf den Zitronenbaum.

---

[17] Schafcrash. Müller-Wegner. http://www.muellerwegner.com/stichwort/unfall/ [04-03-2014].

1.2. Bestimme die WORTARTEN im folgenden Text!
Lies dir zuerst den kurzen Text aus „Im Schatten des Zitronenbaums“ durch. Schreibe dann alle <u>Nomen, Verben und Adjektive</u>, die im Textabschnitt vorkommen, in die richtige Spalte.

Ängstlich und zitternd biss ich mir auf die Lippen und starrte auf meinen Tisch. Ich versuchte einen klaren Gedanken zu fassen. Es war, wie wenn man in seinem Haus sitzt und weiß, dass die Polizei kommt, um einen abzuholen. Man ist starr vor Angst und weiß, dass es keinen Fluchtweg gibt. Die Zeit der Aufstände fiel mir wieder ein. Damals, als die Polizei meine Tanten verhört hatte, war mir genauso zumute gewesen wie jetzt.

(Kagiso Lesego Molope „Im Schatten des Zitronenbaums, S. 152)

Nomen	**Verben**	**Adjektive**

© Katharina Dick &Karin Pilgram

2.2 Phase 2:

Literaturkartei „God Game“

Viele Schreibaufträge der Literaturkartei „God Game“ stammen aus der „Lesewühlbox“, verfasst von KLEX ARGE LESEN.

*Die mit * markierten Aufgaben wurden speziell für das IMST-Projekt von Karin Pilgram adaptiert bzw. neu erstellt.*

Journalist/Journalistin sein

Schreibe einen Zeitungsbericht über ein Ereignis des Buches: Ein Mann wird beim Überqueren der Straße von Auto erfasst (Lies „God Game“, S. 39-40 nochmals)

(formale Gestaltung wie für eine Zeitung: also mit Titel,

Untertitel (=Kurzzusammenfassung) und Hauptartikel)

Lies dir auch die Merkmale der Textsorte „Bericht“ durch!

(110-150 Wörter)

1

*

Bericht eines/einer AugenzeugIn an die Polizei

Berichte aus der Perspektive des Augenzeugen vom Überfall auf den Rocker und von dessen Tod. (Lies „God Game“, S. 54-56)

Lies dir auch die Merkmale der Textsorte „Bericht“ durch!

(110-150 Wörter)

2

*

Wer ist der Autor/die Autorin deines Buches?

Finde in Büchern, im Internet oder in der „God Game“-Mappe mehr über den Autor/die Autorin deines Buches heraus und fertige in deinem Leseportfolio ein Kurzporträt zum Autor/zur Autorin an.

(Foto; Geburtsjahr; genaue Tätigkeit; Welche Bücher hat er/sie noch verfasst?)

(ca. 50 Wörter)

3

Kurzrezension

Schreibe auf, was dir gut (oder nicht so gut) gefallen hat und warum du das Buch deinem Freund/deiner Freundin (nicht) empfehlen kannst.

Halte dich an die Merkmale der Textsorte „Rezension“. Als Anregung kannst du auch die Rezensionen zu den Büchern lesen („God Game“-Mappe).

(80-100 Wörter)

4

Typisch männlich? Typisch weiblich?

Erforsche, wie der Autor Søren Jessen seine Figuren Caroline und Mads darstellt! Was ist – deiner Meinung nach – „typisch männlich und was typisch weiblich“? Begründe deine Meinung mit Beispielen!

Zum Beispiel: Was machen beide in ihrer Freizeit? Welche Berufswünsche haben beide („God Game“, S. 90)? Welche Eigenschaften haben Mads und Caroline? Wie ist Mads und wie Carolines Sprache?

Lies dazu auch den Sachtext „Typisch männlich, typisch weiblich“.

5 *(80-100 Wörter)*

*

Empfehlung eines Computerspiels, das du gerne spielst

Beschreibe ein Computerspiel, das du selbst gerne spielst. Empfiehl es weiter!

Lies dir die Merkmale zur Textsorte „Beschreibung“ und „Empfehlung“ durch. Außerdem steht dir eine Checkliste für PC-Spiele zur Verfügung („God-Game“-Mappe)!

6 *(80-100 Wörter)*

*

Interessante Stellen:

Schreibe **drei Stellen**, die du lustig, spannend oder traurig gefunden hast, in dein Leseportfolio ab oder kopiere sie und klebe sie ein.

Schreib kurz dazu, warum die Stelle für dich lustig, spannend oder traurig ist.

7

Mein Freund/meine Freundin

Diese Figur hätte ich gerne als FreundIn, weil…

Begründe deine Meinung in drei Sätzen!

8

Meine Gedanken und Gefühle

Schreibe auf, was du beim Lesen bestimmter Stellen gedacht oder gefühlt hast (plus Seitenangabe). Notiere **drei Gedanken oder drei Gefühle**!

9

???

Stelle drei Fragen an den Text.

10

Meine schönste Wortsammlung

Nimm dir eine Doppelseite Platz in deinem Leseportfolio und schreibe in je eine Ecke

- ✓ möglichst viele „lustige Wörter“,
- ✓ in eine zweite Ecke „fiese Wörter“,
- ✓ in die dritte Ecke „tolle Wörter“ und
- ✓ in die vierte Ecke „langweilige Wörter“,

die in deinem Buch vorkommen.

11

Spezial-Stelle

Wähle eine wichtige, entscheidende Stelle in deinem Buch aus und schreibe oder zeichne etwas dazu (Seitenangabe!).

12

Was mir so durch den Kopf geht…

Nach dem Lesen einer Textpassage gehen dir sicher immer viele Gedanken durch den Kopf, die du sortieren willst.

Schreib nieder, was dir spontan zum Text einfällt!

13

Ein wichtiger Satz

Ist dir ein Satz besonders aufgefallen?

Schreibe ihn in dein Portfolio und kommentiere kurz, warum er dir aufgefallen ist.

14

Daran möchte ich mich erinnern

In deinem Text gibt es etwas, das du auf keinen Fall vergessen möchtest. Schreibe es auf, damit du es in Erinnerung behältst.

15

Schreibe eine

Fantasiegeschichte!

Stell dir vor, du kaufst am Flohmarkt die Micky-Maus-Hefte mit der „Alles“-CD. Erzähle, was du tun würdest.

Halte dich an die Merkmale der Fantasiegeschichte!

(250-300 Wörter)

*

16

Schreibe eine

E-Mail an deine Freundin/ an deinen Freund!

Stell dir vor, „God Game“ wäre im Handel zu kaufen. Beschreibe in einer
E-Mail an deine Freundin/deinen Freund das Spiel. Würdest du es deinem Freund oder deiner Freundin empfehlen? Begründe deine Meinung!

(100-150 Wörter)

17

*

Stell dir vor, dein Freund bzw. deine Freundin ist computerspielsüchtig. Schreibe ihr/ihm

einen Brief,

in dem du ihm/ihr beschreibst, woran du erkennst, dass er/sie computersüchtig ist. Erzähle ihm/ihr von Mads Spielsucht in „God Game“. Überlege, was du ihr/ihm rätst, damit dein Freund/deine Freundin wieder in ein normales Leben finden kann! Hol dir Informationen aus den Broschüren und der „God-Game-Mappe“!

(100-150 Wörter)

18

*

Schreibe deinem Vater oder/und deiner Mutter

einen Brief,

in dem du ihnen schreibst, was du an ihnen schätzt! Erzähle in dem Brief auch von Mads und Carolines Eltern und beschreibe deren unterschiedliches Verhalten.

(100-150 Wörter)

19

*

Mads schreibt in seinem Aufsatz über das Glück und das Leben, dass man das Leben „bitte einfach so gut und reich und richtig wie möglich genießen soll.“ Und davon, dass „das, was gut und richtig für den einen war, schlecht und falsch für den anderen sein konnte, und dass das gerade das Schöne am Leben war. Dass es nicht eine Patentlösung für alles gab.“ (S. 229)

Schreibe eine **E-Mail** an Mads, in der du ihm schreibst, was dir im Leben wichtig ist und was dich glücklich macht! *(100-150 Wörter)*

20

*

Verfasse eine

Personenbeschreibung!

Stell dir vor, du bist **Caroline**. Beschreibe **Mads** aus ihrer Sicht. Halte dich an die Merkmale der Personenbeschreibung!

(150-200 Wörter)

*

21

Verfasse eine

Personenbeschreibung!

Stell dir vor, du bist **Mads Lehrerin, Frau Holts**. Beschreibe aus ihrer Sicht **Mads**.
Halte dich an die Merkmale der Personenbeschreibung!
(150-200 Wörter)

22

*

Verfasse eine

Beschreibung eines Gamers!

Wenn du an den Roman „God Game“ denkst, wie wird darin ein Gamer beschrieben?

(100-150 Wörter)

23

*

Verfasse einen

Leserbrief

an die Redaktion des JÖs. In diesem Leserbrief beschreibst du, wie wichtig Computerspiele für heutige Jugendliche sind. Zeige auf, was Jugendliche aus Computerspielen lernen können, welchen Vorteil diese haben und wie Erwachsene damit umgehen sollen.

(100-150 Wörter)

24

*

Fernsehinterview

Stell dir vor, du bist Moderator/in und führst ein Fernsehinterview mit Mads.

(Befrage ihn zu den Geschehnissen im Buch: Zum Beispiel warum er bestimmte Dinge getan hat und so weiter.)

(100-150 Wörter)

25

„Lückenfüller“

Erzähle eine Stelle, die deiner Meinung nach im Buch unbedingt noch vorkommen soll, selbst.

(100-150 Wörter)

26

Kein Ende in Sicht

Das Buch hat eine Fortsetzung in deinem Kopf. Schreibe sie auf und erzähle nach dem Ende des Buches weiter.

(100-150 Wörter)

27

Rollentausch

Schlüpfe in eine Figur (Mads, Caroline, Karloff oder…) aus dem Roman und schreibe auf, was du erlebst. Du schreibst in der Ich-Form!

(100-150 Wörter)

28

Brief-Freundschaft I

Schreibe einen Brief an eine Person aus dem Buch.

(Du kannst sie darin fragen, was du von ihr noch unbedingt wissen willst, oder ihr sagen, was du von ihr denkst, oder ihr etwas von dir erzählen)

(100-150 Wörter)

29

Brief-Freundschaft 2

Schreibe einen Brief an die Autorin/den Autor des Buches.

(100-150 Wörter)

30

Zukunftsdialog

Kommuniziere mit den Figuren deines Romans, indem du dich als Figur einschaltest. Wähle die Textstelle, in der Mads und Caroline über ihre Berufswünsche, wenn sie erwachsen sind, reden. Verfasse einen Dialog, in den du dich mit deinen Vorstellungen einbringst und in dem du beiden erzählst, was du werden und warum du gerade diesen Beruf wählen möchtest. (Lies „God Game“, S. 90f.)

(100-150 Wörter)

*

31

Werbetexter/Werbetexterin sein

Gestalte für eine Buchmesse für Jugendbücher ein Werbeplakat für das Buch (mit Werbetext!).

Hinweis: Eine Werbung enthält Information (Text + Bild) und Motivation (Kauf- oder Leseappell).

Der Werbetext soll 100-150 Wörter haben!

32

DichterIn sein

Schreibe zu dem Roman eine Ballade!

(Über eine Person, zu einem Kapitel, zu deinen Gefühlen beim Lesen oder auch einfach nur so)

Hol dir in der Textsortenmappe Informationen über die Ballade.

33

*

Einmischen

Mische dich in das Buch ein, indem du eine Szene dazu erfindest oder umschreibst, ein neues Ende schreibst, eine neue Person erfindest und und und…

(100-150 Wörter)

34

Das haben wir gemeinsam

Wähle eine Figur aus dem Text aus:

Welche Eigenschaften hat die Figur?

Welche Eigenschaften habt ihr gemeinsam?

Welche Eigenschaften hast du, die sie nicht hat?

(100-150 Wörter)

35

Einmal jemand anderes sein

Stell dir vor, du wärst eine Person aus deinem Buch: Schreibe aus der Sicht dieser Person einen Tagebucheintragung oder einen Brief an eine andere Person aus dem Buch.

(100-150 Wörter)

36

Eine Zeitreise

Die Handlung in deinem Buch wird 100 Jahre zurückverlegt – Beschreibe, was sich dadurch verändern würde!

(Wie würden die Personen dann aussehen?

Wie würde sich der Inhalt dadurch ändern?)

(100-150 Wörter)

37

Mitmischen

Du öffnest die Tür zu deinem Text und kommst selbst darin vor:

Schreibe einen kurzen Textausschnitt, in dem du selbst vorkommst.

(100-150 Wörter)

38

Cartoon/Comic zeichnen

Zeichne einen Cartoon oder einen Comic zu einer Erzählfolge (einer Szene/einem Kapitel) aus dem Buch.

39

Dramaturg/Dramaturgin sein

Stell dir vor, du arbeitest für ein Theater oder einen Radiosender: Schreibe für deine Arbeit einen Teil der Geschichte in eine Hörspiel- oder Theaterszene um.

2.2 Phase 2:

Literaturkartei „Im Schatten des Zitronenbaums“

Viele Schreibaufträge der Literaturkartei „Im Schatten des Zitronenbaums“ stammen aus der „Lesewühlbox“, verfasst von KLEX ARGE LESEN.

*Die mit * markierten Aufgaben wurden speziell für das IMST-Projekt von Karin Pilgram adaptiert bzw. neu erstellt.*

Journalist/Journalistin sein

Schreibe einen Zeitungsbericht über das Ereignis im Turnsaal (Lies „Im Schatten des Zitronenbaums“,

S. 114-120 nochmals)

(formale Gestaltung wie für eine Zeitung: Also mit Titel,

Untertitel (=Kurzzusammenfassung) und Hauptartikel)

Lies dir auch die Merkmale der Textsorte „Bericht“ durch!

(110-150 Wörter)

*

1

Bericht Tshidisos an die Schulleitung

Verfasse einen Bericht an die Schulleitung aus der Perspektive Tshidisos vom Vorfall in der Turnstunde. (Lies „Im Schatten des Zitronenbaums“, S. 115-118).

Lies dir auch die Merkmale der Textsorte „Bericht“ durch!

(110-150 Wörter)

*

2

Wer ist der Autor/die Autorin deines Buches?

Finde in Büchern, im Internet oder in der „Zitronenbaum“-Mappe mehr über den Autor/die Autorin deines Buches heraus und fertige in deinem Leseportfolio ein Kurzporträt zum Autor/zur Autorin an.

(Foto; Geburtsjahr; genaue Tätigkeit; Welche Bücher hat er/sie noch verfasst?)

ca. 50 Wörter

3

Kurzrezension

Schreibe auf, was dir gut (oder nicht so gut) gefallen hat und warum du das Buch deinem Freund/deiner Freundin (nicht) empfehlen kannst.

Halte dich an die Merkmale der Textsorte „Rezension“. Als Anregung kannst du auch die Rezensionen zu den Büchern lesen.

(80-100 Wörter)

4

Typisch weiblich?

In der Rezension (=Buchbesprechung) von Ulf Cronenberg (siehe „Zitronenbaum-Mappe“, S. 2) wird vermutet, dass „Molopes Buch eher Mädchen anspricht“. Was meinst du dazu? Begründe deine Meinung? Überlege, ob man diese Aussage aus dem Inhalt, dem Geschlecht der vorkommenden Figuren, der Sprache des Romans, dem Einband usw. schließen kann.

Lies dazu auch den Sachtext „Typisch männlich, typisch weiblich“.

(80-100 Wörter)

5

*

Reiseempfehlung nach Südafrika

Beschreibe die Schönheiten Südafrikas. Empfiehl in Form einer Werbebroschüre eine Reise dorthin!

Lies dir die Merkmale zur Textsorte „Beschreibung“ und „Empfehlung“ durch. Außerdem stehen dir Informationen über Südafrika zur Verfügung!

(80-100 Wörter)

6

*

Interessante Stellen:

Schreibe **drei Stellen**, die du lustig, spannend oder traurig gefunden hast, in dein Leseportfolio oder kopiere sie und klebe sie ein.

Schreib kurz dazu, warum die Stelle für dich lustig, spannend oder traurig ist.

7

Mein Freund/meine Freundin

Diese Figur hätte ich gerne als FreundIn, weil…

Begründe deine Meinung in drei Sätzen!

8

Meine Gedanken und Gefühle

Schreibe auf, was du beim Lesen bestimmter Stellen gedacht oder gefühlt hast (plus Seitenangabe). Notiere **drei Gedanken oder drei Gefühle**!

9

???

Stelle drei Fragen an den Text.

10

Meine schönste Wortsammlung

Nimm dir eine Doppelseite Platz in deinem Leseportfolio und schreibe in je eine Ecke

- ✓ möglichst viele „lustige Wörter“,
- ✓ in eine zweite Ecke „fiese Wörter“,
- ✓ in die dritte Ecke „tolle Wörter“ und
- ✓ in die vierte Ecke „langweilige Wörter“,

die in deinem Buch vorkommen.

11

Spezial-Stelle

Wähle eine wichtige, entscheidende Stelle in deinem Buch aus und schreibe oder zeichne etwas dazu (Seitenangabe!).

12

Was mir so durch den Kopf geht…

Nach dem Lesen einer Textpassage gehen dir sicher immer viele Gedanken durch den Kopf, die du sortieren willst.

Schreib nieder, was dir spontan zum Text einfällt!

Ein wichtiger Satz

Ist dir ein Satz besonders aufgefallen?

Schreibe ihn in dein Portfolio und kommentiere kurz, warum er dir aufgefallen ist.

Daran möchte ich mich erinnern

In deinem Text gibt es etwas, das du auf keinen Fall vergessen möchtest. Schreibe es auf, damit du es in Erinnerung behältst.

15

Schreibe eine

Fantasiegeschichte!

Stell dir vor, du lebst in einer Welt, in der es keine Diskriminierung gibt. Erzähle, was in dieser Idealwelt alles möglich ist!

Halte dich an die Merkmale der Fantasiegeschichte!

(250-300 Wörter)

*

16

Schreibe eine

E-Mail an deine Freundin/an deinen Freund!

Stell dir vor, du wärst Tshidiso und bist gerade neu an der Schule! Beschreibe, wie es dir geht, in dieser Schule, in der es fast nur weiße Mädchen gibt und in der eine andere Sprache gesprochen wird, als du zu Hause sprichst!

*

(100-150 Wörter)

17

Stell dir vor, du lebst wie Tshidiso in Südafrika in der Township in den
1990er Jahren. Verfasse einen

Tagebucheintrag,

in dem du erzählst, wie es dir geht und worüber du dich ärgerst und freust.

(100-150 Wörter)

*

18

Schreibe deinem Vater oder/und deiner Mutter

einen Brief,

in dem du ihnen schreibst, was du an ihnen schätzt! Erzähle in dem Brief auch, wie Tshidiso mit ihren drei Tanten lebt.

(100-150 Wörter)

*

19

Apartheid wird ein rassistisches, politisches System genannt, das bis in den 1990er Jahren in Südafrika herrschte. Dieses System bevorzugte Menschen mit weißer Hautfarbe und diskriminierte Menschen mit schwarzer Hautfarbe.

Schreibe deiner Freundin/deinem Freund eine **E-Mail**, in der du ihm/ihr von dem Buch erzählst. Beschreibe Situationen aus dem Buch, in denen Menschen ungerecht behandelt werden!

(100-150 Wörter) *

20

Verfasse eine

Personenbeschreibung!

Stell dir vor, du bist **Veronica**. Beschreibe **Tshidiso** aus ihrer Sicht.
Halte dich an die Merkmale der Personenbeschreibung!

(150-200 Wörter)

*

21

Verfasse eine

Personenbeschreibung!

Stell dir vor, du bist **Tshidisos Mutter, Mmamane Malebone.**
Beschreibe aus ihrer Sicht **Tshidiso**.
Halte dich an die Merkmale der Personenbeschreibung!

(150-200 Wörter)

*

22

Verfasse eine

Beschreibung des heutigen Südafrikas!

Beschreibe die Situation im heutigen Südafrika und vergleiche es mit der Zeit der Apartheid! Hol dir Infos aus dem Internet oder den Büchern.

(100-150 Wörter)

23

*

Verfasse einen

Leserbrief

an eine südafrikanische Zeitung der 1990er Jahre, in dem du auf den Vorfall im Turnsaal Bezug nimmst. Nimm dazu Stellung, warum du Rassismus strikt ablehnst.

(100-150 Wörter)

24

*

Fernsehinterview

Stell dir vor, du bist Moderator/in und führst ein Fernsehinterview mit Tshidiso.

(Befrage sie zu den Geschehnissen im Buch. Zum Beispiel warum sie bestimmte Dinge getan hat und so weiter)

(100-150 Wörter)

25

„Lückenfüller“

Erzähle eine Stelle, die deiner Meinung nach unbedingt noch im Buch vorkommen soll, selbst.

(100-150 Wörter)

26

Kein Ende in Sicht

Das Buch hat eine Fortsetzung in deinem Kopf. Schreibe sie auf und erzähle nach dem Ende des Buches weiter.

(100-150 Wörter)

27

Rollentausch

Schlüpfe in eine Figur (Tshidiso, KB, Beth oder…) aus dem Roman und schreibe auf, was du erlebst. Du schreibst in der Ich-Form!

(100-150 Wörter)

28

Brief-Freundschaft I

Schreibe einen Brief an eine Person aus dem Buch.

(Du kannst sie darin fragen, was du von ihr noch unbedingt wissen willst, oder ihr sagen, was du von ihr denkst, oder ihr etwas von dir erzählen)

(100-150 Wörter)

29

Brief-Freundschaft 2

Schreibe einen Brief an die Autorin/den Autor des Buches.

(100-150 Wörter)

30

Dialog

Kommuniziere mit den Figuren deines Romans, indem du dich als Figur einschaltest. Wähle die Textstelle, in der es beim Netzball zum Konflikt kommt. Verfasse einen Dialog, in den du dich mutig mit deiner Sichtweise der Vorfälle einbringst. (Lies „Im Schatten des Zitronenbaums“, S. 115-118 nochmals.)

(100-150 Wörter)

*

31

Werbetexter/Werbetexterin sein

Gestalte für eine Buchmesse für Jugendbücher ein Werbeplakat für das Buch (mit Werbetext!).

Hinweis: Eine Werbung enthält Information (Text + Bild) und Motivation (Kauf- oder Leseappell).

Der Werbetext soll 100-150 Wörter haben!

32

DichterIn sein

Schreibe zu dem Roman eine Ballade!

(Über eine Person, zu einem Kapitel, zu deinen Gefühlen beim Lesen oder auch einfach nur so)

Hol dir in der Textsortenmappe Informationen über die Ballade.

*

33

Einmischen

Mische dich in das Buch ein, indem du eine Szene dazu erfindest oder umschreibst, ein neues Ende schreibst, eine neue Person erfindest und und und…

(100-150 Wörter)

34

Das haben wir gemeinsam

Wähle eine Figur aus dem Text aus:

Welche Eigenschaften hat die Figur?

Welche Eigenschaften habt ihr gemeinsam?

Welche Eigenschaften hast du, die sie nicht hat?

(100-150 Wörter)

35

Einmal jemand anderes sein

Stell dir vor, du wärst eine Person aus deinem Buch: Schreibe aus der Sicht dieser Person einen Tagebucheintragung oder einen Brief an eine andere Person aus dem Buch.

(100-150 Wörter)

36

Eine Zeitreise

Die Handlung in deinem Buch wird 100 Jahre zurückverlegt – Beschreibe, was sich dadurch verändern würde?

(Wie würden die Personen dann aussehen?

Wie würde sich der Inhalt dadurch ändern?)

(100-150 Wörter)

37

Mitmischen

Du öffnest die Tür zu deinem Text und kommst selbst darin vor:

Schreibe einen kurzen Textausschnitt, in dem du selbst vorkommst.

(100-150 Wörter)

38

Cartoon/Comic zeichnen

Zeichne einen Cartoon oder einen Comic zu einer Erzählfolge (einer Szene/einem Kapitel) aus dem Buch.

39

Dramaturg/Dramaturgin sein

Stell dir vor, du arbeitest für ein Theater oder einen Radiosender: Schreibe für deine Arbeit einen Teil der Geschichte in eine Hörspiel- oder Theaterszene um.

40

2.2 Phase 2:

Sachtexte Mappe „God Game“

Inhaltsverzeichnis „God Game“-Mappe

- Autor-Info Seite 1
- Rezensionen (=Buchbesprechungen)

  Rezension von R. Manthey Seite 2

  Rezension von Sonja Hackel Seite 3
- Stimmt es oder nicht-Infos zu Computerspielen Seite 4
- Tipps im Umgang mit Computerspielen Seite 6
- Die Zukunft der Computerspiele Seite 8
- Gute Spiele kostenlos Seite 10
- Machen Killerspiele gewalttätig? Seite 11
- Die Top 10-Games 2010 Seite 13
- Krieg der Konsolen Seite 15
- Computersucht-Nur noch vor dem Bildschirm hängen Seite 17
- Mein Spielekompass Seite 22
- Stereotypisierung von Frauen in Computerspielen Seite 25
- Basiswissen Computerspiele Seite 27
- Checkliste zur Bewertung von Computerspielen Seite 30

Søren Jessen

Søren Jessen, geboren 1963, lebt in Dänemark. Er zeichnet und malt seit seiner frühesten Kindheit. Er hat 38 Bücher geschrieben und illustriert, aber auch eine Menge Bücher anderer Autoren illustriert. Im Jahr 2000 erhielt er den Illustrationspreis des Dänischen Kulturministeriums. Seine Werke wurden mehrmals auf den Kinderbuchmessen Bologna und Bratislava ausgestellt.

Alles hat seinen Preis, 20. Dezember 2012 von

Dr. R. Manthey

Rezension bezieht sich auf: God Game (Taschenbuch)

Einst war Mads ein guter Schüler. Doch nun sitzt er lustlos in seiner 7.Klasse und lässt sich sein Gehör mit dem kreischenden Elektro-Sound von Hardstyle ausfräsen. Irgendwelche nervigen Theateraufführungen oder schwachsinnige Aufsatzthemen interessieren ihn nicht. Er sitzt zu Hause lieber vor seinem Computer und spielt. Weil er schon alle Spiele zu kennen glaubt, sucht er in einem Laden nach ihm unbekannten älteren Games. Dabei entdeckt er eine CD mit dem Titel "Alles".

Als er das Spiel auf seinem Rechner startet, traut er seinen Augen nicht. Es erscheint die Realität. Er kann sich überall hinzoomen, das Geschehen beobachten und die Spielfiguren über ein Menü steuern. Plötzlich ist er Gott.

Doch Gottes Arbeit ist offenbar viel schwieriger als gedacht. Mads will Gutes und erreicht genau das Gegenteil. Alles hat seinen Preis, wie er schmerzhaft erkennen muss. Glücklicherweise kann er die Spielzustände speichern und später auf alte Versionen zurückgreifen, um so das nicht gewollte Geschehen doch noch zu verändern. Noch nicht einmal Gott würde das können.

Aber keine gute Geschichte kommt ohne Bösewicht aus. Mads erzeugt bei einem seiner Klassenkameraden Misstrauen, wird durchschaut und bringt damit das Spiel schließlich in die falschen Hände.

Geschrieben wurde diese Fiktion und Realität vermischende und altersgerecht erzählte Story für Kinder, die mindestens so alt sind wie Mads. Wahrscheinlich werden Kinder weniger Probleme mit dem absurden Ansatz der Geschichte haben als Erwachsene, weil ihre Phantasie das Geschehen nicht gleich als völlig abwegig einordnen wird. Darüber hinaus gelingt es dem Autor sehr gut, einen Spannungsbogen aufzubauen und ihn bis zum Ende zu halten. Da die einzelnen Kapitel immer kurz und knackig sind, liest sich das Buch auch sehr flüssig.

Und schließlich vermittelt diese Geschichte auch vielleicht die Erkenntnis,

dass man nicht so einfach wie Gott in ein Geschehen eingreifen kann, selbst wenn man gute Absichten anführt. Mads macht das nämlich einige Male und muss dann erkennen, dass ihm die Fäden entgleiten.

http://www.amazon.de/review/R3HKAR2GU5PUOC/ref=cm_cr_dp_title?ie=UTF8&ASIN=3522303172&channel=detail-glance&nodeID=299956&store=books

Søren Jessen – God Game

von Sonja Hackel

Der Roman "God Game" des dänischen Autoren Søren Jessen wagt ein **interessantes Gedankenexperiment**: Was wäre, wenn ein Teenager mittels eines Computerspiels **plötzlich "Gott spielen" könnte**? Faszinierend und flott erzählt. Für Jugendliche **ab 13 Jahren**.

Es gab mal eine Zeit, in der junge Mads richtig gerne gelesen hat. Nun sind Bücher für ihn völlig uninteressant geworden und er sitzt lieber **stundenlang am PC und spielt Computerspiele**. Seine Eltern, die beide als Ärzte Karriere machen, haben ohnehin wenig Zeit für ihn und so kann er ohnehin meistens tun, was er möchte. In der Schule hat er auch etwas nachgelassen, er hat einfach keinen Bock mehr. Dummerweise zitiert ihn seine Dänischlehrerin deswegen gleich zum Direktor, der ihm einen **blauen Brief an seine Eltern** mitgibt. Anstatt ihnen diesen zu zeigen, setzt Mads sich jedoch lieber an den Rechner und hört seine Hardstyle-Musik dazu. In einem Computerladen hat er vor kurzem **ein neues Spiel entdeckt** namens"ALLES". Dies hat eine ausgezeichnete Grafik, braucht zwar etwas lange zum Hochladen, aber die Welt, die sich vor Mads aufbaut, ist das **exakte Spiegelbild der realen Welt**. Wahllos pickt er sich unter anderem die Figur eines Rockers heraus, den er eine Bushaltestelle demolieren, **eine Schießerei anzetteln** und dann zu guter Letzt versehentlich einen Motorradunfall bauen lässt: "Game over!" Doch als der Junge dann zufällig mit seinem Vater die Nachrichten sieht – der große Schock: genau das, was er am Bildschirm "gespielt" hat, **ist WIRKLICH passiert!!!** Damit eröffnen sich für Mads völlig neue Möglichkeiten…

Auch Sigrid Engeler, die Übersetzerin von Janne Tellers Bestseller "Nichts", in dem es um das Fehlen jeglicher Bedeutung geht, hätte dieses Buch gerne übesetzt (wenn ihre Zeit es zugelassen hätte), denn **hier hat ALLES eine Bedeutung**. Das merkt auch Mads, die Hauptfigur des Buches, recht bald. Denn, was in seinen Augen eine prima Sache ist,……hat für andere Menschen oft ganz andere, **unerwartete Auswirkungen**. Ein gefährliches Spiel mit der Macht, uneinkalkulierbare Risiken und die Erkenntnis, welche große Verantwortung auf einem lasten kann - all das macht "God Games" aus und sorgt für **äußerst spannende Unterhaltung**. Eine prima Lektüre übrigens für alle Jungs, die Computerspiele lieben und eigentlich nicht so gerne lesen – dieses Buch **wird mitreißen und fesseln!** Und: das Buch hat ein gutes Ende!

http://www.hugendubel.de/blog/sren-jessen-god-game/

Extraheft JÖ GAMES:
Stimmt es, oder stimmt es nicht?

Cool will es genau wissen. Gerade, wenn er so richtig schön in ein Spiel vertieft ist, kommen die Eltern und nerven ihn mit Warnungen.

Cool hat den bekannten Medienpädagogen Herbert Rosenstingl gebeten, die Behauptungen vieler Erwachsener unter die Lupe zu nehmen.

Manche Studien zeigen, dass junge Menschen, die viele „Gewaltspiele“ spielen, auch aggressiver sind.

Games fördern die Gewaltbereitschaft

Einen tatsächlichen Wirkungszusammenhang – im Sinne von „Computerspiele sind die Ursache von Gewalt“ – konnte allerdings noch niemand nachweisen. In Experimenten wird manchmal versucht, diesen Nachweis zu liefern: man lässt Menschen spielen und überprüft, ob sie nachher „aggressiver“ sind. Man kann aber aus den Ergebnissen nicht direkt ableiten, ob Gewaltspiele eine solche Wirkung haben. Eine gewisse Erregung nach einem aufregenden Spiel ist ja zu erwarten. Das kennt man beispielsweise von jedem Fußball-Match … Man weiß aber, dass aggressive Menschen immer öfter „gewalthaltige“ Spiele spielen wollen.

In zwei Punkten sind sich die Studien einig:

1. Spiele für Ältere (also mit einer USK- oder PEGI-Freigabe ab 16 oder 18 Jahren) gehören keinesfalls in die Hände von Kindern oder von jüngeren Jugendlichen!
2. Bei Menschen, die Probleme mit Gewalt haben (weil sie zB als Kind schwer geschlagen wurden, oder einen Krieg erlebt haben), können „Gewalt-Spiele“ diese Probleme verstärken.

Games machen dumm

Wer immer nur spielt, leistet kaum einen Beitrag zur eigenen Bildung und Intelligenz. Computerspiele als ein Teil von vielen unterschiedlichen Freizeitbeschäftigungen, können jedoch sogar positive Auswirkungen haben: sie fördern die Geschicklichkeit, die Reaktionsgeschwindigkeit, die „Raumvorstellung“, das logische Denken, manchmal sogar die Fähigkeit, mit anderen gemeinsam ein Ziel zu verfolgen und vieles mehr. Versuche aber neben dem Spielen, diese Fähigkeiten bei vielen anderen Gelegenheiten einzusetzen und zu trainieren – zum Beispiel beim Sport.

Games machen dick

Bewegungsmangel und falsche Ernährung machen dick. Wer also nach der Schule nur noch zu Hause vor dem Bildschirm sitzt und Pizza und Cola zu sich nimmt, wird zunehmen. Wer aber auch regelmäßig Sport betreibt und gesunde Sachen isst, kann ruhig auch spielen – ohne Angst vor der Waage.

Games machen einsam

Auf den ersten Blick mag es so aussehen: ein Bildschirm und davor ein einsamer Spieler/eine einsame Spielerin. Tatsächlich ist es aber so, dass viele der besonders beliebten Spiele Multiplayer-Spiele sind, oder zumindest einige Online-Elemente bieten. Das (via Internet) gemeinsame Tun und Erleben steht da sogar im Mittelpunkt! Und auch bei reinen Solo-Spielen ist es so, dass die Spielenden viel mit anderen über die Spiele reden: wie toll das Abenteuer war, welcher Highscore erreicht wurde, oder welche Tipps und Tricks beim fiesen Endgegner helfen …

Games machen süchtig

Games machen Spaß. Und das ist gut so! Wenn aber das restliche Leben scheinbar nur noch Frust bietet, dann ist die Versuchung groß, sich in die Welt der Spiele zu flüchten. Eine Welt, die eben Spaß macht, in der es egal ist, wie man aussieht und was man sonst tut und kann, in der man Erfolg hat … Hier ist es wichtig, auf entsprechende Anzeichen zu achten. Wenn dein

Freund oder die Freundin plötzlich nicht mehr „dabei“ ist, sondern nur noch spielt, dann geht es ihm oder ihr wahrscheinlich gerade gar nicht gut. Dann ist es wichtig, sie oder ihn immer wieder zu gemeinsamen Aktivitäten einzuladen!

Games schränken die Fantasie ein

Wer selbst nicht zockt, glaubt vielleicht, dass die Spielenden eigentlich gar nichts tun müssen, außer ein paar Knöpfe zu drücken, dass Games keine Geschichten erzählen, oder die Fantasie verkümmern lassen. Gute Spiele benötigen aber sogar eine Menge Fantasie, um sie überhaupt erst spielen zu können. Da sind einmal die oft fantastischen, bunten, lustigen, oder spannenden Spielewelten! Außerdem müssen die Spielenden andauernd neue Wege und Möglichkeiten suchen, durch das Spiel zu kommen und die Aufgaben zu lösen. Aber natürlich braucht auch die Fantasie Abwechslung und Anregung in verschiedenster Form. Wer also nicht nur vor dem PC oder an der Konsole sitzt, für die oder den sind Spiele eine gute weitere (!) Möglichkeit, die eigene Fantasie zu entfalten.

Herbert Rosenstingl, Quelle: http://www.lehrerservice.at/joarchiv/display.php?ausgabe=ag-09-09&artikel=A09-09-28.htm
Quelle: http://www.lehrerservice.at/joarchiv/display.php?ausgabe=ag-09-09&artikel=A09-09-32.htm

Extraheft JÖ GAMES:
Tipps im Umgang mit Computerspielen

Savegame – Wie spiele ich richtig?

Was wird der Erfolg sein, wenn ein Sonntags-Jogger einfach drauflosläuft, mit den normalen Schuhen, gleich vier Stunden ohne Pause volles Tempo?

Klar, oder? Er oder sie muss ein paar Dinge beachten, um richtig und gut laufen zu können. Ja, und auch beim Spielen am PC oder an der Konsole ist das so.

Nur wer fit ist, hat eine Chance! Ganz egal ob es darum geht, in einer Top-Liga ganz vorne mitzuspielen, oder ob du nur die Freunde beeindrucken möchtest – es wird dir besser gelingen, wenn du ein paar Dinge beachtest. JÖ-GAMES verrät dir, welche Dinge das sind:

Mach mal eine Pause!

Nach einer Dreiviertelstunde lässt die Konzentration nach und dein Körper fängt an, sich zu verkrampfen. Park deinen Schlitten in der Werkstatt, lass deinen Charakter am Fluss angeln und steh auf! Beweg dich! Ein paar Lockerungsübungen (Arme kreisen, ein wenig Stretching, und ähnliches) wären optimal. Wenn dir das aber zu mühsam oder peinlich ist, geh wenigstens ein wenig herum, hol dir ein Joghurt aus dem Kühlschrank, plauder’ mit anderen Leuten, spiel Luftgitarre zu deinem Lieblingssong. Ein paar Minuten reichen, und deinem Körper geht’s wieder besser.

Tank den richtigen Kraftstoff!

Pizza und Energydrinks schmecken gut und sind unkompliziert. Okay. Ein Joghurt und Obst zwischendurch machen aber auch satt und geben dir den Energieschub, den du zur Rundenbestzeit brauchst. Außerdem solltest du nicht aufs Wassertrinken vergessen, sonst trocknet dein Körper aus.

Übertreib nicht!

Jeden Tag stundenlanges Spielen bringt weniger gute Ergebnisse als du vielleicht glaubst. Etwas weniger ist oft mehr an Leistung und Steigerung. Dir fällt nichts anderes ein, um deine Freizeit zu gestalten, als Zocken? Red doch mal mit deinen Freundinnen und Freunden – ein Fest, ein Konzert, ein Sportplatz, ein Billardtisch, ein Berg, irgendwas ist immer in der Nähe.

Schau auf deine Augen!

Brennende, juckende Augen sind oft der Grund für Fehler beim Spielen und Anzeichen von Überanstrengung. Gönn deinen Augen Abwechslung. Schau zwischendurch zum Fenster raus. Stell den Bildschirm so, dass es keine Spiegelungen gibt. Deine Blickrichtung sollte beim Spielen parallel zu den Fensterflächen sein, so dass die Fenster neben dir sind und nicht hinter

oder vor dir. Dreh auch nicht immer alles Licht im Zimmer ab. Ein wenig dämpfen reicht, und deine Augen werden die Herausforderungen am Bildschirm besser und früher sehen.

Setz dich wirklich entspannt hin!
Im Sessel oder auf dem Sofa herumhängen mag zwar zuerst entspannend wirken, aber beim Spielen kann sich bald was verkrampfen. Ein bequemer Bürosessel, der so eingestellt ist, dass deine Füße am Boden stehen und Unter- und Oberschenkel einen rechten Winkel bilden, ist das Beste. Und auch der Tisch, wo Maus und Tastatur liegen, sollte die richtige Höhe haben: so, dass auch Ober- und Unterarme einen rechten Winkel bilden. Stell dann noch die Rückenlehne so ein, dass du aufrecht sitzen kannst, und du wirst als aufrechter Sieger aus dem Rennen gehen.

Eine gute Grafikkarte ist nicht genug!
Ein großer, flimmerfreier Monitor, richtig aufgestellt (50 bis 70 Zentimeter Entfernung, Blickwinkel gerade nach vorne und nur leicht – etwa 30 Grad – gesenkt) ist die halbe Bestzeit. Dass die Maus gut in der Hand liegt, ist wichtiger als 1600dpi (dpi = Dots per Inch, also Punkte pro Maßeinheit) Auflösung. Und wenn zwischen Tastatur und Tischkante zehn Zentimeter Abstand für deine Hände ist, wirst du auch genug Abstand zu deinem Verfolger herausholen.

Spiel fair!
Respektiere die anderen Spielerinnen und Spieler – auch sie wollen Spaß haben und ab und zu gewinnen. Rede mit deinen Eltern über das, was du spielst, deine Erfolge und Leistungen. Auch wenn sie in einer anderen Welt leben – wenn du mit ihnen redest, haben sie wenigstens eine Chance, dich zu verstehen und können sich vielleicht sogar mit dir freuen, wenn du gewinnst.
Vergiss deine Freundinnen und Freunde nicht, die nicht mit dir spielen – sie wollen mit dir auch über anderes reden und was unternehmen.
Sei auch fair zu dir selbst! Lass dich nicht von anderen überreden, Spiele zu zocken, die nur für Erwachsene gedacht sind (die Altersbeschränkung hat einen guten Grund und eine Übertretung ist strafbar!).

Und bedenke: als Profi-Gamer wirst du es in Österreich schwer haben, genug Geld zum Leben zu verdienen, deine Ausbildung sollte daher immer vorgehen. Vernachlässige die Schule nicht!
Herbert Rosenstingl
Quelle: http://www.lehrerservice.at/joarchiv/display.php?ausgabe=ag-09-09&artikel=

Extraheft JÖ GAMES:
Die Zukunft der Computerspiele

Schöne, bunte Spielewelt

Was bringt uns die Zukunft in Sachen Computerspiele? Werden wir als Spielende in die Computerspielwelten direkt eintreten, oder steuern wir menschenähnliche Roboter und „beamen“ uns zwischen den Welten hin und her?
Die wirklichen Entwicklungen sind vielleicht nicht ganz so spektakulär, wie von manchem erhofft. Trotzdem! Es wird sich in den nächsten Jahren einiges tun.

Spiele zum Greifen nah
Viele Entwicklungen im Bereich Computerspiele haben mit dem Computer oder der Konsole selbst zu tun. Seitdem die Rechner schneller und leistungsstärker geworden sind, wird die Grafik in Spielen immer realistischer. Aber was heute noch toll aussieht, wirkt schon bald veraltet. Die Töne und der Sound werden immer besser und die Darstellungen realistischer. Aber auch bei der Steuerung hat sich einiges getan: Hat man die Spielfiguren früher noch ausschließlich mit der Tastatur oder dem Joystick gesteuert, hat die Erfindung der Wii von Nintendo ganz neue Spiele ermöglicht. Mit der Wii können die Spielenden ihre Figuren plötzlich durch Bewegung steuern und zB den (elektronischen) Tennisschläger tatsächlich schwingen. In den nächsten Jahren wird eine neue Erfindung ihren Einsatz finden, die bis jetzt als „Project Natal“ bezeichnet wird. Es ist

eine Weiterentwicklung des Prinzips der „EyeToy“. „EyeToy“ ist eine Kamera, durch die Bewegungen des Spielers aufgezeichnet und in das Spielgeschehen einbezogen werden. Bei „Project Natal“ können die Spielenden die Spiele allein durch Körperbewegungen bedienen. Du kannst „wirklich“ mit deiner Spielfigur durch Räume „laufen“, „springen“, oder dich „ducken“. Jede deiner Bewegungen – ganz ohne Tastendruck – wird erkannt und ins Spiel übertragen. Mittendrin, statt nur dabei …

Spielen – immer und überall

Ein weiterer Trend, der in Zukunft noch stärker sein wird, ist das Spielen mit tragbaren Geräten und Handys. Immer mehr Spielende benutzen heute ihre Handys, um zu spielen und täglich kommen dafür neue Spiele auf den Markt. Die einen spielen ein Jump‘n’Run, die anderen ein Puzzle, die nächsten spielen gemeinsam über das Internet und manche spielen Spiele, in denen man die Spielwelt und unsere wirkliche Welt mischt. Es wird möglich, unsere Wirklichkeit mit Bildern oder Videos des Computers zu mischen. Du kannst also zum Beispiel mit dem Spiel „Invizimals“ in deinem Zimmer (mit der tragbaren Konsole plus Kamera) nach kleinen verspielten Monstern Ausschau halten und sie einfangen.

Computerspiele statt Schule?

Stell dir vor, du lernst nur noch mit Hilfe von Spielen. Dein ganzer Unterricht findet in Computerspielen statt und die Schule wird ein einziger Spielplatz. Diese Zukunftsvision geht vielen Forschern momentan durch den Kopf. Könnte das wirklich funktionieren? Tatsächlich lernen Spielende von Computerspielen unheimlich viel – sie merken sich Sachen ganz unkompliziert und spielerisch und müssen sich nicht mal darum bemühen. Was, wenn die Inhalte der Schule einfach in Computerspiele eingebaut werden könnten?

In den letzten Jahren sind mehr und mehr Spiele auf den Markt gekommen, die man auch im Unterricht einsetzen kann. Man kann zum Beispiel Physik, Biologie, Englisch, oder Geschichte sehr gut in Spielen lernen. Ob dadurch jedoch der Unterricht entfallen kann, wird momentan heftig diskutiert. Die einen meinen, Spiele hätten im Unterricht nichts verloren. Die anderen meinen, der Unterricht sei veraltet, und Spiele die besseren Lehrer. Wahrscheinlich liegt die Lösung irgendwo in der Mitte: In Zukunft werden viele Schulen Computerspiele im Unterricht nutzen. Trotzdem wird aber in allen Fächern – zumindest zum Teil – wie bisher unterrichtet werden und die Lehrerinnen und Lehrer werden Fragen mit euch bearbeiten, die sich aus den Spielen ergeben. Es kann also sein, dass du ein Tierspiel am Computer spielst, und dann im Unterricht Genaueres über die Lebensweise der Elefanten lernst.

Mein eigenes Spiel?

In der Zukunft werden sich die Spiele stark an deine Vorlieben anpassen und du wirst dein ganz persönliches Spiel spielen können. Ein Spiel kann nämlich schnell erkennen, was du gerne hast, wie gut du im Spiel bist, und wo deine Interessen liegen. Es kann also sein, dass du und deine Freunde die gleichen Spiele kaufen, ihr die Spiele aber ganz anders spielt. Während die einen beim Pferdespiel ihre Lieblingspferde pflegen, reiten die anderen damit aus und wiederum andere bestreiten Turniere. Damit bekommst du genau die Herausforderungen, die Spaß machen.

Man kann in der Computerspielbranche schwer voraussagen, wann eine neue Technologie kommt und welche neuen Spiele erfolgreich sein werden. Sicher ist nur – es wird tolle Überraschungen geben.

Dr. Konstantin Mitgutsch, Quelle: http://www.lehrerservice.at/joarchiv/display.php?ausgabe=ag-09-09&artikel=A09-09-33.htm

Extraheft JÖ GAMES (JÖ-Mai, 2010):
Gute Spiele kostenlos

Kostenlose Online- und Freeware-Spiele gibt es im Internet wie Sand am Meer zu finden. Neben einer Menge schlechter Spiele gibt es auch viele, die Spaß machen und wirklich gut sind.

Die Übersicht zu bewahren ist da noch viel schwieriger, als bei den Spielen im Verkaufsregal. Meist hilft nur ausprobieren und sich selbst einen Eindruck verschaffen. Ganz egal, ob gut oder schlecht, ein paar Dinge sind bei derartigen Spielen aber wichtig und zu beachten:

Vorsicht vor Abzockern
Manche Angebote sind nur auf den ersten Blick „gratis". Spätestens wenn eine Registrierung notwendig ist und nach Namen und E-Mail-Adresse gefragt wird, ist Vorsicht geboten! Im besten Fall wird dein E-Mail-Posteingang dann vielleicht „nur" mit unerwünschter Werbung zugemüllt. Im schlimmeren Fall stand irgendwo ganz klein am Bildschirm, dass mit der Bekanntgabe der E-Mail-Adresse ein Abo abgeschlossen wird, das dann monatliche Kosten verursacht … Mehr Infos und Tipps für die sichere Nutzung des Internets findest du auf www.saferinternet.at.

Spiele, die Sinn machen
Klingt langweilig. Lass dich aber nicht täuschen, denn viele kostenlose Spiele für den Browser oder die Festplatte sind Spiele, die nicht nur nichts kosten, sondern auch spannend sind und Spaß machen – und so ganz nebenbei einen echten „Mehrwert" bieten:

Kampf gegen den Hunger
Das United Nations World Food Programme (WFP) hat das Spiel „Food Force" für 8- bis 13-Jährige entwickelt. Das WFP bemüht sich darum, den Hunger auf der Welt zu bekämpfen. Mit dem Spiel „Food Force" soll dir gezeigt werden, wie schwierig das ist. In sechs Missionen gilt es unter anderem Nahrung zu verteilen, den Wiederaufbau einer Siedlung zu unterstützen, aber auch einen Hubschrauber bei einer Aufklärungsmission zu steuern, oder mit bewaffneten Rebellen zu verhandeln. Im Internet unter: www.food-force.com/de

Spiel gegen Gewalt
Mit den beiden Spielen „Luka und das Silberpferd" sowie „Luka und der verborgene Schatz" wird spannende Abenteuer-Unterhaltung geboten. Darüber hinaus regen die beiden Spiele zum Nachdenken über den Umgang mit Gewalt und mit Drogen an. Gemacht wurden beide Spiele im Auftrag der Deutschen Polizei von einem professionellen Spielestudio. Beim „Verborgenen Schatz" konnte sogar der Synchron-Sprecher von Harry Potter zur Mitarbeit gewonnen werden! Im Internet unter: www.luka.polizei-beratung.de
Herbert Rosenstingl, Quelle: http://www.lehrerservice.at/joarchiv/display.php?ausgabe=ag-09-09&artikel=A09-09-27.htm

Extraheft JÖ GAMES:
Interview: Machen Killerspiele gewalttätig?

Achtung!
Dieses Interview ist da und dort nicht ganz leicht zu verstehen. Quak hilft dir und hat einen Wissenskasten ausgearbeitet. Vielleicht liest du ihn zusammen mit einem Erwachsenen.

Cool hat den berühmten Hirnforscher Manfred Spitzer eingeladen, ihm einige heiße Fragen zu beantworten.
Du hast sicher schon von Amokläufen an Schulen gehört. Medien berichten, dass dabei jugendliche Amokläufer wahllos auf Mitschüler und Lehrer schießen. Nach jedem Amoklauf taucht die Frage auf: Warum rasten Jugendliche so aus? Der bekannte Hirnforscher Manfred Spitzer meint: Gewaltmedien tragen wesentlich dazu bei.

Cool:. Sind Killerspiele und Gewaltvideos Hauptursache für Amokläufe an Schulen?
Prof. Spitzer: Im Einzelfall kann man keine Reihenfolge der Wichtigkeit von Ursachen anführen. Fest steht aber, dass Killerspiele und Gewaltvideos zur Veränderung von Schwellenwerten führen: Man stumpft einerseits gegenüber echter Gewalt ab und andererseits sinkt die Schwelle, selbst gewalttätig zu werden. Dies ist nicht nur in einer Vielzahl von Experimenten nachgewiesen, sondern folgt auch direkt aus der Arbeitsweise unseres Gehirns.

Cool: Was passiert im Gehirn von Spielern, die jeden Tag stundenlang vor dem Computer sitzen und „Killerspiele“ spielen?
Prof. Spitzer: Wann immer unser Gehirn irgendetwas tut, also denkt, wahrnimmt, handelt, fühlt usw., ändert es sich. Das ist eine der wichtigsten Erkenntnisse aus der Gehirnforschung der letzten zehn Jahre. Unser Gehirn bleibt also nicht das gleiche, wenn wir stundenlang – täglich beispielsweise – Killerspiele spielen. Unser Aufmerksamkeitsfokus ändert sich. Das heißt, dass der Aufmerksamkeitsfokus weiter wird, um zB die aus den verschiedenen Richtungen angreifenden Monster auch rechtzeitig zu erfassen. Das bewirkt, dass wir uns schlechter auf eine Sache konzentrieren können. Man kann es auch anders sagen: Wenn man noch keine Aufmerksamkeitsstörung hat, kann man sich per Computerspiel eine antrainieren. US-Militärs haben die ersten Killerspiele entwickelt, um den Soldaten ihre natürliche Hemmung, andere zu töten, abzugewöhnen. Millionen junger Menschen haben diese Spiele gespielt, deren Aufgabe – dies möchte ich nochmals betonen – ganz eindeutig war, Tötungshemmung zu mindern. Dass dies funktioniert, zeigen viele wissenschaftliche Untersuchungen.

Cool: Sind Sie für ein Verbot von Killerspielen?
Prof. Spitzer: Wichtiger als Verbote ist das Aufzeigen von Alternativen: Es gibt einfach viel schönere Dinge, die man alleine und vor allem auch miteinander tun kann, als vor einem Bildschirm zu sitzen und Knöpfe zu drücken. Dennoch halte ich es auch für sinnvoll, dass eine Gesellschaft bestimmte Grenzen setzt. Ich möchte nicht, dass meine Kinder Killerspiele zum „Zeitvertreib“ wann und wo auch immer zur Verfügung haben.

Cool: In ihrem Buch „Vorsicht Bildschirm!“ heißt es: „Bildschirmmedien (Fernsehen, Computer) machen dumm …!“
Prof. Spitzer: Bildschirmmedien machen in der Tat dumm. Es wurde nachgewiesen, dass der Konsum von Bildschirmmedien in sehr früher Kindheit zu Aufmerksamkeitsstörungen am Beginn der Schullaufbahn führt. Das heißt: Übermäßiger „Genuss“ von Bildschirmmedien im späteren Kindergartenalter führt zu Lese- und Rechtschreibstörungen in der Schule. Es wurde aber auch nachgewiesen, dass der häufige Bildschirmkonsum bei Schülern zu schlechteren Schulleistungen insgesamt führt. Aber wenn man einmal pro Woche eine gute Sendung sieht, ist Fernsehen sicher nicht schädlich. Und wenn man den Computer als Werkzeug benützt, ist das überhaupt nicht schlecht.

Cool: Sie halten aber nicht viel von e-learning an den Schulen. Warum?
Prof. Spitzer: Die Leute, die vor einigen Jahren e-learning hoch gelobt haben, sprechen heute nur noch von „blended-learning“. „To blend“ heißt auf Deutsch mischen, und wenn man nachfragt, was denn hier nun gemischt wird, so ist es der Lehrer, der dem Computer nun wieder „beigemischt“ wird. Anders ausgedrückt: Man hat eingesehen, dass das Lernen am Computer alleine nicht funktioniert. Unsere Erfahrung – gerade in den letzten Jahren – hat sehr deutlich gezeigt, dass es für das Gelingen von erfolgreichem Lernen vor allem eines braucht: gute Lehrerinnen und Lehrer! Wer glaubt, man könne diese durch einen Computer ersetzen, der irrt. Dies haben wissenschaftliche Untersuchungen in großem Stil gezeigt.

Das Interview führte Siegfried Weger

Univ.-Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer *ist einer der bekanntesten Hirnforscher Europas und ärztlicher Direktor der Psychiatrischen Universitätsklinik in Ulm. Mit Leidenschaft warnt der Hirnforscher und Psychiater in vielen Büchern und Fernsehsendungen vor den schädlichen Auswirkungen, die durch falschen Umgang mit Bildschirmmedien entstehen.*

Quak weiß mehr

Hirnforscher: In der Hirnforschung geht es um Fragen wie: Wie lernen wir? Wie funktioniert unser Gedächtnis?

Amokläufer: Ein Mensch wird ohne erkennbaren Grund extrem gewalttätig und tötet wahllos Mitmenschen.

Schwellenwert: Spitzer meint hier eine Grenzlinie, ab der man gewalttätig wird. Gewaltspiele senken sie nach unten. Man rastet bei jeder Kleinigkeit aus.

Aufmerksamkeitsfokus: Innerhalb dieses Bereiches bist du sehr aufmerksam. Beim Lernen ist es wichtig, diesen Bereich eng zu halten, damit du nicht dauernd abgelenkt wirst.

Alternative: Das ist eine Wahlmöglichkeit.

Konsum: Wenn du fernsiehst oder den Computer benützt, dann konsumierst du Medien.

Quelle: http://www.lehrerservice.at/joarchiv/display.php?ausgabe=ag-09-09&a

Extraheft JÖ GAMES:
Die Top-10-Games 2010

Für PS3 / Xbox 360
Verflucht noch mal – Final Fantasy XIII
Das wohl beliebteste Rollenspiel geht in die nächste Runde. Die Bewohner von Cocoon schwebten lange Zeit auf Wolke sieben. Und das nicht nur, weil sie in einer fliegenden Stadt lebten. Sie standen nämlich auch unter dem Schutz übernatürlicher Wesen: der Fal'Cie. Die sorgten für Frieden. Bis einer von ihnen Menschen mit einem Fluch belegte. Im Mittelpunkt von FF13 stehen fantastische Charaktere, eine packende Geschichte und kopfzerbrechende Schlachten. Die Steuerung wurde nach einiger Kritik am Vorgänger nochmals überarbeitet. Die Grafik wird wie gewohnt Maßstäbe setzen.

Für PS3
Nachzügler: Gran Turismo 5
Zwei Jahre sind seit dem Appetitmacher „GT5 Prologue" vergangen, fünf seit dem vierten Teil. Damit ist den Fans ein ganz schön ausgedehnter Boxenstopp zugemutet worden. Heuer ist es aber endlich soweit. Fahrverhalten, Sound und Online-Spiel wurden nochmals verbessert. Das Schadensmodell, also welche Auswirkung Unfälle haben, stark erweitert. So leidet nach einer Feindberührung etwa schon mal die Höchstgeschwindigkeit.

Für Wii
Mausefalle: Epic Mickey
Die Seite haben wir an Mickey Mouse bisher noch nicht gekannt: die Dunkle. Mickey findet durch Zufall Zugang zu einer anderen Welt. Diese wurde nur zu einem einzigen Zweck erschaffen. Nämlich den vergessenen Disney-Figuren ein Zuhause zu geben. Etwa Oswald, dem lustigen Hasen. Der 1928 von Mickey verdrängt wurde. Als wäre das nicht genug, stürzt Mickey auch noch unabsichtlich dessen Welt ins Chaos. Oswald schwört Rache. Und das düster-schräge Plattform-Spiel beginnt …

Für NDS
Bastelfreu(n)de: WarioWare D.I.Y
Statt uns mit Minigames zu überhäufen, bekommt man die Werkzeuge, selber welche zu gestalten. Vom Spielprinzip über die Grafik bis hin zu den Sounds. Daher das D.I.Y im Titel: Do it yourself. Mach es selber: mit dem einfach bedienbaren Editor. Und weil geteilte Freude doppelte Freude ist, können diese Spielchen durch Wi-Fi-Verbindung auch gleich der ganzen Welt zugänglich gemacht werden.

Für Wii
Weltenbummler: Super Mario Galaxy 2
Super Mario kehrt ins Wii-Universum zurück! Und er bringt einen alten Bekannten mit: Yoshi, den grünen Drachen. Und seine Zunge ist so lang wie nie. Mit ihr kann er sich an Vorsprüngen und Pfosten hochhangeln. Wenn das noch nicht reicht, kann er Zauberbeeren essen. Die blähen ihn auf und lassen ihn steigen, wie einen Ballon. Die Welten sind verrückt und unberechenbar wie noch nie. Fiese Gegner, Wasserfälle, Eislandschaften, und Miniplaneten mit ganz eigener Schwerkraft.

Für PS3 / Xbox 360
Feuerstuhl: Moto GP 09/10
Dieses Spiel hat gute Chancen, die beste 2-Rad-Rennsimulation zu werden. Die Spielarten reichen von Einzelrennen im Arcademodus, über Solo-Zeitrennen bis zur Karriere. Und das in drei Klassen: 125er, 250er und MotoGP. Fans des Sports werden sich darüber freuen, kostenlos den Stand der aktuellen MotoGp-Saison herunterladen zu können. Die Duelle finden diesmal auch abseits der Strecke statt: Für welchen Sponsor entscheide ich mich? Kann ich mir so bessere Ingenieure leisten? Welche, die mir ein schnelleres Bike basteln?

Für PC
Häuselbauer: Die Siedler 7
Im Vorgänger ging es eher ums Bekriegen und Zerstören. Der siebte Teil der Strategie-Serie beschäftigt sich nun wieder stärker mit dem Aufbau. Es gilt, die besten Handelsrouten zu kontrollieren und Technologien zu beherrschen. Dafür muss man unter anderem Klöster finanzieren. Schließlich lag das Wissen und die Forschung im Mittelalter gänzlich bei der Kirche. Neben einer neuen Grafik-Technik wurde auch das Spielprinzip überarbeitet. So gibt's jetzt Siegpunkte für besondere Erfolge.

Für PS3 / PSP
Strecken-Checker: Modnation Racers
D.I.Y gibt es auch bei Modnation Racers. Es folgt dem Play.Create.Share-Prinzip von „Little Big Planet". Heißt: Sowohl Fahrer als auch Strecken können selbst gestaltet werden. Kurven ziehen, Brücken legen, Bäume pflanzen, Hügel hochziehen und Powerups verstreuen. Die geschaffenen Kurse können dann natürlich auch mit anderen Spielern getauscht werden.

Für PC / PS3 / Xbox 360
Straßenfeger: Blur
In 50 Original-Wägen durch die Stadt rasen, Power-ups aufsammeln und die Verfolger abhängen. Dass das noch spannender wird, als es klingt, garantieren die Macher von Hits wie „Project Gotham" und „Metropolis Street Racer".
Für PC / PS3 / Wii / Xbox 360

Steinbeißer: Lego Harry Potter
Das hat noch gefehlt! Erst ein halbes Dutzend Kinofilme. Dann vier Dutzend Videospiele. Und jetzt kommt noch eines: Harry Potter in der Legowelt. Im Spiel geht es um die ersten vier Jahre an der Zauberschule Hogwarts. Genau: Ligusterweg. Trimagisches Turnier. Zaubersprüche, Zaubertränke, Rätsel lösen. Die bekannten Schauplätze wurden mit viel Liebe zum Detail Stein für Stein nachgebaut. Und die Atmosphäre damit – wie schon bei Indiana Jones & Batman – perfekt eingefangen.
Brandon Walder
http://www.lehrerservice.at/joarchiv/display.php?ausgabe=ag-09-09&artikel=A09

Extraheft JÖ GAMES:
Krieg der Konsolen

Microsofts Xbox 360, Sonys Playstation 3 und Nintendos Wii kämpfen seit Jahren um Spieler. Ihre Waffen: unterschiedliche Modelle, Hardware, Spiele und Preise.
Es hat sich viel getan. Immerhin kam die Xbox 360 aber auch schon vor viereinhalb Jahren auf den Markt. Sie war die erste Konsole der neuen Generation. Zu einem stolzen Preis: die unverbindliche Empfehlung betrug damals 479 Euro. Heute liegt sie bei der Einstiegsvariante Xbox Arcade bei unter 200 Euro. Und damit auf Augenhöhe mit Nintendos Wii. Die gehobene Xbox Elite mit 120 Gigabyte Festplatte gibt es bereits für 249,90 Euro.

Zeit ist Technik
Der Gegenspieler Sony musste da natürlich mitziehen. Seine Playstation 3 erschien ein Jahr nach der Xbox 360. Das hatte Vor- und Nachteile. Technisch konnte die Playstation das Neueste vom Neuen verbauen. So kam der – zumindest am Papier – unheimlich flinke Cell-Hauptprozessor unter die schwarze Haube. Und ein Blu-ray-Laufwerk, das die neuen Filme mit höherer Bildqualität als DVD abspielen kann. Der Nachteil der späteren Markteinführung: für die Xbox gab es bereits jede Menge Spiele. Und kam ein Titel für Xbox und Playstation raus, hatten viele den Eindruck, er sehe auf der Xbox besser aus und laufe flüssiger. Wie konnte das sein?

Innere Werte
In dem einen Jahr, das die Xbox 360 der PS3 voraus hatte, lernten die unabhängigen Spieleentwickler, maßgeschneidert auf die Microsoft Hardware hin zu programmieren. Dann kam die PS3. Anstatt die Spiele von Grund auf neu zu erstellen, wandelten viele Spieleschmieden die

Xbox-Version anfangs einfach ab. Die Leistung musste daher auf der Strecke bleiben. Auch scheint der Grafikprozessor der PS3 (RSX) einen Tick langsamer als der der Xbox (Xenos). Inzwischen sehen Spiele aber auf beiden Konsolen sehr, sehr gut aus. Je nach Titel ist mal die Xbox, mal die PS3 in der Darstellung schärfer. Welche letztendlich schönere Bilder auf den (HD-)Schirm zaubert, kannst wohl nur du selbst beurteilen.

Spielauswahl
Nach wie vor gibt es für die Xbox 360 mehr Spiele als für die Playstation 3. Zieht man davon aber die große Anzahl bestenfalls durchschnittlicher Billigtitel aus Japan ab, ist der Unterschied klein. Sowohl Xbox als auch PS3 bieten eine Reihe sehr interessanter Exklusivspiele an, die also nur auf dieser einen Plattform erscheinen. Mit einem kleinen Unterschied: Die Xbox-Titel kommen meistens ausgereift auf den Markt. Die Playstation-Spiele reifen häufig erst beim Kunden nach. Fehler werden durch nachträgliche Patches einige Wochen später behoben.

Verkaufszahlen
Was die Verkaufszahlen für eine Rolle spielen? Das bessere Produkt verkauft sich doch nicht automatisch auch besser, oder? Nein. Wichtig sind die Verkaufszahlen aber unter anderem dann, wenn man online spielen will. Je mehr Leute eine bestimmte Konsole haben, desto mehr werden auch im Netz nach Mitspielern suchen. Weltweit hat die Xbox 360 mit 34 Millionen verkauften Exemplaren die Nase vorn. Die Playstation 3 holt jedoch immer mehr auf. Bislang wurden 27 Millionen Geräte verkauft. Der absolute Verkaufsschlager ist allerdings Nintendos Wii. Die Konsole, von der wir bislang noch kaum gesprochen haben. Der Grund dafür ist einfach: Wer sich eine Videospiele-Konsole kaufen will, holt sich eine Xbox oder eine Playstation. Nintendo Wii ist etwas anderes. Sie ist vor allem die Spielkonsole für Leute, die normalerweise nicht spielen. Deshalb verkauft sie sich auch so gut. Sie hat keine Konkurrenz.

Wii genau jetzt?
Die Wii mit Xbox 360 und PS3 zu vergleichen, ergibt wenig Sinn. Nicht nur von der Hardware her: Obwohl sie zeitgleich mit der PS3 auf den Markt kam, hinkt ihre Technik mindestens eine Generation hinterher. Die Grafik ist zweckgemäß, aber weit entfernt davon, jemanden ins Staunen zu bringen. Trotz DVD-Laufwerk spielt die Wii weder CDs noch Filme. Statt Festplatte gibt's lediglich Flash-Karten. Einzelspieler-Spiele sind so gut wie uninteressant. Die wahre Stärke der Wii sind Partys und Familienabende. Unvorstellbar, dass die Oma mit dir, deiner Schwester und deinem Vater gemeinsam Xbox oder PS3 spielen würde. Bei der Wii passiert das aber tatsächlich. Ohne jede Erklärung hat man bei den meisten Titeln den Dreh schnell raus. Im wahrsten Sinn: schließlich verfügen die Controller ja über Bewegungs- und Beschleunigungssensoren. Die Spieleauswahl ist zwar nicht so groß wie bei Microsoft und Sony, es finden sich aber einige Perlen darunter.

Brandon Walder
Quelle: http://www.lehrerservice.at/joarchiv/display.php?ausgabe=ag-09-09&artikel=A09-09-30.htm

Nur noch vor dem Bildschirm hängen?

Kennst du das auch?

Mitten in einem spannenden Computerspiel platzen deine Eltern rein und wollen, dass du sofort zum Essen kommst. Aufhören kommt nicht in Frage, weil die nächste Speichermöglichkeit noch weit entfernt ist. Deine Eltern lassen keine Einwände gelten, es gibt mal wieder Krach.
Oder du chattest gerade mit deiner besten Freundin oder einem neuen, total süßen Typen. Es läuft richtig gut: endlich mal ein interessanter Gedankenaustausch und nicht das übliche Geblubber. Aber ständig kommt deine Mutter ins Zimmer und drängelt, weil sie an den PC will, um eine wichtige Mail zu schreiben. Ausgerechnet jetzt. Eigentlich hast du keine Lust auf Streit, aber den Chat verlassen? Das geht jetzt wirklich nicht!

Sorgt der Computer bei dir zu Hause auch häufiger für Konfliktstoff? Erweisen sich alle Versuche, deine Eltern in solchen Situationen zu überzeugen, als zwecklos? Jedes Gespräch endet bestenfalls mit einer nervigen Diskussion, meist aber mit pauschalen Unterstellungen wie „du hängst nur noch vor dem PC und machst nix anderes mehr... manchmal glauben wir schon, du bist süchtig..."
Kann da was dran sein? *Gibt es überhaupt sowas wie Computer- oder Spielesucht?* Und wenn ja, woran erkennt man eine solche Sucht? Was kannst du selber tun? Worauf solltest du achten und wo bekommst du Hilfe?

Spielen ohne Ende?

Hast du beim Spielen am PC auch das Gefühl, die Zeit rennt viel schneller als sonst? Die Stunden vergehen wie Minuten und es wird einfach nie langweilig. Während man den Computer bei überschaubaren Spielen wie Tetris oder Moorhuhn nach ein paar Runden einfach abschalten kann, fällt das bei komplexeren Spielen schon deutlich schwerer: Strategie-, Adventure-, Rollen- oder Simulationsspiele dauern viel länger. Um Welten aufzubauen, Charaktere, Städte oder Landschaften zu entwickeln und schwierige Aufgaben zu lösen, braucht man eben viel Zeit. So manches Spiel benötigt über 100 Stunden bis es durchgespielt ist.

Während des Spiels passieren immer wieder spannende Dinge und du musst neue Herausforderungen lösen. Du bleibst durchweg gefesselt und hast richtig viel Spaß. Wie soll man da ein Ende finden? Zumal sich der Spielstand auch nicht immer abspeichern lässt, wenn die Eltern gerade etwas von dir wollen.

Noch schwieriger ist das Aufhören bei gemeinsamen Online-Spielen mit anderen. Als Mitglied eines Teams muss man natürlich dabei bleiben; man lässt ja schließlich auch seine Fußballmannschaft nicht mitten im Spiel auf dem Platz stehen. Wer zu einem festen Clan gehört, muss notwendigerweise zu den verabredeten Zeiten am Start stehen. Ist doch Ehrensache!

Damit die Computeraktivitäten nicht deine komplette Zeit fressen, ist es sinnvoll, vorher festzulegen, wie lange du spielen (und andere Dinge tun) willst. Konflikte in der Familie lassen sich vermeiden, wenn gemeinsam ein Zeitplan überlegt wird. Welche Termine stehen an? Wann erledigst du deine Pflichten? Wann triffst du Freunde? Wann bleibt wie lange Zeit zum Spielen? Erklär deinen Eltern, dass sich viele Spiele nicht von jetzt auf gleich unterbrechen lassen – entweder, weil sich der Spielstand nur an bestimmten Punkten speichern lässt oder weil man im Team spielt. Vielleicht könnt ihr euch einigen, dass sie eine halbe Stunde vor gewünschtem Spielende Bescheid sagen.

Hilfreich ist es auch, wenn du deinen Eltern erklärst, was dich an Computerspielen so fasziniert. Was magst du? Gefällt dir am meisten, dass du – im Gegensatz zum Fernsehen – viel selbst bestimmen und die Aktionen steuern kannst? Und dass du dabei auch noch deine Geschicklichkeit trainierst? Oder findest du es toll, Figuren und sogar ganze Welten selbst zu gestalten? Geht es dir vorwiegend darum, gemeinsam mit Anderen geschickte Strategien auszutüfteln, um das Spiel zu gewinnen? Vielleicht fasziniert dich auch, dass du im Spiel Dinge ausprobieren kannst, die du in der Wirklichkeit nie machen würdest? Oder genießt du es einfach, in eine fremde Welt einzutauchen, dabei viele Erfahrungen zu machen und dabei Neues kennen zu lernen? Wenn deine Eltern nachvollziehen können, was dich am Computerspielen fasziniert, haben sie möglicherweise mehr Verständnis für dein Hobby.

Übrigens: Nicht nur Jugendliche spielen, sondern auch viele Erwachsene. Meist jedoch andere Spiele wie Skat, Scrabble, Kegeln oder Fußball. Spielen deine Eltern gerne? Was mögen sie daran? Frag doch einfach mal.

Langeweile war gestern, heute gibt es den Computer

Mit dem Computer kann man natürlich nicht nur spielen. Das Internet bietet zahlreiche Möglichkeiten für kurzweiliges Vergnügen: Du kannst surfen, Musik hören, Filme sehen, dich mit Anderen austauschen und neue Kontakte knüpfen. Ebenso wie beim Spielen vergeht die Zeit wie im Flug und ruck-zuck hast du andere wichtige Sachen, wie Familie oder Hausaufgaben vergessen. Vielleicht verabredest du dich auch seltener mit deinen Freunden, weil du deine Zeit lieber im Internet verbringst? Schließlich lernt man dort auch eine Menge Leute kennen – die sind teilweise sogar netter und unstressiger als die Leute aus deinem Umfeld. Und wenn dir etwas nicht passt, genügt ein Klick und schon sind sie weg ;-)

Das Plaudern per Tastatur ist interessant und gehört einfach dazu – dagegen ist nichts einzuwenden. Allerdings: Das richtige Leben findet draußen statt. Reale Kontakte zu Gleichaltrigen sind wichtig und durch nichts zu ersetzen: Im direkten Miteinander erfährt man Positives wie Zuneigung, Unterstützung oder Verständnis. Das alles bekommst du auch im Internet? Mit realen Freunden teilst Du aber eine Menge

echter Erfahrungen und Erinnerungen, sie kennen möglicherweise deine Familie, wissen wie du in verschiedenen Situationen reagierst, können deinen Gesichtsausdruck deuten oder merken, wann du schlechte Laune hast. Natürlich machst du im realen Leben auch negative Erfahrungen. Diese sind aber ebenso wichtig, denn nur so lernst du Probleme zu lösen und Konflikte auszuhalten. Und abgesehen davon: Es ist einfach ein tolles Gefühl, jemanden zu spüren, sich anzusehen und ohne Worte zu verstehen.

Frisst der Computer wirklich meine ganze Zeit?

„Du vernachlässigst Deine Plichten hier zu Hause! Deine Leistungen in der Schule sind schlechter geworden! Man hört und sieht von Dir nichts mehr – und das alles, weil Du nur noch vor dem PC hockst!" Kommt dir das bekannt vor? Übertreiben deine Eltern maßlos und nerven dich völlig unbegründet mit solchen Vorwürfen oder ist vielleicht doch ein Fünkchen Wahrheit daran?

Um das herauszufinden, kann es hilfreich sein, dass du dir selbst einen genauen Überblick verschaffst, wieviel deiner Zeit der PC wirklich beansprucht. Notier eine Woche lang, wann und wie lange du online bist oder am PC spielst. Wieviel Zeit verbringst du mit Freunden, beim Sport oder mit Hausaufgaben? Ein solcher Zeitplan kann eine gute Grundlage sein, um mit deinen Eltern darüber ins Gespräch zu kommen, was dir der Computer bedeutet und wie du ihn nutzt.

Vielleicht bist du auch selbst überrascht, wie viele Stunden du tatsächlich am PC verbringst und wie wenig Zeit für andere Aktivitäten übrigbleibt.

Kein Grund zu streiten: Wie sich Ärger mit den Eltern um die Computernutzung vermeiden lässt

1. Bestandsaufnahme: Wieviel Zeit verbringst Du tatsächlich am PC? Wieviel Zeit verbringst du mit anderen Dingen? Schreibe eine Woche lang auf, wann du was machst und verschaffe dir so einen Überblick über deine Aktivitäten. Bist du zufrieden mit deiner Zeiteinteilung? Wofür geht zuviel Zeit drauf? Was kommt zu kurz? Erstelle einen Zeitplan, der die Grundlage für ein Gespräch mit deinen Eltern bildet.
2. Gewähre Einblick in dein Hobby: Erkläre deinen Eltern, was du am Computer machst und was dir daran Spaß macht. Ziel ist, dass deine Eltern nachvollziehen können, was du tust und Verständnis für dein Hobby aufbringen.
3. Erstellung eines gemeinsamen Zeitplans: Handelt gemeinsam einen verbindlichen Zeitplan für die Computernutzung aus. Überlege dir schon vorher, welche Regeln für dich okay wären. Kannst du dich auf ein Zeitlimit am Tag einlassen oder ist dir ein wöchentliches Zeitbudget für die Computernutzung lieber? Kannst du dir Regeln vorstellen, die die Computernutzung zu bestimmten Tageszeiten (z.B. morgens vor der Schule) untersagen? Worauf kommt es dir bei den Regeln an?

Bin ich süchtig?

Viele Jugendliche und Erwachsene spielen gerne oder tummeln sich im Internet ohne deshalb gleich süchtig zu sein. Ebenso wie nicht jeder, der gerne mal ein Glas Alkohol trinkt, gleich ein Alkoholiker ist. Generell gilt: Auf das richtige Maß kommt es an! Problematisch wird es, wenn die Bedeutung deines Computers so groß ist, dass kein Raum für andere Dinge bleibt.

Ist das bei dir so? Einfach Checkliste ausfüllen und dann selbst urteilen:

- ☐ Ich verbringe schon seit längerem täglich mindestens 5 Stunden meiner Freizeit am PC
- ☐ Wegen der vielen Zeit, die ich am PC verbringe, gibt es Ärger in der Schule/am Arbeitsplatz oder mit Eltern, Freunden und dem Partner.
- ☐ Spielen, surfen sind fast die einzigen Aktivitäten, die mir Spaß machen. Ohne Computer bin ich lustlos, traurig und fühle mich oft einsam. Vor den Anforderungen und Kontakten in der realen Welt habe ich Angst.
- ☐ Kontakte pflege ich vor allem online. Ich spreche eher ungern/selten mit Menschen, die ich sehen und anfassen kann.
- ☐ Die Zeit, die ich am PC verbringe, wird immer länger. Das brauche ich, damit sich ein zufriedenes Gefühl einstellt. Egal wo und mit wem ich zusammen bin – eigentlich denke ich nur noch an den Computer.
- ☐ Wenn ich länger nicht an den PC kann, fühle ich mich nervös, gereizt oder sogar aggressiv.

Trifft mindestens ein Statement auf dich zu? Dann solltest du etwas tun! Versuche, dein Verhalten zu ändern, indem du deine Zeit bewusst planst. Setz dir ein Stundenlimit für deine Aktivitäten am Computer und achte darauf, dass du genügend Zeit für andere Beschäftigungen, wie z.B. Verabredungen mit Freunden, vorsiehst.

Du willst dein Verhalten ändern, schaffst es aber nicht allein? Dann hol dir Unterstützung und Hilfe bei Freunden, Eltern oder anderen Personen deines Vertrauens. Oder bei Profis, die Erfahrung im Umgang mit solchen Problemen haben. Eine Liste mit verschiedenen Ansprechpartnern, bei denen du anonym Rat suchen kannst, findest du am Ende dieses Dokuments.

Mein Freund ist nur noch online

Früher hattest du mit deinem Freund richtig viel Spaß: ihr habt etwas unternommen, konntet gut zusammen abhängen und euch alles erzählen. Jetzt seht ihr euch kaum noch, weil er seine Zeit überwiegend vor dem Computer verbringt. Woran liegt es, dass er seine „echten" Freunde so vernachlässigt?

Sprich deinen Freund auf die Veränderung in seinem Verhalten an und sag, dass du die gemeinsame Zeit mit ihm vermisst. Zeige ihm, dass er wichtig für dich ist. Mach ihm aber keine Vorwürfe und versuche, Anklagen und Beschuldigungen zu vermeiden. Das momentane Verhalten deines Freundes könnte eine Phase sein, die bald wieder vorüber geht: Vielleicht hat er gerade ein neues, sehr spannendes Spiel für sich entdeckt, das er momentan exzessiv spielt. Das kann mal vorkommen und ist auch nicht weiter bedenklich, wenn in absehbarer Zeit wieder Normalität einkehrt. Sag ihm, dass du dich vernachlässigt fühlst und dich gerne wieder regelmäßig mit ihm treffen würdest.

Möglicherweise hat sein Abtauchen in die virtuelle Welt aber auch ernste Gründe und er zieht sich zurück, weil in der realen Welt einiges für ihn schief läuft: Stress zu Hause, in der Schule oder in der Clique, Liebeskummer... Vielleicht hilft ihm dein offenes Ohr bei der Lösung seiner Probleme?
Wenn jemand aus deinem Freundeskreis auf Dauer in Spielwelten abtaucht, Kontakte nur noch per Tastatur pflegt und seinen Wohnsitz fast schon ins Internet verlegt hat, solltest du dennoch versuchen, ihn in (Cliquen-)Aktivitäten einzubeziehen. Vielleicht gibt es ja Unternehmungen, die euch allen Spaß machen?

Nichts zu machen? Du stößt auf taube Ohren und kommst gar nicht mehr an deinen Freund heran? Du bist vollkommen ratlos und weißt nicht, wie du dich weiter verhalten sollst? In Bremen gibt es Ansprechpartner, die sich mit diesem Thema auskennen und dir bei deinem Problem mit Rat und Tat zur Seite stehen können.

Name: _____

Klasse: _____

Kreuze das für dich zutreffende Feld an.

Portfolio: Mein Spielekompass

Hast du schon einmal gespielt? Wenn ja, womit?

Spielgeräte

Medien	gehört mir	gehört mir nicht allein
PC/Laptop		
Spielekonsole am Fernseher		
Spielekonsole zum Mitnehmen		
Handy		

Wann spielst du?

Spielzeiten

	vor dem Frühstück	in der Schule/ vormittags	nach der Schule/ nachmittags	am Abend
wochentags				
am Wochenende				

Mit wem spielst du?

Spielorte

allein ○ mit Geschwistern ○ mit Freunden ○ mit Eltern ○

Wo spielst du?

zu Hause ○ bei Freunden ○ an anderen Orten ○

Nenne ein Computerspiel!

_____

Beschreibe ein Computerspiel das du kennst und vielleicht schon gespielt hast.

Name: _____

Klasse: _____

Arbeitsblatt: Computerspiele

Name des Computerspiels?

- _____

Wer sind die Helden?

- _____
- _____
- _____

Was ist das Ziel des Spiels?

- _____
- _____
- _____

Wie erreichst du das Ziel?

- _____
- _____
- _____

Funktioniert alles perfekt?

- _____
- _____
- _____

Wie findest du Computerspiele? Was macht Spaß? Und was ist nicht so schön?

Name: _____

Klasse: _____

Arbeitsblatt: Pro & Kontra

Schreib in die Felder jeweils drei Dinge, die dir an Computerspielen gefallen und die dir nicht gefallen.

Gut ist, ...

- _____
- _____
- _____

Nicht so gut ist, ...

- _____
- _____
- _____

Deine Erfahrung

Gab es zu Hause wegen Computerspielen schon einmal Ärger? Schreib kurz auf, warum.

_____

_____

_____

Stereotypisierung von Frauen in Computerspielen

Während die Darstellung von Gewalt in Computerspielen tagtäglich diskutiert wird, sind fragwürdige Geschlechterbilder kaum Thema des öffentlichen Diskurses. Dabei vermitteln Spiele wie beispielsweise „Lady Popular“ jungen Gamern durch ihre einseitige klischeehafte Darstellung von Frauen ein falsches Bild.

Von Anne Sauer (Redaktion spielbar.de)

Eine pinkfarbene Spielumgebung, eine hübsche Frau mit Topmaßen und der Schriftzug „Hier dreht sich alles um dich: Deine Mode, deine Frisuren, dein Make-Up und vieles mehr.“. So präsentiert sich „Lady Popular“, ein Browsergame, in dem die Spielenden in die Rolle einer jungen Frau schlüpfen, deren tägliche Bedürfnisse stillen und sie zu einer populären Lady formen. Das Spielziel laut Hersteller: eine „intelligente, talentierte und erfolgreiche Frau werden“. Das steht im Widerspruch zum eigentlichen Spiel, besteht doch der Großteil der Handlungsmöglichkeiten darin, das Erscheinungsbild der eigenen Lady zu verändern. Und auch sonst wirft das Spiel ein sehr einseitiges Licht auf die Lebensziele eines Mädchens. Die Spielenden adoptieren ein Haustier, organisieren Gartenpartys, dekorieren ihre Wohnung – alles unter dem Motto „Glamour is Everything“ (Glanz und Glitzer ist alles). Zwar besteht auch die Möglichkeit, einen Job zu erlernen und auszuführen, hier stehen allerdings typisch weibliche Berufe zur Wahl wie Friseuse, Krankenschwester oder Model. Bei Geldmangel empfiehlt das Spiel, sich einen festen Freund zuzulegen. Dieser „Boyfriend“ bringt den Spielenden und ihrer Lady ein tägliches Einkommen, ohne dass sie selbst etwas dafür tun müssen.

Lady Popular ist ein anschauliches Beispiel dafür, in welche Rollenbilder und Klischees Frauen ungewollt in Computerspielen gedrängt werden.
Kein Einzelfall. Seit Anbeginn müssen sich Frauen mit einer stereotypen Darstellung ihresgleichen in Computerspielen abfinden. Das fängt bei den Hauptcharakteren vieler Spiele an. Der Mann ist es zum größten Teil, der die Rolle des starken Beschützers übernimmt, während den Frauen – dem „schwachen Geschlecht“ – nur die passive Opferrolle zugestanden wird. Beispiele dafür gibt es zahlreiche, wohl bekanntestes ist die Super Mario-Reihe, in der die Spielenden Titel um Titel in der Rolle des Mario die hilflose Prinzessin aus den Fängen des Bösewichtes befreien. Dürfen die weiblichen Charaktere dann doch einmal selbst aktiv werden, so verblassen sie meist neben ihrem strahlenden Beschützer (ausgenommen sind hierbei natürlich Rollenspiele, in denen die Spielenden das Geschlecht ihres Helden selbst wählen können). Dass es auch anders geht, zeigt die wohl bekannteste weibliche Spielfigur Lara Croft aus der Tomb Raider-Reihe. Hier spielt eine tapfere Frau die Hauptrolle und kämpft sich unerschrocken durch gefährliche Abenteuer. Auch wenn sie offensichtlich nicht in der Opferrolle steckt, so bedient auch sie ein Vorurteil, das weiblichen Computerspielfiguren anhaftet – das des „Sexobjektes“. Weibliche Computerspielfiguren fallen häufig durch eine unrealistisch überformte Körperdarstellung auf: extrem schlanke Taille, lange Beine, riesige Oberweite, entsprechend freizügige Kleidung, um die weiblichen „Reize“ noch mehr hervorzuheben. Hinzu kommen ein gefährliches Arsenal an Waffen und ein extrem beweglicher Körpereinsatz im Kampf. Der Mix aus Verlockung und Gefahr bedient die (vermeintlichen) Vorlieben männlicher Gamer, nicht aber unbedingt die weiblicher Gamer.

Bediente Klischees und die stereotype Darstellung von Frauen in Computerspielen vermitteln gerade Kindern und Jugendlichen, bei denen das Medium zum täglichen Alltag gehört, ein fragwürdiges Rollenverständnis. Anstatt Spielvorlieben weiblicher Gamer zu ermitteln, aus denen noch mehr Spiele à la Lady Popular entstehen, wäre auch bei Games langsam eine Genderneutralität wünschenswert. Immerhin befinden sich nicht erst seit kurzem Frauen unter den Gamern.

20.09.2010 – Quelle: http://www.spielbar.de/neu/2010/09/stereotypisierung-von-frauen-in-computerspielen/#more-10025, 08.02.2014, 20:59

INFO-Kasten
Stereotypisierung: Denken in Vorurteilen, z.B. die Aussagen „Frauen sind technisch nicht begabt.“ Oder „Männer sind aggressiv.“
Klischee: eingefahrene Vorstellung von etwas, z.B. die Vorstellung, dass nur der Mann das Geld für die Familie verdienen muss und die Frau für die Erziehung der Kinder zuständig ist.

Basiswissen Computerspiele

Kinder und Jugendliche spielen – je nach Alter und Interessen – verschiedene Arten von Spielen, die als „Genres“ zusammengefasst sind. Je nach Altersgruppe und persönlichem Geschmack sind unterschiedliche Spielgenres verbreitet, wie auch unterschiedliche Medien, mit Hilfe derer gespielt wird.

Genres und Möglichkeiten interaktiv zu spielen:

- ***Actionspiel*** – Geschicklichkeit und Reaktionsschnelle der SpielerInnen sind gefragt.
- ***Shooter*** – die Gegner müssen mit verschiedenen Waffen bekämpft werden.
  - o ***Ego-Shooter:*** der/die SpielerIn spielt aus der Sicht der virtuellen Spielfigur.
  - o ***Third-Person-Shooter:*** der/die SpielerIn sieht die eigene Spielfigur in der Verfolgungsperspektive.
- ***Adventure & Rollenspiele*** – Rätsel lösen und eine andere Rolle einnehmen stehen im Mittelpunkt.
- ***Edu- & Infotainment*** – Lernen einmal anders.
- ***Jump'n'Run & Funspiele*** – das schnelle Spiel für zwischendurch, Geschicklichkeit und Reaktionsschnelle sind gefragt.
- ***Simulation & Strategie*** – taktische Entscheidungen treffen.
- ***Sport- & Rennspiele*** – sportliche Herausforderungen in der Gruppe umsetzen.
- ***PC-Brettspiele*** – Altbewährtes am Computer spielen.
- ***Kinderspiele*** – Spiele, die sich nur an eine entsprechende Altersgruppe wenden.
- ***Browserspiele*** – kleine Online-Spiele für zwischendurch, die gleich im Internetbrowser gespielt werden. Beliebt ist auch das Spielen mit anderen über Soziale Netzwerke (z.B. Facebook, MySpace).

Computerspiele werden nicht nur am „klassischen" Computer gespielt, es gibt auch viele andere Varianten:

Spielkonsolen – werden in der Regel an den Fernseher angeschlossen und sind spezielle Spiele-Computer. Beispiele: Xbox, Wii oder PlayStation.
Handheld-Konsolen – sind tragbare kleine Computer, auf denen mobil gespielt werden kann. Beispiel: Gameboy.
Handy – viele Handyhersteller und Netzbetreiber bieten Spiele am Handy an.

Vernetzte Computer und Internet – viele Spiele werden am Computer gespielt und dann über das Internet oder ein lokales Netzwerk (LAN) miteinander vernetzt. So spielen die SpielerInnen miteinander und gegeneinander.

Computerspielen ist für manche Menschen längst nicht mehr nur eine Freizeitbeschäftigung, sondern auch ***professioneller Sport*** oder in seltenen Fällen sogar ein ***Beruf*** geworden. Auch in Österreich gibt es einen eSport Verband:
• ***www.esvoe.at***

„Dass ich selbst ja auch oft am Computer spiele, das war mir ja gar nicht so bewusst. Aber Solitär ist natürlich auch ein Spiel, da hat meine Tochter schon Recht."

Christian, 47 Jahre

Wie erkenne ich „gute“ Computerspiele?

GUTE SPIELE

Computerspiele fördern die Fähigkeiten und Kompetenzen von Kindern auf vielfältige Weise.

Viele Spiele enthalten Rätsel und andere Aufgaben, die das ***Gedächtnis*** und das ***Denken*** fördern. Dies ist jedoch nur dann gegeben, wenn Kinder ein altersadäquates Spiel spielen.

Kinder, die am Computer eigenständig Aufgaben lösen, trainieren außerdem ihre ***Selbstständigkeit*** und können damit auch ihr Selbstwertgefühl steigern.

Beim Lösen komplexer Aufgabenstellungen entwickeln Kinder ***strategisches Denken*** sowie ***Teamfähigkeit*** und üben, sich mit anderen zu koordinieren.

Viele Spiele, wie Jump'n'Run, Actionspiele oder auch Shooter, unterstützen die Entwicklung der Auge-Hand-Koordination, eine wichtige Voraussetzung für ***Geschicklichkeit***, aber auch für Schreiben und Zeichnen.

Bewegt sich Ihr Kind viel in virtuellen Welten (wie z.B. in Simulationsspielen), dann verbessert es seine räumliche ***Orientierung*** und ***Wahrnehmung***.

Kinder lernen also beim Spielen, auch wenn sie nicht ausgewiesene Lernspiele zur Hand nehmen!

Checkliste zur Bewertung von Computerspielen

Wenn du ein Computerspiel bewerten und eine Kritik darüber schreiben möchtest, gilt es, viele verschiedene Gesichtspunkte zu berücksichtigen. Deine Kritik sollte nicht nur den Spielespaß, sondern auch die grafische Präsentation, die Bedeutung der Soundebene oder die Steuerung beurteilen.
Bitte denke bei allen bewertenden Aussagen daran, diese auch zu begründen.

Allgemeine Angaben zum Spiel

- Name des Spiels
- Ab welchem Alter ist es freigegeben (USK)?
- Auf welchen Systemen ist es spielbar (z.B. PC, PSP, NDS)
- Gibt es die Möglichkeit, das Spiel auch online zu spielen?
- Welchem Genre ist es zuzuordnen (z.B. Adventures, Action-Strategie, Jump&Run, Rollenspiele, Shooter)?

Tipp: Manchmal ist es nicht leicht, ein Spiel einem bestimmten Genre zuzuordnen, da sich Elemente aus verschiedenen Kategorien in einem Spiel vermischen können. Wenn das der Fall ist, kannst du aufzählen, welche Elemente von welchem Genre übernommen wurden.

Spielgeschehen

- Spielgeschehen: Worum geht es? Was ist das Ziel des Spiels? Was ist die Aufgabe der SpielerInnen?
- Wie werden die Mädchen und Buben, Frauen und Männer im Spiel dargestellt?
- Wie würdet du die Spielatmosphäre beschreiben? Ist sie farbenfroh und lustig, mit witzigen Einlagen, Sprüchen, Szenen oder eher düster, geheimnisvoll und gruselig?
- Ist das Spiel abwechslungsreich? Bietet die Handlung eine Vielfalt an Möglichkeiten? Gibt es kleine Zwischenspiele oder Zusatz – Aufgaben?
- Bist du auf Hürden oder Gegner gestoßen, die nur schwer oder gar nicht zu meistern waren?

Grafik und Sound

- Wie sind Musik, Geräusche oder auch Stimmen gestaltet? Gelingt es ihnen, dich noch mehr ins Spielgeschehen hineinzuziehen? Oder fühlst du dich von den Tönen eher belästigt?
- Ist die Grafik abwechslungsreich? Wirkt sie realistisch oder eher fantastisch? Passt sie zur Spielgeschichte?
- Gibt es Einleitungs- und Zwischensequenzen? Hältst du diese für sinnvoll?

Steuerung

- Wie hast du dich im Menü zurechtgefunden? Ist es überschaubar und leicht zu bedienen?
- Gibt es im Spiel Modi für AnfängerInnen und Fortgeschrittene?
- Gibt es einen Mehrspielermodus? Falls ja, bietet er die Möglichkeit, im Kooperationsmodus zu spielen?

Zusatz – Informationen

- Ist das Spiel die aktualisierte Neuausgabe eines Spieles oder die Fortsetzung einer ganzen Reihe von Spielen? Welche neue Möglichkeiten eröffnet das Spiel gegenüber den Vorgängern?
- Gibt es Internetangebote, die über das Spiel informieren, oder Foren, in denen sich SpielerInnen austauschen können?
- Wie viel kostet das Spiel?

Gesamteindruck

- Welche Elemente und Funktionen des Spiels haben dir besonders gut gefallen, welche eher nicht?
- Würdest du das Spiel anderen weiter empfehlen und, falls ja, warum?
- Ab welchem Alter würdest du das Spiel empfehlen? Weicht deine Empfehlung von der USK – Einstufung ab? Bitte begründe deine Einstufung.

(Jördis Neubauer / Claudia Ferda, http://www.spinxx.de/wissen/kritikertipps/bewertung/articles/checkliste-zur-bewertung-von-spielen.html)

Sachtexte Mappe „Zitronenbaum“

Inhaltsverzeichnis „Zitronenbaum“-Mappe

- Autorin-Info Seite 1
- Rezensionen (=Buchbesprechungen)

  Rezension von Ulf Cronenberg Seite 2

  Rezension von Magali Heißler Seite 4

  Weltbild-Kürzest-Rezensionen Seite 6
- Mandela-Arbeitsblatt Seite 7
- Biografie Mandelas Seite 8
- Länderinfo Südafrika Seite 11
- Geschichte Südafrika Seite 12
- Apartheid Seite 14

Kagiso Lesego Molope

Die Autorin

Kagiso Lesego Molope wurde 1976 in Atteridgeville in Südafrika geboren. Sie hat an der University of Cape Town Englische Literatur und Literaturtheorie studiert. »Im Schatten des Zitronenbaums« ist ihr zweites Buch. Ihr erster Roman, »Dancing in the Dust«, steht heute auf der Literaturliste der südafrikanischen Gymnasien.

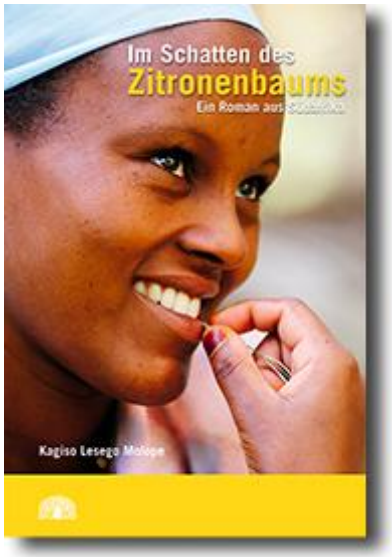
Molope lebt heute mit ihrer Familie in Kanada. Sie engagiert sich für Menschenrechte und arbeitet auch als Dokumentarfilmerin. Über ihre schriftstellerische Arbeit sagt sie: »Ich schreibe Geschichten, die ich selbst gerne gelesen hätte, als ich jünger war. Geschichten, die darüber berichten, was es heißt, als Schwarze in Südafrika aufzuwachsen.« Ein drittes Buch ist in Vorbereitung.

BIBLIOGRAFIE

- »Dancing in the Dust«, Oxford University Press 2004 (nur auf Englisch erhältlich)
- »The Mending Season«, Oxford University Press 2005 (Deutsch: »Im Schatten des Zitronenbaums«)

http://www.baobabbooks.ch/de/unterrichtsmaterialien/kagiso_lesego_molope_im_schatten_des_zitronenbaums/ [12.09.2012]

Buchbesprechung: Kagiso Lesego Molope
“Im Schatten des Zitronenbaums” von Ulf Cronenberg



12+ (NordSüd-Verlag 2009, 185 Seiten)

Wisst ihr, was ein Baobab ist? Der Baobab ist ein knochiger Baum mit dickem Stamm, der auf Deutsch eher unter dem Namen “Affenbrotbaum” bekannt ist, und unter dem Namen Baobab veröffentlicht der NordSüd-Verlag eine Reihe mit Büchern, die aus anderen Kulturkreisen stammen.

Kagiso Lesego Molopes “Im Schatten des Zitronenbaums” stammt aus Südafrika und erzählt eine Geschichte, die Anfang der 1990er Jahren in Südafrika spielt. Damals stand das Ende der Apartheid, der Rassentrennung zwischen Weißen und Farbigen in der Republik Südafrika, kurz bevor. Eine Zeit des Umbruchs.

Inhalt:

Tshidiso wächst in einer Township, einer Siedlung von Farbigen, in Pretoria auf. Mit ihrer Mutter und deren beiden Schwestern, jedoch ohne Vater lebt sie in einem eher ärmlichen Haus. Die Familie aus den drei Schwestern und Tshidiso gehört in der Township zu den Außenseitern– so richtig will niemand etwas mit den vier Frauen zu tun haben. Ja, manche Nachbarn behaupten sogar, die drei erwachsenen Frauen wären Hexen.

Tshidiso ist ein eher schüchternes Mädchen, das kaum Kontakte zu anderen hat. Sie verbringt viel Zeit auf einem Zitronenbaum sitzend, wo die anderen sie meist nicht bemerken und sie den Gesprächen der Leute auf der Straße folgt.

Seit ein paar Jahren haben sich einige Schulen in Südafrika dazu durchgerungen, auch farbige Schülerinnen und Schüler aufzunehmen, und Tshidiso soll in einer dieser Schule, die von katholischen Nonnen geführt wird, gehen. Das Schulgeld hat ihre Mutter mit ihren Schwestern eigens gespart.

Die ersten Tage auf der neuen Schule sind für Tshidiso jedoch alles andere als leicht. Das Mädchen ist sich ihres fehlerhaften Englischs bewusst und vermeidet, irgendetwas zu anderen zu sagen, weil ihre Aussprache so schlecht ist. Das gelingt ihr lange Zeit recht gut, bis es zu einem Vorfall im Sportunterricht kommt, wo sie von einem weißen Mädchen beleidigt wird…

Bewertung:

“Im Schatten des Zitronenbaums” ist ein einfühlsames Buch, das dem Leser sehr genau die Hintergründe der früheren Rassentrennung in Südafrika vor Augen hält. Auch wenn sich Anfang der 1990er Jahre in dem Land einiges verändert– u.a. weil Nelson Mandela, der lange von den Weißen gefangen gehalten wurde, freikam: Die Veränderungen im Verhältnis zwischen Weißen und Farbigen sind noch lange nicht vollzogen. Überall knistert es vor Spannung, wenn die beiden Volksgruppen aufeinander treffen. Und genau das ist Thema des Buches: wie sich diese Probleme im Alltag zeigen.

Für Tshidiso ist der Schritt, auf eine gemischtrassige Schule zu gehen, eine große Veränderung, der sie mit Angst begegnet. Und genau das erfährt der Leser aus der Sicht des Mädchens hautnah. Die Geschichte ist nicht aufsehenerregend erzählt, sondern hat einen ruhigen und stillen Ton – doch das passt auch zur Erzählerin Tshidiso, die sich eher im Hintergrund hält und alles aus ihrer Warte beobachtet.

Das Buch zeugt von den großen Änderungen, die in Südafrika bevorstehen und verdeutlich sie. Für jüngere Leser (meiner Einschätzung nach dürfte Kagiso Lesego Molopes Buch eher Mädchen ansprechen), die wahrscheinlich eher wenig über die frühere Apartheid in Südafrika wissen, ist “Im Schatten des Zitronenbaums” daher sicher ein Buch, das ihnen etwas bisher nicht Bekanntes erzählt.

Es gibt jedoch eine Sache in dem Buch, die mich etwas irritiert: In vielen Kapitel findet man (meist am Ende) einen kursiven Text, der sachlich und neutral von außen Tshidisos Familiengeschichte erzählt. Und so recht wusste ich nicht, was es mit diesen berichtähnlichen Texten auf sich hatte. Sie wirken wie Fremdkörper in dem Buch, und ich frage mich, welche Funktion sie haben. Sind das Ausschnitte aus einem Zeitungsbericht, den eine farbige Journalistin, wie man am Ende erfährt, über Tshidiso schreibt? Oder sind das Aufzeichnungen aus Tshidisos Schulakte? Es ist etwas seltsam, dass das Rätsel selbst am Ende des Buches nicht aufgeklärt wird, und meiner Einschätzung nach sind diese eingestreuten Textstellen in keiner Weise für das Buch zielführend …

Fazit:

4 von 5 Punkten. Kagiso Lesego Molope hat eine Geschichte erzählt, die leise daherkommt und gerade deswegen einfühlsam vom Alltag der Rassentrennung in Südafrika erzählt. Es sind nicht die großen politischen Veränderungen, die angesprochen werden, sondern die Erlebnisse eines Mädchens in der Umbruchszeit, die anschaulich thematisiert werden. “Im Schatten des Zitronenbaums” ist damit jugendgerecht erzählt (vor allem für Mädchen ab 12 Jahren) und macht neugierig, mehr über die Rassentrennung in Südafrika, die inzwischen aufgehoben ist, aber noch immer ihre Spuren in dem Land hinterlässt, zu erfahren.

Kagiso Lesego Molopes Jugendbuch ist sicher kein massentauglicher Titel – dafür ist das Buch zu still, und die Handlung ist eher beschaulich. Zudem hat mich der Wechsel in die berichtähnliche Erzählperspektive, den ich als unmotiviert empfunden habe, etwas gestört. Dennoch muss man “Im Schatten des Zitronenbaums” zugutehalten, dass es eine kleine Geschichtsstunde ist, mit der man einen Blick auf den Alltag der Menschen Anfang der 1990er Jahre in Südafrika werfen kann.
(Ulf Cronenberg, 21.09.2009)
http://ulfcronenberg.macbay.de/wordpress/2009/09/21/buchbesprechung-kagiso-lesego-molope-im-schatten-des-zitronenbaums/

Molope, Kagiso Lesego: Im Schatten des Zitronenbaums von Magali Heißler

07.05.2012

Vergangen, aber nicht vorbei

Vor nicht einmal 25 Jahren war sie noch in aller Munde, die Apartheid, und ebenso das Land, zu dem sie allein zu gehören schien, Südafrika. Heute scheint sie und die unmenschlichen Lebensbedingungen, für die sie stand, nahezu vergessen. *Kagiso Lesego Molope* führt die Leserinnen in ihrem knapp gehaltenen Jugendbuch *Unter dem Zitronenbaum* an der Seite der dreizehnjährigen Tshidiso in die schwierige, aber hoffnungsvolle Endphase der offiziellen Apartheid 1989/90. Von MAGALI HEISSLER

Der Zitronenbaum des deutschen Titels steht vor dem Eckhaus, in dem die Tshidiso wohnt. Das Geäst des dicht belaubten Baums bietet Tshidiso einen geschützten Platz, von dem aus sie die Welt um sie herum betrachtet. Diese Welt ist zunächst die enge Nachbarschaft in der Township von Johannesburg, in der Tshidiso aufwächst. Die Nachbarinnen und Nachbarn beäugen sie mit Misstrauen und Abwehr, denn der Haushalt, in dem sie lebt, gilt als seltsam. Es ist ein reiner Frauenhaushalt, bestehend aus drei Schwestern, eine davon Tshidisos Mutter. Die drei kümmern sich nicht im mindesten um das, was sich gehört, sie leben das Leben unabhängiger, selbstbestimmter Frauen, zahlen dafür aber mit Ausgrenzung. Das ändert sich erst, als mit den politischen Umwälzungen auch die sozialen Verhältnisse im Land anders werden. Zur Überraschung aller beschließen Tanten und Mutter, dass Tshidiso in Zukunft eine Schule besuchen wird, in der Mädchen aller vier nach den Apartheidsgesetzen festgelegten ‚Rassen', schwarze, weiße, farbige und asiatische, gemeinsam unterrichtet werden. Tshidiso ist außer sich, vor Freude und Angst gleichermaßen.

Neuer Anfang - alte Wunden

Der Anfang ist hoffnungsvoll. Die neue Schule ist eine katholische Schule, das dazugehörige religiöse Bekenntnis nimmt Tshidisos Familie problemlos an. Wenn eine neue Zeit anbricht, muss man sich eben neu orientieren. Die eigenen Überzeugungen gibt man deswegen nicht auf, richtig denkt, wer ergänzend denkt, nicht ausschließend. Einer der vielen Winke in Richtung Apartheid, die die Autorin ebenso einfallsreich wie hemmungslos in ihrer Geschichte verankert.

Ein weit größeres Problem ist die Verpflichtung, im Unterricht, wie auf dem gesamten Schulgelände englisch zu sprechen. Diese eherne Schulregel soll der Integration dienen. Unsere Heldin macht sie vor allem sprachlos, eine weitere sehr deutliche Aussage der Autorin zu diesem Thema. In ihren Mitschülerinnen entdeckt Tshidiso die Welt in einer Vielfalt, die sie bislang höchstens aus dem Fernsehen kannte. Weiße Mädchen, indische Mädchen, Mädchen, schwarz, wie sie, aber aufgemacht und frisiert wie Weiße. Auch die Schuluniform kann die sozialen und ideologischen Hintergründe nicht verdecken.

Wegen ihrer Schüchternheit bleibt Tshidiso lange Außenseiterin, ihre Schulbank gleicht dem Zitronenbaum. Dann gibt es beim Netzballspiel einen Streit unter den Schülerinnen, ein böses rassisstisches Schimpfwort fällt aus weißem Mund, eine schwarze Schülerin schlägt im Wortsinn zurück. Die Schule reagiert hart, ebenso die Presse. Die einzige, die das Unrecht aufklären kann, ist Tshidiso. Aber es ist schwer, vom Zitronenbaum herunterzuklettern, wenn man sich so lang dort oben versteckt hat.

Von draußen nach innen, von innen hinaus

Das Spannungsverhältnis von Außen- und Innensicht bestimmt diese Geschichte, ihren Aufbau und die Charakterisierung der Hauptfiguren. Erzählt wird auf zwei Ebenen. Tshidiso berichtet als Ich-Erzählerin aus den Augen einer schüchternen und durch ihre Familienverhältnisse etwas weltfremden Dreizehnjährigen. Eine namenlose Stimme erzählt in unregelmäßigen Abständen die

Familiengeschichte und gibt zugleich über Gründe und Reaktionen von Mutter und Tanten bei aktuellen Ereignissen Auskunft.

Eingeschlossen und ausgeschlossen sind alle gleichermaßen, aus politischen Gründen, aus persönlichen Gründen, aus freier Entscheidung. Jede der auftretenden Figuren steht zugleich für einen bestimmten Typ in der Gesellschaft Südafrikas, Arbeitertöchter, Töchter von schwarzen Aufsteigern, von weißen Gewinnern der Apartheidsgesetze, von denen, die das Neue begrüßen, und denen, die es ängstlich ablehnen.

Molopes Hauptfigur macht in ihrer Entwicklung beispielhaft Phasen der Unterdrückten durch, sich fernhalten, beobachten, reagieren, agieren und langsam selbständig werden. Sie ist dennoch sehr lebendig gezeichnet.

Grundsätzlich ist ein bisschen viel in die doch kurze Geschichte gepackt, fast jeder einzelne Satz hat seinen eigenen Bezug zur Geschichte und Gesellschaft Südafrikas. Seien es die Vorurteile der Nachbarinnen über das Verhalten von Mutter und Tanten, Beschreibungen von Essen und Wohnung, Diskussionen unter Schülerinnen über Frisuren und Kleider, nichts davon ist unpolitisch bzw. nur vor dem Hintergrund der südafrikanischen Verhältnisse zu verstehen. Eine ungewöhnliche Art, sich an Jugendliche zu wenden. Ein kurzes Nachwort von Sonja Matheson liefert einige grundlegende Informationen zum Thema.

Die beispielhafte Komplexität macht die Lektüre etwas holprig. Trotzdem ist man ausgezeichnet beraten, wenn man sich auf dieses Buch einlässt.

| MAGALI HEIßLER

Titelangaben:

Molope, Kagiso Lesego: Im Schatten des Zitronenbaums (2005 The Mending Season, übers. von Salah Naoura) Basel: Baobab 2012. 190 Seiten. 14,90 Euro

http://titelmagazin.com/artikel/165/10949/molope-kagiso-lesego-im-schatten-des-zitronenbaums.html

Weltbild-Kürzest Rezension

"Eine spannende und und berührende Geschichte über das Finden der eigenen Identität" Evangelischer Buchmarkt
Die Autorin schafft ein vielseitiges Bild der südafrikanischen Gesellschaft um 1990 und öffnet den Blick für eine Welt, die den jugendlichen Lesern geografisch fremd sein mag, in den Konflikten aber doch vertraut ist." leporello.ch
"Eine eindrückliche Geschichte, in der sich ein schüchternes Mädchen in einer neuen Welt behaupten muss und in der gleichzeitig die vielfältigen Probleme der südafrikanischen Gesellschaft im Wandel illustriert werden." Buch & Maus
"Eine Geschichte, die leise daherkommt und gerade deswegen einfühlsam vom Alltag der Rassentrennung in Südafrika erzählt." jugendbuchtipps.de

http://www.weltbild.at/3/16999107-1/buch/im-schatten-des-zitronenbaums.html

Nelson Mandela – Einer, der Versöhnung brachte!

Das sagte Nelson Mandela bei seiner Amtseinführung 1994: *„Wir schließen ein Abkommen, dass wir eine Gesellschaft aufbauen werden, in der alle Südafrikaner, schwarz und weiß, aufrecht gehen können ... – eine Regenbogennation im Frieden mit sich und der Welt."*

Nelson Mandela wollte gleiche Rechte für Schwarze und Weiße in Südafrika. Dafür kämpfte er, und wurde 27 Jahre lang eingesperrt. Nach seiner Freilassung wollte er immer noch gleiche Rechte für Schwarze und Weiße in Südafrika. Aber jetzt waren seine Mittel dazu Argumente, Vergebung und Versöhnung. Und er hatte Erfolg: Die Apartheid, so nannte man die strenge Trennung von Weißen und Farbigen, in der nur die Weißen alle Macht hatten, wurde abgeschafft. Alle, die während der Zeit der Apartheid Menschenrechtsverletzungen begangen hatten, erhielten keine Strafe, wenn sie ihre Vergehen zugaben und bereuten. Mandela bekam den Friedensnobelpreis und wurde der erste schwarze Präsident der neuen Demokratie Südafrika.

Damals wie heute gibt es Diskussionen darüber, wie man mit Vergehen aus der Vergangenheit umgehen sollte, damit frühere Gegner in Zukunft friedlich zusammenleben können. Mandela war der Meinung, dass Rache und Strafe die Feindschaft nur verlängern, dass man daher verzeihen und neu anfangen muss. Andere meinen, dass Strafe notwendig ist, auch weil sie abschreckt. Schreib deine Überlegungen zu den verschiedenen Standpunkten auf!

Standpunkt 1: Vergeben – aber nicht vergessen
Für ein friedliches Zusammenleben muss man sich versöhnen. Täter müssen zu ihren Taten stehen und sich entschuldigen; Opfer müssen versuchen zu verzeihen. Beide dürfen nicht vergessen, was geschehen ist, damit es nie mehr wieder passiert.

Standpunkt 2: Straffreiheit für alle Täter
Täter zu verfolgen und zu bestrafen teilt eine Gesellschaft in zwei Teile: Opfer und Täter. Wer einen Neuanfang will, muss einen endgültigen Schlussstrich unter die Vergangenheit ziehen.

Standpunkt 3: Täter vor Gericht stellen und bestrafen
Täter zu bestrafen ist wichtig: für die Opfer, weil es eine Genugtuung ist; für den Staat, weil Strafe verhindert, dass sich Ähnliches wiederholt.

Redaktion: Dr. Gerhard Hager © JUNGÖSTERREICH Zeitschriftenverlag, Innsbruck

www.lehrerservice.at, Nelson Mandela ist tot, Ausgabe 26, Dezember 2013, Jänner 2014, S. 1-3
Die „Hochburg“ Europa, S. 4-5

Länderinfo Südafrika

Fläche:	1 219 090 km²
Einwohnerinnen und Einwohner:	48,6 Mio. (2007)
Hauptstadt:	Tshwane (Pretoria); Parlamentssitz: Cape Town (Kapstadt)
Bruttonationaleinkommen:	5760 USD pro Einwohner (2007)
Währung:	Rand (ZAR), 100 Rand = zirka 13.30 CHF
Lebenserwartung:	50 (2007)
Amtssprachen:	Englisch, Afrikaans, Ndebele, Nordsotho, Südsotho, Setswana, Swati, Tsonga, Venda, Xhosa, Zulu
Alphabetisierungsrate:	Männer: 95%, Frauen: 96% (2007)
Religionen:	80% Christinnen, 1,5% Musliminnen, 1,5% Hindus, 17% religionslos oder ohne Angaben
Bevölkerung:	79% Schwarze, 9,6% Weiße, 8,9% Mischlinge, 2,5% Asiatinnen
Städtische Bevölkerung:	60% (2007)
Staatsform:	Präsidialrepublik

(Quellen: Fischer Weltalmanach 2009; UNICEF-Report 2009)

http://www.baobabbooks.ch/de/unterrichtsmaterialien/kagiso_lesego_molope_im_schatten_des_zitronenbaums/ [12.09.2012]

Die Geschichte Südafrikas

Die Frage, wann eigentlich die Geschichte eines Landes beginnt, ist nie einfach zu beantworten. Vor allem wenn es dabei um Länder geht, die kolonisiert wurden. Doch nicht nur der Beginn von Geschichte ist oft umstritten. Wer schreibt sie aus welchem Blickwinkel und wer kommt darin vor? Die Geschichte Südafrikas geht zeitlich sehr weit zurück, die Zusammensetzung der heutigen Gesellschaft ist komplex. Eine Übersicht.

In den heutigen südafrikanischen Geschichtsbüchern beginnt die Geschichte des Landes mit der Kultur der beiden Bevölkerungsgruppen San und Khoikhoi. Aufgrund archäologischer Funde geht man davon aus, dass sie sich vor 35 000 Jahren im Gebiet des heutigen Südafrika ansiedelten. Aus diesem Grund werden sie als die Ureinwohner Südafrikas bezeichnet. Im Lauf der Zeit ließen sich auch andere Bevölkerungsgruppen des afrikanischen Kontinents dort nieder. Als im 16. Jahrhundert portugiesische, später niederländische und englische Seefahrer am Kap der Guten Hoffnung vor Anker gingen, trafen sie somit keineswegs auf ein »leeres« Land. Vom 17. Jahrhundert an bauten die Europäer den Seestützpunkt zur Kolonie aus, indem sie weitere Gebiete eroberten. Diese Siedlergesellschaft holte zudem bis Anfang des 19. Jahrhunderts zahlreiche Sklaven aus Indonesien, Madagaskar und Indien ins Land.

Mehr und mehr empfanden die europäischen Siedlerinnen und Siedler diese neue Welt als ihre Heimat. Sie betrachteten die Geschichte ihrer Ankunft und die Kolonieгründung als die eigentliche Geschichte des Staates Südafrika – und so stand es auch lange Zeit in den Schulbüchern. Die Haltung, dass die europäischstämmige Bevölkerung die »echten« Südafrikaner seien, prägte auch die Politik des Landes. Spätestens seit 1886 im Witwatersrand (Johannesburg) Gold gefunden worden war, setzten die Europäer ihren Machtanspruch systematisch durch. Das führte später zur Politik der Apartheid.

UNTERDRÜCKUNG UND WIDERSTAND

Die Apartheid (»Trennung«) war eine rassistische Ideologie, die von der Überlegenheit weißer Menschen ausging. 1948 wurde sie nach dem Sieg der Nationalen Partei unter diesem Namen zur offiziellen Staatspolitik. Im Vielvölkerstaat Südafrika bestimmte nun die Hautfarbe über das Leben eines Menschen: Die weiße Minderheit beanspruchte alle demokratischen Rechte für sich und schuf ein System, das Weiße in jeder Hinsicht begünstigte. Allen anderen enthielt der Staat grundlegende politische und soziale Rechte vor. So wurden die Schwarzen und die »Farbigen« beispielsweise zwangsumgesiedelt (Townships), hatten kein Stimm- und Wahlrecht, durften sich nicht frei bewegen und keinen persönlichen Kontakt mit Weißen haben. Der Mehrheit der südafrikanischen Bevölkerung wurde mit den Rassengesetzen Bildung, Infrastruktur (Straßen, Strom, Spitäler, Schulen etc.), Bewegungsfreiheit, freie Berufswahl und Wohlstand verweigert. Im Namen der Apartheid wurde die gesamte nicht weiße Bevölkerung Opfer schwerer Menschenrechtsverletzungen.

Schwarze Frauen und Männer wehrten sich zunächst mit zivilem Ungehorsam gegen dieses Unrecht. Doch der Staat schlug diesen Widerstand brutal nieder. In der Folge wurde der zunächst friedliche Protest ab den frühen 1960er-Jahren zunehmend gewaltsam.

Townships gehören auch heute zur Realität Südafrikas ...

Foto: Katrin Haunreiter

Als auch das nichts nützte, zielten ab 1976 Widerstandsgruppen und Befreiungsbewegungen darauf ab, das Land mit Streiks und Arbeitsniederlegungen unregierbar zu machen.

Frauen und Männer aller Hautfarben engagierten sich gegen die Apartheid. Viele mussten dafür ins Gefängnis, nicht wenige bezahlten ihren Einsatz mit dem Leben. Tausende verließen das Land und versuchten aus dem Ausland gegen die Apartheid weiter zu kämp-

http://www.baobabbooks.ch/de/unterrichtsmaterialien/kagiso_lesego_molope_im_schatten_des_zitronenbaums/ [12.09.2012]

Apartheid – das getrennte Leben

Arbeitsblatt

»Apart« heißt auf Deutsch »getrennt«. Im südafrikanischen Apartheidstaat wurde die Bevölkerung offiziell in vier Gruppen eingeteilt. Wer die damaligen Bezeichnungen liest, merkt sofort, dass die Einteilung aufgrund der Hautfarbe gemacht wurde: Schwarz, Weiß, Indisch, Farbig. Diese Trennung nach Hautfarben war der Kern eines ungerechten, rassistischen, menschenverachtenden Systems.

Mittels Gesetzen wurden der weißen Minderheit im Land alle Rechte und Vorteile zugesprochen. Am auffälligsten war die Tatsache, dass nur Weiße wohnen und reisen durften, wo und wie sie wollten. Schwarze wurden enteignet und vertrieben. Die weiße Regierung zwang sie, außerhalb der Städte in Townships und in Gegenden zu leben, die man »Homelands« nannte. Dort waren die Lebensbedingungen außerordentlich schlecht. Es fehlte an allem: Wasser, Strom, Straßen, Krankenhäuser, die Häuser waren schlecht gebaut, in den wenigen Schulen gab es kaum Bücher und Hefte und es war eng und heiß.

Weitere Gesetze verboten denjenigen, die nicht als weiß galten, den Aufenthalt in den Städten und schließlich wurde 1970 allen Schwarzen die Staatsbürgerschaft entzogen. Damit verloren sie jegliche Rechte als Staatsbürger von Südafrika. In den Townships und Homelands gab es nur Grundschulen. Schwarze hatten keine Möglichkeit, eine höhere Schulbildung zu bekommen. Schwarze und Farbige sollten landwirtschaftliche und körperlich anstrengende Berufe ausüben. All das trug neben vielen anderen Gründen dazu bei, dass vor allem schwarze Menschen in großer Armut lebten. Wer sich gegen die Apartheid auflehnte oder auch nur verdächtigt wurde, dies zu tun, riskierte, ohne Gerichtsurteil ins Gefängnis zu kommen. Viele Menschen wurden dort gefoltert und viele verloren dabei ihr Leben.

Trotzdem schlossen sich immer mehr Menschen zusammen und kämpften gegen diese Ungerechtigkeit, die in den südafrikanischen Gesetzen festgelegt war.

1. Was bedeutet Apartheid?

_____

_____

2. Was ist eine Enteignung?

_____

_____

3. Welche Arbeiten mussten die Schwarzen und die Farbigen in der Apartheid verrichten?

_____

_____

4. Welche Folgen konnte der Widerstand gegen die Apartheid für einen Menschen haben?

_____

_____

5. Zähle Situationen aus dem Buch »Im Schatten des Zitronenbaums« auf, wo Menschen ungerecht behandelt werden.

_____

_____

http://www.baobabbooks.ch/de/unterrichtsmaterialien/kagiso_lesego_molope_im_schatten_des_zitronenbaums/ [12.09.2012]

Romancheck „Im Schatten des Zitronenbaums“
Kapitel 1-5

Kreuze die richtige Antwort an!

① **I**m Jahr 1989 lebt Tshidiso Masemola in einem Haus an der Mabele Street Nr. 14 in einer Township[18] von Pretoria, Südafrika,

☐ mit ihren Eltern.
☐ ohne Vater mit ihren beiden Tanten und ihrer Mutter.
☐ mit ihren drei Schwestern und ihrem Vater.

② **D**as Haus Tshidisos steht im Schatten eines Zitronenbaums,

☐ auf den das Mädchen klettert, wann immer es Zeit hat, um die Leute zu beobachten.
☐ auf den Tshidiso niemals raufklettert, weil sie Höhenangst hat.
☐ auf dem sie sich mit ihren vielen Freundinnen trifft und tratscht.

③ **D**ie 13-jährige Tshidiso

☐ besucht schon lange eine Privatschule für Weiße.
☐ erfährt, dass ihre Tanten sie auf eine „weiße“ Schule in Pretoria geben wollen.
☐ besucht keine Schule.

④ **A**ls Tshidiso mit ihren Tanten in die Stadt fährt, um eine Schuluniform für den Unterricht zu kaufen, erfährt der Leser/die Leserin,

☐ dass es nach wie vor in Südafrika eine Ungleichheit zwischen den Weißen und Schwarzen gibt: Schwarze dürfen kein Restaurant besuchen und müssen auf der Straße essen.
☐ wie viel die Schuluniform kostet.
☐ welche Shoppingcenter es zu dieser Zeit in Pretoria gibt.

⑤ **I**n der neuen Schule

☐ schließt Tshidiso sofort Freundschaft mit einem Jungen.
☐ fühlt sich Tshidiso sofort sehr wohl, weil sie alle gut versteht.
☐ fühlt sich Tshidiso unsicher, sie weiß nicht, wie sie sich verhalten soll. Sie sieht anders aus und hat einen starken Township-Akzent, wenn sie spricht.

⑥ **T**shidiso erzählt vom ersten Schultag,

☐ dass alle sehr nett seien.
☐ dass sie sich sehr sicher gefühlt habe.
☐ dass es in der Schule rassistische Lehrerinnen gebe.

© Karin Pilgram

[18] „Township“ bezeichnet eine südafrikanische Wohnsiedlung, in der während der Zeit der Apartheid alle „Nicht-Weißen“ wohnen mussten. Townships haben teilweise die Größe einer Großstadt.

Romancheck „Im Schatten des Zitronenbaums“
Kapitel 6-10

Kreuze die richtige(n) Antwort(en) an!

① **T**shidiso schämt sich in der Schule wegen ihrer einfachen Herkunft, und
- ☐ sie möchte so sein wie die reiche KB.
- ☐ sie weint in der Schule sehr viel.
- ☐ sie will keine als Freundin haben. Sie spricht mit niemandem.

② **K**B lädt Tshidiso zu ihrem Geburtstagsfest ein. KB will wissen, was Tshidisos Eltern von Beruf sind.
- ☐ Tshidiso erzählt nicht die Wahrheit und sagt, dass ihre Mutter Kleider entwerfe und ihr Vater diese verkaufe.
- ☐ Tshidiso erzählt die Wahrheit über den Beruf ihrer Eltern.
- ☐ Tshidiso versucht KB abzulenken, damit sie die Frage nicht beantworten muss.

③ **A**ls Tshidiso 1990 über das Fernsehen erfährt, dass Nelson Mandela frei gelassen wird,
- ☐ bleibt sie unbeteiligt. Es ist ihr egal.
- ☐ versteht Tshidiso, wie wichtig dieses Erlebnis für die Bewohner der Townships, in denen alle begeistert sind, ist.
- ☐ zippt sie in ein anderes Programm und schaut sich einen Krimi an.

④ **B**ei einem Netzballmatch prallt Tshidiso versehentlich in Beth, eine weiße Mitschülerin.
- ☐ Daraufhin beschimpft Beth Tshidiso – fast unhörbar - mit einem der schlimmsten rassistischen Ausdrücke für Schwarze, die es in Südafrika gibt.
- ☐ Veronica, eine Schwarze, mischt sich ein und ohrfeigt Beth.
- ☐ Das Spiel wird fortgesetzt.

⑤ **A**ls Tshidiso nach dem Netzballvorfall wieder in der Schule ist,
- ☐ traut sie sich nicht zu erzählen, was wirklich vorgefallen ist.
- ☐ erzählt sie sofort der Rektorin, was wirklich vorgefallen ist, um Beth zu entlasten.
- ☐ fragt sie KB sofort, was passiert sei.

© Karin Pilgram

Romancheck „Im Schatten des Zitronenbaums“
Kapitel 11-14 (Epilog)

Kreuze die richtige Antwort an!

① **N**ach dem Netzball-Vorfall
- ☐ kehrt wieder Alltag in Thsidisos Schule ein.
- ☐ muss Beth die Schule verlassen.
- ☐ gibt Tshidiso Beth eine Ohrfeige.

② **I**n einer Zeitung wird der Netzball-Vorfall einseitig, zugunsten des weißen Mädchens Beth, dargestellt.

☐ Das freut Tshidiso.
☐ Das bewirkt eine Änderung bei Tshidiso. Sie erzählt der Rektorin vor der ganzen Klasse, welches rassistische Wort Beth zu ihr gesagt hat.
☐ Das ist Tshidiso gleichgültig.

③ **T**ihelo, eine Journalistin für eine Zeitung für Schwarze,

☐ besucht Tshidiso und schreibt einen Artikel über die ganze Geschichte, so wie sie Tshidiso erzählt.
☐ weiß nichts über den Vorfall.
☐ geht mit Tshidiso ins Kino.

④ **Z**eitungen und Radiosendungen

☐ fragen sich, ob es noch zu früh sei, dass Schülerinnen und Schüler aller Hautfarben zusammen in die Schule gehen.
☐ berichten nichts über den Netzball-Vorfall.
☐ bringen interessante Artikel über das gelungene Zusammenleben in Tshidisos Schule.

⑤ **B**eth und Veronica

☐ treffen sich zu einem langen Konfliktgespräch und sind nun wieder gute Freundinnen.
☐ verlassen die Schule. Veronica hat Schulverbot.
☐ haben jeden Tag im Unterricht Konflikte.

⑥ **T**ihelo, die Journalistin für die Zeitung für Schwarze, schreibt im Namen der Zeitung an die Schule einen Brief.

☐ Daraufhin kehrt Veronica an die Schule zurück und KB und andere weiße Mädchen verlassen aus Protest die Schule.
☐ Daraufhin wird die Schule geschlossen.
☐ Daraufhin gibt es ein großes Versöhnungsfest an der Schule zwischen den weißen und schwarzen SchülerInnen.

⑦ **V**ier Jahre sind vergangen und Tshidiso

☐ ist Klassensprecherin geworden und bald wird es in Südafrika mit Mandela als Präsidenten die ersten freien Wahlen geben.
☐ ist nicht mehr an der Schule.
☐ verliebt sich in einen weißen Jungen.

© Karin Pilgram

Romancheck „Zitronenbaum“

Romancheck „God Game“
Kapitel 1-11

Kreuze die richtige Antwort an!

① **D**ie Hauptfigur des Romans „God Game“ heißt Mads, besucht die 7. Schulstufe einer Schule in der dänischen Stadt Århus, ist Gamer und Sohn von zwei viel beschäftigten Ärzten. Mads hat mit seiner Dänischlehrerin und Klassenvorstand, Frau Holst, einen Konflikt,

☐ weil er sich von ihr ungerecht behandelt fühlt. Seiner Meinung nach könne Frau Holst Jungs in der Klasse nicht ausstehen und fände nur die Mädchen toll. Mads glaubt, dass sie ihn am wenigsten ausstehen könne.
☐ weil er mit einem Schulkollegen gerauft hat.
☐ weil er sie beleidigt hat.

② **F**ür Mads ist es „der Himmel auf Erden“, wenn
☐ er in die Kletterhalle gehen kann.
☐ er auf seiner Geige spielen kann.
☐ er vor dem Bildschirm sitzen, in Ruhe Computer spielen und mit Kopfhörer Hardstyle hören kann.

③ **I**n dem Brief aus der Schule steht, dass Mads
☐ Karloff geärgert und mit ihm zu raufen begonnen hat.
☐ dass Mads keine Ordnung hält, sich nicht auf den Unterricht vorbereitet, selten Hausaufgaben macht und so gut wie nie zuhört.
☐ den Biologielehrer beschimpft hat und vor Unterrichtsschluss nach Hause gegangen ist.

④ **K**arloff ist
☐ Mads bester Freund. Karloff ist in der ganzen Schule für seine Hilfsbereitschaft bekannt, alle mögen ihn.
☐ Mads Klassenkollege, der eigentlich Karl heißt. Karloff beobachtet alle auf dem Schulhof, hält Ausschau nach Schwächen.
☐ Mads Fußballkollege. Sie spielen im gleichen Verein und treffen sich zweimal in der Woche zum Training.

⑤ **I**m Laden „BoomBoom“, in dem es gebrauchte Spiele gibt,
☐ kauft Mads eine neue Version von „Fifa“.
☐ bekommt Mads „Alles“ geschenkt, weil er der beste Kunde des Ladens ist.
☐ bekommt Mads „Dragon Quest“ geschenkt, weil er der beste Kunde des Ladens ist.

⑥ **M**ads wird Zeuge eines Unfalls, bei dem
☐ ein Autofahrer gegen eine Hausmauer prallt.
☐ ein Mann, der in sein Handy vertieft ist, ohne nach links oder rechts zu schauen, mit einem Radfahrer zusammenstößt.
☐ ein Mann, der in sein Handy vertieft ist, ohne nach links oder rechts zu schauen, über die Straße geht und von einem Auto erfasst wird.

⑦ **M**ads entdeckt, dass das neue Computerspiel
☐ die Realität abbildet. Es gibt alle Menschen dieser Welt als Spielfiguren.
☐ gut bei LAN-Partys einsetzbar ist.
☐ vor allem seine Konzentrationsfähigkeit fördert.

© Karin Pilgram

Romancheck „God Game“
Kapitel 12-30

Kreuze die richtige(n) Antwort(en) an!

① **M**ads „entwirft“ ganz am Anfang mit seinem Computerspiel „Alles“ eine neue Figur, nämlich einen tätowierten Rocker.
☐ Der tätowierte Rocker tritt mit seiner Band in einem Konzert in der Stadthalle auf.
☐ Der tätowierte Rocker flüchtet vor der Polizei, fährt bei Rot über die Kreuzung und stößt in einen LKW.
☐ Der tätowierte Rocker trifft sich mit seiner Freundin und liest ihr seine neuen Liebesgedichte vor.

② **B**evor Mads Gamer geworden ist,
☐ hat er sich mit seinem Freund Lasse oft im Park getroffen. Dort haben sie einen Kletterbaum gehabt und Fußball gespielt.
☐ hat er gerne gelesen.
☐ hat er viel ferngesehen.

③ **M**ads ist von Carolines Eltern begeistert,
☐ weil sie einen tollen BMW besitzen.
☐ weil es oft selbst gebackenen Schokoladekuchen und Milchbrötchen gibt.
☐ weil es in jedem Zimmer einen riesigen LED-Fernseher gibt.

④ **C**aroline hilft Mads beim Aufsatz über das Glück.
☐ Caroline macht es glücklich anderen zu helfen.
☐ Mads will sich selber Gutes tun und mit „Alles“ sein eigenes Leben genauso gestalten, wie er es haben möchte. Sobald er sein eigenes Leben unter Kontrolle haben wird, will er andere Menschen retten, Kriege beenden, Katastrophen verhindern und Hungernden zu essen geben.
☐ Mads macht es glücklich, in den Park zum Kletterbaum zu gehen.

⑤ **M**ads erfährt,
☐ dass Karloff Caroline auch mag.
☐ dass Karloff Caroline nicht mag.
☐ dass Karloff Mads mag.

⑥ **M**ads und Caroline reden über ihre Berufswünsche.
☐ Caroline möchte Designerin werden, Spaß an der Arbeit haben und sich weiterentwickeln können. Mads möchte reich werden.
☐ Mads möchte Designer werden und Caroline reich werden.
☐ Mads möchte Profi-Fußballspieler werden.

⑦ **M**ads wird abends beim Pizzaholen
☐ von Karloff überfallen und bestohlen. Er verrät ihn aber nicht.
☐ von einem Unbekannten überfallen und bestohlen.
☐ in ein Gespräch mit einem alten Bekannten verwickelt.

⑧ **K**arloffs Haustier ist
☐ der Vogel Cora, der Kunststücke kann.
☐ die Katze Cora, der Kunststücke kann.
☐ die Hündin Cora, der Kunststücke kann.

⑨ **M**ads greift ins Leben Karloffs ein, indem
☐ er mit „Alles“ bewirkt, dass Cora nicht mehr da ist.
☐ er mit „Alles“ bewirkt, dass Caroline und Karloff ein Paar werden.
☐ er mit „Alles“ bewirkt, dass Karloffs Mutter gesund wird.

⑩ **M**ads zeigt seinem Vater den Brief aus der Schule und erklärt,

☐ dass er sich schon gebessert habe.
☐ dass alle Jungs aus der Schule so einen Brief von Frau Holts bekommen hätten.
☐ dass Frau Holts sich geirrt habe.

11 Caroline wirft Mads vor, dass
☐ er sich so selten mit ihr trifft.
☐ er sie nicht liebt.
☐ er im Unterricht nie ein Wort sagt, sich mit Hardstyle in der Pause volldröhnt und nur für seine „bescheuerten“ Computerspiele lebt.

© Karin Pilgram

Roman-Check „God Game“
Kapitel 31-55

Kreuze die richtige(n) Antwort(en) an!

① **M**ads hilft mittels „Alles“ Steffen
☐ beim Tennismatch zu gewinnen.
☐ beim Tischtennisturnier zu gewinnen.
☐ beim Fußball viele Tore zu schießen.

② **M**it „Alles“ bewirkt Mads,
☐ dass seine Schulfreundinnen Anna und Clara, nach einem Diebstahl in einem Shop, flüchten können und die Lehrerin, Frau Holst, sich in einen Medizinstudenten verliebt, der in ihrem Haus wohnt.
☐ dass seine Schulfreundinnen Anna und Clara in einem Shop zu tanzen und singen beginnen und die Lehrerin, Frau Holst, bei einem Radmarathon siegt.
☐ dass seine Schulfreundinnen Anna und Clara in einem Shop Karloff treffen und die Lehrerin, Frau Holst, keine Schularbeiten mehr gibt.

③ **M**ads denkt sich,
☐ dass man sich mit “Alles“ wie Gott fühlt.
☐ dass es keinen Gott gibt.
☐ dass Gott Gamer sei und es ihn wirklich geben müsse.

④ **K**arloffs Mutter ist drogensüchtig.
☐ Sie macht aber eine Therapie.
☐ Karloff versorgt sie mit gestohlenem Geld, damit sie sich Drogen kaufen kann.
☐ Karloff weiß nichts davon.

⑤ **M**ads versucht,
☐ Karloffs „Lichtblick“ Cora wieder zurückzubringen. Aber Tiere sind durch „Alles“ nicht manipulierbar.
☐ Karloffs „Lichtblick“ Cora einen Käfig zu bauen.
☐ Karloffs „Lichtblick“ Cora leckeres Futter zu besorgen.

⑥ **M**orten Jensens Lied „Dying in Your Lap“ ist das am meisten herunter geladene dänische Lied der letzten Woche.
☐ Mads sieht das so, dass mit „Alles“ auch möglich ist, aus dem Nichts neue Stars zu erschaffen.

☐ Mads geht zu Jensens Konzert.
☐ Mads spielt auch E-Gitarre.

⑦ **M**ads fühlt sich mit „Alles“ als Richter über Leben und Tod.
☐ Alles läuft wunderbar, alle sind zufrieden und glücklich.
☐ Der Rocker ist gestorben, Carolines Vater begeht Selbstmord, weil er seinen Job verloren hat und Mads Vater betrügt seine Mutter.
☐ Er zeigt „Alles“ Caroline.

⑧ **M**ads macht alles Geschehene bis zu dem Zeitpunkt rückgängig, als es bei ihm zu Hause das Festessen gibt.
☐ Mads spricht Karloff beim Überfall an und sagt ihm, wie er durch einen Auftritt Coras im Internet zu Geld kommen kann.
☐ Mads wirft „Alles“ in den Müll.
☐ Mads entschuldigt sich bei allen.

⑨ **K**arloff schleicht in Mads Zimmer und überrascht ihn, als er „Alles“ starten will.
☐ Karloff und Mads beschließen, mit „Alles“ eine Gesellschaft ohne Krieg zu gestalten.
☐ Karloff veranlasst Mads mit dem Spiel hundert Liegestützen zu machen, solange bis er ohnmächtig wird und stiehlt das Spiel.
☐ Karloff vernichtet das Computerspiel, weil er es für gefährlich hält.

⑩ **M**ads kann sich das Spiel von Karloff zurückholen und macht wieder alles rückgängig, bis zu dem Zeitpunkt, wo Karloff Mads Mutter trifft, die ihm sagt, dass Mads keine Tante mit einem Vogel namens Cora habe.
☐ Mads versteckt das Spiel zwischen seinen Mickeymaus-Heften, die seine Mutter – ohne Mads Wissen - auf den Flohmarkt bringt, wo diese von einem Mann für seine Tochter gekauft werden.
☐ Mads veranstaltet eine große LAN-Party.
☐ Mads schaltet einen Detektiv ein, um den Mann zu finden.

11 Mads ist in Caroline verliebt.
☐ stimmt
☐ stimmt nicht
☐ weiß nicht

© Karin Pilgram

Lernzielkontrolle zu den Sachtexten

1. Lies einen Text aus der „God Game“- oder „Zitronenbaum“-Mappe sorgfältig durch.
2. Bilde drei Sätze mit W-Fragen, die sich auf den Text beziehen.
3. Beantworte die W-Fragen mit einem ganzen Satz!

Zur Erinnerung: W-Fragen

Wer? Was? Wann? Wo? Wozu? Weshalb? Warum? Wie? Woher?

①

Frage

Antwort:

---

②

Frage

Antwort:

---

③

Frage

Antwort:

© Karin Pilgram

Routineüberprüfungen „Katzendiner“

14. Katzendîner 25.02.2014

1) **Lies dir den Text „Typisch Mann, typisch Frau? Rollenbilder und Vorurteile“ genau durch! (Routine 4)**
2) **Kreuze die richtigen Antworten, die im Text stehen, an! (Routine 6)**

1. Welche Vorurteile und Verhaltensweisen schreibt man im Allgemeinen Jungen und Männern zu?

a) Jungen spielen mit Puppen.

☐ richtig ☐ falsch

b) Mädchen tragen rosa Kleider.

☐ richtig ☐ falsch

2. Dass Männer nicht zuhören können und Frauen den ganzen Tag reden, sind typische Klischees. Wie wird das Wort „Klischee“ im Text erklärt?

☐ Ein Klischee ist eine bestimmte Art zu tanzen.

☐ Ein Klischee sind eingefahrene Denkmuster oder verallgemeinerte Zuschreibungen von Eigenschaften.
☐ Ein Klischee ist ein Zusammentreffen von Gleichgesinnten.

3. Vor rund 100 Jahren war es für die meisten Menschen ganz selbstverständlich, dass die Interessen einer Frau

☐ sich ausschließlich auf die Familie und den Ehemann richten mussten - es war Mädchen und Frauen schlichtweg lange nicht möglich, andere Interessen auszuleben als diejenigen, die von der Gesellschaft vorgegeben waren.
☐ sich auf eine gute Ausbildung richten mussten, um die Familie ernähren zu können.
☐ sich auf eine interessante Freizeitgestaltung richten mussten.

4. Heute sind Frauen und Männer

☐ laut Gesetz nicht gleichberechtigt und die meisten Frauen wollen sich nicht wie Männer nach ihren persönlichen Interessen und Fähigkeiten entfalten.
☐ laut Gesetz gleichberechtigt und die meisten Frauen wollen sich ebenso wie Männer nach ihren persönlichen Interessen und Fähigkeiten entfalten.

2) Bestimme die Satzglieder! (Routine 11.2.)

Neueren Studien zufolge sind Mädchen überhaupt nicht von Natur aus schlechter in Mathematik.

***3*) Bestimme, ob es sich bei dem Satz um eine Hauptsatzreihe (HS+HS) oder um ein Satzgefüge (HS+GS) handelt. (Routine 11.1.)**

Neueren Studien zufolge sind Mädchen überhaupt nicht von Natur aus schlechter in Mathematik, aber sie zweifeln häufiger an ihren mathematischen Fähigkeiten als Jungen.

©Karin Pilgram

Typisch Mann, typisch Frau? Rollenbilder und Vorurteile Geschlechterrollen in der Gesellschaft

von Silvia Hähnel

Männer sind angeblich stark und Frauen das "schwache Geschlecht". Frauen reden den ganzen Tag, Männer können nicht zuhören. Mädchen tragen rosa Kleidchen und spielen mit Puppen, Jungen prügeln sich gern und lieben Autos. Die meisten Menschen haben bestimmte Vorstellungen davon, welche Verhaltensweisen typisch für Männer sind und welche Eigenschaften besonders Frauen auszeichnen. Es gibt viele Vorurteile und Verallgemeinerungen, aber man kann im täglichen Leben tatsächlich viele Verhaltensunterschiede zwischen Männern und Frauen entdecken. Woher kommt das? Sind Männer und Frauen oder Jungen und Mädchen wirklich so verschieden?

Der Unterschied zwischen den Geschlechtern ist ein beliebtes Thema. Es gibt viele Bücher, die nur davon handeln, dass sich Frauen und Männer einfach nicht verstehen und auch viele Liebesfilme oder Komödien bauen auf Konflikten und Missverständnissen zwischen Mann und Frau auf. Ebenso in Talkshows oder Comedy-Sendungen

im Fernsehen begegnet man ständig diesem Thema - besonders gefragt sind Witze, die mit typischen Klischees (das sind eingefahrene Denkmuster oder verallgemeinerte Zuschreibungen von Eigenschaften)über Männer oder Frauen spielen. Das funktioniert deshalb so gut, weil jeder

Die Verständigungsschwierigkeiten zwischen Männern und Frauen sind ein beliebtes Thema. (Quelle: Rolf van Melis | Pixelio.de)

von uns aus dem täglichen Leben Erfahrungen mit dem anderen Geschlecht mitbringt und deshalb seine eigenen Vorstellungen hat. In der Kindheit geht es bereits los: Von Mädchen wird meistens erwartet, dass sie gern mit Puppen oder Plüschtieren spielen, während für viele Menschen ein typischer Junge Fußball spielt und oft mit aufgeschlagenen Knien nach Hause kommt. Doch tatsächlich gibt es nicht wenige Mädchen, die viel lieber auf Bäume klettern, als sich Zöpfe flechten zu lassen, und viele Jungen interessieren sich nicht so sehr für Autos, sondern malen zum Beispiel gern.

Die Macht der Rollenbilder

Früher wurden die Rollenbilder für Mann und Frau als Vorgabe gesehen, wie die Geschlechter sein mussten - und wer nicht in dieses Bild passte, musste sich ändern. Vor rund 100 Jahren war es zum Beispiel für die meisten Menschen ganz selbstverständlich, dass die Interessen einer Frau sich ausschließlich auf die Familie und den Ehemann richten mussten - es war Mädchen und Frauen schlichtweg lange nicht möglich, andere Interessen auszuleben als diejenigen, die von der Gesellschaft vorgegeben waren. Und auch Jungen und Männer hatten es schwer, wenn sie nicht den Rollenvorstellungen der Gesellschaft entsprachen.

209Raufereien gelten als typisch für Jungen. (Quelle: erysipel | Pixelio.de)

Heute trifft das so nicht mehr zu. Frauen und Männer sind laut Gesetz gleichberechtigt und die meisten Frauen wollen sich ebenso wie Männer nach ihren persönlichen Interessen und Fähigkeiten entfalten. Wir sind uns heutzutage mehr darüber bewusst, dass beide Geschlechter viele Seiten haben. Vor nicht allzu langer Zeit war es noch verpönt, wenn ein Mann Gefühle zeigte, heute finden es zum Glück immer mehr Männer ganz normal. Auf der anderen Seite ist es für uns heute nichts Außergewöhnliches mehr, wenn Frauen privat und im Beruf "ihren Mann stehen" (hier sieht man, dass auch in Sprichwörtern und Redewendungen noch bestimmte Rollenvorstellungen stecken). Aber trotzdem gibt es noch Unterschiede zwischen den Geschlechtern und nach wie vor gibt es Dinge, die viele von uns als "typisch Mann" oder "typisch Frau" ansehen.

www.helles-koepfchen.de/artikel/2971.html

© Cosmos Media UG (Abdruck und Vervielfältigung nur mit Genehmigung erlaubt.)
URL: www.helles-koepfchen.de/artikel/2971.html (Stand: 29.11.2011)
www.helles-koepfchen.de - Wissensportal, Suchmaschine und Community für Kinder und Jugendliche

1. Lies den folgenden Text:

Apartheid – das getrennte Leben

»Apart« heißt auf Deutsch »getrennt«. Im südafrikanischen Apartheidstaat wurde die Bevölkerung offiziell in vier Gruppen eingeteilt. Wer die damaligen Bezeichnungen liest, merkt sofort, dass die Einteilung aufgrund der Hautfarbe gemacht wurde: Schwarz, Weiß, Indisch, Farbig. Diese Trennung nach Hautfarben war der Kern eines ungerechten, rassistischen, menschenverachtenden Systems.

Mittels Gesetzen wurden der weißen Minderheit im Land alle Rechte und Vorteile zugesprochen. Am auffälligsten war die Tatsache, dass nur Weiße wohnen und reisen durften, wo und wie sie wollten. Schwarze wurden enteignet und vertrieben. Die weiße Regierung zwang sie, außerhalb der Städte in Townships und in Gegenden zu leben, die man »Homelands« nannte. Dort waren die Lebensbedingungen außerordentlich schlecht. Es fehlte an allem: Wasser, Strom, Straßen, Krankenhäuser, die Häuser waren schlecht gebaut, in den wenigen Schulen gab es kaum Bücher und Hefte und es war eng und heiß.

Weitere Gesetze verboten denjenigen, die nicht als weiß galten, den Aufenthalt in den Städten und schließlich wurde 1970 allen Schwarzen die Staatsbürgerschaft entzogen. Damit verloren sie jegliche Rechte als Staatsbürger von Südafrika. In den Townships und Homelands gab es nur Grundschulen. Schwarze hatten keine Möglichkeit, eine höhere Schulbildung zu bekommen. Schwarze und Farbige sollten landwirtschaftliche und körperlich anstrengende Berufe ausüben. All das trug neben vielen anderen Gründen dazu bei, dass vor allem schwarze Menschen in großer Armut lebten. Wer sich gegen die Apartheid auflehnte oder auch nur verdächtigt wurde, dies zu tun, riskierte, ohne Gerichtsurteil ins Gefängnis zu kommen. Viele Menschen wurden dort gefoltert und viele verloren dabei ihr Leben.

Trotzdem schlossen sich immer mehr Menschen zusammen und kämpften gegen diese Ungerechtigkeit, die in den südafrikanischen Gesetzen festgelegt war.

http://www.baobabbooks.ch/de/unterrichtsmaterialien/kagiso_lesego_molope_im_schatten_des_zitronenbaums/ (12.09.2012)

2. Beantworte die nachfolgenden Fragen (Routine 6):

a) Was bedeutet Apartheid?

b) Was ist eine Enteignung?

c) Welche Arbeiten mussten die Schwarzen und die Farbigen in der Apartheid errichten?

d) Welche Folgen konnte der Widerstand gegen die Apartheid für einen Menschen haben?

1. Lies den folgenden Text:

Computerspielsüchtig?

Als Andi 10 Jahre alt war, bekam sein vier Jahre älterer Bruder von den Eltern seinen ersten Computer geschenkt. So verbrachten die beiden Brüder des Öfteren gemeinsam Zeit vor dem Computer. Meistens saß Andi dann neben seinem Bruder und schaute ihm dabei zu, wenn er Texte auf dem Computer schrieb, „chattete" oder Computerspiele spielte. Wenn die Freunde seines Bruders da waren und alle zusammen vor dem Computer saßen und mit Spannung ein Computerspiel spielten, die Unterhaltungen dann vor allem auch um die verschiedenen Spielabläufe, die Erfolge beim Spielen und die neuesten Spiele gingen, musste sich Andi meistens im Hintergrund halten (sie bewohnten gemeinsam ein Zimmer). So hörte er dann, da ihn sonst auch keiner beachtete, mit „großen Ohren" zu. Die „Großen" wollten ihn nicht dabei haben. Das Computerspielen war in dem Moment etwas „Besonderes" und „Wichtiges" und ein kleinerer Bruder störte dabei nur. So durfte Andi vor allem nur dann selber den Computer nutzen, wenn sein Bruder nicht zu Hause war. Bald aber schon konnte Andi immer häufiger an den Computer, da sein Bruder nun länger in der Schule war und an drei Tagen in der Woche am Nachmittag entweder zum Sport oder zu Freunden ging. So nutzte Andi diese Zeit jedes mal hauptsächlich zum Spielen aus. An manchen Wochenenden, als sein Bruder zum Beispiel auf Klassenfahrt oder im Trainingslager war, spielte er bis zu 12 Stunden, teilweise auch stundenlang ohne Unterbrechung. Das Spielen machte ihm sehr viel Spaß. Aktivitäten, wie sie seinem Bruder Spaß machten, wie zum Beispiel Freunde zu treffen oder zum Sport zu gehen, interessierten ihn nicht. Dass er fast keine Freunde hatte, störte ihn ebenfalls nicht. Im Gegenteil, so musste er „sich nicht ständig mit den anderen messen". Beim Computerspielen war er „Jemand und konnte selber bestimmen …" Als sein Bruder mit der Lehre anfing und von da an nur noch selten nachmittags zu Hause war, spielte Andi dann nach der Schule regelmäßig am Computer. Seinen Eltern erzählte er, dass er den Computer für seine Hausaufgaben benötige. Der Junge erinnert sich: „Wenn ich aus der Schule gekommen bin, dann hatte ich das Zimmer und den Computer für mich alleine. Nur das war wichtig! Früher wollte ich immer wissen, was zu Essen da war, das war dann aber gar nicht mehr wichtig …"

Je mehr Zeit Andi vor dem Computer verbrachte, umso weniger konnte er sich vorstellen, auf seine virtuellen Welten, in denen er „Geschichten erleben" konnte, zu verzichten. Besonders, wenn er wieder Ärger wegen seiner schlechten Schulleistungen bekam, oder in der Schule zum Beispiel wegen seiner schlechten sportlichen Leistungen gehänselt wurde, freute er sich, wenn er endlich in seinem Zimmer – sein Bruder zog aus, als Andi 14 Jahre alt wurde – an seinem Computer „verschwinden" konnte. Andi spürte eine Art Geborgenheit, wenn er vor dem Computer saß. Noch extremer wurde sein Verhalten „… als die anderen Jungen ständig von Mädchen sprachen … Ich konnte damit nichts anfangen, ich hätte auch gar nicht gewusst, wie ich es hätte anfangen sollen … mit dem Computer geht das viel einfacher …". Nachdem Andis Versetzung gefährdet war und er kaum noch mit jemandem redete und auch kaum noch regelmäßig Mahlzeiten zu sich nahm, fanden sich seine Eltern mit ihm – auch auf Anraten der Lehrer hin – trotz seiner heftigen Widerstände in einer psychotherapeutischen Sprechstunde ein.

Aus: Sabine M. Grüsse/Ralf Thalemann: Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe. Bern: Verlag Hans Huber 2006, S. 43f.

aus: Berger, Norbert (2010): EinFach Deutsch. Unterrichtsmodell. Andreas Schlüter: Level 4 – Die Stadt der Kinder. Braunsschweig, Paderborn, Darmstadt: Bildungshaus Schulbuchverlage, S. 91.

2. Finde die richtigen Antworten und kreuze sie an (Routine 6):

a) Wie alt war Andis Bruder, als dieser von den Eltern seinen ersten Computer erhielt?
☐ 18 Jahre
☐ 12 Jahre
☐ 14 Jahre

b) Andi konnte den Computer nutzen, wenn
☐ die Freunde seines Bruders kamen und alle gemeinsam spielten.
☐ sein Bruder länger in der Schule war und an drei Tagen in der Woche am Nachmittag entweder zum Sport oder zu Freunden ging.
☐ Andis Freunde am Nachmittag zu ihm kamen.

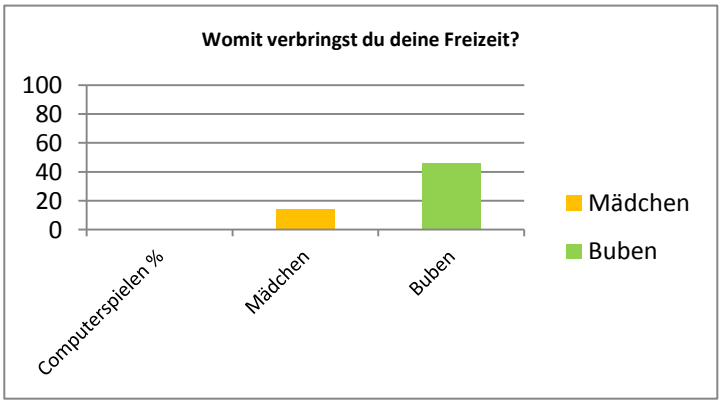
c) Andi störte es nicht, dass
☐ er fast keine Freunde hatte.
☐ sein Freund keinen Computer hatte.
☐ der Computer oft abstürzte.

d) Andi spielte an Wochenenden
☐ nie Computer, weil er gerne Sport machte und sich mit Freunden traf.
☐ immer mit seinem Bruder und dessen Freunde.
☐ bis zu 12 Stunden, teilweise auch stundenlang ohne Unterbrechung.

e) Als Andis Bruder mit seiner Lehre begann,
☐ spielte Andi nicht mehr Computer.
☐ spielte Andi nach der Schule regelmäßig Computer und erzählte seinen Eltern, dass er den Computer für Hausaufgaben benötige.
☐ wurde Andi ein sehr guter Schüler und traf sich oft mit seiner Freundin.

f) Da Andis Schulleistungen schlechter wurden, er kaum noch mit jemanden redete und auch kaum noch regelmäßig Mahlzeiten zu sich nahm,
☐ schimpften seine Eltern sehr mit ihm.
☐ nahmen ihm seine Eltern den Computer weg.
☐ gingen sie mit ihm in eine psychotherapeutische Sprechstunde.
© Karin Pilgram

3. Diagramm lesen (Routine 5)



Beschreibe mit einem Satz, was diese Grafik aussagt:

„God Game“- und „Zitronenbaum“-Grammatik-Satzglieder-Wortarten-Hauptsatz-Gliedsatz

„God Game“ – GRAMMATIK-Übung
SATZGLIEDER (Routine11.2)

1. Bestimme die Satzglieder der folgenden Sätze:

Beim Kletterbaum hatten Lasse und Mads früher richtig viel Zeit verbracht.

Sie spielen im Baum Fangen, sie fanden immer neue Sitz- und Liegeplätze in den Ästen.

Sie stellten sich den Baum als ein Schiff oder ein Schlagzeug vor.

Doch nun sah er nichts als einen stinknormalen kleinen Baum.

„Im Schatten des Zitronenbaums“ – GRAMMATIK-Übung
SATZGLIEDER (Routine 11.2)

1. Bestimme die Satzglieder der folgenden Sätze:

Das Haus Nummer 4 der Mabele Street verbarg sich hinter einem großen Zitronenbaum.

Tshidiso kletterte gerne auf den Zitronenbaum.

Dort beobachtete sie die Nachbarn.

Sie versuchte sich die gehörten Geschichten einzuprägen.

Das war ihr geheimes Spiel.

„God Game“ – GRAMMATIK-Übung
WORTARTEN (Routine 11)

1. Lies den kurzen Abschnitt aus „God Game“!

Mads zoomte wieder heraus und lehnte sich in seinem Stuhl zurück. Mann, war das ein heftiges Spiel, dieses *Alles*. Das echte Leben. Auf einmal wusste er, wie er das Spiel einsetzen konnte, um ein richtig tolles Leben zu haben. Damit konnte er sich ja jede Ausbildung und

jeden Job besorgen. All die Hindernisse, die anderen Menschen das Leben schwer machten, konnte er sich aus dem Weg räumen. Und für andere. (Jessen Søren „God Game“, S. 193)

2. Finde im Text alle <u>Nomen, Verben und Adjektive</u> und <u>schreibe sie in die richtige Spalte!</u>

Nomen	**Verben**	**Adjektive**

3. Trage nun die Verben des Textes in diese Tabelle ein und ergänze die fehlenden Zeitformen. Achte auf die richtige Person!

Präsens, 2. Pers. Pl.	**Präteritum,3.Pers.Sg**	**Zukunft, 1. Pers. Pl.**	**Perfekt, 2. Pers. Sg.**

4. Schreib <u>den ersten Satz</u> von oben ab und bestimme <u>alle Wortarten</u>!

_____

_____

„Im Schatten des Zitronenbaums“ – GRAMMATIK-Übung
WORTARTEN (Routine 11)

1. Lies den kurzen Abschnitt aus „Im Schatten des Zitronenbaums“!

Englisch zu verstehen fiel mir leicht, weil ich es seit dem zweiten Schuljahr gelernt hatte. Ich hatte immer gedacht, selber zu sprechen wäre kein Problem. Bis jetzt, als ich merkte, dass fast niemand mit einem Township-Akzent sprach. Bestimmt würden alle in Gelächter ausbrechen, wenn sie hörten, wie ich redete. (Kagiso Lesego Molope „Im Schatten des Zitronenbaums, S. 46)

2. Finde im Text alle Nomen, Verben und Adjektive und schreibe sie in die richtige Spalte!

Nomen	Verben	Adjektive

3. Trage nun die Verben des Textes in diese Tabelle ein und ergänze die fehlenden Zeitformen. Achte auf die richtige Person!

Präsens, 2. Pers. Pl.	Präteritum,3.Pers.Sg	Zukunft, 1. Pers. Pl.	Perfekt, 2. Pers. Sg.

4. Schreib den ersten Satz von oben ab und bestimme alle Wortarten im Satz!

_____

_____

„God Game“ – GRAMMATIK-Übung
HAUPTSATZREIHE, SATZGEFÜGE (Routine 11.1.)

Bestimme in den folgenden Sätzen

a) <u>Hauptsatz und Gliedsatz</u> und
b) Kreuze an, ob es sich um eine <u>Hauptsatzreihe</u> oder um ein <u>Satzgefüge</u> handelt.

<u>1.</u> Die Schule war noch da, als Mad am nächsten Morgen hinkam.

a) _____

b) ○ Hauptsatzreihe

○ Satzgefüge

<u>2.</u> Das überraschte ihn.

a) _____

<u>3.</u> Karloff hatte wahrscheinlich noch nicht durchschaut, wie viel man mit *Alles* machen konnte.

a) _____

b) ○ Hauptsatzreihe

○ Satzgefüge

<u>4.</u> Noch durchschaute Karloff das Spiel nicht, aber das würde nicht lange dauern.

a) _____

b) ○ Hauptsatzreihe

○ Satzgefüge

<u>5.</u> Karloff kam nicht in die Schule, und Mads zitterten deswegen so sehr die Hände.

a) _____

b) ○ Hauptsatzreihe

○ Satzgefüge

<u>6.</u> Er zitterte so sehr, dass er nicht mal mehr einen Stift halten konnte.

a) _____

b) ○ Hauptsatzreihe

○ Satzgefüge

„Im Schatten des Zitronenbaums“ – GRAMMATIK-Übung
HAUPTSATZREIHE, SATZGEFÜGE (Routine 11.1.)

Bestimme in den folgenden Sätzen

a) <u>Hauptsatz und Gliedsatz</u> und
b) Kreuze an, ob es sich um eine <u>Hauptsatzreihe</u> oder um ein <u>Satzgefüge</u> handelt.

<u>1.</u> Den ganzen Morgen über biss ich mir auf die Unterlippe und wich den Blicken der anderen aus.

a) _____

b) ○ Hauptsatzreihe
○ Satzgefüge

2. Bestimmt wussten sie alle noch, wie ich geredet hatte.

a) _____

b) ○ Hauptsatzreihe
○ Satzgefüge

3. Immer noch hörte ich meine eigene Stimme mit dem scheußlichen Akzent.

a) _____

4. Es erinnerte mich an früher, als ich Mmamane Malebone noch öfter in den Küchen der Weißen besucht hatte.

a) _____

b) ○ Hauptsatzreihe
○ Satzgefüge

5. Nachdem ich etwas gesagt hatte, würde jeder mein Anderssein bemerken.

a) _____

b) ○ Hauptsatzreihe
○ Satzgefüge

6. Ich war so unglücklich, dass ich mich in der Mittagspause ganz allein weit weg setzte.

a) _____

b) ○ Hauptsatzreihe
○ Satzgefüge

© Katharina Dick und Karin Pilgram

Leistungsrückmeldung-Beispiel

IMST- Lesen sichtbar (und hörbar) machen
Rückmeldung für nN
07.04.2014

1. Phase: Vorbereitungsphase 14.11.2013-14.02.2014

- **Buchcover-Vergleich:**

Das Cover von „God Game“ spricht dich mehr an, weil es spannender ausschaut. Es schaut – deiner Meinung nach - eher wie ein Science-Fiction-Buch aus. Das erste könnte – deiner Meinung nach - ein Sachbuch über Zitronen sein.

- **Literaturfrühstück:**

Dein Buch: BUCKINGHAM Royce: Dämliche Dämonen
Dein Buch ist ein humorvoller Gruselroman. Du hast das Buch gewählt, weil es lustig ist, die Handlung spannend ist und es „eine Wende mitten im Buch“ gibt. Du findest, dass das Buch sowohl für Mädchen als auch für Buben geeignet ist, weil weder Buben noch Mädchen besonders bevorzugt werden.

- **Fragebogen zu deinen persönlichen Lesegewohnheiten**

Womit verbringst du deine Freizeit? Am Computer spielen, Radio, Musik hören, Bücher lesen
Liest du gerne? Ja, am meisten am Wochenende
Welche Themen interessieren dich? Fantasy, Science Fiction
Was liest du gerne? Bücher
Du liest 1-3 Bücher im Monat in deiner Freizeit. Zum Lesen muss dich niemand motivieren. Wenn du liest, herrscht Ruhe.

- **Leseprotokoll**

Am 23.01.2014 dokumentierst du, dass du von 11:00-12:00 im Mathplanet einen Forschungsauftrag und von 19:00-21:00 im Wohnzimmer „Der Fluch des Denver Kristoff“ liest.

- **Projektgruppe**

Mitglieder: Lilith, Alex, Mila, Clemens
Deine Rolle: Projektleiter
Logo: Platz 2

2. Phase: Durchführungsphase 24.02.-28.03.2014

- **Fragebogen: „Warum motiviert die Klassenlektüre zum Lesen?“**

Du gibst dem Buch **4,5 Sterne**.
An dem Buch hat dir gefallen, dass die **Handlung spannend** ist.
Du schätzt dich selbst als **guten Leser** ein.

- **Leistungsrückmeldung IMST-MindMap**

Wenn ich deine bisherige Leistung mit einer Note ausdrücken müsste, wäre dies „Sehr gut“, vorausgesetzt du würdest noch zwei Schatzkästchen erledigen. (Bitte ergänze auch die fehlenden Punkte deines Portfolios!)

Leistungsblatt Nr.	**MM 4** **Lernziel**	**+✓ Super**	**✓ Geschafft**	**~ auf dem Weg**	**○ wieder-holen**
	Methodenkompetenz				
Selbständiges Arbeiten	Portfolio/Forschungstagebuch Was fehlt: Seitennummerierung, Arbeitsbericht, Deckblatt, Kommentar einer anderen Person	x			
	Schreiben				
9.2.	Bericht	x			
9.3.	Beschreibung	x			
9.3.	Produktbeschreibung	x			
9	Information über AutorIn	x			
9	Rezension (Buchbesprechung)	x			
9	Gedanken zum Buch	x			
10	Schularbeitenverbesserung	x			
	Lesen				
4	Romancheck	x			
7	LZK Sachtext (W-Fragen)	x			
7	Entwickeln eines Logos	x			
6	JÖ-Leseschatz (März)	x			
	Hören/Sprechen				
2	Arbeit in der Projektgruppe	x			
3	Produktpräsentation	x			
	Routinen-Überprüfungen (Katzendîner)+LZK				
	Sprachbewusstsein				
11.1.	Katzendiner 14	x			
11.2.	Katzendiner 15	x			
11.2.	3. Schularbeit	x			
12.1.	3. Schularbeit	x			
	Lesen				
6	Katzendiner 14	x			
6	Katzendiner 15	gef.			

6	Katzendiner 16	**x**			
5	Katzendiner 16	**x**			
Schreiben					
9.2.	3. Schularbeit	**x**			
Schatzkästchen					
3. Schularbeit		1 Schatzkästchen			
Computerspiel „Pizzajagd“ programmieren		1 Schatzkästchen			
Computerspielprogrammieren nN beigebracht		1 Schatzkästchen			
Homepage-IMST-Bericht		1 Schatzkästchen			

3. Phase: Durchführungsphase 24.03.-28.03.2014

- Dein IMST-Produkt: **Computerspiel zu „God Game“**

- **Fragebogen „Medien, die zum Lesen motivieren“**
  Mit **Arbeitsblättern** arbeitest du bevorzugt, um deine Aufgaben in der Schule zu lösen.
  Über den Autor hast du aufgrund der MM-Aufträge Neues erfahren.
  Du verstehst immer, was gemeint ist, wenn du Arbeitsaufträge bzw. Texte in der Schule liest.
  Du denkst, dass man mit deinem Produkt anderen Mädchen und Buben das Buch schmackhaft machen kann, weil das Computerspiel „recht interessant“ geworden ist.

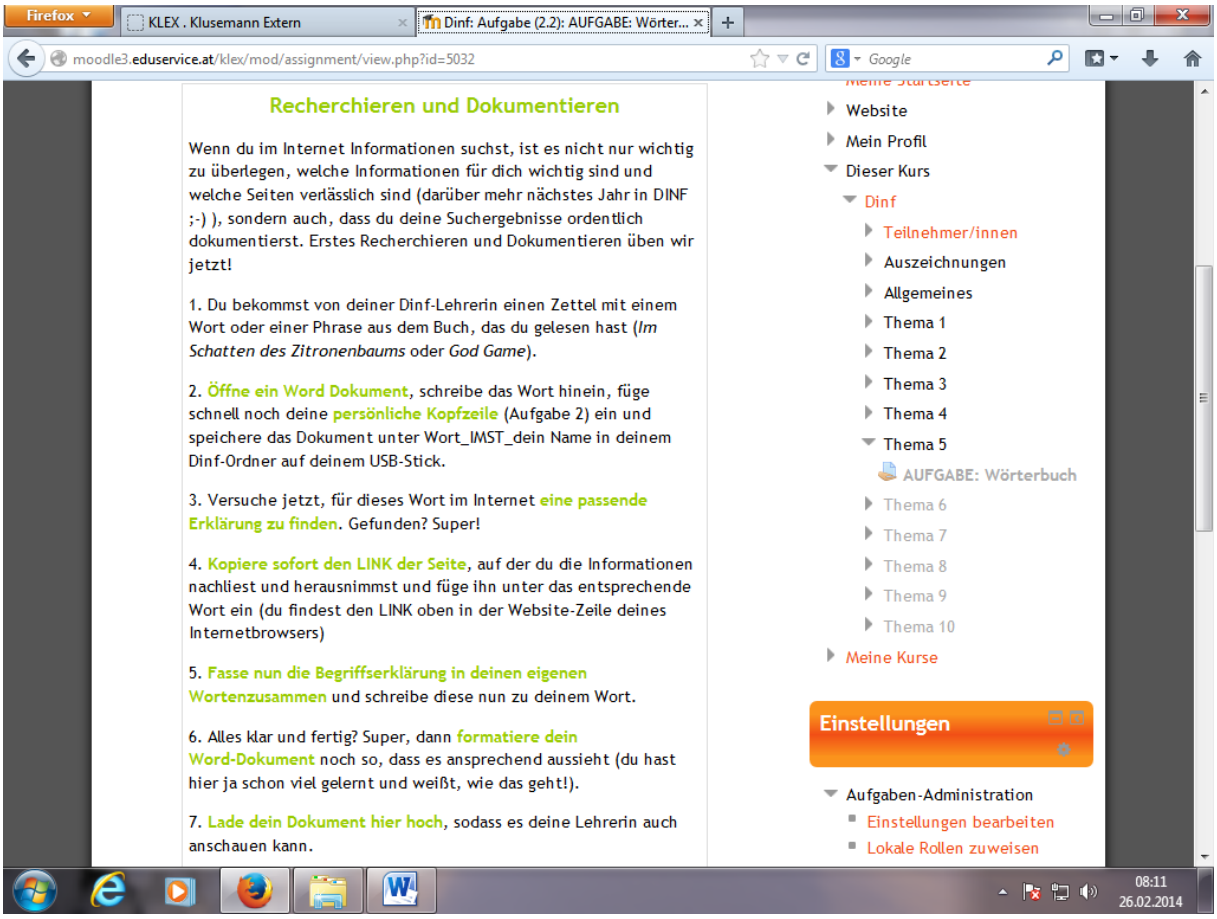
- **Fragebogen: Was habe ich in der IMST-Projektabschlusswoche gelernt?**
  Auf die Frage, wie es dir in der Gruppe gegangen ist, gibst du an, dass du dich in der Gruppe sehr wohlgefühlt hast und du deine Ideen einbringen konntest. In eurer Gruppe hat jeder etwas anderes gemacht. Für die nächste Gruppenarbeit nimmst du dir – laut Fragebogen vor – dass ihr zusammen etwas macht.

  Ich persönlich habe es toll gefunden, dass du Clemens das Programmieren des Computerspiels beigebracht hast.

- Gemeinsam mit nN hast du einen **IMST-Projektbericht für die KLEX-Homepage** geschrieben.

2.3. Arbeitsblätter der anderen Fächer

DINF_IMST auf Moodle-Arbeitsanweisungen

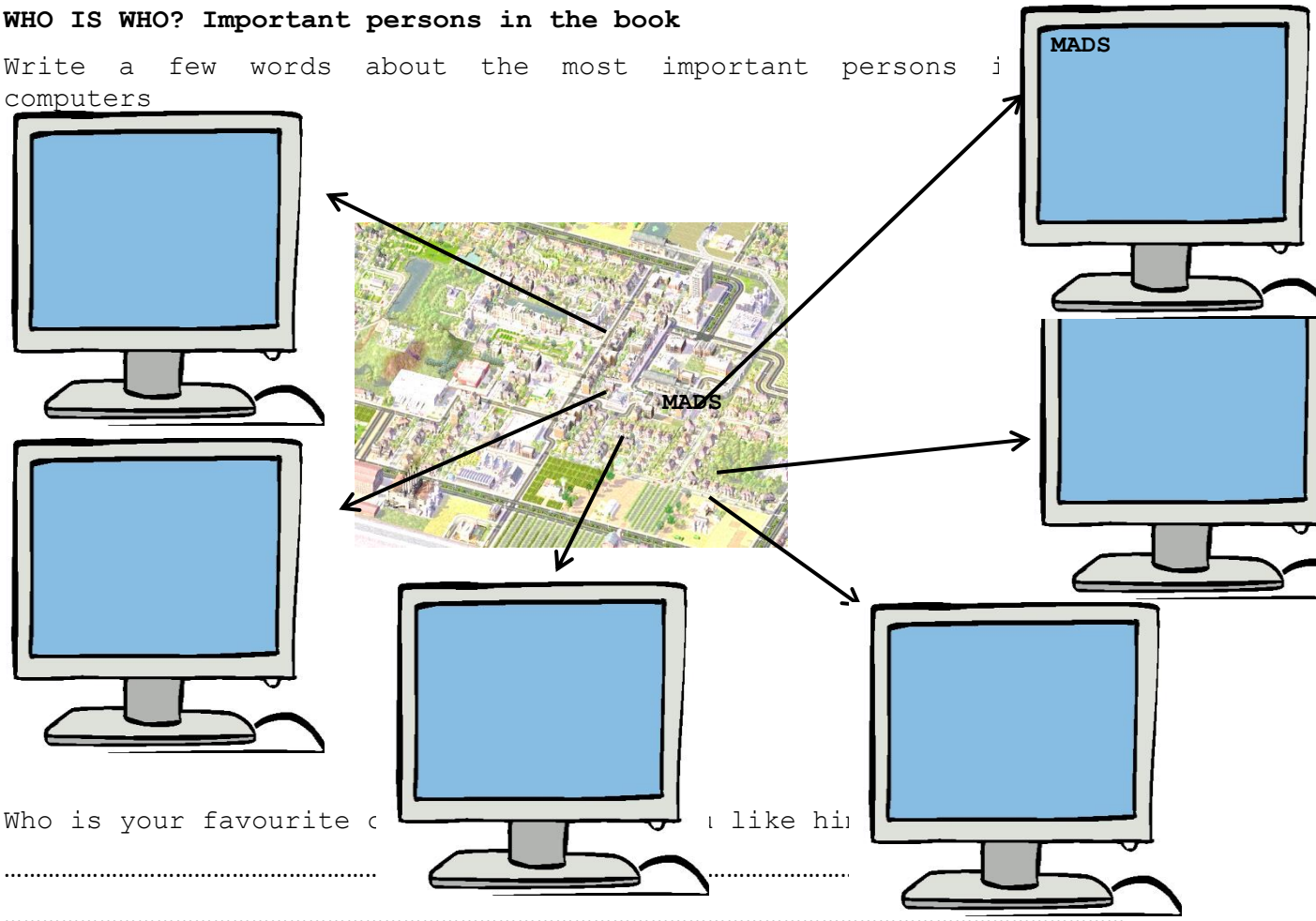


Englisch_God Game_Who is who-Important persons in the book-Arbeitsblatt

Søren Jessen "God Game"

WHO IS WHO? Important persons in the book

Write a few words about the most important persons i
computers



Who is your favourite c ı like hi

.....

.....

.....

This is the author of "God Game"

Søren Jessen was born in 1963 and he lives in Denmark. He has been drawing and painting since he was a child. He has written and illustrated 38 books but he has also illustrated a lot of books of other authors. In 2000 he was awarded a price of the Danish Cultural Ministry of his illustrations.

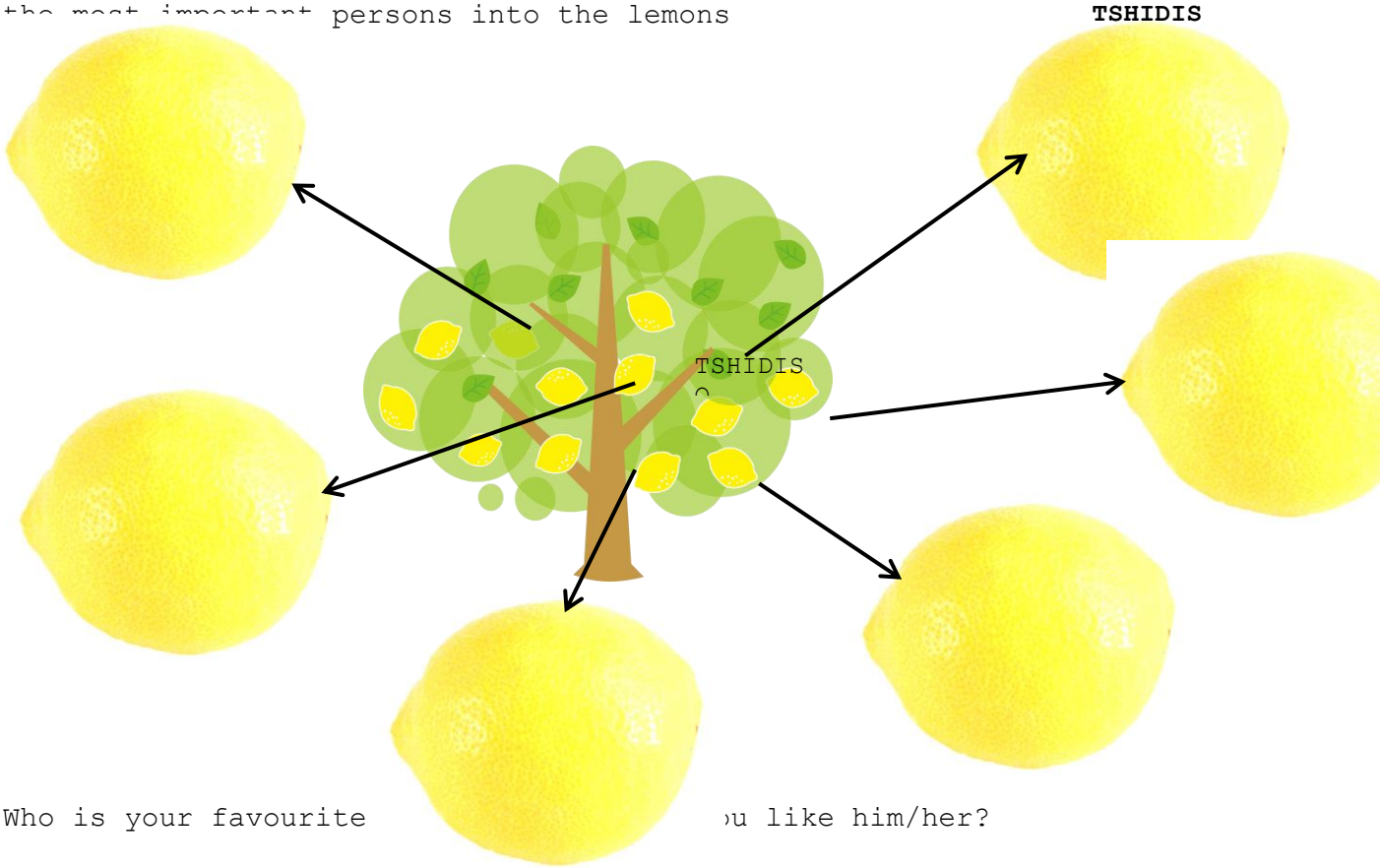
Q to the a

When I read a boo :e c tions :o
author of the book. What are your questions??

Englisch_ Zitronenbaum_Who is who-Important persons in the book-Arbeitsblatt

Kagiso Lesego Molope "The Mending Season"

WHO IS WHO? Important persons in the book: Write a few words about the most important persons into the lemons **TSHIDIS**



Who is your favourite ›u like him/her?

……

……

……

This is the author of "The Mending Season"

Kagiso Lesego Molope was born in South Africa in 1976. She is a graduate in English Literature and Literary Theory from the University of Cape Town. »The Mending Season« is her second book. Her first novel »Dancing in the Dust« is a set-work for high schools in South Africa. Molope lives and writes now in Canada. She says about her work: »I write the stories I would have liked to have read when I was younger – coming of age stories about being young, African and female.«

Q to the a

When I read a book :e questions :o author of the book. What are your questions??

Englisch_ Zitronenbaum_Ebony and Ivory_Apartheid_Mandela

Paul McCartney and Stevie Wonder

Ebony and Ivory

Ebony and ivory live together in perfect harmony
side by side on my piano keyboard oh lord why don't we

We all know that people are the same wherever you go
there is good and bad in everyone
and we learn to live we learn to give each other
what we need to survive together alive

Ebony and ivory live together in perfect harmony
side by side on my piano keyboard oh lord why don't we

Ebony ivory living in perfect harmony ebony ivory

We all know that people are the same wherever you go
there is good and bad in everyone
we learn to live when we learn to give each other
what we need to survive together alive

Ebony and ivory live together in perfect harmony

side by side on my piano keyboard oh lord why don't we
side by side on my piano keyboard oh lord why don't we
Ebony ivory living in perfect harmony…

Write down 4 words you don't know:

What is the song about?

What is ivory a symbol for?

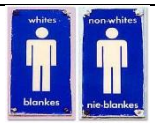
What is ebony a symbol for?

Do you like the song? Why or why not?

Apartheid in South Africa

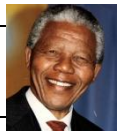
Apartheid was a social system in South Africa (from 1948-1994) in which black people and people from other racial groups did not have the same political and economic rights as white people and were forced to live separately from white people.

The legislation (Gesetzgebung) from 1948 to 1994 in South Africa created a lot of laws to separate whites and black. Write down what black people in South Africa were not allowed to do:

	marry	
	go by taxi	
	sit bench	
	use toilet	
	strike	
	eat in “white” restaurants	
	attent different schools	
	be friends	

Nelson Mandela

black president – 1993 - apartheid - 1918 – thirty years – 2013 – fight



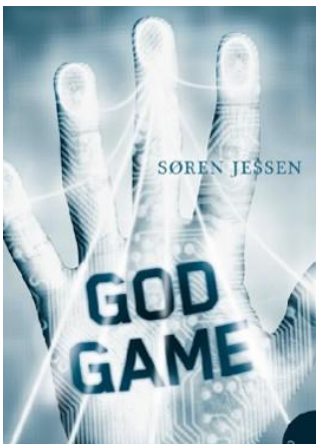
Nelson Mandela was born in South Africa in _____.He became a politician and fought for the rights of black people in his country and against _____. He was arrested and spent almost _____.in prison. After being freed from prison, Mandela became South Africa's first _____.. He was one of the most important persons in the _____.against apartheid and in _____. he received the Nobel Peace Prize. He died in December _____..

Englisch_Write about the main character in the books

Write about it LZ 20

Write about the main character of the book you read (“God Game” or “Lemon Tree”)

Write about



- who he/she is (name, age…)
- how he/she looks like
- his/her character (see ERIC20b!)
- where he/she lives
- who are his/her friends and family
- what he/she likes and doesn’t like
- what his/her hobbies are
- what his/her school is like
- …

Write 100 words at least

(FOR HELP get help from your teacher!)

Schreibe über die Hauptfigur in dem Roman, den du gelesen hast („God Game“ oder „Im Schatten des Zitronenbaums“)

Schreibe darüber

- wer er/sie ist (Name, Alter…)
- wie er/sie aussieht
- welche Eigenschaften er/sie hat (siehe ERIC20b!)
- wo er/sie lebt
- wer seine/ihre Freunde und Familie sind
- was er/sie mag und nicht mag
- was seine/ihre Hobbies sind
- wie seine/ihre Schule ist
- …

Schreibe mindestens 100 Wörter

(ALS HILFE: hol dir die Hilfe bei deiner Lehrerin)

© Katharina Oberhofer

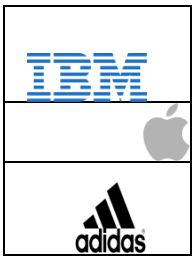
BE_Logo_Arbeitsblatt

Klasse 2AB Name: Leseprojekt IMST März 2014

Arbeitsblatt BE LOGO

Das Wort Logo stammt aus dem Griechischen Lógos (λόγος) und hat folgende Bedeutungen: Lehre, Wort, Rede, Sinn.

Heute versteht man unter einem Logo ein grafisch gestaltetes Zeichen, das für eine Person, ein Unternehmen, eine Firma, Organisation oder ein Produkt steht.



Besteht das Logo aus Buchstaben, wie den Initialen einer Person, oder aus einem Wort, so spricht man von einer **Wortmarke.**

Besteht das Logo aus einem Bild, so spricht man von einer **Bildmarke.**

Auch eine Kombination aus Wort und Bild, die **Wort-Bild-Marke**, kommt vor.

Ein Logo muss bestimmte Merkmale aufzeigen, um brauchbar zu sein. Allen voran muss es einen hohen Grad an **Wiedererkennbarkeit** aufweisen um wirksam zu sein.

Es soll **gut verständlich** sein und einen **unverwechselbaren Charakter** aufweisen.

Es sollte so **einprägsam** und **einfach** wie möglich sein. Die Kiss-Regel (Keep It Short and Simple) trifft hier zu!

Ein Logo soll gut **reproduzierbar** sein; es soll auch kleinformatig noch gut leserlich sein.[19]

Logos transportieren das Image einer Firma. Ein gutes Logo strahlt durch sein Erscheinungsbild etwas Unverwechselbares aus, was eben zum Erkennungsbild für die Firma oder das Produkt wird. So kann es durch die Gestaltung z.B. luxuriös wirken, jugendlich, traditionell oder dynamisch.

Welche Logos kennst du? Schreibe/zeichne sie hier auf:

Arbeitsauftrag:

Entwickle ein Logo für das gelesene Buch deiner Wahl. Beachte dafür die besprochenen Gestaltungsregeln.

Material: Bleistift, Farbstifte, Marker, Fineliner

[19] Quelle: http://de.wiktionary.org/wiki/Logo

©Mag. Art. Irene Abraham

Du kannst so vorgehen: Denk an dein Buch und frage dich

- Was ist bei der Geschichte **besonders wichtig**? ----------
  ---
- Was ist mir als **Besonders** aufgefallen? ----------

- Was ist ein immer **wiederkehrendes Element**? ----------

Wie kann ich das in ein Bild bringen? Welche Farbe(n) und Formen passen dafür gut?

Wie kann ich das zu einem Logo **reduzieren**?

© Irene Abraham

Gewinnerlogos des Logo-Slams

Stundenplanung Computergehirn

Präparationsphase:

Bereitstellen von Overhead,Laptop, A3 Blättern, Anschauungsobjekt (Motherboard), Filzstiften;

Inkubationsphase

Durch genauere Betrachtung des Motherboards sollen die Schüler aus dem Wirr Warr des ersten Augenblicks die Regelmäßigkeit auf den Schaltfächen erkennen. Die Bilder aus dem Internet zum menschlichen Gehirn sollen unser „biologisches Motherboard“ in Verbindung mit Technik bringen.

Bei der Bildbetrachtung stehen folgende Fragen im Vordergrund:

Was ist dargestellt?

Wie ist es dargestellt?

Wo sitzt unser „biologisches Motherboard“?

Illuminationsphase

Die SchülerInnen erhalten den Arbeitsauftrag, selbst ein „Computerhirn“ zu gestalten.

Sie fertigen mit Hilfe des Overheadprojektors ein formatbezogenes(Größe) Profil des eigenen Kopfes an, um die aus den Betrachtungen gewonnenen Erkenntnisse zu einer individuellen Lösung zusammen zu führen. Das Gehirn soll einem Motherboard ähnlich sein, es sollen aber auch unterschiedlichste Befehle aus Computerspielen in ihrer Prägnanz schriftlich eingebaut werden.

Verifikationsphase

Bei der Durchführung ist darauf zu achten, dass die Schaltzentralen alle untereinander verbunden sind und keine Linie im Nichts endet.

Fragen zwischendurch:

Wo sitzen die Schaltzentralen?

Ist die Komposition geglückt?

Ist der Formkontrast (Figur –Grund) der Figur (Kopf) farblich ausgewogen gestaltet?

Die Schülerinnen gehen nach einiger Zeit herum um auch die Ideen der anderen zu sehen womit die Möglichkeit der gegenseitigen Inspiration gegeben ist.

© Ilse Hirschbeck

Musik_Music Styles und ihre Wirkung_Arbeitsblatt

ARBEITSBLATT von _____ Klasse: _____

Music Styles – Musik und ihre Wirkung

In dem Buch „God Game“ flüchtet sich Mads immer wieder in die Welt der Musik. Hier finden wir ein paar Zitate aus dem Buch, die uns zum Nachdenken über unsere eigene Musikverwendung anregen.

1. *„Mads hörte nur noch Hardstyle [...]. Inzwischen war er süchtig danach. Nach der Energie und dem Tempo. [...] Vor dem Bildschirm zu sitzen, Computer zu spielen und sich über die Kopfhörer zudröhnen zu lassen, war für ihn der Himmel auf Erden.“* (S. 8)

Bist du auch „süchtig“ nach einer bestimmten Art von Musik oder einem speziellen Lied?

Welches Lied/Welcher Musikstil ist das? .....

Wann hast du das Bedürfnis, diese Musik zu hören? .....

2. *„Er kannte sonst niemanden, der Hardstyle hörte. Das enorme Tempo und die kreischenden Elektro-Sounds – auch ‚Screeches‘ genannt – waren den meisten zu krass [...].“* (S. 8)

Was hältst du selbst von Hardstyle-Songs? Höre nun selbst 3 Minuten HARDSTYLE-Musik!

Welche Gefühle hast du dabei? .....

In welcher Situation wäre so eine Musik deiner Meinung nach passend? .....

Bob Marley

Höre nun im Vergleich dazu 3 Minuten REGGAE-Musik!

Welche Gefühle hast du dabei? .....

In welcher Situation wäre so eine Musik deiner Meinung nach passend?

.....

Höre nun im Vergleich dazu 3 Minuten ROCK'N'ROLL-Musik!

Welche Gefühle hast du dabei? .....

In welcher Situation wäre so eine Musik deiner Meinung nach passend?

.....

Elvis Presley

3. *„Mads vergaß seinen Körper, wenn er Hardstyle hörte. [...] Auch wenn er einfach nur in einem Wohngebiet in einem ruhigen Vorort herumlatschte. Wie musste das dann erst sein, wenn man auf einem Konzert oder bei einem Festival war?“* (S. 131)

Hast du schon einmal Musik in einem Konzert oder bei einem Festival „live“ gehört?

Wenn ja, welches Konzert/Festival war das? .....

Was hat dir dabei besonders gut gefallen? .....

© Andrea Kubanek

Musik_Miriam Makeba Musik aus Südafrika_Arbeitsblatt

ARBEITSBLATT von _____ Klasse: _____

MIRIAM MAKEBA – Musik aus Südafrika

„Die Sängerin Miriam Makeba, die gerade aus dem Exil zurückgekehrt war, schmetterte im Radio revolutionäre Lieder und klang dabei so rebellisch, dass ich ganz nervös wurde. Wenn sie sang, drehte ich immer den Ton herunter und presste mein Ohr ganz dicht an den Lautsprecher. Und ich konnte hören, warum so viel Aufhebens um sie gemacht wurde: Sie war eine Zauberin! Ich schob meinen Brustkorb vor und schüttelte meinen Oberkörper zum *Pata-Pata*-Tanz, den ich damals ganz besonders liebte. [...] und ich war völlig fasziniert von meinem [...] Körper, der sich im Takt der kürzlich noch verbotenen Musik bewegte."

In diesem Zitat aus dem Buch „Im Schatten des Zitronenbaums" (S. 17) erzählt Tshidiso von der erfolgreichen Sängerin .... und ihrem Welthit ..... .

1. *Warum dreht Tshidiso das Radio leiser, wenn Miriam Makeba zu hören ist? Diskutiere in der Gruppe!*

   .....

2. *Was empfindet Tshidiso, wenn sie Lieder von Miriam Makeba hört?* .....

   Wie reagiert sie auf diese Musik? .....

3. *Höre nun selbst Lieder dieser Sängerin! Was empfindest du dabei?*

   .....

Finde nun mehr über das LEBEN und die MUSIK von MIRIAM MAKEBA heraus, indem du den Text im Musikbuch CLUB 2 auf Seite 80 liest. Beantworte dann die folgenden Fragen!

1. *Vor wie vielen Jahren und in welchem Land wurde M. M. geboren?* Vor ..... Jahren in .....
2. *Wofür setzte sich die schwarze Sängerin immer schon ein und musste deshalb auch ins Exil?*

   .....

3. *Wie alt war M. M., als sie starb, und was war der Grund?* Alter: ..... Grund: .....
4. *In welchen Sprachen verfasste M. M. ihre Lieder?* In der Sprache der ..... u. in .....
5. *In ihrer Musik verbindet sie rhythmische Elemente aus* ..... *(Kontinent), mit Instrumenten, die auch typisch für die Rock- und Popmusik aus* ..... *(Kontinent) sind.*
6. *Wie nennt man die freie, spontane Gestaltung von Teilen eines Liedes oder Tanzes?* .....

7. *Mit welchem Stück wurde M. M. weltberühmt?* .....

Probiere nun selbst den *Pata-Pata*-Tanz aus!

© Andrea Kubanek

Religion_ God Game und Gottesbilder_Arbeitsblatt

GOD GAME… …wähle

einen oder mehrere der Aufträge!!

Quelle unbekannt

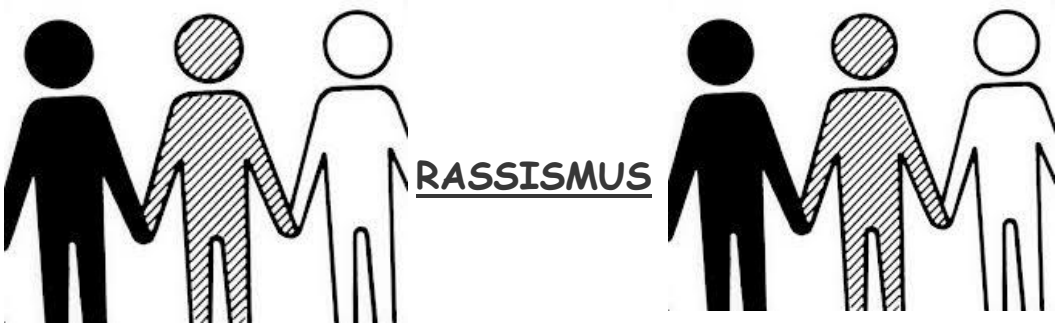
1. In den oberen Comic- Bildern siehst du verschiedene Formen von Gottesbildern. Wie stellst du dir Gott vor? Male ein Bild oder beschreibe „deinen" Gott mit Worten.

2. Im Buch „God Game" ist es möglich das Leben von Menschen und Umwelt zu manipulieren. Warum glaubst du, heißt das Buch „God Game"?

3. Wenn du beliebig in das Leben der Menschen eingreifen könntest, was würdest du tun? Schreib dazu eine Geschichte, die auch sehr phantasievoll sein darf!!

©Martina Rupp

Religion/IKL_Zitronenbaum und Rassismus_Arbeitsblatt



Im Buch „Im Schatten des Zitronenbaums" ist ein Mädchen aufgrund ihrer Hautfarbe von Rassismus betroffen. Rassismus ist eine Weltanschauung bei der gedacht wird, dass manche Menschen (oder Rassen) bestimmte Fähigkeiten haben und deswegen wertvoller sind als andere. Rassisten glauben, dass beispielsweise ihre Rasse oder Einstellung, ihr Geschlecht oder ihre Religion besser sind als andere.

Wähle eine oder mehrere der folgenden Aufgaben zum Thema:

Aufgabe 1 :

Rassismus in seinen verschiedenen Ausformungen gibt es nicht nur im Buch, sondern auch in unserer Nähe. Nenne Beispiele von Rassismus, die du selbst erlebt oder von denen du gehört hast.

Aufgabe 2:

Im Comic „Rassismus am laufenden Band" kommen verschiedene Formen von Rassismus vor. Benenne sie!

Aufgabe 3:

Schreibe eine Geschichte zum Comic. Die Geschichte kann sich auf ein Bild konzentrieren, auf mehrere oder alle. Sie kann lustig, traurig, wütend, oder… sein, ganz nach deiner Phantasie!! Vergiss die Überschrift nicht!

Aufgabe 4:

Zeichne dein eigenes Bild oder deinen Comic zum Thema „Rassismus"!

© Martina Rupp

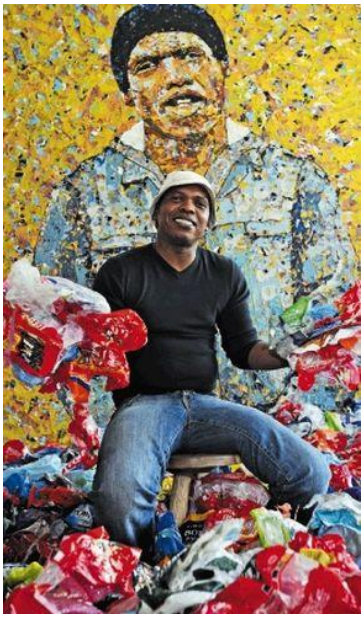
RASSISMUS AM LAUFENDEN BAND

Quelle: Materialien der Menschenrechtebox von SOS-Mitmensch

Textiles Werken_Mbongeni Buthelezi

Mbongeni Buthelezi

Mbongeni Buthelezi ist ein Künstler, der 1965 in Johannesburg, Südafrika, geboren wurde.



Werk und Arbeitsweise

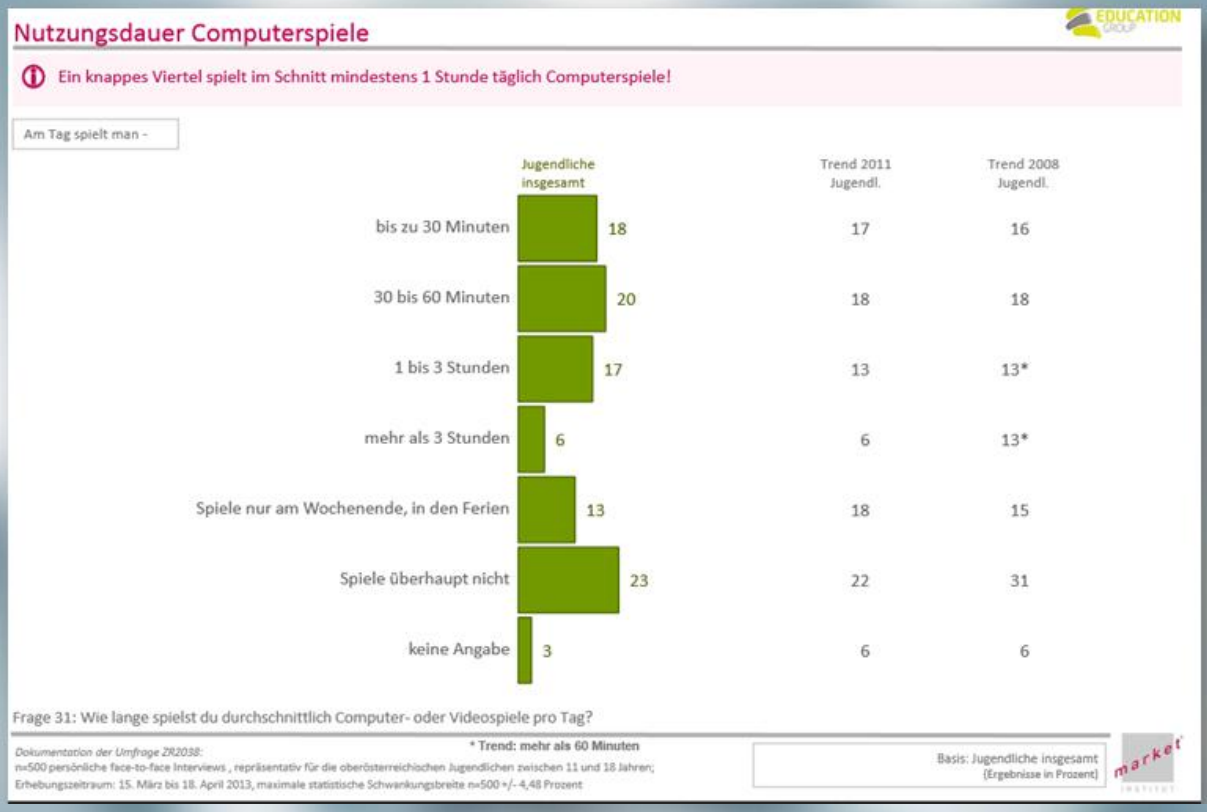
Mbongeni Buthelezis Ausgangsprodukt seiner „Gemälde“ ist der Plastikabfall seiner unmittelbaren Umgebung. Dafür zerkleinert er das farbige Plastik und bringt dieses mit einer Klebepistole auf dem Untergrund an.
In den bunten Collagen, die bereits weltweit ausgestellt wurden, reflektiert er seine Welt, Szenen aus den Straßen von Johannesburg, die Obdachlosen ebenso wie die spielenden Kinder aber auch Straßenverkäufer und einfache tägliche Begebenheiten.
Die Verwendung dieses Materials für seine Werke spricht einerseits für das Anliegen Buthelezis hinsichtlich Umweltthematiken und stellt andererseits einen Bezug zur allgemeinen sozialen und politischen Verarmung und dem Mangel an Möglichkeiten und Alternativen, welche er in Südafrika beobachtet, her.
Es ist aber keineswegs nur die Armut, die seine Themen bestimmen, vielmehr verbirgt sich in den farbenfrohen Gemälden auch die Hoffnung auf eine bessere Zukunft in seiner Heimat. Buthelezi ist der Überzeugung, dass die Menschen durch sein Werk sowie durch seinen Werdegang realisieren können, dass auch in Südafrika Möglichkeiten bestehen, aus dem Nichts zu einem besseren Leben zu gelangen. Kunst sei in der Lage, Leben zu verändern und etwas Positives zum Wohle der Welt beizutragen.

Arbeitsauftrag: *Wählt eine Szene des Buches „Im Schatten des Zitronenbaums“, die euch besonders beeindruckt, gefallen oder beschäftigt hat. Nachdem ihr eine DIN-A4 Skizze dieser Szene mit Bleistift angefertigt habt, übertragt die groben Umrisse der Szene auf den Pappkarton. Nun sucht euch farblich passende Plastikabfälle, zerkleinert diese und gestaltet damit eurer Bild nach der Technik Buthelezis.*

© Theresa Oberleitner

Mathe_Statistik und God Game

Statistisches IMST-Getüftel



Lies genau und beantworte folgende Fragen mit Hilfe des Diagramms:

- Wie viele der Befragten (genau) spielten 2008 länger als eine Stunde am Computer?
- Gibt es eine Veränderung im Vergleich zu 2013? Wenn ja, wie viele Jugendliche sind das?
- Führe obige Umfrage im gesamten 2. Jahrgang durch und stelle die Werte ebenfalls in Prozent in einem Balkendiagramm dar. Trifft die Statistik auch auf den 2. Jahrgang des Klex zu? Wo gibt es Abweichungen?

© Michael Dietz

2.4. Produkte der Phase 3

God Game-Glossar

ALT-TAB-TASTENKOMBINATION

Ist eine Tastenkombination für das schnelle Hin-und -Her-Wechseln zwischen den letzten Programmen. (Darius)

CHECKPOINT

Das Wort Checkpoint kommt aus dem Englischen und heißt übersetzt Kontrollpunkt. Im Zusammenhang mit dem Buch God Game weiß ich, dass Checkpoint ein Teil im Spiel ist. Wenn man den erreicht und danach Gameover hat, beginnt man dort und nicht am Anfang. (Rebecca)

Checkpoint heißt übersetzt „Kontrollpunkt“. Ein Checkpoint ist ein Punkt, der den Stand, den man gerade hat, speichert oder kontrolliert. (Clemens)

Checkpoint heißt Kontrollpunkt und wird sehr oft in Computerspielen verwendet. (Jonas)

CD-LAUFWERK

Ein CD-Laufwerk ist ein Gerät zum Lesen von CDs. Speziell für CD-ROMs. (Rebecca)

Ein CD-Laufwerk (auch CD-ROM-Laufwerk genannt) ist ein Gerät zum Lesen von CDs. In diesem Gerät rotiert die CD und wird mit einem schwachen Laser angestrahlt, der Laser kann weiter zur Mitte und nach außen fahren. Die CD hat ganz feine Rillen, die der Laser erkennt und dadurch die Informationen ablesen kann. (Clemens)

Ein CD DVD Laufwerk ist eine Maschine, die eine CD oder DVD mit einem Laser lesen kann. Das was auf der CD ist, wird auf den Computer übertragen. Heute gibt es eigentlich nur noch das Schubladenlaufwerk. Die CD/DVD rotiert darin zwischen 200 und 1000 Mal/min. (Laura-Marie)

Mit einem CD-Laufwerk kann man CDs mit Hilfe eines Lasers der Klasse 1, der auf einem Schlitten befestigt ist, abspielen. Der Schlitten bewegt sich während die CD läuft langsam nach innen. Somit kann man auf jede gewünschte Stelle der CD zugreifen. (Max)

DATENSPEICHER

Ein Datenspeicher oder Speichermedium dient zur Speicherung von Daten. Der Begriff Speichermedium wird auch als Synonym für einen konkreten Datenträger verwendet. Ein Datenspeicher ist ein Speicher, auf dem ich Dokumente auf dem Computer speichern kann. (Lukas)

GAMER

Ein Gamer ist ein Computerspieler, der viel Zeit am PC verbringt. Man erkennt ihn daran, dass er viel Equipment mit sich trägt. Viele Gamer spielen die aktuellsten Spiele und machen oft let's plays. (Filip)

Gamer ist die Bezeichnung für eine Person, die fast die ganze Zeit vor dem Computer verbringt und nach dem Spielen am Computer süchtig ist. Gamer kommt aus dem Englischen und bedeutet „Spieler". 2002 ereignete sich der erste bekannte Todesfall infolge von zu langem Computerspielen. Ein 24-jähriger brach nach 86 Stunden ohne Schlaf und Nahrungsaufnahme vor einem Rechner eines Internetcafés zusammen. Nachdem er sich scheinbar vom Zusammenbruch erholt hatte, fand ihn wenig später die herbeigerufene Polizei tot auf der Toilette des PC-Bangs. (Lilith)

HAUPTMENÜ

Ein Hauptmenü ist eine Form von Benutzerführung bei Computerprogrammen mit grafischer, zeichenorientierter oder seltener sprachorientierter Benutzeroberfläche. (Fabienne)

Ein Hauptmenü zeigt einige Wahlmöglichkeiten zum z.B. Start eines Spiels. (Nicolas)

ICON

(Beispiel von Nicolas)

I-POD

I-pot sind als tragbare Musikgeräte gedacht von dem Unternehmen Apple. Seit Einführung der fünften iPod-Generation ist auch die Wiedergabe von Videodateien möglich. Am 23 Oktober 2001 wurde der erste i-pod vorgestellt. Er hatte nur 5 GB und noch keinen Dock-Anschluss. Ein Dock-Anschluss ist ein Kabel, das tragbare Geräte die mit Netz sind verbinden kann. (Amira)

iPod kommt aus dem Englischen und Pod bedeutet Kapsel . Eine sehr bekannte Firma ist die Firma Apple. Die Idee der Firma Apple ist es, ein Musikabspieler mit geräumiger Festplatte als Speichermedium zu produzieren. Apple ist verknüpft mit der kostenlosen Software iTunes mit den Inhalten Musik Bilder Videos Adresskontakte und Spiele. (Emma)

LAN PARTY

Eine LAN-Party ist eine Party, wo sich ganz viele Menschen treffen und dann Computer spielen…(Nino)

Eine LAN-Party ist eine Verbindung von Computern Zuhause, die durch ein lokales Netzwerk verbunden werden. Die Personen, die bei der LAN-Party teilnehmen, messen sich in Computerspielen. (Thimo)

LEVEL

Level (Abschnitt/Spielabschnitt): Ein Computerspiel wird in verschiedene Stufen eingeteilt die man Level nennt z.B. Level 1, Level 2, Level 3, Level 4, Level 5 (Eliam)

Ist ein Abschnitt in einem Computerspiel, den der Spieler erreichen muss um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. (Thimo)

NERD

Nerd bedeutet, wenn jemand gerne vor dem Computer sitzt und sich in technische Medien vertieft. Mit Nerd ist oft auch gemeint, dass man einen hohen Intelligenzquotient (IQ) hat. (Lukas)

SAVEGAME

Ein Savegame (Save = gespeicherte, Game = Spiel) ist ein Zwischenspeicher (auch Spielstand genannt) in einem Spiel. So ein Savegame kann man nur an einen bestimmten Ort in einem Spiel machen. Bei einem Savegame wird meistens nur Ort und wenn vorhanden das Inventar der Figur gespeichert, sowie Zeit und Dauer des Spiel. So kann man, wenn man in einem Spiel stirbt an dem letzten Savegame einsteigen. So muss man nicht das ganze Spiel noch einmal spielen. (Janez)

SPEICHERN

Man redet vom Speichern, wenn man eine Information, einen Text, oder Ähnliches auf einen Computer oder so was, sichert. (Felicitas)

Speicher bedeutet, dass man etwas auf dem Computer sichert z.B. eine Datei oder anderes. (Thomas H.)

SUBWOOFER

Subwoofer ist ein Basslautsprecher und wird bei Konzerten oder Events gebraucht. Auch im Kino findet man Subwoofer. (Melina)

Subwoofer sind spezielle Lautsprecher, die Bass erzeugen, sie können sogar einen so tiefen Ton erzeugen, den das menschliche Gehör nicht mehr abgespeichert hat. (Vitus H.)

Ein Subwoofer ist ein Lautsprecher, der speziell für die Wiedergabe tiefer Töne gebaut wurde. Die Frequenzen sind nur tief, der Subwoofer stellt Bass und Tiefbass Töne her. (Stefan)

Ein Subwoofer ist ein Lautsprecher, der nur tiefe Tonfrequenzen also Bass ausgibt. Auf Deutsch bedeutet Subwoofer Bassbox. Der Subwoofer wird meist nur in Diskotheken, Beschallungsanlagen, im Kino, oder in Heimkinoanlagen verwendet. (Thomas P.)

So kann ein Subwoofer aussehen:

Allerdings kann man es meiner Meinung auch übertreiben:

XBOX

Die X-Box gibt es schon lange, inzwischen gibt es schon drei Arten. Die X-box , X-box 360 (für diese Xbox gibt es auch eine kinect), X-box One (für diese Xbox gibt es auch eine kinect) und tausende Spiele. Sie wurde von Microsoft entwickelt. (Fabian)

Die Xbox ist eine Spielkonsole. Die erste Xbox kam 2001 in Amerika heraus. Ihre Weiterentwicklung ist die Xbox 360. Es gibt noch eine Weiterentwicklung: die Xbox one . (Niels)

Die Xbox ist eine Konsole von Microsoft entwickelt, die so ähnlich ist wie ein Computer. Der Nachfolger ist die Xbox 360. (Philip)

Die Xbox ist eine Spielekonsole von Microsoft. Es gibt drei Modelle von der Xbox. Die Xbox , Xbox 360 und die Xbox one. Die Xbox 360 kam Ende 2005 auf den Markt. Im Februar 2013 wurden schon 76 Millionen Stück verkauft. (Lamin)

YOU TUBE

YouTube ist eine Seite im Internet, wo man sich kostenlos Videos, Filmausschnitte und Sonstiges anschauen kann. YouTube wurde am 15.Februar 2005 von Chad Hurley, Steve Chen und Jawed Karim gegründet. Am 9. Oktober wurde TouTube für 1,31 Milliarden Euro an Google verkauft. (Aurora)

YouTube ist eine Internetseite, wo man sich Videos, Fernsehausschnitte, Filme und selbst gedrehte Filme anschauen, bewerten, runterladen und posten kann. Es ist praktisch, wenn man z.B. Info über Hunde haben will, wie man sie pflegen sollte/muss, gibt man auf: www.YouTube.de bei SUCHE Hundepflege ein und es kommen ein paar Videos über Hundepflege. Man klickt eines an und man kann es schon anschauen. You Tube wurde 2005 von Chad Hurley, Steve Chen und Jawed Karim erstellt und erfunden. (Celina)

YouTube wurde von drei ehemaligen PayPal Mitarbeitern namens Chad Hurley, Steve Chen und Jawed Karim am 15. Februar 2005 gegründet. YouTube ist eine Internet Seite, wo man sich kostenlos Videoclips anschauen, bewerten und auch selber hochladen kann. (Lamin)

YouTube ist eine Internetplattform von Google.inc, auf der man sich kostenlos Videos, Filme und Lets plays ansehen kann Seit 2007 können Produzenten von Videos auch Geld verdienen. Viele berühmte YouTuber leben von YouTube z.B. Gronkh, Sarazar, Y-titti uvm. (Thomas P.)

die Gründer von YouTube Chad Hurley, Steve Chen und Jawed Karim

Quellen:

http://de.wikipedia.org/wiki/Arbeitsspeicher

http://de.wikipedia.org/wiki/CD-Laufwerk

http://de.wikipedia.org/wiki/CD-ROM-Laufwerk

http://de.wikipedia.org/wiki/Checkpoint

http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel#Todesf.C3.A4lle

http://de.wikipedia.org/wiki/Datenspeicher

http://de.wikipedia.org/wiki/Hauptmen%C3%BC

http://de.wikipedia.org/wiki/Icon_%28Computer%29

http://de.wikipedia.org/wiki/IPod

http://de.wikipedia.org/wiki/LAN-Party

http://de.wikipedia.org/wiki/LAN-Party#LAN-Partys_als_Ausdruck_von_Jugendkultur

http://de.wikipedia.org/wiki/Level

http://de.wikipedia.org/wiki/Level_%28Spielabschnitt%29

http://de.wikipedia.org/wiki/Nerd

http://de.wikipedia.org/wiki/Savegame

http://de.wikipedia.org/wiki/Subwoofer

http://de.wikipedia.org/wiki/Xbox

http://de.wikipedia.org/wiki/Xbox_OneXbox

http://de.wikipedia.org/wiki/YouTube

http://de.wikipedia.org/wiki/YouTube#Geschichte

http://upload.iszene.com/images/fblwkdgy0bahu190ddb6.png

http://upload.iszene.com/images/fblwkdgy0bahu190ddb6.png

http://www.code-meets-design.de/wp-content/uploads/2012/06/CreepySmack-Bachelorarbeit-Hauptmen%C3%BC.png

http://www.fremdwort.de/suchen/bedeutung/checkpoint

http://www.fremdwort.de/suchen/synonym/subwoofer

http://www.fremdwort.de/suchen/woerterbuch/CD-Laufwerk

http://www.satis.de/www/28-34_98/29_w98_2/29-7-tab.htm

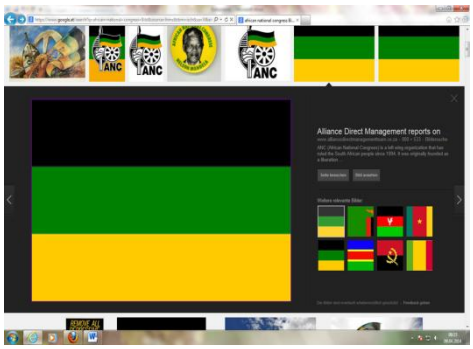
Zitronenbaum-Glossar

AFRICAN NATIONAL CONGRESS

Der African National Congress ist ein Kongress in Südafrika, der 1912 gegründet wurde. Von 1960 bis 1990 war diese Organisation illegal, der ANC hatte jedoch als führende Bewegung gegen die Apartheid-Politik großen Einfluss auf das Geschehen in Südafrika. Seit 1994 ist der African National Kongress die führende Position in Südafrika. Der bekannteste Politiker ist Nelson Mandela. (Vitus G.)

Der African National Congress wurde 1912 gegründet und war von 1960 bis 1990 unerlaubt - also illegal. Der African National Congress (ANS) war eine Regierung, die sich hauptsächlich gegen die Apartheit in Südafrika einsetzte. Ihr bekanntester Politiker war Nelson Mandela. Die Farben der Flagge von ANC sind schwarz grün gelb und hat zurzeit etwa 1.100.000 Mitglieder. Der Vorsitzender der African National Congress heißt Jakob Zumba. Der ANC setzte sich sehr stark in Südafrika ein. (Stefan)

Der African National Congress ist eine Gemeinschaft, die sich gegen die Apartheit einsetzt. Sie wurde 1912 in Südafrika gegründet, ihr bekanntester Politiker war Nelson Mandela. Von 1960-1990 war die Vereinigung Illegal. (Stefan)



AFRIKAANS

Afrikaans ist eine der 11 Amtssprachen von Süd-Afrika. 61 % der Weißen und 76 % der Schwarzen in Südafrika sprechen Afrikaans als Muttersprache. (Thomas H.)

61% der Weißen sprechen als Muttersprache Afrikaans. 1875 gründete sich in Paarl die Genotscop van Regte Afrikaners, eine Vereinigung, die auf die Anerkennung des Afrikaans als eigenständige Sprache hinarbeitete – zu diesem Zeitpunkt galt es immer noch als Dialekt des Niederländischen. (Nino)

APARTHEID

Apartheid ist ein Zeitabschnitt in der südafrikanischen Geschichte. Apartheid bezeichnet die Trennung von Weißen und Schwarzen. Unten ein Bild von Wikipedia. (Anna L.)

In Südafrika gab es eine geschichtliche Periode, die Apartheid genannt wurde. Sie war die staatlich festgelegte und organisierte Rassentrennung der schwarzen und weißen Bevölkerung in Südafrika. (Lena)

BOBBY BROWN

Der eigentliche Name ist Robert Beresford Brown und er ist ein US-amerikanischer R&B-Sänger. Er ist Gewinner des Grammy Award für die Sparte Rhythm&Blues im Jahre 1993. (Rebecca)

BUREN

Buren heißt „Bauer“ auf „Afrikaans“ (Afrikaans = Afrikanische Sprache). (Clemens)

Die Buren stammen von den niederländischen, aber auch deutsch- und französischsprachigen Siedlern ab. Das Wort Buren ist Afrikaans und bedeutet „Bauern“. (Lena)

KAFFER

Kaffer- dieses Wort wird in Südafrika und Namibia als *Hate Speech* (Hasswort) bezeichnet, daher ist es auch ein verbotenes Wort. Wie man daran schon erahnen kann, ist Kaffer ein Schimpfwort. In *Sri Lanka* hingegen hat das abtgeleitete Wort *Kaffir* keine diskriminierende Bedeutung. Dort bezeichnet es eine von afrikanischen Sklaven der Portugiesen abstammende Ethnie. Ihr populärer Tanzmusikstil Kaffirinna ist eine in den 1970er Jahren entstandene Variante des afrikanisch-portugiesischen Baila. Im Mittelalter wurden noch folgende Ableitungen verwendet*: Kaffernbüffel, Kaffernlimette, Britisch-Kaffraria, Kaffrarian Museum* oder *Kaffir Express. (Anna G.)*

LOBOLA

Lobola ist eine afrikanische Brautpreis-Tradition. Es ist ein Geldgeschenk des Bräutigams oder dessen Familie an die Familie der Braut. (Rebecca)

MIRIAM MAKABA

Sie ist eine Sängerin aus Südafrika. Ihr berühmtestes Lied heißt Pata Pata. Sie starb 2008 an einen Herzinfarkt bei einer Aufführung. (Maxi)

NELSON MANDELA

Nelson Rolihlahla Mandela ist eigentlich sein richtiger Name. Bei uns ist er aber unter Nelson Mandela bekannt. Er wurde am 18 Juli 1918 in Mvezo (Südafrika) geboren. Nelson Mandela kämpfte lang gegen die Apartheid. Und musste deswegen sogar schon ins Gefängnis - ganze 27 Jahre!!! 1993 bekam er den Friedensnobelpreis. 1994 bis 1999 war er der erste schwarze Präsident. Als Kind, hatte er viel mit der Apartheid zu tun. Deshalb setzte er sich auch intensiv dagegen ein. Als er am 5 Dezember 2013 starb, kamen viele Politiker zu seinem Abschiedsfest. auch Barack Obama und die deutsche Bundeskanzlerin kamen zu dem Abschiedsfest. Nur der österreichische Bundeskanzler kam allerdings nicht.:-((Anna G.)

Mandela war ein Politiker, der erste Präsident Südafrikas und setzte sich sehr für die Rechte der Schwarzen ein. Er war sehr berühmt, doch leider starb er 2013. (Felicitias)

Sein vollständiger Name ist Nelson Rolihlahla Mandela. Geboren wurde er am 18 .Juli 1918 und gestorben ist er am 5.Dezember 2013. Er lebte in Südafrika und war ein führender Kämpfer gegen die Apartheid und von 1994-1999 erster schwarzer Präsident. Aber zuvor musste er für seine Aktivitäten gegen die Apartheidspolitik in seiner Heimat 27 Jahre ins Gefängnis. Er erhielt den Friedensnobelpreis. (Janez)

NETZBALL

Netzball ist eine Sportart, die von jung bis alt beliebt ist. es wird auch oft Volleyball genannt.

Spielregeln: man braucht immer zwei Mannschaften, wenn möglich mit fünf Personen, ein Netz und ein Volleyball wären auch nicht schlecht. Wenn du kein Netz hast, kannst du auch eine Schnur spannen. Die sollte ungefähr 3 m hoch sein.

Der Ball wird solange hin und her geschossen,bis er einer Mannschaft auf den Boden fällt. Ein Spieler darf den Ball nur einmal berühren und muss ihn dann weiter schießen. Der Ball darf genau drei Mal in einem Feld herum geschossen werden und dann muss er ins andere Feld geschossen werden und wenn er dort auf den Boden fällt, hat die andere Mannschaft einen Pluspunkt. (Kathrin)

PAN AFRICANIST CONGRESS

Der Pan Africanist Congress war eine Organisation, die gegen die Apartheid zwischen Hellen und der Dunkelhäutigen in Südafrika gekämpft hat. (Anna L.)

SETSWANA

Setswana ist eine Bantusprache, die in Botswana und der Republik Südafrika gesprochen wird. Ursprünglich ist sie die Sprache der Ethinie der Batswana. Setswana zählt zu den Sotho-Sprachen und ist damit eng verwandt mit dem Sepedi und Sesotho. Die Sprache ist Pflichtfach an den Schulen von Botswana. (Gandirs)

Setswana ist eine Sprache, die in Botswana (90% der Bevölkerung) und der Republik Südafrika (sieben Prozent der Bevölkerung) gesprochen wird. Hier besonders in der früheren Provinz Transvaal. (Ulrich)

TOWNSHIP

Als Township bezeichnet man die Wohnsiedlungen in Südwestafrika, die während der Zeit der Rassentrennung, für die schwarze, farbige oder indische Bevölkerung eingerichtet wurden. Es gibt Fälle, in denen Townships so groß wie ganze Städte waren. (Lena)

TSHEPO TSHOLA

Tshepo Tshola ist Album oder ein Sänger/Band genauere Information gibt es nur auf Englisch. Eines seiner Alben heißt auch The Village Pope. (Gandirs)

ZULU

isiZulu ist eine Bantusprache. Sie wird etwa von 11 Millionen Menschen gesprochen. Die meisten leben in Süd Afrika. isiZulu wird in Südafrika von rund 22,4 Prozent der Bevölkerung als Muttersprache gesprochen. (Niels)

QUELLEN:

http://bigpondmusic.com/artist/tsepo-tshola-the-village-pope

http://de.wikipedia.org/wiki/Afrikaans

http://de.wikipedia.org/wiki/Afrikanischer_Nationalkongress

http://de.wikipedia.org/wiki/Apartheid

http://de.wikipedia.org/wiki/Bobby_Brown

http://de.wikipedia.org/wiki/Buren

http://de.wikipedia.org/wiki/Buren#

http://de.wikipedia.org/wiki/Kaffer#Begriffsverwendung

http://de.wikipedia.org/wiki/Miriam_Makeba

http://de.wikipedia.org/wiki/Nelson_Mandela

http://de.wikipedia.org/wiki/Nelson_Mandela

http://de.wikipedia.org/wiki/Pan_Africanist_Congress

http://de.wikipedia.org/wiki/Setswana

http://de.wikipedia.org/wiki/Township_%28S%C3%BCdafrika%29

http://www.kapstadtmagazin.de/was-ist-eigentlich/was-ist-eigentlich-lobola/125_22_17017

http://www.netzballswiss.ch/