



Impuls 2 Wo stehen die Figuren und wofür stehen sie?

Orientierungslandkarte

Die Lehrkraft gibt eine kurze visuelle Übersicht über:

- ▶ Ausgangssituation,
- ▶ wichtige Figuren,
- ▶ bisherigen Konflikt.

Positionslinie

- ▶ Figuren zwischen Anpassung an das System vs. Widerstand/Selbstbestimmung

Ziele der Verfassungsviertelstunde

- ▶ Transferkompetenz Literatur – Grundgesetz: abstrakte Werte werden (zunehmend) durch konkrete, emotional zugängliche Figuren erfahrbar
- ▶ Schnelles Erfassen von Figurenkonstellation und Konflikt
- ▶ Perspektivübernahme in Kombination mit bewegtem, aktiviertem Lernen.

Material: Whiteboard/Tafel, Karteikarten (evtl. Padlet)



Impuls 2

Wo stehen die Figuren und wofür stehen sie?

1. Die Lernenden finden sich in Gruppen zusammen, die für jede der Hauptfiguren eine Karteikarte erstellen. Sie besprechen, wo sie diese entlang einer gedachten Positionslinie zwischen den Polen „Anpassung an das System“ vs. „Widerstand/Selbstbestimmung“ einordnen würden.
2. Anschließend werden diese Karteikarten auf die Linie gelegt.
 - ▶ Pro Gruppe wird mindestens ein Begriff im Plenum vorgestellt.
 - ▶ Anschließend werden die Karteikarten an der Assoziationswolke angebracht.
 - ▶ Dabei entsteht eine bunte Wolke aus den vielen Perspektiven der Schüler:innen.
3. Im Plenum werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede besprochen und diskutiert: Wo überschneiden sich die Karteikarten? Wo gibt es Extreme?

Impuls 2 Wo stehen die Figuren und wofür stehen sie?

Michael Ende: *Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch*

Wichtige Figuren

Beelzebub Irrwitzer ist ein mächtiger und skrupelloser Zauberer, der 187 Jahre jung ist und giftgrün liebt.

Maledictus Made: ein Diener der unteren Kategorie der Höllischen Exzellenz mit Karriere Wünschen zum „Quälgeist mit eigenem Ressort“.

Maurizio di Mauro, ein romantischer Kater, soll als Spion des Hohen Rates der Tiere Irrwitzer auskundschaften, liebt aber das Essen einfach zu sehr.

Ausgangssituation / Konflikt

Die Handlung spielt zu Silvester von fünf Uhr abends bis Mitternacht. Der Zauberer Beelzebub Irrwitzer steht unter Vertrag bei der Höllischen Exzellenz: Bis Mitternacht muss er noch sein jährliches Soll an Unheil anrichten. Aber di Mauro versucht alles, um seine Pläne zu verhindern. Die Zeit läuft allen davon!



Impuls 2 Wo stehen die Figuren und wofür stehen sie?

Otfried Preußler: *Krabat*

Wichtige Figuren

Der Waisenjunge Krabat wird durch einen Traum zur Mühle geführt, kämpft sich tapfer durch das 1. Lehrjahr und wird von der geheimnisvollen Welt des Meisters in ihren Bann gezogen.

Der Meister ist der Herrscher über die Mühle und ihre Regeln.

Die anderen Müllergesellen sind Tonda, Juro, Michal, Merten, Petar, Andrusch, Kito, Staschko, Hanzo und Lyschko: sie alle kennen die Ordnung der Mühle.

Ausgangssituation

Krabat verbringt drei Jahre in der Mühle am Koselbruch und erlernt dort neben dem Müllerhandwerk auch die Schwarze Kunst.

Konflikt

Die Mühle und der Müllermeister folgen eigenen Regeln, die Krabat faszinieren, aber auch vor viele Fragen stellen.

Mit Tonda, dem Altgesellen und seinem Vorbild, freundet Krabat sich vertrauensvoll an; zum Jahreswechsel stirbt Tonda auf rätselhafte Weise.

Impuls 2 Wo stehen die Figuren und wofür stehen sie?

Saša Stanišić: *Herkunft*

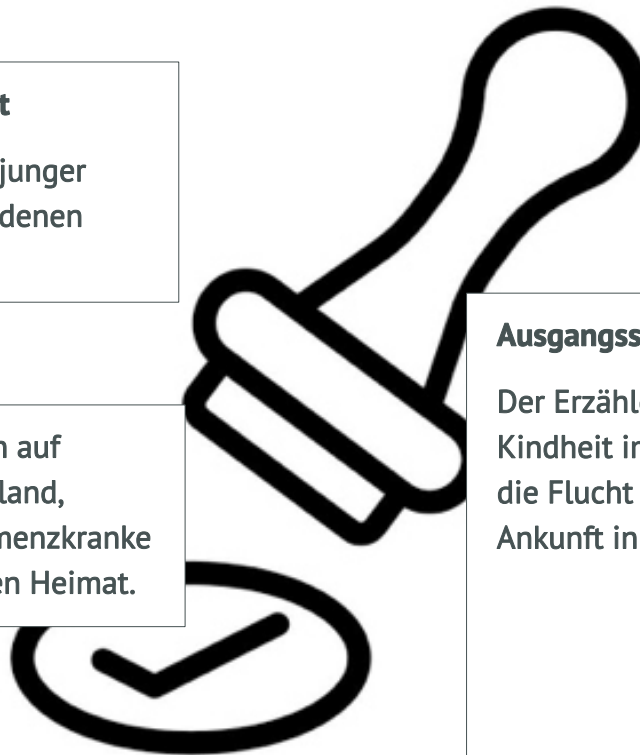
Wichtige Figuren / Konflikt

Der Erzähler (Saša) ist ein junger Mensch zwischen verschiedenen Ländern und Identitäten.

Seine Familie begleitet ihn auf seinem Weg nach Deutschland, allerdings bleibt seine demenzkranke Oma Kristina in seiner alten Heimat.

Ausgangssituation

Der Erzähler erinnert sich an seine Kindheit im ehemaligen Jugoslawien, die Flucht vor dem Krieg und seine Ankunft in Deutschland.





Impuls 2 Wo stehen die Figuren und wofür stehen sie?

Gotthold Ephraim Lessing: *Nathan der Weise*

Figur

Nathan der Weise: Kaufmann jüdischer Herkunft, bekannt für seine Weisheit, Menschlichkeit und Besonnenheit.

Ausgangssituation / Konflikt

Sultan Saladin stellt Nathan die provokante Frage, welche Religion die wahre sei. Nathan gerät in eine schwierige Gesprächssituation, da diese scheinbar in Konkurrenz zueinander stehen.



Impuls 2 Wo stehen die Figuren und wofür stehen sie?

Juli Zeh: *Corpus Delicti*

Wichtige Figuren

Mia Holl ist eine Wissenschaftlerin und gerät nach dem Tod ihres Bruders in einen Konflikt zwischen persönlicher Trauer und der METHODE.

Moritz Holl, ein Kritiker der METHODE, wird wegen eines Mordes verurteilt, den er stets bestreitet. Nach seiner Verurteilung nimmt er sich das Leben.

Sophie ist eine Nachbarin von Mia und zugleich als Betreuerin eng mit den Institutionen der METHODE verbunden.

Ausgangssituation / Konflikt

In der Zukunft bestimmt die METHODE das gesellschaftliche Leben. Gesundheit und die Kontrolle darüber stehen im Mittelpunkt des Staates.

Die Bürgerinnen und Bürger sind verpflichtet, sich regelmäßig zu bewegen, vorgeschriebene Gesundheitsdaten zu erfassen und zu übermitteln, ausreichend zu schlafen, sich gesund zu ernähren, Vorsorgeuntersuchungen wahrzunehmen, auf gesundheitsschädliches Verhalten zu verzichten.