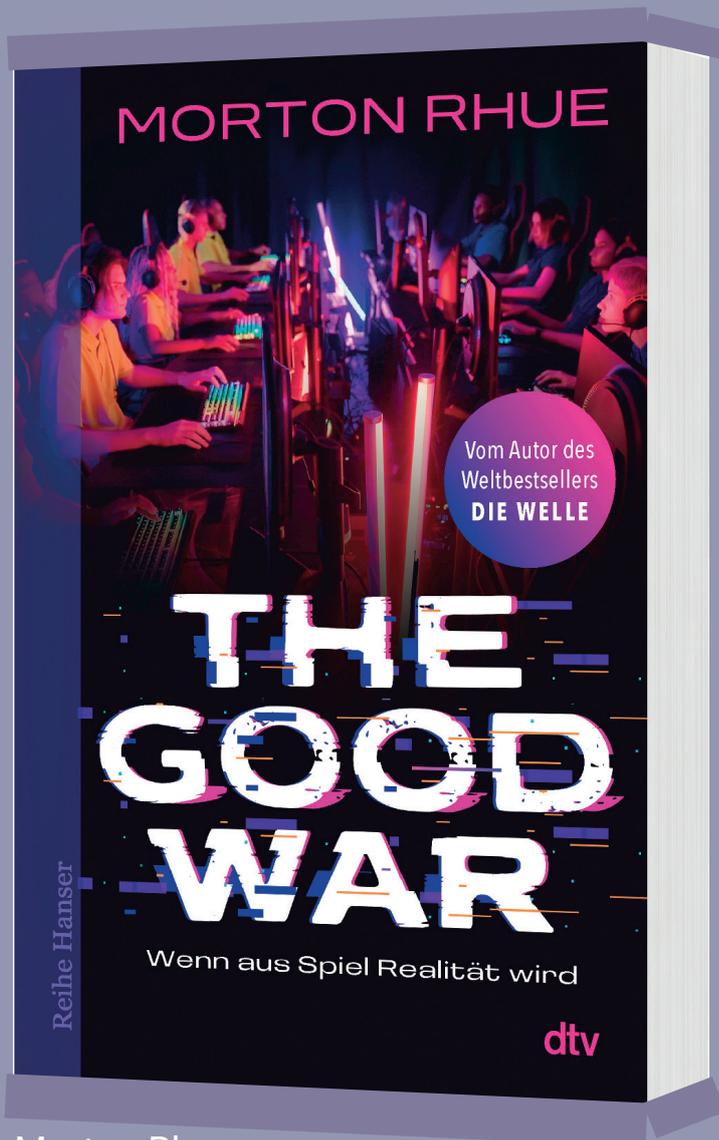


dtv Unterrichtsmodell

Lesen in der Schule mit Reihe Hanser



ISBN 978-3-423-62805-1

Morton Rhue
The Good War
Wenn aus Spiel Realität wird

Thematik

- Computerspiele als E-Sport
- Nähe und Ausgrenzung, Mobbing
- Nationalsozialismus und Holocaust
- Neonazis heute
- Wachsen und erwachsen werden

Methodische Schwerpunkte

- Figurenkonstellationen erarbeiten
- Perspektiven einnehmen durch Spielszenen und Textproduktionen
- Historische Hintergründe erarbeiten
- Textproduktionen (Brief, Tagebuch, Textstellen umarbeiten ...)

Herausgegeben von: **Marlies Koenen**
Erarbeitet von: **Jan-Christian Schwarz**

für Klasse

8-9

INHALTSVERZEICHNIS

Lehrerteil	3
L.1 Handlung	3
L.2 Problematik	4
L.3 Didaktisch-methodische Überlegungen.....	5
L.4 Fächerübergreifende Aspekte	6
Überblick der Aufgaben nach Methoden, Kompetenzen, Sozialform & Niveau.....	7
Schülerteil.....	10
AB 1 Der Romananfang als Exposition.....	10
AB 2 Die Romanhandlung im Überblick.....	11
AB 3 The Good War – das Spiel.....	12
AB 4 The Good War – die Teams	13
AB 5 Hauptfiguren unter der Lupe.....	14
AB 6 Hauptfiguren unter der Lupe – Emma.....	15
AB 7 Hauptfiguren unter der Lupe – Caleb.....	16
AB 8 Hauptfiguren unter der Lupe – Ms Peterson	17
AB 9 Erzählverhalten und Erzählperspektive.....	18
AB 10 Ende gut – alles gut?	20
AB 11 Mobbing	21
AB 12 Ego-Shooter – pro und kontra.....	22
AB 13 Nationalsozialismus und Holocaust	23
AB 14 Anne Frank – ein deutsches Mädchen	24
AB 15 Die deutsche Wehrmacht.....	25
AB 16 Nazis heute und ihre Symbole	27
AB 17 Über das Buch hinaus (Referate und Präsentationen).....	28
Materialien und Medien.....	29
Methodenkästen	29
Textgrundlage	30
Impressum.....	31

Lehrerteil

L.1 Handlung

An der Ironville Middle School wird eine E-Sport-AG eingerichtet. Die Initiative dazu geht auf den Siebtklässler Caleb Arnett zurück, den man als Musterschüler bezeichnen kann. Er ist ehrgeizig, pflichtbewusst und höflich, zudem stammt er aus einem wohlbehütenden Elternhaus. Zusammen mit seinem Vater, einem Geschichtslehrer, hat er einen Antrag für Providia-Gaming-PCs formuliert und diesen anschließend mit seiner Lehrerin Ms Peterson bei einer Stiftung gestellt – erfolgreich, versteht sich.

Ziemlich genau das Gegenteil von Caleb ist Zach Cook, die erste Figur, die den Leserinnen und Lesern des Romans begegnet. Zach ist Einzelgänger und verhält sich oft befremdlich. Er wird von vielen Mitschülerinnen und Mitschülern – besonders von einem Jungen namens Crosby – geärgert bzw. regelrecht gemobbt. Er wohnt, wie sich später herausstellt, in einem Trailer-Home, einer Art einfachem Wohnwagen. Zach interessiert sich für Computerspiele, Skaten und Science-Fiction-Literatur, nicht aber für seine Mitmenschen, mit denen er oft schlechte Erfahrungen gemacht hat.

Beim ersten Treffen der E-Sport-AG gehen Ms Peterson und ihre Schülerinnen und Schüler ein Wagnis ein. Sie entscheiden sich für das unter Jugendlichen populäre Spiel „The Good War“, das eigentlich der Kategorie M angehört und somit erst ab 17 Jahren gespielt werden darf. Es bietet ein recht realistisches Kriegsszenario des Zweiten Weltkriegs.

Die Handlung hat mehrere Wendepunkte, die das Geschehen in die eine oder andere Richtung beschleunigen. Zum einen nimmt das Vertrauensverhältnis zwischen Caleb und Zach Schaden, als Zach ein Gespräch zwischen Ms Peterson und Caleb mithört. Aus diesem geht hervor, dass Ms. Peterson Caleb gebeten hat, sich um Zach zu kümmern. Fortan glaubt Zach nicht mehr an die Aufrichtigkeit Calebs. Zum anderen gerät Crosby auf einer Neonazi-Demonstration in der Nachbarstadt in eine gewalttätige Auseinandersetzung, bei der er leicht verletzt wird. Schlussendlich beeinflusst Emma, die als Teamkapitänin zunehmend an Selbstbewusstsein gewinnt, das Geschehen nachhaltig. Als die Situation zwischen den Teams sich zuspitzt, greift sie zur Sprühdose und beschmiert die Wände in der Jungentoilette mit Nazi-Symbolen. Auf diese Weise will sie den Weg der E-Sport-AG in die Radikalisierung verdeutlichen und ein Verbot der AG durch die Schulleitung provozieren.

In einer Abschlussrunde, in der außer zweien alle Teammitglieder anwesend sind, nähern sich die Spielerinnen und Spieler jedoch wieder einander an und besprechen, ob und wie es mit der E-Sport-AG weitergehen kann.

**E-Sport-AG an der Schule,
Hauptfigur Caleb**

Hauptfigur Zach

Mobbing durch Mitschüler

**Auswahl des Computerspiels:
„The Good War“**

**Wendepunkte der
Handlung**

Vertrauensverlust bei Zach

**Crosby auf Neonazi-
Demonstration**

Emmas Graffiti

**Debatte über Fortgang der
AG**

L.2 Problematik

Bei der Beschäftigung mit „The Good War“ lassen sich folgende inhaltliche Schwerpunkte setzen:

E-Sport und Ego-Shooter

Durchgängig befasst sich der Roman mit der Frage, welche Rolle E-Sport und Ego-Shooter im Leben von Jugendlichen einnehmen bzw. einnehmen sollten. Eingeführt wird die E-Sport-AG als Ersatz für ein Footballteam, das wegen Ressourcenmangels nicht mehr an den Start gehen kann. Darüber hinaus zieht das am Zweiten Weltkrieg orientierte Spiel „The Good War“ die Spielenden so sehr in den Bann, dass Elemente der virtuellen Welt in die Realität einfließen – und umgekehrt. Anhand des Spiels kommen Fragen nach der Rolle der Wehrmacht im Krieg und nach dem Holocaust auf.

Zweiter Weltkrieg und Holocaust

Da sich das Computerspiel „The Good War“ realitätsnah am Zweiten Weltkrieg ausrichtet und zudem die Möglichkeit eröffnet, auch in die Rolle der Wehrmacht zu schlüpfen, geraten die unterschiedlichen Spielergruppen schnell in Diskussionen miteinander. Welche Rolle spielte die deutsche Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg? Inwiefern war sie an Kriegsverbrechen beteiligt? Welche Verantwortung trug die deutsche Bevölkerung für die Vernichtung der Juden? Es sind besonders Caleb und Emma, die diesen Fragen kritisch nachgehen. Emma erkennt die Gefahr durch „The Good War“, indem sie sich intensiver mit dem Schicksal von Anne Frank befasst. Caleb wird durch seinen Vater über die Hintergründe zum Zweiten Weltkrieg aufgeklärt.

Rassismus und Neonazis heute

Eine Anziehungskraft hat das Spiel „The Good War“ in der Online-Version auch auf Neonazis bzw. Menschen, die diesem Gedankengut nahestehen. Verkörpert werden sie im Roman durch 88Rising, mit dem Crosby intensiven Kontakt hat. Bei 88Rising handelt es sich um einen jungen Erwachsenen, der überzeugter Waffenbesitzer ist und der sein Land auf einen Abgrund zurasen sieht, weil sogenannte „Snowflakes“ (linksliberale „Gutmenschen“) nicht bereit seien, es gegen Zuwanderung und „queere“ Ideen zu verteidigen. 88Rising führt Crosby in die rassistische und sexistische Ideologie der Rechtsextremen ein und bedient sich dabei entsprechender Chiffren und Symbole.

Nähe und Ausgrenzung

Im Kern dreht sich die Handlung darum, wie Jugendliche miteinander umgehen und wer dazugehören darf bzw. wer nicht. Eröffnet wird der Roman durch Zach Cook, der das Paradebeispiel für einen Jugendlichen darstellt, der ausgegrenzt, ja sogar gemobbt wird. Genau wie die zurückhaltende Emma gewinnt er durch das Computerspiel an Kontur und Akzeptanz. Er kann positive Erlebnisse durch „The Good War“ verbuchen, weil er seine Interessen denen des Teams unterordnet und gleichzeitig seine großen spielerischen Qualitäten zum Ausdruck bringen kann.

Schwerpunkte

E-Sport und Ego-Shooter

**Zweiter Weltkrieg/
Holocaust/ Rolle der
Wehrmacht**

Anne Frank

Rassismus/Neonazis heute

88Rising

Nazi-Symbole

Nähe und Ausgrenzung

**Positive Effekte
„The Good War“**

Teampayer Zach

Durch die AG freundet er sich mit Caleb an, der wiederum durch Zachs alternatives Leben ein wenig aus der wohlbehütenden Existenz seiner „Helikopter-Eltern“ (O-Ton Caleb) ausbricht und sich auf diese Weise emanzipiert. Erst durch Zach lernt Caleb z. B. das Skateboardfahren und bleibt auch einmal länger von zu Hause weg.

Wachsen und erwachsen werden

Der Roman konfrontiert alle seine Figuren mit vielgestaltigen Herausforderungen. Sie müssen – egal ob arm oder reich, angesagt oder unbeliebt – in dem schwierigen Umfeld ihrer Peergroup bestehen und sich dort einen Platz „erobern“. Dabei nimmt niemand Rücksicht darauf, ob sie Rückhalt in ihrem Elternhaus haben oder das Verhältnis zu den Eltern getrübt ist. Bei gleich mehreren Figuren im Roman gestaltet sich diese Beziehung als schwierig. Einige Eltern sind krank und/oder arbeitslos (Gavin, Crosby) bzw. Schüler fühlen sich entwurzelt, weil Freunde die Schule verlassen haben (Gavin) oder sie selbst umgezogen sind (Nathan). Sie alle meistern die herausfordernden Konflikte weitgehend allein und wachsen an Wendepunkten in ihrem Leben.

L.3 Didaktisch-methodische Überlegungen

Die Beschäftigung mit dem Jugendroman „The Good War“ von Morton Rhue wird für die Klassenstufen 8-9 empfohlen. Möglicherweise ist auch ein Einsatz des Buches am Ende der 7. Klassenstufe denkbar, zumal die Akteure der Handlung Siebtklässler sind. Einige Themenkomplexe lassen es aber angeraten erscheinen, den Roman nicht zu früh einzusetzen.

Das vorliegende Material (s. Schülerteil) lässt sich grob in zwei Bereiche gliedern: innertextliche und außertextliche Arbeitsblätter.

Innertextliche Arbeitsblätter referieren vorrangig auf den vorliegenden literarischen Text selbst. Im Mittelpunkt stehen einzelne Protagonisten und deren Zusammenspiel miteinander – es wird ansatzweise in die Charakterisierung von Figuren eingeführt. In diesem Zusammenhang werden Methoden angewendet wie beispielsweise das Standbildverfahren oder das Rollenspiel. Darüber hinaus greifen die Arbeitsblätter Themen auf wie Erzählhaltung/Erzählperspektive und regen zum Schreiben an.

Das außertextliche Material weist über den literarischen Text selbst hinaus. Es behandelt Aspekte, die im Roman an verschiedenen Stellen auftreten und die eine Brücke zur Realität darstellen. Dazu gehören Themenkomplexe wie „Zweiter Weltkrieg und Holocaust“ und „Neonazis heute“, aber auch „E-Sport und Ego-Shooter“ sowie „Ausgrenzung und Mobbing“. Auch wenn der Roman selbst schon einige Informationen zu diesen Aspekten liefert (z. B. durch die Dialoge zwischen Caleb und seinem Vater über die Wehrmacht), erscheinen zusätzliche Informationen sinnvoll und notwendig. Das außertextliche Material stellt in den Aufgabenstellungen und in den Seitenangaben zu Beginn stets einen Rückbezug zum Roman selbst her.

Emanzipation Caleb

Wachsen und erwachsen werden

Herausforderungen in der Peergroup

Wachsen an Wendepunkten

Klassenstufe 8 - 9

Innertextliche und außertextliche Arbeitsblätter

Figurencharakterisierung

Standbilder

Rollenspiele

Zweiter Weltkrieg/Holocaust /Rolle der Wehrmacht

E-Sport/Ego-Shooter Ausgrenzung und Mobbing

Rückbezug zum Romantext

Innertextliches und außertextliches Material kann in der Phase der Erarbeitung miteinander kombiniert werden; es kann aber auch zunächst „innertextlich“ gearbeitet werden, bevor dann das „Außertextliche“ in den Blick genommen wird.

Die Arbeitsblätter im Schülerteil geben im Wesentlichen Anregungen und Impulse für die Beschäftigung mit dem Roman. Sie eröffnen an verschiedenen Stellen die Möglichkeit, angesprochene Arbeitsformen und Methoden auszuweiten und zu vertiefen. So darf z. B. ein erster Zugriff auf Figuren durch die Standbildmethode durchaus zum Anlass genommen werden, in eine klassische Figurencharakterisierung einzuführen. Die auf den Arbeitsblättern angeregten Themen wie „Neonazis heute“, „Mobbing“ etc. können den Auftakt bilden für fundierte Recherchen und Referate. Das bleibt aber der verantwortlichen Lehrkraft selbst überlassen.

Je nach Altersgruppe und Reife der Schülerinnen und Schüler sollte das Material mit Bedacht vorab gesichtet werden. Bestimmte Nachforschungen (z. B. beim Thema „Neonazis“, „Verschwörungstheorien“ oder „Mobbing“) müssen ggf. gesteuert werden, indem z. B. Material zur Verfügung gestellt oder Internetseiten vorgegeben werden (vgl. z. B. das AB zu Anne Frank). Diese Notwendigkeit ergibt sich aus der Schwere der Themen bzw. aus den auch im Buch thematisierten Gefahren beim Umgang mit dem Internet.

Einige Aufgaben sind mit dem Hinweis gekennzeichnet, dass sie – aus Platzgründen – im Heft zu bearbeiten sind. In sogenannten „Methodenkästen“ wird in bestimmte Arbeitsweisen eingeführt.

Die unterschiedlichen Sozialformen sind wie folgt gekennzeichnet:

Einzelarbeit (EA)	Partnerarbeit (PA)	Gruppenarbeit oder Plenum (GA)
		

L.4 Fächerübergreifende Aspekte

Deutschunterricht

Im Deutschunterricht kann in den Bereichen Sprechen/Zuhören, Schreiben, Lesen und Sprache/Sprachgebrauch gearbeitet werden. Der Umgang mit Texten und die Reflexion von Textinhalten sowie das Einnehmen verschiedener Perspektiven und Haltungen ist Hauptinhalt der Arbeitsblätter.

Geschichte/Weltkunde/Politik/Geografie

Eine besondere Aufgabe fällt der Fächergruppe Geschichte/Weltkunde/Politik/Geografie zu. Hier können der Holocaust und der Zweite Weltkrieg fachkundig erarbeitet werden, dazu Komplexe wie „Neonazis heute“ sowie Rassismus und Antisemitismus (Geschichte/Politik). Auch ein Blick in die Verhältnisse in den USA lohnt sich, so z. B. beim Thema „Schulsystem“ und „Waffenrecht“ (Weltkunde/Geografie).

Kombination Innertextliches /Außertextliches

Ausweitung und Vertiefung

Recherchen und Referate

Altersgemäßes Vorgehen

Methodenkästen

Sozialformen

Leitfach Deutschunterricht

Fächerübergreifendes/ fächerverbindendes Arbeiten

Religion/Ethik/Philosophie

Fragestellungen in der Fächergruppe Religion/Ethik/Philosophie ergeben sich aus den Schwerpunkten „Nähe und Ausgrenzung“ sowie „Wachsen und erwachsen werden“. In dieser Fächergruppe sowie im Klassenleitungsunterricht können Strategien zum Umgang mit Mobbing erarbeitet sowie Teambuilding eingeübt werden

Informatik

Dieses Fach eröffnet einerseits die Möglichkeiten, die technische Umsetzung von Ego-Shootern zu thematisieren und z. B. einzelne Spiele mit ihren Besonderheiten vorzustellen. Andererseits wird ein breiter aufgestellter Computerunterricht auch die Risiken bei der Nutzung von Computerspielen (und Ego-Shootern zumal) reflektieren. Ganz konkret könnte auch auf den Aspekt Malware eingegangen werden, der im Roman eine Rolle spielt.

Umgang mit Mobbing

Risiken bei der Nutzung von Computerspielen

Überblick der Aufgaben nach Methoden, Kompetenzen, Sozialform & Niveau

Lernbereich	fachliche Kompetenzen & Methoden	Beispiel	Niveaustufe	Sozialform	Seite
Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none">- Stichworte aus einem Text entnehmen- Stichwortartig charakterisieren, einen Steckbrief ergänzen- Begründete Vermutungen anstellen	<p>„Lies die Seiten ... Notiere Stichwörter.“</p> <p>„Schreibe in den Steckbrief hinein.“</p> <p>„Überlegt gemeinsam ...“</p>	① ②	EA, PA	10
Umgang mit Texten und Medien/ Zuordnen und Begründen	<ul style="list-style-type: none">- Textzitate in eine richtige Reihenfolge bringen- Einen Zusammenhang herstellen zwischen Textzitate und Handlung- Eine Handlung wiedergeben	<p>„Bringt ... in die richtige Reihenfolge.“</p> <p>„Stellt euch die Zitate gegenseitig vor.“</p> <p>„Bettet ... in den Handlungszusammenhang ein.“</p>	② ③	PA, GA	11
Umgang mit Texten und Medien/ Produktionsorientiertes Schreiben und Gestalten	<ul style="list-style-type: none">- Stichworte aus einem Text entnehmen- Ein kurzes Statement verfassen	<p>„Lies in deinem Buch ...“</p> <p>„Schreibe stichwortartig heraus ...“</p> <p>„Verfasse aus Sicht ... ein kurzes Statement.“</p>	② ③	EA	12
Umgang mit Texten und Medien/ Zuordnen und Begründen	<ul style="list-style-type: none">- Stichwortartig charakterisieren- Ein Soziogramm vervollständigen	<p>„Vervollständige ...“</p> <p>„Ordne ... die Eigenschaften zu und ergänze weitere.“</p>	① ②	EA	13

Szenische Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> - Einem Text Informationen entnehmen - Eine Figur stichwortartig charakterisieren - Standbilder entwerfen 	<p>„Macht euch Notizen ...“</p> <p>„Entwerft Standbilder ...“</p> <p>„Diskutiert die Standbilder ...“</p>	② ③	GA	14
Produktionsorientiertes Schreiben und Gestalten/ Fremd- und Selbst-reflexion	<ul style="list-style-type: none"> - Einen Tagebucheintrag verfassen - Die Handlungen einer Figur auf Alternativen prüfen und beurteilen 	<p>„Stell dir vor ... Verfasse diesen Tagebucheintrag.“</p> <p>„Bewertet das Verhalten.“</p>	② ③	EA, GA	15
Szenische Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Drehbuch erarbeiten - Einen Dialog (nach)spielen 	<p>„Legt ein Regiebuch an ...“</p> <p>„Spielt die Szene ...“</p>	② ③	GA	16
Umgang mit Texten und Medien/ Argumentieren, Begründen, Beurteilen	<ul style="list-style-type: none"> - Stichworte aus einem Text entnehmen - Stichwortartig charakterisieren, einen Steckbrief ergänzen - Eigene Erwartungen formulieren und Standpunkte vertreten 	<p>„Überlege, was ... für dich ausmacht.“</p> <p>„Tauscht euch darüber aus.“</p> <p>„Überprüft am Text, ob ...“</p> <p>„Diskutiert miteinander ...“</p>	② ③	EA, PA, GA	17
Umgang mit Texten und Medien/Zuordnen und Begründen	<ul style="list-style-type: none"> - Begriffe, Definitionen und Beispiele einander zuordnen - Anhand von Texten begründen 	<p>„Ordne die Beispiele richtig zu.“</p> <p>„Begründe deine Entscheidung.“</p>	① ②	EA	18
Produktionsorientiertes Schreiben und Gestalten/ Reflexion über Sprache	<ul style="list-style-type: none"> - Eine Textstelle analysieren (Erzählhaltung/-perspektive) - Einen Perspektivwechsel vornehmen, eine Textstelle umarbeiten 	<p>„Analysiert die Textstelle ...“</p> <p>„Arbeite die Textstelle so um, dass ...“</p> <p>„Diskutiert miteinander, welche Vorteile/ Nachteile ...“</p>	② ③	PA	19
Argumentieren, Begründen, Beurteilen/ Anlassbezogenes Schreiben	<ul style="list-style-type: none"> - Sich mit Äußerungen/ Vorschlägen/Thesen auseinandersetzen - Argumente sammeln - Sich in einer Diskussion austauschen und begründet Stellung nehmen 	<p>„Überlegt gemeinsam ...“</p> <p>„Sammelt Vor- und Nachteile ...“</p> <p>„Diskutiert, ob ...“</p> <p>„Formuliere einen Beitrag für ...“</p>	② ③	PA, GA	20
Recherchieren und Informieren/ Argumentieren, Begründen, Beurteilen	<ul style="list-style-type: none"> - Weitere Informationen heranziehen und präsentieren - Sich in Diskussionen austauschen und begründet Stellung nehmen 	<p>„Recherchiert zum Thema ...“</p> <p>„Diskutiert, ob ...“</p> <p>„Verfasst einen Brief und formuliert Hinweise ...“</p>	② ③	PA, GA	21

Recherchieren und Informieren/ Argumentieren, Begründen, Beurteilen	<ul style="list-style-type: none"> - Weitere Informationen heranziehen und präsentieren - Argumente benennen und gewichten - Sich in Diskussionen austauschen und begründet Stellung nehmen 	<p>„Markiere, ob ... “</p> <p>„Überlegt euch bzw. recherchiert weitere Argumente ... “</p> <p>„Kommt zu einer Fishbowl-Diskussion zusammen.“</p>	② ③	PA, GA	22
Umgang mit Texten und Medien/ Zuordnen und Begründen/ Reflexion über Sprache	<ul style="list-style-type: none"> - Einem Text Informationen entnehmen - Fachbegriffe recherchieren und definieren 	<p>„Markiere in verschiedenen Farben ...“</p> <p>„Schreibe heraus ... “</p> <p>„Klärt gemeinsam ... “</p>	① ②	EA, GA	23
Recherchieren und Informieren/ Fremd- und Selbstreflexion	<ul style="list-style-type: none"> - Weitere Informationen heranziehen und informieren - Eine Textstelle auswählen und Auswahl begründen 	<p>„Recherchiere Informationen ... “</p> <p>„Markiere das Zitat, das dich am meisten anspricht.“</p> <p>„Begründe deine Auswahl.“</p>	② ③	EA, PA	24
Anlassbezogenes Schreiben/ Argumentieren, Begründen, Beurteilen (Materialgestütztes Schreiben)	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen gezielt auswählen - Einen argumentativen Text verfassen - Eigene Standpunkte in einer Diskussion vertreten 	<p>„Überprüfe die Aussagen mit Hilfe der angefügten Materialien.“</p> <p>„Verfasse eine Stellungnahme ... “</p> <p>„Diskutiert eure Stellungnahmen ... “</p>	② ③	EA, GA	25/26
Umgang mit Texten und Medien/ Argumentieren, Begründen, Beurteilen	<ul style="list-style-type: none"> - Zusammenhänge zwischen Text und Sachinformationen herstellen - Weitere Informationen recherchieren - Eigene Standpunkte in einer Diskussion vertreten 	<p>„Kreuze an, welche ... vorkommen und notiere entsprechende Seitenzahlen.“</p> <p>„Recherchiere, welche ... “</p> <p>„Diskutiert, ob ... “</p>	② ③	EA, PA, GA	27
Sprechen und Zuhören/ Recherchieren und Informieren	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Referat vorbereiten und präsentieren - Weitere Informationen heranziehen und gewichten - Sich der Diskussion stellen und eigene Standpunkte vertreten 	<p>„Wählt ein Referatsthema aus und ...“</p> <p>„Präsentiert eure Referate vor der Klasse ...“</p> <p>diskutiert abschließend ...</p>	② ③	PA, GA	28

Schülerteil

AB 1 Der Romananfang als Exposition



Der Anfang eines literarischen Textes dient oft als „Exposition“, d. h. er führt in das Wesentliche der Handlung und in den Schauplatz und die Figuren ein. Lies die Seiten 9-15. Um welche Themen könnte es deiner Meinung nach im Roman gehen? Notiere Stichwörter.

Im Roman „The Good War“ geht es um



Die erste Figur, die in die Handlung eingeführt wird, ist Zach Cook. Was ist er für ein Mensch?

- Schreibe in den Steckbrief hinein, was du auf den Seiten 9-15 über Zach erfährst.
- Male oder recherchiere ein kleines Bild, wie du dir Zach vorstellst. Ergänze es im Steckbrief.

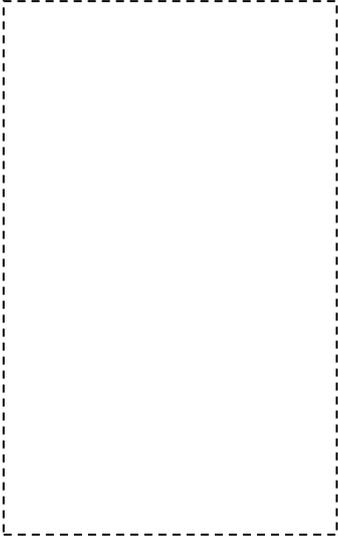
Zach Cook

Spitzname: _____

Aussehen: _____

Verhaltensweisen: _____

Das denken andere über ihn: _____



Diskutiere mit deiner Sitznachbarin/deinem Sitznachbarn über Zach Cook.

- Könntet ihr euch vorstellen, mit Zach befreundet zu sein? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Im Klappentext wird im letzten Satz gefragt: „Kann ein Spiel ein Leben verändern?“ Überlegt gemeinsam, in welcher Weise ein Computerspiel Zach Cooks Leben verändern könnte. Haltet einige Ideen dazu im Steckbrief („Das denken andere über ihn“) fest.

AB 2 Die Romanhandlung im Überblick



Im Folgenden findet ihr einige Zitate aus dem Roman in ungeordneter Reihenfolge.

- Bringt die Zitate durch Nummerierung in eine richtige Reihenfolge. Blättert dafür auch in eurem Buch und notiert ggf. die Seitenzahl.
- Entscheidet euch für ein Zitat und bettet es genauer in den engeren Handlungszusammenhang ein. Ihr könnt z. B. folgende Fragen beantworten: Wer sagt/denkt das? Wer begegnet wem? Wann und wo wird es gesagt? Worum geht es?

Hinweis: Das erste und letzte Zitat sind richtig zugeordnet.

1 (S. ____)	„Besucht die Infoveranstaltung und findet es heraus“, sagte Ms Peterson und freute sich über das Interesse.	<input type="checkbox"/> (S. ____)	„Verdammt, so ist das“, sagte 88Rising. „Willkommen in der realen Welt, CrossBow. Frauen, Ausländer, Minderheiten ... die wollen immer die weißen Männer verantwortlich machen für alles, was in ihrem Leben falsch läuft.“
<input type="checkbox"/> (S. ____)	Da spürte Emma etwas gegen ihren Oberschenkel drücken. Sie schaute nach unten. Caleb schob ihr einen ... Papierzettel zu. Wie retro!, dachte sie, als sie ihn auseinanderfaltete. NICHT ICH. DU, hatte Caleb geschrieben.	<input type="checkbox"/> (S. ____)	Vor einer Woche hatte sie auf eigene Faust begonnen, über die Nazis zu lesen und über die Millionen von Menschen, die sie während des Zweiten Weltkriegs getötet hatten. Nun las sie, dass Adolf Hitler das jüdische Volk für eine minderwertige Rasse hielt ...
<input type="checkbox"/> (S. ____)	Für einen kurzen Moment verstummte die Truppe. Crosby und die anderen wirkten erstaunt darüber, dass Emma sich ihnen entgegengestellt hatte. Doch jetzt wurde es Emma mulmig zumute.	<input type="checkbox"/> (S. ____)	„Hallo, alle zusammen“, rief die Schulleiterin enthusiastisch, „bitte einen tosenden Applaus für einen unserer berühmtesten Ironville-Absolventen, Harry the Hoopster!“
<input type="checkbox"/> (S. ____)	Er hatte gewusst, dass Nathan die nötige Waffenstärke für den Triple Kill hatte, und er hat sich selbst geopfert, um ihm die Gelegenheit dazu zu geben, dachte Caleb. Das war definitiv etwas, was viele andere Gamer nicht tun würden.	<input type="checkbox"/> (S. ____)	Furcht überkam ihn. Noch nie in seinem Leben war Crosby einem solchen Chaos und einer solchen Gewalt so nahe gewesen. Alle waren größer als er. Alles schien außer Kontrolle zu sein ... Es war wie Krieg, echter Krieg!
<input type="checkbox"/> (S. ____)	Als er an der Jungentoilette vorbeikam, bemerkte Caleb etwas Ungewöhnliches. Die Tür stand weit offen, und Ms Summers stand mitten im Raum. Sie sah niedergeschlagen aus, als wäre sie den Tränen nahe. Ein Hausmeister war dabei, mit dunkelgrüner Farbe etwas Rotes an der Wand zu übermalen.	<input type="checkbox"/> (S. ____)	Zach war versteinert. Sie redet über mich! „Ich erinnere mich noch genau an den Tag, an dem ich dich bat, ihn von der AG zu überzeugen“, fuhr Ms Peterson fort. „Du hast ihn gerettet, Caleb.“
<input type="checkbox"/> (S. ____)	Er wurde schneller und schneller. Das Wackeln des Boards war unkontrollierbar. Der Wind schlug ihm so stark ins Gesicht, dass ihm die Augen tränten ... Er fuhr bestimmt hundert Kilometer pro Stunde. Ich werde sterben!	12 (S. ____)	„Ich habe etwas gelernt. Ich habe auf bestimmten Leuten herumgehackt, weil ich wütend über schlimme Dinge war, die bei mir zu Hause passiert sind. Aber das ist keine Entschuldigung. Was ich getan habe, war falsch. Und ... es tut mir leid!“



Findet euch in einer größeren Gruppe/im Klassenplenum zusammen.

- Stellt euch die von euch ausgewählten Zitate in der Gruppe gegenseitig vor. Informiert euch dabei auch über den näheren Handlungszusammenhang.
- Bettet die Zitate, die übrig bleiben, gemeinsam in den Handlungszusammenhang ein.

AB 3 The Good War – das Spiel



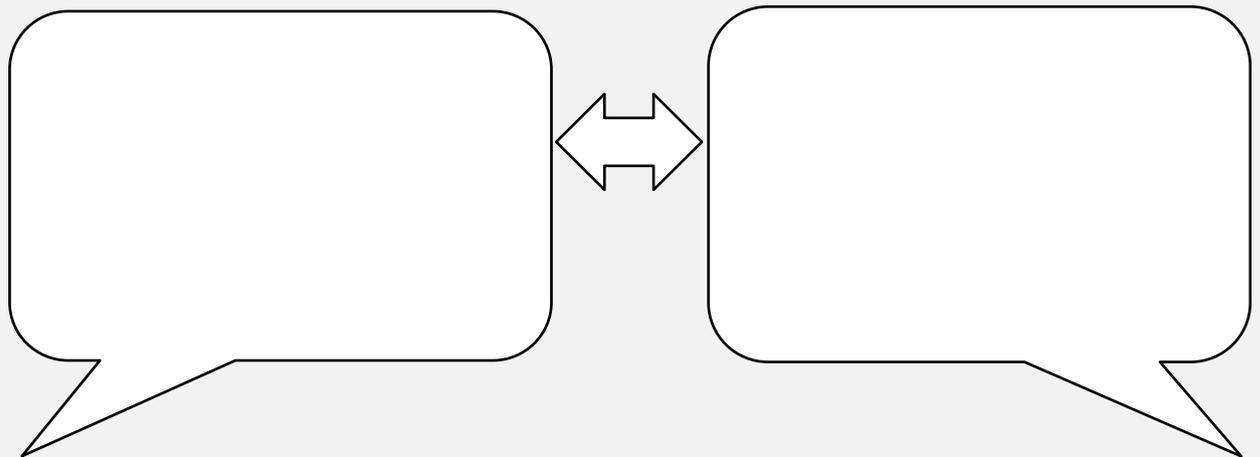
Lies in deinem Buch die Seiten 32-33, 41-45 und S. 59-62.

- Schreibe stichwortartig heraus, was du über das Computerspiel „The Good War“ erfährst.

The Good War

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

- Verfasse aus Sicht einer möglichen Teilnehmerin/eines möglichen Teilnehmers an der AG je ein kurzes Statement, was für oder gegen das Spielen von „The Good War“ in der E-Sport-Gruppe spricht.



In der Realität – also außerhalb des Buches – steht der Titel „The Good War“ übrigens für ein Projekt, in dem amerikanische Soldaten in Interviews über ihre Erlebnisse im Zweiten Weltkrieg berichten (vgl. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Good_War).

- Diskutiert, ob der Titel für das im Buch geschilderte Computerspiel geeignet ist.



Sicherlich haben viele von euch schon einmal Erfahrungen mit Computerspielen gemacht, die dem Spiel „The Good War“ aus dem Buch ähneln.

- Berichtet euch gegenseitig von euren Erfahrungen mit solchen Computerspielen.
- Recherchiert zu Computerspielen, die ähnlich wie „The Good War“ aufgebaut sind, und stellt sie euch gegenseitig vor.
- Diskutiert, was ihr von solchen Computerspielen haltet (vgl. AB 12).

AB 4 The Good War – die Teams



Im Computerspiel „The Good War“ treten die Schülerinnen und Schüler der Ironville Middle School in zwei Teams gegeneinander an.

- Vervollständige die Teams um ihren jeweiligen Teamcaptain.
- Ordne die in den gestrichelten Kästen genannten Eigenschaften den Teammitgliedern zu und ergänze ggf. weitere aus deinem Hintergrundwissen zum Buch.

ist neu in Ironville		hat arbeitslosen Vater		skatet gern		albert ständig herum	
Teammitglied _____ _____ • _____ • _____ • _____	gilt als Streber		Alliierte (später)	ist verliebt in Caleb		Teammitglied _____ _____ • _____ • _____ • _____	
ist nur anfangs dabei		ist Außenseiter		Achsenmächte (später)		Morgenstern	
TEAM 1				sog. „_____“			
Teamcaptain				Gavin _____			
ist nur anfangs dabei		ist Außenseiter		meldet Crosbys Schummeln			
Teammitglied _____ _____ • _____ • _____ • _____							Teammitglied _____ _____ • _____ • _____ • _____
				TEAM 2			
Teamcaptain				Emma _____			
hat rote Haare und Sommersprossen						hat krebskranke Mutter	
						leidet unter geringem Selbstbewusstsein	
						hat Chatfreund 88Rising	
						ist laut Emma „Meisterin der Mikroaggressionen“	
				beste Freundin von Mackenzie		lebt in einem Trailerhome	
				hat als Erster Idee, TGW zu spielen			
Teammitglied _____ _____ • _____ • _____ • _____							



Besprecht, wie die Teams zustande kommen. Was unterscheidet sie grundsätzlich voneinander?

AB 5 Hauptfiguren unter der Lupe



Nachdem ihr euch bereits einen Überblick über die Teams und deren Mitglieder verschaffen konntet, sollen nun einzelne Hauptfiguren (in Auswahl) genauer unter die Lupe genommen werden.

- Findet euch in Kleingruppen (3 Personen) zusammen.
- Entscheidet euch für eine der unten genannten Figuren und recherchiert im Buch zu ihrem Aussehen, ihren Charaktereigenschaften und Verhaltensweisen. Die angegebenen Seitenzahlen können euch helfen, wichtige Textstellen schnell zu finden. Sucht aber auch nach weiteren.
- Macht euch Notizen dazu, was ihr im Buch über die von euch ausgewählte Figur erfahrt.
- Entwerft insgesamt drei Standbilder, die die Figur in drei unterschiedlichen Momenten der Romanhandlung zeigen.
Tipp: Fertigt in eurer Gruppe grobe Skizzen dazu an, wie die Figuren sich im Standbild präsentieren sollen. (Methodenkasten STANDBILDER im Anhang)
- Diskutiert die Standbilder zu den einzelnen Figuren im Plenum. Überlegt gemeinsam,
 - ob die Standbilder zum Text und zur Figur passen,
 - welche Schlagworte (charakterisierende Substantive, Adjektive) sich für die Standbilder finden und welche Entwicklung der Figur in den aufeinanderfolgenden Standbildern zu erkennen ist.
- Überlegt gemeinsam, worin die Ursachen für die festgestellten Veränderungen liegen.

Wo gibt es Wendepunkte im Leben der Figuren?

Welche Rolle spielt dabei besonders „The Good War“

(vgl. die Frage aus dem Klappentext: „Kann ein Spiel ein Leben verändern?“)?

Emma	Caleb	Zach	Mackenzie	Crosby
Seiten				
15/36f./43f.	31ff./39/48f./50ff.	14f./24/45	23/46f./87/108ff.	24/10/33f./53ff./71ff./98f./173ff.
61f./83f./108ff./143ff./156f.	95f./102ff.	63ff./90ff.	207ff.	188ff./196ff.
207ff./214f.	140ff./146ff.	153ff./158ff./184ff./192	218	206f./210ff./218

AB 7 Hauptfiguren unter der Lupe – Caleb



Caleb Arnett freundet sich im Verlauf der Handlung ausgerechnet mit Zach Cook an, einem Jungen, der ganz anders ist als er selbst.

- Findet euch zu dritt zusammen.
- Verschafft euch einen Überblick über Calebs Elternhaus einerseits und Zachs familiäre Hintergründe andererseits. Greift dabei auch auf die Vorkenntnisse aus der Standbildarbeit zurück.
- Haltet die Besonderheiten der familiären Verhältnisse noch einmal stichwortartig fest. Findet bewertende Substantive oder Adjektive für die unterschiedlichen Lebenssituationen.

Tipp: Die Seiten 39, 50, 93-96, 141-143, 146-149 können euch helfen.

Familiäre Situation Caleb Arnett	Familiäre Situation Zach Cook
<ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ 	<ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____
Bewertung: _____	Bewertung: _____



Stellt euch vor, Caleb wird zu Hause von seinen Eltern auf die neue Freundschaft zu Zach angesprochen. Es kommt zu einem Dialog zwischen Caleb und seinen Eltern.

- Bereitet eine kurze Spielszene vor, in der Caleb und seine Eltern über Zach ins Gespräch kommen. Was könnte Calebs Eltern an Zach gefallen/missfallen? Welche Bedeutung hat Zach für Caleb?
- Legt dazu ein Regiebuch an, das Grundideen für eure Spielszene/euren Dialog festhält (Heft). (Der Methodenkasten REGIEBUCH befindet sich im Anhang.)

Szene „ _____ “			
Figur	Handlung	Sprechtext	Skizze
Calebs Mutter	schaut aus der Küche auf Caleb, der gerade das Haus verlassen will	„Hallo Schatz, wo willst du hin? Doch nicht wieder zu diesem Zach ...“	



Spielt eure Szenen im Plenum vor.

- Diskutiert, ob das Gespielte und Gesagte zu den Figuren passt.
- Überlegt, ob ihr eine Freundschaft wie die zwischen Caleb und Zach für wahrscheinlich haltet. Begründet eure Meinungen.

AB 8 Hauptfiguren unter der Lupe – Ms Peterson



Überlege, wie eine gute Lehrerin/ein guter Lehrer für dich sein muss.
Halte stichwortartig einen Kriterienkatalog fest.

Eine gute Lehrerin/ein guter Lehrer sollte ...

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____



- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____



Stellt euch gegenseitig euren Kriterienkatalog vor und tauscht euch darüber aus. Welche Punkte sind euch besonders wichtig? Welche weniger? Nummeriert eure Stichpunkte entsprechend.



Überprüft, was ihr zu Ms. Peterson, der Lehrerin, die an der Ironville Middle School die E-Sport-AG leitet, herausfindet. Haltet eure Erkenntnisse in einem kurzen Steckbrief fest. Tipp: Die Seiten 12-15, 20-22, 28-30, 42, 62-64, 81-83, 107, 134-136, 138-140, 174-176, 182-184 und 217 können euch dabei helfen.

Ms Peterson

Verhaltensweisen: _____

Charaktereigenschaften: _____

Das denken ihre Schülerinnen/Schüler über sie: _____



Diskutiert miteinander, ob Ms Peterson eurem Bild von einer guten Lehrerin entspricht.

Welche Eigenschaften schätzt ihr besonders an ihr? Welche nicht? Welche Tipps hättet ihr noch für sie?



Überlegt außerdem, wie ihr die Schulleiterin, Ms Summers, in diesem Zusammenhang seht.

AB 9 Erzählverhalten und Erzählperspektive

Die Erzählerin/der Erzähler ist eine Figur, die vom Autor geschaffen wurde wie die anderen Figuren auch. Je nachdem, wie die Erzählerfigur angelegt ist, nimmt sie stärkeren Einfluss auf den Verlauf der Handlung oder wie die Leserinnen und Leser diese wahrnehmen. Es gibt verschiedene Modelle und Begrifflichkeiten, Erzählverhalten und Erzählperspektive zu beschreiben.



Nachfolgend wird dir ein Modell zur Beschreibung der Erzählerfigur vorgestellt. Allerdings sind die Fachbegriffe und Erklärungen einerseits und die Beispiele andererseits durcheinandergeraten. Lies die Beispiele und ordne sie richtig zu. Begründe ggf. deine Entscheidung.

Texte: Jan-Christian Schwarz

Er-/Sie-Erzähler(in)	Erklärung	Beispiel (Vorsicht: Fehler!)
auktorial (allwissend) ①	Die Erzählerfigur befindet sich außerhalb bzw. „über“ der erzählten Welt. Sie weiß, wie das Geschehen verlaufen wird, wie es verlaufen ist und warum die Figuren so und nicht anders handeln. Sie kann nach Belieben in die Köpfe der Figuren hineinschauen und in das Geschehen eingreifen, indem sie auf Zukünftiges anspielt und Vergangenes oder Gegenwärtiges bewertet.	Ich hatte meinen Hund „Effi“ genannt. Ich fand den Namen damals schön und er erinnerte mich an meine Lieblingsfigur, an Effi Briest aus Fontanes gleichnamigem Roman. Ich weiß heute, dass meine Frau den Namen hasst. Sie sagt, dass alle immer gleich wissen, dass ich Deutschlehrer bin. Ich frage mich, was daran so schlimm ist ... <input type="radio"/>
personal ②	Die Erzählerfigur fehlt als Vermittlerinstanz zwischen der erzählten Welt und den Lesenden. Deshalb glauben die Lesenden, sie befänden sich mitten im Geschehen. Sie sehen die erzählte Welt mit den Augen der Romanfigur, in deren Kopf sie hineinschauen können. Alles, was über die Gedanken und Gefühle Dritter gesagt wird, bleibt Vermutung.	Er hatte seinen Hund „Effi“ genannt. Er fand den Namen schön, außerdem erinnerte er ihn an seine Lieblingsfigur, an Effi Briest aus Fontanes gleichnamigem Roman. Seine Frau hasste es, dass immer alle gleich wussten, dass ihr Mann Deutschlehrer war. Beide konnten nicht ahnen, welche Bedeutung der Name ihres Hundes noch bekommen sollte! <input type="radio"/>
neutral ③	Die Erzählerfigur zieht sich weitgehend aus der erzählten Welt zurück. Sie gibt keine Kommentare oder Wertungen ab, die die Lesenden durch die Geschichte führen. Die neutrale Erzählerfigur schildert nur äußerlich wahrnehmbare Vorgänge und ermöglicht keinen Einblick in die Gedanken oder Gefühle der handelnden Figuren.	Er hatte seinen Hund „Effi“ genannt. Er fand den Namen schön und er erinnerte ihn an seine Lieblingsfigur, an Effi Briest aus Fontanes gleichnamigem Roman. Er wusste, dass seine Frau den Namen hasste, weil alle immer gleich wussten, dass er Deutschlehrer war. Was daran so schlimm sein sollte, wusste er allerdings nicht. <input type="radio"/>
Ich-Erzähler/Ich-Erzählerin ④	Die Erzählerfigur ist selbst Teil der dargestellten Welt. Das Geschehen wird miterlebt. Sie weiß also nur das, was sie selbst erlebt hat bzw. was ihr berichtet wurde. Diese eingeschränkte Sicht kann dazu führen, dass die Lesenden sich der Erzählerfigur besonders eng verbunden fühlen. Die Ich-Erzählerin/der Ich-Erzähler verwendet die Personalpronomen „ich“ bzw. „wir“.	Er hatte seinen Hund „Effi“ genannt nach der Romanfigur in Fontanes Erzählung „Effi Briest“. Sie diskutierten oft darüber, ob es sein müsse, dass alle immer gleich wüssten, dass er Deutschlehrer ist. Zu einem Ergebnis kamen sie nicht. <input type="radio"/>



Präge dir zu den bereits genannten Begriffen noch folgende ein:

- **Erlebte Rede:** Gibt den Gedankengang einer Figur wieder, ohne direkte oder indirekte Rede zu verwenden, steht immer in der 3. Person („er“, „sie“) und meistens im Präsens.
- **Innerer Monolog:** Gibt den Gedankengang und die Gefühle einer Figur unmittelbar wieder, steht immer in der 1. Person („ich“) und meistens im Präsens.



Lest gemeinsam noch einmal die ersten Seiten eures Buches (S. 9-11).

- Bestimmt mithilfe der oben genannten Begrifflichkeiten das Erzählverhalten auf den genannten Seiten möglichst genau. Welche Wirkung wird durch das gewählte Erzählverhalten erzielt?
- Analysiert besonders die *kursiv gesetzten* Passagen des ersten Erzählabschnitts. Notiert, was diese Passagen außer der Kursivsetzung vom übrigen Text unterscheidet. Achtet dabei auf den Inhalt (Was wird geschildert?), aber auch auf die Form (Tempus, Sprache ...).

Auffälligkeiten der kursiv gesetzten Passagen	
Inhalt	Form
• _____	• _____
• _____	• _____
• _____	• _____

- Diskutiert miteinander, welche besondere Funktion die kursiv gesetzten Passagen innerhalb des gewählten Erzählverhaltens (s. o.) haben.
- Überprüft, ob es im weiteren Romanverlauf noch andere Kursivsetzungen gibt und welche Funktion diesen mutmaßlich zukommt.



Analysiert eine weitere Textstelle mithilfe der oben erklärten Begrifflichkeiten, und zwar Emmas Begegnung mit Mackenzie Storrs, der „Meisterin der Mikroaggressionen“, vor den Schließfächern

Der Abstand zwischen ihnen wurde kleiner. Mackenzie fixierte Emma mit einem Blick, in dem eine Warnung lag. Emmas Herz pochte und ihr Magen verkrampfte sich. Sie hasste Konfrontationen, und Mackenzie konnte so einschüchternd sein. Es war noch genügend Zeit, sich einfach umzudrehen.

Aber sie ging weiter und hielt erst kurz vor Mackenzie an. Die Hände in die Hüften gestemmt blaffte Mackenzie sie an: „Was willst du?“

Die Worte lagen Emma schon auf der Zunge, aber sie war sich nicht sicher, ob sie sie herausbekommen konnte. Mackenzie funkelte sie weiter an.

„Ich weiß, was du tust“, sagte Emma.

„Wovon redest du?“, fragte Mackenzie voller Verachtung. „Ich habe gar nichts getan.“

Emmas ganzer Körper bebte vor Angst, doch sie zwang sich, mit fester Stimme zu sprechen. „Du durchwühlst die Schließfächer, um Geld zu klauen.“

„Du bist verrückt“, zischte Mackenzie.

„Ich hab's gesehen“, sagte Emma.

„Lügnerin.“

Mit zitternder Hand hielt Emma ihr Handy hoch und spielte das Video ab, das sie gerade aufgenommen hatte. Mackenzie erblasste. Ihre Augen zuckten wie die von einem Tier, das in einer Falle saß und verzweifelt nach einem Ausweg suchte. Als sie realisierte, dass es keinen gab, ließ sie den Kopf hängen. Emma betrachtete die Person, die sie so lange so fies behandelt und gequält hatte. Es wäre so einfach, das Video einer Lehrkraft oder der Schulleiterin zu zeigen. [...]

Aber stattdessen sagte sie: „Ich verrate es nicht.“

Mackenzie blickte sie mit geweiteten Augen und offenem Mund an.

(S. 208-210).

- Ordnet die Textstelle in den Handlungsverlauf ein, d. h. klärt kurz, was unmittelbar davor und danach geschieht.
- Arbeitet die Textstelle so um, dass sie aus der Sicht von Mackenzie erlebt wird (Heft). Tipp: Ihr könnt den Text direkt verändern und/oder zusätzliche Textpassagen (erlebte Rede/innere Monologe) einbauen. Markiert dazu vorher oben im Text Stellen, die geeignet sind, etwas einzufügen.

AB 10 Ende gut – alles gut?



Lies die letzten Seiten deines Buches (S. 215-219). Diese sind vom Autor bewusst so angelegt, dass sie an die erste Begegnung mit den Figuren zu Anfang des Romans (z. B. S. 14f.) erinnern.

- Überlege, welche Gemeinsamkeiten es zum Romananfang gibt, und halte diese stichwortartig fest.

--	--	--

- Lege eine zweiseitige Tabelle an, in der du aufführst, welche Figuren im Abschlussgespräch anwesend sind und welche fehlen. Mache dir eine Notiz zum Grund für die Abwesenheit (Heft).
- Betrachte die anwesenden Figuren genauer: Welche Veränderungen stellst du bei ihnen im Vergleich zum Anfang des Romans fest? Ergänze deine Tabelle um weitere Stichwörter (Heft).

Anwesende Figuren	Abwesende Figuren
<ul style="list-style-type: none">• _____ _____	<ul style="list-style-type: none">• _____ _____
<ul style="list-style-type: none">• _____ _____	<ul style="list-style-type: none">• _____ _____



Tauscht euch nun über eure Notizen zu den Figuren aus. Wo kommt ihr zu ähnlichen Ergebnissen? Bei welcher Figur weichen eure Feststellungen voneinander ab?



Zu Beginn des letzten Abschnitts heißt es: „Ausnahmsweise würden sie nicht an den Tischen mit den Providias sitzen. Acht Stühle standen im Kreis, damit sie gemeinsam über ihre Erfahrungen sprechen konnten.“ (S. 215)

- Überlegt gemeinsam, welche Vorteile eine solche Sitzordnung im Vergleich zur bisherigen hat und inwiefern diese neue Sitzordnung auch die Veränderungen innerhalb der Mitglieder der E-Sport-AG widerspiegelt.

Weiter fragt Ms Peterson mit Blick auf die E-Sport-AG: „Aber was glaubt ihr – wie können wir sie verbessern?“

↓ **Tipp:** Bestimme zwei Protokollantinnen/Protokollanten, die eure Ideen festhalten. ↓

- Sammelt die Vor- und Nachteile der E-Sport-AG, wie sie sich für euch am Ende des Romans ergeben.
- Ergänzt die Vorschläge von Emma und Caleb zur Verbesserung der E-Sport-AG (S. 217f.) um eigene Ideen.



Diskutiert abschließend, ob ihr für die Einrichtung einer E-Sport-AG an eurer Schule eintreten würdet.



Formuliere einen Beitrag für eure Schülerzeitung, in dem du für oder gegen eine E-Sport-AG an der eigenen Schule eintrittst. Ziehe dazu ggf. AB 12 heran.

AB 11 Mobbing

Dieses AB bezieht sich auf die Seiten 10, 24, 27, 98f.



Überlegt in der Gruppe, was ihr mit den beiden unten genannten Begriffen verbindet und was sie gemeinsam haben bzw. was sie unterscheidet.

Jemanden ärgern	Mobbing
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•



Recherchiert zum Thema „Mobbing“ im Internet. Tipp: Ihr könnt dazu auf die Webseiten www.bpb.de oder www.schulische-gewaltpraevention.de gehen.

- Notiert euch eine wissenschaftlich gültige Definition von Mobbing und vergleicht diese mit euren Stichpunkten oben.

Unter „Mobbing“ versteht man ...

- Legt eine Liste mit Hinweisen/Hilfestellungen an, die auf den Webseiten gegeben werden: Wie kann man als Betroffener und/oder als Beobachter mit Mobbing-Situationen umgehen?



Kommt in einem Stuhlkreis zusammen und überprüft den Fall „Zach Cook“ (vgl. AB 1 und die oben genannten Seitenzahlen).

- Diskutiert, ob es sich bei Zach Cook um ein Mobbingopfer handelt. Begründet eure Einschätzungen unter Rückgriff auf den Roman „The Good War“.
- Überlegt euch konkrete Schritte, wie man Zach Cook in seiner Situation helfen könnte.



Verfasse einen Brief an eine Figur des Romans „The Good War“ deiner Wahl (Heft). Schildere den Mobbing-Fall Zach Cook und formuliere hilfreiche Hinweise, wie die Figur sich in diesem Fall verhalten könnte. Tipp: Der Brief kann auch an Zach selbst gehen und Hilfestellungen enthalten, wie er sich verhalten könnte.

AB 12 Ego-Shooter – pro und kontra

Dieses AB bezieht sich auf die Seiten 32, 42f., 59f., 64ff., 69f., 116ff., 170ff. und 214ff.

Ego-Shooter sind Computerspiele, bei denen geschossen wird und der Spieler die 3D-Spielwelt aus der Ich-Perspektive, der FPV (= First-Person-View), erlebt. Zu ihnen zählen z. B. Counter-Strike, Doom oder Team-Fortress 2. Sie sind besonders bei männlichen Jugendlichen sehr beliebt, werden aber auch sehr emotional und hitzig diskutiert. Ein Vorwurf: Sie fördern Verrohung und Gewalt.

 Nachfolgend findest du verschiedene Argumente zu Ego-Shooter-Spielen. Markiere, ob es sich um ein Pro- (grün) oder um ein Kontra-Argument (rot) handelt.

<input type="radio"/>	Ich spiele Ego-Shooter, um mich nach einem anstrengenden Schultag abzueagieren. Besonders bei Counter-Strike komme ich richtig gut runter. Anton (16)	<input type="radio"/>	Das gezielte Töten und das Sich-Verabreden zum Töten fördern die Gewaltbereitschaft und führen zu Abstumpfung und Verrohung. Ida-Elisa (17)	<input type="radio"/>	Echt gut finde ich, dass man diese Ego-Shooter im Team spielen kann. So „ego“ sind die gar nicht. Ich habe online Freunde, mit denen ich mich zum Zocken verabrede. Paul (16)
<input type="radio"/>	Bei Ego-Shootern muss man sich mega konzentrieren. Man spielt das nicht einfach mal so, sondern will ja gewinnen. Sonst gibt das auch leicht mal Ärger mit dem Team. Kalle (15)	<input type="radio"/>	Ganz klar vermitteln solche Spiele genau die falschen Werte. Wir haben ohnehin genug Probleme mit Gewalt. In den Spielen wird das positiv dargestellt. Anna (15)	<input type="radio"/>	Es heißt ja immer, die Ego-Shooter fördern die Gewaltbereitschaft. Das ist aber überhaupt nicht erwiesen. Ich baue eher Aggressionen ab, wenn ich zocke. Ahmad (16)
<input type="radio"/>	Ich kenne genügend Leute, die fast nur noch vor solchen Spielen sitzen. Die sind schon richtig süchtig. Und bewegen tun sie sich auch kaum noch. Höchstens die Finger. Timon (16)	<input type="radio"/>	Neuere Forschungen der Uni Genf haben ergeben, dass Spiele wie Call of Duty oder Doom die Aufmerksamkeit und die räumliche Wahrnehmung fördern. Lea (17)	<input type="radio"/>	Klar spielt man viele Spiele im Team. Aber die Freunde sind dann online. In Wirklichkeit ist der Spieler isoliert – er sitzt ja bei sich zu Hause vor dem PC. Emir (18)

 Überlegt gemeinsam, welche Argumente ihr für besonders überzeugend haltet und welche weniger stechen. Nummeriert die Argumente entsprechend.

 Überlegt euch bzw. recherchiert weitere Argumente für oder gegen Ego-Shooter.

 Kommt zu einer Fishbowl-Diskussion zum Thema „Ego-Shooter – Fluch oder Segen“ zusammen. Tipp: Ihr könnt zwei Protokollantinnen/Protokollanten bestimmen, die Pro- und Kontra-Argumente mitnotieren.
(Der Methodenkasten FISHBOWL-DISKUSSION befindet sich im Anhang.)

AB 13 Nationalsozialismus und Holocaust

Dieses AB bezieht sich auf die Seiten 69, 97, 119f., 135f. und 165ff.



Die Nationalsozialisten (NS) unter der Führung Adolf Hitlers teilten die Weltbevölkerung in Rassen ein und übertrugen auf diese Weise eine Lehre, die im 19. Jahrhundert für das Tierreich entwickelt worden war, auf die Menschen. Die Existenz auf der Erde betrachteten sie als einen ewigen Kampf zwischen den Rassen um das Überleben.

- Lies den nachfolgenden Auszug aus einer Schrift der NS.
- Markiere in drei verschiedenen Farben, welche Rassen unterschieden werden und was du – aus der Sicht der NS (!) – über sie erfährst.

Die einen suchen diesen durch Bedürfnislosigkeit, Fügsamkeit, Zähigkeit, vielfach auch Fleiß und allmähliches unmerkliches Eindringen in schon bevölkerte Räume auszufechten. Sie zeichnen sich durchgehend durch eine außerordentliche Fruchtbarkeit aus, aber vermeiden möglichst den offenen Kampf zur Sicherung des Lebensraumes für ihre Nachkommen. – Zu diesen „Kuli- oder Fellachen Rassen“ gehört die Überzahl der Bevölkerung des Erdballs, das Gros [= die Mehrzahl] der farbigen Menschen Asiens und Afrikas und das [...] Volkstum Russlands. – Ein kleiner, aber mächtiger Teil der Erdbevölkerung wählte den Weg der Parasiten. Er sucht sich durch intelligente und heuchlerische Einfühlung und Überlistung in bodenständigen Volkstümern einzunisten, diese mit händlerischer Schlauheit um den Ertrag ihrer Arbeit zu bringen und durch raffinierte geistige Zersetzung der Selbstführung zu berauben. Die bekannteste und gefährlichste Art dieser Rasse ist das Judentum. – Die dritte Gruppe endlich führt den Kampf offen, mit Wagemut und selbstbewusstem Einsatz rassischer Kraft. Sie umfasst die ausgesprochenen Herren- und Kriegerrassen. Sie ringen mit der Natur, um ihr Nahrung und Schätze des Bodens abzugewinnen, erst als Jäger, dann als Hirten und Bauern. Aber sie greifen auch zum Schwerte, wenn man sie ihrer Freiheit berauben will oder andere, insbesondere niedere Rassen, ihrem Nachwuchs einen Lebensraum streitig machen wollen, den diese ungenügend zu nutzen wissen. [...] Die bedeutsamste unter ihnen ist die nordische geblieben, die sich mit ihrer Arbeits- und Wehrkraft über die Hälfte des Erdballs erobert und mit ihrer Technik und Wissenschaft ihn heute fast ganz unterworfen hat, das Vorvolk dieser Rasse aber ist das deutsche ...

Zimmermann, K.: Die geistigen Grundlagen des Nationalsozialismus. Leipzig 1933, S. 73ff.



Diskutiert miteinander, was ihr von der Einteilung der Weltbevölkerung in sog. „Rassen“ haltet.



Während der Zeit der NS (1933-1945) und des Zweiten Weltkriegs (1939 – 1945) wurden ca. 60 Mio. Menschen getötet, viele davon wurden vorsätzlich ermordet. Unter den Toten befinden sich ca. 6 Mio. europäische Jüdinnen und Juden und z. B. über 20 Mio. Menschen aus der Sowjetunion (= Russland und angegliederte Staaten).

- Stellt einen Zusammenhang her zwischen der Weltanschauung der NS (Text oben) und den genannten Opferzahlen.
- Klärt gemeinsam die Begriffe „Völkermord“ und „Holocaust“.

AB 14 Anne Frank – ein deutsches Mädchen

Dieses AB bezieht sich auf die Seiten 143ff., 156f. und 168f.



Recherchiere Hintergrundinformationen zu Anne Frank.

Ergänze den unten angefangenen Steckbrief. Hinweis: Du kannst dazu z. B. die Seiten des Anne-Frank-Zentrums (www.annefrank.de) oder LeMO.de (www.dhm.de/lemo) besuchen.

Name: _____

Geburtstag und -ort: _____

Todestag und -ort: _____

Familie und Freunde (Wer war ihr wichtig?): _____

Lebensstationen (Wo war sie wann?): _____

Warum wurde Anne von den Nazis verfolgt? _____

Besonderheiten: _____



Nachfolgend findest du einige Zitate aus Anne Franks Tagebuch. Lies sie durch und markiere das Zitat, das dich am meisten anspricht. Zitate aus: Anne Frank Tagebuch. S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt a. M.

„Ich finde es seltsam, dass erwachsene Menschen so schnell, so viel und über alle Kleinigkeiten Streit anfangen. Bisher dachte ich immer, dass nur Kinder sich so zanken und dass sich das später legen würde.“

(Tagebucheintrag, 28.09.1942)

„Reichtum, Ansehen, alles kann man verlieren, Aber das Glück im eigenen Herzen kann nur verschleiert werden und wird Dich immer, solange Du lebst, wieder glücklich machen.“

(Tagebucheintrag, 23.03.1944)

„Geh hinaus in die Felder, die Natur und die Sonne, geh hinaus und versuche das Glück in Dir selbst zurückzufinden; denke an all das Schöne, was in Dir selbst und Dich herum wächst und sei glücklich.“

(Tagebucheintrag, 07.03.1944)

„Oh ja, ich will nicht umsonst gelebt haben wie die meisten Menschen. Ich will den Menschen, die um mich herum leben und mich doch nicht kennen, Freude und Nutzen bringen. Ich will fortleben, auch nach meinem Tod.“

(Tagebucheintrag, 05.04.1944)

„Wie schön und gut wären alle Menschen, wenn sie sich jeden Abend die Ereignisse des Tages vor Augen riefen und prüften, was an ihrem eigenen Verhalten gut und was schlecht gewesen ist. Unwillkürlich versucht man dann jeden Tag aufs Neue, sich zu bessern.“

(Tagebucheintrag, 06.07.1944)

„Es ist ein Wunder, dass ich nicht alle Erwartungen aufgegeben habe, denn sie scheinen absurd und unausführbar. Trotzdem halte ich an ihnen fest, trotz allem, weil ich noch immer an das Gute im Menschen glaube.“

(Tagebucheintrag, 15. 07.1944)



Stellt euch eure favorisierten Zitate gegenseitig vor.

- Begründet, warum ihr euch genau für dieses Zitat entschieden habt.
- Überprüft im Roman, welche Textstellen Emma am meisten angesprochen haben, und diskutiert mögliche Gründe dafür.
- Diskutiert miteinander, warum sich Emmas Sichtweise der E-Sport-AG durch die Beschäftigung mit Anne Frank grundlegend verändert.

AB 15 Die deutsche Wehrmacht

Dieses AB bezieht sich auf die Seiten 61f., 125f. und 165ff.

Im Computerspiel „The Good War“ treten die Alliierten (USA, Großbritannien, UdSSR und Verbündete) gegen die sog. „Achsenmächte“ (Deutschland, Italien, Japan und Verbündete) an. Eine zentrale Frage im Roman ist die nach der Rolle der deutschen Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg und im Holocaust, konkret: Welche Verantwortung tragen deutsche Soldaten für Kriegsverbrechen und Judenvernichtung? Im Roman finden sich verschiedene Aussagen dazu:

„Wenn man auf der Seite der Achsenmächte ist, ist man die Wehrmacht. Die deutsche Armee. Die deutschen Soldaten waren nicht dasselbe wie die Nazis. Sie versuchten nicht, alle Juden auszurotten. Sie haben nur ihre Pflicht getan.“

Figur: _____

Zusammenhang: _____

„Dieser Mythos ist gründlich widerlegt worden. Fast alle Historiker des Zweiten Weltkriegs sind sich einig, dass die Wehrmacht bei der Ermordung der Juden mit den Nazis kooperierte.“

Figur: _____

Zusammenhang: _____

 Ordne diese Zitate den entsprechenden Figuren zu. Kläre kurz den Zusammenhang, in dem sie stehen. Wer sagt das zu wem? Was ist der Anlass? Was folgt darauf?

 Überprüfe die Aussagen mithilfe der angefügten Materialien. Gehe dabei wie im Methodenkasten „Materialgestütztes Schreiben“ beschrieben vor.

 Stell dir vor, die Ironville Middle School hat dich als Expertin/Experten um eine kurze Stellungnahme zur Rolle der deutschen Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg gebeten ...

- Verfasse diese Stellungnahme (Heft, 1 Seite). Formuliere dafür eingangs deine Meinung zur Rolle der deutschen Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg und belege diese mithilfe von Argumenten, Fakten und Beispielen aus den Materialien. Schließe mit einer klaren Bewertung.

MATERIALGESTÜTZTES SCHREIBEN

Beim materialgestützten Schreiben greift ihr – wie der Name sagt – auf Material zurück, das euch mit Meinungen, Argumenten, Daten und Fakten zum Thema versorgt. Das Material kann ganz unterschiedlicher Natur sein, so können z. B. kurze Texte zur Verfügung gestellt werden, aber auch Grafiken, Tabellen und Bilder. Die Auswahl dessen, was ihr für eure Aufgabe benötigt, ist euch überlassen. Geht dabei wie folgt vor: Lest die Texte bzw. studiert die Grafiken und Bilder. Formuliert ggf. zu jedem Material einen kurzen Satz, worum es in dem Material geht und was es Besonderes aussagt. Klärt dann unbekannte Begriffe, offene Fragen und unklare Zusammenhänge. Nummeriert die Materialien so, das deutlich wird, welches Material euch bei Bearbeitung eurer Aufgabe am ehesten hilft. Schreibt die wichtigsten Informationen stichwortartig heraus. Verfasst dann einen Text zur Aufgaben- bzw. Fragestellung. In dem Text kommen die Informationen aus den Materialien vor. Es wird aber nicht unbedingt genau zitiert mit Seiten- und Zeilenangabe, sondern der Verweis auf das jeweilige Material erfolgt allgemeiner, indem z. B. der Titel des Textes oder der Autor als Autorität auf dem jeweiligen Gebiet genannt wird. Es dürfen auch Informationen o. Ä. weggelassen werden, wenn ihr sie für eure Argumentation nicht benötigt.

M
1

In den Wehrmachtsrichtlinien heißt es am 8. September 1941:

Der bolschewistische [hier: sowjetische] Soldat hat jeden Anspruch auf Behandlung als ehrenvoller Soldat nach dem Genfer Abkommen verloren.
(Original, BArch RW 6/279, Bl. 15 – 20)

M
2

Der sogenannte „Kommissarbefehl“ des Oberkommandos der Wehrmacht an alle Einheiten vom 6.6.1941 richtet sich gegen die politischen Offiziere der sowjetischen Armee:

Die Truppe muss sich bewusst sein:

1. *In diesem Kampf ist Schonung und völkerrechtliche Rücksichtnahme gegenüber diesen Elementen falsch. Sie sind eine Gefahr für die eigene Sicherheit und die schnelle Befriedung der eroberten Gebiete.*

2. *Die Urheber barbarisch-asiatischer Kampfmethoden sind die politischen Kommissare. [...] Sie sind daher, wenn im Kampf oder Widerstand ergriffen, grundsätzlich sofort mit der Waffe zu erledigen.*

(BArch MA, RW 4/v. 578, Bö. 42-44)

M
3

In einer Sonderausgabe zum Thema sowjetische Kriegsgefangene für die Bundeszentrale für politische Bildung wird festgestellt:

*Das Deutsche Reich hat internationale Abkommen unterzeichnet, die eine humane Behandlung von Kriegsgefangenen festlegen. Bei den sowjetischen Kriegsgefangenen hält die Wehrmacht sie jedoch absichtlich nicht ein. Politische Kommissare der Roten Armee und andere Gefangene werden erschossen, vor allem im ersten Kriegsjahr. Unzureichende Versorgung führt zum Hungertod von Millionen. Zwar bessert sich die Lage der Rotarmist*innen in deutscher Gefangenschaft ab Mitte 1942 ein wenig, weil sie als Arbeitskräfte immer wichtiger werden. Ihre Behandlung ist jedoch bis zum Kriegsende viel schlechter als die der Kriegsgefangenen aus anderen Ländern.*

(Quinkert, B./Blank, M.: Dimensionen eines Verbrechens. Sowjetische Kriegsgefangene im Zweiten Weltkrieg. Bonn 2022, S. 15 (= Sonderausgabe Metropol-Verlag für die Bundeszentrale für politische Bildung))

M
4

Der Geschichtswissenschaftler Arnulf Scriba schreibt 2015:

Die Wehrmachtsführung beteiligte sich an Hitlers völkerrechtswidrigem Vernichtungskrieg gegen die Sowjetunion [...]. Sie akzeptierte die Ermordung hunderttausender jüdischer und slawischer Zivilisten oder kommunistischer Politikommissare durch Einsatzgruppen in den der Wehrmacht unterstellten besetzten Gebieten. Die Massenerschießungen sollten nach Anweisungen des OKW [= Oberkommando der Wehrmacht] verborgen abseits der Kampfgebiete stattfinden, um die Moral der kämpfenden Truppe durch die Konfrontation mit der ‚Vernichtung‘ nicht zu untergraben. Dennoch kam es bei Exekutionen wiederholt zur engen Zusammenarbeit zwischen den Einsatzgruppen und der Wehrmacht, die Transportkapazitäten zur Verfügung stellte oder Gelände abspernte. Einzelne Wehrmachtsverbände führten selbständig Mordaktionen an der Zivilbevölkerung durch, auch ‚ermuntert‘ durch den ‚Reichenau-Befehl‘, in dem der Generalfeldmarschall von Reichenau 1941 die Soldaten zur ‚Vernichtung des jüdischen Untermenschentums‘ aufrief.

(www.dhm.de/lemo/kapitel/der-zweite-weltkrieg/kriegsverlauf/wehrmacht.html)

M
5

In einem Interview der Süddeutschen Zeitung äußert sich im Jahr 2011 der Historiker Christian Hartmann:

SZ: *Wie tief war denn die deutsche Wehrmacht in die Verbrechen verstrickt?*

Hartmann: *Als Institution ist die Wehrmacht für furchtbare Verbrechen verantwortlich gewesen. Anders ist es dagegen mit der individuellen Verantwortung. Viele Soldaten sind schuldig geworden, aufs Ganze gesehen bleibt aber die Zahl der Täter relativ klein. [...] Hitler [...] installiert drei konkurrierende Gruppen. Neben der Wehrmacht und der Zivilverwaltung die Wirtschaftsorganisation Ost von Reichsmarschall Hermann Göring, die die Gebiete ausbeutete, und die SS- und Polizei-Verbände von SS-Chef Heinrich Himmler.*

SZ: *Zynisch formuliert: Es gab eine Art Arbeitsteilung ...*

Hartmann: *So ist es. [...] Vorne fräst sich die Wehrmacht ins Land, und dann werden die eroberten Gebiete im Sinne der NS-Ideologie umgestaltet. [...] Je weiter sie von der Front ins Hinterland kamen, desto größer ist die Chance, zum Täter zu werden. Die Masse der Wehrmacht war vorne an der Front eingesetzt. Dennoch: Die Wehrmacht als Organisation war an allen Verbrechen dieses Krieges beteiligt.*

(www.sueddeutsche.de/politik/hitler-vernichtungskrieg-1.1111250)



Lest euch eure Stellungnahmen gegenseitig vor und diskutiert sie auf dem Hintergrund eurer neu erworbenen Erkenntnisse zur Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg.

AB 16 Nazis heute und ihre Symbole

Dieses AB bezieht sich u.a. auf die Seiten 55, 71ff., 79, 105ff., 118f., 122ff., 139ff. und 200ff.



Nachfolgend findest du einige Symbole und Erkennungszeichen von Neonazis heute. Kreuze an, welche der Symbole/Erkennungszeichen im Roman „The Good War“ vorkommen und notiere entsprechende Seitenzahlen.

Texte: Jan-Christian Schwarz

<input type="radio"/> S. ____ _____	Runen waren Schriftzeichen der Germanen. Am bekanntesten ist die Sigrune . Sie steht für den Donnergott Thor/Donar, sieht aus wie ein Blitz und steht in der germanischen Mythologie für „Sieg“. Die doppelte Sigrune war das Symbol der Waffen-SS. Die Verwendung dieses Symbols ist in Deutschland strafbar.	<input type="radio"/> S. ____ _____	Das Hakenkreuz ist das Erkennungszeichen der NS. Es wurde 1933 offizielles Staatssymbol des NS-Deutschlands. Das Zeichen ist schon in der Frühgeschichte verwendet worden und steht für ein Sonnenrad. Wer es allerdings heute benutzt, spricht sich gegen das Grundgesetz und die Menschenrechte und für die Terrorherrschaft der NS aus. Die Verwendung dieses Erkennungszeichens ist in Deutschland strafbar.
<input type="radio"/> S. ____ _____	Der Hitlergruß stand historisch für die Treue zur nationalsozialistischen Bewegung und ihrem Führer Adolf Hitler. Er bestand im schräg nach oben ausgestreckten rechten Arm, kombiniert mit der Grußformel „ Heil Hitler “ oder „ Sieg Heil “. Er geht nicht auf die NS zurück, sondern fand sich bereits im Alten Rom. In der Nazi-Zeit wurde er durch Erlasse quasi zum Pflichtgruß. Die Verwendung dieses Grußes ist in Deutschland strafbar.	<input type="radio"/> S. ____ _____	Als verdecktes Symbol verwenden Neonazis heute Zahlencodes . Sie stehen z. B. für die Position eines Buchstabens im Alphabet. So bedeutet 88 z. B. „HH“ und steht für „Heil Hitler“, 18 meint „Adolf Hitler“ oder 14 spielt an auf die sog. „vierzehn Worte“ des Rechtsterroristen David Lane, der das „Überleben der weißen Rasse“ sichern wollte. Die Zahlencodes können auch miteinander kombiniert werden (1488 oder 1888), z. T. werden sie auch mit abgekürzten Wörtern verbunden (RaHoWa14 = Racial Holy War ...).



Während die Symbole und Erkennungszeichen in den USA im Rahmen der sog. „Meinungsfreiheit“ erlaubt sind, fallen viele von ihnen unter das deutsche StGB (Strafgesetzbuch).

- Lest den Paragraphen 86 und klärt unbekannte Begriffe.
- Überlegt gemeinsam, was ihr über ein Verbot von Nazi-Symbolen und Erkennungszeichen denkt.



Diskutiert im Plenum, ob ein Verbot der Symbole die Spieler des „Achsenteam“ im Roman von einer Verwendung derselben abgehalten hätte. Geht dabei differenziert auf die einzelnen Teammitglieder ein.



Recherchiere, welche weiteren gesetzlichen Bestimmungen es gegen Neonazis und ihre Aktivitäten in Deutschland gibt.

Verbreiten von Propagandamitteln verfassungswidriger und terroristischer Organisationen

(1) Wer Propagandamittel [...] die nach ihrem Inhalt dazu bestimmt sind, Bestrebungen einer ehemaligen nationalsozialistischen Organisation fortzusetzen, im Inland verbreitet oder der Öffentlichkeit zugänglich macht oder zur Verbreitung im Inland oder Ausland herstellt, vorrätig hält, einführt oder ausführt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft. [...]

(4) Die Absätze 1 und 2 gelten nicht, wenn die Handlung der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient.

(5) Ist die Schuld gering, so kann das Gericht von einer Bestrafung nach dieser Vorschrift absehen.

Strafgesetzbuch der BRD. München 2020

AB 17 Über das Buch hinaus (Referate und Präsentationen)

Der Roman „The Good War“ reißt eine ganze Fülle von Themen an. Obwohl er insgesamt „fiktional“ (d. h. ausgedacht) ist, sind viele dieser Themen auch in der Realität aktuell und von Interesse. Manches wird im Roman ausführlicher behandelt, anderes nur kurz angeschnitten. Einige Themen bieten interessante Hintergrundinformationen zum Roman und dessen Entstehung selbst, etliche weisen weit über den Roman hinaus und sind z. B. eingeflossen in das vorliegende Arbeitsmaterial. Alle diese Themen ermöglichen euch, sie im Rahmen von (Kurz-)Referaten oder Präsentationen zu vertiefen.



Lest die Liste der Themenvorschläge. Tauscht euch zu zweit darüber aus und entscheidet euch für ein Thema, das ihr im Rahmen eines Referates (5-7 Minuten) oder einer Präsentation erarbeitet.

Morton Rhue: Ein politischer Autor	Waffen tragen und Waffenrecht in den USA	Das amerikanische Schulsystem
Die erfolgreichsten Ego-Shooter-Spiele	„Die Welle“: Morton Rhues berühmtestes Buch	Neonazis in den USA
Berühmte Verschwörungstheorien	E-Sport auf dem Vormarsch in deutschen Sportvereinen	Mobbing: Diese Organisationen helfen

Methodenkasten GELUNGENE REFERATE

Hinweis: Referate/Präsentationen basieren auf schriftlichen Vorarbeiten. Jedoch: Bei der Umsetzung sind sie ein Sprechakt und müssen hörend verstanden werden. Auf Folgendes solltet ihr achten:

Grundsätzliches:

- Zuhörer neugierig machen
- Zuhörer einbeziehen, Blickkontakt suchen
- Nur über Dinge sprechen, die sicher beherrscht werden
- Nicht vom Blatt ablesen, mit Karteikarten arbeiten
- Langsam und deutlich sprechen
- Kurze Sätze formulieren (nicht mehr als ein Nebensatz pro Satz)
- Von einem gut sichtbaren Platz aus präsentieren
- Jede längere Information veranschaulichen (Zahlen, Fakten, Daten, Definitionen auf Folie; jedes Schaubild braucht eine Überschrift, Stichworte verwenden)
- Gegen Ende signalisieren, dass man zum Schluss kommt (das dann aber auch tun!)

Einleitung:

- Begrüßung
- Ggf. Vorstellung
- Anschaulichen Einstieg wählen („Lust auf mehr machen!“), daraus Thema herleiten

- Verlauf erläutern (Dauer, Aufteilung, Gliederung in Abschnitte)
- Regeln für Zuhörer nennen (Fragen im Anschluss? Handout?)

Schluss:

- Fazit oder Zusammenfassung der wichtigsten Punkte, evtl. Ausblick (weitere Forschungen, folgendes Referat)
- Ggf. eigene Meinung zum Thema sagen
- Ggf. Fragen beantworten

Paper/Handout:

- Enthält Namen des Referenten, Kursleiters, Kurses
- Ist fehlerfrei
- Soll Referat nur stützen oder ergänzen, nicht ersetzen
- Hauptinhalte und/oder Zusatzinformationen kurz und übersichtlich präsentieren (Schaubilder, Grafiken, Karten etc. aufs Papier bringen)
- Quellen- und Literaturhinweise geben

Materialien und Medien

Methodenkästen

Methodenkasten REGIEBUCH

Ein Regiebuch hält vorab fest, wer und was in einer Spielszene vorkommen und wie das Gespielte und Gesagte präsentiert werden. Ihm gehen gründliche Vorüberlegungen/Vorarbeiten an der Textvorlage voraus. Im Nachhinein müssen die Spielerinnen und Spieler sich aber nicht strikt an das Regiebuch halten, solange sie die Grundüberlegungen beibehalten. Ein Regiebuch enthält eine Überschrift für die geplante Spielszene und mindestens drei Spalten (Figur – Handlung – Sprechtext); diese können noch um weitere Spalten ergänzt werden, die z. B. Stichworte zur Ausstattung der Bühne oder sogar kleine Skizzen enthalten.

Methodenkasten STANDBILDER

Mithilfe von Standbildern und Monologen können Figuren in ihren Haltungen, Gefühlen und ihrem Verhältnis zueinander veranschaulicht werden. Zur Anfertigung der Standbilder benötigt ihr mindestens einen Regisseur sowie je einen Mitspieler für jede vorgesehene Figur. Die Gruppe aus Regisseur und Mitspieler(n) liest den Text gründlich und diskutiert ihn. Auf Basis des Texts werden die Standbilder entworfen. Ggf. wird vorab eine Skizze angefertigt. Aufbau und Betrachtung der Standbilder geschehen in konzentrierter Stille. Das gilt für die vorführende Gruppe ebenso wie für das Plenum. Nachdem in der Erarbeitungsphase (Gruppendiskussion) die Gruppe gemeinsam Gelegenheit hatte, die grundsätzliche Richtung für das Standbild vorzugeben, ist in der Aufbauphase allein der Regisseur der Handelnde. Die Mitspieler stellen sich hin und sind dann „Material“ in den Händen des Regisseurs, d. h. er formt mit ihnen die Standbilder. Der Regisseur bestimmt mit seinen Händen die Körperhaltung der Figur. In den Gesichtern der Mitspieler wird nicht mit Händen gearbeitet, dort macht der Regisseur die entsprechende Mimik vor. Auf ein Signal des Regisseurs hin werden Haltung, Gestik und Mimik „eingefroren“, d. h. sie bleiben bis zum Ende der Vorführungsphase unbeweglich erhalten. Das Plenum erhält Zeit, die Seheindrücke zum Standbild zu notieren; das ist besonders bei mehreren Standbildern in Folge wichtig (es kann ggf. auch fotografiert werden). Anschließend diskutiert das Plenum die Standbilder, d. h. es überlegt gemeinsam, ob die Standbilder zu den Figuren passen, die richtigen Handlungssequenzen wiedergeben sind etc. Tipp: Die Standbilder können durch passende Kurzzitate aus dem Buch ergänzt werden, die z. B. vom dritten Gruppenmitglied verlesen werden.

Methodenkasten FISHBOWL-DISKUSSION

Bei einer Fishbowl-Diskussion diskutiert eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern in der Mitte des Raumes miteinander. Sie bildet den inneren Kreis. Dabei wird sie von einer Gruppe beobachtet (wie Fische in einem Aquarium, daher „Fishbowl“), die um die innere Gruppe herumsitzt. Während sich die innere Gruppe inhaltlich zu einem Thema austauscht, konzentriert sich der äußere Kreis nicht nur auf das Inhaltliche, sondern besonders auch auf das Diskussionsverhalten der Teilnehmenden. In der Nähe des inneren Kreises bleibt ein Stuhl frei, auf den sich Mitglieder des äußeren Kreises setzen können, wenn die Diskussion stockt oder jemand eine Idee für ein gutes weiteres Argument hat. Das Ziel der Fishbowl-Methode ist es, dass sich Diskutierende nicht nur fundiert miteinander austauschen, sondern auch in einer **respektvollen und angemessenen Art und Weise**.

Textgrundlage

Morton Rhue: The Good War. Wenn aus Spiel Realität wird. Aus dem Englischen übersetzt von Angela Lück. München: dtv 2024 (dtv Reihe Hanser).

Autor Morton Rhue alias Todd Strasser

- https://de.wikipedia.org/wiki/Todd_Strasser
- <https://www.dtv.de/buch/the-good-war-44484>

Thematische Bezüge (in Auswahl)

- <https://www.bpb.de/lernen/angebote/grafstat/mobbing/46557/m-02-03-taeter-warum-wird-jemand-zum-mobber/> (Mobbing)
- <https://www.malteser.de/aware/hilfreich/mobbing-hilfe-fuer-betroffene.html> (Mobbing)
- <https://www.news4teachers.de/2019/11/das-spielen-von-ego-shootern-wirkt-sich-positiv-auf-unsere-aufmerksamkeit-aus-interview-mit-wissenschaftlerin-daphne-bavlier/> (Ego-Shooter, E-Sport)
- <https://www.schau-hin.info/grundlagen/ballerspiele-egoshooter-und-killergames> (Ego-Shooter, E-Sport)
- <https://www.zdf.de/kinder/logo/die-nationalsozialisten-und-der-holocaust-100.html> (NS und Holocaust)
- <https://www.annefrank.org/de/anne-frank/vertiefung/was-ist-der-holocaust/> (NS und Holocaust)
- www.annefrank.de (Anne Frank)
- www.dhm.de/lemo (Anne Frank)
- <https://www.dhm.de/lemo/kapitel/der-zweite-weltkrieg/voelkermord.html> (Deutsche Wehrmacht)
- <https://www.stsg.de/cms/torgau/aktuelles/kalenderblatt-der-ueberfall-auf-die-sowjetunion-vor-80-jahren-und-die-rolle-der> (Deutsche Wehrmacht)
- https://demokratieundvielfalt.de/wp-content/uploads/2017/02/Kennzeichen_und_Symbole_der_rechtsextremen_Szene.pdf (Neonazis)
- https://www.netzwerk-courage.de/wp-content/uploads/2023/05/Flyer_Codes_Styles_2018_Sachsen.pdf (Neonazis)

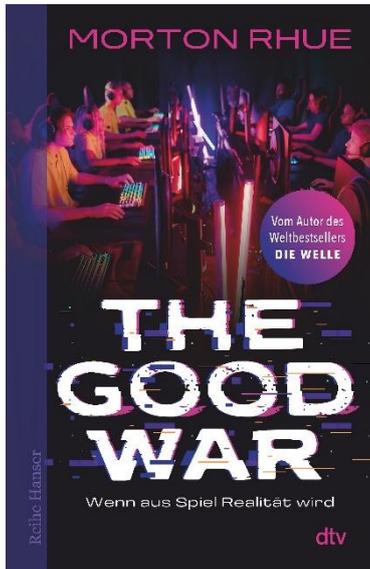
Textquellen

- Zimmermann, K.: Die geistigen Grundlagen des Nationalsozialismus. Leipzig 1933, S. 73ff. (= Das Dritte Reich. Bausteine zum neuen Staat und Volk) (NS-Ideologie, Rassismus)
- Anne Frank Tagebuch. Einzig autorisierte und ergänzte Fassung Otto H. Frank und Mirjam Pressler © 1991 by ANNE FRANK-Fonds, Basel. Alle Rechte vorbehalten S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main. Mit freundlicher Genehmigung des S. Fischer Verlags, Frankfurt am Main.
- Anordnungen für die Behandlung sowjetischer Kriegsgefangener in allen Kriegsgefangenenlagern. Abschrift als Anlage zum Schreiben des Oberkommandos der Wehrmacht vom 8. September 1941 (Tagebuch-Nr. 3058/ 41 geh.), Original, BArch RW 6/279, Bl. 15 – 20. (Verbrechen der Wehrmacht)
- Richtlinien für die Behandlung politischer Kommissare [Kommissarbefehl], 6. Juni 1941, Original, BArch MA, RW 4/v. 578, Bö. 42 – 44. (Verbrechen der Wehrmacht)
- Quinkert, B./Blank, M.: Dimensionen eines Verbrechens. Sowjetische Kriegsgefangene im Zweiten Weltkrieg. Bonn 2022, S. 15 (= Sonderausgabe Metropol-Verlag für die Bundeszentrale für politische Bildung) (Verbrechen der Wehrmacht)
- Scriba, A.: Die Wehrmacht, in: Lebendiges Museum Online, Stiftung Deutsches Historisches Museum, Berlin.
- <https://www.dhm.de/lemo/kapitel/der-zweite-weltkrieg/%20kriegsverlauf/wehrmacht.html> (Verbrechen der Wehrmacht) [letzter Zugriff: 5.6.2024]
- <https://www.sueddeutsche.de/politik/hitler-vernichtungskrieg-1.1111250> (Verbrechen der Wehrmacht) [letzter Zugriff: 5.6.2024]
- Strafgesetzbuch der Bundesrepublik Deutschland. 2020. (Textauszug §86)

Bildnachweise

- <https://de.vecteezy.com/vektorkunst/3383582-person-symbol-vektor-mannlich-und-weiblich-symbol-vektor> (Schattenrisse Jungen Mädchen, gemeinfrei)
- https://de.freepik.com/vektoren-premium/lehrerin-vektorsilhouette-8_62629621.htm (Schattenriss Lehrerin, gemeinfrei)
- <https://www.annefrank.org/nl/Anne-Frank/De-nazis-bezetten-Nederland/Naar-het-Joods-Lyceum/> (Foto Anne Frank, gemeinfrei)
- ((s. Link: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Anne_Frank_lacht_naar_de_schoolfotograaf.jpg))

Impressum



Morton Rhue
The Good War
Wenn aus Spiel Realität wird
Aus dem Englischen von Angela Lück
224 Seiten

10,00 [D]; 10,30 [A]; 13,90 SFR
ISBN: 978-3-423-62805-1

© 2024 dtv Verlagsgesellschaft mbH & Co.KG, München

Alle Rechte vorbehalten

dtv

Reihe Hanser

Tumblingerstraße 21

80337 München

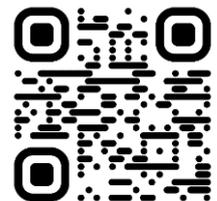
www.dtv.de

Warum nicht auch mal Reinhören?



Lockern Sie Ihre Unterrichtseinheit mit Hörausschnitten auf und nutzen Sie diese als Anregung für das szenische Lesen von Textabschnitten. Nehmen Sie mit Ihren Schülern einzelne Kapitel als Hörspiel auf, entwickeln Sie eine Podcast-Folge zu einem der Kernthemen oder lassen Schüler einzelne Kapitel als Audiofile neu erzählen.

„The Good War“ als Hörbuch, mitreißend gesprochen von Julian Horeyseck, gibt es auf allen gängigen Streaming- und Downloadplattformen. Hier geht es zu den Anbietern:



dtv Reihe Hanser

<http://www.dtv.de/lehrer>

Idee, Konzeption und Redaktion

Marlies Koenen

INSTITUT FÜR IMAGE+BILDUNG, Leipzig 2024