

# Soundwords – Arbeit mit den Comics

## *Sumpfland* und *Kaleidoskop* von moki

*Aus dem Workshop „Soundwords in Comics: Geräusche sichtbar machen“*

*Geplant, erprobt und evaluiert von Studierenden des Studiengangs Master of Education, im Rahmen des Seminars „Literarische Mehrsprachigkeit mit Comics“ an der Humboldt-Universität zu Berlin (geleitet von Dr. Farriba Schulz)*

*Umgesetzt in Grundschulklassen der 4. bis 5. Jahrgangsstufe*

### **Kurzbeschreibung**

In diesem Workshop geht es darum, dass sich Schüler-innen mit Soundwords (lautmalerische Wörter, Onomatopoesie) in Comics, ihrer Funktion, Wirkung und Gestaltung auseinandersetzen. Hierfür entwickeln die Teilnehmenden auf der Grundlage einer Comic-Doppelseite eigene Text-Bild-Verbindungen, indem sie mit Soundwords Comics gestalten. Durch das visuelle Experimentieren mit Sprache wird die Wirkung von Lauten und Geräuschen erfahrbar gemacht.

### **Arbeitsformat**

Sprachgestaltung durch das Anwenden von Soundwords in Comics

### **Ziele und Wirkungen**

- Förderung der kreativen Auseinandersetzung mit Text und Bild
- Sensibilisierung für die Wirkung von lautmalerischen Wörtern (Onomatopoesie)
- Stärkung von Sprachgefühl, Ausdruckskraft und visueller Gestaltungskompetenz
- Reflexion über die Wirkung von Text in Bildmedien
- Förderung von Teamarbeit und kooperativem Arbeiten

## **Dauer**

90 Minuten

## **Gruppenstärke**

Schulklasse

## **Material**

- Doppelseiten aus den Comicbänden *Kaleidoskop* (S. 78-79) und *Sumpfland* (S. 14-15) von moki in DIN-A3-Format ausgedruckt (siehe Material)
- Sprech- und Denkblasen (siehe Material)
- Bunt- und Filzstifte
- Scheren und Kleber
- Die Comicbände *Kaleidoskop* und *Sumpfland*
- Ggf. PowerPoint mit Einführung und Definition von Soundwords mit Beispielen (mehrsprachig)

## **Setting**

- Klassenraum mit Gruppentischen
- Smartboard (oder ähnliches)

## **Räumliche Voraussetzung**

Gruppentische, Beamer mit PC oder Smartboard für PP-Präsentation und Einführung

## **Sprache**

Deutsch

## **Vorbereitung/Aufwand**

- Bereitstellung und Ausdruck der Comic-Doppelseiten
- Erstellung der PowerPoint-Präsentation mit Soundword-Beispielen
- Bereitstellung von Bastelmaterialien (Scheren, Stifte, Kleber)

## Methodenbeschreibung

*Studierende des Studiengangs Master of Education der Humboldt-Universität zu Berlin erarbeiteten 90-minütige Comic-Workshops für vierte und fünfte Schulklassen und boten diese in den Räumen einer Grundschule in Berlin an. Die Grundschüler:innen sollten dabei die Gelegenheit erhalten, sich spielerisch mit Merkmalen des literarischen Comics auseinanderzusetzen, und ihre Freude am eigenen Gestalten und kreativen Schreiben zu entdecken. Daraus ergab sich folgender Ablauf:*

Den Workshop mit Beispielen aus Soundwords zu beginnen, um über deren Funktion, Wirkung und Gestaltung zu sprechen, bereitet die Teilnehmenden auf die eigene Anwendung von Soundwords bzw. lautmalerischer Wörter (Onomatopoesie) vor. Um das Konzept greifbar zu machen, werden zunächst Beispiele aus bekannten Comics vorgestellt, wie „BOOM“, „ZACK“ oder „PLOP“, um dann zwischen Aussprechen und Nachmachen den Zusammenhang zwischen Soundword und Geräusch zu verdeutlichen. Zusätzlich wird ein Vergleich mit Soundwords aus anderen Sprachen vorgenommen, etwa „Bang“ im Englischen, „Boum“ im Französischen oder „ドカン (Dokan)“ im Japanischen. Dabei wird diskutiert, welche Bedeutung Soundwords für die Atmosphäre und Dynamik von Comics haben und wie sie zur Verstärkung von Emotionen und Handlungen beitragen. Es macht Sinn, diesen Input visuell, z.B. mit einer PowerPoint-Präsentation, zu unterstützen und einer Auswahl von Comic-Beispielen die Nutzung von Soundwords zu zeigen.

Die anschließende Gruppenarbeit kann mit vier bis fünf Personen stattfinden. Hierzu wird zunächst eine Comic-Doppelseite aus den bereitgestellten Materialien ausgewählt (siehe Material). Dann werden passende Soundwords gefunden, die die dargestellten Szenen unterstützen und deren Wirkung verstärken. Die Leitfragen (siehe Material) sollen dabei helfen, passende Soundwords zu finden. Dazu schneiden die Teilnehmenden leere Sprech- und Denkblasen aus (siehe Material) und tragen dort ihre Soundwords ein. Neben der Auswahl und Platzierung der Soundwords haben die Schüler:innen die Möglichkeit, ihre Comic-Seite visuell weiterzuentwickeln, indem sie mit weiteren Zeichnungen und Farben ergänzen. Auf diese Weise kann mit Bild und Text experimentiert und ihr Zusammenspiel erfahrbar gemacht werden. Zum Abschluss stellen sich die Teilnehmenden ihre bearbeiteten Comic-Doppelseiten gegenseitig vor und erläutern, welche Soundwords sie gewählt haben und warum. Hierbei können alle gemeinsam reflektieren, wie sich die Wirkung der Comic-Doppelseiten aufgrund der neu hinzugekommenen Soundwords verändert hat. Welche Rolle spielt dabei die Farbe, die Schrift oder die gewählte Sprache?

Methode **Soundwords** – Arbeit mit *Sumpfland* und *Kaleidoskop* von moki

## **Zitat von Kursteilnehmenden**

„Das Thema Comic werde ich zukünftig für meine Arbeit als Lehrkraft berücksichtigen.“

## **Zitat von Gianna Otten (Grundschullehrerin)**

„Die im Comic-Workshop entstandenen Werke sind das beeindruckende Ergebnis eines Projekts, das unter der Leitung von Dr. Farriba Schulz von Lehramtstudierenden der HU Berlin mit viel Engagement und Fachkompetenz entwickelt und begleitet wurde. Innerhalb der Doppelstunde haben die Schüler:innen meiner 4. Klasse mit großer Kreativität und sichtbarer Freude eine Comicgeschichte weiterentwickelt und gestaltet. Neben der Förderung der kreativen Schreibkompetenzen stärkte die Erfahrung, ein eigenes Werk von der Idee bis zum (fertigen) Produkt umzusetzen, spürbar das Selbstvertrauen und die Selbstwirksamkeit der Kinder. Alle Gruppen waren stolz auf ihr Ergebnis.“