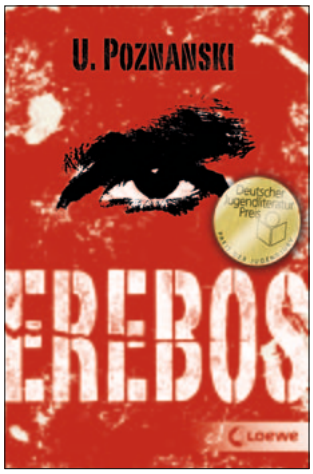
Gudrun Stenzel

Unterrichtsmaterialien zu *Ursula Poznanski: EREBOS*

(ab 7./8. Schuljahr)



ISBN 978-3-7855-7361-7

© Loewe Verlag GmbH, Bindlach 2010/2011
www.loewe-verlag.de

Diese Lehrerhandreichung ist für die Verwendung im Unterricht im Zusammenhang mit dem zugehörigen Loewe-Titel bestimmt. Eine darüber hinausgehende Verwendung der Inhalte bedarf der schriftlichen Genehmigung durch den Verlag.

Der Verlag übernimmt für die fremden Inhalte der genannten Websites keine Haftung. Für die Inhalte dieser Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich.

Ursula Poznanski

EREBOS

Unterrichtsmaterialien von Gudrun Stenzel

Inhaltsverzeichnis

1. Zum Inhalt des Buches 3
2. Erzählweise 3
3. Struktur 4
4. Altersempfehlung 4
5. Unterrichtsziele 5
6. Anschaffung der Bücher 6
7. Unterrichtsreihe 6

Einheiten:

1. Einheit: Das Buch kennenlernen 7
2. Einheit: Kapitel 1 bis 4 7
3. Einheit: Kapitel 5 bis 9 8
4. Einheit: Kapitel 10 bis 13 8
5. Einheit: Kapitel 14 bis 17 9
6. Einheit: Kapitel 18 bis 21 9
7. Einheit: Kapitel 22 bis 25 10
8. Einheit: Kapitel 26 bis 29 10
9. Einheit: Kapitel 30 bis 34 11
10. Einheit: Rezensionen 12

Leitfaden zu den Aufgabenstellungen 13

Weitere Vertiefungen 15

Relevante Weblinks, Literatur, Radiobeiträge und Filmmaterial zum Thema 16

Loewe

1. Zum Inhalt des Buches

Ein besonderes Computerspiel zieht Londoner Jugendliche in seinen Bann. Nicks bester Freund hat keine Zeit mehr für ihn, sitzt ebenso übernächtigt wie viele Klassenkameraden in der Schule und versäumt das Basketball-Training. Nick und die anderen noch nicht „betroffenen" Schüler erfahren nicht, was vor sich geht: Keiner der Jungen und Mädchen, die sich heimlich die DVDs überreichen, spricht mit Nicht-Spielern über das Spiel.

Doch dann erhält Nick eine der begehrten DVDs und versinkt gnadenlos in einem perfekt generierten Online-Adventure. Das Spiel ist faszinierend, weil es einen Grad an Simulation und Illusion erreicht hat, den Nick bislang nicht kannte. Erfolge und Misserfolge fühlen sich real an und das Spiel weiß erstaunlich viel über ihn. Die virtuelle Welt wird wirklicher als die fiktive Realität.

Dann aber erhält Nick im Spiel Aufträge, die außerhalb des Spiels ausgeführt werden müssen. Harmlose Aufträge, bis er einem besorgten Lehrer Schlaftabletten in den Tee tun soll. Nick führt diesen Auftrag nicht aus und muss feststellen, dass ein anderer Spieler den Auftrag hatte, ihn zu kontrollieren: Das Spiel weiß, dass er die Tabletten in einen Papierkorb geworfen hat, und so ist *Erebos* für ihn zu Ende, denn bedingungsloses Ausführen aller Aufträge innerhalb und außerhalb des Spiels ist Voraussetzung. Nick kann sich nicht mehr einloggen.

Mithilfe von Emily, in die er schon lange heimlich verliebt ist, und dem schrägen Computerspezialisten Victor gelingt es Nick, das Spiel zu überlisten und eine unglaubliche Geschichte aufzudecken: Ein von der Konkurrenz betrogener und in seiner Existenz vernichteter genialer Spielentwickler hat vor seinem Selbstmord dieses Spiel mit dem Ziel entwickelt, seinen Gegner zu eliminieren.

Seinen eigenen Sohn beauftragte er mit der ersten Verbreitung, verbot ihm aber, das Spiel selbst zu spielen. Eine wachsende Zahl von Jugendlichen aus verschiedenen Londoner Schulen wird emotional an das Spiel gebunden und erhält winzige Aufträge, denen man anfangs nicht ansieht, dass sie tatsächlich Menschen schädigen sollen. Virtuelle Welt und Realität weisen viele Parallelen auf, und so können die, die für den letzten Auftrag ausgewählt werden, nicht mehr wahrnehmen, in welch kriminelle Richtung sie gelotst werden. Im letzten Moment verhindern Emily, Nick und Victor dieses.

2. Erzählweise

Über seine Verrätselungsstruktur und die dichte Sprache zieht das Buch jeden Leser in seinen Bann. In einem kurzen Prolog stellt sich die Person vor, die das Spiel beherrscht, jedoch gibt es keinen Hinweis darauf, dass diese Person bereits tot ist. Man erfährt nur, dass sie die Dunkelheit liebt und dass sie etwas plant, was jemandem Schaden zufügen soll.

Dann beginnt die eigentliche Handlung, erzählt in der dritten Person aus der Perspektive von Nick, der mehr am Rande erfährt, dass ein Junge aus seiner Schule Waffen im Spind gehabt hat. Die nächsten Seiten beschreiben, wie sich Nicks Freund Colin und auch andere Schüler verändern, und erzählen von einem Einbruch in der Schule, bei dem Computer gestohlen wurden. Am Ende des zweiten Kapitels hat Nick dann auch das Spiel erhalten und vollständiges Stillschweigen gelobt.

Nun folgt die erste Spielsequenz, die sich über etwa 40 Seiten hinzieht: Nick lernt den „Toten" kennen, der alle neuen Spieler begrüßt und sofort auf alle Handlungen der Spieler reagiert – und ist erschrocken durch diese treffenden Reaktionen und durch alles, was diese Figur von ihm zu wissen scheint. Nick gestaltet sich einen Avatar, lernt andere Spieler und einen Teil der Landschaft kennen und durchlebt einen ersten kurzen Kampf.

Dann folgt der Übergang in die fiktive Realität: Nicks Mutter unterbricht ihn beim Spiel, und die von ihr verursachten Geräusche vermischen sich beunruhigend mit dem virtuellen Geschehen. Diese Verschränkung von fiktiver Realität und virtueller Welt finden sich immer wieder in den Computerspiel-Sequenzen des Buches und wird verstärkt durch die Parallelen in den Handlungsgängen, die heimlichen Gespräche der Spieler miteinander, das Gefühl, vom Spiel beobachtet zu werden, und die Aufträge des Spiels, die in der fiktiven Realität ausgeführt werden müssen.

Diese Aufträge werden zunehmend bedrohlicher: Zuerst soll Nick z. B. ein Paar in einer Tiefgarage fotografieren und eine Kiste unbekannten Inhalts von einem Platz zu einem anderen transportieren. Doch dann erhält er den Auftrag, einen Lehrer zu vergiften. Die Fahrradbremsen eines Schülers werden manipuliert, sodass dieser einen schweren Unfall hat, und Nick selbst wird vor eine U-Bahn gestoßen und nur durch viel Glück und Geistesgegenwart anderer Fahrgäste gerettet.

Gegen Ende des Buches fällt es Victor, Emily und Nick wie Schuppen von den Augen: Die Parallelen zwischen dem Spiel und ihrer realen Welt sind keine Zufälle, auch keine ziellose Spielerei, sondern Vorbereitung auf das Ende: Die virtuelle Welt ist einem Stadtplan Londons mit U-Bahn-Netz nachempfunden, und die Festung des geheimnisvollen Feindes Ortolan lässt sich als Bürogebäude in der Londoner City identifizieren. Nur durch diese Erkenntnis können sie die sich noch im Spiel befindlichen Jugendlichen davor bewahren, einen wirklichen Mord zu begehen.

Nachdem das Spiel für alle Spieler aufgedeckt wurde, organisiert Nick ein Treffen aller Spieler mit dem Ziel, sich erstmals offen über das Spiel austauschen zu können und Informationen zusammenzutragen, die helfen könnten, das Ursprungsziel des Spiels mit legalen und legitimen Mitteln zu erreichen: Der Mann, der eine Existenz zerstört hat, um an die innovative Spielprogrammierung zu gelangen, soll zur Rechenschaft gezogen werden. Ob das gelingen wird, lässt die Autorin offen.

Der Sohn des Spielentwicklers aber, Adrian, der dem Willen seines Vaters Folge geleistet und das Spiel nicht gespielt hat, kann nun zum ersten Mal die beeindruckende Szenerie sehen, denn Victor, Nick und Emily schauen sich *Erebos* mit ihm gemeinsam an. Er ist berührt, erkennt er doch sowohl reale Orte seiner Kindheit als auch Bestandteile der früheren Spiele seines Vaters wieder. Er ist aber auch zutiefst enttäuscht von seinem Vater, der nur an Rache dachte, nicht aber an Frau und Sohn, die er nach dem Suizid zurückließ.

3. Struktur

Das Buch ist ein Thriller, der mit Merkmalen der Detektivgeschichte und der Fantastik arbeitet. Im Mittelpunkt stehen Verfolgungen: Nick fühlt sich beobachtet und verfolgt, gleichzeitig versuchen er und seine Freunde, den Drahtzieher einzukreisen. Dabei ist detektivische Aufklärungsarbeit notwendig: Hinweise werden gesammelt, gedeutet und in einen größeren Zusammenhang gesetzt. Die Fantastik besteht in der Verschränkung zweier Welten, der fiktiven Realität und der virtuellen Welt.

Allerdings ist das Geschehen nicht im engen Sinne fantastisch, da es keine unerklärlichen Ereignisse gibt, obwohl das Computerspiel mit seiner schnellen Reaktion und seiner perfekten Simulation technisch so (noch?) nicht möglich ist. Fantastische Elemente sind auch in dem Szenario des Adventures mit seinen surrealen Landschaften und den Gnomen, Elben und Kobolden zu entdecken.

Das Buch erzählt chronologisch und meist im Präteritum. Die Spielsequenzen sind im Präsens gehalten. Die Perspektive Nicks wird durchgängig eingehalten, und vor allem in den Computerspielsequenzen erhalten die Leser Einblick in seine Gedanken und Gefühle durch innere Monologe und erlebte Rede. So erleben sie mit, wie Nick sich Sorgen macht um seinen Freund Colin, selbst in den Bann des Computerspiels gerät, wie er moralische Dilemmata durchlebt und wie glücklich er ist, als er endlich Emily nahekommen kann.

Bei den moralisch-ethischen Fragen, die das Buch aufwirft, wird an keiner Stelle pauschal das Spielen von Computerspielen mit und ohne kriegerische Handlungen verurteilt. Die Faszination, die von gut programmierten Spielen ausgeht, ist nachvollziehbar durch die atmosphärisch dichten Schilderungen der Aktion in *Erebos*.

Nick ist ein ganz normaler Junge, beliebt, meist recht gut in der Schule, zufrieden mit seinem Leben. Nicht um Mängel zu kompensieren spielt er das Spiel, sondern weil es faszinierend ist. Er steigt aus, als die Eingriffe in das wirkliche Leben zu bedrohlich werden – er kann also aller Faszination zum Trotz eine Grenze ziehen.

Anders ist das bei einzelnen Spielerinnen und Spielern, die Einsamkeit und Hänseleien erdulden müssen und durch ihren Avatar und die Erfolge im Spiel diese negativen Erlebnisse in der fiktiven Realität kompensieren. Dies trifft vor allem auf Helen zu, eine Mitschülerin von Nick. Dadurch ist sie das perfekte Werkzeug für den letzten Auftrag. Sie identifiziert sich vollständig mit *Erebos* und ihrem Avatar und will um jeden Preis den Auftrag zu Ende bringen. Nach dem Ende des Spiels muss Helen in psychiatrische Behandlung, da sie den Verlust ihrer virtuellen Existenz nicht überwinden kann.

4. Altersempfehlung

Das Buch ist für Jugendliche ab 12 oder 13 Jahren, also für die Klassenstufen 7 und 8, evtl. auch 9 geeignet.

Mit knapp 500 Seiten ist es umfangreich und verlangt von den Leserinnen und Lesern konzentriertes Lesen. Nicht alle Jugendlichen werden diese Lektüre so bewältigen können, dass innerhalb einer

kurzen Zeitspanne die Bearbeitung erfolgen kann. Deshalb ist für eine Klasse, in der die Lesefähigkeit und die Leselust sehr unterschiedlich sind, ein differenzierendes Lesen sinnvoll. Es bieten sich zwei Verfahren an:

- **Einzelne Kapitel werden von einzelnen Schülerinnen und Schülern gelesen und zusammengefasst,** um allen den Überblick über den Fortgang der Handlung zu vermitteln (natürlich dürfen alle freiwillig alles lesen!). Andere Kapitel sind verbindlich von allen Schülerinnen und Schülern zu lesen.

- **Gruppen von vier bis acht Schülerinnen und Schülern lesen jeweils einen anderen Thriller oder einen fantastischen Jugendroman.** So können weniger geübte Leser zu einem weniger umfangreichen Buch greifen. Die Gruppen sollten in diesem Fall regelmäßig den anderen in der Klasse den Fortgang der Handlung in ihrem Buch vorstellen. Dabei kann man sich an den unten ausgeführten Vorschlägen orientieren.

5. Unterrichtsziele

Bezug genommen wird hier exemplarisch auf die Bildungsstandards der Kultusministerkonferenz für Deutsch für den Hauptschul- und den mittleren Schulabschluss (2004 bzw. 2003) und den Rahmenplan Deutsch, Hamburg, für die integrierte Gesamtschule (2007).

Für dieses Buch und diese Unterrichtsreihe sind folgende **Ziele der Bildungsstandards der KMK** relevant:
Die Jugendlichen
- kennen ein Spektrum altersgemäßer Werke (einschließlich Jugendliteratur)
- können zentrale Inhalte und wesentliche Merkmale eines Textes erschließen
- kennen wesentliche Fachbegriffe zur Erschließung von Inhalt und Text
- können Deutungen des Textes entwickeln
- wenden produktive Methoden an
- können Handlungen, Verhaltensweisen und Verhaltensmotive bewerten

Der Hamburger Bildungsplan formuliert für das Ende der **Jahrgangsstufe 8**, dass die Jugendlichen
- Jugendliteratur kennen
- Handlungsmotive, Konflikte, moralische Maßstäbe und Probleme erkennen können
- Gestaltungs- und Formelemente mit ihren Funktionen im Text ansatzweise erkennen und mit Fachtermini benennen können
- Inhaltsangaben zu literarischen Texten verfassen können
- Kurzvorträge mit verschiedenen Präsentationsverfahren halten können

Für **Jahrgangsstufe 7** ist entsprechend weniger an präziser Nutzung von Fachtermini und mehr an subjektiven, vor allem produktiven Zugängen gefordert.

Freude am Lesen und Lesekompetenz sollen geweckt werden, wobei poetische Texte einschließlich Jugendliteratur den Schwerpunkt bilden, aber auch Sachtexte und andere Medien berücksichtigt werden sollen.

In dieser Unterrichtsreihe sollen speziell folgende Ziele berücksichtigt werden:
- Wecken und Stabilisierung von Lesefreude und Lesekompetenz durch die Auswahl eines spannenden und literarisch gelungenen Jugendromans
- Kennenlernen von Jugendliteratur
- Kennenlernen von Genremerkmalen (Thriller, Detektivgeschichte, Fantastik)
- Kennenlernen und Anwenden von Fachtermini zur Erzähltextanalyse
- Auseinandersetzung mit Verhalten, Handlungsmotiven, Konflikten und moralischen Dilemmata
- Hypothesenbildung zum Handlungsverlauf und spätere Überprüfung der Hypothesen
- Erkennen des Wesentlichen – Verfassen von Inhaltsangaben
- Präsentation des Handlungsfortgangs
- Anwendung produktiver Verfahren zur Vertiefung der Auseinandersetzung mit Inhalt und Form

Für diese und alle anderen Literaturprojekte sollte eine Vereinbarung getroffen werden: Diejenigen, die eine Geschichte bereits kennen bzw. selbstständig weitergelesen haben, dürfen den Fortgang der Handlung nicht vorzeitig verraten. In der Regel halten die Schülerinnen und Schüler sich daran.

6. Anschaffung der Bücher

Es ist wünschenswert, dass jeder Schüler ein eigenes Exemplar des Buches besitzt. Alternativ bzw. ergänzend kann sicherlich mit Unterstützung der je zuständigen Bibliothekssysteme eine Ausleihe von mehreren Exemplaren organisiert werden.

7. Unterrichtsreihe

Die Unterrichtsreihe ist formuliert für ein Literaturprojekt, in dem *Erebos* von allen Schülerinnen und Schülern (teilweise arbeitsteilig) gelesen wird, also für den ersten der beiden obigen Vorschläge.

Die Lektürephase, mit kurzen Einheiten zum Austausch über den Handlungsverlauf, sollte zügig durchgeführt werden, um den Spannungsbogen lesemotivierend zu nutzen. Im Anschluss werden vertiefende Aktivitäten durchgeführt.

Geplant sind zehn Unterrichtseinheiten, teilweise als Doppelstunden, mit Anregungen für evtl. weitere Vertiefungen. Wiederkehrende Elemente der Einheiten, z. B. die Sammlung und fortlaufende Ergänzung zu Personen, Spielschauplätzen und Aufträgen sowie einer Zeitleiste für jede der beiden Welten, sind vor allem in leistungsstarken Lerngruppen nicht notwendig.

Dann kann nach jedem als Hausaufgabe gelesenen Abschnitt ein offenes Unterrichtsgespräch zum Fortgang der Handlung geführt werden und das Buch im Anschluss an die Lektüre mit den vertiefenden Aktivitäten bearbeitet werden.

Leistungsschwächeren Lerngruppen aber hilft die gelenkte Sammlung von Details beim Bewusstmachen innerer Vorstellungsbilder und auch dabei, einen Überblick über das zweisträngige und komplexe Geschehen zu behalten.

Folgende Aspekte werden immer wieder Thema der offenen Unterrichtsgespräche sein:

- Computerspiele und Suchtfaktor
- ethische und moralische Fragestellungen (in Hinblick auf Ortolan, aber auch auf Adrians Vater)
- Bezüge z. B. zur antiken Mythologie

Diese Aspekte werden im Unterrichtsentwurf nicht explizit thematisiert. Die Schüler werden sie dann selbst ansprechen, wenn es für sie von Bedeutung ist. Hier könnten sich Themen für vertiefende Arbeiten, z. B. Referate, ergeben.

Die konkreten Arbeitsaufträge an die Schüler sind in Kästen gesetzt. Diese Arbeitsaufträge können auf Arbeitsblätter kopiert, an die Tafel geschrieben oder auch mündlich gestellt werden.

Ein eigenes Lesetagebuch wird für dieses Literaturprojekt nicht angelegt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in ihrem Deutschheft bzw. kleben gelegentlich Arbeitsblätter dort ein oder heften sie in einer Deutschmappe ab.

1. Einheit: Das Buch kennenlernen

Vorstellung: Buchtitel, Autorin – aber keine weiteren Informationen
Vereinbarung treffen: Wer das Buch bereits kennt oder schneller als die Lerngruppe liest, erzählt den anderen nichts zum Handlungsverlauf!
Verteilen von Kopien bis Seite 10, Text lesen

Aufgabenstellung:

Hypothesen sammeln:
Lies die ersten zehn Seiten des Buches Erebos von Ursula Poznanski. Worum geht es in dem Buch? Notiere in kurzen Stichworten auf Karteikarten oder Post-its, was du vermutest.

➜ Verteilen der Bücher

➜ Lesen des Klappentextes und Überprüfung der Hypothesen, soweit das dadurch möglich ist.

Hausaufgabe: Alle lesen bis zum Ende von Kapitel 4.

---

2. Einheit (Kapitel 1 bis 4)

- Austausch über das Gelesene

Aufgabenstellung:

Informationen zum Spiel
Stellt euch vor, ihr würdet wie Nick beginnen, das Spiel *Erebos* zu spielen, dürftet aber mit anderen darüber sprechen. Wie würdet ihr ihnen erklären, worum es geht, wie es gestaltet ist und welche Figuren dort handeln?

➜ Sammeln von Informationen zum Spiel *Erebos* an der Tafel; die Schülerinnen und Schüler notieren diese Stichworte im Heft und lassen Platz für Ergänzungen.

➜ Beide Handlungsstränge werden auf Wandzeitungen als Zeitstrahl dargestellt.

Aufgabenstellung:

Zeitleisten
Das Buch erzählt von dem Geschehen in Nicks Alltagswelt (der fiktiven, also ausgedachten Realität) und vom Spielverlauf (der virtuellen Welt). Auf zwei Zeitleisten wollen wir das Geschehen in beiden Welten so darstellen, dass wir erkennen können, was zeitlich parallel geschieht.

➜ Beide Handlungsstränge werden als Zeitstrahl auf Wandzeitungen dargestellt.

➜ Die Wandzeitungen werden übereinander aufgehängt, sodass zu erkennen ist, was im Spiel und was in der fiktiven Realität parallel geschieht (vgl. hierzu auch „Leitfaden zu den Aufgabenstellungen“).

➜ Diese Begriffe können an der Stelle diskutiert werden (vgl. hierzu auch „Leitfaden zu den Aufgabenstellungen“):
- Fiktion/erzählte Welt/fiktive Realität
- Zweiweltenmodell
- Fantastik

Aufgabenstellung:

Ähnliche Bücher oder Filme
Welche Bücher oder Filme kennt ihr, in denen zwei Welten aufeinandertreffen und die Personen von der einen in die andere Welt gelangen?

Hausaufgabe: Alle lesen die Kapitel 5, 6 und 7.

➜ *Einzelne lesen die Kapitel 8 und 9 und schreiben eine kurze Zusammenfassung auf ca. einer DIN-A4-Seite pro Kapitel (vgl. hierzu auch „Leitfaden zu den Aufgabenstellungen“).*

---

3. Einheit (Kapitel 5 bis 9)

- Austausch über das Gelesene
- Vorstellung der Zusammenfassungen
- Ergänzung der Handlungsstränge
- Ergänzen der Informationen zu Erebos

Aufgabenstellung:

Stadtplan von London
Nick ist viel in London unterwegs. Sucht die im Text erwähnten Straßen, U-Bahn-Linien und U-Bahnhöfe, Stadtteile und Bauwerke auf dem Stadtplan und markiert sie.

➜ Aushang (oder Projektion) eines Stadtplans von London

Aufgabenstellung:

Schauplätze von Erebos
Welche Schauplätze von Erebos habt ihr bislang kennengelernt? Entscheidet euch in einer Kleingruppe für einen der Schauplätze und lest die Beschreibung im Buch sorgfältig durch. Sammelt alle Angaben zum Schauplatz und skizziert ihn auf einem DIN-A3-Blatt. Macht die Darstellung so anschaulich und ausdrucksstark wie möglich – auch Nicks Empfindungen dürfen zum Ausdruck kommen.

(Vgl. hierzu auch „Leitfaden zu den Aufgabenstellungen“.)

Hausaufgabe: Alle lesen Kapitel 10 und 11.

➜ *Einzelne lesen die Kapitel 12 und 13 und schreiben eine kurze Zusammenfassung auf ca. einer DIN-A4-Seite pro Kapitel.*

---

4. Einheit (Kapitel 10 bis 13)

- Austausch über das Gelesene
- Vorstellung der Zusammenfassungen
- Ergänzung der Handlungsstränge
- Ergänzen der Informationen zu Erebos und des Stadtplans von London

Hausaufgabe: Alle lesen Kapitel 14 und 15.

➜ *Einzelne lesen die Kapitel 16 und 17 und schreiben eine kurze Zusammenfassung auf ca. einer DIN-A4-Seite pro Kapitel.*

5. Einheit (Kapitel 14 bis 17)

- Austausch über das Gelesene
- Vorstellung der Zusammenfassungen
- Ergänzung der Handlungsstränge
- Ergänzen der Informationen zu Erebos und des Stadtplans von London

Aufgabenstellung:

Personen im Spiel – Personen in der fiktiven Realität
Entscheidet euch in einer Kleingruppe für eine wichtige Person, die im Spiel agiert oder auf Nicks Schule geht. Sucht im Text nach Eigenschaften dieser Person und charakterisiert sie in Stichworten.

Besondere Ereignisse
Bislang sind einige nicht alltägliche Dinge an Nicks Schule passiert. Macht eine Liste – möglichst chronologisch – von allen besonderen Ereignissen.

Das Spiel vergibt Aufträge
Das Spiel wendet sich an Nick und gibt ihm Aufträge. Vielleicht haben auch andere Spieler Aufträge erhalten. Legt eine Liste all der Aufträge an, von denen ihr wisst oder die ihr vermutet.

Hausaufgabe: Alle lesen Kapitel 18 und 19.

➜ *Einzelne lesen die Kapitel 20 und 21 und schreiben eine kurze Zusammenfassung auf ca. einer DIN-A4-Seite pro Kapitel.*

---

6. Einheit (Kapitel 18 bis 21)

- Austausch über das Gelesene
- Vorstellung der Zusammenfassungen
- Ergänzung der Handlungsstränge
- Ergänzen der Informationen zu Erebos, des Stadtplans von London und der Listen mit Aufträgen und besonderen Vorkommnissen

Hausaufgabe: Alle lesen Kapitel 22 und 23.

➜ *Einzelne lesen die Kapitel 24 und 25 und schreiben eine kurze Zusammenfassung auf ca. einer DIN-A4-Seite pro Kapitel.*

---

7. Einheit: Kapitel 22 bis 25

- Austausch über das Gelesene
- Vorstellung der Zusammenfassungen
- Ergänzung der Handlungsstränge
- Ergänzen der Informationen zu Erebos, des Stadtplans von London und der Listen mit Aufträgen und besonderen Vorkommnissen

Aufgabenstellungen:

Weitere Schauplätze
Erarbeitet in eurer Kleingruppe weitere Schauplätze des Spiels und skizziert diese wie gehabt.

Weitere Personen
Vervollständigt eure Liste mit Personen aus Schule und Computerspiel. Wie lassen sie sich charakterisieren? Notiert die auffälligsten Eigenschaften in Stichpunkten wie gehabt.

Hausaufgabe: Alle lesen Kapitel 26 und 27.

➜ *Einzelne lesen die Kapitel 28 und 29 und schreiben eine kurze Zusammenfassung auf ca. einer DIN-A4-Seite pro Kapitel.*

---

8. Einheit (Kapitel 26 bis 29)

- Austausch über das Gelesene
- Vorstellung der Zusammenfassungen
- Ergänzung der Handlungsstränge; Ergänzen der Informationen zu Erebos, des Stadtplans von London und der Listen mit Aufträgen und besonderen Vorkommnissen

Hausaufgabe: Alle lesen Kapitel 30, 31 und 32.

➜ *Einzelne lesen die Kapitel 33 und 34 und schreiben eine kurze Zusammenfassung auf ca. einer DIN-A4-Seite pro Kapitel.*

---

9. Einheit (Kapitel 30 bis 34)

- Austausch über das Gelesene
- Vorstellung der Zusammenfassungen
- Ergänzung der Handlungsstränge; Ergänzen der Informationen zu Erebos, des Stadtplans von London und der Listen mit Aufträgen und besonderen Vorkommnissen

Aufgabenstellung:

Unsere Vermutungen zum Buch – Worum ging es wirklich?
Vor der Lektüre haben wir Vermutungen zum Buch notiert, nachdem wir die ersten Seiten gelesen hatten. Hatten wir Vermutungen, die in die richtige Richtung wiesen, oder haben wir ganz andere Erwartungen an das Buch gehabt?

Erebos und London
Nick, Emily und Victor stellen fest, dass Erebos ein Stadtplan von London zugrunde liegt. Auf dem Londoner Stadtplan sind bereits die Orte und Strecken markiert, die von Bedeutung waren in der fiktiven Realität. Nun markieren wir die Orte, die verschlüsselt zu Schauplätzen im Computerspiel wurden.

Erzähltextanalyse (evtl. als Hausaufgabe)

➜ Seite 46 bis 49 und Seite 68 bis 71 in Kopie verteilen

Aufgabenstellungen:

Erzähltextanalyse
Lies einen der kopierten Abschnitte:
S. 46 bis 49: Nicks Avatar macht seine ersten Schritte im Computerspiel.
S. 68 bis 71: Nick ist vertieft in das Spiel, als seine Mutter ins Zimmer kommt.

Was ist die Besonderheit dieser beiden Abschnitte? Was fällt dir auf?
Mache Notizen und Unterstreichungen im Text zu folgenden Fragen:
- Wer erzählt?
- Aus welcher Perspektive wird erzählt?
- Wissen wir, was Nick denkt und fühlt?
- In welchem Tempus wird erzählt?
- Gibt es Zeitsprünge und Rückblicke?
- Wie wird Atmosphäre erzeugt?
- Können wir uns Schauplätze und Personen gut vorstellen?

(Vgl. hierzu auch „Leitfaden zu den Aufgabenstellungen“.)

Literarische Genres
Detektivgeschichte – Thriller – Fantastischer Roman. Was zeichnet das jeweilige Genre aus? Welches sind charakteristische Merkmale? Und welchem Genre würdest du den Roman Erebos zuordnen?

(Vgl. hierzu auch „Leitfaden zu den Aufgabenstellungen“).

10. Einheit: Rezensionen

Aufgabenstellung:

Rezension
Verfasse eine Rezension – also Buchbesprechung – zu Erebos. Sie soll so aufgebaut sein:

- knappe Inhaltsangabe bzw. Hinweis auf das zentrale Geschehen
- Darstellung deiner Meinung
- Begründung deiner Meinung

➜ Die Rezensionen werden vorgelesen und diskutiert

Notizen:

Leitfaden zu den Aufgabenstellungen

2. Einheit: Kapitel 1 bis 4

Zeitleisten:

Alltagswelt – virtuelle Welt
Sind diese Zeitleisten erstellt, wird das Geschehen im Spiel von Nicks Spieleintritt an den „realen" Ereignissen untergeordnet.

Diskussion der Begriffe Fiktion/erzählte Welt/fiktive Realität, Zweiweltenmodell, Fantastik:

Fiktion – Fantastik – Zweiweltenmodell
Das Buch spielt in einer Umgebung, die der Wirklichkeit, dem realen London, nachempfunden ist. Straßen, viele Gebäude, U-Bahn-Linien, Schulregeln, Alltagsabläufe und auch die Gedanken und Gefühle der Jugendlichen sind so dargestellt, wie wir sie in der Wirklichkeit vorfinden könnten. Aber Nick und seine Freunde sind keine Personen, die es in der Wirklichkeit gibt oder gegeben hat: Sie sind ausgedacht, sind Fiktion.
Das Computerspiel erzählt von Geschehnissen, die nicht so geschehen könnten, und trotzdem ist Nick mit Gefühlen und auch körperlicher und geistiger Anstrengung in dieser Welt aktiv. Es ist eine „simulierte" oder „virtuelle" Welt, ein bisschen wie eine „fantastische" Welt, wie es sie in Büchern oder Filmen häufiger gibt.
Fantastik im eigentlichen Sinn erzählt von Geschehnissen, für die es keine Erklärung gibt, die mit unseren wissenschaftlichen Erkenntnissen übereinstimmt. Das ist hier nicht der Fall: Das Computerspiel ist eine perfekte, heute sicher so nicht mögliche, aber erklärbare technisch generierte andere Welt. Doch es gibt, wie in der Fantastik häufig, zwei Welten, zwischen denen die Personen hin und her wechseln.

Anleitung für das Schreiben von Zusammenfassungen:

Zusammenfassung eines Kapitels
Überlege, was das wichtigste Ereignis in diesem Kapitel war.
Erzähle kurz von diesem Ereignis. Füge dann vor und nach diesem kurzen Text die Einzelheiten ein, von denen du meinst, dass deine Mitschüler sie wissen müssen, um die Handlung zu verstehen.
Beschränke dich pro Kapitel auf etwa eine DIN-A4-Seite.
Wenn du zu viele Einzelheiten aufzählst und zu viele Personen mit Namen erwähnst, wird es für die Zuhörer schwierig, deiner Zusammenfassung zu folgen. Wenn du die Zusammenfassung vorgelesen hast, können deine Mitschüler fragen, falls sie etwas nicht ganz verstanden haben.

3. Einheit: Kapitel 5 bis 9:

Schauplätze von Erebos:

Skizzierung der Schauplätze von Erebos
Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Die Schüler können selbst entscheiden, wie „malerisch" sie ihren ausgewählten Schauplatz gestalten und welche Stifte sie benutzen.

Erzähltextanalyse:

Arbeitsweise
Die Schülerinnen und Schüler können auf ihren Kopien Unterstreichungen und Anmerkungen vornehmen. Je nach Kenntnisstand zur Erzähltextanalyse arbeiten die Schüler selbstständig (in Kleingruppen) oder mit Unterstützung der Lehrkraft.

Literarische Genres:

Detektivgeschichte:	Ein Detektiv löst einen Fall, indem er Hinweise sammelt und bewertet. Diese Indizien spielen eine große Rolle und die Verfolgungsarbeit ist eher intellektuell als kämpferisch.
Thriller:	Ein Mensch wird verfolgt, häufig ohne dass er seine Verfolger wahrnehmen kann – häufig ist der Verfolgte auf sich allein gestellt und weiß nicht, wem er vertrauen kann –, im Hintergrund gibt es oftmals eine Verschwörung.
Fantastischer Roman:	Ein unerklärliches Geschehen tritt ein, das nicht mit unseren naturwissenschaftlichen Erkenntnissen aufgeklärt werden kann. Zwei Welten treffen aufeinander: Im Modell der „expliziten" und „offenen" fantastischen Welt können Menschen aus der real-fiktiven Welt in die fantastische Welt gelangen.

Weitere Vertiefungen:

➜ Filmplakat
Gestaltung eines Plakats für eine potenzielle Verfilmung des Buches (im Kunstunterricht)

➜ Hörcollagen zu den in der Erzähltextanalyse untersuchten Abschnitten
– Sammeln von Wörtern, die Geräusche und Klänge darstellen
– Nachempfinden dieser Geräusche und Klänge und auch des Dialogs
– Aufführung als Livehörspiel oder Aufnahme als kurzes Hörspiel
(Unterstützung ist zu finden z. B. bei www.audioyou.de)

➜ Szenische Interpretation/Standbildbauen von Szenen im Klassenraum oder in der Schulcafeteria

➜ Texte verfassen
– Verfassen eines Zeitungsberichts zu den Vorkommnissen in und um Nicks Schule und/oder zur Vorgeschichte
– Entwerfen einer Reportage zu den Ereignissen in Ortolans Büro, evtl. mit Durchführung als Radio- oder TV-Reportage

➜ Die Gerichtsverhandlung
Einige der Jugendlichen werden vor Gericht kommen. Diese Verhandlungen können gespielt werden.
– Welche Rollen sind zu besetzen?
– Verfassen von Anklageschriften und Plädoyers
– Verkündung eines Urteils

➜ Recherchen zu den Bezügen zur antiken Mythologie

➜ Suchttagebuch
Helen ist in psychiatrischer Behandlung und muss sich mit ihrer Computerspielsucht auseinandersetzen. In einer Art Suchttagebuch erläutert sie, wie es dazu kommen konnte und durch welche äußeren und inneren Einflüsse sie immer tiefer in den Sog des Internets geriet.

➜ Sicheres Internet – Suchtprävention
Gemeinsames Erörtern und Diskutieren der Frage:
„Kann Computerspielsucht überhaupt verhindert werden? Und wenn ja, wie?“

Relevante Weblinks, Literatur, Radiobeiträge und Filmmaterial zum Thema

Weblinks

www.klicksafe.de
EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz, die „Computerspielsucht" als neue Rubrik in ihren Themenkatalog aufgenommen hat. Für Eltern gibt es Angaben zu weiterführender Literatur und relevanten Downloads. Darüber hinaus findet sich ein Testbogen: „Ist mein Kind computerspielsüchtig?"

www.schau-hin.info
Eine Initiative vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und zahlreichen Kooperationspartnern. „Computerspielsucht" ist das Topthema für 2010 – für Eltern gibt es praktische Orientierungshilfen, u. a. in Form von Diskussionsforen.

www.internet-abc.de
Diese Website richtet sich an Kinder und Jugendliche, die u. a. in einem Selbsttest erfahren können, ob sie tatsächlich computersüchtig sind. Darüber hinaus kann ein „Surfschein" gemacht werden – hier lernt man das „Handwerkszeug" zum sicheren Bedienen des Internets.

www.safernet.at
Gibt Eltern, Lehrern und Kindern/Jugendlichen Tipps zur sicheren Internetnutzung. Vor allem für die junge Zielgruppe gibt es Hinweise auf Veranstaltungen wie z. B. dem „Safer Internet Day" am 9. Februar.

www.rollenspielsucht.de
Portal von selbst betroffenen Eltern, die Informationen und Hilfestellungen geben.

www.webaholic.info
Portal zur Aufklärung und Hilfe für Betroffene – hier findet man eine Liste mit potenziellen Ansprechpartnern, weiterführendem Infomaterial und wichtigen Links.

www.onlinesucht.de
Der Verein Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht (HSO) bietet Eltern einen Ratgeber zum Downloaden und eine Liste zu Online-Selbsthilfegruppen. Die Initiatorin dieses Vereins ist selbst eine ehemals Betroffene.

www.de.wikipedia.org
Eine eher wissenschaftlich aufgebaute Website mit allen relevanten Informationen zum Suchbegriff „Internetabhängigkeit", wichtigen Weblinks und weiterführender Literatur.

www.bundespruefstelle.de
Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien bietet u. a. eine Onlinebroschüre zum Thema „Computerspielsucht" an – hier finden Eltern und Erzieher wichtige Informationen und wertvolle Tipps.

www.bag-jugendschutz.de
Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz ist u. a. Herausgeber einer Zeitschrift („Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft + Praxis"), die das Thema „Internetsucht" aufgreift.
Die Website ist eher wissenschaftlich aufgemacht; es finden sich Downloads zu diversen Suchtproblemen unter Jugendlichen.

www.jugendschutzprogramm.de
Kostenlose Filtersoftware, die sicheres Surfen im Internet gewährleistet.

Literatur

Computersüchtig: Kinder im Sog der modernen Medien
Wolfgang Bergmann/Gerald Hüther, Walter-Verlag, 2007

Computerspiele Faszination und Irritation
Margrit Frölich/Michael Grunewald/Ursula Taplik/Wolfgang Bergmann, Brandes & Apsel, 2007

Was macht der Computer mit dem Kind?
Thomas Feibel, Velber, 2002

Radiobeiträge

(www.ardmediathek.de)

Handy und Internet als Gefahrenquelle für Kinder und Jugendliche
Aus: Samstagsforum – B5 aktuell; 15.08.2009; 07:50 Minuten

Computersucht
Aus: Notizbuch-Service-Bayern2; 17.08.2008; 16:03 Minuten

Der Kick beim Klick
Aus: SWR2 Impuls; 11.12.2007; 07:13 Minuten

Filmmaterial

Spielzone – Im Sog der virtuellen Welt
Heike Breitel, D 2008. DVD, 25 Minuten (vgl. hierzu auch: www.dvd-complett.de –
hier gibt es außerdem Weblinks zum Thema und Filmausschnitte)

Spielen, spielen, spielen … wenn der Computer süchtig macht
Ein Film von Sonia Mayr, Anja Reschke, Henning Rütten, ARD, gesendet 12.08.2008; 22.45 Uhr
(online zu sehen unter: www.youtube.com)

Spiel ohne Grenzen – wenn Computersucht die Kindheit zerstört
Beitrag im Magazin „Panorama", Das Erste, gesendet 05.04.2007; 08:12 Minuten (als Video und
als PDF-Datei zum Downloaden unter: www.daserste.ndr.de/panorama/archiv/2007/erste24.html)

„Vor allem Jungen computersüchtig"
Beitrag im Magazin „nano", 3sat, gesendet 03.07.2009; 03:21 Minuten
(online zu sehen unter: www.3sat.de/mediathek/mediathek.php)

Computersucht: „Das Risiko ist hoch"
Beitrag im „Morgenmagazin", ZDF, gesendet 07.04.2009; 06:30 Minuten
(online zu sehen unter: www.zdf.de/suche und dem Stichwort „Computersucht")

Gefangen in der virtuellen Welt
Auch immer mehr Erwachsene von Online-Spielsucht betroffen, Beitrag in „Frontal 21", ZDF, gesendet
04.08.2009 (online zu sehen unter: www.zdf.de/suche und dem Stichwort „Computersucht")