

Interjektionen in Comics als Lerninhalt im DaF-Unterricht

Kiseljak, Dominik

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:257845>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-12**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za germanistiku
Nastavnički smjer

Dominik Kiseljak

Interjektionen in Comics als Lerninhalt im DaF-
Unterricht

Diplomski rad

Mentorica: doc. dr. sc. Mirela Landsman Vinković

Zagreb, rujan 2024.

Izjava o akademskoj čestitosti

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je ovaj rad rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na istraživanjima te na objavljenoj i citiranoj literaturi. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.

(potpis)

ZAHVALA

Ovim bih putem želio zahvaliti svima koji su na bilo koji način pridonijeli stvaranju ovoga rada.

Izražavam posebnu zahvalnost svojoj mentorici i profesorici, doc. dr. sc. Mireli Landsman Vinković, koja mi je pomogla svakom prilikom i izašla ususret na svakom koraku.

Također želim zahvaliti i nastavnicama Jasminki Pernjek i Gordani Matolek Veselić na stručnim savjetima oko pripreme nastave, ali i na iskustvu koje sam stekao tijekom školske prakse te na znanju koje su mi pritom prenijele.

Naposljetku želim zahvaliti svojoj obitelji i prijateljima na podršci koju su mi pružili tijekom studija. Uz njih je studiranje bilo uvelike ljepše i lakše.

Inhaltsverzeichnis	
1. Einleitung	3
2. Visuelle Gestaltung der Comics	5
2.1 Zur Definition des Comics	5
2.2 Formen der Comics	6
2.3 Panels	7
2.4 Sequenz	8
2.5 Rinnstein	8
2.6 Seitenarchitektur	8
2.7 Zeichenstil	9
3. Textspezifisches in Comics	10
3.1 Einleitung	10
3.2 Sprechblase	10
3.3 Blocktext	10
3.4 Interjektionen und Onomatopoetika in Comics	11
4. Interjektionen	11
4.1 Einleitung	11
4.2 Definition	12
4.3 Eigenschaften der Interjektionen	12
4.4 Problematik bei der Systematisierung der Interjektionen	13
4.5 Unterteilung der Interjektionen	15
4.5.1 Primäre und Sekundäre Interjektionen – wo liegt der Unterschied?	15
4.5.2 Onomatopoetika	15
5. Interjektionen und Comics im DaF-Unterricht	16
5.1 Einleitung	16
5.2 Interjektionen im DaF-Unterricht	16
5.3 Interjektionen und Comics im Unterricht - praktische Beispiele	17
5.4 Interjektionen und Sehverstehen	18
6. Unterrichtsentwurf für die Grundschule und für das Gymnasium	19
6.1 Einleitung	19
6.2 Unterrichtsentwurf für die Grundschule:	19
6.2.1 Allgemeine Informationen	19
6.2.2 Kenntnisse und Fertigkeiten nach dem Curriculum für das Fach Deutsch an der Grundschule	19
6.2.3 Lernziele	20

6.2.4 Unterrichtsverlauf.....	20
6.2.5 Sozialformen	23
6.2.6 Medien und Materialien	23
6.2.7 Didaktischer Kommentar	23
6.3 Unterrichtsentwurf für das Gymnasium (Sekundarstufe II)	24
6.3.1 Allgemeine Informationen	24
6.3.2 Kenntnisse und Fertigkeiten nach dem Curriculum für das Fach Deutsch am Gymnasium.....	24
6.3.3 Lernziele.....	25
6.3.4 Unterrichtsverlauf.....	25
6.3.5 Sozialformen	27
6.3.6 Medien und Materialien	27
6.3.7 Didaktischer Kommentar	27
7. Schlusswort	29
Literaturverzeichnis.....	31
Zusammenfassung.....	34
Anhang 1: Unterrichtsentwurf für die Grundschule	35
Anhang 2: Unterrichtsentwurf für das Gymnasium	57

1. Einleitung

„Comics zu definieren bedeutet, ein in einen Gordischen Knoten eingeweihetes Enigma zu lösen, das in ein Rätsel gehüllt ist.“¹ Dieser Satz, geschrieben von Robert C. Harvey (2001, S. 76), beschreibt poetisch die komplexe Natur des Comics, die Laien und Akademiker² zugleich über Jahrhunderte hinweg beschäftigt. Unabhängig davon, ob man den Beginn des Comics mit Altägypten oder mit Europa im Jahr 1837 verbindet, bleibt der Wert des Comics umstritten. Einerseits wird der Comic von manchen Literatur- und Kunstwissenschaftlern als auslassbarer Schund angesehen (vgl. Frederking et al., 2012, S. 131; Munitić, 2010, S. 13). Andererseits wird er von vielen als wichtiger Teil der modernen Kultur begrüßt. Eines ist aber sicher: Der Comic hat im 20. Jahrhundert an Popularität gewonnen und ist seitdem ein wichtiger Teil der modernen Pop-Kultur. Ich selbst habe in meiner Kindheit viele Comics gelesen. In Comics gab es nicht viel Text, lediglich manche Sprechblasen, die den Dialog zwischen Figuren signalisierten. Das bedeutet, es gab nicht viele Wörter, die unklar waren. Meistens lag das daran, dass Wörter zusammen mit einem Bild kamen, und deswegen konnte ich dennoch den Inhalt verstehen, obwohl das Gesagte manchmal unklar blieb. Wenn es aber Wörter gab, deren Bedeutung ich nicht mithilfe der Bilder entziffern konnte, war das auch kein großes Problem. Ich hatte immer noch die Bilder, die an sich selbst interessant waren. Sie waren aber nicht das Einzige, was meine Aufmerksamkeit stundenlang im Comicheft festhielt. „Peng“, „Kaboom“, „Woosh“, „Oh je!“, „Aua!“ und „Hurra!“. Groß- oder kleingeschrieben, fett gedruckt oder nicht, rot, blau, gelb oder alles zusammen. Diese stilisierten Wörter waren mir unbekannt, aber dennoch wusste ich, was sie bedeuten. Sie waren Geräusche und Ausrufe, und diese Geräusche und Ausrufe waren für ein Kind wie mich unglaublich. Sie waren eine Quelle des Mysteriösen. Was könnte passiert sein? Was kann noch passieren? Diese Geräusche und Ausrufe nennt man Interjektionen, eine Wortart, die eng an die gesprochene Sprache gebunden ist. Da sie authentische Sprachelemente darstellen, sind Interjektionen aus dem DaF-Unterricht nicht auszulassen. Deswegen wird in dieser Diplomarbeit die Rede davon sein, wie und warum man Interjektionen im Unterricht anhand von Comics einsetzen kann. Zuerst wird deswegen ein theoretischer Überblick über die Comics gegeben. Dabei wird über die Hauptelemente der Comics gesprochen, wie etwa über die visuellen und textuellen Merkmale. Weiterhin wird in der Arbeit auch ein theoretischer Überblick über die Interjektionen angeboten, in dem die Hauptmerkmale der

¹ Englische Zitate wurden von dem Autor der Diplomarbeit übersetzt. Original: „[...]defining comics entails cutting a Gordian-knotted enigma wrapped in a mystery, a task somewhat beyond our present scope.“

² In dieser Diplomarbeit gelten aus sprachökonomischen Gründen Formen wie »Leser«, »Sprecher«, »Zeichner« u.ä. jeweils sowohl für männliche als auch für weibliche Formen.

Interjektionen bearbeitet werden. Darüber hinaus wird gezeigt, wie man die vier primären Fertigkeiten – das Sprechen, Hören, Lesen und Schreiben – im Unterricht durch Comics fördern kann. Zuletzt werden auch zwei Unterrichtsentwürfe – einer für die Grundschule und einer für das Gymnasium – vorgestellt, in denen Interjektionen und im Comic oft benutzte Onomatopoetika im Vordergrund des Unterrichts stehen. In der Arbeit wird also die Rede von der Verzahnung zwischen Interjektionen und Comics sein, und wie man Comics in den Unterricht für das Belehren der Interjektionen integrieren kann.

2. Visuelle Gestaltung der Comics

2.1 Zur Definition des Comics

„Menschliche Kommunikation hat viele mögliche Kanäle, unter denen zwei dominieren: der verbale und visuelle Kanal.“ Mit diesem Satz deutet Midhat Ajanović (2021, S. 10) in seinem Buch *Bilder, die erzählen*³ auf die Wichtigkeit der visuellen und verbalen Informationsvermittlung. Sehr oft, besonders vor der Entwicklung der Filme und Comics, kommen diese zwei Kanäle getrennt vor. Franz Kafkas *Die Verwandlung* ist ein Werk, in dem nur Wörter stehen, die in Sätze und in Text verbunden werden. Und obwohl man sich als Leser das Gelesene immer in den Gedanken visualisiert, ist ein Buch als Medium hauptsächlich verbal. Man könnte hier meinen, dass Märchen eine Ausnahme darstellen, da sie oft im Bilderbuch-Format vorkommen. Obwohl das der Fall ist, muss betont werden, dass Märchen ursprünglich verbale Medien waren (vgl. Bottigheimer, 2006). Die Rolle der Illustration in Bilderbüchern besteht darin, die Geschichte zu ergänzen oder zu erweitern. Auf der anderen Seite hat man Kunstwerke, wie etwa Bilder und Gemälde. Wenn man zum Beispiel an die *Mona Lisa* denkt, stellt man sich das von Leonardo da Vinci angefertigte Gemälde vor und obwohl man das Meisterwerk beschreiben kann, mündlich und schriftlich, ist es immer noch ein visuelles Medium. Hier kommen Comics und Graphic Novels ins Spiel, deren Haupteigenschaft das Verbinden von beiden Kanälen ist. Eine der vielen Definitionen der Comics beschreibt Comics als „alle Text- und Bildkombinationen mit Sprechblase“ (Abel und Klein 2016, S. 56). Schon aus dieser Ausgangsdefinition kann man sehen, dass Text und Bild in Comics das A und O sind. Es stellt sich hier aber die Frage, ob beide Kanäle gleich dominant sein können und falls nicht, welcher dominiert. Nach Munitić (2010, S. 11) ist ein Comic, eine „Geschichte in Bildern“. Munitić betont mit dieser Definition, dass Comics Geschichten sind, die mithilfe des Visuellen bzw. mithilfe der Bilder erzählt werden. Nach Munitić dominiert also eher das Visuelle in Comics. Das ist leicht vorstellbar, denn ein Comic ohne Text ist immer noch ein Comic. Solche Comics ähneln einem Stummfilm und man kann sie dementsprechend „Stummcomics“ (Platthaus, 2008, S. 33, zitiert nach Abel und Klein, 2016, S. 80) nennen. In Stummcomics wird also nicht gesprochen, sondern nur gezeigt bzw. gezeichnet. Deswegen lässt sich feststellen, dass der visuelle Kanal in einem Comic dominanter ist als der verbale. Das wurde auch von Midhat Ajanović bestätigt, indem er Comics als Geschichten beschrieben hat, die vorerst im Bildformat vorkommen oder die von einer Bildsequenz ausgemacht sind (Ajanović, 2021, S. 15). Comics sind also Geschichten, die vor allem mithilfe der Bilder erzählt werden; sie sind

³ Kroatische Zitate und Titel wurden vom Autor der Diplomarbeit übersetzt. Kroatischer Titel: *Slike koje pričaju*.

Anreihungen von Bildern, die zusammen eine logische Einheit bilden und so einen Narrativ gestalten.

2.2 Formen der Comics

Wenn man sich mit dem Thema Comics beschäftigt, soll eine Unterscheidung zwischen der Graphic Novel und den verschiedenen Arten von Comics nicht außer Acht gelassen werden. Comics als Narrativ kommen in verschiedenen Formaten vor. Laut von Brand und Radvan (2019, S. 225) kommen Comics in 4 Formaten vor: Comic-Strip, Comic-Book, Graphic Novels und Mangas.

In erster Linie ist die Länge das wichtigste Unterscheidungsmerkmal. Der Comic-Streifen (Comic-Strip) ist das kürzeste Medium und, wie der Name andeutet, ist der Comic-Streifen meistens aus mehreren sogenannten Panels gebildet, die auf dem Blatt horizontal angeordnet sind, aber nicht vertikal. Das Comic-Heft (Comic-Book) ist länger, meistens mit mehreren Panels und über ein ganzes Blatt ausgebreitet. Laut von Brand und Radvan (2019, S. 226) umfasst ein Comic-Heft meistens bis zu 36 Seiten. Graphic Novels und Mangas sind längere Comic-Formate, die meistens über 36 Seiten lang sind.

Außer der Länge, unterscheiden sich die Formate auch nach sozialen Faktoren. Mangas stammen aus der japanischen Lesekultur und unterscheiden sich von den westlichen Lesekonventionen. Deswegen werden Mangas von rechts nach links und von hinten nach vorne gelesen. Außerdem werden Mangas nach asiatischen Zeichenkonventionen gestaltet, weswegen sie meistens expressiver sind, was die Gestik, Mimik und Details angeht.

Zuletzt sollen noch Graphic Novels besonders erwähnt werden, die eine besondere Kategorie der Comics bilden. Laut von Brand und Radvan (2019, S. 226) sind die Meinungen der Leser und der Literatur- und Kunstwissenschaftler gespalten, was die Graphic Novels als Format angeht. Einerseits werden Graphic Novels als selbstständige Werke angesehen, die sich mit seriöseren Themenbereichen auseinandersetzen und die für ein älteres und reiferes Publikum gedacht sind. Umstritten bleibt aber, was man unter seriösen Themenbereichen versteht, und warum behauptet wird, dass sich Comics mit solchen nicht auseinandersetzen können. Andererseits werden Graphic Novels als eine Art von Comics angesehen, die jedoch anders heißt, um sich von den Comics abzugrenzen und deswegen nicht als Schund und Kinderliteratur angesehen zu werden. Eines ist aber sicher: Comics und Graphic Novels teilen dieselben visuellen und textuellen Konventionen, weswegen jetzt eine Beschreibung der visuellen Elemente jedes Comics folgt.

2.3 Panels

Die Einheiten eines Comics, mit denen eine Geschichte erzählt wird, nennt man Panels. Munitić (2010, S. 22) beschreibt Panels als gefrorene Ausschnitte eines Geschehens. Damit meint er, dass das Panel einen Moment einer größeren Einheit darstellt. Wichtig ist aber, dass diese Einheiten unbeschränkt groß sein können. Comiczeichner können einen Scherz machen, indem sie im ersten Panel eine selbstbewusste Figur darstellen, die glaubt, dass sie nichts falsch machen kann. In dem folgenden Panel zeigen sie dann, wie diese Figur versagt hat. Auf diese Weise gewinnt man an Dynamik. Das ganze Geschehen, das wir in Bildern sehen, vergeht schnell in nur zwei Panels. Dabei ist die Erzählzeit viel kürzer als die erzählte Zeit.⁴ Andersrum können Comiczeichner auch die Zeit ausdehnen. Wenn sie mit den Emotionen ihrer Leser spielen und einen herzreißenden Moment zeigen möchten, können Comiczeichner zum Beispiel den Tod einer Person auf mehrere Panels ausstrecken. In diesem Fall verlieren sie an Dynamik und erlangen an emotioneller Kraft. Dabei ist die Erzählzeit länger als die erzählte Zeit.

Visuell gesehen sind Panels aus 5 Hauptelementen gebaut (Munitić, 2010, S. 24). Zuerst ist das Panel umrahmt. Der Rahmen dient als Abgrenzung eines Panels vom Rest der Panels und deutet den Raum an, indem ein Moment gezeigt wird. Der Rahmen wird meistens nicht als Teil des Geschehens angesehen, obwohl es in manchen Fällen zur Meta-Narration kommt. In diesen Fällen benutzen die Figuren innerhalb des Geschehens den Rahmen für verschiedene Effekte. Ein Beispiel solcher Effekte ist der sogenannte „Catwalk-Effekt“, wo Figuren bewusst den Rahmen als Boden benutzen, um auf ihm zu laufen. Danach benennt Munitić (2010, S. 24) das zweite Hauptelement – den Raum, der mit dem Rahmen umgrenzt ist. In diesem Raum befindet sich der Inhalt – das dritte Hauptelement eines Panels. Unter Inhalt versteht man das Gezeichnete bzw. das Vorgestellte, sowohl in visueller als auch in textueller Form. Darunter sind Figuren gemeint, ihre Bewegungen, ihre Umgebung, Gestik, Mimik aber auch ihre Sprache. Innerhalb des Rahmens kommt noch die Szene – das vierte Hauptelement. Mit der Szene sind z.B. der Szenenwechsel und die Perspektiven gemeint. Das letzte Hauptelement jedes Panels ist laut Munitić der Kommunikationskodex (2010, S. 21). Unter Kommunikationskodex sind alle Weisen gemeint, mit denen die Autoren mit den Lesern verbal kommunizieren. Die verbale Kommunikation kommt in Comics meistens auf eine der drei Arten vor: a) in Sprechblasen, b) in den Text hineingezeichnet und c) als Untertitel. Alle diese Möglichkeiten werden später in der Diplomarbeit im Kapitel „Textspezifisches“ behandelt.

⁴ Erzählzeit umfasst den Zeitraum, indem man die Geschichte erzählt und die erzählte Zeit umfasst den Zeitraum, in dem die Handlung passiert.

2.4 Sequenz

Comics bestehen aus mehreren Panels. Sogar die kürzeste Comicform – der Comic-Streifen – ist aus wenigstens zwei Panels gebaut. Der Grund dafür ist, dass laut Abel und Klein (2016, S. 78) einzelne Panels keine Comics ausmachen. In Comics kommt es, wie schon gesagt, zur Zwischenbeziehung der Bilder. Diese Zwischenbeziehung nennt man Sequenz. Eine Sequenz ist eine Abfolge mehrerer Panels, die eine Geschichte oder einen Teil der Geschichte erzählt. Schon der Name Sequenz deutet auf die Zwischenbeziehung mehrerer Panels, zwischen denen eine kausale Verbindung herrscht. Diese kausale Verbindung besagt, dass jedes spätere Panel sich auf das vorige beziehen muss, falls nicht anders im Comic angedeutet ist. Diese kausale Anordnung der Panels sorgt für die Kontinuität, die laut Ajanović „eine kontinuierliche Vermittlung des Geschehens aus einem Rahmen in den anderen“ darstellt (2021, S. 11). Um eine gute Kontinuität zu erstellen, muss die Reihenfolge der Panels kausal sein und das bedeutet, dass die Sequenz logisch sein muss. Es dürfen keine Abweichungen bestehen, die nicht angedeutet werden (z.B. in Flashbacks mit “vor X Tagen”). Da die Sequenz aus mehreren Panels erstellt ist, bedeutet das, dass sie einen Anfangs- und Endpunkt hat. Die Sequenz endet in einer Schließung bzw. in dem letzten für diese Sequenz relevanten Panel. Mit der Schließung kommt es zum Ende der Geschichte und man fängt eine neue an oder beendet das Kapitel.

2.5 Rinnstein

Für die Sequenz ist aber neben dem Panel noch der Rinnstein wichtig. Mit dem Rinnstein meint man den „leeren“ Raum zwischen zwei Panels, den Ajanović (2021, S. 25) auch „negativer Raum“ nennt. Der Rinnstein ist insofern wichtig, da er den Verlauf der Geschichte signalisiert, obwohl eigentlich nichts visuell gezeigt wird. Die Geschichte wird nicht nur in den Panels erzählt, sondern braucht das aktive Imaginieren des Lesers. Da die Panels nur gefrorene Momente sind, bleibt es am Leser, diese Momente in Bewegung zu setzen. Dieser Prozess geht in der Fantasie des Lesers vor und passiert in der Zeit und im Raum des Rinnsteins. Die Sequenz ist also eine Mischung zwischen den visuell dargestellten Einzelmomenten in Form der Panels und der in der Fantasie des Lesers erstellten Bewegung in Form der Rinnsteine.

2.6 Seitenarchitektur

Die Panels einer Comicseite sind nicht willkürlich hineingezeichnet. Da Panels der Regel der Kausalität folgen, bedeutet das, dass auch das Gesamtbild einen Sinn ergeben muss. Das Gesamtbild einer Comicseite nennt man Layout oder Seitenarchitektur (Abel und Klein, 2016, S. 89). Bei der Seitenarchitektur ist es für Comiczeichner wichtig, aufzupassen, dass nicht alle Panels

einer Seite dieselbe Rolle spielen. Im Westen ist es üblich, dass das Panel oben-links der Anfang der Seitenarchitektur und damit der Sequenz ist. Deswegen lenkt dieses Panel oft die Aufmerksamkeit auf sich, entweder durch den Inhalt oder die Gestaltung des Panels. Das Panel unten-rechts ist dementsprechend das Ende der Seitenarchitektur und endet meist so, dass es zum Umblättern anfordert. Zu diesem Zweck wird meistens die Methode der sogenannten „cliffhangers“ genutzt. Cliffhangers sind Schlüsselmomente einer Geschichte, die in der Mitte einer spannenden Situation passieren.

2.7 Zeichenstil

Wenn die Rede von der visuellen Gestaltung der Comics ist, dann darf der Zeichenstil (Abel und Klein, 2010, S. 80) der Comiczeichner nicht übersehen bleiben. Ein Zeichenstil umfasst alle Möglichkeiten des visuellen Ausdruckes, mit dem sich Künstler in ihren Kunstwerken ausdrücken. Autoren können beispielsweise Linien verschiedener Dicke wählen. Mit einer dünnen, sanften Linie stellt man meistens eine warme, fürsorgliche und emphatische Figur dar. Solche Linien erwecken in den Gedanken der Leser angenehme Konnotationen. Andersrum werden rigide und dicke Linien benutzt, um arrogante und böse Figuren vorzustellen. Dicke und rigide Linien erwecken nämlich das Gefühl des Unangenehmen, des naturgemäß Bösen.⁵

Außer den Linien befindet sich in der Kategorie des Zeichenstils auch die Farbe. Ähnlich wie Linien dienen Farben auch zu verschiedenen Zwecken⁶. Farben evozieren nämlich auch Emotionen. Üblich ist, dass unangenehme Figuren und Situationen mit dunklen Farben – Schwarz, Grau, dunkles Blau – gezeigt werden. Noir Comics sind perfekte Beispiele dafür. In diesen Comics wird meistens eine depressive Stadt gezeigt, voll mit Kriminellen. Die Stadt wird immer in dunkle Farben eingeweiht, wie etwa Schwarz oder Grau. Genauso werden auch die Figuren in solchen Comics dargestellt. Diese Farbenwahl ruft ein unangenehmes Gefühl hervor. Umgekehrt ist es mit hellen Farben. Helle Farben evozieren das angenehme Gefühl der Freude und Sicherheit. Das hat das Comichaus Marvel zum Beispiel vorbildlich ausgenutzt. Es ist kein Zufall, dass alle Marvel Superhelden bunte Kostüme tragen. Spiderman wird hellrot und hellblau gezeichnet, Green Lantern ist schrill-grün und Captain America blau und rot.

⁵Vgl. *The importance of inking comic books*. ComicBookPros. <https://www.comicbookpros.com/post/the-importance-of-inking-in-comic-art#:~:text=Thicker%20lines%20may%20be%20used,overpower%20the%20main%20focal%20points>. (Letzter Zugriff: 8. Mai 2024)

⁶Vgl. *Color Theory in Comic Art: Enhancing Mood and Storytelling*. CCC International LLC. ccci.am/color-theory-in-comic-art-enhancing-mood-and-storytelling/. (Letzter Zugriff: 24. Juli 2024)

3. Textspezifisches in Comics

3.1 Einleitung

Obwohl der visuelle Kanal in den Comics der dominante ist, soll der verbale Kanal nicht aus einer Comicanalyse ausgelassen werden. Sprache und Bild fungieren nämlich in Comics miteinander. Dementsprechend gibt es in Comics verschiedene Weisen, wie Text und Bild zusammen die Geschichte erzählen. Was folgt, ist eine Bearbeitung der verbalen Möglichkeiten der Comiczeichner.

3.2 Sprechblase

Die erste, bekannteste und für den Comic typische Texteigenschaft ist die Sprechblase. Sprechblasen sind meistens Kreise oder Ellipsen mit einer Ausbuchtung, die zur sprechenden Figur führt. Sprechblasen dienen meistens als Signale, dass Figuren etwas laut und deutlich aussprechen. Sie werden direkt in das Panel eingezeichnet und dienen deswegen als kanalübergreifende Elemente. Einerseits sind sie verbale Signale und als solche zeigen sie, wie eine Figur etwas ausspricht. Wenn der Text keine Besonderheiten im Sinne des Fonts oder der Linienstärke aufzeigt, dann bedeutet das, dass die Figur in einer normalen Lautstärke spricht. Andersrum kann aber ein Teil des Textes oder der ganze Text fett gedruckt oder mit großen Buchstaben geschrieben werden (Munitić, 2010, S. 31). Solche Wörter bedeuten, dass die Figur etwas hervorhebt, indem sie z. B. schreit. Andererseits sind Sprechblasen auch visuelle Elemente. Die Sprechblase verändert nämlich ihre Form, je nachdem, wie die Figur spricht (Abel und Klein, 2016, S. 101). Eine gezackte Linie der Sprache signalisiert Ärger, eine gestrichelte Linie Flüstern und eine wolkenförmige Linie Nachdenken. Dabei ist es wichtig, eine Sprechblase von einer Denkblase zu unterscheiden. Die Denkblase hat keine typische Ausbuchtung, sondern kleine Kreise, die zur Figur führen. Daneben muss in einer Denkblase nicht unbedingt ein Text stehen, sondern auch ein einfaches Mini-Bild.

3.3 Blocktext

Sprechblasen sind für Comics charakteristische Elemente, aber nicht die einzigen. Comiczeichner können sich auch für einen Blocktext entscheiden. Blocktexte kommen in zwei Formen vor: Als Untertitel und als vollständige Textpanels. Wenn man von Untertiteln spricht, dann spricht man von einem Text, der meistens unter dem Bild vorkommt, manchmal aber auch über dem Bild. Untertitel können entweder die Sprache einer Figur signalisieren oder als Narration über das Geschehen im Panel dienen. Sie sind die ursprünglichen Sprachelemente des Comics bzw. die Vorfahren der Sprechblase. Blocktexte können auch ganze Panels umfassen. Nach Munitić (2010,

S. 31) dienen sie meistens als eine Pause. Sie halten die Bildgeschichte auf, geben dem Leser Zeit, um über die Geschichte nachzudenken und füllen Informationslücken, die nicht durch das Visuelle gezeigt wurden.

3.4 Interjektionen und Onomatopoetika in Comics

Zuletzt kommt der Text in Comics noch in Form von Interjektionen und Onomatopoetika vor. Über Interjektionen und Onomatopoetika wird näher im folgenden Kapitel die Rede sein. In diesem Unterkapitel ist wichtig zu erwähnen, wie Interjektionen und Onomatopoetika in Comics vorkommen. Interjektionen werden meistens von den Figuren im Comic geäußert. Deswegen sind sie immer an den Dialog oder Monolog gebunden. Interjektionen werden manchmal auch hervorgehoben, indem sie fett gedruckt sind. Damit wird die Intensität der Interjektion auf eine visuelle Art gesteigert. Onomatopoetika sind andersrum an die Handlung gebunden, weil sie Geräusche nachahmen. Deswegen kommen sie nicht in Sprechblasen vor, sondern werden in die Panels eingezeichnet. Da sie Teil der Handlung sind, werden sie auch stilisiert. Ein kursiv gezeichnetes, kleines „whoosch“ deutet auf eine schnelle Bewegung. Ein Gold gefärbtes, fett gedrucktes „BANG!“ mit einem Ausrufezeichen und mit einer hinter ihm gezackten Wolke signalisiert einen Schuss oder eine Explosion. Interjektionen und Onomatopoetika sind also zugleich verbale und visuelle Elemente jedes Comics. Sie sind verbal, weil sie eine Bedeutung haben, und visuell, weil sie visuell von anderen Wörtern getrennt werden, um ihre Intensität zu steigern.

4. Interjektionen

4.1 Einleitung

Genau wie der Fall mit Comics im Kontext der Literatur ist, sind auch Interjektionen im Kontext der Sprachwissenschaft ein umstrittenes Thema. Interjektionen wurden lange Zeit von Sprachwissenschaftlern vernachlässigt (vgl. Huesmann und Kirchhoff, 2021, S. 186; vgl. Ameka, 1992, S. 101, zitiert nach Petrova, 2021, S.1). Sie weichen in vielen Aspekten von den konventionellen morphologischen und syntaktischen Regeln der Sprache ab und wurden deswegen beiseitegeschoben oder einfach mit anderen nicht flektierbaren Wörtern zusammengruppiert. Dennoch steigt laut Petrova (2021, S. 2) das Interesse an Interjektionen. Im folgenden Kapitel wird auf die verschiedenen Merkmale der Interjektionen eingegangen mit einem Überblick über die verschiedenen Kategorien der Interjektionen.

4.2 Definition

Da Interjektionen Ausnahmen im Kontext der Morphologie und Syntax sind, stellt sich die Frage, ob man sich auf eine einheitliche Definition einigen kann. Nach Ameka und Wilkins sind Interjektionen „Wörter, die die aktuellen Gefühle, Reaktionen oder Einstellungen des Sprechers gegenüber einem linguistischen oder extralinguistischen Element ausdrücken“ (2006, S. 2). Ameka und Wilkins meinen damit, dass eine Interjektion eine linguistische Form einer Reaktion auf ein Geschehen ist, das inner- oder außerhalb der Sprache passiert. Weiterhin sind Interjektionen „konventionalisierte vokale Gesten (bzw. linguistische Gesten)“ (Ameka, 1992, S. 106, zitiert nach Petrova, 2021, S. 2). Mit dieser Definition deutet Ameka auf ein wichtiges Merkmal der Interjektionen: Sie sind immer an die gesprochene Sprache gebunden. Zuletzt wird noch eine Definition der Interjektionen angeboten: „[Interjektionen sind] lexikalische Formen, die als selbstständige Äußerungen stehen können und die nicht syntaktisch mit anderen Elementen verbunden sind“ (Wilkins, 1992, S. 124, zitiert nach Ponsonnet, 2023, S. 1). Interjektionen besetzen also eine Stelle im Satz, aber syntaktisch gesehen sind sie nicht an den Satz gebunden. Interjektionen sind nicht obligatorisch und können ausgelassen werden. Sie sind semantisch mit dem Geschehen verbunden, aber nicht syntaktisch.

Wenn man all diese Elemente in Betracht zieht, kann man Interjektionen folgend bestimmen: Interjektionen sind an die gesprochene Sprache gebundene Wörter, die syntaktisch gesehen selbstständig sind und mit denen Sprecher ihre Gefühle und Einstellungen als Reaktion auf ein (extra)linguistisches Element äußern.

4.3 Eigenschaften der Interjektionen

Interjektionen zeigen verschiedene Merkmale auf. Vorher wurde schon erwähnt, dass Interjektionen „holophrastisch“ (Ameka und Wilkins, 2006, S. 2) sind. Interjektionen kommen sehr oft in Form eines Wortes vor, aber sie sind nicht Teile der Satzsyntax. Stattdessen stehen sie im Satz als Ersatz für eine ganze Aussage. „Aua“ ist z.B. Ersatz für eine Aussage wie „Ich fühle Schmerz“. „Verflixt“ ist eine Interjektion, die Ersatz für zum Beispiel „Ich bin enttäuscht oder unzufrieden“ ist. Aus diesen Beispielen ist klar, dass Interjektionen auf eine kurze Weise einen ganzen Satz ersetzen können. Weiterhin zeigen diese Beispiele, dass Interjektionen mit einem extralinguistischen Element verbunden sind. Der Sprecher fühlt Schmerz oder Enttäuschung und äußert es mithilfe der Interjektionen. Diese Eigenschaft nennen Ameka und Wilkins „Indexikalität“ (2006, S. 11). Zuletzt kommt noch die Gestik ins Spiel. Leicht kann man sich wegen eigener Erfahrung vorstellen, dass ein Sprecher die oben genannten Aussagen auch mit Gestik begleitet.

Wenn von der Position der Interjektionen im Satz die Rede ist, kommen Interjektionen meistens am linken Satzrand vor (Altmann und Hofmann, 2004, S. 150, zitiert nach Huesmann und Kirchhoff, 2021, S. 196). Einerseits werden sie am Anfang des Satzes benutzt, weil man mit ihnen den Rest des Satzes hervorhebt und die Aufmerksamkeit auf den Satz lenkt. Andererseits werden sie oft von Gesprächspartnern benutzt, um anzudeuten, dass sie etwas sagen möchten. Seltener werden sie am rechten Satzrand benutzt (Ameka, 1992, S. 114, zitiert nach Huesmann und Kirchhoff, 2021, S. 196) und in diesem Fall dienen sie wieder als Hervorhebungen des Gesagten. Am wenigsten werden Interjektionen aber parenthetisch benutzt (Altmann und Hofmann, 2004, S. 150, zitiert nach Huesmann und Kirchhoff, 2021, S. 196). Obwohl manche Interjektionen ihren Platz in der Mitte des Satzes finden, passiert das nur in seltenen Fällen. Dies ist insofern interessant, da der Name Interjektion vom lateinischen Nomen „interiectio“ entlehnt wird⁷. „Interiectio“ steht laut dem Digitalen Wörterbuch der deutschen Sprache für „Einschaltung“ oder „Parenthese“ bzw. „das Dazwischenwerfen -setzen“.

Zuletzt folgt noch ein wichtiges Merkmal der Interjektionen. Sie haben innerhalb eines Sprachsystems konventionell festgelegte Bedeutungen. Die Sprecher dieser Sprache müssen mit dieser Bedeutung bewusst oder unbewusst einverstanden sein. Daraus folgt, dass Interjektionen den Sprechern nicht angeboren sind. Deswegen müssen sie von den Sprechern des Sprachsystems erlernt werden (Huesmann und Kirchhoff, 2021, S. 190).

4.4 Problematik bei der Systematisierung der Interjektionen

Huesmann und Kirchhoff schreiben von der Problematik der Systematisierung von Interjektionen innerhalb der Sprachlinguistik. Die Hauptproblematik ist laut den Autoren, „dass sie [Interjektionen] auf mehreren linguistischen Ebenen ein vom einzelsprachlichen System abweichendes Verhalten aufzeigen, das von unüblichen phonologischen Strukturen über morphologische Besonderheiten bis hin zu einer variablen Intonation oder Graphie reicht“ (2021, S. 188). Da Interjektionen vorerst Elemente der gesprochenen Sprache sind, tauchen zuerst Abweichungen auf der phonologischen Ebene auf. Charakteristisch für Interjektionen ist die Kombination von Phonemen und Morphemen, die selten oder überhaupt nicht in anderen Wörtern vorkommt. Ein gutes Beispiel dafür ist die Interjektion „pssst“. Die Phoneme und Morpheme /p/, /s/ und /t/ kommen nur in wenigen Fällen hintereinander vor (z.B. im Nomen „der Papst“). Aus dem Beispiel „pssst“ lässt sich noch eine phono- bzw. morphologische Besonderheit auslesen.

⁷ Vgl. *Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache*. <https://www.dwds.de/wb/Interjektion> (Letzter Zugriff: 13.°September 2024)

Interjektionen können ohne Selbstlaute geschrieben werden. Meistens ist das aber der Fall bei Onomatopoetika – den Interjektionen, die Umgebungsgeräusche nachahmen. Ein weiteres Beispiel dessen ist “grrr”, wenn z.B. ein Hund knurrt oder eine Person sich ärgert. Borgwaldt et al. (2012, S. 123) bemerken noch, dass Interjektionen keine Konstanten sind. Die Weise, wie man sie aufschreibt, ist veränderbar. In der oben genannten Interjektion “pssst” kann man das “s” mehrmals aufschreiben, wie etwa “psssssst”. Die Entscheidung, ob man das „s“ multipliziert, hängt davon ab, welche Intensität die Interjektion haben soll. Längere Interjektionen sind in der Regel viel intensiver als kurze Interjektionen. Aber, unabhängig davon, ob ihre graphische Form Variationen aufzeigt, gibt es immer noch Regeln. Bei der Interjektion “pssst” werden zum Beispiel “p” und “t” nicht mehrmals geschrieben. Zuletzt betonen noch Ameka und Wilkins (2006, S. 5), dass Interjektionen nicht flektiert werden. Deswegen wurden Interjektionen in der Vergangenheit oft mit anderen nicht flektierbaren Wörtern zusammen gruppiert, wie etwa Partikeln.

Ein anderes Problem bei der graphischen Gestaltung von Interjektionen ist die Interpunktion. Huesmann und Kirchhoff (2021, S. 192) haben anhand ihrer Analyse festgestellt, dass Kommata im Fall Interjektionen inkonsistent geschrieben werden, was wahrscheinlich mit der Hervorhebung verbunden ist. Wie schon gesagt wurde, sind Interjektionen an die gesprochene Sprache gebunden. Bei der gesprochenen Sprache muss auch die Intonation eines Wortes in Betracht gezogen werden. Interjektionen werden mit Kommata getrennt, wenn man den Rest des Satzes hinter dem Komma betonen möchte (ibid.). Ein Komma wird aber ausgelassen, wenn die Interjektion als Füllwort benutzt wird. Deswegen sind beide der folgenden Beispiele möglich: “Oh je da kommt er.” und “Oh je, da kommt er.”

Zuletzt muss noch erwähnt werden, dass Interjektionen bis heute nicht einheitlich beschrieben werden. Laut der online zu findenden *Kroatischen Enzyklopädie* (Hrvatska enciklopedija) ist im kroatischen Sprachsystem sogar der Terminus für die Kategorie der Interjektionen nicht vereinbart. Sie werden in der kroatischen Sprache sowohl „uzvici“ als auch „usklici“ genannt. In verschiedenen sowohl in gedruckter als auch in digitaler Form erhältlichen Grammatiken werden Interjektionen wenig behandelt. In der *Kroatischen Grammatik* (Hrvatska gramatika) von Eugenija Barić et al. aus 1997 sind für die Interjektionen anderthalb Seiten vorhergesehen. In der *Deutschen Grammatik* von Helbig und Buscha werden sie auf etwas mehr als zwei Seiten behandelt, wobei sie hier unter „Satzäquivalente“ gruppiert werden, was noch eine Abweichung ist, diesmal von der üblichen Gruppierung der Interjektionen zu nicht flektierbaren Wörtern. Im kroatischen nationalen Curriculum für das Pflichtfach Kroatisch wird nur zweimal das

Wort „usklici“ erwähnt (vgl. 2019, S. 145) und im Curriculum für die Fächer Deutsch und Englisch (vgl. die Nationalen Curricula für das Fach Deutsch und Englisch, 2019) überhaupt nicht.

4.5 Unterteilung der Interjektionen

4.5.1 Primäre und Sekundäre Interjektionen – wo liegt der Unterschied?

In der Sprachwissenschaft werden Interjektionen meistens in zwei große Kategorien unterteilt: in primäre und sekundäre Interjektionen. Primäre Interjektionen unterscheiden sich von den sekundären in verschiedenen Aspekten, aber der größte Unterschied ist, dass primäre Interjektionen „nie in einer anderen Form verwendet wurden“ (Ameka, 1992, S. 105, zitiert nach Huesmann und Kirchhoff, 2021, S. 188). Sekundäre Interjektionen haben dagegen eine Form, die wenigstens zwei Bedeutungen aufzeigen kann. Sie haben einerseits einen selbstständigen denotativen Wert. Das bedeutet, dass sie eine ursprüngliche Bedeutung haben, die nicht der Bedeutung der Interjektion entspricht. Andererseits haben sie einen konnotativen Wert, indem sie die Bedeutung der Interjektion aufzeigen. Ein gutes Beispiel dafür ist das Fluchwort „Zur Hölle!“. Auf der denotativen Ebene steht das Wort „Hölle“ für einen biblischen Ort, wo Sünder bestraft werden. Auf der konnotativen, und damit interjektionellen Ebene, wird mit der Konstruktion „Zur Hölle!“ Ärger signalisiert. Anders gesagt, fungieren sekundäre Interjektionen (Foolen, 1997, zitiert nach Ameka und Wilkins, 2006, S. 4) in zwei Domänen: die erste Domäne ist die referentielle und innerhalb dieser steckt die denotative Bedeutung. Die zweite Domäne ist die interjektionelle, und sie beinhaltet die konnotative Bedeutung, mit der man Emotionen äußert. Laut Damaris Nübling wird diese Bedeutungsverwandlung „Interjektionalisierungsprozess“ (Nübling, 2001, zitiert nach Huesmann und Kirchhoff, 2021, S. 188) genannt. Während dieses Prozesses „geben Interjektionen zahlreiche formale und funktionale Eigenschaften ihrer ursprünglichen Wortklasse ab“ (Nübling, 2001, zitiert nach Huesmann und Kirchhoff, 2021, S. 188). Es ist hier aber wichtig zu betonen, dass primäre Interjektionen nicht oft von einem anderen Wort stammen. Das ist damit verbunden, dass primäre Interjektionen in erster Linie nur Laute sind und nicht Wörter wie sekundäre Interjektionen.

4.5.2 Onomatopoetika

Die zweitgrößte Unterkategorie der Interjektionen sind Onomatopoetika. Laut Georg Schuppener (2009, S. 107) werden Onomatopoetika als Wörter definiert, mit denen „Laute und Geräusche der menschlichen Umwelt mit sprachlichen Mitteln imitiert werden“. Sie werden also nicht als Emotionsaussagen genutzt, wie der Fall bei primären und sekundären Interjektionen ist, sondern als Nachahmungen von Geräuschen. Dabei betont Schuppener, dass die Form der Onomatopoetika nicht dem Geräusch übereinstimmt. Stattdessen ist die Form der Onomatopoetika

konventionell akzeptiert und hängt vom Sprachsystem ab, was man deutlich in den Interjektionen fürs Hundebellen sehen kann. Im Deutschen wird es als “wau wau” aufgeschrieben, im Englischen als “woof woof” und im Kroatischen als “vau vau”. All diese Onomatopoetika stellen dasselbe Geräusch dar, werden aber nach den morphologischen Konventionen jeder Sprache geschrieben.

Es gibt noch eine wesentliche Eigenschaft der Onomatopoetika (Kubczak, 1943, 143, zitiert nach Schuppener, 2009, S. 108): Onomatopoetika werden erst zu Onomatopoetika, wenn sie von den Sprechern einer Sprache als solche akzeptiert werden. Dies hat etwas mit der vorher genannten Konventionalität der Interjektionen zu tun. Sprecher jeder Sprache müssen implizit mit der Bedeutung einer Interjektion einverstanden sein. Daneben kommt noch die sogenannte “Nähesprachlichkeit” (Koch und Osterreicher, 1985, zitiert nach Heusemann und Kirchhoff, 2021, S. 190). Damit ist gemeint, dass Interjektionen immer von Spontaneität und physischer Nähe geprägt sind. Konventionalität und „Nähesprachlichkeit“ sind also miteinander verbunden. Interjektionen müssen konventionell akzeptiert werden, um von den Gesprächspartnern in einem spontanen Gespräch verstanden werden zu können. Deswegen sind Onomatopoetika, aber auch Interjektionen allgemein, besonders gut geeignet für Medien, die mit Monologen und Dialogen arbeiten, wie etwa Comics. Da Comics voll von Monologen und Dialogen sind, und dabei auch voll von Interjektionen und Onomatopoetika, kann man sie gut zum Sprachenlernen im Unterricht einsetzen. Im folgenden Kapitel wird deswegen darüber geschrieben, wie man den Comic in den Unterricht integrieren und den Lernenden mithilfe der Comics Interjektionen und Onomatopoetika beibringen kann.

5. Interjektionen und Comics im DaF-Unterricht

5.1 Einleitung

Interjektionen werden ständig in der gesprochenen Sprache benutzt. Da im Unterricht großer Wert auf den authentischen Sprachgebrauch gelegt wird, dürfen Interjektionen aus dem Unterricht nicht ausbleiben. Deswegen wird im folgenden Kapitel vorgestellt, warum man Interjektionen im Unterricht einsetzen muss, und es werden praktische Beispiele angeboten, wie man Interjektionen durch Comics bearbeiten kann.

5.2 Interjektionen im DaF-Unterricht

Es wurde schon erwähnt, dass es zum Thema Interjektionen gespaltene Meinungen gibt. Die Tatsache ist, dass Interjektionen für eine längere Zeite vernachlässigt wurden im Sinne, dass man sich mit ihnen nicht viel auseinandergesetzt hat. Man hat sie lediglich mit den nicht

flektierbaren Wörtern gruppiert und beiseitegeschoben. Interjektionen sind Teile der authentischen Sprache aller Menschen und da man im Unterricht authentische Sprache lehren muss, müssen sie nach der Auffassung des Autors dieser Diplomarbeit im Unterricht gelehrt und gelernt werden. Besonders im Fremdsprachenunterricht ist das Thema sehr wichtig, da sich Interjektionen je nach dem Sprachsystem unterscheiden. Die meisten Unterschiede gibt es in Bezug auf die Phonologie. Die primäre Interjektion „oh“ eignet sich als gutes Beispiel. In der deutschen Sprache wird die Interjektion „oh“ als /o:/ ausgesprochen. In der englischen Sprache wird sie gleich geschrieben, aber als /əʊ/ ausgesprochen. Zuletzt wird sie in der kroatischen Sprache auch gleich geschrieben, aber als /oh/ ausgesprochen.

Unterschiede gibt es auch auf der Ebene der Bedeutung. Die Interjektion „oh“ wird in der kroatischen Sprache folgend benutzt⁸: einerseits wird „oh“ mit der Interjektion „ah“ verglichen und ist somit ein Ausruf der Übereinstimmung bzw. Nicht-Übereinstimmung mit dem Gesprächspartner. Außerdem wird sie als Ausruf der Demütigung benutzt oder um anzudeuten, dass der Sprecher seinen Gesprächspartner nicht ernst nimmt. In der deutschen Sprache dient sie als Ausruf der Überraschung, Verwunderung, Ablehnung, Abweisung oder Zurückweisung⁹. Aus diesen Beschreibungen der Interjektion „oh“ lässt sich feststellen, dass die Bedeutungen der Interjektion nicht vollkommen übereinstimmen, was weiterhin bedeutet, dass die Interjektionen vom Kontext abhängen. Um also authentisch eine Fremdsprache sprechen zu können, muss eine Person zuerst anfangen, Interjektionen in Gesprächen zu benutzen. Dabei muss sie diese Interjektionen richtig aussprechen und sie im richtigen Kontext benutzen, da Interjektionen Unterschiede in der Bedeutung zwischen verschiedenen Sprachen aufzeigen.

5.3 Interjektionen und Comics im Unterricht - praktische Beispiele

Im Unterricht sind vier primäre Fertigkeiten im Fokus: Sprechen, Hören, Schreiben und Lesen. Fangen wir mit der Fertigkeit Sprechen an. „Authentisches Sprechen soll einen zentralen Stellenwert im Sprachenunterricht haben“ (Brintzer, et al., 2017, S. 13). Das bedeutet, dass den Lernenden authentischer Sprachgebrauch beigebracht werden muss. Interjektionen und Onomatopoeika (weiter in diesem Kapitel nur „Interjektionen“ aus sprachökonomischen Gründen) sind hier insofern wichtig, dass sie in der Alltagssprache ständig vorkommen. Im Unterricht kann man deswegen einen Comic benutzen, um die Interjektionen einzuführen, und zu zeigen, wie sie in einer konkreten Situation gebraucht werden. Danach werden die Interjektionen von der

⁸ Vgl. *Hrvatski Jezični Portal*. <https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search> (Letzter Zugriff: 13. September 2024)

⁹ Vgl. *Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache*. <https://www.dwds.de/wb/oh?o=Oh> (Letzter Zugriff: 13. September 2024)

Lehrperson vorgelesen, damit die Lernenden die richtige Aussprache hören. Hier kommt die Fertigkeit Sprechen im Tandem mit der Fertigkeit Hören vor. Nachdem die Interjektionen von der Lehrperson vorgelesen worden sind, müssen die Lernenden dieselben Interjektionen wiederholen. Dabei üben sie, die Interjektionen richtig auszusprechen. Man kann diese Übung spielerisch durchführen. Die Lehrperson kann z.B. Bilder anfertigen, die die Bedeutung der Interjektion zeigen. Diese Bilder zeigt die Lehrperson, wenn sie die Interjektionen vorliest. Später werden die Bilder in zufälliger Reihenfolge von den Lernenden gewählt, und danach wiederholen die Lernenden die Interjektion, die mit diesem Bild verbunden ist. Eine andere Möglichkeit ist die Pantomime. Mit jeder vorgelesenen Interjektion wird eine Bewegung verbunden, die die Lehrkraft oder die Lernenden ausdenken. Wenn man die Interjektionen wiederholen möchte, macht die Lehrkraft die Bewegung, und die Lernenden müssen die Interjektion benennen.

Nachdem Interjektionen mithilfe der Comics eingeführt worden sind, können die Lernenden dieselben Interjektionen benutzen, um einen anderen Comic auszufüllen. Dabei wird die Fertigkeit Schreiben gefördert. Die Lernenden bekommen eine Comicseite ohne Text. Ihre Aufgabe ist es, die Sprechblasen im Text auszufüllen. Dabei müssen sie eine oder mehrere Interjektionen im Comic benutzen. Auf diese Weise stehen sowohl die Fertigkeit Schreiben als auch der authentische Sprachgebrauch im Vordergrund. Die Lernenden müssen nämlich die Interjektionen im richtigen Kontext benutzen, um eine sinnvolle Geschichte zu erzählen.

Zuletzt muss noch die Fertigkeit Lesen benannt werden. Nachdem die Interjektionen in der Unterrichtsstunde bearbeitet worden sind, kann eine folgende Übung so aussehen: die Lernenden bekommen eine neue Comicseite, in der sich dieselben Interjektionen befinden. Die Aufgabe der Lernenden ist es, die Comicseite still zu lesen. Nachdem sie fertig sind, folgt ein Gespräch mit der Lehrkraft, wobei auch die Fertigkeit Sprechen geübt wird. Die Lernenden erzählen vom Inhalt und zeigen so ihr globales Verstehen. In dieser Übung kann man auch neue Interjektionen einführen. Die Comicseite hat z.B. eine oder zwei neue Interjektionen. Beim Gespräch kann die Lehrperson die Lernenden fragen, was diese Interjektion bedeutet. Zuletzt kann man sich noch auf die Aufgabe aus dem vorigen Abschnitt beziehen. Nachdem die Lernenden ihre Comicseiten angefertigt haben, tauschen sie ihre Comics mit anderen Lernenden und lesen sie. Diese Aufgabe kann noch erweitert werden, indem sie die Comics ihrer Kollegen vorführen müssen.

5.4 Interjektionen und Sehverstehen

Visuelle Kompetenz bzw. das Sehverstehen ist heutzutage wichtig für die Lernenden, weil sie „in einer visuell geprägten Welt leben, in der sie ständig mit Bildern konfrontiert sind, denen

sie Bedeutung zuschreiben und – darauf aufbauend – Rückschlüsse ziehen müssen" (Eisenmann, 2022, S. 59). Indem man visuelle Kompetenz im Unterricht fördert, bereitet man die Lernenden auf die verschiedenen Instanzen im Leben vor, wo sie Visuelles entziffern müssen. Interjektionen werden heutzutage oft in Marketing benutzt, um die Aufmerksamkeit der Menschen auf das Produkt zu lenken, weil sie kurz und effektiv sind. Indem man im Unterricht Interjektionen bearbeitet, werden die Lernenden auch darauf bereit, Informationen aus ihrer Umgebung herauszulesen, die nicht nur in verbaler Form vorkommen. Auf diese Weise werden die Lernenden in der Lage sein, sowohl implizite als auch explizite Nachrichten zu verstehen.

6. Unterrichtsentwurf für die Grundschule und für das Gymnasium

6.1 Einleitung

Nach diesem theoretischen Teil folgen zwei Unterrichtsentwürfe, mit denen näher gezeigt wird, wie man Interjektionen im Unterricht mithilfe der Comics bearbeiten kann: einer für die Grundschule und einer für das Gymnasium. Zuerst folgt der Unterrichtsentwurf für die Grundschule.

6.2 Unterrichtsentwurf für die Grundschule:

6.2.1 Allgemeine Informationen

Die vorgestellte Zielgruppe für diesen Unterrichtsentwurf (s. Anhang 1) ist die 7. Klasse der Grundschule, das 7. Lernjahr der deutschen Sprache. Für diesen Unterrichtsverlauf sind zwei Schulstunden von 45 Minuten vorgesehen. Letztendlich lässt sich der für diese Stunde vorgesehene Comic gut in den Themenbereich des Verkehrs einbauen. Nachdem dieser Comic bearbeitet worden ist, kann man über den Verkehr sprechen, über die im Verkehr zu findende Fahrzeuge oder sogar über Berufe, die mit dem Verkehr verbunden sind, wie etwa Automechaniker oder Busfahrer.

6.2.2 Kenntnisse und Fertigkeiten nach dem Curriculum für das Fach Deutsch an der Grundschule

Für den Unterrichtsentwurf wurden Kenntnisse und Fertigkeiten aus dem Nationalen Curriculum für das Fach Deutsch (2019, S. 103-109) vorgesehen.

Aus der Kategorie „kommunikative Kompetenz“ wurde Folgendes vorgesehen: Die Schüller und Schülerinnen (weiter im Text „SuS“) können kurze authentische und bearbeitete Texte global und selektiv verstehen. Die SuS können einfache Themenbereiche in traditionellen und modernen

Medien verstehen. Die SuS können Wörter deutlich aussprechen und sie richtig im Kontext betonen. Die SuS können selbstständig die gelernten Sprachmittel benutzen, um neue Aussagen zu bilden.

Aus der Kategorie „interkulturelle kommunikative Kompetenz“ wurde Folgendes vorgesehen: Die SuS können regionale und stilistische Unterschiede zwischen den Aussagen unterscheiden.

Aus der Kategorie „Selbstständigkeit beim Gebrauch der Sprache“ wurde Folgendes vorgesehen: Die SuS können im Unterricht Aussagen benutzen, die sie von den anderen Gesprächspartnern gehört haben. Die SuS können traditionelle und moderne Medien auf Deutsch benutzen, die angemessen dem Alter und der Lernstufe sind, und die SuS können den Inhalt dieser Medien kritisch nachfragen.

6.2.3 Lernziele

Nach dieser zwei Unterrichtsstunden werden die SuS in der Lage sein, verschiedene im authentischen Gespräch zu findende Interjektionen zu benutzen. Dabei werden sie diese Interjektionen sowohl mündlich korrekt aussprechen als auch im Gespräch und in der geschriebenen Form benutzen können. Zuletzt werden die SuS auch eine Comicseite selbstständig erstellen können.

6.2.4 Unterrichtsverlauf

Einleitung

Am Anfang der Stunde wird ein kurzes Gespräch zwischen den SuS und der Lehrkraft (weiter im Text „LK“) geführt. Die Funktion dieses Gespräches ist es, die SuS auf den Gebrauch der deutschen Sprache vorzubereiten. Wichtig bei dieser Einleitung ist, das Thema der Comics anzusprechen, damit sich die SuS auf die Arbeit mit Comics vorbereiten.

Hauptteil

In der ersten Übung müssen die SuS die Comic-Panels, mit denen sie später arbeiten werden, in die richtige Reihenfolge bringen. Sie arbeiten in zwei Gruppen. Mit dieser Übung werden sie mit dem Comic vertraut gemacht. In dieser Übung bekommen die SuS Panels ohne Text. Nachdem die SuS die Bilder in die richtige Reihenfolge gebracht haben und sie mit der LK überprüft haben, kommt es zu einem Gespräch zwischen den SuS und der LK über den Inhalt des Comics, den sie aus den Panels ohne Text herausgelesen haben. Mit diesem Gespräch wird das globale Verstehen des Inhalts überprüft. Nachdem in dieser Übung Panels in die richtige Reihenfolge gebracht worden sind, müssen die SuS selbst die Sprechblasen innerhalb der Panels mit Text ausfüllen. Mit dieser Übung wird die Fertigkeit Schreiben gefördert, aber auch die Kreativität der SuS aktiviert. Sie

müssen anhand der vorigen Übung und des globalen Verstehens die Sprechblasen mit Text ausfüllen, abhängig davon, wie sie den Inhalt und die Geschichte verstanden haben. In der nächsten Übung wird der originelle Dialog in die Panels eingeführt. Die SuS bekommen Textschnipsel, auf denen der Text aus den Sprechblasen steht. Die SuS müssen die Textschnipsel mit den Panels verbinden und so in die richtige Reihenfolge bringen. Mit dieser Übung kommen die SuS in Kontakt mit der authentischen deutschen Sprache. Nach dieser Übung folgt das mündliche Wiederholen des Comics. Die LK liest die kürzen Sätze vor und die SuS müssen sie wiederholen. Dabei wird die Fertigkeit Sprechen und Hören gefördert. Die Aufgabe der LK ist es aufzupassen, dass die SuS korrekt die Interjektion im Comic aussprechen, da Interjektionen im Fokus des Unterrichtwurfes sind. Nachdem der Comic vorgelesen worden ist, folgt ein Vergleich zwischen dem Originalcomic und den Comics der SuS. Hier wird ein Gespräch zwischen den SuS und der LK geführt. Durch diese Übung sollen die SuS einsehen, dass sowohl primäre und sekundäre Interjektionen als auch Onomatopoetika im Originalcomic benutzt wurden. Deswegen kann in der nächsten Übung eine Auseinandersetzung mit Onomatopoetika gemacht werden. Die LK muss den SuS die verschiedenen Onomatopoetika im Comic erklären. Dabei benutzt die LK Gestik und Mimik, um den SuS mit Bewegung die Onomatopoetika näherzubringen. Dabei verbinden die SuS die Bewegung mit der Interjektion und stellen sich leichter die abstrakte Interjektion vor. Sie nehmen auch an der Aktivität teil, indem sie die Bewegung und die Interjektion nachahmen. Mit dieser Übung endet die erste Unterrichtsstunde.

Je nachdem, ob die Rede von einer Doppelstunde oder von zwei geteilten Stunden ist, ist die Einleitung in der zweiten Stunde anders. Falls es zwei geteilte Stunden sind, dann wird am Anfang der zweiten Stunde wieder ein kurzes Gespräch geführt. Diesmal aber nur, um die SuS darauf vorzubereiten, Deutsch zu sprechen. Hier wird nicht von dem Comic die Rede sein. Falls es aber eine Doppelstunde ist, dann wird das kurze Gespräch übersprungen. Am Anfang der zweiten Unterrichtsstunde wird das „Simon sagt“ Spiel gespielt. Die SuS müssen die Interjektion wiederholen und die begleitende Bewegung nachahmen, wenn die LK oder später einer der SuS den Satz mit „Simon sagt“ anfängt. Mit diesem Spiel werden noch einmal die Onomatopoetika wiederholt. Nachdem die Onomatopoetika wiederholt worden sind, wird die Rede von primären und sekundären Interjektionen sein. Dabei ist wieder die LK im Mittelpunkt. Die LK spricht jede primäre oder sekundäre Interjektion laut aus und begleitet die Interjektion mit einer Bewegung. Die SuS müssen später die Bewegung nachahmen und die Interjektion wiederholen. Genau wie der Fall bei der Auseinandersetzung mit den Onomatopoetika ist, dient diese Übung auch dazu, dass die SuS die abstrakten Interjektionen mit physischer Bewegung in Verbindung bringen und die

Interjektionen mündlich wiederholen. Nachdem die primären und sekundären Interjektionen aus dem Comic bearbeitet worden sind, folgt eine Erweiterung dieser Kategorien der Interjektionen. In dieser Übung führt die LK noch 5 Interjektionen ein. Diese Interjektionen begleitet die LK mit Gestik und Mimik. Die Rolle der SuS ist, anhand der Gestik und Mimik zu erraten, ob die Interjektionen positiv oder negativ sind. Diese Interjektionen werden an die Tafel geschrieben, zusammen mit den Interjektionen aus der vorigen Stunde. Mit dieser Erweiterung werden die SuS mit mehreren Interjektionen vertraut gemacht, die in der alltäglichen Sprache vorkommen. Damit wird der authentische Gebrauch der Sprache gefördert. Zunächst wird ein Spiel gespielt, durch das man diese Interjektionen wiederholt. Die SuS schließen ihre Augen und die LK wischt eine Interjektion von der Tafel weg. Nachdem die SuS ihre Augen geöffnet haben, müssen sie erraten, welche Interjektion abgewischt wurde. Das Spiel dauert so lange, bis alle Interjektionen wiederholt worden sind. Nach dieser Übung haben die SuS die Interjektionen mehrmals mündlich wiederholt, und sie haben auch die Schreibweise der Interjektionen gesehen. Was folgt sind zwei kreative Aufgaben, in denen die SuS die Kenntnis von Interjektionen anwenden. In der folgenden Aufgabe müssen die SuS eine der gelernten Interjektionen zeichnen, aber sie nicht aufschreiben. Nachdem sie die Interjektionen gezeichnet haben, zeigen sie den anderen SuS ihre Interjektionen, die versuchen, die Interjektion zu erraten. Die Aufgabe endet, wenn mehrere oder alle SuS ihre Zeichnungen gezeigt haben. Nach dieser Aufgabe folgt das Erstellen eigener Comics. Die SuS müssen in Gruppen eine Comicseite von vier bis sechs Panels erstellen. In ihren Comics müssen die SuS wenigstens zwei primäre oder sekundäre Interjektionen benutzen und wenigstens eine onomatopoetische Interjektion, die sie gelernt haben. Nachdem sie ihre Comics gezeichnet haben, folgt eine Vorführung. Die SuS müssen innerhalb ihrer Gruppen ihre Comics vorführen. Die SuS übernehmen entweder die Rollen der Figuren in ihren Comics oder machen die onomatopoetischen Geräusche. Mit diesen zwei Aufgaben zeigen die SuS, dass sie in der Lage sind, die gelernten Interjektionen in einem authentischen Gespräch zu benutzen.

Schluss teil

Am Schluss bekommen die SuS einen Selbstevaluationsbogen mit fünf Fragen. Durch diese Fragen sollten sie feststellen, ob und wie gut sie die Interjektionen gelernt haben. Außerdem wird abgefragt, ob die SuS Comics lesen und zeichnen können. Zuletzt wird noch die Frage gestellt, ob die SuS die gelernten Interjektionen nach den zwei Unterrichtsstunden benutzen können.

6.2.5 Sozialformen

Für alle Übungen und Aufgaben ist die Zusammenarbeit zwischen den Schülern und Schülerinnen wichtig, aber auch zwischen den SuS und der Lehrkraft. Meistens wird deswegen die Sozialform Plenum benutzt, danach die Sozialform Gruppenarbeit und in einer Übung wird auch die Sozialform Einzelarbeit benutzt. Außerdem führt die LK einen Lehrervortrag und Unterrichtsgespräche.

6.2.6 Medien und Materialien

Für die Durchführung dieser Unterrichtsstunde werden verschiedene Materialien gebraucht. Für die Arbeit an der Tafel werden neben der Kreide und Whiteboard-Stiften auch leere Comic-Panels, Textschnipsel mit dem Dialog aus dem Comic und Magnete benötigt. Für die SuS sind dieselben Comic-Panels und Textschnipsel gedacht, aber im kleineren Format. Am Ende des Unterrichts ist eine Selbstevaluation vorgesehen, weswegen für alle SuS ein Evaluationsbogen vorbereitet wurde.

6.2.7 Didaktischer Kommentar

Die erste Unterrichtsstunde dient als Einführung in das Thema Interjektionen. Durch die Übungen in dieser Stunde werden die SuS mit dem Thema Interjektion vertraut gemacht. Außerdem wird der Comic als Lernmedium eingeführt. Die Übungen in dieser Unterrichtsstunde dienen dazu, dass die wichtigsten Merkmale des Comics eingeführt werden, wie Panels und Sequenz, aber auch Interjektionen und Onomatopoeie. Beides ist wichtig, weil sie die Interjektionen und Onomatopoeie in den weiteren Übungen und Aufgaben gebrauchen werden und weil sie selbstständig Comics erstellen werden. Außerdem gibt es in dieser Unterrichtsstunde auch Wiederholungsübungen, mit denen die Interjektionen mehrmals wiederholt und gefestigt werden, Übungen, wo die SuS die Interjektionen in ihrer schriftlichen Form sehen und generell Übungen, mit denen Angst und Lampenfieber abgebaut werden.

In der zweiten Unterrichtsstunde werden zuerst die primären und sekundären Interjektionen erweitert. Dabei ist der Fokus auf der Einführung neuer Interjektionen, die bei den späteren Übungen und Aufgaben benutzt werden. In dieser Unterrichtsstunde gibt es auch Spiele, deren Rolle das Abbauen von Sprachhemmungen und die Steigerung der Motivation bei den SuS ist. Außerdem werden in dieser Unterrichtsstunde die Interjektionen wiederholt, was zur Festigung führt. Das Wichtigste aber bei dieser Unterrichtsstunde ist, dass hier drei Aufgaben folgen, mit denen die SuS das Gelernte selbstständig benutzen. In den letzten drei Aufgaben wird die

Kreativität der SuS verlangt und gefördert und ihre Kenntnis des Gelernten geprüft, indem sie die gelernten Interjektionen künstlerisch in ihren eigenen Comics darstellen.

Diese zwei Unterrichtsstunden haben mehrere Vorteile. Einerseits werden Interjektionen und Onomatopoeika eingeführt, die wichtig im authentischen Sprachgebrauch sind. Weiterhin werden Comics im Unterricht als Lernmedium eingeführt. Außerdem werden Zusammenarbeit, Kreativität und Selbstständigkeit von den SuS abverlangt und gefördert.

6.3 Unterrichtsentwurf für das Gymnasium (Sekundarstufe II)

6.3.1 Allgemeine Informationen

Die vorgestellte Zielgruppe für diesen Unterrichtsentwurf (s. Anhang 2) ist die 3. Klasse des Gymnasiums, das 11. Lernjahr der deutschen Sprache. Für diesen Unterrichtsverlauf sind auch zwei Schulstunden von 45 Minuten vorgesehen. Letztendlich lässt sich der für diese Stunde vorgesehene Comic gut in den Themenbereich der Freizeit einbauen. Man kann vor oder nach dem Comic über die möglichen Aktivitäten in der Freizeit sprechen, wobei eine von denen Camping ist.

6.3.2 Kenntnisse und Fertigkeiten nach dem Curriculum für das Fach Deutsch am Gymnasium

Für den Unterrichtsentwurf wurden Fertigkeiten und Kenntnisse aus dem Nationalen Curriculum für das Fach Deutsch (2019, S. 177-185) vorgesehen.

Aus der Kategorie „kommunikative Kompetenz“ wurde Folgendes vorgesehen: Die SuS verstehen global, detailliert und selektiv lange und komplexe, authentische oder bearbeitete Textarten. Die SuS verstehen Themenbereiche in traditionellen und modernen Medien. Die SuS verstehen Inhalte, die deutlich ausgesprochen wurden, im üblichen Tempo und auf Hochdeutsch. Die SuS können ihre Meinung äußern und kritisch über Inhalte aus verschiedenen Quellen nachdenken. Die SuS können Wörter deutlich aussprechen und sie richtig betonen.

Aus der Kategorie „interkulturelle kommunikative Kompetenz“ wurde Folgendes vorgesehen: Die SuS können ihr Sprachrepertoire und ihre Verhaltensmuster flexibel benutzen.

Aus der Kategorie „Selbstständigkeit beim Gebrauch der Sprache“ wurde Folgendes vorgesehen: Die SuS arbeiten aktiv zusammen während der Gruppenarbeit. Die SuS können einsprachige und zweisprachige Wörterbücher benutzen, um unbekannte Wörter nachzuschlagen.

6.3.3 Lernziele

Nach dieser zwei Unterrichtsstunden werden die SuS in der Lage sein, verschiedene im authentischen Gespräch zu findende Interjektionen zu benutzen. Dabei können sie diese Interjektionen korrekt aussprechen, und sie im Gespräch und in der schriftlichen Form benutzen. Die SuS werden auch im Stande sein, eine Comicseite selbstständig zu erstellen. Zuletzt muss noch erwähnt werden, dass die SuS mit Wörterbüchern arbeiten und auf diese Weise, selbstständig Informationen über unbekannte Wörter finden.

6.3.4 Unterrichtsverlauf

Einleitung

Am Anfang der Stunde wird ein Gespräch zwischen den SuS und der LK geführt. Die Funktion dieses Gespräches ist es, die SuS auf den Gebrauch der deutschen Sprache vorzubereiten. Dabei wird den SuS das Signal gegeben, dass sie jetzt Deutsch sprechen und hören werden und mit der deutschen Sprache arbeiten werden. Wichtig bei dieser Einleitung ist, das Thema der Comics anzusprechen, damit die SuS sich auf die Arbeit mit Comics vorbereiten.

Hauptteil

In der ersten Übung müssen die SuS 5 Comic-Panels in die richtige Reihenfolge bringen. Sie arbeiten dabei in zwei Gruppen. Mit dieser Übung wird die Comicseite eingeführt, die als Lernmedium im Unterricht dient. Nachdem die SuS die Panels in die richtige Reihenfolge gebracht haben, folgt ein Gespräch über den Inhalt des Comics. Dabei ist das globale Verstehen des Comics und die Förderung der Fertigkeit Sprechen im Vordergrund. Die SuS erzählen den Inhalt nach und antworten auf die Fragen der LK. Nach dem Gespräch folgt eine weitere Gruppenübung. Die SuS müssen alle unbekannt Wörter im Comic finden und für jedes unbekannte Wort eine Definition oder Beschreibung finden. Dabei können die SuS online verfügbare Wörterbücher benutzen, wie etwa das Wörterbuch Duden. Mit dieser Übung lernen die SuS, wie man selbstständig Wörter recherchiert, wie man sich mit einem Wörterbuch bedient und was man alles im Wörterbuch zu einem Wort finden kann. Wichtig bei dieser Übung ist, dass die SuS die Interjektion „auweia“ finden, die in der folgenden Übung bearbeitet und erweitert wird. In der folgenden Übung liest die LK verschiedene Interjektionen vor. Diese Interjektionen begleitet die LK mit Gestik und Mimik. Die Aufgabe der SuS ist es, die Interjektionen als positiv oder negativ zu bewerten. Die LK schreibt die Interjektionen an die Tafel. Mit dieser Übung werden weitere Interjektionen eingeführt und den SuS wird klar gemacht, dass sie als Emotionsäußerungen dienen. Neben dessen wird die Fertigkeit Sprechen gefördert, da die SuS die Interjektionen richtig aussprechen und

betonen müssen. Zuletzt kommt noch das Spiegel-Spiel. Im Spiegel-Spiel kommt eine Person nach vorne und wählt eine Interjektion. Diese Person erfindet dann eine Bewegung oder einen Gesichtsausdruck für die Interjektion und zeigt es den anderen SuS. Die anderen SuS müssen diese Bewegung oder den Ausdruck nachahmen. So wird gemacht, bis alle Interjektionen wenigstens zweimal wiederholt werden. Mit dieser Übung werden die abstrakten Interjektionen in Verbindung mit physischer Bewegung gestellt.

Je nachdem, ob die Rede von einer Doppelstunde ist, oder von zwei geteilten Stunden, ist die Einleitung in der zweiten Stunde anders. Falls es zwei geteilte Stunden sind, dann wird am Anfang der zweiten Stunde wieder ein kurzes Gespräch geführt. Diesmal aber nur, um die SuS darauf vorzubereiten, Deutsch zu sprechen. Hier wird nicht von dem Comic die Rede sein. Falls es aber eine Doppelstunde ist, dann wird das kurze Gespräch übersprungen. Am Anfang der zweiten Stunde wird der Inhalt des Comics aus der vorigen Stunde wiederholt. Dabei ist es wichtig, dass die SuS das Wort „Wald“ erwähnen, da in dieser Stunde Onomatopoetika bearbeitet werden. Mit dieser Einleitung wechseln die SuS ins Deutsch und erfrischen ihre Erinnerung, was den Comic angeht. Danach werden Onomatopoetika eingeführt. Die LK spricht mit den SuS und fragt, welche Tiere sie im Comic gesehen haben und welche Geräusche diese Tiere machen. Nachdem die Tiergeräusche benannt und an die Tafel aufgeschrieben worden sind, kommt eine Erweiterung der Onomatopoetika. Die LK fragt die SuS, welche Tiere noch im Wald zu finden sind und welche Geräusche sie machen. Die Tiere und Geräusche werden an die Tafel geschrieben. Diese Übung dient dazu, dass weitere Onomatopoetika eingeführt werden, die beim Lösen der weiteren Übungen genutzt werden. Zuletzt kommen drei kreative Aufgaben. Zuerst werden die SuS in zwei bis drei Gruppen aufgeteilt. Innerhalb ihrer Gruppen zeichnen die SuS ihre eigenen Comics in vier bis sechs Panels. Sie zeichnen ihre Panels zusammen mit den Sprechblasen, die sie aber leer lassen. In der nächsten Übung werden die Sprechblasen ausgefüllt. Dabei tauschen die Gruppen zuerst ihre Comics, und füllen dann die Sprechblasen in dem Comic der anderen Gruppe aus. Dabei müssen sie wenigstens ein Tiergeräusch in die Panels hineinzeichnen und wenigstens zwei gelernte Interjektionen in den Sprechblasen benutzen. Mit diesen zwei Übungen zeigen die SuS, dass sie Comics erstellen können, und anhand der Panels auch einen Dialog. Zuletzt kommt noch das Vorlesen der Comics. Die SuS teilen sich gegenseitig innerhalb der Gruppen verschiedene Rollen zu und lesen die Comics vor. Dabei machen sie auch die Tiergeräusche. Mit dieser Übung wird die Fertigkeit Sprechen gefördert und außerdem wird das Thema der Comics und Interjektionen umrahmt.

Schluss teil

Am Schluss bekommen die SuS einen Selbstevaluationsbogen mit fünf Fragen. Durch diese Fragen sollten sie feststellen, ob und wie gut sie die Interjektionen gelernt haben. Außerdem wird abgefragt, ob die SuS Comics lesen und zeichnen können. Zuletzt wird noch die Frage gestellt, ob die SuS die gelernten Interjektionen nach den zwei Unterrichtsstunden benutzen können.

6.3.5 Sozialformen

Für alle Übungen und Aufgaben ist die Zusammenarbeit zwischen den SuS wichtig, aber auch zwischen der SuS und der LK. Meistens wird deswegen die Sozialform Plenum benutzt, danach auch die Sozialform Gruppenarbeit und in einer Übung wird auch die Sozialform Einzelarbeit benutzt. Außerdem führt die LK auch einen Lehrvortrag und Unterrichtsgespräche.

6.3.6 Medien und Materialien

Für die Durchführung dieser Unterrichtsstunde werden verschiedene Materialien gebraucht. Für die Arbeit an der Tafel werden neben der Kreide und Whiteboard-Stiften auch leere Comic-Panels, Textschnipsel mit dem Dialog aus dem Comic und Magnete benötigt. Für die SuS sind dieselben Comic-Panels und Textschnipsel gedacht, aber im kleineren Format. Am Ende des Unterrichts ist eine Selbstevaluation vorgesehen, weswegen für alle SuS ein Evaluationsbogen vorbereitet wurde.

6.3.7 Didaktischer Kommentar

Die erste Unterrichtsstunde fängt mit einem Gespräch an, dessen Rolle das Wechseln der Lernenden ins Deutsche und die Einführung des Comics in den Unterricht ist. Dabei wird etwas länger über Comics gesprochen, da dieses Gespräch auch zur Meinungsäußerung der SuS dient. In dieser Unterrichtsstunde werden Hauptelemente des Comics eingeführt, die den SuS später beim Lösen der anderen Aufgaben helfen. Außerdem werden auch Interjektionen eingeführt, die im Fokus der Unterrichtsstunden sind. In dieser Stunde muss noch besonders die Arbeit mit den Wörterbüchern betont werden, da diese Übung mehrere Vorteile hat. Die Lernenden finden nicht nur die Bedeutung der Interjektion und unbekanntes Wörter heraus, sondern sie machen das selbstständig. Außerdem arbeiten sie mit Wörterbüchern, die im Unterricht nicht oft eingesetzt werden, weswegen ihre Motivation steigt, da es ungewöhnlich ist.

In der zweiten Unterrichtsstunde werden die Interjektionen wiederholt und Onomatopoeika eingeführt – und damit auch das zweite Hauptelement der Comics. Diese Onomatopoeika werden in den darauffolgenden Aufgaben benutzt. In den letzten drei Aufgaben

steht die Kreativität der SuS im Vordergrund. Indem sie ihre eigenen Comics anfertigen und sie mit einem Dialog, Interjektionen und Onomatopoetika ausfüllen, werden ihre Kreativität und Selbstständigkeit gefördert. In der letzten Aufgabe müssen sie ihre Comics auch vorlesen, womit sie auch die Fertigkeit Sprechen üben.

Diese Unterrichtsstunden haben mehrere Vorteile. Zuerst werden Interjektionen und Onomatopoetika im Unterricht eingeführt, was wichtig ist, da sie einen Teil der authentischen Alltagssprache ausmachen. Weiterhin wird im Unterricht der Comic als Lernmedium benutzt. Zuletzt wird auch die Kreativität der SuS gefördert und besonders ihre Selbstständigkeit und Meinungsäußern abverlangt und geübt.

7. Schlusswort

In dieser Diplomarbeit wurden Interjektionen als Lerninhalt im DaF-Unterricht vorgestellt. Interjektionen kommen ständig in der gesprochenen Sprache jedes Sprachsystems vor. Dafür sind ihre verschiedenen Eigenschaften verantwortlich. In erster Linie sind Interjektionen kurz, weswegen sie ohne großen Aufwand im Gespräch benutzt werden. Weiterhin haben Interjektionen innerhalb eines Sprachsystems eine konventionell festgelegte Bedeutung. Außerdem sind Interjektionen kurze Ersatzformen für ganze Sätze. Das ermöglicht den Sprechern, auf ökonomische Art eine Information zu verbalisieren, wobei Interjektionen meistens Emotionsäußerungen sind. Alle diese Eigenschaften sorgen dafür, dass Interjektionen aus einem Gespräch nicht auslassbar sind. Früher in der Arbeit wurde schon gesagt, dass das authentische Sprechen einen zentralen Stellenwert im Fremdspracheunterricht haben soll. Wenn man das in Betracht zieht, dürfen Interjektionen aus dem Fremdspracheunterricht nicht ausgelassen werden. Weiterhin führt das zur Frage, wie man Interjektionen im Unterricht bearbeiten kann. Ein Medium, das in dieser Arbeit vorgestellt wurde, ist der Comic. Comics sind aus verschiedenen Gründen als Lernmedium im Unterricht gut geeignet. Einerseits kann man mit Comics alle vier primären Fertigkeiten fördern und andererseits eignen sie sich gut für die Bearbeitung von Interjektionen. Interjektionen kommen nämlich oft in Comics vor, und so kann man sie leicht im Unterricht einsetzen. Außerdem kommen in Comics auch oft Onomatopoetika vor. Onomatopoetika sind zugleich verbale und visuelle Elemente, weswegen sie von den Lernenden auch Sehverstehen beanspruchen. Durch Onomatopoetika, aber auch durch die Panels in Comics, kann das Sehverstehen im Unterricht gefördert werden, was heutzutage eine wichtige Fähigkeit im Alltag ist. Zuletzt sollen noch weitere Vorteile des Comics erwähnt werden. Comics machen Spaß, was dazu führt, dass die Lernenden motivierter sind. Mit Comics kann man verschiedene Themenbereiche bearbeiten. In dieser Arbeit wurden zwei Unterrichtsentwürfe vorgeschlagen, mit denen man das Thema der Freizeit und Berufe ansprechen kann. Außerdem sind Comics ein Medium, das den Lernenden sehr nah ist, da sie heutzutage überall im Alltag zu finden sind, sei es auf Postern, im Buchformat oder digital im Internet.

Interjektionen und Onomatopoetika sind also wichtige Elemente des Fremdsprachenunterrichts und Comics sind wertvolle Medien, die im Unterricht eingesetzt werden können. Aufbauend auf diese Arbeit können Interjektionen und Comics mit anderen Bereichen verbunden werden. Eine Möglichkeit, mit der man das Thema der Interjektionen und Comics erweitern kann und die nur kurz in dieser Arbeit angesprochen wurde, ist, Comics mit Theater zu

verbinden. Eine Unterrichtsstunde, wo Interjektionen und Onomatopoetika bearbeitet wurden, könnte sich weiter in ein Theaterspiel entwickeln. Am Ende lässt sich Folgendes schlussfolgern: Interjektionen und Onomatopoetika haben einen Platz im Fremdspracheunterricht und Comics sind ein gutes Medium, mit dem man sie sowohl einführen als auch bearbeiten kann.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur (Comics):

Ent-Decker. Wilde Tiere. In: *Walt Disney Lustiges Taschenbuch SPEZIAL 77*, S. 78-79. Berlin: Egmont Ehapa Verlag.

Voll ausgebremst. In: *Walt Disneys Lustiges Taschenbuch 324*, S. 214-215. Berlin: Egmont Ehapa Verlag.

Sekundärliteratur:

Abel, Julia/ Klein, Christian (2016): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J. B. Metzler Verlag.

Ajanović, Midhat (2021): *Slike koje pričaju*. Bizovac: Ogranak Matice Hrvatske.

Ameka, Felix K./Wilkins, David P. (2006): Interjections. In: *Handbook of pragmatics 2006*, S. 1-19. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Ana, I Ketut Trika Adi (2015): Teaching English for Young Learners using a Digital Comic Strip. In: *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran 48* (1-3), S. 71-79.

Barić, Eugenija/ Lončarić, Mijo/ Malić, Dragica/ Pavešić, Slavko/ Peti, Mirko/ Zečević, Vesna/ Znika, Marija (1997): *Hrvatska gramatika. 2. Auflage*. Zagreb: Školska knjiga.

von Brand, Tilman/ Radvan, Florian (2019): *Handbuch Lehr- und Lernmittel für den Deutschunterricht. Bestandaufnahmen, Analysen und didaktische Reflexionen*. Hannover: Friedrich Verlag.

Brinitzer Michaela/ Hantschel, Hans-Jürgen/ Kroemer, Sandra/ Möller-Frorath, Monika/ Ros, Lourdes (2018): *DaF unterrichten. Basiswissen Didaktik. Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.

Borgwaldt, Susanne R./ Forster, Iris/ Neef, Martin (2012): Form follows function: Interjections and Onomatopoeica in Comics. In: *Writing Systems Research 4*(2), S. 122-139.

Bottigheimer, Ruth B. (2006): Fairy-Tale Origins, Fairy-Tale Dissemination, and Folk Narrative Theory. In: *Fabula 47*, S. 211-221.

Buscha, Joachim/ Helbig, Gerhard (2018): *Deutsche Grammatik. Ein Handbuch für den Ausländerunterricht*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.

Eisenmann, Maria (2022). Die Förderung von visueller Kompetenz durch Comics. In: Ammerer, Heinrich/ Oppolzer, Markus (2022): *Was kann der Comic für den Unterricht leisten? Fachdidaktische Perspektiven auf ein subversives Erzählmedium*, S. 57-75.

Frederking, Volker/ Krommer, Axel/ Maiwald, Klaus (2012): *Mediendidaktik Deutsch*. Berlin: Erich Schmidt Verlag. 2. Auflage.

Harvey, Robert C. (2001): Comedy at the Juncture of Word and Image. In: *The Language of Comics: Word and Image*, S. 75–96.

Huesmann, Ilka/ Kirchhoff, Franz (2021): Interpunktion und Intonation von Interjektionen im Deutschen. In: Evertz-Rittich, Martin/ Kirchhoff, Franz (2021): *Geschriebene und gesprochene Sprache als Modalitäten eines Sprachsystems*, S. 185 – 221. Berlin, Boston: De Gruyter.

Munitić, Ranko. (2010): *Strip, deveta umjetnost*. Zagreb: ART 9.

Petrova, Krasimira (2018): Interjections and L2 Learning and Teaching. In: *Veredas - Revista de Estudos Linguísticos*, S. 323-336.

Ponsonnet, Maia (2023): Interjections. In: Bowern, Claire (2023): *The Oxford Guide to Australian Languages 1*, S. 564-572. Oxford: Oxford University Press.

Schuppener, Georg (2009): Onomatopoetika - ein vernachlässigtes Gebiet der Sprachwissenschaft und Sprachdidaktik. In: *Aussieger Beiträge* 3, S. 105-123.

Internetquellen:

Duden, www.duden.de/. Letzter Zugriff am 16. Juli 2024.

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache, <https://www.dwds.de/wb/oh?o=Oh>. Letzter Zugriff am 18. September 2024.

Color Theory in Comic Art: Enhancing Mood and Storytelling. cci.am/color-theory-in-comic-art-enhancing-mood-and-storytelling/. Letzter Zugriff am 24. Juli 2024.

Hrvatska Enciklopedija. www.enciklopedija.hr/. Letzter Zugriff am 23. Juli 2024.

Kolk, Melinda. “Improve Writing through Comic Design. How the comic format helps students practice and grow writing skills.” *Creative Educator*, creativeeducator.tech4learning.com/2021/articles/improve-writing-through-comic-design. Letzter Zugriff am 19. Juli 2024.

Oxford Learner's Dictionary, www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/. Letzter Zugriff am 23. Juli 2024.

Peryea, Shawna. “6 Creative Writing Ideas for Using Comics in the Classroom.” *Caffeinated and Creative*, 2 Aug. 2023, caffeinatedandcreative.com/using-comics-to-teach-writing/. Letzter Zugriff am 19. Juli 2024.

“The Importance of Inking in Comic Art: Comic Book Pros.” RSS, www.comicbookpros.com/post/the-importance-of-inking-in-comic-

Zusammenfassung

In dieser Arbeit wird der Wert des Comics als Unterrichtsmedium im DaF-Unterricht vorgestellt. Dabei wird der Fokus auf Interjektionen sein, die bislang im Unterricht und in der Sprachwissenschaft eher beiseitegeschoben wurden.

Die Arbeit besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil behandelt die Theorie hinter Comics und Interjektionen. Zuerst werden die visuellen und verbalen Merkmale des Comics behandelt. Danach wird über die Eigenschaften der Interjektionen gesprochen, von der Problematik der Interjektionen in der Sprachlinguistik und von der Unterteilung der Interjektionen in primäre Interjektionen, sekundäre Interjektionen und in Onomatopoetika. Zuletzt werden noch Interjektionen im Kontext des DaF-Unterrichts dargestellt.

Die Arbeit schlussfolgert mit dem praktischen Teil, in dem zwei Unterrichtsentwürfe vorgestellt werden. Der erste Unterrichtsentwurf ist für die Grundschule vorgesehen und der zweite für das Gymnasium. In beiden Entwürfen wird die obengenannte Theorie angewandt, um praktische Übungen und Aufgaben vorzustellen, mit denen man den Lernenden Interjektionen mithilfe von Comics beibringen kann.

Stichwörter: Interjektionen, Onomatopoetika, Comic, DaF-Unterricht, Grundschule, Gymnasium

Anhang 1: Unterrichtsentwurf für die Grundschule

Lerngruppe: 7. Klasse der Grundschule, das 7. Lernjahr der deutschen Sprache

Stundenplan: Interjektionen als Lerninhalt im DaF-Unterricht mithilfe der Comics

Zeit: 90 Minuten

Thema der Reihe: Berufe

Thema der Stunde: Interjektionen in Comics

Ausgangslage

Kenntnisse: Die SuS können einfache Verben im Präsens Singular konjugieren. Die SuS können grammatikalische Geschlechter der Substantive unterscheiden. Die SuS können einfache Aussage- und Fragesätze bilden. Die SuS können Elemente des Comics aufzählen (Bilder, Text, Figuren usw.).

Fertigkeiten: Die SuS können selbstständig auf Deutsch kommunizieren. Die SuS können Informationen wiedergeben.

.....

Unterrichtsziel

Kenntnisse: Die SuS können Interjektionen identifizieren. Die SuS können die im Unterricht gelernten Interjektionen aufzählen. Die SuS können die gelernten Interjektionen richtig aussprechen. Die SuS können Interjektionen nach den Kriterien „positiv“ und „negativ“ sortieren.

Fertigkeiten: Die SuS können Interjektionen und Onomatopoetika benutzen, um eigene Comics zu erstellen und neue Aussagen zu bilden. Die SuS können die gelernten Interjektionen selbstständig anwenden. Die SuS können die richtige Interjektion abhängig vom Kontext benutzen.

	Lernphase Zeit Lernziel	Schüleraktivitäten	Sozialform Medien Materialien	Lehreraktivitäten	Didaktischer Kommentar
DIE ERSTE SCHULSTUNDE (45 Minuten)					
E I N L E I T U N G	5' Kurzes Gespräch Die SuS können mit der LK ein Gespräch führen.	Die SuS beantworten die Fragen der LK. Sie sprechen davon, ob sie Comics lesen und welche Comics sie lesen.	Unterrichtsgespräch	Die LK fragt die SuS, wie sie sich fühlen und begleitet die Fragen mit Gestik und Mimik (<i>Wie geht es euch heute? Seid ihr müde? Seid ihr hungrig? Seid ihr froh?</i>). Die LK animiert die SuS (<i>Ich habe euch nicht gut gehört – die LK zeigt dann auf ein Ohr und erwartet, dass die SuS laut und alle zusammen die Antwort noch einmal wiederholen</i>). Zuletzt fragt die LK, ob die SuS je Comics lesen (<i>Lest ihr Comics? Ja? Welche Comics lest ihr?</i>).	Mit dieser Einleitung wird das Thema des Comics eingeführt.
H A U P T E I L	5' Richtige Reihenfolge Die SuS können anhand der Bilder die Comic-Panels in die richtige Reihenfolge bringen.	Die SuS bekommen 6 Bilder (ohne Text) ausgeteilt (Anhang 1) und bringen sie in die richtige Reihenfolge. Eine Person aus Gruppe 1 kommt an die Tafel und bringt dieselben Bilder an der Tafel in die richtige Reihenfolge. Gruppe 2 passt auf und gibt ihre Lösung, falls sie eine	Gruppenarbeit, Plenum/ Comic-Panels, Magnete	Die LK teilt die SuS in 2 Gruppen auf (die SuS bekommen entweder eine 1 oder 2; alle Einsen bilden die erste Gruppe und alle Zweien bilden die zweite Gruppe). Die LK verteilt 6 Comic-Panels pro Gruppe. Die LK erklärt die Übung (<i>Ich brauche eure Hilfe. Ich</i>	Mit dieser Übung wird das wichtigste visuelle Merkmal der Comics eingeführt – das Panel. Danebenhin wird auch das Merkmal Sequenz eingeführt, da die SuS die Reihenfolge der Panels und somit die Abfolge der

	andere Lösung haben (in diesem Fall diskutieren die SuS darüber, welche Lösung richtig ist).		<i>würde gerne diesen Comic lesen, aber ich habe ein Problem. Die Bilder sind vermischt. Bitte, könnt ihr die Bilder in die richtige Reihenfolge bringen?).</i> Falls nötig, erklärt die LK die Übung auf Kroatisch. Nachdem die SuS fertig sind, fordert die LK jemanden aus der ersten Gruppe auf, an die Tafel zu kommen und die Bilder an der Tafel in die richtige Reihenfolge zu bringen. Dabei fordert die LK die zweite Gruppe auf, der ersten Gruppe zuzuhören und zusammen mit der LK alle Fehler in der Reihenfolge zu korrigieren. Die LK bietet Hilfe an, falls etwas unklar ist.	Geschichte entziffern müssen.
5‘ Gespräch über die Geschichte Die SuS können über die Figuren und das Geschehen im Comic sprechen.	Die SuS beantworten die Fragen der LK zum Inhalt der Geschichte.	Unterrichtsgespräch	Die LK stellt Fragen zum Inhalt der Geschichte (<i>Wer ist das? – die LK zeigt auf den Helden; Wisst ihr, wie er heißt? Ist die Dame im Comic glücklich? Was ist passiert?</i>)	Dieses Gespräch dient dazu, dass die SuS die Geschichte verbalisieren. Sie dient als Überleitung zur nächsten Übung, in der die SuS die Sprechblasen ausfüllen müssen.
5‘ Text einfügen				

<p>Die SuS können selbstständig die Sprechblasen mit Text ausfüllen.</p>	<p>Die SuS müssen die Sprechblasen im Comic in Gruppen selbst mit Text ausfüllen. Zwei SuS (1 Person pro Figur) lesen dann ihre Comics vor.</p>	<p>Gruppenarbeit, Plenum/ Comic-Panels aus der vorigen Übung</p>	<p>Die LK erklärt die Übung (<i>Was glaubt ihr, was sagen die Figuren im Comic? Schreibt den Dialog in diese leeren Blasen.</i> – die LK zeigt auf eine leere Sprechblase an der Tafel.). Die LK geht durch den Raum und bietet Hilfe an, wo nötig.</p>	<p>Mit dieser Übung wird die Fertigkeit Schreiben gefördert. Außerdem fördert man mit dieser Übung Kreativität.</p>
<p>5‘ Text-und-Bild Verbindung Die SuS können den Text mit den entsprechenden Bildern verbinden.</p>	<p>Die SuS ordnen die Textschnipsel den Bildern zu (Anhang 2). Eine Person aus Gruppe 2 (die SuS sind immer noch in denselben Gruppen wie vorher) kommt an die Tafel und befestigt die Textschnipsel aus der vorigen Übung in die Panels. Gruppe 1 passt auf und bietet ihre Lösung an, falls sie eine andere Lösung haben (in diesem Fall diskutieren die SuS darüber, welche Lösung richtig ist).</p>	<p>Gruppenarbeit, Plenum/ Textschnipsel, Magnete</p>	<p>Die LK verteilt vier Textschnipsel pro Gruppe (Anhang 2). Die LK erklärt die Übung (<i>Ich habe hier vier Textkarten. Könnt ihr diese Textkarten mit den Bildern verbinden?</i>) Falls nötig, erklärt die LK die Übung auf Kroatisch. Nachdem die SuS die Panels mit dem Text verbunden haben, fordert die LK jemanden aus der zweiten Gruppe auf, an die Tafel zu kommen und die Textkarten mit den entsprechenden Bildern zu verbinden. Die LK gibt dieser Person größere Textschnipsel, die dann auf die Panels an der Tafel mit Magneten befestigt werden. Dabei</p>	<p>Mit dieser Übung wird das wichtigste textuelle Merkmal der Comics eingeführt – die Sprechblase. Danebenhin wird der Comic als Einheit dargestellt; er wird als eine Mischung des Visuellen und des Textuellen eingeführt. Mit der Übung wird auch das Zusammenspiel der Bilder und der Texte gezeigt.</p>

				fordert die LK die erste Gruppe auf, der zweiten Gruppe zuzuhören und ihre Lösung vorzuschlagen, falls sie eine andere haben. Die LK bietet Hilfe an, falls etwas unklar ist.	
5' Verbale Wiederholung Die SuS können den Dialog im Comic nach der LK wiederholen.	Die SuS wiederholen den von der LK vorgelesenen Dialog. Die SuS wiederholen mehrmals.	Plenum		Die LK erklärt, dass die SuS der LK nachsprechen müssen (<i>Jetzt hört gut zu!</i> – die LK zeigt auf ein Ohr; <i>Sprecht mir nach!</i> – die LK zeigt auf den Mund). Die LK führt den Dialog vor und betont besonders die Interjektionen.	Mit dieser Wiederholungsübung betont man die Aussprache der Interjektionen, die als Emotionsäußerungen eine besondere Art von Aussprache haben, die sich von der kroatischen Aussprache unterscheidet.
5' Vergleich der Comics Die SuS können den Originalcomic mit ihren Comics vergleichen.	Die SuS müssen Unterschiede zwischen ihren Comics und dem Originalcomic finden (dabei wird von den SuS erwartet, dass sie Interjektionen im Originalcomic bemerken).	Gruppenarbeit, Plenum		Die LK stellt den SuS Fragen, mit deren Hilfe die SuS zum Entschluss kommen, dass sich im Originalcomic Interjektionen befinden (<i>Sind eure Comics und dieser Comic gleich?</i> – die LK zeigt dabei auf die Comicseite an der Tafel. <i>Gibt es in diesem Comic besondere Wörter? Welche sind es? Was bedeuten sie?</i> – die LK zeigt auf eine Interjektion.).	Mit dieser Übung werden Interjektionen aus den Comics eingeführt.

S C H L U S S T E I L	10‘ Beschreibung der Interjektionen (Onomatopoetika) im Comic Die SuS können die Interjektionen aus dem Comic richtig aussprechen und mit einer entsprechenden Bewegung begleiten.	Die SuS wiederholen die Interjektionen laut nach der LK und ahmen die Bewegung nach.	Lehrervortrag, Plenum	Die LK hebt die verschiedenen Interjektionen im Comic hervor. Zuerst beschreibt und erklärt die LK die Onomatopoetika im Comic – <i>Knietsch! Schlitter!</i> <i>Tschrack!</i> Die LK zeigt mit Mimik, welche Bewegung mit diesen Interjektionen akustisch beschrieben wird (<i>Ich knietsche ein Blatt</i> <i>Papier</i> – währenddessen nimmt die LK ein Blatt Papier und zerkrümelt es in einen Ball; <i>Ich schlitte jetzt.</i> – die LK ahmt währenddessen Eisschlitten nach; <i>Tschrack</i> – die LK stampft mit einem Fuß und klatscht mit den Händen um ein lautes Geräusch zu machen). Die LK fordert die SuS aufzustehen, wiederholt noch einmal die drei Interjektionen und macht eine begleitende Bewegung und regt die SuS an, die Bewegung und die Interjektion zu wiederholen. Als die Interjektionen zweimal wiederholt wurden, fordert die LK eine	Mit dieser Übung werden die abstrakten Interjektionen mit Bewegung verbunden und laut wiederholt. Indem die Interjektionen mit Bewegung verbunden werden, lernen die SuS mit mehreren Sinnen und so wird das Lernen der Interjektionen erfolgreicher.
--	---	---	-----------------------	--	--

				Person auf, nach vorne zu kommen und die Interjektionen zu benennen und zu zeigen.	
DIE ZWEITE SCHULSTUNDE (45 Minuten)					
E I N L E I T U N G	<p>5' *die Wahl der einleitenden Aktivität hängt davon ab, ob es eine Blockstunde ist oder nicht **falls es zwei getrennte Stunden sind, dann wird am Anfang wieder ein kurzes Gespräch mit den SuS geführt, genau wie am Anfang der ersten Stunde und erst danach werden die gelernten Interjektionen wiederholt ***falls es eine Blockstunde ist, dann wird das Anfangsgespräch übersprungen</p> <p>Simon sagt Spiel Die SuS können durch ein Spiel die vorher genannten Interjektionen wiederholen.</p>	Die SuS müssen die Interjektion verbal wiederholen und die entsprechende Bewegung machen. Eine Person kommt nach vorne und leitet das Spiel.	Plenum	Die LK erklärt die Spielregel (<i>Habt ihr Simon sagt gespielt? Ich sage „Simon sagt schlitten“ und ihr wiederholt und bewegt euch – währenddessen macht die LK auch die</i>	Mit diesem Spiel werden die vorher genannten Interjektionen wiederholt. Außerdem wird die Verbindung zwischen dem abstrakten Wort und der extralinguistischen

				<p>Bewegung; <i>Wenn ich nur schlitten sage, dann bleibt ihr still</i>). Die LK fordert die SuS aufzustehen. Nachdem mehrere Runden gespielt worden sind, bietet die LK den SuS an, nach vorne zu kommen und das Spiel zu leiten.</p>	<p>Bewegung oder dem Geräusch geprägt und gefestigt.</p>
<p>H A U P T T E I L</p>	<p>5' Primäre und sekundäre Interjektionen Die SuS können primäre Interjektionen aus dem Comic korrekt aussprechen und betonen.</p>	<p>Die SuS müssen die primären Interjektionen aus dem Comicialog mündlich wiederholen.</p>	<p>Plenum/ Tafel, Kreide oder Stift</p>	<p>Die LK liest jede Interjektion laut vor und stellt den SuS Fragen zu den Interjektionen (<i>Wenn ich „Oh je!“ sage, wie fühle ich mich?</i> – die LK wiederholt die Interjektion mit begleitender Intonation, Gestik und Mimik, falls nötig stellt die LK weitere Fragen, wie etwa <i>Wie fühlt sich die Frau im Comic?</i> – die LK zeigt auf die Frau im Comic). Die LK schreibt die Interjektion an die Tafel. Alles wird für die anderen 2 Interjektionen wiederholt. Die LK stellt die Interjektionen unter zwei von der LK gezeichnete Smileys: ein lächelnder Smiley steht für positive Interjektionen (Aber klar!)</p>	<p>Mit dieser Übung werden die Interjektionen aus dem Comic sorgfältig beschrieben, korrekt intoniert und ausgesprochen.</p>

				und ein trauriger Smiley steht für negative Interjektionen (Oh je! Ach!).	
<p>5' Erweiterung der primären und sekundären Interjektionen</p> <p>Die SuS können anhand der Aussprache und Intonationen die neu eingeführten Interjektionen nach dem Kriterium „positiv“ oder „negativ“ sortieren.</p>	<p>Die SuS müssen die neuen Interjektionen nach der LK wiederholen und sie entweder unter den lächelnden oder den traurigen Smiley sortieren.</p>	<p>Plenum/ Tafel, Kreide oder Stift</p>	<p>Die LK bietet weitere Interjektionen an und fragt die SuS, ob sie positiv oder negativ sind (<i>Hurra! Ist es positiv oder negativ?</i> – die LK zeigt währenddessen auf die Smileys, intoniert korrekt die Interjektion und begleitet sie mit Gestik und Mimik). Die LK regt die SuS an, die Interjektionen zu wiederholen.</p> <p>Neue Interjektionen: Positiv- Hurra! Wow! Mensch! Negativ – Igitt! Aua!</p>	<p>Mit dieser Übung werden neue primäre und sekundäre Interjektionen eingeführt, die oft in der gesprochenen Sprache verwendet werden und die beim Lösen der späteren Aufgaben benutzt werden.</p>	
<p>5' Was fehlt?</p> <p>Die SuS können die fehlende Interjektion identifizieren und korrekt aussprechen.</p>	<p>Die SuS schließen zuerst ihre Augen. Nachdem sie die Augen geöffnet haben, müssen sie die fehlende Interjektion benennen.</p>	<p>Plenum</p>	<p>Die LK erklärt die Spielregel (<i>Augen zu!</i> – die LK verdeckt sich mit den Händen die Augen; <i>Augen auf!</i> – die LK öffnet wieder die Augen). Während die SuS ihre Augen geschlossen halten, radiert die LK eine Interjektion von der Tafel</p>	<p>Mit dieser Übung werden die neu eingeführten Interjektionen wiederholt. Indem sie durch ein Spiel wiederholt werden, steigt die Motivation der SuS und dadurch werden die Interjektionen besser eingepägt.</p>	

			weg. Die LK fragt: <i>Was fehlt?</i>	
<p>5' Interjektion zeichnen Die SuS können die eingeführten primären und sekundären Interjektionen visuell darstellen.</p>	<p>Alle SuS müssen eine Szene zeichnen, die einer Interjektion entspricht. Danach drehen sie das Blatt Papier um, kleben einen Grillstäbchen auf die andere Seite und basteln so ein Transparent. Wenn ein Schüler oder eine Schülerin nach vorne kommt und den anderen sein/ihr Papier zeigt, müssen die anderen SuS erraten, um welche Interjektion es sich handelt.</p>	<p>Einzelarbeit, Plenum/ A4 Papier, Grillstäbchen aus Holz</p>	<p>Die LK verteilt die A4 Papiere. Die LK erklärt die Aufgabe (<i>Zeichnet eines von diesen Wörtern auf das Blatt Papier.</i>). Danach ruft die LK eine Person in der Klasse auf, die sein oder ihr „Gemälde“ zeigt. Die LK passt auf, wer die Interjektion erraten hat, und regt dann diese Person an, den anderen Mitschülern sein oder ihr „Gemälde“ zu zeigen.</p>	<p>Mit dieser Übung werden abstrakte Interjektionen mit konkreten Situationen verbunden, was zum leichteren Lernen der Interjektionen führt. Außerdem dient diese Aufgabe zum Aufwärmen, da in der folgenden Übung ganze Comics gezeichnet werden.</p>
<p>10' Comic zeichnen Die SuS können die gelernten Interjektionen selbstständig in einem selbst erstellten Comic benutzen.</p>	<p>Die SuS müssen in Gruppen selbstständig eine Comicseite mit 4 bis 6 Panels erstellen. In ihrem Comic müssen die SuS die Interjektionen nutzen, die im Unterricht durchgenommen wurden.</p>	<p>Gruppenarbeit, Plenum/ A4 Papier</p>	<p>Die LK teilt die SuS in dieselben Gruppen auf wie in der vorigen Stunde. Die LK verteilt jeder Gruppe ein Blatt Papier. Die LK erklärt die Aufgabe (<i>Ihr zeichnet jetzt einen eigenen Comic in vier bis sechs Bilde. Benutzt dafür wenigstens zwei von den Wörtern an der Tafel.</i> – die LK zeigt währenddessen auf die Interjektionen an der Tafel).</p>	<p>Mit dieser Aufgabe werden alle Elemente aus den vorigen Übungen vereinbart – geprägt und gefördert wird der Einsatz von Interjektionen in authentischer Sprache und bei der Erstellung eines Comics werden die wichtigsten Merkmale jedes Comics angewendet. Außerdem verlangt und fördert diese Aufgabe Kreativität und Zusammenarbeit. Mit</p>

					dieser Aufgabe wird auch die Fertigkeit Schreiben gefördert.
	<p>5' Comics vorführen Die SuS können den Inhalt ihrer Comics vor der Klasse vorspielen?</p>	Die SuS müssen den anderen ihre Comics mit verteilten Rollen vorführen, die Situation im Comic nachahmen und den Dialog aus dem Comic benutzen.	Gruppenarbeit, Plenum	Die LK erklärt die Aufgabe (<i>Wir machen jetzt Theater. Ihr führt jetzt eure Comics vor. Entscheidet, wer von euch welche Rolle spielt. Ihr könnt alle Requisiten benutzen, die ihr braucht.</i>).	Mit dieser Aufgabe wird das Endprodukt (der von den SuS erstellte Comic) in einer Schauspielform dargestellt, anstatt des üblichen Vorlesens.
S C H L U S S T E I L	<p>5' Selbstevaluation Die SuS können selbst bewerten, ob sie gut Interjektionen benutzen können.</p>	Die SuS müssen einen Selbstbewertungsbogen ausfüllen, mit dem sie ihre Interjektionskenntnisse bewerten.	Einzelarbeit/ Selbstbewertungsbogen (Anhang 3)	Die LK teilt den SuS die Evaluationsbögen aus und erklärt die Aufgabe.	Diese Aufgabe dient zur Selbsteinschätzung der SuS zum Thema Interjektionen.

COMICS



Tafelbild, Stunde 2:

COMICS

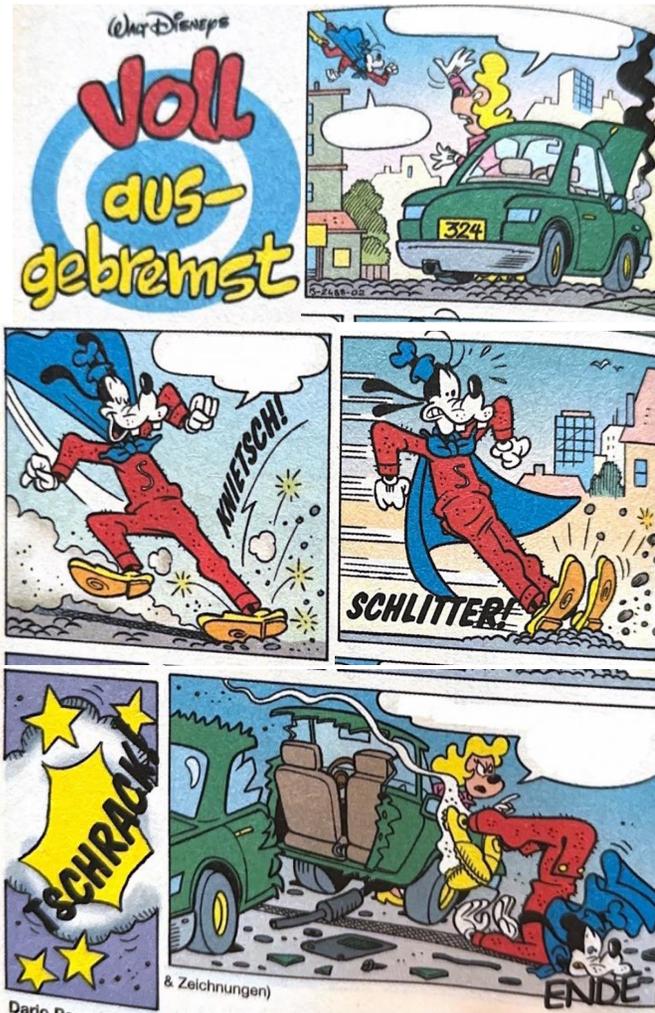


Aber klar!

Wow!

Hurra!

Mensch!



Oh je!

Ach!

Igitt!

Aua!

Anhang 1: Comic-Panels – *Das Lustige Taschenbuch*, bearbeitet vom Autor des Unterrichtsentwurfes

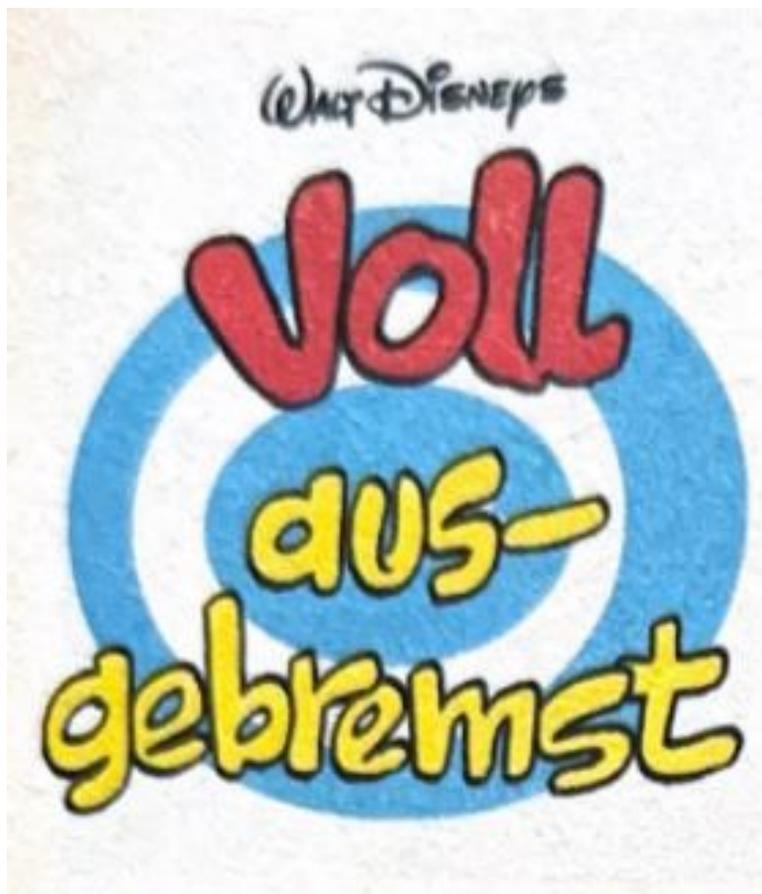


Bild 1:



Bild 2:



Bild 3:



Bild 4:



Bild 5:



& Zeichnungen)

Bild 6:

Anhang 2: Abgenommen vom *Lustigen Taschenbuch*; bearbeitet vom Autor des Unterrichtsentwurfes

Schnipsel 1:

Oh, je! Supergoof! Ich brauche deine Hilfe!

Schnipsel 2:

Aber klar!

Schnipsel 3:

Sie haben meine ungeteilte Aufmerksamkeit!

Schnipsel 4:

Ach! Jetzt ist aber mein Auto geteilt!

Anhang 3: Selbstevaluation, erstellt vom Autor des Unterrichtsentwurfes

		Ja	Nein
1	Ich kann einen Comic lesen.		
2	Ich kann einen Comic zeichnen.		
3	Ich verstehe, was „knietschen“, „schlittern“ und „tschrack“ bedeutet.		
4	Ich verstehe Wörter wie „Ach!“, „Oh je!“, „Hurra!“ und „Aber klar!“		
5	Ich kann diese Wörter beim Sprechen und Schreiben benutzen.		

Anhang 2: Unterrichtsentwurf für das Gymnasium

Lerngruppe: 3. Klasse des Gymnasiums, das 11. Lernjahr der deutschen Sprache

Stundenplan: Interjektionen als Lerninhalt im DaF-Unterricht mithilfe der Comics

Zeit: 90 Minuten

Thema der Reihe: Freizeit – was macht man in der Freizeit?

Thema der Stunde: Interjektionen in Comics

Ausgangslage

Kenntnisse: Die SuS können grammatikalische Geschlechter der Substantive unterscheiden. Die SuS können komplexe Aussagesätze bilden. Die SuS können Elemente des Comics aufzählen (Bilder, Text, Figuren usw.).

Fertigkeiten: Die SuS können ihre Meinung zum Gelesenen äußern. Die SuS können aus verschiedenen Medien Information herauslesen.

.....

Unterrichtsziel

Kenntnisse: Die SuS können Interjektionen identifizieren und selbstständig im Gespräch und Schreiben benutzen. Die SuS können die im Unterricht gelernten Interjektionen aufzählen. Die SuS können primäre und sekundäre Interjektionen von Onomatopoetika unterscheiden. Die SuS können die gelernten Interjektionen deutlich aussprechen und sie richtig betonen. Die SuS können die Bedeutung von Interjektionen erklären.

Fertigkeiten: Die SuS können selbstständig die gelernten Interjektionen benutzen, um neue Aussagen zu bilden. Die SuS können selbstständig die Bedeutung von unbekanntem Wörtern nachschlagen. Die SuS können mithilfe der neu gelernten Interjektionen selbstständig Comics anfertigen.

	Lernphase Zeit Lernziel	Schüleraktivitäten	Sozialform Medien Materialien	Lehreraktivitäten	Didaktischer Kommentar
DIE ERSTE SCHULSTUNDE (45 Minuten)					
E I N L E I T U N G	5' Kurzes Gespräch Die SuS können ein Gespräch über Comics führen.	Die SuS beantworten die Fragen der LK. Sie sprechen davon, ob sie Comics lesen oder je gelesen haben und welche Comics sie am besten mögen.	Unterrichtsgespräch	Die LK begrüßt zuerst die SuS und fragt, wie sie sich fühlen (<i>Wie geht es euch heute? Seid ihr müde?</i>). Danach stellt die LK Fragen über Comics (<i>Lest ihr gerne Comics? Wer von euch liest Comics? Welche Comics lest ihr? Warum? Was sind eure Lieblingscomics?</i>).	Mit dieser Einleitung wird das Thema Comics eingeführt.
H A U P T T E I L	5' Richtige Reihenfolge Die SuS können anhand der Bilder und des Textes die Comic-Panels in die richtige Reihenfolge bringen.	Die SuS bekommen 5 Panels ausgeteilt (4 Panels mit Inhalt und 1 Titel-Panel). Die SuS müssen in Gruppen die Panels in die richtige Reihenfolge bringen. Nachdem sie die Übung gelöst haben, stellen sie dieselben Bilder auch an die Tafel in die richtige Reihenfolge.	Gruppenarbeit, Plenum/ Panels, Magnete	Die LK teilt die SuS in zwei Gruppen auf. Die LK teilt die Panels aus und erklärt die Übung (<i>Ihr müsst die Bilder in die richtige Reihenfolge bringen</i>). Die LK bereitet dieselben Panels (im größeren Format) und erklärt den SuS, dass sie jetzt diese Panels	Mit dieser Übung wird der Comic als Medium im Unterricht in Form einer Sequenz von Bildern bzw. Panels eingeführt.

			auch an die Tafel in die richtige Reihenfolge bringen sollen. Die LK fragt, welches Panel zuerst kommt und welche folgen.	
<p>7'</p> <p>Gespräch über den Comic</p> <p>Die SuS können die Geschichte des Comics global nacherzählen.</p>	Die SuS erzählen die Geschichte nach, indem sie die Fragen der LK beantworten.	Unterrichtsgespräch	Die LK fragt nach dem Ablauf des Comics (<i>Was ist passiert? Wer sind die Hauptfiguren im Comic? Wisst ihr, wie sie heißen? Habt ihr schon von ihnen gehört? Wo sind sie? Was machen sie?</i>).	Mit dieser Übung wird die Fertigkeit Sprechen gefördert.
<p>10'</p> <p>Arbeit mit Wörterbüchern</p> <p>Die SuS können unbekannte Wörter im Wörterbuch nachschlagen, ihre Bedeutung herauslesen und sie im Kontext des Comics beschreiben.</p>	Die SuS arbeiten immer noch in denselben Gruppen. Sie müssen alle unbekannt Wörter aus dem Comic herausnehmen und für jedes Wort eine entsprechende Bedeutung finden. Die SuS benennen die unbekannt Wörter und beschreiben die Bedeutung, die sie im Wörterbuch gefunden haben.	Gruppenarbeit, Plenum, Lehrervortrag/ Handy (Wörterbuch)	Die LK erklärt den SuS die Übung (<i>Ihr werdet jetzt alle unbekannt Wörter finden. Findet eine Beschreibung für jedes Wort. Ihr könnt alle online Wörterbücher benutzen.</i>). Die LK möchte, dass die SuS bei der Interjektion "auweia" aufhalten, und besonders diese	Mit dieser Übung wird das Lernen mithilfe von Medien gefördert, die selten im Unterricht eingesetzt werden. Durch den Einsatz von Wörterbüchern wird das selbstständige Lernen gefördert. Zuletzt werden mit dieser Übung auch Interjektionen eingeführt.

			<p>Definition herausfinden. Nachdem die SuS die Übung beendet haben, fragt die LK jede Gruppe, welche Wörter unbekannt sind. Die LK schreibt jedes Wort an die Tafel.</p> <p>Die LK erklärt besonders die Bedeutung der Interjektion „auweia“. <i>(Dieses Wort nennt man Interjektion. Dieses Wort deutet eine Emotion an. Die Figuren im Comic sind überrascht und haben Angst und äußern das mithilfe dieser Interjektion. Interjektionen dienen also, um Emotionen zu äußern. Es gibt viele Interjektionen, die jeden Tag im Gespräch benutzt werden, ohne</i></p>	
--	--	--	---	--

				<i>dass die Sprechenden dessen bewusst sind.)</i>	
S C H L U S S	10' Interjektionen erweitern Die SuS können anhand der Intonation erraten, ob die Interjektionen positiv oder negativ sind.	Die SuS müssen die Interjektionen wiederholen, die die LK ausspricht. Sie sagen dann, ob diese Interjektion positiv oder negativ ist. Wenn alle Interjektionen sortiert sind, wiederholen die SuS die Interjektionen wieder (laut oder leise, je nach dem Input der LK). Dabei müssen die SuS aufpassen, dass sie die Interjektionen richtig aussprechen und betonen.	Lehrervortrag, Plenum	Die LK erklärt, dass die SuS die Interjektionen, die die LK ausspricht, sortieren müssen. Die LK spricht verschiedene Interjektionen aus. Die LK schreibt die Interjektionen an die Tafel, entweder unter einen lächelnden oder traurigen Smiley. Zuletzt wiederholt die LK mehrmals die Interjektionen und regt die SuS an, sie auch zu wiederholen. Positiv: Hurra! Wow! Mensch! Prima! Negativ: Igitt! Aua! Auweia! Oh je!	Mit dieser Übung werden die richtige Aussprache und Intonation der Interjektionen gefördert, da das sehr wichtig für den authentischen Sprachgebrauch ist.
S C H L U	8' Spiegel-Spiel Die SuS können abstrakte Interjektionen mit Gestik und Mimik begleiten.	Eine Person kommt nach vorne, nimmt einen Zettel mit einer Interjektion und erfindet für sie eine begleitende	Plenum/ Zettel	Die LK erklärt die Spielregel anhand eines Beispiels (<i>Wir spielen jetzt das</i>	Mit dieser Übung werden physische Bewegungen, Gestik und Mimik mit den Interjektionen verbunden.

S S T E I L		Bewegung oder Gesichtsausdruck. Die anderen SuS müssen die Interjektion und die Bewegung bzw. den Gesichtsausdruck wiederholen.		<i>Spiegel-Spiel. Eine Person kommt nach vorne. Diese Person nimmt eine Interjektion, spricht sie aus und macht eine Bewegung. Z.B. die Interjektion Oh je! - die LK betont die Interjektion und fasst mit beiden Händen den Kopf. Danach macht ihr auch die Bewegung und wiederholt die Interjektion).</i>	Das ist wichtig, weil Interjektionen oft mit Gestik und Mimik begleitet sind und weil auf diese Weise die Motivation der SuS steigt.
DIE ZWEITE SCHULSTUNDE (45 Minuten)					
E I N L E I T U N G	*die Wahl der einleitenden Aktivität hängt davon ab, ob es eine Blockstunde ist oder nicht **falls es zwei getrennte Stunden sind, dann wird am Anfang wieder ein kurzes Gespräch mit den SuS geführt und erst danach werden die gelernten Interjektionen wiederholt ***falls es eine Blockstunde ist, dann wird				

	<p>das Anfangsgespräch übersprungen.</p> <p>5' Wiederholung Die SuS können den Inhalt des Comics wiederholen.</p>	<p>Die SuS wiederholen, was sie im Comic gelesen haben. Sie müssen das Wort "Wald" erwähnen (entweder auf Kroatisch oder Deutsch).</p>	<p>Unterrichtsgespräch</p>	<p>Die LK stellt den SuS die Frage, was im Comic passiert ist (<i>Was habt ihr im Comic gelesen? Was ist passiert? Wer sind die Hauptfiguren? Wo sind sie?</i>). Die LK bringt die SuS dazu, dass sie das Wort "Wald" erwähnen.</p>	<p>Mit dieser Übung wird der Inhalt des Comics wiederholt und diese Übung dient als Überleitung zur Einführung der Onomatopoetika.</p>
H A U P T T E I L	<p>5' Onomatopoetika Die SuS können die Tiergeräusche im Comic erkennen.</p>	<p>Die SuS müssen alle Tiergeräusche im Comic herausnehmen und erraten, welche Tiere diese Geräusche produzieren.</p>	<p>Unterrichtsgespräch, Einzelarbeit</p>	<p>Die LK erklärt den SuS die Übung (<i>Welche Tiere kommen im Comic vor? Welche Geräusche machen sie im Comic?</i>). Falls der Comic nicht an der Tafel ist, befestigt die LK den Comic wieder an die Tafel.</p>	<p>Mit dieser Übung werden Onomatopoetika aus dem Comic eingeführt.</p>
	<p>5' Onomatopoetika – Erweiterung Die SuS können verschiedene</p>	<p>Die SuS müssen Tiergeräusche für verschiedene im Wald zu findende Tiere produzieren.</p>	<p>Unterrichtsgespräch</p>	<p>Die LK fragt, welche Tiere noch im Wald zu finden sind. Danach fördert die LK die SuS, die Geräusche dieser</p>	<p>Mit dieser Übung werden weitere Onomatopoetika eingeführt.</p>

<p>Tiergeräusche imitieren und aufschreiben.</p>			<p>Tiere zu imitieren. Die LK schreibt diese Geräusche an die Tafel (die LK schreibt sowohl das Tier als auch das Geräusch auf).</p>	
<p>10' Comics zeichnen Die SuS können eine Comicseite mit bis zu 6 Panels zeichnen.</p>	<p>Die SuS müssen innerhalb ihrer Gruppen eine Comicseite erstellen. Sie müssen eine Geschichte ausdenken und dementsprechend von 4 bis 6 Panels zeichnen. Dabei müssen sie auch Sprechblasen einzeichnen, die sie aber nicht ausfüllen.</p>	<p>Gruppenarbeit/A4 Papier</p>	<p>Die LK teilt die SuS in zwei/drei Gruppen auf. Die LK erklärt die Aufgabe (<i>Ihr zeichnet jetzt eine Comicseite. Die Comicseite muss minimal 4 und maximal 6 Bilder haben. Ihr zeichnet die Comicseite mit Sprechblasen, aber ihr schreibt keinen Text hinein.</i>). Die LK verteilt jeder Gruppe ein Blatt A4 Papier.</p>	<p>Mit dieser Aufgabe wird die Kenntnis der Interjektionen in einem Dialog geprüft, da die Interjektionen im Comic benutzt werden. Außerdem wird die Motivation der SuS gesteigert.</p>
<p>10' Comic Zeichnen – Teil 2 Die SuS können gezeichnete Panels mit Text ausfüllen und dabei die gelernten Interjektionen benutzen.</p>	<p>Die SuS tauschen ihre Comics mit anderen Gruppen. Die SuS müssen in die leeren Sprechblasen Text einschreiben. Dafür müssen sie wenigstens zwei primäre</p>	<p>Gruppenarbeit/A4 Papier mit gezeichneten Comics</p>	<p>Die LK erklärt die Aufgabe (<i>Ihr tauscht jetzt eure Comics. Ihr füllt die leeren Sprechblasen mit Text. Benutzt dabei zwei</i></p>	<p>Mit dieser Aufgabe wird die Fertigkeit schreiben gefördert.</p>

		Interjektionen benutzen. Sie müssen auch eine Stelle finden, wo sie ein Tiergeräusch hineinschreiben.		<i>Interjektionen. Ihr zeichnet auch ein Tiergeräusch in den Comic hinein. - dabei zeigt die LK auf den Comic an der Tafel).</i>	
S C H L U S S T E I L	5' Vorlesen	Die Rollen werden innerhalb der Gruppe verteilt. Die SuS müssen den Dialog vorlesen. Diejenigen die nicht am Dialog teilnehmen, müssen die Tiergeräusche im Comic imitieren.	Plenum	Die LK erklärt die Aufgabe (<i>Ihr lest jetzt den Dialog mit verteilten Rollen vor. Die anderen imitieren Tiergeräusche im Comic.</i>).	Mit dieser Aufgabe wird die Fertigkeit Sprechen gefördert.
	5' Selbstevaluation	Die SuS müssen einen Selbstbewertungsbogen ausfüllen, mit dem sie ihre Interjektionskenntnisse bewerten.	Einzelarbeit/ Selbstbewertungsbogen (Anhang 3)	Die LK teilt den SuS die Evaluationsbögen aus und erklärt die Aufgabe.	Diese Aufgabe dient zur Selbsteinschätzung der SuS zum Thema Interjektionen.

Tafelbild:

COMICS



Aber klar!
Wow!
Hurra!
Mensch!

Unbekannte Wörter



Oh je!
Ach!
Igitt!
Aua!

Tiergeräusche

Anhang 1: Selbstevaluation, erstellt vom Autor des Unterrichtsentwurfes

		Ja	Nein
1	Ich kann einen Comic lesen.		
2	Ich kann einen Comic zeichnen.		
3	Ich verstehe, was "Roaar!" und "Grrrr!" bedeutet.		
4	Ich verstehe Wörter wie „Wow!“, „Oh je!“, „Hurra!“ und „Auweia!“		
5	Ich kann diese Wörter beim Sprechen und Schreiben benutzen.		