

# INHALTSVERZEICHNIS .....

## »Mega dumm gelaufen« im Unterricht

u.1	Inhaltsangabe .....	1
u.2	Literarisches Profil des Comicromans .....	2
u.3	Deutungsperspektiven .....	4
u.4	Didaktisches Profil des Comicromans .....	4
u.5	Methodenkiste .....	5
u.6	Vorschläge für eine Unterrichtseinheit .....	8

## Infoblätter

i.1	Zum Autor Rüdiger Bertram .....	9
i.2	Zum Illustrator Horst Hellmeier .....	9
i.3	Interview mit Rüdiger Bertram .....	10

## Kopiervorlagen

k.1	Lesezeichen .....	11
	Ein Lesezeichen erstellen	
k.2	»Mega dumm gelaufen« .....	12
	Das Medium Buch erforschen, Suchsel, Titelbild reflektieren	
k.3	»Kalle hat gesagt ...« .....	13
	Textverstehen, Satzhälften verbinden, Perspektivübernahme, Comicelemente deuten	
k.4	Suchst du was? .....	14
	Lückentext, eigene Meinung artikulieren, Zeichenauftrag	
k.5	»Wie viel Geld hast du?« .....	15
	Dialoge zuordnen, eigene Leseerfahrung reflektieren, Lebensweltbezug, Mindmap erstellen	
k.6	»He, schau mal hier!« .....	16
	Sätze wiedererkennen, Figurenbeschreibungen	
k.7	Geld verdienen! .....	17
	Textinhalt ordnen und zeichnen, Bezug zur eigenen Lebenswirklichkeit, Wortschatzarbeit	
k.8	Was jetzt? .....	18
	Satzaussagen bewerten, Plakat zeichnen, Figur beschreiben, Vermutungen äußern, Geschichte weiterspinnen	
k.9	Doch ganz nett .....	19
	Dialog zuordnen, Bezug zur eigenen Lebenswirklichkeit, Textinhalt bewerten	
k.10	»Ehrensache für Ehrenmänner« .....	20
	Sätze aus dem Text wiedererkennen und vervollständigen, Geschichtenende variieren	
k.11	»Wirst du gleich sehen!« .....	21
	Bild nach Beschreibung finden, Bilderrätsel schreiben, Onomatopoesien deuten, Protagonisten zeichnen	
k.12	Einen Comic gestalten oder eine Szene spielen .....	22
	Einen Comic zum Buch oder frei gestalten, szenisches Spiel zum Buch	
k.13	Feedback-Bogen .....	23
	Figuren des Buchs bewerten, das gesamte Buch bewerten	
	Lösungen und Lösungsvorschläge .....	24