

Von Fakten und Fiktionen aus der Welt der Römer

Eine Untersuchung narrativer Strategien geschichtserzählender Kinderliteratur und ihrer Didaktik anhand ausgewählter Texte für die Grundschule

Dominik Achtermeier

Ausgehend von der Frage, auf welche narrativen Verfahren und Strategien geschichtserzählende Literatur¹ für Heranwachsende, deren Handlung in der Zeit des Römischen Antike spielt, zurückgreift, sollen in diesem Beitrag ausgewählte Primärtexte für Heranwachsende ab 9 Jahren aspektorientiert untersucht (u.a. Erzählmuster/Genre, narrative Mittel, historische Implikationen etc.) und verglichen werden. Im Rahmen didaktisch-methodischer Überlegungen werden die kinderliterarischen Texte anschließend hinsichtlich ihrer Einsatzmöglichkeiten im Literatur- und fächerübergreifenden Unterricht in Unterrichtsbeispielen für Lerngruppen ab der 3. Jahrgangsstufe exemplarisch vorgestellt.

1 Geschichtserzählende Literatur für junge Leserinnen und Leser gestern und heute

Seine produktive Kraft schöpft der geschichtserzählende Roman (auch Geschichtsroman oder historischer Roman) einerseits aus »dem Spannungsverhältnis von narrativer Fiktion und (wissenschaftlich) beglaubigter geschichtlicher Überlieferung«², andererseits aus dem Wechsel zwischen traditioneller, realistischer, moderner und experimen-

-
- 1 Gabriele von Glasenapp weist auf die missverständliche Bezeichnung »historischer Kinder- und Jugendliteratur« hin, unter der man oftmals Kinder- und Jugendliteratur älteren Datums, also früherer Epochen, subsumiere. Aus dieser Kategorisierung gehe dementsprechend nicht eindeutig hervor, ob die hierunter gezählten Texte von historischen Stoffen handeln oder nicht (vgl. Gabriele von Glasenapp, 2016, Geschichtliche und zeitgeschichtliche Kinder- und Jugendliteratur, in: Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Ein Handbuch, hg. von Günter Lage, Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, S. 269-289, S. 270).
 - 2 Hartmut Eggert, 2007, Art. Historischer Roman, in: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. 2. Neubearbeitung, hg. von Harald Fricke et al. Berlin, S. 53-55, S. 53.

teller Erzählweise.³ Als spezifisches Erzählmuster setzt sich der Romantypus, »in dem geschichtliche Personen, Ereignisse und Lebensverhältnisse narrativ in fiktionalen Konstruktionen dargestellt werden«,⁴ in der 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts auf dem deutschsprachigen Buchmarkt durch. Bearbeitete Jugendbuchausgaben, die ab 1870 publiziert werden, zeugen von einem großen Interesse an historisch aufgeladenen Lesestoffen und einer breiten Akzeptanz des Genres bei Heranwachsenden.⁵ Geschichtsfiktionen im Gewand des Abenteuer-, (Anti-)Helden- oder Comic-Romans finden in der Regel nur selten Eingang in den Unterricht. Im Rahmen der Ursachenforschung lässt sich diese Tatsache u.a. auf die seit Jahrzehnten diskutierte Grundsatzfrage, »wieviel und welches Wissen geschichtserzählende Literatur transportieren *muss* bzw. wieviel Unterhaltung damit einhergehen *darf*«⁶, zurückführen, ganz sicher aber auf die Debatte darüber, welchen Qualitätsansprüchen eine potenzielle Unterrichtslektüre in Abgrenzung zur Freizeitlektüre gerecht werden soll. In jüngster Zeit öffnet sich die fachdidaktische Diskussion⁷ und spricht sich mehrheitlich für das Lernen mit und an literarischen Geschichtsdarstellungen aus. Diese lassen sich den Populärmedien zuordnen, die Heranwachsende bereits außerhalb der Schule konsumieren. Einigkeit besteht heute im fachwissenschaftlichen wie interdisziplinären Austausch darin, dass literarisches und historisches Lernen eng beieinanderstehen und voneinander profitieren. Dieses Ausgangsverständnis eröffnet Chancen für Sinnbildungsprozesse, in welchen »vergangene Ereignisse in einen stimmigen Zusammenhang gebracht werden«⁸, sowie für den Aufbau von Rezeptionsfähigkeit und (Welt-)Wissen.

-
- 3 Vgl. Verena Ofner, 2004, Die historischen Romane Robert Neumanns. Eine Analyse. Diplomarbeit. Universität Wien. http://othes.univie.ac.at/147/1/ofner_verena.pdf (12.01.2022), S. 21.
 - 4 Glasenapp, Geschichte und zeitgeschichtliche Kinder- und Jugendliteratur [Anm. 1], S. 269.
 - 5 Vgl. Gabriele von Glasenapp, 2005, »Was ist Historie? Mit Historie will man was.« Geschichtsdarstellungen in der neueren Kinder- und Jugendliteratur, in: Geschichte und Geschichten: die Kinder- und Jugendliteratur und das kulturelle und politische Gedächtnis, hg. von der. Und Gisela Wilkenning, Frankfurt a.M.: Peter Lang, S. 15-40, S. 23.
 - 6 Glasenapp, Geschichte und zeitgeschichtliche Kinder- und Jugendliteratur [Anm. 1], S. 285.
 - 7 Vgl. Praxis Deutsch 259, 2016, Historisches Lernen.
 - 8 Tilman von Brand, 2016, Historisches Lernen im Literaturunterricht. Literarisches Verstehen und historisches Bewusstsein – ein symbiotisches Verhältnis. In: Praxis Deutsch 259, S. 4-11, S. 5.

2 Julius Caesar vs. Julius Zebra?! – Analyse kinderliterarischer Auswahltexte

Abbildung 1: Übersicht und Erzählmuster der untersuchten Romane



© Verlag Friedrich Oetinger GmbH/cbt (Penguin Random House)/dtv/Colourbox/Dominik Achtermeier

Im Folgenden sollen vier literarische Geschichtsfiktionen für junge Leserinnen und Leser ab 8 Jahren aspektgeleitet untersucht werden, um sie hinsichtlich ihrer narrativen Inhalte (Was erzählt der Text?) und Verfahren (Wie erzählt bzw. vermittelt der Text?) zu erschließen. **Ziel der Analyse** stellt die Offenlegung von Strategien dar, die Aussagen über den Umgang mit bzw. die Vermittlung von historischem Wissen (u.a. Themen, Konflikte, Personen und Begriffe) in geschichtserzählender Literatur für Kinder treffen lassen. Für die **Textauswahl** war neben der historischen Einordnung – Handlungsorte und -zeiten konzentrieren sich auf das Römische Reich – entscheidend, dass ein auszuwählendes Buch bereits über das Cover, den Titel oder Klappentext auf Historizität anspielt und die Erzählung über Text-Bild-Arrangements verfügt. Das letztgenannte Auswahlkriterium folgt der unumstrittenen Annahme, dass das Erzählen in Bildern geringere Verstehenskompetenzen erfordert⁹ und auf diese Weise jenen Schülerinnen und Schülern einen Zugriff erlaubt, die bisweilen über keine bis wenig Lesefähigkeit und -erfahrungen verfügen.

9 Vgl. Arno Meteling, 2018, Comics, in: Attraktive Lesestoffe (nicht nur) für Jungen: Erzählmuster und Beispielanalysen zu populärer Kinder- und Jugendliteratur, hg. von Christine Garbe et al., Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, S. 197-218, S. 198.

Heiko Wolz/Lisa Hänsch: Albert Zweisteins Zeitkanone – Bei den Römern Oetinger, 143 Seiten	
Was wird erzählt?	
Haupt-/ Identifikationsfigur	Albert Zweistein (12), ein physik- und technikbegeisterter Erfinder
Komplikation	Mit seiner Lichtgeschwindigkeits-Kapsel landet Albert unverhofft im Römischen Reich und verspricht den Gegnern Caesars im Gegenzug dafür, dass sie auf seine Zeitkapsel aufpassen, dem Kaiser den Senatsbeschluss zu übermitteln, dass dieser nach Rom zurückkehren soll. (S. 25) Nachdem Caesar die List hinter der Nachricht erkennt, ernennt er Albert zu seinem zweiten Leibwächter. (S. 53)
Auflösung	Nachdem Albert und Max in Rom ihre Kapsel auffinden, reisen sie noch einige Stationen in der römischen Geschichte vorwärts. Am Wurmlochtag versuchen sie nach Hause zu reisen, landen hingegen in einer anderen Zeit.
Handlungszeit	8. Januar 49 v. Chr. – 27 v. Chr. »und immer weiter in der Zeit« (S. 140)
Handlungsort/e	Eroberungszug Caesars: Arretium, Arminuium, Corfinium, Brundisium, Rom
Themen, Begriffe und Gegenstände	Politik und Hofstaat Caesars: Machterhalt (»Alea iacta est«); politische Taktik (u.a. Treueschwur); Bau von Befestigungsanlagen <i>Castrum</i> : römisches Feldlager; Zeltpalast; Leibwächter <i>Ludus</i> : Gladiatorenschule, Ausrüstung der Gladiatoren: <i>Murmillio</i> , <i>Retiarius</i> , <i>Thraex</i> , <i>Scissor</i> Kultur: Kleidung: u.a. Tragen einer <i>Toga</i> , <i>Tunika</i> ; <i>Bulla</i> : Amulett, welches Kinder bis zum 14. Lebensjahr tragen <i>Apodyterium</i> : Besuch der Therme Essverhalten und Speisen römische Mythologie: Gründungsgeschichte Roms (S. 74ff.), Götter Leben in Rom: Soziale Unterschiede zwischen ärmeren und reicheren Römern

Bezugspunkte: historische Ereignisse und Personen	49 v. Chr.: Entmachtungsversuch Caesars durch den römischen Senat; Gegenangriff: Überschreitung des Grenzflusses Rubikon als Kriegserklärung Caesars gegen Konsul Pompeius/den römischen Senat; Caesar führt in seinem Eroberungszug erfolgreiche Schlachten gegen die Heere des Pompeius 29. Juli 48 v. Chr.: Pompeius wird auf Befehl des ägyptischen Königs Ptolemaios XIII. ermordet; Caesar 48-47 v. Chr.: Alexandrinischer Krieg; Caesar kämpft auf der Seite Kleopatras gegen ihren Bruder Ptolemaios und General Achillas; Caesar besiegt die Ägypter (Januar 47 v. Chr.) und wird zum Consul und Anfang 44. v. Chr. zum <i>imperator perpetuum</i> ernannt. 15. März 44 v. Chr.: Attentat auf Caesar; zu den Verschwörern gehören Marcus Antonius, der Stellvertreter Caesars, Gaius Cassius Longinus, Brutus Selbstmorde von Marcus Antonius und Kleopatra 27. v. Chr.: Gaius Octavius (Kaiser Augustus) 395. n. Chr.: Spaltung des Römischen Reichs
Wie wird erzählt?	
Genres	Geschichtserzählende Literatur: komischer Kinderroman; Science-Fiction; Comic-Roman
Erzählmuster/Textsorte	Tagebuchroman
Erzählform	Ich-Form
Erzählperspektive	Auktorial: Der Erzähler überblickt Zeit und Raum, vermittelt z.B. in Rückblenden Entwicklungen außerhalb der erzählten Zeit (faktuale Grundierung)
Text-Bild-Korrespondenz	Die Illustrationen stehen jeweils in einem direkten oder indirekten Bezug zum Text, indem sie (1) Inhalte auf der Erzählebene visuell-unterstützend abbilden, (2) die Narration unterbrechen, um Episoden im Erzählverlauf comicartig wiederzugeben sowie (3) als Subtext fungieren, indem sie Sachinformationen in Schaubildern vermitteln: Aufstieg Caesars (S. 22) Gladiatoren (S. 48) Architektur und Funktionsweise von Feldlagern (S. 31), Thermen (S. 72f.), Wohnhäusern (S. 105) die wichtigsten Römischen Götter (S. 100ff.) die wichtigsten Gebäude/Tempel in Rom (108f.)
Medienverbund	Ein zweiter Band der Reihe liegt unter dem Titel <i>Albert Zweisteins Zeitkanone – Bei den Rittern</i> vor.

Gary Northfield: Julius Zebra – Raufen mit den Römern cbt, 284 Seiten	
Was wird erzählt?	
Haupt-/Identifikationsfigur	Julius Zebra (und seine Freunde Cornelius, Milus, Lucia, Plinius, Rufus und Felix)
Komplikation	In der Steppe Afrikas machen römische Soldaten Jagd auf wilde Tiere als Attraktion für den Circus Maximus. Zebra Julius, Warzenschwein Cornelius und Löwe Milus geraten in Gefangenschaft und werden ins entfernte Rom transportiert.
Auflösung	Im Gladiatorenwettstreit zu Anlass des Geburtstags Kaiser Hadrians beweist der Publikumsliebbling Julius Zebra Stärke und Tapferkeit. Im finalen Kampf gegen Victorius, den »römische[n] Champion und bislang größte[n] Held aller Zeiten« (S. 264) kann er sich und seine Freunde befreien.
Handlungszeit	Zur Amtszeit Kaiser Hadrians (117–138 n. Chr.)
Handlungsort/e	Afrikanische Steppe; Leptis Magna; Rom
Themen, Begriffe und Gegenstände	Das Amphitheater (<i>Circus Maximus</i>) als Ort... ... der Unterhaltung: im Gruppenkampf (<i>Gregatim</i>) wird in der Arena, die durch aufwändige Aufbauten und Kostüme Authentizität vermitteln will, der Kampf der Römer gegen die barbarischen Horden Galliens bei Alesia nachgestellt; der <i>Summa Rudis</i> fungiert als Spielleiter des Schaukampfes (S. 172ff.; 233) ...des Urteils: Das römische Publikum entscheidet durch seine Äußerungen und Verhaltensweisen über das Schicksal der Gladiatoren, dem Urteil der Mehrheit beugt sich der Kaiser als Veranstalter der Spiele. ...der Gefangenschaft: Die eingefangenen Tiere werden ihrem Lebensraum entrissen, eingesperrt und für die Zurschaustellung im Kampf »Mensch gegen Bestie« (S. 171) abgerichtet Gladiatorenschule (<i>Ludus Magnus</i>): Septimus, (<i>Lanista</i>) ist Lehrmeister der »edlen Künste von Kampf und Tod« (S. 48) Ablegen des Gladiatoreneids (S. 144) Generalprobe der Geburtstagsspiele (S. 154ff.) Feiertage im Alten Rom: Senatoren wie Sklaven feiern die Straßen werden geschmückt Dokumente: Schriftrolle und Landkarten, die den Seereiseweg visuell abbilden
Bezugspunkte: historische Ereignisse und Personen	Amtszeit Kaiser Hadrians (117–138 n. Chr.) Jagd auf exotische Tiere und Tierhetze in der Arena

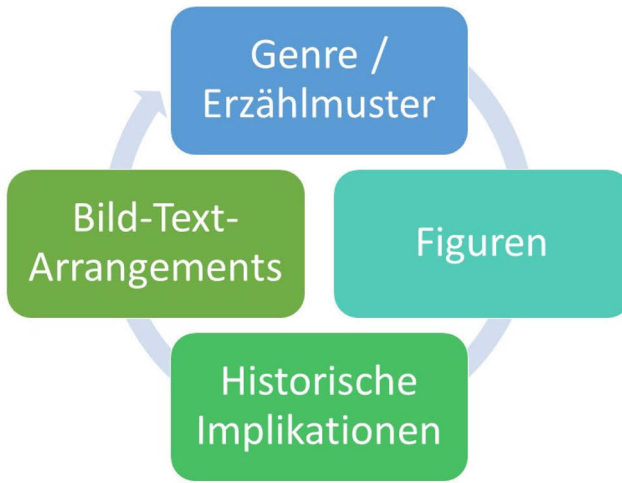
Wie wird erzählt?	
Genres	Geschichtserzählende Literatur: komischer Kinderroman
Erzählmuster/Textsorte	Abenteuerliteratur/Tiergeschichte
Erzählform	Er-/Sie-Form
Erzählperspektive	Auktorial: Der Erzähler überblickt Zeit und Raum, ist allwissend
Text-Bild-Korrespondenz	Auf elf Seiten bildet eine Schriftrolle die Ausbildung der Freunde in der Gladiatorenschule ab und unterbricht hierdurch die Lesegewohnheit: Wechsel des Erzählers, der Schriftart sowie vereinfachte Illustrationen; filmisches Erzählen durch doppelseitige Illustrationen, die in den Handlungsort einführen
Anhang	Römische Zahlen Garys Wörterbuch (Bezug auf den Autor Gary Northfield)
Medienverbund	Der Roman ist Teil der Julius-Zebra-Reihe. Weitere Titel: <i>Ärger mit den Ägyptern</i> , <i>Gerangel mit den Griechen</i> sowie <i>Boxen mit den Briten</i> . Ein Witzbuch zur Reihe liegt lediglich in der englischen Originalfassung vor.

Frank Schwieger: Ich, Caesar, und die Bande vom Kapitol (Kap. 8: Myrina – Die Sklavin mit den guten Ohren, S. 95-114) dtv, 208 Seiten	
Was wird erzählt?	
Hauptfigur/en	Vertreterinnen und Vertreter aus dem Römischen Reich (Auswahltext: die 14-jährige Sklavin Myrina)
Rahmenhandlung	Seit seinem Tod lebt Julius Caesar in der Unterwelt und ärgert sich darüber, dass die Menschen heutzutage nur noch Halbwissen über das Menschen- und Weltbild im Römischen Reich verfügen. Um dies zu ändern, bittet er Zeitzeugen, biografische Berichte zu verfassen, in denen sie Rückschau auf eine Episode ihres Lebens vor oder hinter den Toren des alten Roms halten.
Komplikation <i>Myrina – Die Sklavin mit den guten Ohren</i>	Als Kind wird die Griechin Myrina von Römern auf der griechischen Insel Lemnos gefangengenommen und versklavt.
Auflösung <i>Myrina – Die Sklavin mit den guten Ohren</i>	Aus Angst vor einem Weiterverkauf flieht Myrina in den Unruhen auf die Nachricht von Caesars Ermordung aus der Villa Kleopatras. Sie sucht den alten Senator Marcus Tullius Cicero auf, der sie zunächst bei sich unterbringt und ihr die Heimreise in die griechische Heimat ermöglicht.
Handlungszeit	März 44 v. Chr.

Handlungsort/e	Rom; Hafen von Ostia
Themen, Begriffe und Gegenstände	Versklavung von Kindern; Sklavenhandel Tätigkeiten von Sklaven im Haushalt der Oberschicht, z.B. Hände- und Fußwaschung der Festgeäste Sitten bei Festgelagen: Anordnung der Liegen zu einem großen Quadrat Feldzug gegen die Parther
Bezugspunkte: historische Ereignisse und Personen	Attentat auf Caesar (44. v. Chr.) durch die Anführer Marcus Iunius Brutus und Gaius Cassius Longinus Verhältnis zwischen Caesar und der ägyptischen Königin Kleopatra Marcus Tullius Cicero Marcus Antonius
Wie wird erzählt?	
Genres	Geschichtserzählende Literatur: Biografie; Heldengeschichte; Abenteuer
Erzählmuster/Textsorte	biografische Kurzgeschichte
Erzählform	Ich-Form
Erzählverhalten	Personal: Der Erzähler berichtet, kommentiert, wertet und reflektiert aus seiner Sicht eigene und fremde Handlungen
Text-Bild-Korrespondenz	Illustrierte Steckbriefe und figuren- bzw. themenbezogene Comics (z.B. zur Götterwelt der Römer) illustrieren die biografischen Texte und sorgen für eine informative wie ansprechende Darstellung zur Figur zwischen den biografischen Kurztexten. Der Leser/die Leserin wird zur Partizipation eingeladen, indem er/sie zu Beginn einen Steckbrief mit Angaben zu sich ausfüllen kann.
Medienverbund	Der Roman ist Teil einer geschichtserzählenden Reihe. Hierzu gehören ferner: <i>Ich, Zeus, und die Bande vom Olymp</i> ; <i>Ich, Odin, und die wilden Wikinger</i> ; <i>Ich, Merlin, und die furchtlosen Ritter</i> .

Tim Collins: Das Tagebuch des Dummikus Maximus im alten Rom cbt, 191 Seiten	
Was wird erzählt?	
Hauptfigur/en	Dummikus Maxismus, 12-jähriger Junge aus der römischen Oberschicht
Komplikation	Der schwächliche und tollpatschige Dummikus ist unzufrieden mit sich, er möchte berühmt werden, wenigstens aber so stark und heldenhaft wie sein älterer Bruder Kraftikus.
Auflösung	Dummikus rettet Caesar das Leben und stellt somit unter Beweis, dass er ein wahrer Held ist.

Handlungszeit	1. März bis 22. April im Jahre 45 v. Chr.
Handlungsort/e	Rom
Themen, Begriffe und Gegenstände	Alltagswelt der Römer (z.B. Speisen, Hygiene, Kleidung, Sitten, Religion und Glaube) Römische Ideale: Erlangen von Ruhm und Ehre, Staatstreue, sich in den Dienst seines Herren/des römischen Feldherrn stellen männliche Berufsbilder: Senator, Lehrer, Krieger, Sklave, Gladiator Ausbildung junger Römer zu Soldaten (Umgang mit Waffen, Tragen der Rüstung, Reiten) Sklavenhandel Besuch des Amphitheaters (Gladiatorenkämpfe, Wagenrennen, Gewalt) Abhalten von Paraden an Feiertagen unter Einsatz von (exotischen) Tieren
Bezugspunkte: historische Ereignisse und Personen	Attentat auf Caesar; Iden des März
Wie wird erzählt?	
Genres	Geschichtserzählende Literatur: Antiheldengeschichte; komischer Kinderroman
Erzählmuster/Textsorte	Tagebuchroman
Erzählform	Ich-Form
Erzählverhalten	Personal: Der Erzähler berichtet, kommentiert, wertet und reflektiert aus seiner Sicht eigene und fremde Handlungen
Text-Bild-Korrespondenz	Tagebucheinträge werden ergänzt durch comicartige Illustrationen.
Anhang	Lexikon »Knifflige römische Wörter«, Anmerkungen zu den römischen Zahlen
Medienverbund	Der Roman ist Teil einer Reihe, in der zwei weitere Romane vorliegen: <i>Das Tagebuch des Dummikus Maximus im alten Pompeji</i> sowie <i>Das Tagebuch des Dummikus Maximus im alten Ägypten</i> .

Abbildung 2: Strategien historischen Erzählens

© Dominik Achtermeier

2.1 Strategie 1: Historisches Erzählen durch Genre und Erzählmuster

Die Analyse der Einzeltexte zeigt, dass sich die Geschichtsfiktionen für Heranwachsende nicht ausschließlich einem literarischen Genre, durchaus aber einer wiederkehrenden Genrevariation zuordnen lassen. Auffällig ist eine Kombination aus Komik und Spannung, den »wichtigsten literarischen Stilmittel[n], die Texte für Kinder attraktiv machen«¹⁰. Beinahe einstimmig können die in der Literaturwissenschaft gebräuchlichen Genrebegriffe »komischer Kinderroman« und »Abenteuerroman« den Texten zugeschrieben werden. Eine aktuelle Studie zum Umgang mit Geschichtsfiktionen von Monika Rox-Helmer unterstützt die These, dass Geschichtsfiktionen genrehybride Eigenschaften besitzen: »Bezeichnungen wie »gezügelter Fiktion«, »Zwitter«, »Mischprodukt« drücken aus, dass diese Romane nicht nur freier Schöpferfähigkeit entspringen, sondern trotz aller Fiktionalität auf vergangene Realitäten referieren.«¹¹ Hinsichtlich der Vermittlung von Faktizität beweisen sich die literarischen Gattungen des Tagebuchromans und der biografischen Erzählung in der Zusammenschau aller Auswahltexte als besonders funktional, um über die Narration Vergangenheit glaubhaft zu vermitteln. Durch die Auswahl dieser spezifischen Erzählmuster finden die Texte, die ein personales Erzählverhalten aufweisen, Anschluss an (auto-)biografische Darstellungsformen,

10 Cornelia Rosebrock, 2020, Populäre Kinderliteratur in didaktischer Perspektive, in: Varianten der Populärkultur für Kinder und Jugendliche. Didaktische und ästhetische Perspektiven, hg. von ders. und Lea Grimm, Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, S. 23-44, S. 26.

11 Monika Rox-Helmer, 2019, Der historische Jugendroman als geschichtskulturelle Gattung. Fiktionalisierung von Geschichte und ihr didaktisches Potential. Schwalbach: Wochenschau, S. 77.

die bereits seit der (Spät-)Antike populär sind.¹² Noch heute zeugen etwa die Kaiser-
viten des römischen Schriftstellers Sueton davon, welche zentrale Bedeutung literari-
sche Lebensbeschreibungen von Herrscherpersönlichkeiten – insbesondere als politi-
sches Instrument zur Macht- und Selbstdarstellung – spielten.

2.2 Strategie 2: Historisches Erzählen durch Figuren

Die Auswahltexte bieten den Lesenden sowohl männliche als auch weibliche Identifi-
kationsfiguren an, wobei in der Zusammenschau aller Haupt- und Nebenfiguren eine
männliche Dominanz sichtbar wird, die sich aus der Retrospektive erklären lässt: In
den historischen Quellen und Zeugnissen, die uns und den Autorinnen und Autoren
den Zugriff auf die Vergangenheit und das Leben im Römischen Reich ermöglichen,
dominieren Darstellungen des männlichen Geschlechts: Kaiser, Senatoren, Lehrer, Gla-
diatoren, Henker, Soldaten oder Sklaven. Weibliche Gestalten treten in ihren Schatten,
da sie weniger die Staatsgeschicke lenken, vielmehr im häuslichen Umfeld ihre Aufga-
ben und Bestimmungen als Herrinnen, Ehefrauen, Mütter, Sklavinnen oder Weissage-
rinnen finden.

2.2.1 Figurentyp A – Der Fremde/Die Fremde

Durch das zentrale Motiv des Zufalls (z.B. durch einen ungeplanten Absturz oder auf-
grund einer plötzlichen Gefangennahme) werden die Figuren Albert, Myrina und Juli-
us Zebra in die zeitgeschichtliche Problematik verstrickt und in den handlungstragen-
den Raum der Erzählung eingeführt. Ihrer Herkunft zufolge und im Anschluss an ihr
(Vor-)Wissen haben diese Figuren einen divergierenden Zugriff auf die Welt der Römer:
Als Zeitreisende (Albert Zweistein), Sklaven (Myrina) oder gefangengehaltene Tiere für
den Circus Maximus (Julius Zebra und seine Freunde) betreten die Handlungsträger
der ersten Figurengruppe aus einem jeweils anderen Kulturkreis kommend den Hand-
lungsort, wodurch sie eine lesernahe Perspektive einnehmen: Das alte Rom ist ihnen
gänzlich unbekannt und sie müssen sich in der Fremde erst zurechtfinden. Die Figur
Albert Zweistein stellt insofern eine Ausnahme dar, als Albert durch sein Hintergrund-
wissen aus dem Geschichtsunterricht sowie mittels seiner digitalen Ausrüstung viele
Sachinformationen über das Römische Reich per Knopfdruck abrufen kann und in die-
sem Sinne funktional eine Vermittlerrolle zwischen den Lesern und Leserinnen und der
erzählten Welt einnehmen. Der Ich-Erzähler spricht die Leserinnen und Leser immer
wieder direkt an.

Um ihre Freiheit zurückzugewinnen (Myrina/Julius Zebra) oder wieder in die Zu-
kunft reisen zu können (Albert), müssen sich die Figuren im Römischen Reich bewäh-
ren, strategisch planen und aktiv handeln. Albert dringt bis zu Caesar vor und wird sein
zweiter Leibeigener, den er in die Kultur des Römischen Reiches einführt und mit auf
seinen Eroberungszug nimmt. Vor seinem Verrat und Tod (dem Lauf der Geschichte)

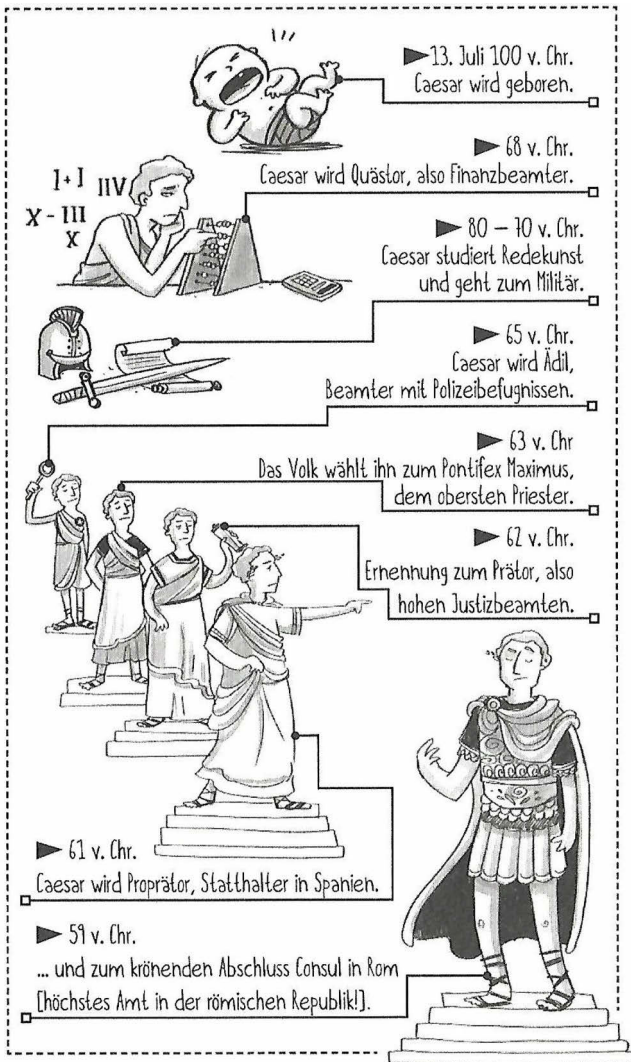
12 Vgl. Falko Schnicke, 2009, Art. Begriffsgeschichte: Biographie und verwandte Termini, in: Hand-
buch Biographie. Methoden, Traditionen, Theorien, hg. von Christian Klein, Stuttgart/Weimar, S. 1-
6, S. 1ff.

kann ihn der junge Held, der in letzter Sekunde vor dem Schwert flüchten kann, ebenso wenig retten wie Myrina. Die griechische Sklavin nutzt vielmehr die Unruhen, die die Todesnachricht verbreitet, und wagt durch ihre Flucht einen riskanten Schritt. Ihre Sicherheit ist ebenso ungewiss wie die Aufnahme im Haushalt Ciceros, der ihr schließlich die Heimreise ermöglicht. Zur Zeit Kaiser Hadrians können die gefangengenommenen Tiere aus Afrika in den Kerkern des Circus Maximus einzig von der Heimat träumen, die sie nur wiedersehen können, wenn ein Wunder geschieht. Und tatsächlich geschieht das Wunder: Julius, das Zebra, beweist sich in der Arena als Gladiator, siegt über den Champion und kann sich und die anderen eingesperrten Tiere befreien.

2.2.2 Figurentyp B – Der Einheimische/Die Einheimische

Demgegenüber bildet Dummikus Maximus als Vertreter der römischen Gesellschaft den zweiten Figurentypus ab. Die Figur repräsentiert einen Jungen aus der römischen Oberschicht, der im antiken Rom zur Zeit Caesars sozialisiert wurde. Im Vergleich mit seinem Umfeld fühlt sich Dummikus jedoch fremd und unangepasst. Er hegt den Wunsch, den vorgelebten Idealen (Tapferkeit, Mut und Stärke), die ihm seine Vorbilder (u.a. sein Bruder, der als Soldat im Heer dient, und Lieblingsgladiatoren) vermitteln, gerecht und auf diese Weise ein echter römischer Held zu werden. Dies gelingt dem schwächlichen Jungen, der an so mancher Aufgabe (z.B. in der Ausbildung in der Gladiatorenschule) scheitert, erst auf Umwegen und der Zufall will es, dass er von einem Mordkomplott erfährt und Caesars Leben rettet. Die Narration ist so angelegt, dass sie eine Auseinandersetzung mit konkreten Handlungen und Erfahrungen, die die Lebenswelt des Jungen abbilden, ermöglicht. Die Lesenden betreten in den aneinander gereihten Episoden jene antiken Schauplätze (u.a. der römische Haushalt, die Gladiatorenschule und Arena), an denen Dummikus seine Abenteuer erlebt, und bekommen spezifische Erklärungen und Eindrücke zu diesen Orten, den zugehörigen Figuren und Handlungen vermittelt. In den subjektiven Schilderungen skurriler Alltagsbegegnungen (z.B. der Besuch öffentlicher Toiletten) und Eigenarten seiner Mitmenschen (z.B. die Gottesfürchtigkeit seiner Mutter) zeichnet der unzuverlässige Erzähler ein ironisiertes Bild seiner Umwelt. Die Erzählweise in den ›streng geheimen Schriftrollen‹, die entsprechend der Merkmale des Tagebuchromans stets das Innenleben einer Figur, Kommentierungen und Bewertungen einschließt, vermittelt ganz offenkundig ›ein‹ Angebot historischer Wirklichkeit: Der geschichtserzählende Text stellt somit ganz offenkundig keinen Wahrheitsanspruch, sondern fordert seine Adressatinnen und Adressanten dazu auf, selbständig zwischen Fakt und Fiktion bzw. realitätsnahen und -fernen Darstellungen zu unterscheiden.

Abbildung 3: Historisches Wissen vermitteln: Der Lebensweg Caesars bis zur Ernennung als Consul Roms in Albert Zweisteins Zeitkanone – Bei den Römern, S. 22



© Verlag Friedrich Oetinger GmbH

2.3 Strategie 3: Geschichtsvermittlung durch historische Implikationen

Ziel der untersuchten Geschichtsfiktionen ist es gewiss nicht, zeitlich zurückliegende Realitäten umfassend aufzuarbeiten und wissenschaftlichen Ansprüchen gerecht zu werden, sondern mit der Vergangenheit zu spielen, sie zu variieren und sie zugunsten literarischer Ästhetik (Spannungsbogen, Handlungsführung, figurale Entwicklung

etc.) zuzuspitzen. Bei aller Gestaltungsfreiheit ist es den Primärtexten dennoch ein Interesse, der Leserschaft zeitpolitische Umstände sowie sozial- und kulturgeschichtliche Phänomene des Römischen Reichs innerhalb der Geschichtsvermittlung altersgerecht nahezubringen.

Auf der Inhaltsebene wird der Historizitätsbezug, verstanden als Eingehen auf die Geschichte, über

- mehr oder weniger konkrete Angabe der Handlungszeit (Datum, Jahreszahl oder Amtszeit des herrschenden Kaisers),
- die Figurenbeschreibungen (u.a. Namen, äußere Merkmale, Tätigkeiten),
- das figurale Auftreten von oder der Verweis auf historische Personen (z.B. Gaius Julius Caesar, ägyptische Königin Kleopatra, Pompeius, Kaiser Hadrian)
- die Einbindung quellenkundlich überlieferter Ereignisse (z.B. Alexandrinischer Krieg, Attentat auf Caesar) und
- die Wahl historischer Handlungsorte (z.B. Hauptstadt Rom, Insel Lemnos, Fluss Rubikon) vermittelt.

Auf der Gestaltungsebene wird historisches Wissen

- unschwellig in die Erzählung verwoben,
- in exkursartigen Textpassagen aufgebaut,
- durch visuelle Medien (z.B. Illustrationen, Schaubilder oder Kartenmaterial) vermittelt bzw. unterstützt und/oder
- mithilfe von (alphabetisch sortierten) Erklärungen im Anhang zu Termini, die im Erzähltext auftreten, veranschaulicht.

Innerhalb eines grundsätzlich abenteuerlichen und/oder humorvoll angelegten Erzählrahmens greifen die kinderliterarischen Texte zugunsten einer authentischen Geschichtsvermittlung innerhalb der Narration durchaus ernste Themen wie beispielsweise Darstellungen von Gewalt (z.B. Versklavung, Gladiatorenkampf, Hinrichtung und Krieg) auf. Diese bleiben in der Regel nicht unkommentiert, sondern finden durch Erzählinstanz, Figurenrede oder Bildelemente eine Einordnung.

2.4 Strategie 4: Geschichtsvermittlung durch Bild-Text-Arrangements

Hinsichtlich des Einsatzes von Illustrationen zeigen die untersuchten Romane Anknüpfung an typische Erzählverfahren des Comic-Romans, welche sich in der Kinderliteratur spätestens seit dem Erfolg der Buchreihe *Gregs Tagebuch* von Jeff Kinney [2008 –] als Vorbild für visuell-gestütztes Erzählen durchgesetzt haben:

Die ebenso überwältigende wie überraschend eingetretene Akzeptanz der Cartoon-Tagebücher Kinneyscher Prägung aufseiten der Leser ebenso wie v.a. die Grenzüberschreitungen zwischen klassischem Bilderbuch und herkömmlichem Comic mögen [...]

Entwicklungsperspektiven [...] anzeigen, die den gegenwärtigen Lektürepräferenzen ihrer Adressaten entgegenzukommen scheinen [...].¹³

Schrift- und Bildelemente verschmelzen in den (Anti-)Heldengeschichten und bilden ein modernes Erzählverfahren ab. In *Albert Zweistein*, *Dummikus Maximus* und *Julius Zebra* findet der literarische Text durch cartoonartige Zeichnungen eine signifikante Unterbrechung der Lesegewohnheit. Kommunikatives Handeln von Figuren tritt aus dem Text heraus und figurales Sprechen bzw. Denken findet in Sprech- oder Gedankenblasen über den Figuren Ausdruck. Ebenso sind lautmalerische Begriffe wie »Braus!«, »Platsch!«, »Krach!« in die Illustrationen eingebettet. Sie übertragen die Klang- und Geräuschkulisse während des Gladiatorenkampfs und bedienen sich einer dem literarischen Text entgegenstehenden bzw. sich abhebenden Typographie. Dem Comic ähnlich wird Onomatopoesie/Lautmalerei in *Julius Zebra* sogar im Fließtext selbst hervorgehoben und durch eine andere Schriftgröße realisiert (S. 180). Eine abgebildete Papyrusrolle dient als Rahmen für einen Zwischenbericht, in welchem die Tiere von ihrer Ausbildung in der Gladiatorenschule erzählen. Ein Wechsel vom auktorialen zum personalen Erzählverhalten auf der sprachlichen Ebene geht einher mit vereinfachten Strichzeichnungen, die den Tieren zugeordnet werden können.

Auch die Kurzgeschichtensammlung *Ich, Caesar, und die Bande vom Kapitol* setzt auf Bild-Text-Bezüge: Die Kurzgeschichten u.a. jene um die griechische Sklavin Myrina, werden von einem Schaubild aus Bild-, Zeichen- und Textelementen eingeleitet. Die einem Freundschaftsbuch nachempfundene Doppelbuchseite gibt einem Steckbrief ähnlich den jungen Leserinnen und Lesern einen ersten Überblick zur historischen Figur, die in der anschließenden Erlebniserzählung berichtet. Wichtige Informationen, die für die Geschichte eine zentrale Rolle spielen, werden auf diese Weise bereits vor die Lektüre der Kurzgeschichte gestellt und durch weitere, für die Geschichte weniger relevante Angaben zur Figur ergänzt. Auch in diesem Falle sind die Bildelemente im Comicstil – durchaus humorvoll, auch wenn die bewegende Geschichte, die Myrina erzählt, gewiss nicht komisch ist – realisiert und finden durch Pfeile und Anordnung Text-Bild-Bezüge (vgl. Abb. 4).

Über das fiktionale Erzählen hinaus findet historisches Wissen etwa in diskontinuierlichen Texten wie Schaubildern oder geografischen Karten Ausdruck. Diese Nebentexte halten Sachinformationen wie Erklärungen bereit, die die Lesenden dabei unterstützen, sich in die historische Welt besser einzufühlen und Zusammenhänge zu verstehen. Ihr Anspruch ist es, selbsterklärend zu sein und die Narration (z.B. Albert besucht mit Caesar und seinem Leibwächter eine römische Therme; später fragt er sich, wie die Therme funktioniert und sichtet die Aufnahmen seines Begleiters) zu unterstützen. Die Illustration *So funktioniert eine Therme* (vgl. Abb. 5) reduziert den Einsatz von Sprache auf ein Minimum. Die Adjektive »kalt«, »warm« und »heiß« sind durch Pfeile jeweils einem Becken zugeordnet. Zu erschließen gilt es, dass der rechts unten durch

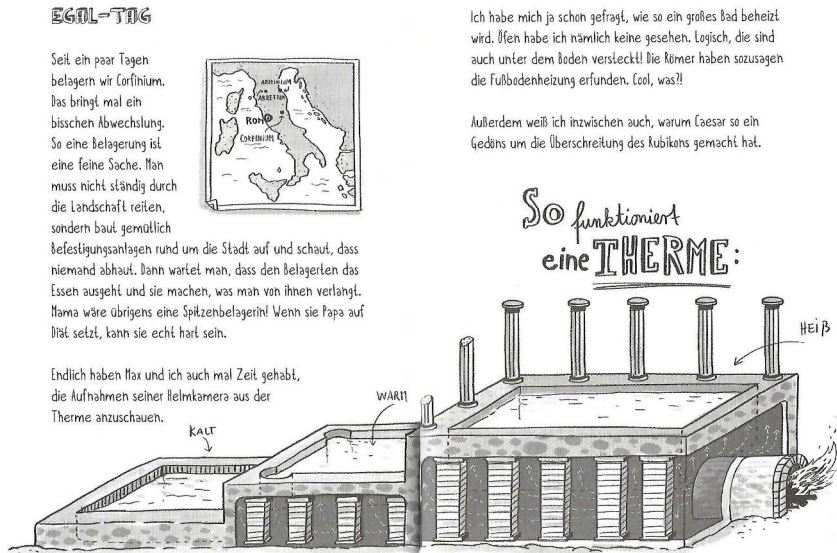
13 Bernd Dolle-Weinkauff, 2014, Comic, Manga, Graphic Novel, in: Handbuch Kinder und Medien, hg. von Angela Tilmann, Sandra Fleischer und Kai-Uwe Hugger, Wiesbaden: Springer VS, S. 457-468, S. 466.

Flammen und einen gemauerten Rundbogen dargestellte Ofen das Wasser im höchstgelegenen, etwas weiter entfernt liegenden mittleren Becken, erwärmt. Beide Becken sind im Vergleich zum niedrigsten Becken, von Stelen getragen und visualisieren die Erfindung der »Fußbodenheizung«, die Albert somit den Römern zuschreibt.

Abbildung 4: Bild-Text-Arrangements in *Ich, Caesar, und die Bande vom Kapitol*, S. 96-97.



Abbildung 5: Bild-Text-Arrangements in Albert Zweisteins Zeitkanone – Bei den Römern, S. 72f.



© Verlag Friedrich Oetinger GmbH

3 Alle Wege führen nach Rom – Der Römischen Antike begegnen: Didaktisch-methodische Konzeptideen für literarisches wie geschichtliches Lernen mit geschichtserzählender Kinderliteratur

Für den Einsatz kinderliterarischer Geschichtsfiktionen im Rahmen einer Unterrichtsreihe oder -sequenz eignen sich zahlreiche methodische Verfahren, die der Lese-, Literatur- und Mediendidaktik zugeordnet werden können und sowohl das individuelle als auch das gemeinsame Lernen zum Unterrichtsthema *Alle Wege führen nach Rom – Von Fakten und Fiktionen aus der Welt der Römer* ermöglichen. Die folgenden Beispiele stellen eine Auswahl analytischer, handlungs- und produktionsorientierter sowie offener Unterrichtsverfahren dar, durch die mit bzw. an geschichtserzählender Literatur sowie unter Einbindung ergänzender Sachtexte und anderer weiterführender Medien, kompetenzorientierte Zugänge für Schülerinnen und Schüler ab Klasse 3 ermöglicht werden können.

3.1 Analytisch-vergleichende Verfahren: Zwischen Fakt und Fiktion in *Das Tagebuch des Dummikus Maximus im alten Rom*

Lehrkräfte, die kurze oder längere Geschichtsfiktionen bereits zum Unterrichtsgegenstand gemacht haben, werden bestätigen können: Bereits im Rahmen des Erstkontakts der Lernenden mit dem literarischen Text, spätestens aber im Anschluss an das ge-

meinsame oder eigenständige Lesen bzw. Vorlesen eines ausgewählten Textauszugs sind Schülerfragen nach der Historizität (z.B. *Lebten die im Text auftretenden Figuren wirklich?*), Authentizität (z.B. *Wie realitätsnah ist die Darstellung des Handlungsorts?*) und Reliabilität (z.B. *Wie zuverlässig sind die vermittelten Informationen?*) gewiss. Daher erweist es sich als sinnvoll, diese Fragestellungen frühzeitig in die didaktisch-methodische Planung des an den Interessen und Bedürfnissen der Heranwachsenden ausgerichteten Lehr-Lern-Prozesses einzubinden. Zugunsten einer differenzierten Erschließung und Weiterarbeit mit dem geschichtserzählenden Text, der die Perspektive einer den Schülerinnen und Schülern gleichaltrigen oder etwas älteren Hauptfigur abbildet, kann der Literaturunterricht an der – im besten Falle von den Lernenden – aufgeworfenen Leitfrage nach dem Verhältnis zwischen historisch-gesicherten Tatsachen und poetischer Freiheit ausgerichtet werden und legt nahe, den (Heimat- und) Sachunterricht in einem fächerübergreifenden Setting an geeigneten Stellen im Unterrichtsverlauf einzubinden.

Ein Attentat auf den römischen Kaiser Julius Caesar spielt in *Dummikus Maximus* eine zentrale Rolle. Indem der Antiheld, dem sonst nichts so recht gelingen will, die Attentäter am 15. April 45 v. Chr. bis zu Caesars Villa verfolgt und den Kampf stört, kann er die Ermordung des Kaisers verhindern. Im Anschluss an die Lektüre der zentralen Textstelle (S. 150-161) dient eine Tabelle, die den Lernenden in Form eines Arbeitsblattes vorliegt, zunächst dazu, die untereinander aufgelisteten Aspekte auf der Grundlage des Romanauszugs in chronologischer Reihenfolge herauszuarbeiten und die Ergebnisse (ggf. zunächst in Kleingruppen) anschließend im Plenum zu vergleichen. Dieser Erarbeitung und Präsentation folgt ein Vergleich mittels eines Sachtextes, der das historische Ereignis in angemessener Sprache (ggf. differenzierend in drei unterschiedlichen Sprachniveaus) wiedergibt. Der Blick in die historisch-gesicherte Darstellung – z.B. eignet sich für die Zielgruppe das Sachbuch *Römische Geschichte für Kinder* von Markus Kaiser, *Das alte Rom. Weltmacht der Antike (Was ist was, Bd. 55)* von Anne Funck und Sabine Hojer oder ein anderer Sachtext (HSU) – dient nunmehr der Sammlung aller Fakten über den tatsächlichen Ablauf des Attentats. Hierbei stellt die Lerngruppe fest, dass das Mordkomplott im Text zwar überliefert ist, jedoch erst elf Monate später am 15. März 44 v. Chr. stattfand und anders ausging als es das Tagebuch des Dummikus schildert. Eine tabellarische Gegenüberstellung könnte sich an diesem Schema orientieren:

	Attentat in den Schilderungen des Dummikus	Attentat in historischen Schilderungen
Tag	15. April 45 v. Chr.	15. März 45 v. Chr. Iden des März
Ort	Villa Cäsars	Theater des Pompeius
Beteiligte	Cäsar, Dummikus, Dummikus' Vater, Wanstus, der Kampflehrer von Dummikus, ein kleiner und ein großer Attentäter	Gaius Julius Caesar, Marcus Brutus, viele weitere Verschwörer
Waffen	Wanstus und Cäsar kämpfen mit einem Schwert	Brutus, ein enger Vertrauter Caesars, hat einen Dolch; Caesar ist unbewaffnet
Rettung Caesars?	ja, durch Dummikus	nein
Wie geht's weiter?	Dummikus berichtet den Senatoren von seiner Heldentat, er ist ein Held und darf bei der Parade mitreiten	

Aus literaturdidaktischer Perspektive lernen die Schülerinnen und Schüler über den Faktizitätsvergleich hinaus, dass Unterschiede zwischen dem literarischen Text und der historischen Überlieferung bestehen. Zudem erkennen sie, dass ein literarischer Text auch dann funktioniert, wenn die historisch erzählte Welt keinen Anspruch auf Faktizität stellt. Das Interesse des geschichtserzählenden Romans ist somit ein anderes als jenes der faktengetreuen Geschichtsschreibung. Anliegen der Literatur für Kinder und Jugendliche ist es, Heranwachsenden einen Zugang zur erzählten Welt zu ermöglichen. Das Alte Rom soll sich der Zielgruppe der Heranwachsenden erschließen und hierbei ist es eben nicht notwendig, historisch korrekt zu erzählen. Vielmehr erkennen die Lernenden in der Auseinandersetzung mit dem Text den Wert dieser Freiheiten, derer sich Autorinnen und Autoren bedienen, um Geschichte adressatengerecht und modern zu vermitteln, indem etwa durch den Einsatz von Perspektivwechseln historische Ereignisse oder Figuren einer neuen Bewertung unterzogen werden können.

3.2 Handlungs- und produktionsorientierte Verfahren: Filmisches Erzählen mit *Julius Zebra – Raufen mit den Römern*

Texte oder Textstellen werden in visuellen Verfahren (typo-)grafisch oder bildhaft dargestellt oder illustriert;¹⁴ gerade im Primarschulbereich eignet sich die szenische Inter-

14 Vgl. Tilman von Brand, 2019, Handlungs- und Produktionsorientierung im Literaturunterricht, in: Praxis Deutsch 276, S. 4-11, S. 11.

pretation im Sinne des Illustrierens von Gelesenem dazu, »ein besonders intensives und differenziertes Textverständnis zu erarbeiten: Wie sehen die Menschen aus, wie sieht die Szene aus, was geschieht genau, wie ist das räumlich vorzustellen, wie ist die Stimmung usw.«¹⁵ Eine Vielzahl sprachlicher Bilder auf der Erzählebene sowie die Illustrationen auf der Bildebene selbst eignen sich, filmisches Erzählen und Gestalten in den handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht einzubeziehen, d.h. die eigenen Vorstellungen, die beim Lesen entstanden sind, zeichnerisch auszudrücken, aber auch mit den Illustrationen als didaktischen Medien weiterzuarbeiten.

Um eine bestimmte Romanhandlung zu erschließen, besteht im Anschluss an das wiederholte Lesen bzw. Hören eines Textauszugs die Möglichkeit, den für jeden Lernenden wichtigsten Moment in der Erzählung aufzumalen oder unter Einsatz anderer Materialien zu gestalten. Die Ergebnisse lassen sich im Anschluss an die Erarbeitungsphase in der Klasse ausstellen. Die kreativen Ergebnisse können im Sinne eines Museumsgangs von jedem individuell wahrgenommen werden.

Alternativ ließe sich im Rahmen eines Zuhörgesprächs reihum benennen, welches Bild jedem Schüler bzw. jeder Schülerin im Kopf bleibt: Sind es die drei in der Falle sitzenden Tiere (S. 34ff.) oder ist es der verängstigte Julius, der kurz vor dem ersten Gladiatorenkampf im Circus Maximus nicht weiß, was ihn erwartet und ob er mit dem Leben davonkommen wird (S. 48ff.)?

Einen schülernahen und zugleich motivierenden Zugang stellt für die handlungs- und produktionsorientierte Erarbeitung eines Handlungsabschnitts das Erstellen eines Storyboards dar, wodurch das Nacherzählen unter Einsatz selbstgestalteter Bildfolgen eingeübt wird. Selbstgezeichnete oder vorgegebene Illustrationen werden hierbei in sogenannte Panels (Sequenzen eines Filmstreifens) eingefügt – eine Konzeptarbeit, wie sie in der Filmproduktion üblich ist. Notwendigerweise müssten die filmsprachlichen Begriffe ›Storyboard‹ und ›Panel‹ vorab eingeführt und erklärt werden. Zur Differenzierung eignet es sich, Textauszüge zur Verfügung zu stellen, die in ihrer Komplexität und Länge variieren. Für Leseschwächere kann ein Textauszug auch auf die zentrale Handlung, die in einfachen Hauptsätzen abgebildet wird, reduziert werden. Der Arbeitsauftrag hierzu könnte lauten:

»Das Buch ›Julius Zebra – Raufen mit den Römern‹ soll verfilmt werden. Als Regisseur oder Regisseurin entscheidest du, wie die Szene vom Kameramann oder der Kamerafrau aufgenommen werden soll. Gestalte die Filmszene, indem du in kleinen Panels skizzierst, was der Zuschauer sehen kann. Tipp: Handlungen, bei denen gleichzeitig mehrere Figuren oder Tiere zu sehen sind, solltest du aus der Ferne, wichtige Details (z.B. Gegenstände oder Gesichtsausdrücke) aus der Nähe zeichnen.«

Die Erarbeitung sollte als Einzelarbeit angeboten werden, da im Rahmen der textbasierten Auseinandersetzung subjektive Vorstellungsaspekte (szenisches, räumliches, narratives, farbiges, personal-biografisches Vorstellen und Gestaltvorstellen) und imaginative Potenziale, die sich mit der Textlektüre verbinden lassen«, ¹⁶ individuell vertieft werden und die Kompetenz angebahnt wird, den Text bzw. Textteile zu interpretieren

15 Ulf Abraham und Uwe Sowa, 2016, Bild und Text im Unterricht. Grundlagen, Lernszenarien, Praxisbeispiele. Seelze: Klett Kallmeyer, S. 83.

16 Ebd., S. 85.

und übertragene Deutung zu entwickeln. Unter jedem Panel findet sich ein Kästchen, welches mit einer Bildunterschrift versehen werden kann. Eine solche kreativ-gestaltende Auseinandersetzung kann weitergeführt werden, indem die entstandenen Panels bzw. Storyboards wiederum als Lernmittel/-medien zur mündlichen oder schriftlichen Nacherzählung eingesetzt werden.

Abbildung 6: Beispiel für die Storyboard-Produktion mit Illustrationen nach dem Roman *Julius Zebra – Raufen mit den Römern*, S. 50-57.



© Dominik Achtermeier

Voraussetzung für eine individuelle Auseinandersetzung mit dem literarischen Text sollte es stets sein, dass es im Sinne der Interpretationsfreiheit keine ›falschen‹ Ergebnisse geben kann und darf – besonders im Hinblick auf das eigenständige Nacherzählen einer Handlung, die historisch bedingt ist. Auf diese Weise wäre nicht auszuschließen, dass die Lernenden auch eine Übertragung in die Gegenwart leisten. Die literarische (Anschluss-)Kommunikation kann von möglichen Interpretationsansätzen (z.B. Wie gehen Menschen heute mit (Wild-)Tieren um?, Werden Exoten auch heute noch gejagt oder als Gefangene ausgestellt?) nur gewinnen.

3.3 Offene Verfahren: Mit Caesar durch Rom – Eine Stationsarbeit zu *Albert Zweisteins Zeitkanone – Bei den Römern*

Besonders eindrücklich und detailliert vermittelt der Comic-Roman *Albert Zweisteins Zeitkanone – Bei den Römern* von Heiko Wolz und Lisa Hänsch ein umfassendes Bild über die Politik Caesars sowie den Alltag im Römischen Reich. Mithilfe zentraler Romanauszüge, aber auch durch ergänzende Materialien wie Sachtexte oder Bildkarten (Abbildungen von Nachbauten, Kartenmaterial, Zeichnungen etc.) lässt sich im Klassenraum ein Angebot schaffen, durch welches sich die Schülerinnen und Schüler Zugänge zu jenen Themen schaffen, die sie besonders interessieren und die sie vertiefen möchten. Diese Lerntheke, die aus unterschiedlichen Stationen besteht, lässt sich in freie bzw. dafür vorgesehene Arbeitszeiten der Klasse integrieren. Nachstehend werden mögli-

che Stationen dargestellt und jeweils eine oder mehrere Textstellen angegeben, die im Rahmen der Station nochmals gelesen und/oder mit der/denen weitergearbeitet wird.

- Station 1: *Romulus et Remus* – Die Gründungslegende Roms (S. 74-77)
- Station 2: Wer war *Gaius Julius Caesar*? (S. 19ff.; 34ff.)
- Station 3: Caesar erobert Europa (S. 20f.; 58ff; 72; 83ff.; 118ff.)
- Station 4: Ein Besuch in der Therme (S. 40-46; 72f.)
- Station 5: Der römische Gladiator: Kampf um Leben und Tod (S. 47-51)
- Station 6: So lebten die Römer in Rom (S. 104-109)
- Station 7: Von *Apollo* bis *Venus* – Die Götterwelt der Römer (S. 100-103)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass geschichtserzählende Literatur für Grundschülerinnen und Grundschüler in offenen wie geschlossenen Lernsettings besonders dabei unterstützt, ...

- ... über historische Themen, Figuren und Kontexte das Interesse von Schülerinnen und Schülern für Geschichte zu wecken.
- ... Heranwachsende über das Lesen und Anschlusshandlungen (z.B. Leseerlebnisse zu versprachlichen oder kreativ auszudrücken) in die Rezeptionskultur einzuführen.
- ... fächerverbindend Kompetenzen aufzubauen, d.h. sowohl literarisches Lernen (z.B. *Die Lernenden beschreiben eine Figur nach ihrem Äußeren, ihren Wesensmerkmalen, ihrem Handeln sowie ihren Beziehungen zu den anderen Figuren und nehmen ihre Sichtweise ein*¹⁷) als auch geschichtliches Lernen (z.B. *Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Realität und Fiktion, indem sie sich mit der Darstellung von Geschichte in populären Medien auseinandersetzen*¹⁸) zu fördern.
- ... Methoden zur Wissensaneignung und zur Unterscheidung von Fiktion und Realität kennenzulernen.
- ... Lernende in die Auseinandersetzung mit der eigenen Umwelt/Geschichte zu verwickeln.
- ... zur selbständigen Vertiefung individueller wie gemeinsamer Interessen der Heranwachsenden (z.B. über die Lektüre) zu animieren.

17 Vgl. Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB), Bay. LehrplanPLUS, Deutsch 3/4. <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/grundschule/3/deutsch> (12.01.2022).

18 Vgl. Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB), Bay. LehrplanPLUS, Heimat- und Sachunterricht 3/4. <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/grundschule/3/hu> (12. 01.2022).