

Unterrichtsideen für den
Religionsunterricht zu
DIE TRIBUTE VON PANEM
ab Klasse 7

Instrumentalisierung von Emotionen im Reality TV

Entscheidungen und Werte

Ambivalenz zwischen Gut und Böse

Ressourcen für Wertetreue (Sek I)

Ressourcen für Wertetreue (Sek II)



Pädagogisch-Theologisches
Institut der Nordkirche



Evangelisch-Lutherische
Kirche in Norddeutschland

Impressum

Autorin: Bianca Bretträger

Idee: Bianca Bretträger, Hans-Ulrich Keßler, Rainer Franke

Layout: Tordis-Sophie Günter

1. Auflage Mai 2015

Auflage: 500

Herausgeber:

Evangelisch-Lutherische Kirche in Norddeutschland

Hauptbereich 1 „Aus- und Fortbildung“

PTI Pädagogisch-Theologisches Institut der Nordkirche

Leitung: Hans-Ulrich Keßler

Königstraße 54, 22767 Hamburg

<http://pti.nordkirche.de>

Die Inhalte in diesem Praxisheft dürfen für den Einsatz in der Schule sowie der nicht kommerziellen Bildungs- und Jugendarbeit vervielfältigt und verbreitet werden.

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben in diesem Praxisheft trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Autorin und des Herausgebers ausgeschlossen ist.

Bezugsadresse:

Pädagogisch-Theologisches Institut der Nordkirche

Tel. 040 / 306 20-1300

E-Mail: info@pti.nordkirche.de

<http://pti.nordkirche.de>

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
So arbeiten Sie mit dem Heft	6
The Hunger Games – Die Geschichte	8
Catching Fire – Die Geschichte	10
Die Tribute von Panem – Bücher und Filme	12
Die Charaktere	13
 Einstieg für alle Unterrichtsideen	 18
Einstieg über Charakterfotos	19
Inhaltlicher Einstieg.....	21
 Unterrichtsideen zum 1. Film: The Hunger Games	 23
Unterrichtsidee 1	24
Instrumentalisierung von Emotionen im Reality TV	
Warum küsst Katniss Peeta?	
Unterrichtsidee 2	35
Welche Werte leiten meine Entscheidungen	
Für wen würdest du freiwillig in die Arena gehen?	
Unterrichtsidee 3	51
Die Ambivalenz zwischen Gut und Böse im eigenen Leben	
Distrikt 12 oder Kapitol – Wo leben wir?	
Unterrichtsidee 4	71
Ressourcen für die eigene Wertetreue entdecken und entwickeln	
Hat sich Katniss vom Kapitol kaufen lassen?	
 Unterrichtsideen zum 2. Film: Catching Fire	 86
Unterrichtsidee 5	87
Ressourcen für die eigene Wertetreue entdecken und entwickeln	
Welche Forderungen ziehen an Katniss?	
 Bildmaterial	 109
Abbildungsverzeichnis	135



Liebe Kolleginnen und Kollegen,

Über 1,5 Milliarden Dollar haben die bisherigen drei Panem-Filme bis Februar 2015 eingespielt. Rund 22 Millionen Menschen folgen der deutschsprachigen Facebook-Seite zu den Filmen. Bis 2012 war die deutsche Übersetzung der Trilogie bereits über 25 Millionen Mal über die Ladentische gegangen.

Was ist so faszinierend an dieser Geschichte um Gewalt und Medien, Liebe in den Zeiten des Totalitarismus, Widerstand und Ergebung?

Die Antworten auf diese Frage werden so vielfältig sein wie die Lebenssituationen der Leser_innen und Zuschauer_innen: Träumen sie davon, selbst in einer Castingshow zu gewinnen? Oder sind sie angeekelt von dem Medienhype um deren Teilnehmer_innen? Leben sie auf der sonnigen Gewinnerseite unserer Gesellschaft oder eher in deren Armutsecken? Sind ihre Lebens-Werte mehrheitsfähig oder haben sie das Gefühl, um deren Recht und Durchsetzung kämpfen zu müssen?

Die hier vorgelegten Themenerarbeitungen geben Schüler_innen Raum, ihre je eigenen Positionen zu den genannten Themenkreisen zu erkunden, zu formulieren und zu diskutieren. Sie funktionieren nicht „abbliddidaktisch“ – nach dem Motto: „Schaut doch mal: Was Suzanne Collins, die Autorin, uns hier schildert, ist genau das, was auch die Bibel sagt...“. Sie sind keine unangemessene Pädagogisierung jugendlicher Lebenswelten mit erhobenem Zeigefinger, sondern spüren Konflikten, Ambivalenzen und Ungereimtheiten des Lebens am Beispiel von Figuren aus den „Tributen“ nach. In dieser Hinsicht verstehen wir das vorgelegte Heft auch exemplarisch: Es zeigt, wie Gegenwarts-literatur, -filme oder auch -musik mit Schüler_innen so erschlossen werden können, dass sie und ihre Deutungen im Besitz der Jugendlichen bleiben.

Konkret laden wir Sie ein, mit Hilfe der ersten beiden Panem-Filme der Instrumentalisierung von Emotionen im Reality TV, der Ambivalenz der eigenen Lebenswirklichkeiten und den möglichen Kosten eigener Werte zu entdecken. Die religiöse Dimension dieser Entdeckungsreise bleibt an vielen Stellen bewusst implizit. Das didaktische Konzept rechnet mit der selbständigen Herstellung von Bezügen zu Ihrem weiteren Religionsunterricht und ist so zugleich offen für Fächer übergreifende Projekte.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit diesem Heft und freuen uns auf Ihre Rückmeldungen!

Ihr 

Hans-Ulrich Keßler, Leiter des PTI der Nordkirche

So arbeiten Sie mit dem Heft

Damit Sie möglichst ohne Fragen in die Arbeit mit dem Praxisheft einsteigen können, bekommen Sie hier zunächst einige Hinweise, wie Sie mit dem Heft arbeiten können.

Spielfilme, besonders große Hollywood-Blockbuster mit Überlänge, lassen sich im Unterricht nur schlecht bearbeiten, da die Länge für eine zeitnahe Bearbeitung in Schulstunden nicht geeignet ist. Bei solch erfolgreichen Filmen, wie die *Tribute von Panem* Reihe, haben Sie jedoch den Vorteil, dass ein Großteil der Klasse die Filme bereits gesehen hat. Somit müssen Sie die Filme mit der Klasse nicht komplett anschauen und können von dem Expert_innenwissen profitieren. Zudem sind Trailer und Werbefilme oftmals so dominant vermarktet, dass auch diejenigen eine Ahnung von den Filmen bekommen, die sie nicht gesehen haben. In den Unterrichtsideen in diesem Heft nutzen wir diese Vorteile und verzichten auf eine komplette Vorführung der Filme, sondern verwenden die Trailer sowie einzelne Szenen.

Die Unterrichtsideen (UI) bauen nicht aufeinander auf, können also unabhängig voneinander bearbeitet werden. Sie behandeln unterschiedliche Themen und sind für verschiedene Klassenstufen geeignet:

- UI 1 – Instrumentalisierung von Emotionen im Reality TV – ab Klasse 7
- UI 2 – Welche Werte leiten unsere Entscheidungen? – ab Klasse 8
- UI 3 – Die Ambivalenz zwischen Gut und Böse im eigenen Leben – ab Klasse 8
- UI 4 – Ressourcen für die eigene Wertetreue entdecken und entwickeln – ab Klasse 10
- UI 5 – Ressourcen für die eigene Wertetreue entdecken und entwickeln – ab Klasse 7

Orange = Arbeit mit dem 1. Film: *The Hunger Games*

Grün = Arbeit mit dem 2. Film: *Catching Fire*

Die ersten 4 Unterrichtsideen beziehen sich dabei auf den 1. Teil der Filmreihe *The Hunger Games*. Die etwas umfangreichere UI 5 behandelt das gleiche Thema wie UI 4, allerdings für niedrigere Klassenstufen aufbereitet. UI 5 bezieht sich zudem auf den 2. Teil der Filmreihe *Catching Fire*.

Die Einsatzempfehlungen orientieren sich an den Bildungsplänen für den RU auf den Gebieten der Nordkirche. Alle Unterrichtsideen sind Bildungsplan unabhängig auch gut in höheren als den empfohlenen Klassenstufen einsetzbar.

Jede der Unterrichtsideen können Sie mit dem gleichen zweigeteilten Einstieg beginnen. Starten Sie mit dem Einstieg über Charakterfotos (S. 19). Dieser holt die Schüler_innen emotional ab und bietet Ihnen wichtige Informationen über Vorwissen und Einstellung zu den Filmen oder Büchern, ohne dass Sie danach fragen müssen. Anschließend steigen Sie mit den offiziellen Trailern der Filmreihe sowie ausgewählten Filmszenen in die Handlung ein. Für die Unterrichtsideen 1-4 finden Sie diese ab Seite 21, für UI 5 können Sie nach dem Einstieg per Charakterfotos den Ablauf auf S. 93 befolgen. Die Szenen sind so gewählt, dass sie zum einen in den Plot einführen, zum anderen anschließend in den unterschiedlichen Unterrichtsideen bearbeitet werden. Die Expert_innen der Klasse, können die gezeigten Szenen so weit ergänzen, dass alle Schüler_innen ein Gefühl für den Plot bekommen werden, ohne den Film komplett gesehen zu haben.

Nutzen Sie darüber hinaus das Potenzial von Fans der Filmreihe innerhalb der Klasse und beziehen Sie sie im Laufe der Unterrichtsideen als Expert_innen ein. Dafür müssen Sie allerdings behutsam und akzeptierend mit den Charakteren und der Geschichte umgehen. Wenn Kinder und Jugendliche von einer mehrteiligen Buch- oder Filmreihe begeistert sind, haben sie zu dieser Reihe und den Figuren mit hoher Wahrscheinlichkeit eine emotionale Verbindung. Sie identifizieren sich mit den Figuren, grenzen sich ab, empfinden womöglich Freundschaft, wenn nicht sogar Verliebtheit für die Charaktere oder die Schauspieler_innen¹. Selbst in einer dystopischen Geschichte wie *Die Tribute von Panem*, deren Handlung zunächst für uns fern unseres Alltags wirkt, werden Themen angesprochen, die



Jugendliche bewegen. Die an ihren Alltag, ihre Gefühle und Entwicklungsherausforderungen anknüpfen und die sie symbolisch mit den Medienfiguren bearbeiten. Deshalb ist es wichtig, dass Erwachsene die Lieblingsmedien und Figuren von Kindern und Jugendlichen nicht abwerten: Mit hoher Wahrscheinlichkeit werten sie damit auch ihre existentiellen Themen, im schlimmsten Falle den jungen Menschen selbst ab, wenn dieser sich mit den Charakteren identifiziert.

Neben den Expert_innen und Fans werden Sie in der Klasse auch Schüler_innen haben, die die Filmreihe nicht kennen. Signalisieren Sie diesen, dass auch gerade ihre unvoreingenommene Sicht wichtig und interessant ist und dass sie jederzeit Fragen stellen sollen, wenn ihnen etwas unklar ist oder Hintergrundwissen aus den Filmen fehlt.

Jede Unterrichtsidee wird für Sie zur Orientierung durch eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Bezugsszenen eingeleitet. Diese beziehen sich auf die Filmplots. Die Filme liegen recht nah an der Buchvorlage. Dennoch gibt es einige Abweichungen. An wenigen Stellen kann es zu unterschiedlichen Interpretationen kommen, wenn Schüler_innen nur die Bücher gelesen und die Filme bisher nicht gesehen haben. Die Stellen sind in der jeweiligen UI benannt.

Die Zeitangaben der Szenen sind mit dem VLC-Player bemessen. Mit dem Windows Media Player weichen die Zeitangaben leicht ab (ca. 1.45 Min. später).

Die Beschreibungen der Abläufe der Unterrichtsideen sind in zusammenhängende, inhaltliche Blöcke unterteilt. Jeder Block wird eingeleitet durch die Angabe der benötigten Materialien. Achten Sie darauf, dass es sich bei den Blöcken nicht um Schulstundeneinheiten handelt, somit mehrere Blöcke in einer Doppelstunde erarbeitet werden können und folglich das Material entsprechend vorbereitet werden muss.

Leider dürfen wir in diesem Heft keine Bilder der Filme abdrucken. Wir haben uns bemüht, in den Unterrichtsideen Bilder zu verwenden, die nahe an den Film-Bildern liegen oder die behandelten Themen bzw. verwendeten Methoden aufgreifen. An einigen Stellen wird mit QR-Codes und Links auf Trailer und Bilder aus dem Internet verwiesen.

Sie werden feststellen, dass in dem Heft unterschiedliche gendergerechte Schreibweisen verwendet werden. In unserem Institut haben wir als Kollegium entschieden, einheitlich und als politisches Zeichen den Gender-Gap – eine Lücke, verbunden mit einem Unterstrich zwischen männlicher und weiblicher Form – zu verwenden. Der Gender-Gap berücksichtigt die unterschiedlichen Dimensionen von Geschlecht – das biologische und das soziale Geschlecht sowie die sexuelle Orientierung – genauso wie deren vielfältigen und uneindeutigen Ausdifferenzierungen. Der Unterstrich deutet an, dass es eben nicht nur männlich und weiblich gibt, sondern noch einige weitere Zuschreibungen dazwischen. Auch wenn eine Einführung und Thematisierung von gendergerechter Sprache in Schule unseres Erachtens zwingend notwendig ist, verzichten wir in den Arbeitsblättern auf den Gender-Gap, um die Schüler_innen nicht vom eigentlichen Thema abzulenken, wenn ihnen der Gender-Gap noch nicht vertraut ist.

Abschließend wünschen wir Ihnen viel Spaß und Erfolg beim Einsatz dieses Heftes.

¹ Vergl. Maya Götz: Alles Seifenblasen? Die Bedeutung von Daily Soaps im Alltag von Kindern und Jugendlichen. München 2002

The Hunger Games (Teil 1)

Die Geschichte

In einer fernen Zukunft, im von Naturkatastrophen, Hungersnöten und von Menschen zerstörten Nordamerika entstand Panem: ursprünglich ein reiches Kapitol und 13 ärmere Distrikte. Ausgebeutet vom Kapitol erprobten die Distrikte einen Aufstand, der vom Kapitol niedergeschlagen wurde. Dabei wurde Distrikt 13 scheinbar vollkommen vernichtet. Die Unterdrückung der zwölf anderen Distrikte besteht fort.

Um den Distrikten regelmäßig ihre Macht zu demonstrieren und vor einem weiteren Kampf gegen die mächtige Regierung zu warnen, veranstaltet das Kapitol jährlich die Hungerspiele: ein mehrtägiges Gladiatorenspiel gefeiert als großes Medienspektakel. Dafür werden jedes Jahr zwei Tribute pro Distrikt – ein Junge und ein Mädchen zwischen 12 und 18 Jahren ausgelost, die in einer riesigen Freiluftarena um ihr Überleben kämpfen müssen. Nur einer der Jugendlichen darf die Arena als Sieger_in lebend verlassen. Die jungen Menschen müssen sich gegenseitig umbringen oder werden von virtuell erzeugten Gefahren getötet, die das Kapitol einbringt, um die Spiele spannender zu gestalten. Jeder Schritt der Tribute wird von der Auslosung (genannt *Ernte*) bis zu ihrem Tod von Kameras verfolgt und muss von den Distrikten und dem Kapitol gefeiert werden.

Die 16jährige Katniss lebt in Distrikt 12, dem ärmsten Distrikt. Ihr Vater ist vor einigen Jahren bei einem Mienen-unglück ums Leben gekommen. Seit seinem Tod, ernährt Katniss zusammen mit ihrem besten Freund Gale, dessen Vater ebenfalls in der Miene verunglückte, beide Familien durch illegales Jagen sowie dem Verkauf der Beute. Katniss Mutter ist seit dem Tod des Vaters nicht mehr in der Lage, sich um ihre beiden Töchter zu kümmern, sodass Katniss neben der Vaterrolle auch noch die Mutterrolle für ihre jüngere Schwester Prim einnimmt.

Bei den 75. Hungerspielen muss Prim das erste Mal an der Ernte teilnehmen. Mit ihren 12 Jahren liegt nur ein Los mit ihrem Namen in der Lostrommel. Für jedes Jahr der Teilnahme, würde noch ein weiteres Los hinzukommen. Prims Chancen stehen somit vorerst gering, als Tribut ausgelost zu werden. Dennoch tritt am Tag der Ernte der unwahrscheinliche Fall ein. Nach einem kurzen Schockmoment meldet sich Katniss daraufhin freiwillig als Tribut, der einzige Weg, ihre Schwester vor dem sicheren Tod zu schützen. Gleichzeitig aber auch in ihren Augen ihr eigenes Todesurteil.

Als männlicher Tribut von Distrikt 12 wird Peeta Melark ausgewählt, ein Bäckerssohn, der vor einigen Jahren Katniss und ihre Familie vor dem Verhungern gerettet hat, weil er Katniss ein verkohltes Brot zuwarf.

Die beiden Tribute reisen mit einem Luxuszug ins Kapitol begleitet von Effie, der schrillen Betreuerin aus dem Kapitol und Haymitch, dem einzigen ehemaligen Sieger aus Distrikt 12 und damit Mentor aller nachfolgenden Tribute aus seinem Distrikt. Im Kapitol werden Katniss und Peeta mit einer bunten, oberflächlichen Luxuswelt konfrontiert, die das genaue Gegenteil von ihrer Lebenswirklichkeit darstellt. Alle Tribute werden im Kapitol auf die Hungerspiele vorbereitet, indem sie körperlich an den dortigen Schönheitswahn angepasst werden und sich in einem Trainingscamp auf das Leben in einer unbestimmten Wildnis vorbereiten sowie den Umgang mit unterschiedlichen Waffen üben.

In glamourösen Bühneninterviews sowie einer pompösen Parade unter Anwesenheit des Präsidenten Snow werden die Tribute den Kapitolbewohner_innen vorgestellt. Wenn sie es schaffen, die Herzen für sich zu erobern, bekommen sie in der Arena überlebenswichtige Geschenke, wie Medizin oder Nahrung finanziert durch Sponsorengelder. Peeta fällt es leicht, mit seiner natürlichen, sympathischen Art das Publikum zu begeistern. Katniss hingegen ist ihre Abneigung gegen alles, was aus dem Kapitol kommt, deutlich anzumerken. Sie muss sich anstrengen, liebenswert zu wirken.

Als Peeta während eines Fernsehinterviews in einer Liveshow gesteht, dass er in Katniss verliebt sei, rastet sie hinter der Bühne aus. In dem Geständnis sieht sie einen Schachzug gegen sich, der sie schwach wirken lässt. Haymitch überzeugt sie allerdings, dass das Geständnis ihr helfen wird, begehrenswert zu wirken. Das tragische Liebespaar bringe mehr Sponsoren.



Dennoch schlägt sich Katniss in der Arena zunächst alleine durch. Nach einer Weile verbündet sie sich dann doch mit dem jüngsten Tribut der Spiele, der 12jährigen Rue. Als sich Rue und Katniss für einige Stunden trennen, wird Rue von einem Tribut mit einem Pfeil angeschossen, gerade als Katniss zurückkommt. Auch wenn Katniss den Angreifer sofort erschießt, kann sie Rue nicht mehr retten. Ihre Freundin stirbt in ihren Armen. Um ihr den Abschied zu erleichtern, singt Katniss Rue in den Tod und bettet sie schließlich in Blumen.

Die Szene ruft in Rues Distrikt die ersten Aufstände gegen das Kapitol hervor. Um diese mit etwas Hoffnung und „einer jungen Liebe“ zu beruhigen, ändert der Spielmacher die Spielregeln in der Arena. Von nun an dürfen zwei Tribute die Arena lebend verlassen, wenn die letzten beiden Überlebenden aus dem selben Distrikt stammen. Sofort sucht Katniss nach Peeta und findet ihn stark verwundet.

Nachdem Katniss seine Wunde versorgt hat, verstecken sie sich in einer Höhle. Dennoch geht es Peeta aufgrund einer Blutvergiftung immer schlechter. Er braucht dringend Medizin aus dem Kapitol. Als Katniss Peeta küsst, bekommt sie daraufhin stärkende Suppe für ihn geschickt und einen Hinweis von Haymitch, der ihr verrät, dass ein kleiner Kuss auf die Wange nicht ausreiche.

Gerade rechtzeitig gibt der Spielmacher bekannt, dass am Füllhorn, dem Ausgangspunkt der Spiele für jeden Distrikt ein Rucksack bereit liege, mit etwas, das die Tribute dringend benötigen. Katniss holt den Rucksack, wird dabei fast getötet und überlebt nur mit Hilfe von Tresh, dem männlichen Tribut aus Rues Distrikt. Er hat gehört, dass Katniss Rue geholfen hat und sie deshalb einmal verschont.

Mit der Medizin geht es Peeta schnell wieder besser. Als sie über die Trommelschläge, die jeden Tod eines Tributes verkünden, hören, dass außer Ihnen nur noch ein weiterer Tribut am Leben ist, machen sich auf den Weg. Sie werden von aggressiven, vom Kapitol virtuell erzeugten Kreaturen für das Finale zum Füllhorn, dem Ausgangspunkt der Spiele, getrieben.

Dort treffen sie auf Cato, ein Tribut aus Distrikt 1, der von Anfang an Katniss stärkster Gegner war. Es kommt zum abschließenden Kampf, in dem Cato klar wird, dass von Beginn der Spiele an klar war, dass er gegen Katniss keine Chance hatte. Durch einen Pfeil von Katniss in Catos Hand, verliert dieser das Gleichgewicht, fällt vom Füllhorn, in die Fänge der blutrünstigen Kreaturen. Katniss beendet seinen Todeskampf mit einem erlösenden Pfeil.

Als Katniss und Peeta sich erleichtert umarmen, in dem Glauben, dass beide die Arena verlassen dürfen, kommt eine weitere Durchsage. Die vorherige Regeländerung werde zurück genommen. Katniss und Peeta stehen sich gegenüber. Peeta fordert Katniss auf, ihn umzubringen, da das Kapitol einen Sieger brauche. Diese Worte bringen Katniss auf eine Idee. Sie holt aus ihrer Jackentasche eine Hand voll giftiger Beeren, die sie zuvor eingesteckt hatte. Sie gibt Peeta die Hälfte und verständigt sich mit ihm, dass sie gemeinsam die Beeren essen. Als sie die Beeren an ihre Mäuler führen, beendet eine Durchsage die Spiele und verkündet den Sieg der beiden Tribute. Beide verlassen lebend die Arena.

Catching Fire (Teil 2)

Die Geschichte

Der zweite Teil der *Tribute von Panem* beginnt etwa ein halbes Jahr nach den Hungerspielen. Katniss und Peeta leben wieder in Distrikt 12. Als Sieger_innen haben sie wie Haymitch ein eigenes Haus im *Dorf der Sieger* erhalten. Katniss und Peeta haben seit den Spielen so gut wie keinen Kontakt mehr zueinander. Beide schauen hin und wieder nach Haymitschs Wohl, der wieder angefangen hat, zu trinken. Katniss geht seltener mit Gale jagen und wird von Alpträumen aus der Arena verfolgt.

Kurz vor der *Tour der Sieger*, zu der Katniss und Peeta wieder von Kameras verfolgt alle Distrikte bereisen müssen, besucht Präsident Snow Katniss und droht ihr. Einige Distrikte haben ihre Aktion mit den Beeren, als ein Akt der Herausforderung angesehen und es wächst Widerstand gegen das Kapitol. Snow verlangt von ihr, auf der Tour die Verliebte zu spielen und ihn selbst davon zu überzeugen, dass sie in Peeta verliebt sei. Andernfalls sei das Leben ihrer Lieben in Gefahr. Das gelingt den beiden zwar einigermaßen, jedoch kommt es bereits im ersten Distrikt, den sie besuchen, dem Distrikt von Rue, zu einem Zwischenfall: zuerst verspricht Peeta den Familien von Rue und Tresh, einen Monatsanteil ihres Gewinns jedes Jahr bis ans Ende ihres Lebens. Anschließend veranlasst Katniss spontane Rede an die Familien der verstorbenen Tribute einen alten Mann dazu, das Lied der Spotttölpel¹ zu pfeifen, die Erkennungsmelodie, die Katniss und Rue in der Arena genutzt hatten, um sich wieder zu finden. Dazu hebt er drei Finger in die Luft, das Zeichen des Widerstandes. Er wird daraufhin von Friedenswächtern aus der Menge gezogen und auf der Bühne vor allen Augen hingerichtet.

Aus Angst vor weiteren Ausschreitungen und Morden aus dem Kapitol, halten sich Katniss und Peeta von dort an, an ihre Reden. Zudem verkündet Peeta, dass Katniss und er heiraten wollen – ein Signal an Snow, das diesen jedoch nicht überzeugt.

Die Aufstände in den Distrikten werden immer zahlreicher. Deutlich ist vor allem, dass Katniss als Widerstandsfigur angesehen wird. Sie selbst will die Rolle nicht einnehmen, aus Angst, Menschen und vor allem ihre Familie zu gefährden. Gleichzeitig werden aber die Strafen und Einschränkungen des Kapitols immer schärfer, bis in ihrem Distrikt der Markt abgebrannt und Gale ausgepeitscht wird.

Außerdem steht das Jubeljubiläum an. Alle 25 Jahre überlegen sich Präsident Snow und die Spielermacher eine besondere Variante der Hungerspiele, die diese spannender und gleichzeitig schrecklicher machen. Die diesjährigen Tribute werden unter allen ehemaligen Sieger_innen ausgewählt. Auf die Idee hat Snow der neue oberste Spielermacher, Plutarch Heavensbee gebracht, um den Distrikten zu zeigen, dass selbst die Stärksten unten Ihnen keine Chance gegen die Macht des Kapitols haben.

Da Katniss die einzige weibliche Siegerin aus ihrem Distrikt ist, muss sie erneut an den Spielen teilnehmen. Haymitch wird zwar als zweiter Tribut gezogen, Peeta meldet sich jedoch freiwillig für ihn. Er möchte erneut alles daran setzen, dass Katniss gewinnt und sieht dies als die einzige Konstellation an, in der das möglich ist.

Die ehemaligen Sieger_innen sind ebensowenig erfreut über die erneute Teilnahme an den Hungerspielen. Nach all den Jahren kennen sie sich untereinander und haben Freundschaften geschlossen. Vor den Kameras erwähnen alle, wie unfair eine erneute Teilnahme an den Spielen ist. Am Ende der Liveinterviews halten sich alle Tribute an den Händen, strecken diese in die Luft und demonstrieren eine geschlossene Einheit gegen das Kapitol.

In der Arena ist diese Einheit jedoch wieder aufgehoben. Die Tribute aus den Distrikten 3, 4 und 7 versuchen sich mit Katniss und Peeta zu verbünden. Katniss ist zunächst höchst skeptisch. Zum einen traut sie ihnen nicht, zum anderen möchte sie selbst niemanden von ihnen umbringen müssen.



Dennoch gibt Katniss misstrauisch nach, weil die anderen Tribute sowohl Katniss als auch Peeta das Leben retten. Gemeinsam versuchen sie zunächst das tödliche Eigenleben der Arena zu verstehen, um sich vor den künstlich erzeugten Gefahren zu schützen. Als es ihnen gelungen ist, suchen sie den Schwachpunkt im Kraftfeld der Kuppel, den einzigen sichtbaren und verwundbaren Punkt der Arena. Es gelingt ihnen tatsächlich, ihn zu finden und die Arena durch eine Explosion zu zerstören.

Katniss verliert dabei das Bewusstsein. Als sie wieder erwacht, befindet sie sich in dem vernichtet geglaubten Distrikt 13. Es stellt sich heraus, dass sich unter den ehemaligen Sieger_innen bereits vor den Spielen eine Widerstandsbewegung gebildet hatte. Zu diesen Rebellen gehörte auch Plutarch Heavensbee, der Spielmacher sowie Haymitch. Es war von Anfang an geplant, Katniss und die ehemaligen Sieger_innen an den Spielen teilnehmen und die Arena zerstören zu lassen. Ebenso war es geplant, dass Katniss aus der Arena gerettet werden soll, so dass sie im Anschluss zur Widerstandsfigur gemacht werden kann. Außer ihr und Peeta waren alle beteiligten Tribute eingeweiht.

Der Gruppe ist es zwar gelungen, Katniss zu retten, Peeta wurde jedoch vom Kapitol gefangen genommen.

¹ Ein Singvogel, der Melodien nachpfeift, die ihm vorgesungen werden.



Die Bücher und Filme



Suzanne Collins

Die Tribute von Panem - Tödliche Spiele (Band 1)

Verlag: Friedrich Oetinger, Hamburg

Erscheinungstermin: August 2009

416 Seiten

Vom Hersteller empfohlenes Alter: ab 14 Jahren



Suzanne Collins

Die Tribute von Panem - Gefährliche Liebe (Band 2)

Verlag: Friedrich Oetinger, Hamburg

Erscheinungstermin: Mai 2010

431 Seiten (Taschenbuch: 432 Seiten)

Vom Hersteller empfohlenes Alter: Ab 14 Jahren



Die Tribute von Panem

The Hunger Games

Regie: Gary Ross

Spieldauer: 136 Minuten

FSK: Freigegeben ab 12 Jahren

Studio: STUDIOCANAL

Erscheinungstermin: 30. August 2012

Produktionsjahr: 2012



Die Tribute von Panem

Catching Fire

Regie: Francis Lawrence

Spieldauer: 140 Minuten

FSK: Freigegeben ab 12 Jahren

Studio: STUDIOCANAL

Erscheinungstermin: 27. März 2014

Produktionsjahr: 2013

Mit dem dritten Band **Flammender Zorn**, hat Suzanne Collins die Trilogie abgeschlossen. Verfilmt wurde der letzte Band in zwei Teilen: **Mockingjay Teil 1** ist seit März 2015 auf DVD und Blu-Ray erhältlich. Der zweite Teil von **Mockingjay** soll im November 2015 in die deutschen Kinos kommen.

Charaktere aus Teil 1 + 2

Katniss Everdeen

Unfreiwillige Rebellin aus Distrikt 12



Katniss lebt mit ihrer depressiven Mutter und ihrer kleinen Schwester Prim in Distrikt 12. Seit dem Tod ihres Vaters durch ein Mienenunglück ernährt sie ihre Familie durch verbotenes Jagen und kümmert sich um ihre Schwester Prim. Als diese bei den Hungerspielen ausgelost wird, meldet Katniss sich an ihrer Stelle freiwillig als Tribut. Katniss zeichnen ihre Stärke, ihr Überlebenswille für ihre Familie und ihre Bogenschützinnenqualitäten aus, weshalb andere ihr einen Sieg zutrauen. Allerdings wirkt sie durch ihre Abneigung gegen das Kapitol, ihr Misstrauen Fremden gegenüber und ihre kühle auf Überleben ausgerichtete Art oft unnahbar. Um überlebenswichtige Sponsorengelder während der Spiele zu bekommen, muss sie allerdings die Herzen der Sponsoren erweichen. Dies schafft sie immer dann, wenn sie sich für andere Menschen einsetzt.

www.myfanbase.de/pics/78046.jpg

Peeta Mellark

Tribut aus Distrikt 12 und natürlicher Sympathieträger

Peeta gesteht in der vorbereitenden Fernsehshow vor laufender Kamera, dass er heimlich schon seit Jahren in Katniss verliebt ist. Seine Ziele in der Arena sind: Katniss darin zu unterstützen, zu gewinnen und keine Spielfigur des Kapitols zu werden. Da er ein freundlicher und ruhiger Junge ist, der zwar backen und malen, aber außer seiner körperlichen Stärke keine Waffen nutzen kann, rechnet ihm niemand Siegeschancen zu. Aufgrund seiner natürlichen und sympathischen Art allerdings, schließen die Kapitolbewohner_innen das „tragische Liebespaar“ nach seinem Liebesgeständnis in ihre Herzen.



www.myfanbase.de/pics/78072.jpg

Gale Hawthorne

Jagdgefährte und bester Freund von Katniss



Gale ist ein selbstbewusster Kritiker des Kapitols. Er möchte vor der Ernte mit Katniss und den Familien der beiden fliehen, doch Katniss lehnt ab. Gale ist in Katniss verliebt, doch für sie ist er nur der beste Freund, weil sie sich in ihren Lebensverhältnissen Romantik nicht erlauben möchte.¹

www.myfanbase.de/pics/78120.jpg

¹ Die Filme lassen mehr Spielraum zur Interpretation von Katniss' Gefühlen für Gale zu. Hier wirkt ihr Verhältnis weniger freundschaftlich und mehr wie eine Liebesbeziehung. Im Buch kommt es zu deutlich weniger Küssen und Katniss hinterfragt in ihren Gedanken ihre Gefühle für Gale. Sie kommt aber bereits vor den Hungerspielen immer wieder zu dem Schluss, dass romantische Gefühle in ihrem täglichen Überlebenskampf für ihre Familie keinen Platz haben.

Haymitch Abernathy

Sieger der 50. Hungerspiele, Mentor von Katniss und Peeta, Alkoholiker



Als bisher einziger Gewinner der Hungerspiele aus Distrikt 12 muss er jedes Jahr die Tribute aus seinem Distrikt begleiten, coachen und Sponsorengelder für sie gewinnen. Er betäubt sich regelmäßig mit Alkohol. Pausiert damit allerdings, als er realisiert, dass mit Katniss erstmals ein weiterer Tribut aus Distrikt 12 Chancen auf einen Sieg hat. Ironisch und schonungslos schafft er es immer wieder, Katniss dazu zu bringen, das zu tun, was von ihr verlangt wird.

www.myfanbase.de/pics/78070.jpg

Effie Trinket

Betreuerin der Tribute aus Distr. 12, schrill, bunt, auf ihre Art liebenswert

Auf die typisch oberflächliche Art des Kapitols betreut Effie jährlich die Tribute des Distrikt 12 bei den Hungerspielen, ohne diese zu hinterfragen. Sie erfreut sich daran, Teil des großen Medienspektakels zu sein, leidet allerdings darunter, dass sie keine gewinnversprechenden Tribute begleiten darf. Erst in Teil 2 fängt sie langsam an zu spüren, dass Katniss und Peeta, die ihr ans Herz gewachsen sind, großes Unrecht angetan wird.



www.myfanbase.de/pics/78069.jpg

Cinna

Kostümbildner im Kapitol, Freund von Katniss



Im Gegensatz zu anderen Bewohner_innen des Kapitols ist Cinna kein schriller Charakter. Ebenso wenig teilt er die Euphorie um die Hungerspiele. Cinna schneidert Katniss und Peetas Kleidung für die Fernsehereignisse vor und nach den Hungerspielen. Durch seine Kleidung drückt Cinna leisen Widerstand gegen das Kapitol aus: Er kleidet Katniss und Peeta als Einheit und stattet Katniss beeindruckende Kleider mit brennenden Überraschungseffekten aus. Dadurch macht er sie zum „Mädchen das in Flammen steht“ und verhilft ihr zu einem Image einer starken Gewinnerin und zur späteren Revolutionsfigur.

www.myfanbase.de/pics/78065.jpg

Prim (Primrose) Everdeen

Kleine Schwester von Katniss



Prim wird mit 12 Jahren bei ihrer ersten Ernte als Tribut ausgelost. Katniss meldet sich daraufhin freiwillig für die Hungerspiele, um ihre Schwester zu beschützen. Sie verspricht Prim, für sie zu gewinnen. Im Laufe der Reihe wird Prim eine immer stärkere Figur, die zwar nicht kämpft, aber ein bedeutendes Talent als Krankenschwester entwickelt.

www.myfanbase.de/pics/78074.jpg

Präsident Coriolanus Snow

Skrupelloser Präsident und Herrscher von Panem, sein Symbol: weiße Rosen

Als Herrscher über Panem setzt er die Hungerspiele bewusst dazu ein, die Menschen in den Distrikten immer wieder zu warnen, sich gegen ihn und die Macht des Kapitols aufzulehnen. Der/die jährliche Sieger_in ist für ihn ein Mittel, den Distrikten ein klein wenig Hoffnung zu lassen, damit sie sich nicht gegen ihn auflehnen. Katniss Verhalten in der Arena interpretiert er als Widerstand gegen ihn und das Kapitol. Im zweiten Teil bedroht er sie und ihre Familie und veranlasst dass die Tribute für die 75. Hungerspiele, aus dem Kreis der bisherigen Sieger gelost werden. Damit will er den Menschen zeigen, dass selbst die Stärksten im Lande nicht gegen ihn gewinnen können und somit die aufkeimende Revolution unterbinden.



www.myfanbase.de/pics/78071.jpg

Caesar Flickerman

Schriller Fernsehmoderator des Kapitols



Der schrille und schillernde Fernsehmoderator Caesar Flickerman interviewt die Tribute vor den Hungerspielen und moderiert diese zusammen mit seinem Kollegen. Er schafft es durch sein humorvolles und professionelles Moderationstalent, jeden Tribut auf der Bühne glänzen zu lassen.

www.myfanbase.de/pics/78076.jpg

Charaktere aus Teil 1

Rue

Tribute aus Distrikt 8, Verbündete und Freundin von Katniss



Als jüngster Tribut der 74. Hungerspiele, erinnert die sympathische, flinke und immer lächelnde Rue Katniss an ihre kleine Schwester. In der Arena verbünden sich die beiden. Als Rue kurze Zeit später von einem anderen Tribut getötet wird, singt Katniss sie in ihren Armen in den Tod. Anders als vom Kapitol vorgesehen, betrauert Katniss offen den Tod ihrer Freundin, indem sie ihren Verlust beweint und Rue in Blumen bettet. Der Mord an Rue und die Tatsache, dass Katniss diesen über Trauerrituale als grausam und unmenschlich symbolisiert, verursacht den ersten Funken der Rebellion in Rues Distrikt.

www.myfanbase.de/pics/78077.jpg

Cato

Tribut aus Distr. 1, stärkster Gegner von Katniss und Anführer der Karrieros

Cato ist der skrupellose Anführer der Karrieros, der gerne an den Hungerspielen teilnimmt und tötet. Er erkennt von Anfang an, dass Katniss seine stärkste Konkurrenz ist und will sie töten. Im finalen Kampf unterliegt er ihr und fällt vom Füllhorn in die Fänge von mutierten Wölfen. Katniss tötet ihn durch einen Gnadenschuss, um seinen Überlebenskampf zu beenden.



www.myfanbase.de/pics/78081.jpg

Seneca Crane

Spielemacher der 74. Hungerspiele



Als oberster Spielemacher bestimmt Crane die Spielregeln und die Eingriffe des Kapitols in den Spielverlauf. Um das Volk von den Aufständen nach Rues Tod abzulenken, ändert er die Regeln: Es darf zwei Gewinner_innen der Hungerspiele geben, wenn beide aus demselben Distrikt stammen. Damit eröffnet er Katniss und Peeta die Möglichkeit, sich zu verbünden und gibt den Zuschauer_innen „eine junge Liebe“, die sie begeistern kann. Im Finale nimmt er die Regeländerung wieder zurück, rechnet aber nicht damit, dass Katniss und Peeta sich widersetzen.

www.myfanbase.de/pics/78086.jpg

Charaktere aus Teil 2

Finnick Odair

Sieger der 65. Hungerspiele, Schönling und Charmeur



Mit 14 Jahren gewann Finnick aus Distrikt 4 die 65. Hungerspiele mit Hilfe seines Charmes und eines Dreizacks. Seitdem ist der Schönling der beliebteste unter den ehemaligen Sieger_innen und wird im Kapitol wie ein Star gefeiert. Der Frauenschwarm hat sein Herz an Annie, einer ehemaligen Siegerin aus seinem Distrikt verloren, die Liebe jedoch aus Angst vor Präsident Snow geheim gehalten. Zu den 75. Hungerspielen muss er erneut in die Arena, Annie wird ebenfalls ausgelost. Um sie zu schützen meldet sich allerdings Mags, die älteste unter den ehemaligen Tributen und Finnicks damalige Mentorin, die er wiederum in den Spielen bis zu ihrem Tod zu beschützen versucht. Er gehört den Rebellen an, die helfen, Katniss zu befreien.

www.myfanbase.de/pics/78129.jpg

Johanna Mason

Einzige Siegerin aus Distrikt 7

Johanna hat die 67. Hungerspiele als einzige Siegerin aus Distrikt 7 gewonnen. Dies gelang ihr, indem sie sich als schwaches, dummes Mädchen gab, ihre Mittribute dann jedoch kaltblütig ermordete. Nach den Spielen hat Snow ihre ganze Familie auslöschen lassen, weil Johanna sich gegen seine Macht widersetzt hat. Sie wirkt stets gefühllos, was sich als Selbstschutz herausstellt. Auch sie gehört den Rebellen an, wird dann allerdings vom Kapitol gefangen genommen.



www.myfanbase.de/pics/78131.jpg

Plutarch Heavensbee

Spielemacher der 75. Hungerspiele, Widerstandskämpfer gegen das Kapitol



Als Spielemacher der 75. Hungerspiele hat er Snow auf die Idee gebracht, die Tribute der Jubiläumsspiele aus den ehemaligen Sieger_innen auszulosen. Am Ende des 2. Teils stellt sich jedoch heraus, dass er von Anfang an den Rebellen angehört hat, deren Ziel es war, Katniss aus Snows Macht zu befreien und als Widerstandsfigur zu etablieren.

www.myfanbase.de/pics/78124.jpg

EINSTIEG FÜR ALLE UNTERRICHTSIDEEN

Einstieg per Charakterfotos (für alle Unterrichtsideen)

Inhaltlicher Einstieg (für UI 1-4)

METHODISCHE UND DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Wenn Sie mit Filmen arbeiten, die unter Jugendlichen sehr beliebt sind, können Sie davon ausgehen, dass...

- ein Großteil den Film bereits im Kino gesehen hat
- andere wiederum die Geschichte überhaupt nicht kennen
- Fans unter den Jugendlichen sind, die alle Bücher nicht nur einmal gelesen und die Filme mehrfach gesehen haben, also über ein enormes Expert_innenwissen verfügen
- es Fans in der Gruppe gibt, die eine parasoziale Beziehung¹ zu den Figuren im Film und der Geschichte aufgebaut haben. Sie könnten sensibel und abwehrend darauf reagieren, wenn sie ihren Lieblingsfilm, ihre Lieblingsfigur durch Pädagogisierung oder abwertende Meinungen bedroht sehen.
- andere Jugendliche von dem Hype genervt sind und eine (diffuse) Abwehrhaltung gegenüber dem Film entwickelt haben

Um all diese unterschiedlichen Einstellungen, Bedürfnisse und Wissensstände auf eine arbeitsfähige Basis zu bringen, hat sich der folgende Einstieg in zwei Schritten bewährt: Ein emotionsbasierter Einstieg über Charakterfotos und ein anschließender inhaltlicher Einstieg über Trailer und ausgewählte Szenen des Films (Für UI 1-4 siehe ab Seite 21, für UI 5 siehe Seite 93).

Wenn Sie die Unterrichtsideen 1-4 zum ersten Teil der Filmreihe bearbeiten, verfolgen Sie den nachfolgend beschriebenen Einstieg. Für die Unterrichtsidee 5 zum zweiten Teil der Verfilmung verwenden Sie den hier beschriebenen Einstieg per Charakterfotos mit Bildern und Charakteren aus dem zweiten Film und verfolgen dann den Ablauf wie in UI 5 beschrieben.

ZEITRAHMEN

40 - 60 min – je nach Klassenstärke und Filmkenntnissen der Klasse

HINWEIS

Der inhaltliche Einstieg in die Unterrichtsidee 5 wird im Ablauf der UI 5 beschrieben.



Einstieg per Charakterfotos (für alle Unterrichtsideen)

Ein Einstieg mit dieser Methode hat unterschiedliche Zwecke: Jede_r Jugendliche wird Preis geben, welchen Erfahrungsstand er/sie mit den Filmen/Büchern hat und wie er/sie dazu steht. Dabei ist jede Meinung wichtig und erwünscht:

- Fans können sich als Expert_innen outen und der Gruppe wichtiges Vorwissen vermitteln.
- Kritiker_innen können sich dazu bekennen, ohne Spielverderber_innen zu sein. Ihre Meinung ist genauso spannend, wie die der eingefleischten Fans.
- Vor allem werden mit der Methode auch diejenigen in die Thematik einbezogen, die die Geschichte noch nicht kennen. Sie müssen sich bereits mit den Charakteren beschäftigen, werden im besten Fall neugierig und bekommen bereits erste Eindrücke von den Figuren des Films.



ABLAUF

Die Jugendlichen versammeln sich um eine gestaltete Mitte mit Bildern aller Hauptcharaktere und der wichtigsten Nebencharaktere aus dem jeweiligen Teil der Filmreihe. Ist eine Raumgestaltung ohne Tische nicht möglich, können die Bilder mit Magneten an die Tafel gehängt oder als Collage auf einem Interaktiven Whiteboard gezeigt werden. Nach dem Popcorn-Prinzip¹ benennt jede_r Jugendliche den Charakter, den er/sie am interessantesten findet und begründet diese Wahl.

BESONDERS ZU BEACHTEN

Jugendliche, die weder Bücher noch Filme kennen, müssen besonders dazu eingeladen werden, sich zu äußern. Sie sollten das Gefühl vermittelt bekommen, dass es gerade spannend ist, ihre Wahl zu hören, die rein auf optischen Gründen bzw. Wirkung des Bildes beruht.



DAS WIRD BENÖTIGT:

- ein dunkles Tuch – passende Farben zum Film wären dunkelbraun oder schwarz, feuerrot oder sonnenuntergangsortange, waldgrün oder ein kaltes blau
- Bilder der Hauptcharaktere und der wichtigsten Nebencharaktere

WIE KOMMEN SIE AN DIE BILDER?

Leider dürfen wir in diesem Heft keine Bilder der Filme oder Charaktere abdrucken.

Nachfolgend einige Ideen, zur Beschaffung der Bilder:

- Bitten Sie im Vorfeld der Stunde Fans innerhalb der Gruppe, Poster oder Fotos möglichst vieler Charaktere des jeweiligen Films mitzubringen.
- Bitten sie alle Jugendlichen, ein Bild von dem interessantesten Charakter mitzubringen. Das birgt den Nachteil, dass die Entscheidung nicht spontan sein wird. Gleichzeitig wird die Wahl bei den meisten auf den kleinen Kreis der Hauptcharaktere fallen. Auch Jugendlichen, die die Filme nicht kennen, wird die Wahl erschwert, weil sie vermutlich Charakterbeschreibungen nachlesen werden, um keine „schlechte“ Person auszuwählen.
- Suchen Sie im Internet nach Bildern der Charaktere und drucken Sie diese aus. Auf den Seiten 13-17 finden Sie eine Liste der Charaktere.



GUT ZU WISSEN

- **Hier finden Sie Fotos und ausführlichere Beschreibungen der Charaktere**

aus TEIL 1
Die Tribute von Panem



<http://www.myfanbase.de/film/die-tribute-von-panem/?pid=17724>

aus TEIL 2
Catching Fire



<http://www.myfanbase.de/film/die-tribute-von-panem/?pid=17725>



Inhaltlicher Einstieg (für UI 1-4)

ZIELE DIESER METHODE

Die Schüler_innen...

- werden in den Plot eingeführt.
- Expert_innen werden animiert, ihr Wissen einzubringen.
- diejenigen, die die Geschichte nicht kennen, werden mit der Grundhandlung vertraut gemacht.
- die ausgewählten Szenen führen in die Themen der Unterrichtsideen ein.

ABLAUF

Der erste Trailer auf der offiziellen Internetseite zur Buchreihe vom Oetinger-Verlag wird im Plenum gezeigt:

Der Trailer ist ebenfalls auf der DVD *The Hunger Games* unter Extras zu finden.

Anschließend werden die nachfolgend aufgeführten Szenen gemeinsam im Plenum angeschaut.

Nach jeder Szene können Verständnisfragen gestellt werden, die von den Expert_innen der Klasse beantwortet werden. Sie ergänzen außerdem die Szenen mit dem, was ihrer Meinung nach noch wichtig ist. Die Klasse wird abschließend gefragt, ob sich alle ein grobes Bild über die Handlung machen konnten oder noch Fragen offen geblieben sind. Diese werden beantwortet.

DAS WIRD BENÖTIGT

- DVD The Hunger Games – Die Tribute von Panem
- Beamer
- Abspielgerät für DVD
- Evtl. Internetanschluss



¹ Die Reihenfolge bestimmen die Teilnehmer_innen selbst: es äußern sich jene, bei denen durch die Äußerungen der Vorrednerin/ des Vorredners ein eigener Gedanke aufpoppt.

Inhaltlicher Einstieg (für UI 1-4¹)

SZENEN FÜR DEN EINSTIEG

Ernte in Distrikt 12/ Katniss meldet sich freiwillig 10:28 – 18:09

Bei der Ernte werden pro Distrikt ein weiblicher und ein männlicher Tribut ausgelost. In Distrikt 12 wird Prim, die kleine Schwester von Katniss gezogen. Nach einem kurzen Schockmoment meldet sich Katniss freiwillig als Tribut, damit ihre Schwester nicht an den Hungerspielen teilnehmen muss. Auf die Aufforderungen der Moderatorin, Katniss für ihren Mut zu applaudieren, bleiben die restlichen Kinder und Jugendlichen von Distrikt 12 ruhig, als Zeichen des Widerspruchs. Dann geben ihr alle das in Distrikt 12 bekannte stumme Handzeichen des Danks, der Bewunderung und des Abschieds eines geliebten Menschen.

Peetas Liebesgeständnis auf der Bühne 53:45 – 56:28

Peeta erzählt vor Publikum und laufenden Kameras, dass er schon lange heimlich in Katniss verliebt ist. Hinter der Bühne greift Katniss Peeta an, er lüge, um sie schwach aussehen zu lassen. Ihr Team versichert ihr, dass das Geständnis ihr helfen wird, weil sie nun begehrter wird. Als ein tragisches Liebespaar haben sie mehr Chancen auf Sponsorengelder und folglich zu überleben.

Peeta und Katniss auf dem Dach 56:29 – 58:32

Peeta und Katniss können nicht schlafen und treffen sich zufällig auf dem Dach. Peeta hat Angst, dass die Spiele ihn verändern und er nicht mehr er selbst ist, wenn er stirbt. Er möchte dem Kapitol zeigen, dass sie ihn nicht besitzen.

Nur für Unterrichtsidee 4: Abschied von Rue 1:37:08 – 1:42:00

Kurze Zeit nachdem Katniss sich mit ihr verbündet hat, wird Rue von einem Tribut umgebracht. Katniss singt sie in den Tod und bettet sie anschließend in ein Grab voll Blumen. Als Katniss weiterzieht, gibt sie dem Distrikt von Rue das stumme Handzeichen des Danks, der Bewunderung und des Abschieds eines geliebten Menschen.

Für die Unterrichtsideen 1-3: Die Szene Abschied von Rue ist sehr traurig und kann die Schüler_innen tief berühren. Da die Szene inhaltlich nichts für die Unterrichtsideen 1-3 austrägt, kann auf die emotionale Szene verzichtet werden. Stattdessen werden an dieser Stelle Expert_innen der Klasse aufgefordert, kurz zu schildern, was Katniss in der Arena bei den Spielen bis zur Kusszene in der Höhle widerfährt. Wichtig ist, dass die Expert_innen von der Regeländerung berichten.

Kusszene 1:47:25 – 1:48:57

Peeta ist verletzt und braucht dringend Medizin. Katniss versichert ihm, dass sie sich etwas überlegen werden, um Medizin zu bekommen und küsst ihn.

Beerenszene 2:06:32 – 2:09:14

Die vorherige Regeländerung, dass zwei Tribute aus dem selben Distrikt gewinnen dürfen, wird rückgängig gemacht, als nur noch Peeta und Katniss übrig geblieben sind. Peeta möchte, dass Katniss ihn umbringt, da das Kapitol einen Sieger braucht. Katniss verneint dies und fordert Peeta dazu auf, gleichzeitig mit ihr die tödlichen Beeren zu schlucken. Der Spielmacher greift in letzter Minute ein und erklärt beide zu Sieger_innen.

UNTERRICHTSIDEEN ZUM 1. FILM

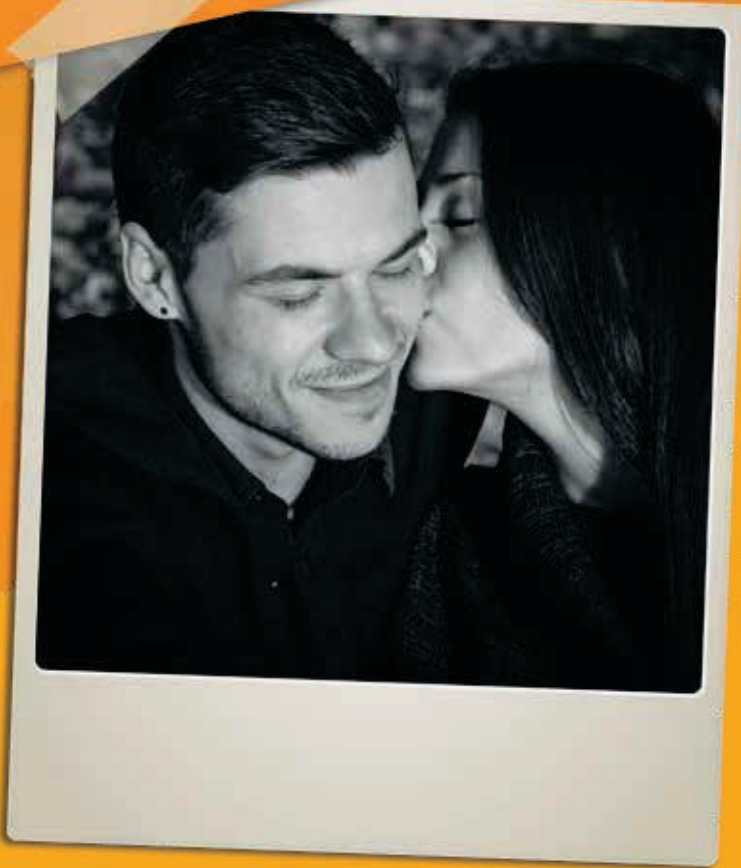
The Hunger Games



UNTERRICHTSIDEE 1

Instrumentalisierung von Emotionen im Reality TV

Warum küsst Katniss Peeta?



KLASSENSTUFE

ab 7. Klasse

ZEITRAHMEN

2 Doppelstunden (inkl. Einführung)

THEMA

Medienkritische Auseinandersetzung mit emotionalen, intimen und persönlichen Inszenierungen in Castingshows anhand eines Vergleichs einer Szene aus *The Hunger Games* mit Castingshow-Szenen und deren Bewertung.

Warum küsst Katniss Peeta?



THEMATISCHER HINTERGRUND

Um Sponsorengelder für überlebenswichtige Geschenke in der Arena zu erhalten, müssen die Tribute vor und während der Spiele beim Publikum an Beliebtheit gewinnen. Peeta gelingt es ganz natürlich durch seine sympathische Art, das Publikum auf seine Seite zu ziehen. Da Katniss die reichen Kapitol-Bewohner_innen missachtet, scheint ihr dies nicht zu gelingen.

In einem Fernsehinterview vor den Spielen erklärt Peeta vor laufenden Kameras, in Katniss verliebt zu sein. Katniss stellt Peeta wütend zur Rede. Sie befürchtet, durch Peetas Geständnis schwach zu wirken. Ihr Mentor Haymitch widerspricht ihr: Peeta lasse sie begehrenswert erscheinen. Dies ermögliche Haymitch, die beiden als „das tragische Liebespaar“ aus Distrikt 12 verkaufen zu können. Katniss Leben hinge in dieser Fernsehshow davon ab, dass sie in den Augen der Zuschauer_innen und somit der Sponsoren ein Liebespaar darstellen.

Zeitangabe der Szene im Film: 00:53:45 – 00:56:28
Szene im Buch: S. 146 - 147

In der Arena gehen Katniss und Peeta zunächst getrennte Wege. Doch dann ändert der Spielmacher die Spielregeln: Es können von nun an zwei Sieger_innen gekrönt werden und somit überleben, wenn diese aus dem selben Distrikt stammen. Als Katniss dies hört, sucht sie Peeta und verbündet sich mit ihm.

Zeitangabe der Szene im Film: 01:44:29 – 01:44:56
Szene im Buch: S. 273 – 274

Peeta ist jedoch schwer verletzt und benötigt dringend Medizin von Sponsoren. Er bezweifelt, dass er die überlebenswichtige Medizin bekommen wird. Katniss beteuert ihm, dass sie sich etwas einfallen lassen werde, um an Medizin zu gelangen und küsst ihn auf die Wange.

Im Anschluss bekommt Katniss aus dem Kapitol Suppe für Peeta geschickt und einen Hinweis von Haymitch: „You call that a kiss?“¹

In die Szene wird Gale, der beste Freund von Katniss, eingeblendet, der die Übertragung des Kusses in Distrikt 12 verfolgt. In seinem Gesichtsausdruck lässt sich erkennen, dass er über den Kuss nicht erfreut ist.

Zeitangabe der Szene im Film: 01:47:25 – 01:48:57
Szene im Buch: S. 290 -293

¹ Das soll ein Kuss gewesen sein?

METHODISCHE UND DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Die Kussszene wird vermutlich von den Jugendlichen unterschiedlich gedeutet und bewertet. Küsst Katniss Peeta, um Medizin zu bekommen? Merkt sie in dem Moment, dass sie ihn liebt? Rettet sie damit sein Leben? Spielt sie mit seinen Gefühlen? Was tut sie Gale mit dem Kuss an? Die Tribute von Panem sind bewusst so angelegt, dass solche Szenen keine klare Deutung erlauben. Auch in der Klasse soll darauf geachtet werden, dass es nicht um eine richtige oder falsche Interpretation geht. Die Schüler_innen sollen vielmehr erkennen, dass die Filmreihe damit spielt, dass es keine Eindeutigkeiten gibt. Gleichzeitig sollen sie gelockt werden, die fehlenden Eindeutigkeiten für sich selbst aufzulösen.

Die Schüler_innen tauschen ihre Deutung und ihr Erleben zunächst in geschlechterhomogenen Gruppen aus. Erfahrungsgemäß empfinden Jungen den Kuss anders als Mädchen. Unabhängig davon, wie das Motiv von Katniss gedeutet wird, bewerten Jungen den Kuss eher negativ und haben Mitgefühl mit dem eifersüchtigen Gale. Während Mädchen den Kuss eher nachvollziehen können und positiv bewerten. Treten diese oder andere Unterschiede in der Gruppe auf, sollen sie in einem anschließenden Gespräch im Plenum herausgearbeitet werden.

Es könnte sein, dass Schüler_innen Ihrer Klasse das Buch gelesen haben und einwerfen, dass die Liebeszenen im Buch anders dargestellt werden und Leser_innen einen viel komplexeren Eindruck von Katniss Gefühlen für Peeta und Gale bekommen als die Filmzuschauer_innen. Im Film ist Gale der Erste, der Katniss küsst – noch vor den Hungerspielen. Die Interpretation einer Liebesbeziehung zwischen den beiden wird durch den Film eher zugelassen als im Buch. Zwischen Peeta und Katniss hingegen kommt es nur zu dem einen Kuss auf die Wange. In den Büchern haben sich Gale und Katniss bis zum zweiten Band noch gar nicht geküsst. Deutlich ist nur, dass er sie liebt. Katniss dagegen wägt in ihren Gedanken mehrfach ihre Gefühle für Gale ab und kommt jedes Mal zu dem Schluss, dass sie sich in ihrer Lebenssituation keine romantischen Gefühle erlauben kann. Zwischen Peeta und Katniss hingegen kommt es während Peetas Krankheit zu mehreren Küssen. Sie spielt bewusst die Verliebte. Gleichzeitig lässt das Buch die gleichen Interpretationsspielräume offen, warum sie die Küsse inszeniert, wie der Film. Im Buch werden die Spielräume nur weitaus detaillierter durch ihre ambivalenten Gedanken gestützt. Entscheidend für die Weiterarbeit ist die Wirkung, die der Kuss (die Küsse) hat: Er führt dazu, dass Peeta kräftigende Suppe bekommt und Katniss den versteckten Hinweis von Haymitch, dass dieser Kuss beim Publikum gut angekommen ist, aber noch nicht ausreicht.

Ein Vergleich der *Tribute von Panem* mit Reality-TV Formaten insbesondere den Casting-Shows drängt sich auf: Es ist bekannt, dass der Autorin die Idee zu der Buchreihe einfiel, als sie im Fernsehen zwischen Kriegsberichterstattungen und Reality-TV Formaten hin und her zappte. Vor ihrem inneren Auge überlagerten sich die Szenen und sie fragte sich, wie eine Unterhaltungsshow, das Publikum und der Gewinn aussehen würden, in der junge Menschen um ihr Leben kämpfen¹. Gerade wegen der Deutungs- und Bewertungsoffenheit ist die Kuss-Szene für diesen Vergleich sehr gut geeignet. Auch in Casting-Shows werden immer wieder Szenen gezeigt, die zwar als Inszenierung vermutet und dennoch vom Publikum gerne gesehen werden. Die meisten Jugendlichen kennen dieses Phänomen. Allerdings werden Diskurse über eine ethische und moralische Bewertung i.d.R. nur noch bei stark grenzüberschreitenden Szenen geführt oder bei solchen, die Jugendliche direkt angehen.

Über *The Hunger Games* bekommen die Schüler_innen Einblick hinter die Kulissen und in die Motive einer intimen und emotionalen Inszenierung (auch wenn der Kuss nicht als inszeniert wahrgenommen wird, steht außer Frage, dass die Liebesgeschichte für das Publikum der Hungerspiele inszeniert wurde). Im Vergleich der Kussszene mit bekannten Szenen aus Casting-Shows können die Schüler_innen den Inszenierungsgehalt solcher Bilder hinterfragen.

Katniss Peeta?

Sie bewerten die unterschiedlichen Szenen differenziert, zunächst aus ihrer eigenen Perspektive an konkreten Beispielen und in einem zweiten Schritt unter Berücksichtigung der wirtschaftlichen Interessen der Produktion. Sie ziehen ihre persönliche Grenze zwischen ethisch vertretbaren und nichtvertretbaren Inszenierungen in Casting-Shows.

KOMPETENZEN

Die Schüler_innen...

- ... üben sachliche Diskussionen anhand eines emotionalen Themas ein
 - ▷ **Sozialkompetenz**
- ... erkennen, dass Inszenierungen von intimen, enthüllenden und emotionalen Szenen zur Sendungs-dramaturgie von Casting-Shows gehören und die Zuschauer_innen diese sehen möchten
 - ▷ **Sachkompetenz** ▷ **Medienkompetenz**
- ... nehmen Inszenierungen differenziert und kritisch wahr und ziehen ihre persönliche Grenze zwischen ethisch vertretbaren und nichtvertretbaren Inszenierungen in Casting-Shows
 - ▷ **Selbstkompetenz** ▷ **Medienkompetenz**

GUT ZU WISSEN

Beurteilung emotionaler und physischer Enthüllungen durch Jugendliche

Innerhalb einer qualitativen Studie² wurden 32 Jugendliche und Eltern in Gruppendiskussionen dazu angeregt, u.a. physische und emotionale Enthüllungen in Casting-Shows zu bewerten. Dabei wurde deutlich, dass die befragten Jugendlichen Enthüllungen in diesen Bereichen thematisch differenziert wahrnehmen:

Sexualisierungen finden sie in Casting-Shows durchaus legitim. Ihre Meinung begründen sie systemimmanent: Zum einen sind die Kandidat_innen freiwillig in der Show und treten freiwillig sexualisiert auf. Zum anderen wissen die Jugendlichen, dass eine freizügige und sexualisierte Selbstpräsentation zum angestrebten Berufsbild Top-model/Popstar dazu gehört. Demnach bewerten sie sexualisierte Inszenierungen junger Menschen als logische Sendedramaturgie.

Enthüllungen von Privatem und Persönlichem sehen die befragten Jugendlichen als wenig problematisch an. Sie befürworten, dass sie durch die Einblicke in das intime Privatleben die Authentizität der Kandidat_innen einschätzen können. Zudem ermöglichen private Szenen eine emotionale und empathische Beteiligung der Jugendlichen. Diese kann ihnen unabhängig von ihrem Wissen möglich sein, dass im Reality-TV Emotionalisierungen sendedramaturgisch inszeniert werden.

Darstellung von Tod und privater Trauer im Reality TV empfinden die Befragten einheitlich als klares Tabu. Die voyeuristische Darstellung weinender Menschen – wie es in einer Popstars-Sendung geschehen ist, als eine Kandidatin vor laufenden Kameras vom Tod der Mutter erfahren hat – verurteilen die Jugendlichen als Grenzverletzung. In dieser Einschätzung lassen sich auch keine Gewöhnungs- und Abstumpfungsprozesse erkennen.



¹Vergl.: Egan, Kate (2012): Das offizielle Buch zum Film: The Hunger Games Die Tribute von Panem. Hamburg, S. 7 (letzte Spalte) - 8 (erste Spalte)

²Vergl. Lünenborg, Margreth und Töpfer, Claudia: Gezielte Grenzverletzungen – Castingshows und Werteempfinden. In: Aus Politik und Zeitgeschichte APuZ 3 / 2011, Abschnitt: Beurteilung physischer und emotionaler Enthüllungen.

Quelle: <http://www.bpb.de/apuz/33554/gezielte-grenzverletzungen-castingshows-und-werteempfinden?p=all> [Stand: 16.01.2015]

Warum küsst Katniss Peeta?

ES GEHT LOS... BEZUG ZU FOLGENDEN SZENEN

53:45 – 56:28 Peetas Liebesgeständnis auf der Bühne
56:29 – 58:32 Peeta und Katniss auf dem Dach
1:47:25 – 1:48:57 Kusszene

DVD The Hunger Games

Beamer

DVD-Abspielgerät (Laptop, Interaktives Whiteboard, ...)

Im Plenum werden die genannten Szenen angeschaut.

ABLAUF

FRAGESTELLUNG

Arbeitsblatt S. 30 „Der Kuss“ für jede Gruppe einmal in A3

Warum küsst Katniss Peeta?

Beschreibt, wie ihr die Szene erlebt!

Die Klasse wird in 2-4 geschlechterhomogene Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt das AB S. 30 „Der Kuss“ auf A3 kopiert. Sie erarbeiten die Frage, warum Katniss Peeta küsst.

Anschließend bewerten sie den Kuss unter Berücksichtigung der von ihnen vermuteten Motive von Katniss.

Im Plenum werden die Arbeitsblätter zum Vergleich nebeneinander gelegt und in einer kurzen Museumszeit betrachtet.

Die Ergebnisse werden im Plenum besprochen. Die Lehrperson moderiert das Gespräch. Die folgenden Fragen sind mögliche Gesprächsanregungen.

- Gibt es unterschiedliche Meinungen zu Katniss Motiv?
- Wird der Kuss unterschiedlich bewertet?
- Warum könnte dies so sein?
- Spielt das Geschlecht eine Rolle?
- Spielt es eine Rolle, ob die Bücher gelesen wurden?
- Ist die Bewertung des Kusses abhängig vom vermuteten Motiv?
- Was wäre, wenn Katniss Peeta nicht geküsst hätte?

Die Schüler_innen werden zu einem Vergleich mit Ihrem Fernsehalltag angeregt. Die Verbindung zu Reality-TV und Casting-Shows wird von der Lehrperson erst im späteren Verlauf erwähnt, wenn die Schüler_innen nicht selbst darauf kommen.

Die Beispiele werden diskutiert.

Kennt ihr ähnliche Szenen aus dem Fernsehen?

Kopiervorlage S. 32 „Szenen aus Casting-Shows“ - 3 Kopien (bei 20 – 30 Schüler_innen)

eine Szenen-Beschreibung pro Schüler_in, jede Beschreibung mind. 2x vergeben

Arbeitsblatt S. 31 „Szenen einer Casting-Show“ - 1 Kopie pro Schüler_in

Die Schüler_innen teilen sich in Murmelgruppen zu je 2-3 Personen auf. Jede Murmelgruppe bekommt eine andere Szenen-Beschreibung von der Kopiervorlage S. 32 „Szenen aus Casting-Shows“. Jede_r Schüler_in muss seine/ ihre eigene Kopie der Schlagzeile erhalten. In den Murmelgruppen bewerten die Schüler_innen mit Hilfe von AB S. 31 „Szenen einer Casting-Show“ die Casting-Show Szenen und vergleichen diese mit der Kuss-Szene zwischen Peeta und Katniss.

Anschließend lesen im Plenum reihum alle Gruppen ihre Szenen-Beschreibung vor. Die Beschreibungen werden unterschiedliche Reaktionen auslösen, die im Plenum zu Wort kommen sollen. Überlassen Sie der Gruppe, welchen Szenen sie Raum zur Diskussion geben will.

Wie finde ihr es, dass diese Szenen gezeigt werden?

Vergleicht die Casting-Show Szene mit der Kuss-Szene.

Arbeitsblatt S. 33 „Du führst Regie“ - 1 Kopie pro Schüler_in

Alternativ zur Visualisierung der Ergebnisse

Moderationskarten in grün, gelb und rot

In Kleingruppen werden die Fragen auf AB S. 33 „Du führst Regie!“ diskutiert und die Antworten in Stichworten notiert.

Alternative zur Visualisierung der Ergebnisse

Die Stichworte werden anstatt auf dem AB auf grüne, gelbe und rote Karteikarten geschrieben: Grün = bedenkenlos zeigen, Gelb = für die Einschaltquoten zeigen, aber mit Bedenken, Rot = auf keinen Fall zeigen

Teilen Sie die Tafel in drei Spalten auf. Kennzeichnen Sie eine Spalte grün, eine gelb und eine rot (z.B. über Markierungen oder eine gezeichnete Ampel).

Die Ergebnisse werden an der Tafel gesammelt und in die entsprechenden Spalten einsortiert.

Die Ergebnisse werden erneut diskutiert.

Du führst Regie!

Welche Szenen würdest du zeigen?



1. Warum küsst Katniss Peeta?

Diskutiert die Frage in eurer Gruppe. Notiert alle Vermutungen in Stichworten.



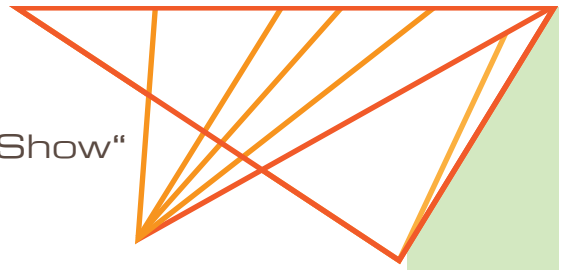
2. Beschreibt in eurer Gruppe, wie ihr die Kuss-Szene erlebt.



3. Wie findet ihr es, dass Katniss Peeta in dieser Szene geküsst hat?

Jede/ jeder in eurer Gruppe setzt ein Kreuz unter das entsprechende Smiley.





Klebt die Beschreibung der Casting-Show Szene in das Feld oder schreibt sie ab.

1. Murmelgruppenauftrag:



Unterhaltet euch in eurer Murmelgruppe über die Szene.
Diskutiert folgende Fragen:

- a) Wie findet ihr es, dass diese Szene gezeigt wurde?
- b) Vergleicht die Kussszene zwischen Katniss und Peeta mit der Szene aus der Casting-Show.
- c) Gibt es Gemeinsamkeiten? Gibt es Unterschiede?

2. Plenumsauftrag



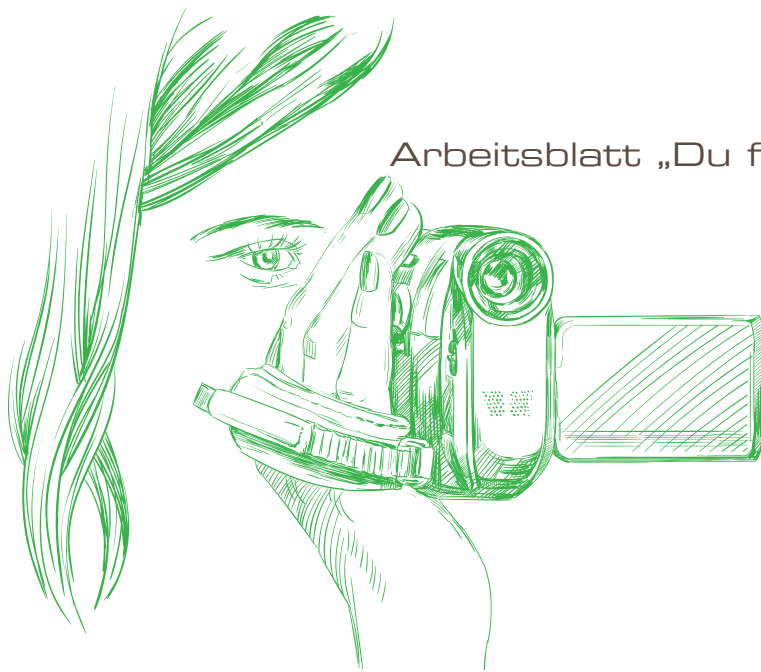
Lest euch im Plenum reihum die Beschreibung eurer Szene vor und diskutiert gemeinsam über die Szenen, die euch am meisten bewegen.



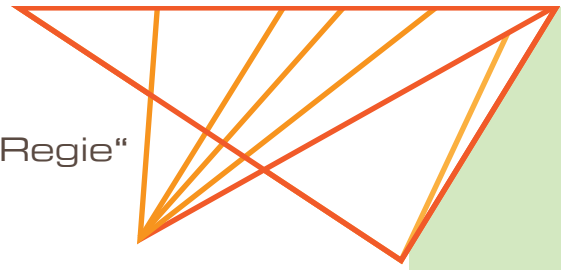
ZUR VORBEREITUNG:

Kopieren Sie das Blatt 3 Mal. Schneiden Sie die Blätter an der gestrichelten Linie in Streifen.

1. In *Germanys Next Topmodel* wird gezeigt, wie eine Kandidatin erfährt, dass sie Krebs hat.
2. In einem Halbfinale von *DSDS* macht ein Kandidat seiner Freundin einen Heiratsantrag in der Live Show.
3. In einer *Popstars*-Folge wird gezeigt, wie eine Kandidatin vom Tod ihrer Mutter erfährt.
4. Unter Tränen erklärt eine Kandidatin bei *DSDS*, dass sie ihr Lied nur für ihren verstorbenen Vater singt.
5. In einem Einspieler berichtet ein *DSDS*-Kandidat, dass er bisher in Armut gelebt und sein Geld als Straßenmusiker verdient hat.
6. In einem Interview erzählt eine Kandidatin von *Germanys Next Topmodel*, dass sie früher gewalttätig war und andere verprügelt hat.
7. Ein vielversprechender *DSDS*-Kandidat musste seine Teilnahme abbrechen, weil er verhaftet wurde. Zwei Staffeln später nimmt er erneut an der Sendung Teil. In Einspielern werden Bilder seiner Verhaftung gezeigt und er erzählt, dass das Gefängnis ihn positiv verändert hat.
8. Ein Kandidat berichtet von seiner Drogensucht und wie die Musik ihm geholfen hat, davon loszukommen.
9. Eine Kandidatin von *Germanys Next Topmodel* wird von der Jury auf einen Zeitungsartikel angesprochen, in dem enthüllt wurde, dass sie mal Stripperin war.
10. Eine Kandidatin von *Germanys Next Topmodel* wird von der Jury darauf angesprochen, dass sie seit dem ersten Casting zugenommen hat und bald zu dick für den Model-Beruf wird.



Arbeitsblatt „Du führst Regie“



1. Diskutiert in eurer Kleingruppe folgende Fragen:

- a) ► Wieso werden in Casting-Shows emotionsbetonte, enthüllende und intime Szenen hervorgehoben?
- b) ► Glaubt ihr, dass Casting-Shows genauso spannend wären, wenn sie auf solche Szenen verzichten würden? Begründet eure Meinung!

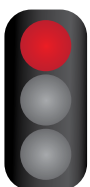
2. Ihr führt Regie einer Casting-Show und könnt entscheiden, welche Szenen gezeigt werden.



- a) ► Welche emotionalen Szenen würdet ihr bedenkenlos zeigen?



- b) ► Bei welchen Szenen hättet ihr Bauchschmerzen, würdet sie für die Einschaltquoten dennoch zeigen?



- c) ► Welche Szenen würdet ihr nicht zeigen, auch wenn sie hohe Einschaltquoten bringen?

3. Stellt eure Ergebnisse im Anschluss im Plenum kurz vor.



UNTERRICHTSIDEE 2

Welche Werte leiten meine Entscheidungen?
Für wen würdest du freiwillig in die Arena gehen?



KLASSENSTUFE

möglich ab 13 Jahren

Empfehlung laut Bildungsplan Klasse 8./9./10.

ZEITRAHMEN

2 Doppelstunden (inkl. Einführung)

THEMA

Menschen stellen das Wohl anderer über ihr eigenes. Welche Werte leiten ihre Entscheidungen? Welche Werte haben die Schüler_innen?

THEMATISCHER HINTERGRUND

Das Kapitol fordert jedes Jahr alle zwölf Distrikte auf, jeweils ein Mädchen und einen Jungen zwischen 12 und 18 Jahren als Tribut in die Hungerspiele zu schicken. Bei dem riesigen Medienspektakel müssen die jungen Menschen in einer großen Freiluftarena um ihr Überleben kämpfen – nur ein Tribut darf die Spiele gewinnen und die Arena lebend verlassen. Tödlich sind für die Jugendlichen nicht nur die Gefahren der Arena, sondern vor allem die anderen Tribute. Wer an den Spielen teilnehmen muss, entscheidet das Los. Die Anzahl der Lose ist abhängig vom Alter der jungen Menschen: Ab 12 Jahren muss jede_r Jugendliche in den Distrikten beginnend mit einem Los an der Auslosung teilnehmen. Pro Teilnahmejahr kommt dann ein weiteres hinzu, bis mit 18 Jahren sieben Lose für jede_n Jugendliche_n in der Trommel liegen. Zusätzlich können Jahresrationen an Getreide und Öl für die Familie durch Hinzufügen von weiteren Losen erkaufte werden.

Katniss Schwester Prim muss an der Auslosung zu den 74. Hungerspielen zum ersten Mal teilnehmen. Mit ihren 12 Jahren liegt allerdings nur ein Zettel mit ihrem Namen in der Lostrommel. Als der unwahrscheinliche Fall eintritt, dass genau dieses Los gezogen wird, meldet sich Katniss freiwillig an Prim's Stelle.

Zeitangabe der Szene im Film: 00:10:28 – 00:18:09

Szene im Buch: S. 24 - 30

Seit Katniss Vater bei einem Mienenunfall ums Leben kam, ist ihre Mutter nicht mehr in der Lage, sich um die beiden Töchter zu kümmern. Katniss nimmt daraufhin sowohl Mutter- als auch Vaterrolle für Prim ein. Sie kümmert sich um ihre Schwester und ernährt die Familie durch Jagen.

Im Moment als Prim's Name ausgelost wird, will Katniss ihre Schwester vor dem sicheren Tod schützen. Sie rechnet Prim keine Überlebenschancen ein, da sie noch zu jung ist, aber auch weil in 73 Jahren nur ein Tribut aus Distrikt 12 je die Hungerspiele gewonnen und somit lebend überstanden hat.

Katniss geht allerdings ebenso wenig davon aus, dass sie selbst Chancen hat, die Spiele zu überleben. Sie wählt in ihren Augen lieber den Tod für sich selbst als für ihre Schwester.

in die Arena gehen?

METHODISCHE UND DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Es lohnt sich, mit Schüler_innen die Entscheidungs-Situation von Katniss zu bearbeiten. Zum einen ist für viele Jugendliche nicht auf den ersten Blick zu entschlüsseln, dass diese auch einen Bezug zu ihrer Lebenswelt hat. Zum anderen ist es die erste Szene, in der Katniss entscheidet, sich dem System zu widersetzen. Gleichzeitig ist es auch die erste Szene, für die Katniss die Anerkennung der meisten Zuschauer_innen sowohl in Panem als auch in der Klasse gewinnt.

Die Unterrichtsidee greift einen originalen Facebook-Beitrag auf, der sich mit Katniss Entscheidung beschäftigt. Auf der offiziellen deutschen Facebook-Fan-Seite der Filmreihe (*Tribute von Panem* Film – mit weit über 22,6 Mio. Fans – Stand: 16.02.2015) wurde am 30. März 2012 in einem Posting¹ die folgende Frage gestellt:

„Für wen würdet Ihr freiwillig in die Arena ziehen? Ebenfalls für Eure Geschwister, Eure Eltern, oder auch für die beste Freundin?“

Facebook-Postings erlangen häufig erst über Diskussionen in der Kommentarfunktion an Tiefe – dort werden Beiträge hinterfragt, Meinungen diskutiert und Werte ausgehandelt. So auch bei dem gewählten Beitrag: Die Frage wurde 831 mal kommentiert. Vor allem junge Menschen lassen sich bereitwillig auf die Frage ein: beantworten und diskutieren sie ernsthaft und kontrovers, aber auch leichtfertig und romantisierend. Nur wenige machen sich – wie eine Kommentierende – darüber Gedanken, was die Frage eigentlich fragt: „für wen würde ich sterben“? Eine Frage, die sehr schwer auszuhalten ist, wenn man sie ernsthaft für das eigene Leben beantworten will. Dementsprechend unbedacht fallen einige Antworten aus.

Wahrscheinlich können sich junge Menschen nur deshalb auf die Frage einlassen, weil es für sie eine unrealistische Vorstellung ist. Die wenigsten stehen in ihrem Leben vor der Entscheidung, zwischen ihrem eigenen Leben und dem Leben der Geschwister oder anderer Personen wählen zu müssen. Dennoch beantworten sie die Frage hypothetisch – wenn sie an Katniss Stelle stehen würden.

Sie identifizieren sich mit Katniss, die mit dieser Entscheidung zur Held_innenfigur wird. Die Entscheidung bringt ihr Anerkennung und Bewunderung und sie setzt den ersten Stein für eine Revolution, die den Hungerspielen und der Unterdrückung der Distrikte durch das Kapitol ein Ende bereiten. Die Facebook-Fans und die Zuschauer_innen haben Katniss gegenüber diesen Wissensvorsprung. Katniss trifft die Entscheidung, für ihre Schwester an den Hungerspielen teilzunehmen, mit der Annahme, dass sie sich gleichzeitig für den eigenen sicheren und grausamen Tod entscheidet. Die Facebook-Nutzer_innen kennen den Ausgang der Spiele bereits. Selbst die Zuschauer_innen, die die Szene im Film das erste Mal sehen, wissen, dass Katniss die Spiele überleben wird. Sie wissen durch ihre langjährige Fernseh- und Kinoerfahrung, dass Hauptfiguren in großen Blockbustern noch dazu in Jugendliteraturverfilmungen nur selten sterben – vor allem nicht, wenn es noch weitere Teile gibt.

Mit Hilfe der Unterrichtsidee machen sich Schüler_innen den symbolischen Wert der Frage und der Szene bewusst: Welche andere Person stelle ich über mich selbst und mein Leben? Wessen Wohl ist mir wichtiger, als mein eigenes?

¹Beitrag in einem Internetforum, auf Facebook oder einem anderen Sozialen Netzwerk

Warum stelle ich eine andere Person über mich?

Sie beantworten die Frage zunächst für sich selbst, wahrscheinlich teilweise genauso unbedacht und romantisierend, wie viele Facebook-Nutzer_innen. Indem sie sich mit den Kommentaren beschäftigen, werden sie damit konfrontiert, die Frage selbst und ihre Antworten ernst zu nehmen und zu hinterfragen. Ihre Schlussfolgerungen sollen sie in einem eigenen Facebook-Kommentar in Worte fassen. Ob dieser wirklich auf Facebook verfasst wird oder nur auf dem Papier, bleibt Ihnen und den Schüler_innen überlassen. Sollten die Antworten jedoch veröffentlicht werden, muss den Schüler_innen zuvor bewusst gemacht werden, dass sie bei Kommentaren auf Facebook immer auch damit rechnen müssen, dass ihre Antworten von anderen kritisiert werden können.

Einen Bezug zur eigenen Lebenswelt stellt die Unterrichtsidee über den Vergleich von Katniss Entscheidung mit Beispielen aus dem alltäglichen Leben her. Die Schüler_innen erfahren, dass es im Leben viele Situationen gibt, in denen man sich zwischen dem eigenen Wohl und dem Wohl von anderen entscheidet. Situationen, in denen man aus der Überzeugung heraus, das Richtige zu tun, für andere Personen einsteht und dafür negative Konsequenzen für sich selbst in Kauf nimmt. Situationen, in denen Menschen sich für andere (auf)opfern und deren Leben über ihr eigenes Leben stellen.

Doch wie trifft man solche Entscheidungen? Welche Werte helfen Jugendlichen, sich in schwierigen Situationen zu entscheiden?

Die Schüler_innen erarbeiten zunächst über eine Wertepyramide, die Werte, die ihrer Meinung nach Katniss in ihrer schweren Entscheidung geleitet haben. Die Held_innenfigur steht im Laufe der Film-/ Buchreihe immer wieder vor herausfordernden Entscheidungen, die sie alle mutig und oftmals gegen ihr eigenes Wohl trifft. Bei den Alltagsbeispielen sind die Konsequenzen der Entscheidung für Schüler_innen leichter nachvollziehbar und vor allem aushaltbarer. Das Nachdenken über die Werte-Beschaffenheit der Personen aus den Beispielen schafft für die Schüler_innen eine Überleitung zu ihren eigenen Werten.

Diese sollen sie unabhängig von konkreten Situationen erarbeiten, indem sie ihre eigene Werte-Pyramide legen und sich eine Rückmeldung dazu von einem/ einer Mitschüler_in einholen. Diese Person soll unbedingt freiwillig gewählt sein. Betonen Sie, dass es kein Richtig und kein Falsch gibt. Vor allem geht es nicht darum, was die Lehrperson nach Meinung der Schüler_innen hören möchte. Die Schüler_innen sollen sich realistische Gedanken über die Beschaffenheit der eigenen Werte machen und somit eine Ressource entwickeln, die ihnen bei eigenen schwierigen Entscheidungen helfen kann.

in die Arena gehen?

KOMPETENZEN

Die Schüler_innen ...

- ... setzen sich kritisch und differenziert auseinander mit der Frage nach der Wertigkeit des eigenen Wohls und Lebens im Vergleich zum Wohle/ den Leben von geliebten Menschen und nehmen wahr, dass solche Entscheidungen nicht hypothetisch und rational gefällt werden können
 - ▷ **Selbstkompetenz**
- ... diskutieren und hinterfragen kritisch und respektvoll persönliche und sensible (evtl. leichtfertige) Positionierungen ihrer Mitschüler_innen und von Fremden in Internet-Kommentaren
 - ▷ **Sozialkompetenz** ▷ **Methodenkompetenz** ▷ **Medienkompetenz**
- ... erkennen, dass Menschen auch im Alltag freiwillig oder unfreiwillig vor der Entscheidung stehen, ihr eigenes Wohl für das Wohl anderer Menschen aufzugeben
 - ▷ **Fachkompetenz** ▷ **Sozialkompetenz**
- ... erarbeiten, dass Menschen auf Basis unterschiedlicher Werte entscheiden
 - ▷ **Fachkompetenz** ▷ **Sozialkompetenz**
- ... reflektieren, welche Werte ihnen wichtig sind und geben sich gegenseitig im Dialog Rückmeldungen zur Tragfähigkeit der eigenen Werte-Prioritäten
 - ▷ **Selbstkompetenz** ▷ **Sozialkompetenz**

Für wen freiwillig in die Arena gehen?

ES GEHT LOS... BEZUG ZU FOLGENDER SZENE

10:28 – 18:09 Katniss meldet sich freiwillig

Arbeitsblatt S. 44 „Freiwillig in die Arena“ – 1 Kopie pro Schüler_in

ABLAUF

Für wen würdet ihr freiwillig in die Arena ziehen?

FRAGESTELLUNG

Die Schüler_innen beantworten in Murmelgruppen die Frage der offiziellen, deutschen Facebook Seite des Films.

Anschließend werden im Plenum auf freiwilliger Basis Antworten geäußert. Die Antworten werden diskutiert. Die Lehrperson achtet bei der Moderation darauf, dass Meinungen zwar kritisch hinterfragt, aber nicht abgewertet werden.

Arbeitsblatt S. 45 „Facebook Kommentare“ – 1 Kopie pro Schüler_in

Nimm Stellung zu den Antworten von Facebook-Fans auf die o.g. Frage.

Verfasse eine eigene Antwort!

Die Schüler_innen lesen auf dem AB S. 45 einige original Facebook-Kommentare auf die o.g. Frage und diskutieren diese im Plenum.

Die Schüler_innen verfassen einen eigenen Facebook-Kommentar mit ihrer Meinung. Dies kann sowohl auf dem Papier oder direkt in Facebook geschehen.

Arbeitsblatt S. 46 „Dein Wohl vor meinem Wohl“ – 1 Kopie pro Schüler_in

Kennst du Situationen aus dem Alltag, in denen Menschen das Wohl anderer über ihr eigenes Wohl stellen?

Die Schüler_innen lesen die Beispielsituationen auf dem AB S. 46, in denen Menschen das Wohl eines Mitmenschen vor ihr eigenes Wohl stellen. Sie ergänzen die Situationen mit Beispielen aus ihrem Alltag.

Sie erarbeiten und begründen im Gespräch Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den dargestellten Alltagsbeispielen und Katniss Entscheidung.

Die Frage nach den Gemeinsamkeiten und Unterschieden ist bewusst offen gestellt. Sollte dies der Lerngruppe Schwierigkeiten bereiten, kann die Frage von der Lehrperson im Laufe des Gesprächs durch folgende oder ähnliche Fragen konkretisiert werden:

- Sind die Entscheidungen gleich schwer? Gibt es leichtere und schwierigere Entscheidungen?
- Entscheiden die Personen aus den gleichen Motiven? Sind die Motive eigennützig oder uneigennützig?
- Mit welchen Konsequenzen müssen sie rechnen? Sind diese positiv oder negativ?
- Was wären die Konsequenzen, wenn sie anders entschieden hätten?
- Wie bewerten die einzelnen Personen die Entscheidung im Nachhinein?

Arbeitsblatt S. 47 „Wertepyramide“ – 1 Kopie pro Schüler_in

Kopiervorlage „Wertepyramide“ S. 48-49 – 1 Kopie pro Schüler_in

Scheren

1 leeres A4 Blatt pro Schüler_in

ABLAUF

FRAGESTELLUNG

Jede_r Schüler_in erhält eine Kopie der Kopiervorlage „Wertepyramide“ und schneidet die einzelnen Wertedreiecke aus.

Die Schüler_innen teilen sich anschließend in 4er Gruppen auf. Jede Gruppe arbeitet zunächst mit einem Satz der Wertedreiecke:

Sie diskutieren innerhalb ihrer Gruppe, welche Werte Katniss in ihrer Entscheidung leiten. Dazu erarbeiten sie gemeinsam eine Wertepyramide für Katniss. Der wichtigste Wert kommt an die Spitze, die nächst wichtigsten darunter.

Anschließend stellt jede Gruppe ihre erarbeitete Wertepyramide im Plenum vor. Die Ergebnisse werden verglichen, ohne über Richtig und Falsch zu urteilen.

Welche Werte leiten Katniss in ihrer Entscheidung?

In einem zweiten Schritt sucht sich jede Gruppe ein Alltagsbeispiel auf AB S. 46 „Dein Wohl vor meinem Wohl“ aus (ein selbst gefundenes Beispiel ist ebenfalls möglich) und leitet von der beschriebenen Situation eine mögliche Wertepyramide für die Person ab. Dies Ergebnisse werden ebenfalls im Plenum vorgestellt.

Welche Werte leiten die Personen aus den genannten Beispielen in ihren Entscheidungen?

In einem letzten Schritt legt jede_r Schüler_in in Einzelarbeit für sich selbst eine Wertepyramide. Sobald die Schüler_innen mit ihrer eigenen Pyramide zufrieden sind, wird diese aufgeklebt.

Die Schüler_innen suchen sich eine_n Mitschüler_in aus und bitten diese_n um ein Feedback.

Welche Werte sind dir wichtig?

Lege deine eigene Wertepyramide.



GUT ZU WISSEN

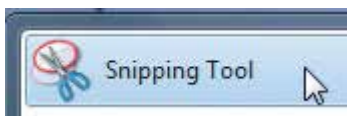
→ Das Facebook-Posting mit der Frage war zum Redaktionsschluss nach wie vor aufrufbar. Dazu ist kein Facebook-Account notwendig. Wenn Sie das Arbeitsblatt „Freiwillig in die Arena“ schöner gestalten möchten, rufen Sie die Seite auf (https://www.facebook.com/TributeVonPanem/photos/a.198599023510724.42945.169073806463246/348697288500896/?type=1&relevant_count=1) und machen einen Screenshot des Beitrags.¹ Eine Anleitung dazu finden Sie im folgenden Kasten.



Die Schüler_innen können sich den Beitrag aber auch direkt auf Facebook anschauen. Der QR-Code auf dem Arbeitsblatt dient quasi als einscannbarer Link. Mit einem Smartphone und einer entsprechenden App, die Jugendliche i.d.R. bereits besitzen, können sie den QR-Code einscannen und gelangen direkt auf die gewünschte Seite.

ANLEITUNG SCREENSHOT UNTER WINDOWS

Am einfachsten erstellen Sie ein Screenshot (Foto des Bildschirms) über das in Windows integrierte Programm Snipping Tool.



Öffnen Sie erst die Facebook-Seite und anschließend Snipping Tool. Sie finden das Programm bei Windows XP und 7 in der Programm-Liste unter Start. Bei Windows 8 suchen Sie das Programm am besten über die Suchfunktion und heften es per Rechtsklick an die Startleiste.

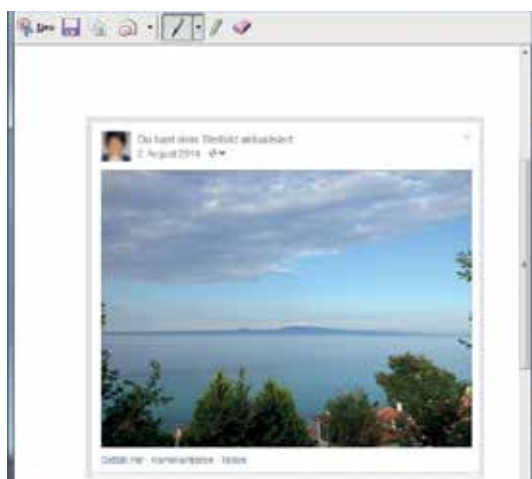
Klicken Sie auf den kleinen Pfeil neben dem Button **Neu** und wählen **Rechteckiges Ausschneiden** aus.



in die Arena gehen?



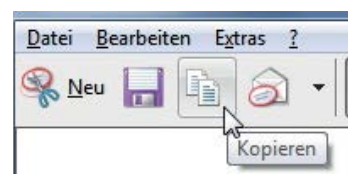
Über den Bildschirm legt sich ein milchiger Filter. Setzen Sie mit dem Mauszeiger an einer Ecke des Facebook-Postings an, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen einen Rahmen um das Posting auf.



Sobald Sie die Maustaste loslassen, erscheint ein Fenster mit dem Bildausschnitt.

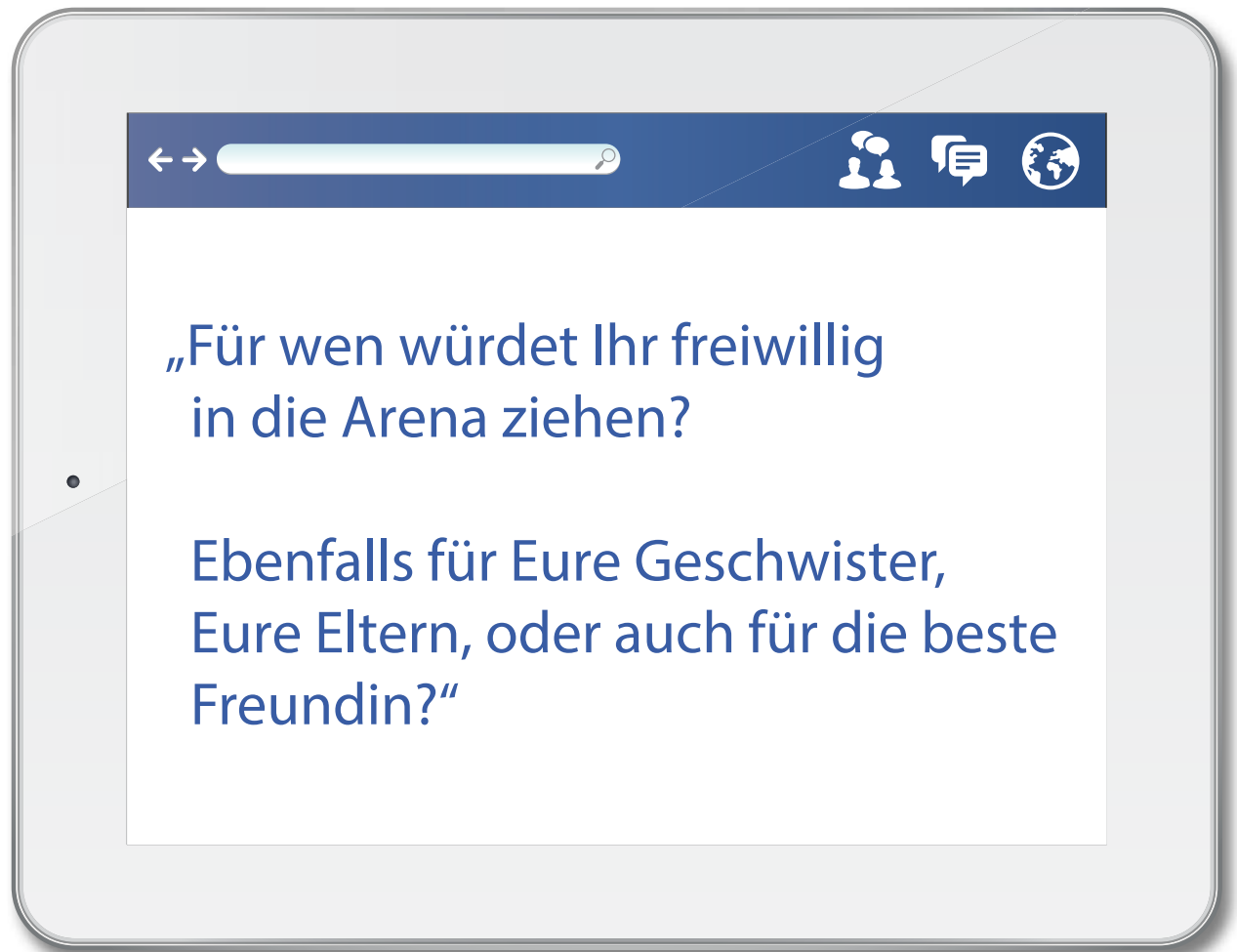
Klicken Sie auf den *Kopieren*-Button. Sie werden zunächst keine Veränderung wahrnehmen.

Wenn Sie aber anschließend in ein Word-Dokument klicken und die Tastenkombination Strg + v drücken, fügen Sie den Screenshot in das Dokument ein.



¹ Das Posting enthält ein Szenen-Bild aus dem Film. Da in diesem Heft keine Bilder der Filme abgedruckt werden dürfen, kann der Facebook-Eintrag hier nicht vollständig abgebildet werden.

Von der offiziellen Facebook Seite *Die Tribute von Panem – Film* wurde am 30. März 2012 folgende Frage gepostet:



1. Versucht die Frage zunächst in Murmelgruppen zu beantworten.



2. Diskutiert eure Antworten anschließend im Plenum.



Über den QR-Code kommt ihr direkt zum Facebook-Posting. Ihr braucht euch nur bei Facebook einloggen, wenn ihr das Posting kommentieren, liken oder teilen wollt.

Arbeitsblatt „Facebook Kommentare“



Diese Kommentare sind echte Antworten auf die Facebook-Posting.

1. Nimm Stellung zu den Kommentaren.

2. Verfasse selbst einen Kommentar mit deiner Meinung.

Beziehe dich in deiner Antwort auch auf mind. einen anderen Kommentar. Achte dabei darauf, dass du mit deiner Kritik niemanden beleidigst.



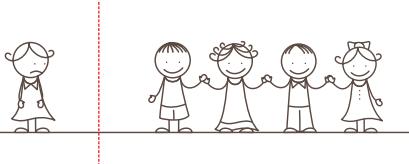


1. Lies dir die folgenden Situationen durch:



Jan hat eine neue Freundin. Sie mag seine Freunde nicht. Da Jan total verliebt ist, trifft er sich kaum noch mit seinen Freunden. Er unternimmt nur noch Dinge mit seiner Freundin, die ihr Spaß machen.

Ein 16jähriges Mädchen wird schwanger und entscheidet sich, ihr Baby zur Adoption frei zu geben. Sie möchte ihm ein besseres Leben ermöglichen.



Nora wird von ihrer Klasse gemobbt. Niemand hilft ihr, aus Angst danach selbst gemobbt zu werden. Doch dann entscheidet sich Sarah, Nora zu verteidigen, weil sie die Ungerechtigkeit nicht mehr aushält.

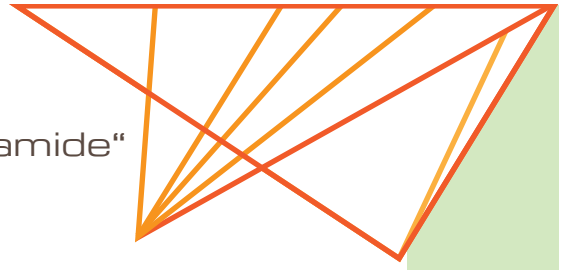
Ein Mann sieht am Bahnhof, wie ein Jugendlicher von einer Gruppe verprügelt wird. Obwohl er alleine ist, schreitet er ein.



2. Kennst du Situationen aus deinem Alltag, in denen Menschen das Wohl anderer vor ihr eigenes Wohl stellen?



3. Haben diese Situationen etwas gemeinsam mit Katniss Entscheidung, für ihre Schwester in die Arena zu gehen? Begründe deine Antwort!



1. Welche Werte leiten Katniss zu ihrer Entscheidung, freiwillig in die Arena zu gehen?

Auf der Kopiervorlage findet ihr einige Beispiele für Werte, die Menschen in ihrem Handeln leiten. Vielleicht fallen euch noch weitere ein?

Bildet aus den Werten eine Wertepyramide:

Der Wert der Katniss am wichtigsten ist, kommt an die Spitze, die nächst wichtigsten darunter usw.



2. Welche Werte leiten die Personen aus den genannten Beispielen in ihren Entscheidungen?

Sucht euch ein Beispiel aus und legt eine entsprechende Wertepyramide.



3. Welche Werte sind dir wichtig?

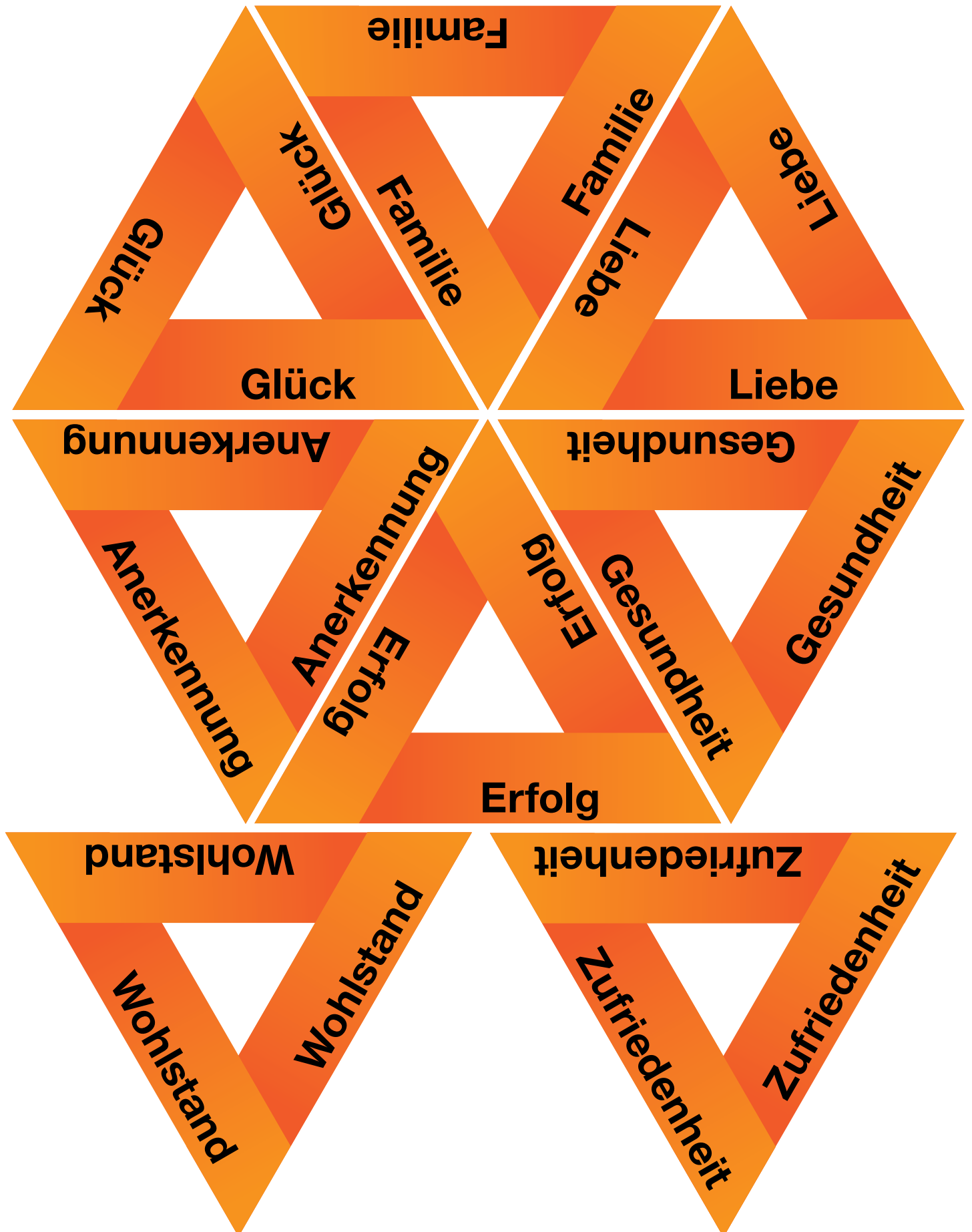
Bilde aus den Werten deine eigene Wertepyramide.

Wenn du mit deiner Wertepyramide zufrieden bist, klebe sie auf.



4. Gib deine Wertepyramide einem Klassenkameraden/einer Klassenkameradin und bitte ihn/sie um ein Feedback.









UNTERRICHTSIDEE 3

Die Ambivalenz zwischen Gut und Böse im eigenen Leben

Distrikt 12 oder Kapitol – Wo leben wir?



KLASSENSTUFE

Eingeschränkt ab Klasse 8

Empfehlung laut Bildungsplan Klasse 9./10.

ZEITRAHMEN

3-4 Doppelstunden (inkl. Einführung)

THEMA

Die Ambivalenz zwischen dem eigenen Lebensstandard und der damit verbundenen Ausbeutung anderer Gesellschaften wahrnehmen.



Wo leben wir?

THEMATISCHER HINTERGRUND

Die ersten beiden Teile der Buch- und Filmreihe *Die Tribute von Panem* zeichnen eine zweigeteilte Welt von Panem: Das reiche, mächtige Kapitol und die armen, unterdrückten Distrikte – Zwei Welten, die gegensätzlicher nicht sein könnten.

Zunächst lernen wir die Welt von Katniss kennen. Wie viele Kinder in Distrikt 12 hat sie bereits früh einen Verlust erlitten: Ihr Vater ist bei einem Mienenunglück gestorben. Sie muss Verantwortung übernehmen und ihre Familie ernähren. Lebensmittel sind in Distrikt 12 kaum vorhanden. Die Menschen leiden unter Hunger. Kinder und Jugendliche sind gezwungen, sich knappe Rationen an Lebensmitteln mit zusätzlichen Losen für die tödlichen Hungerspiele zu erkaufen. Katniss und Gale helfen sich mit Jagen und dem Verkauf der gefangenen Beute. Dies ist jedoch vom Kapitol verboten und sie riskieren, bestraft zu werden.

Die Menschen in Distrikt 12 leben in ständiger Angst vor der Macht des Kapitols. Den Tod haben sie immer vor Augen. Familienväter sterben bei ihrer Aufgabe, Kohle für das Kapitol zu gewinnen. Die schwächsten Glieder der Gemeinschaft werden vom Kapitol in die Hungerspiele geschickt und müssen um ihr Leben kämpfen. Die Angehörigen müssen zusehen, wie das Leid ihrer Kinder als Medienspektakel gefeiert wird. Sie selbst werden gezwungen, die einzelnen Phasen der Spiele zu zelebrieren und sie sich live oder im Fernsehen anzuschauen. Noch dazu müssen sie im Anschluss den oder die Sieger_in feiern, die im schlimmsten Fall das eigene Kind getötet hat.

Die Bewohner_innen des Kapitols feiern diese Grausamkeit ebenfalls als riesiges Medienevent. Allerdings scheinen sie freiwillig daran teilzuhaben – stehen sie auch auf der sicheren Seite. Sie vergnügen sich daran, mit den Tributen mit zu fiebern, sie anzufeuern und Wetten abzuschließen, wer gewinnen wird. Sie feiern die Tribute wie Stars, ohne darüber nachzudenken, dass es sich um reale Kinder handelt, die grausam ihr Leben lassen.

Der Alltag von Menschen, die im Kapitol leben, ist im Gegensatz zum Leben in Distrikt 12 von Überfluss und Künstlichkeit bestimmt. Sie konsumieren Luxusgüter und drücken sich mit bunter, schriller und extravaganter Kleidung aus. Hergestellt werden diese Güter in den Distrikten auf Kosten der dort lebenden Menschen. Lebensmittel sind in Fülle vorhanden und werden nicht als Überlebensgrundlage gesehen, sondern als optische und geschmackliche Genussmittel in den vielfältigsten Variationen konsumiert. Sind Kapitol-Bewohner_innen satt, bevor sie alles probiert haben, trinken sie ein Mittel, um sich übergeben zu müssen und können anschließend weiter essen. Überlebensangst, wie sie den Alltag in Distrikt 12 bestimmt, kennen sie nicht.

Das Kapitol wird zwar als bunt, schrill und sauber gezeichnet, besteht gleichzeitig aber nur aus kalten Farben, kühlen, klaren Formen und schafft damit eine sterile, ungemütliche und künstliche Atmosphäre. Die Stadt besteht aus pompösen, beeindruckenden Häusern und großflächigen Räumen und wirkt dennoch beengend. Die Menschen sind alle extravagant gekleidet, geschminkt und mit unterschiedlichen Frisuren geschmückt. In der Menge wirken sie



jedoch, wie eine einförmige, anonyme Masse ohne jegliche Individualität, die sich rein über ihr Aussehen und ihren Konsum definiert.

Die Landschaft in Distrikt 12 hingegen wird zwar als trist und karg, gleichzeitig aber mit warmen, erdigen Farben und abgerundeten Formen, natürlich, fast schon gemütlich dargestellt. Sie drückt Ruhe, Naturverbundenheit und Weite aus. Die Menschen kleiden sich in einfacher, praktischer Kleidung, Katniss Lieblingskleidungsstück ist die Lederjacke ihres verstorbenen Vaters. In ihrem Überlebenskampf sieht sie keinen Sinn darin, Wert auf ihr Äußeres zu legen. Gerade weil man den Menschen in Distrikt 12 die Härte ihres Lebens ansieht, wirken sie charakterstark, individuell und interessant. Ihr Umgang untereinander ist geprägt durch einen hohen Zusammenhalt, Rücksicht und Hilfsbereitschaft.

METHODISCHE UND DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Pointiert zusammengefasst, zeigt sich für Katniss und die Zuschauer_innen ein Leben im Kapitol wie folgt: eine egoistische, böse Gesellschaft, die die armen Menschen in den Distrikten für ihren Luxus ausbeuten, ohne darüber nachzudenken und sich auf Kosten gequälter, sterbender Kinder bei einem Medienspektakel amüsieren. Zu diesem (vorschnellen?) Schluss kann man neigen, wenn man *Die Tribute von Panem* unreflektiert konsumiert und sich womöglich – wie viele Jugendliche – mit Katniss, Peeta oder Gale identifiziert. Gerade in Kinder- und Jugendfilmen, besonders in US-amerikanischen Filmen ist es üblich, ein Schwarz-Weiß-Bild von Welt, Handlung und Gesellschaft zu zeichnen. Hier liegt aber die Stärke der *Tribute von Panem* Reihe: Ihre Welt und die Charaktere sind genau dies nicht: eindimensional gezeichnet! Diese vorschnell angenommene Eindimensionalität soll mit den Schüler_innen aufgebrochen werden.

Zudem zeigt Panem überspitzt ein dystopisches Gesellschaftsverhältnis, wie wir es selbst in der Konsumgesellschaft leben. Wir in Deutschland stehen für das Kapitol.

Zunächst müssen die Schüler_innen einen emotionalen Eindruck davon bekommen, was es bedeutet, in der jeweiligen Welt zu leben. Über Filmbilder, wie auch über symbolhafte Bilder werden Stimmungen transportiert. Die Unterrichtsidee arbeitet mit Bildern, die an die Filmbilder angelehnt sind. Die Schüler_innen müssen die Symbolsprache, die darin enthaltenen Parallelen zum Film und die transportierten Emotionen entschlüsseln und wiederum in Worte übersetzen.

Sowohl die Filme als auch die Bücher vermitteln auf den ersten Blick den Eindruck, dass die Menschen im Kapitol verachtenswert sind und Distrikt 12 die sympathischere Gesellschaft ist. Gleichzeitig sympathisieren die Schüler_innen mit Katniss, Peeta oder Gale als Hauptprotagonist_innen. Aus dem Kapitol gibt es nur wenige Charaktere, die sympathisch wirken. Auf der anderen Seite bedeutet ein Leben im Kapitol Sicherheit, Luxus und Unbeschwertheit,



Wo leben wir?

während die Menschen in Distrikt 12 mit Unterdrückung, Armut und ständiger Angst kämpfen müssen.

In der Unterrichtsidee sollen sich die Schüler_innen zunächst entscheiden, in welcher Welt sie lieber leben möchten – eine sehr schwierige Entscheidung zwischen inneren und äußeren Werten.

Bereits hier werden sie merken, dass es gar kein so einfaches Schwarz-Weiß-Bild von Panem gibt. Bisher war die Entscheidung jedoch eher hypothetisch und unrealistisch. In einem nächsten Schritt sollen die Schüler_innen allerdings einen Bezug zu ihrer eigenen Lebenswelt herstellen: Wenn man Panem mal mit unserer Gesellschaft vergleicht – Wo leben wir dann eigentlich?

Bei dieser Frage könnten von den Schüler_innen Fragen zur Bezugsgröße kommen: ist sie bezogen auf den Wohnort, unser Land, auf Europa oder die Welt? Geben Sie auf diese Frage keine Antwort und überlassen Sie jedem/jeder Einzelnen zunächst die Entscheidung über die Bezugsgröße.

„Wo leben wir?“ ist für Schüler_innen wahrscheinlich noch schwieriger zu beantworten, als die Frage, wo sie lieber leben möchten. Sie ist mit Schuld und Verantwortung verbunden, keine leicht auszuhaltenden Themen. Die hypothetische Frage hatte dafür den Schutz der Identifikation mit einer der Filmfiguren angeboten. Nun geht es um die eigene Rolle. Gleichzeitig wird die Entscheidung noch sehr mit den negativen oder positiven Gefühlen gegenüber der Filmwelt verbunden sein. Wichtig ist deshalb die Wortwahl: Ein „wir“ deutet an, dass bei jeder Wahl, wir als Kollektiv gemeint sind und sich so negative Gefühle und Verantwortung nicht an der eigenen Person, sondern an mehreren fest machen.

In den Bezugsgrößen persönliches und globales Lebensumfeld erarbeiten die Schüler_innen nach einer spontanen, unreflektierten Positionierung einen realistischen Bezug zu ihrer Lebenswelt.

Als Hausaufgabe sollen die Schüler_innen ihr Lebensumfeld genau betrachten und mit ihren Smartphones Foto-Beweise sammeln, die dafür sprechen, in einer der beiden Welten zu leben. Fotografieren ist eine Ausdrucksweise, die ohne Worte funktioniert. Sie ermöglicht auch Schüler_innen, denen die Formulierung ihrer Gedanken schwerfällt, darzustellen, was sie denken und sehen. Dabei ist es nicht leicht, über ein Foto Eindrücke wider zu spiegeln. Oft erkennen andere nicht, was man selbst darin gesehen hat. Man muss sich genau überlegen, wie eine Situation aufgenommen werden muss, damit andere auch genau den Eindruck vermittelt bekommen, den man selbst einfangen wollte.

Die Schüler_innen sollen bewusst Ausschau nach Beweisen für beide Lebenswelten an den Plätzen halten, an denen sie sich regelmäßig aufhalten - jedoch nicht in ihrem Zuhause. Es wird in ihrem Lebensumfeld Anteile beider Lebenswelten geben. Dies finden sie über die Fotos heraus und muss in der anschließenden Diskussion herausgearbeitet werden.

Wenn es die Möglichkeit gibt, Fotos auszudrucken wäre dies optimal. Fragen Sie die Schüler_innen, ob sie aus den Fotos eine Ausstellung gestalten möchten, die am Ende der Unterrichtsidee mit anderen Klassen geteilt werden kann. Über die Öffentlichkeit bekommen die Fotos und der Prozess für Schüler_innen eine höhere Gewichtung. Sie können

ein Ergebnis ihrer Arbeit, auf das sie stolz sind, präsentieren und sich Rückmeldungen einholen.

Sollte das Ausdrucken der Fotos und eine Ausstellung nicht möglich sein, müssen die Fotos digital in der Klasse gezeigt werden. Dies stellt Sie vor ein organisatorisches und technisches Problem: Jede_r Schüler_innen hat zwei Fotos auf ihrem/seinem Smartphone ausgewählt, die Sie zentral an einer Stelle brauchen. Nutzen Sie hier die Kompetenzen der Schüler_innen. Diese schicken sich täglich Bilder auf ihren Smartphones hin und her – dafür gibt es viele Wege. Am schnellsten für die Schüler_innen und am unaufwendigsten für Sie wird es, wenn Sie die Schüler_innen entscheiden lassen, welches für sie der vertraute und effektivste Weg einer Sammlung ist. Vertrauen Sie darauf, dass die Schüler_innen als Expert_innen angesprochen eine Lösung finden werden und diese auch organisieren. Wichtig ist, dass dieser Weg vorher geklärt wird und allen bekannt ist.

In einem letzten Schritt stellen die Schüler_innen einen globalen Bezug her. Die Arbeitsblätter beschäftigen sich mit der Herstellung der Luxus-Konsumgüter Smartphones, Massenmode und Schokolade, die jede_r Jugendliche selbstverständlich und oft unhinterfragt nutzt. Die wenigsten machen sich darüber Gedanken, dass unter der Herstellung dieser Güter, Menschen und Natur leiden. Wir haben in Deutschland einen Lebensstandard, der vergleichbar ist mit dem im Kapitol: Wir leben im Übermaß und nutzen Luxusgüter auf Kosten anderer. Unsere Konsumgesellschaft wäre ohne die Ausbeutung anderer Menschen nicht möglich. Gleichzeitig ist uns dies i.d.R. nicht bewusst, wir haben kein schlechtes Gewissen, nach zwei Jahren ein neues Smartphone zu kaufen und fühlen uns dabei genauso wenig schlecht, wie die Menschen im Kapitol. In den Diskussionen, in denen es diese Erkenntnis herauszuarbeiten gilt, soll es nicht darum gehen, Schuld zu verteilen und für einen Verzicht zu plädieren. Dies wäre weder zielführend noch möglich. Vielmehr soll ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, dass der Film uns den Spiegel vorhält und wir unser eigenes Verhalten im Film verachten. Es geht darum, Verantwortung zu übernehmen, anstatt zu ignorieren.

Im Idealfall mündet die Unterrichtsidee in einer eigenständig geforderten Aktion der Klasse, mit der sie einen Gegenbeitrag zu dem Thema leisten kann, das sie am meisten bewegt hat. Z.B. über einen Zeitraum nur noch faire Schokolade zu essen, eine Recycling-Aktion für alte Handys und Smartphones zu organisieren oder einen Vertrag der Klasse, das eigene Smartphone mind. 1 Jahr länger zu nutzen, als es uns der 2-Jahres-Rhythmus der Verträge diktiert. Unterrichtsmaterial zum Thema Smartphone finden Sie z.B. auf www.germanwatch.de



KOMPETENZEN

Die Schüler_innen ...

- ... setzen sich über unterschiedliche Symbolsprachen (Bilder, Worte) damit auseinander, was es bedeutet, in Distrikt 12 bzw. im Kapitol zu leben.
▷ **Methodenkompetenz** ▷ **Fachkompetenz**
- ... wenden die erarbeiteten Symbolsprachen kritisch auf ihr Lebensumfeld an.
▷ **Methodenkompetenz** ▷ **Fachkompetenz**
- ... üben, sich mithilfe von Fotografie auszudrücken und ihre Gedanken über das Anfertigen von Fotos zu transportieren.
▷ **Methodenkompetenz** ▷ **Sozialkompetenz**
- ... finden gemeinsam eine Lösung für ein technisches und organisatorisches Problem, in dem sie ihre medien-technischen Kompetenzen einbringen.
▷ **Sozialkompetenz** ▷ **Medienkompetenz**
- ... erkennen, dass sowohl in der Filmreihe *Die Tribute von Panem*, in ihrem direkten Umfeld, als auch in der Gesellschaft Gutes und Böses meist in Ambivalenz zueinander steht und es diese auszuhalten gilt.
▷ **Fachkompetenz** ▷ **Sozialkompetenz**
- ... erfahren, dass der Konsum von Luxusgütern in einer Konsumgesellschaft i.d.R. auf Kosten derjenigen geschieht, die die Güter kostengünstig herstellen müssen.
▷ **Sozialkompetenz** ▷ **Fachkompetenz**
- ... entwickeln in mehreren Schritten eine reflektierte Position über ihre eigene Verantwortung in diesem Machtverhältnis.
▷ **Selbstkompetenz** ▷ **Sozialkompetenz** ▷ **Fachkompetenz**



ES GEHT LOS...

Jeweils 10 Bilder Distrikt 12 / Kapitol –
am Ende des Heftes vorsichtig heraus- und einzeln ausgeschnitten¹

Bilder an gegenüberliegenden (Metaplan-) Wänden aufgehängt:
eine Wand mit einer Kapitol-Collage / eine Wand mit einer Distrikt 12-Collage

2 große Plakate oder 4 A3-Blätter

Kreppband – als Meinungslinie auf den Boden geklebt von einer Bilderwand zur anderen
ein rotes Blatt Papier mit einem großen aufgemalten X zum Kennzeichnen der verbotenen Mitte

4 Permanent-Marker, einige Kugelschreiber

ABLAUF

Die Schüler_innen schauen sich die beiden Bilderwände an.

Die Lehrperson erklärt dazu:

- „Die Fotos stammen zwar nicht aus den Filmen, sollen aber das Leben in Distrikt 12 bzw. dem Kapitol symbolisieren.
- Schaut euch die Bilder an.
- Seid Ihr damit einverstanden, dass diese Bilder in Distrikt 12 bzw. dem Kapitol aufgenommen worden sein könnten?
- Stört euch ein Bild in der Sammlung? Wenn ja, wieso?“

Die Klasse entscheidet ggf. gemeinsam, ob das Bild hängen bleiben kann oder abgenommen werden soll. (Bei Einsatz der Collagen nicht möglich!)

Die Klasse sammelt gemeinsam auf einem Plakat / 2 A3-Blättern Begriffe, die die Lebensumstände, den Alltag, Berufe, die Kleidung, typische Eigenschaften, Landschaften, Farben usw. in Distrikt 12 beschreiben. Hinweise finden sie auf den Bildern. Eigene Ergänzungen basierend auf den Film- oder Buchkenntnissen sind erwünscht.

Ein zweites Plakat mit Begriffen, die das Leben im Kapitol beschreiben, wird auf die gleiche Weise angefertigt. Beide Plakate werden zu den jeweiligen Bildern gehängt und durch Abschreiben oder Abfotografieren für alle Schüler_innen gesichert.

Hinweis: Auf Seite 61 finden Lehrpersonen Lösungsmöglichkeiten.

FRAGESTELLUNG

Sieht das Leben in Distrikt 12 aus, wie auf den Bildern?

Sieht das Leben im Kapitol aus, wie auf den Bildern?

Was bedeutet es, in Distrikt 12 zu leben?

Was bedeutet es, im Kapitol zu leben?

¹Alternativ: Auf unserer Internetseite stehen zwei Dateien mit Collagen aller Bilder zum Download bereit, die per Beamer oder Interaktivem Whiteboard gezeigt werden können

Wo leben wir?

FRAGESTELLUNG

ABLAUF

Wo würdest du lieber leben: in Distrikt 12 oder dem Kapitol?

Die Lehrperson fragt in die Klasse: „Wo würdest du lieber leben: in Distrikt 12 oder dem Kapitol? Stellt euch vor die jeweilige Bilderwand.“

Die Schüler_innen versammeln sich vor der entsprechenden Wand.

Sie tauschen sich erst innerhalb der Gruppe über ihre Entscheidung aus.

Anschließend fragt die Lehrperson einige Schüler_innen, wieso sie auf der jeweiligen Seite stehen.

Im Idealfall stehen auf beiden Seiten Schüler_innen – die Moderation kann dann in eine Diskussion zwischen den beiden Positionen übergehen.

Sollte dies nicht der Fall sein, kann die Lehrperson sich selbst auf die nicht gewählte Seite stellen und ein Diskussionsgegenüber darstellen. Dies funktioniert nur, wenn die Lehrperson die eingenommene Position auch authentisch vertreten kann.

Wo leben wir? Gleicht unser Leben eher einem Leben in Distrikt 12 oder im Kapitol?

Die Lehrperson fragt: „Wo leben wir? Gleicht unser Leben eher einem Leben in Distrikt 12 oder im Kapitol?“

Die Schüler_innen positionieren sich auf der Linie. Die Mitte ist verboten. Sie müssen sich für eine Seite entscheiden, dürfen sich aber der Mitte und somit einem Unentschieden annähern.

Die Schüler_innen markieren auf dem Kreppband ihre Position mit ihren Initialen.

Die Lehrperson fragt einige Schüler_innen nach der Begründung für ihre Position und lässt die Befragung in eine Diskussion münden.

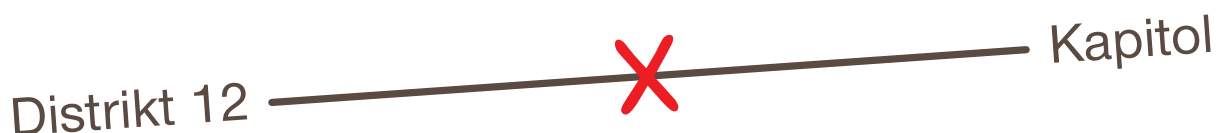
Auch hier kann die Lehrperson bei Bedarf authentisch eine konträre Position einnehmen.

Am Ende der Stunde wird das Kreppband so abgenommen und wieder auf die Rolle aufgewickelt, dass es in einer späteren Stunde erneut aufgeklebt werden kann.

Arbeitsblatt „Sammele Beweise“ – 1 Kopie pro Schüler_in

Wo lebst du? In Distrikt 12 oder dem Kapitol?

Die Schüler_innen erkunden ihr Lebensumfeld (Schulweg, Wohnviertel...) nach Anteilen, die sie an ein Leben in Distrikt 12 oder im Kapitol erinnern. Sie fotografieren die entsprechenden Orte, Situationen und Eindrücke mit ihren Smartphones.



je Schüler_in ein Foto für Distrikt 12 und eines für das Kapitol
entweder ausgedruckt oder digital (siehe nachfolgenden Ablauf)

Bei ausgedruckten Fotos: 2 Stellwände
Bei digitalen Fotos: Laptop und Beamer / Interaktives Whiteboard
Evtl. Speicherstick / Internet

ABLAUF

Alle Schüler_innen wählen aus ihren Fotos ein Bild aus, das sie an ein Leben in Distrikt 12 erinnert und ein Bild, das sie mit einem Leben im Kapitol assoziieren.

Die Fotos müssen gesammelt werden, um sie im Plenum gemeinsam anzuschauen.

Wenn es die Möglichkeit gibt, dass alle Schüler_innen zwei Bilder ausgedruckt mitbringen, können zwei Fotoausstellungen gestaltet werden. Dies hat den Vorteil, dass die Ausstellung auch für Schüler_innen anderer Klassen geöffnet werden kann.

Alternativ können die Fotos in zwei Fotoshows per Computer und Beamer oder in zwei Fotocollagen auf einem Interaktiven Whiteboard gezeigt werden.

Dazu müssen alle Fotos auf einem Computer in zwei verschiedenen Ordnern gesammelt werden. Es gibt unterschiedliche Wege, die Fotos von den Smartphones der Schüler_innen auf einen Computer zu schicken: Internet, Bluetooth, Infrarot-Schnittstellen, Dropbox, Whats-App, Email usw.

Besprechen Sie das Problem vor der Hausaufgabenstellung mit den Schüler_innen. Sie schicken sich wahrscheinlich täglich Fotos zwischen ihren Smartphones hin und her. Fragen Sie die Schüler_innen, welcher Weg ihnen vertraut ist und welchen sie für geeignet und effektiv halten, um die Fülle an Fotos zu sammeln. Einigen Sie sich auf einen Weg und bitten 2 Schüler_innen die Sammlung zu übernehmen. Stellen Sie sicher, dass jede_r Schüler_in weiß, wie und zu wem sie/er ihre/seine Fotos bis wann schicken soll.

Im Unterricht werden alle Fotos beider Sammlungen gemeinsam angeschaut. Angefangen wird mit der Lebenswelt, die die meisten Schüler_innen in der vorherigen Übung für ihre Lebenswelt vermutet hatten.

Die Schüler_innen sowie die Lehrperson können Nachfragen zu den einzelnen Bildern stellen.

Anschließend wird im Plenum über die Bilder diskutiert.

Abschließend versuchen die Schüler_innen im Plenum die Frage erneut zu beantworten: Wo leben wir: in Distrikt 12 oder im Kapitol? Was sagen die Fotos?

FRAGESTELLUNG

**Wo leben wir?
Veranstaltet eine Foto-
ausstellung!**

**Wo leben wir?
Was sagen die Fotos?**

Wo leben wir?

Arbeitsblatt „Die Herstellung von...“ (S. 70) – 1 Kopie pro Schüler_in (nur bei Bedarf)

Arbeitsblatt „Verantwortung“ (S. 63) – 1 Kopie pro Schüler_in

Arbeitsblatt „Smartphone“, „Schokolade“ und „Massenmode“ (S. 64-69) – 1 Artikel pro Schüler_in – alle 3 Artikel gleichmäßig verteilt

FRAGESTELLUNG

ABLAUF

**Die Herstellung von...
einem Smartphone,
Schokolade,
Massenmode.**

**Unter welchen Bedingungen werden die Produkte hergestellt?
Welche davon bewegen euch am meisten?**

Was hat euer Artikel mit den *Die Tribute von Panem* Filmen zu tun?

Was hat der Artikel mit dir selbst zu tun?

Die unterschiedlichen Artikel werden auf die Schüler_innen verteilt. Sie können durch aktuelle Artikel ergänzt oder ersetzt werden.

Mögliche Themen wären: Arbeitsbedingungen in beliebten Firmen (z.B. Amazon), Steuerskandale von amerikanischen Firmen die bei Jugendlichen beliebt sind (z.B. Starbucks, Amazon, Apple), Nahrungsarmut in Deutschland usw.

Die Schüler_innen lesen den Artikel und tauschen sich zunächst in Zweiergruppen darüber aus. Je nach Jahrgangsstufe und Leistungsstärke der Klasse kann dazu das Arbeitsblatt „Die Herstellung von...“ auf S. 70 unterstützen. Es stellt gezielte Fragen und hilft, wichtige Informationen herauszufiltern.

Anschließend finden sich die Schüler_innen in Vierergruppen zusammen, deren Artikel das gleiche Thema behandelt. Sie tauschen sich kurz über ihre zuvor erarbeiteten Antworten und Gedanken aus.

Anschließend diskutieren sie über das Arbeitsblatt „Verantwortung“ auf S. 63 Parallelen zur *Die Tribute von Panem* Filmreihe sowie den Bezug des Artikels zu ihrem eigenen Leben.

die Kreppband-Meinungslinie mit den Initialen der Schüler_innen erneut auf den Boden geklebt

ein rotes Blatt Papier mit einem X für die verbotene Mitte

zwei Schilder zum Kennzeichnen der Enden – Leben im Kapitol/ Leben in Distrikt 12

Wo leben wir? Im Kapitol oder Distrikt 12?

Hat sich deine Meinung geändert? Wieso?

Die Schüler_innen positionieren sich erneut auf der Linie zwischen Kapitol und Distrikt 12.

Sie vergleichen ihre aktuelle Position mit ihrer Position zu Beginn der Unterrichtsidee. Durch die Lehrperson moderiert, reflektieren die Schüler_innen, ob sich durch die Unterrichtsidee ihre Meinung geändert hat und begründen ihre Meinungsänderung oder die Bestätigung der vorherigen Meinung.



LÖSUNG BRAINSTORMING

Für die Lehrperson: Mögliche Begriffe für das Brainstorming

Kapitol

Bunte, schrille Kleidung

Medienspektakel

Massenveranstaltungen

Luxus

Extravaganz

Essen im Überfluss

Konsum

Enge

Großstadt

Oberflächlichkeit

Existenzielle Sicherheit

Strukturiert

Klare Formen

Kalte Farben

Gleichförmige Individualität

Aussehen als Wert

Kälte

Tot als Spektakel

Lautstärke

Distrikt 12

Kohleabbau

Triste Landschaft

Arbeiter

Hunger

Unterdrückung

Dreck

Aufgetragene oder praktische Kleidung

Weite

Natur

Wald

Tot als Verlust

Überlebensangst

Familie

Zusammenhalt

Jagen

Warme Farben

Bedroht-Sein als Lebensgefühl

Ruhe

Leben wir in Distrikt 12 oder im Kapitol?

In der Klasse habt ihr erarbeitet, wie Menschen in Distrikt 12 leben und wie ein Leben im Kapitol aussieht. Wenn man Panem mal mit unserer Gesellschaft vergleicht...

Wo leben wir dann eigentlich?

**Gleicht dein Umfeld dem von Katniss in Distrikt 12?
Oder lebst du wie ein/e Bewohner/in des Kapitols?**



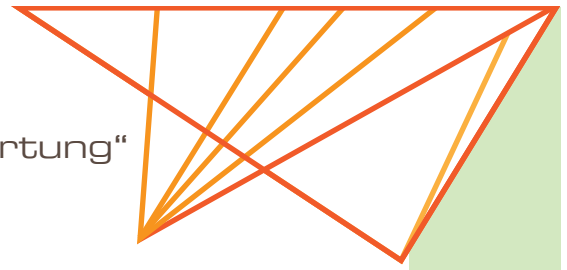
1. Halte in deinem täglichen Umfeld – auf deinem Schulweg, in deinem Wohnort oder dort, wo du dich gerne aufhältst – Ausschau nach Orten, Situationen oder Eindrücken, die dich an Distrikt 12 oder das Kapitol erinnern.

Halte alles mit deinem Smartphone fest. Mache mind. sechs verschiedene Bilder (3x Distrikt 12, 3x Kapitol)



2. Wähle aus deinen Bildern je ein Distrikt 12 und ein Kapitol Bild aus, die du der ganzen Klasse zeigen willst. Behalte die anderen Bilder noch, falls du dein Bild nochmal austauschen möchtest.





**1. Tauscht euch zu zweit über den Artikel aus.
Um was geht es?**

2. Schließt euch mit einer andere Gruppe zusammen, die den gleichen Artikel gelesen hat.



Diskutiert folgende Fragen und formuliert gemeinsam Antworten:

a. Was hat der Artikel mit *Die Tribute von Panem* zu tun?



b. Was hat der Artikel mit euch zu tun?



Was kostet dein Handy wirklich?

Handys und andere elektronische Geräte haben unser Leben in vielerlei Hinsicht verbessert. Aber für die Menschen, die diese Produkte herstellen, sieht das ganz anders aus. Um die Preise so niedrig wie möglich zu halten, haben Elektronikunternehmen ihre Produktion in Länder verlagert, in denen Löhne niedrig und Umweltgesetze nicht so streng sind. In diesen Ländern landet auch ein Großteil des Elektronikmülls.

Vergiftungen

ArbeiterInnen in der Elektronikindustrie sind stärkeren Giften ausgesetzt als Beschäftigte in der chemischen Industrie.

Lange Arbeitszeiten

In vielen Fabriken in Asien betragen die Arbeitszeiten zehn bis zwölf Stunden täglich an sechs oder sieben Tagen pro Woche, da häufig Überstunden erzwungen werden.

Niedrige Arbeitslöhne

In den meisten Fabriken können die ArbeiterInnen trotz Überstunden kaum von ihrem Lohn leben.

Keine Gewerkschaften

In China zum Beispiel, wo die meisten IT-Geräte hergestellt werden, gibt es keine richtigen Gewerkschaften, die die Rechte der ArbeiterInnen schützen. Ohne Gewerkschaften ist es aber kaum möglich, die Arbeitsbedingungen zu verbessern.

Kriegerische Konflikte

Der Abbau von Metallen, die für die Herstellung von Handys benötigt werden, hat in Ländern wie der Demokratischen Republik Kongo in Afrika Konflikte und Kriege angeheizt.

Verlust der Lebensgrundlagen

In Südafrika werden Dorfbewohner oft dazu gezwungen, ihr Ackerland aufzugeben – ohne angemessene Entschädigung. Dort entstehen neue Minen, in denen Metalle für die Herstellung von Computern abgebaut werden. In Sambia verschmutzen Kobalt-Minen das Land und das Wasser der angrenzenden Gemeinden. Das Metall wird für die Herstellung von wiederaufladbaren Batterien verwendet.

Giftmüll

Werden alte Handys nicht richtig recycelt, können giftige Substanzen wie Arsen und Blei das Grundwasser und die Luft verschmutzen. Ein Großteil dieses Elektronikmülls wird in arme Länder exportiert, die keine so strengen Umweltgesetze haben.



Hast Du Das gewusst?

In Europa besitzen mehr als 95 % der Jugendlichen ein Handy.

Jedes Jahr werden allein in Europa über 160 Millionen Handys ausrangiert, oft wurden sie nur für ein oder zwei Jahre genutzt.

In 2011 wurden weltweit mehr als 1,5 Milliarden Handys verkauft – über 11 % mehr als 2010.

Das Arbeitsblatt zeigt einen Ausschnitt aus dem Flyer *Was kostet Dein Handy wirklich* von **Germanwatch**. Über den QR-Code könnt ihr euch den ganzen Flyer anschauen und nachlesen, was ihr selbst oder als Klasse tun könnt, um eure Handy- und Smartphone-Nutzung fairer zu gestalten.



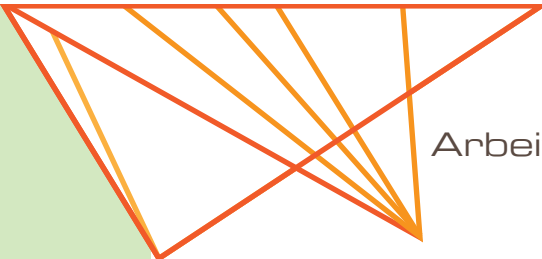
<http://germanwatch.org/de/download/7284.pdf>



Germanwatch will erreichen, dass Elektronikfirmen faire und nachhaltige IT-Geräte herstellen – vom Design der Geräte über den Abbau der Rohstoffe, von der Herstellung bis zur Entsorgung des Elektroschrotts. Eine lange Nutzung von Geräten ist ein wichtiges Ziel. Dafür braucht **Germanwatch** sowohl Vorreiterinitiativen als auch eine politische Rahmensetzung.

„*Hinsehen, Analysieren, Einmischen*“ – unter diesem Motto engagiert sich Germanwatch für globale Gerechtigkeit und den Erhalt der Lebensgrundlagen und konzentriert sich dabei auf die Politik und Wirtschaft des Nordens mit ihren weltweiten Auswirkungen. Die Lage der besonders benachteiligten Menschen im Süden bildet den Ausgangspunkt ihres Einsatzes für eine nachhaltige Entwicklung.

www.germanwatch.org



Arbeitsblatt „Massenmode“

Was denkt Ihr, wie viele Klamotten ihr pro Jahr kauft?



Schätzungsweise werden das so zwischen 40 und 70 Kleidungsstücke sein – wenn ihr denn dem deutschen Durchschnitt entspricht.

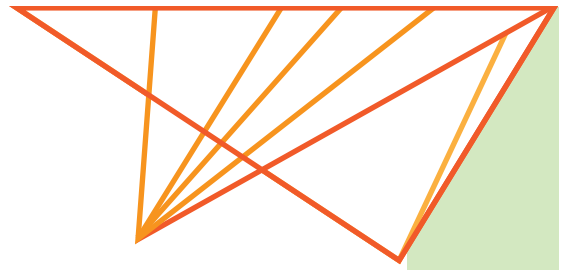
Ein Großteil dieser Kleidung besteht aus Baumwolle, die unter Einsatz von viel Bewässerung, Dünger und Pestiziden angebaut wurde. Dabei riskieren die Bauern oft auch ihre Gesundheit, ohne dafür einen ordentlichen Lohn zu bekommen, da sie von Weltmarktpreisen abhängig sind.

Danach wird die Baumwolle um die halbe Welt transportiert bis sie als Jeans bei uns im Laden landet. Sie wird in einem Land versponnen, im nächsten Land mit giftigen Chemikalien gefärbt, woanders von billigen Arbeitskräften zusammengenäht und dann hier verkauft.



Da weltweit ein großer Wettbewerb herrscht wird meist auf den Preis geachtet, weniger auf die Umwelt und die Menschen, welche die Kleidung produzieren. So ist es trotz riesiger Transportwege und entsprechender Transportkosten immer noch günstiger, in Niedriglohnländern zu produzieren als in Deutschland oder Europa.

Während wir uns mehrmals im Jahr mit neuer Saisonmode ausstatten bleiben die ProduzentInnen arm und die Ressourcen werden ausgebeutet.



Arbeitsbedingungen

Habt ihr schon mal auf das kleine Schildchen in Eurer Jeans oder Eurem T-Shirt geguckt? Dort steht sicherlich „Made in China“ oder ähnliches!

Textilien werden vor allem in Asien gefertigt, weil dort die Löhne extrem gering sind und die Arbeitsbedingungen von den großen Firmen bestimmt werden, die ArbeiterInnen dürfen sich meist nicht selber organisieren und Forderungen stellen. So müssen sie, meist junge Frauen, in der Regel 10-14 Stunden am Tag arbeiten, haben nur wenige Pausen, keine soziale Sicherheit und eine extrem schlechte Bezahlung.

Der „Mindestlohn“ der gezahlt wird reicht kaum zum überleben und so sind sie auf weitere Überstunden angewiesen und arbeiten sich im wahrsten Sinne des Wortes kaputt. Zwar sprechen die großen Firmen von eigenen Sozialstandards und ihrer „Corporate Social Responsibility“ aber selten wird die unabhängig überwacht und garantiert wesentliche Verbesserungen.



Das Arbeitsblatt zeigt Auszüge des Artikels *Wir konsumieren Textilien* der Internetseite: www.konsumensch.net



<http://www.konsumensch.net/textilKonsum.html>



Leute, die keine Schokolade mögen, muss man suchen: Schokocreme aufs Frühstücksbrötchen, Kakaogetränke und Schokoriegel als Pausensnacks – wer möchte darauf schon verzichten?



Handel mit Kakao

Heute wird in ca. 50 tropischen Ländern Kakao produziert. Mehr als 80 Prozent der Gesamternte stammt allerdings nur aus 5 Ländern: der Elfenbeinküste, Brasilien, Ghana, Indonesien und Malaysia. Der größte Teil der Ernte wird als Rohkakao in die Industrieländer exportiert. Der Kakaomarkt ist einer der instabilsten der Welt und extremen Preisschwankungen unterworfen. Am schlimmsten von Preisschwankungen betroffen sind Kleinbauern und Lohnarbeiter. Auch bei anderen Bestandteilen der Schokolade gibt es diese Probleme, etwa beim Zucker.

Kinderarbeit im Kakaoanbau

Kein Ende in Sicht?

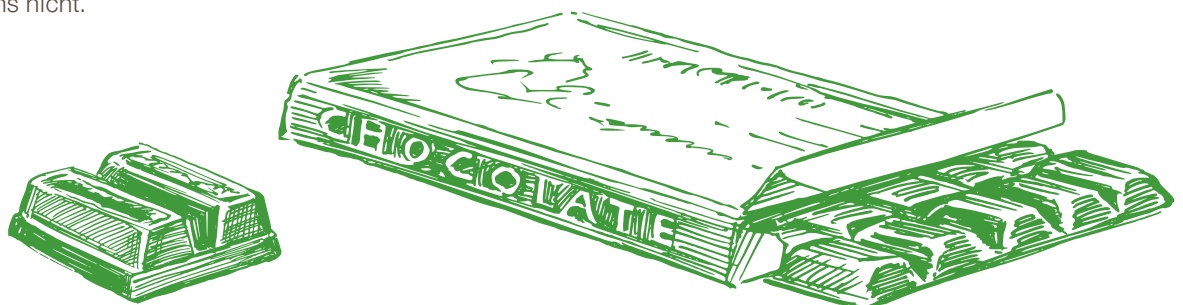
Leider gibt es immer wieder Berichte über Kinderarbeit auf westafrikanischen Kakaoplantagen. Auch die Schokoladenindustrie hat das Problem erkannt und versprach die Kinderarbeit und Kinderhandel in Ghana und der Elfenbeinküste bis 2005 zu beseitigen. Sie starteten verschiedene Projekte zur Bekämpfung der ausbeuterischen Kinderarbeit.

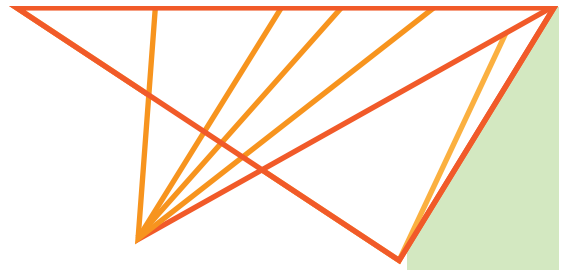
Projekte verfehlten das Ziel

Nach wie vor werden Kinder aus Burkina Faso und Mali nach Ghana und vor allem in die Elfenbeinküste meist unter falschem Vorwand verkauft oder sogar entführt. Die von der Schokoladenindustrie initiierten Projekte wurden vor allem dafür benutzt, noch mehr Kakao in kürzerer Zeit zu ernten und zu verkaufen. Leider verzichtete man darauf, durch begleitende soziale Projekte die Situation der Kinder zu verbessern und führte die Projekte nur auf einzelnen Plantagen durch.

Ausbeuterische Kinderarbeit gibt es immer noch

Auf den Kakaoplantagen müssen die Kinder weit weg von ihrem Zuhause meist vier bis acht Stunden am Tag arbeiten, anstatt die Schule regelmäßig zu besuchen. Das Unkraut jäten und die Verladung der Kakaofrüchte ist für sie sehr anstrengend und viele klagen daher über Schmerzen. Außerdem sind die Kakaofelder mit starken Pestiziden bespritzt. Und trotzdem essen, schlafen oder Arbeiten viele Kinder in der unmittelbaren Nähe. Oft passieren schlimme Unfälle mit den Macheten, die sie zum Ernten der Früchte benutzen. Schutzkleidung gibt es nämlich meistens nicht.





Zucker

Ein zuckersüßer Genuss für die Einen - Schwere Arbeit für die Anderen

Wie kommt das? Zwar ist Zucker einer der wichtigsten Rohstoffe weltweit und führt zu großen Gewinnen, trotzdem schaffen es viele Bauern und Plantagenarbeiter nicht davon zu überleben. Vor allem die niedrigen, aber auch unbeständigen Preise bereiten ihnen Schwierigkeiten.



Milch

Ist Hochleistung wirklich so KUHL?

In den letzten Jahren kommt es immer wieder zu wütenden Protesten von deutschen Bauern gegen die niedrigen Milch-Preise. Diese reichen bei Weitem nicht aus, um die Produktionskosten zu decken. Die Folge: viele kleine Betriebe müssen schließen. Überleben können eigentlich nur Großbetriebe mit so genannten Hochleistungskühen – also Kühen, die möglichst viel Milch in möglichst kurzer Zeit produzieren. Dies wird erreicht durch das Futter: Neben Heu fressen diese Kühe täglich bis zu 11 Kilo Kraftfutter. Dies besteht meistens aus genmanipuliertem Soja. Leider verträgt jedoch ein Kuh-Magen nicht diese Mengen. Die Folge sind oft Magenkrankheiten und Entzündungen an den Eutern.

Genmanipuliertes Futter aus Südamerika

Zu den Hauptanbaugebieten von genmanipulierten Sojabohnen gehört Südamerika. Weil die Sojabohnen auf riesigen Plantagen angebaut werden, gab es in den vergangenen Jahren viel Streit, wem welches Land gehört. Zum Beispiel wurden in Brasilien viele Kleinbauern von ihren eigenen Feldern vertrieben und verloren Hof und Haus. Durch das Sojafutter produzieren die Großunternehmen mehr Milch, als in den Supermärkten in Deutschland und in der EU überhaupt verkauft werden kann.

Zuviel Milch- trotzdem Profit?

Seit 1984 beschränkt die EU die Überproduktion der Konzerne durch eine sogenannte Milchquote und legt damit fest wie viel Milch in den einzelnen Ländern produziert werden darf. Überschreitet ein Betrieb diese Grenze so muss er sogar hohe Strafen bezahlen. Das Problem an dieser Regelung ist aber, dass diese Grenze wesentlich höher liegt, als das was die Menschen an Milch wirklich kaufen. So lohnt es sich für riesige Betriebe nach wie vor, über dem tatsächlichen Verbrauch der Milch zu produzieren. Denn: Die überschüssige Milch wird von der EU abgekauft.

Und wohin dann mit der ganzen Milch?

Die wird oft nach Afrika geschifft. Damit sie nicht sauer wird, wird sie zu Milchpulver verarbeitet. Der Unterschied zwischen dem billigen Weltmarktpreis und dem EU- Preis wird von der EU gezahlt (Exportsubventionen). Damit machen dann Exportunternehmen große Geschäfte. Die afrikanischen Milchbauern gehen leider leer aus. Sie können mit den günstigen Preisen nicht mithalten und verlieren ihre eigenen Milchbetriebe, müssen Kühe verkaufen und lange Strecken in die Stadt fahren. Weil sich der Gewinn dadurch immer weiter verkleinert, geben manche Bauern auf. Sie ziehen in die Stadt und verlassen ihr Leben auf dem Land.

Das Arbeitsblatt zeigt Auszüge des Artikels *Schokolade – und was ist daran fair* der Internetseite: www.jugendhandeltfair.de

Über den QR-Code oder über den Link könnt ihr den vollständigen Artikel lesen und euch über fairen Handel informieren.



<http://web617.webbox220.server-home.org/index.php?id=22>



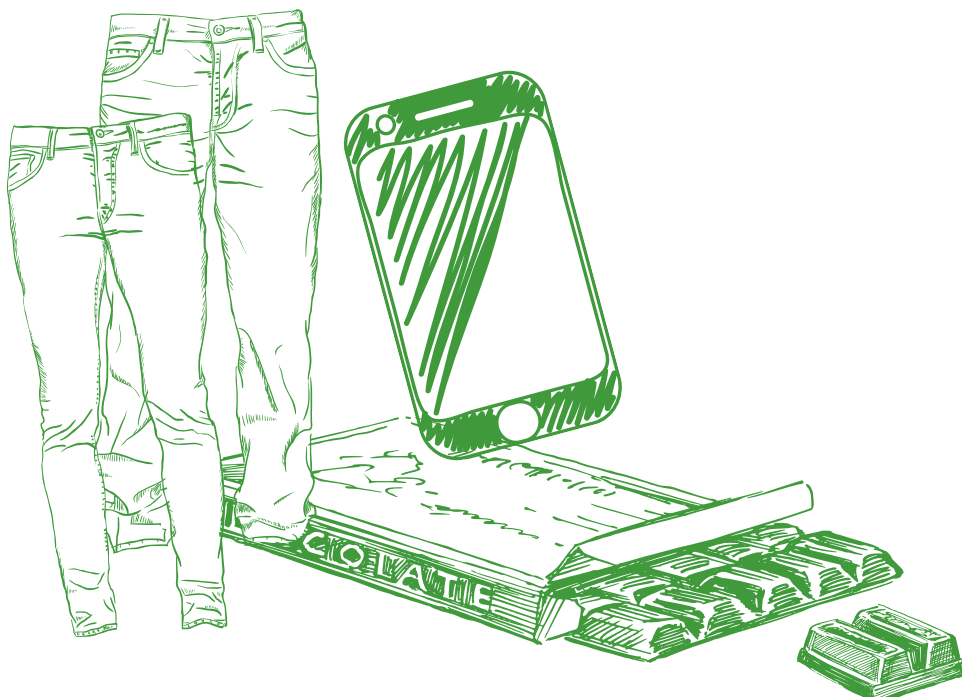
Smartphones sind super praktisch! Schokolade ist richtig lecker!
Ein voller Kleiderschrank bietet viel Auswahl!

Doch weißt du, wie Smartphones, Schokolade und Massenmode hergestellt werden?

- 1. Lies dir den Artikel zur Herstellung eines Produkts durch.
Um welches Produkt geht es in deinem Artikel?**

Arbeitet zu zweit:

- 1. Wo und von wem wird das Produkt hergestellt?**
- 2. In dem Artikel wird erklärt, unter welchen Bedingungen Menschen das Produkt herstellen müssen. Welche drei Arbeitsbedingungen haben euch besonders bewegt?**
- 3. Werden auch Auswirkungen auf die Natur genannt?
Wenn ja: Nennt diejenigen, die euch am meisten beschäftigen.**
- 4. Wie gehen wir in Deutschland mit dem Produkt um?
Was sagt der Artikel?**



UNTERRICHTSIDEE 4

Ressourcen für die eigene Wertetreue
entdecken und entwickeln

Hat sich Katniss vom Kapitol kaufen lassen?



KLASSENSTUFE

Empfehlung laut Bildungsplan Klasse 10+

ZEITRAHMEN

3 Doppelstunden (inkl. Einführung)

THEMA

Ressourcen für die eigene Wertetreue entdecken und entwickeln



Hat sich Katniss

THEMATISCHER HINTERGRUND

Auch wenn sich Katniss gerne unauffällig und regelkonform verhalten möchte, um ihre Familie vor der Macht des Kapitols zu schützen, entscheidet sie sich in *The Hunger Games* situationsbedingt immer wieder, teilweise unbewusst Widerstand gegen das Kapitol zu leisten.

Bereits der Tod ihres Vaters und der Hunger ihrer Familie veranlassen sie dazu, gegen die Verbote des Kapitols zu verstoßen: Um ihre Familie zu ernähren, geht sie jagen und verkauft einen Teil der erbeuteten Tiere an andere hungerleidende Familien. Beides ist verboten.

Als ihre kleine Schwester bei den Hungerspielen ausgelost wird und Katniss klar wird, dass Prim keine Überlebenschance hat, meldet sie sich freiwillig an ihrer Stelle. Eine freiwillige Teilnahme ist bei den Hungerspielen zwar erlaubt, wird allerdings nur von ehrgeizigen *Karrieros* in Anspruch genommen, die sich profilieren möchten. Sich freiwillig zu melden, um eine jüngere und schwächere Person zu beschützen, ist nicht vorgesehen. Sinn der Hungerspiele ist es, den Distrikten zu zeigen, dass sich Widerstand gegen das Kapitol nicht lohnt, weil dieses stärker ist. Präsident Snow möchte der Gesellschaft zeigen, dass sie nichts dagegen tun können, wenn er ihnen genau die Mitglieder entreißt, die sie eigentlich beschützen müssten. Mit Katniss Aktion, widerlegt sie aber genau dies: Sie zeigt ganz Panem, dass es möglich ist, die Spielregeln des Kapitols zu durchbrechen. Gleichzeitig bescheinigt sie dem Kapitol damit, wie unmenschlich, ungerecht und grausam es ist, Familien auseinander zu reißen und Kinder dem Tode zu weihen.

Zeitangabe der Szene im Film: 00:10:28 – 00:18:09

Szene im Buch: S. 24 - 30

Dass sie dieses Zeichen nur unbewusst gesetzt hat, bestätigt sie indirekt in einem Gespräch mit Peeta in der Nacht vor den Hungerspielen. Beide können nicht schlafen und begegnen sich auf dem Dach des Trainingslagers – dem einzigen Ort im Kapitol, in dem sie ungehört miteinander sprechen können. In diesem Dialog spricht Peeta aus, dass er dem Kapitol beweisen möchte, dass sie ihn nicht besitzen. Er möchte er selbst bleiben und nicht zu einer Spielfigur des Kapitols werden, selbst wenn er andere Kinder töten muss, um zu überleben. Katniss erwidert darauf, dass sie sich solche Gedanken nicht erlauben könne. Sie will überleben, um sich weiter um ihre Schwester kümmern zu können.

Zeitangabe der Szene im Film: 56:29 – 58:32

Szene im Buch: S. 159 – 161

Doch während der Hungerspiele kommt es schon bald zu einer weiteren Situation, in der sie ohne nachzudenken Widerstand leistet. Rue, mit der sie sich in der Arena verbündet und anfreundet, wird von einem Konkurrenten umgebracht. Rue ist der jüngste Tribut der Hungerspiele und hat trotz ihres Schicksals immer ein freches und fröhliches Lächeln auf den Lippen. Sie strahlt jederzeit Leichtigkeit aus und erinnert Katniss an ihre Schwester.

Der Tod von Kindern gehört für das Kapitol zum perfiden Spiel dazu. Vorgesehen ist, bei den Morden zuzuschauen und diese als Sieg für einen anderen Tribut zu feiern, nicht das gefallene Kind zu betrauern. Im Buch werden die Leichen sofort von einem Hovercraft¹ abtransportiert – aus den Augen, aus dem Sinn. Rue stirbt hingegen in Katniss Armen, singend und weinend in den Tod begleitet von ihrer Freundin. Dies allein verleiht Rue anders als vom Kapitol

kaufen lassen?

vorgesehen, menschliche Würde und ihrer Ermordung eine unmenschliche Grausamkeit. Im Anschluss bettet Katniss Rue auf Blumen und legt ihr einen kleinen Strauß in die gefalteten Hände. Mit dieser rituellen Geste verleiht sie Rue auch nach ihrem Tod Menschenwürde und Achtung, indem sie an Rues Unschuld erinnert.

Zeitangabe der Szene im Film: 1:37:08 – 1:42:00

Szene im Buch: S. 261 - 266

Eine letzte Widerstandshandlung unternimmt Katniss in der Schlusszene der Hungerspiele. Der Spielmacher ändert die Spielregeln während der Spiele zwei Mal. Gab es bisher immer nur einen Sieger oder eine Siegerin der Spiele, erklärt der Spielmacher, dass zwei Tribute die Arena lebend verlassen dürfen, wenn sie beide aus dem selben Distrikt stammen. Diese Regeländerung veranlasst Katniss dazu, Peeta aufzusuchen und sich mit ihm zu verbünden. Als am Ende der Spiele tatsächlich nur noch Katniss und Peeta übrig bleiben, wird mit einem lapidaren Satz verkündet, dass die vorherige Regeländerung zurück genommen wird. Die Spiele sind erst vorbei, wenn einer der beiden den anderen umbringen wird. Nach einem kurzen Schockmoment fordert Peeta von Katniss, ihn zu töten, das Kapitol müsse einen Sieger bekommen. Katniss widerspricht Peeta. Sie holt eine Hand voll giftiger Beeren aus ihrer Tasche² und bittet Peeta, ihr zu vertrauen. Sie gibt ihm die Hälfte der Beeren und sie verständigen sich mit Blicken und wenigen Worten, dass sie beide gleichzeitig die Beeren essen werden. Gerade als sie ihre Hände mit den Beeren zu ihren Mündern führen, greift der Spielmacher ein und erklärt beide zu Gewinner_innen. Er kann nicht zulassen, dass sich beide umbringen und Präsident Snow um seine_n Sieger_in bringen.

Zeitangabe der Szene im Film: 2:06:32 – 2:09:14

Szene im Buch: S. 380 - 384

Mit dieser Aktion hat Katniss ganz Panem gezeigt, dass es sehr wohl möglich ist, das Kapitol „auszutricksen“. Zwar sind die meisten Menschen im Anschluss davon überzeugt, dass sie wirklich mit Peeta den gemeinsamen Tod nehmen wollte, allerdings sieht Präsident Snow in der Situation eine Provokation. Im Laufe der Trilogie wird deutlich, dass Katniss mit dieser Entscheidung ihr Schicksal besiegelt hat und Snow sie ihr Leben lang darunter leiden lassen will.

METHODISCHE UND DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Wir alle sind Teil von Systemen, die wir als falsch erkannt haben. Einigen würden wir uns gerne widersetzen, wissen aber nicht wie oder haben Angst vor den Konsequenzen. Oft sind wir auch einfach zu bequem oder können unsere Mitverantwortung nicht aushalten, so dass wir sie ignorieren. Da zu viele mitmachen, halten wir unseren einzelnen Widerstand für unerheblich: „Was ändert es schon, wenn ich kein Fleisch mehr esse? Die Tiere werden trotzdem geschlachtet!“ Zudem wird schnell klar: Wer sich in der westlichen Konsumwelt damit beschäftigt, nachhaltig und verantwortungsvoll zu konsumieren, gerät schnell an finanzielle, organisatorische oder gesellschaftliche Grenzen, da eine Konsumgesellschaft ohne die Ausbeutung von Mensch und Natur nicht finanzierbar ist. Sich politischen oder gesellschaftspolitischen Systemen zu widersetzen (z.B. der Justiz oder dem Schulsystem), fordert Kraft, Zeit und persönlichen Verzicht.

Doch welche Werte helfen uns, wenn wir uns entscheiden, uns zumindest einzelnen Systemen zu widersetzen? Katniss kann für Schüler_innen als eine Art Wegweiserin dienen. Sie widersetzt sich. Immer wieder entscheidet sie sich spontan trotz ihrer Angst vor der Macht des Kapitols und bietet Präsident Snow die Stirn – unbedacht, aus der Situation heraus, von ihren Werten geleitet. Doch welches sind diese Werte, die ihr ermöglichen, wertetreu zu handeln?

¹ Hovercrafts sind eine Art schwebendes Flugzeug, aus dem große Metallzähne herausgelassen werden, die die toten Tribute abtransportieren.

² Die giftigen Beeren haben zuvor einem Tribut das Leben gekostet, weil diese nicht wusste, dass es sich um giftige Beeren handelt. Katniss hat dem toten Mädchen die Beeren aus der Hand genommen, damit der letzte Konkurrent Cato nicht erkennen kann, woran die Konkurrentin gestorben ist und evtl. selbst den Fehler begeht, die Beeren für essbar zu halten.



Hat sich Katniss

In Buchband 2 *Gefährliche Liebe* versucht Katniss, eine ihrer Widerstandshandlungen – die Beerenszene – zu reflektieren. Sie fragt sich, warum sie für sich und Peeta die Beeren hervorgeholt hat. Auch wenn sie sich nicht sicher ist, was ihr eigentliches Motiv war, ist sie zutiefst davon überzeugt, dass es nicht ausreicht, sich selbst und die Familie zu schützen. Sie hat die Möglichkeit bekommen, etwas zu verändern und kann nicht vor der Verantwortung davon laufen. Sie selbst wäre zwar geschützt, es würde aber an der Situation und der Ungerechtigkeit nichts ändern. Andere würden weiter leiden. Die Schüler_innen setzen sich mit diesen Gedanken von Katniss auseinander und reflektieren, ob Katniss zur Spielfigur des Kapitols geworden ist, wie Peeta es in der Nacht vor den Spielen beschreibt oder ob sie dem Kapitol die Stirn geboten hat. Sie erarbeiten, aus welchen Einsichten und Gefühlen Katniss geschöpft hat, bei ihren Entscheidungen, sich zu widersetzen.

Anschließend beschäftigen sich die Schüler_innen mit einer der wichtigsten Widerstandspersonen aus der Geschichte des Protestantismus: Dietrich Bonhoeffer. Auch Bonhoeffer hat sich mit dem damals mächtigsten System, den Nationalsozialisten, angelegt. Auch für ihn war dieser Widerstand lebensbedrohlich, und es war unklar, ob er damit wirklich etwas bewirkt, außer sich selbst zu schaden. Letztendlich hat ihn dieser Widerstand sein Leben gekostet.

In der evangelischen TV-Sendung „So gesehen“ auf SAT.1 beschreibt Bettina Förster am 02. Februar 2006 knapp, welche Ressourcen Bonhoeffer die Stärke gegeben haben, sich den Nationalsozialisten zu widersetzen: Sein Glaube an Gott und seine Dankbarkeit darüber, dass Gott ihm sein Leben geschenkt hat, daraus schöpfend eine Selbstverständlichkeit, sich für Gerechtigkeit und Freiheit aller Menschen einzusetzen, die vor Gott gleich sind.

Wie Katniss, hat er aus freier Liebe zu seinen Mitmenschen und zur Gerechtigkeit entschieden. Er hat das Leid auf sich genommen, um die Liebe, die ihm durch seinen Glauben zu Teil wurde, weiterzugeben und für das von Gott gewollte einzustehen.

In der Unterrichtsidee setzen sich die Schüler_innen mit Bonhoeffers Geschichte und Gedanken auseinander und erarbeiten an seinem Beispiel, wie aus religiöser Überzeugung Widerstand entstehen kann. Im interreligiösen Religionsunterricht werden weitere Beispiele aus den jeweiligen religiösen Traditionen erarbeitet.

Die Unterrichtssequenz schließt ab mit einem Zwiegespräch zwischen Katniss und Bonhoeffer. In einem Rollenspiel tauschen sich die Schüler_innen stellvertretend für Katniss und Bonhoeffer über Werte und Ressourcen aus, die einem helfen, Widerstand zu leisten. In dem Dialog können die Schüler_innen in eigenen Worten Bonhoeffers Werte und seine Ressourcen mit den Gedanken und Ressourcen von Katniss in Beziehung setzen. Was sagt der eine zu den Werten und der Situation der anderen? Haben sie unterschiedliche Werte? Oder ähnliche und benennen diese nur anders? Könnten sie sich gegenseitig Tipps geben?

In dem Dialog geht es nicht um richtig und falsch! Die Schüler_innen sollen vielmehr in eigenen Worten Ressourcen benennen, reflektieren und diskutieren, die ihnen zwei starke Vorbildfiguren vorgelebt haben. Sie können in der stellvertretenden Rolle für sich nachspüren, welche Sichtweisen und Werte sich gut und für sie stimmig und welche sich weniger vertraut anfühlen.

Ein Bezug zu konkreten Situationen aus dem Alltag der Schüler_innen wird im Anschluss hergestellt. In der Unterrichtsidee 2 dieses Heftes, haben die Schüler_innen bereits ihre Wertepyramide erarbeitet. Haben Sie die Unterrichtsideen nicht aufeinander aufbauend, sondern alleinstehend durchgenommen, kann das Gestalten einer

kaufen lassen?

Wertepyramide an dieser Stelle in einem kürzeren Prozess nachgeholt werden. Mit dem neuen Wissen der Ressourcen und dem Nachspüren der Werte von Katniss und Bonhoeffer kann die eigene Wertepyramide neu betrachtet werden. Dient die Konstellation meiner eigenen Werte wirklich dazu, Widerstand zu leisten, wenn ich das möchte oder es mir notwendig erscheint? Welche Chancen habe ich, mich einem System zu widersetzen, wenn dieses falsch ist?

Die Schüler_innen sammeln gemeinsam Systeme aus ihrem Alltag, die sie als falsch einschätzen. Wenn bereits Unterrichtsidee 3 in diesem Heft bearbeitet wurde, sollte dies einfach funktionieren. Wenn nicht, wird es notwendig sein, dass die Lehrperson über ein authentisches Beispiel erklärt, welche Art von Systemen gemeint ist – eine Liste an möglichen Beispielen finden Sie in der Beschreibung der Unterrichtsidee.

Auf ein konkretes System bezogen, dem sich die/ der Schüler_in eigentlich widersetzen möchte, wird die eigene Wertebeschaffenheit erneut betrachtet. Was hindert mich daran, dem richtig erkannten zu folgen? Wie müssten sich meine Werte ändern, um das zu tun, was ich eigentlich möchte? Wichtig ist, dass sich die Schüler_innen mit einer anschließenden Korrektur der eigenen Wertepyramide anfreunden können müssen. Wie Bonhoeffer beschrieben hat, trägt es für die Schüler_innen nichts aus, Werte anzunehmen, die nicht ihre eigenen sind und etwas anzugehen, was sie nicht wirklich angehen möchten. Es geht auch nicht darum, Schüler_innen aufzufordern, Widerstand zu leisten und sich aufzulehnen. Sie sollen sich lediglich ihrer Ressourcen bewusst werden, die sie in sich tragen, wenn sie sich einem System widersetzen möchten. Gleichzeitig eröffnen ihnen die medialen und religiösen Wertesysteme evtl. neue Ressourcen, die sie mit ihren Werten abgleichen und aufnehmen können, wenn sie sich mit ihnen identifizieren können.

Kompetenzen

Die Schüler_innen...

- ... erkennen in der Identifikation mit der Romanfigur Katniss, dass es notwendig sein kann, sich einem als falsch erkannten System zu widersetzen, auch wenn dies ausschließlich negative Konsequenzen für die eigene Person hat.
▷ **Fachkompetenz** ▷ **Selbstkompetenz**
- ... erschließen sich Grundzüge christlicher Ethik in der Begegnung mit einem profilierten protestantischen Theologen.
▷ **Fachkompetenz** ▷ **Methodenkompetenz**
- ... lernen fiktive weltanschauliche sowie religiös historische Wertesysteme kennen, die die Kraft haben, ein komplettes, machvolles System zu verändern. Sie setzen beide Wertesysteme miteinander und der eigenen Wertebeschaffenheit in Beziehung.
▷ **Fachkompetenz** ▷ **Selbstkompetenz**
- ... entwickeln reflektierte Wertemaßstäbe als Ressource für die eigene Wertetreue.
▷ **Fachkompetenz** ▷ **Selbstkompetenz**

Hat sich Katniss kaufen lassen?

ES GEHT LOS... BEZUG ZU FOLGENDEN SZENEN

14:14 – 18:09	Katniss meldet sich freiwillig
56:29 – 58:32	Peeta und Katniss auf dem Dach
1:37:08 – 1:42:00	Abschied von Rue
1:47:25 – 1:48:57	Kussszene
2:06:32 – 2:09:14	Beerenszene

AB S. 79 „Die Beeren“ – 1 Kopie pro Schüler_in

FRAGESTELLUNG

ABLAUF

Hat sich Katniss vom Kapitol kaufen lassen?

Die Lehrperson fragt das Plenum, ob sich Katniss vom Kapitol hat kaufen lassen.
Die Schüler_innen diskutieren die Frage.

Hat Katniss dem Kapitol die Stirn geboten?

Im Rahmen der Diskussion spielt die Lehrperson mit AB S. 79 „Die Beeren“ den Textauszug aus dem Buchband 2 *Die Tribute von Panem - Gefährliche Liebe* ein.

Aus welchen Einsichten und Gefühlen hat Katniss dabei geschöpft?

Die Schüler_innen beschreiben die Antwort, die sich auf die o.g. Frage aus dem Zitat ergibt, mit eigenen Worten.

Sie formulieren auf dem Hintergrund der Filmszenen und des Zitats, aus welchen Einsichten und Gefühlen Katniss schöpft, um „dem Kapitol die Stirn zu bieten“.

Sie beschreiben in eigenen Worten, welche Einsichten und Gefühle sie für besonders handlungsleitend halten.

AB S. 80 „Bonhoeffer 1938 – 1943 – 1 Kopie pro Schüler_in

AB S. 81 „Kraft zum Widerstand“ – 1 Kopie pro Schüler_in

ABLAUF

Dietrich Bonhoeffer bietet den Nazis die Stirn. Mit dem AB S. 80 recherchieren die Schüler_innen im Internet die Situation von Bonhoeffer zur Zeit des Nationalsozialismus.

Die Schüler_innen setzen sich über AB S. 81 damit auseinander, wie Bonhoeffer aus seinem Glauben heraus Kraft für seinen Widerstand gegen die Nazis geschöpft hat.

Die Schüler_innen suchen nach Texten aus ihren eigenen religiösen Traditionen, in denen es ebenfalls darum geht, wie aus religiösen Überzeugungen Kraft zum Widerstand wachsen kann.

FRAGESTELLUNG

Bonhoeffers Widerstand gegen die Nazis

Wie schöpfte Bonhoeffer aus seinem Glauben heraus die Kraft für seinen Widerstand?

Wie kann aus religiöser Überzeugung Kraft zum Widerstand wachsen?

2 Stühle

Die Schüler_innen entwickeln als Rollenspiel ein Gespräch hinter der Zeit zwischen Katniss Everdeen und Dietrich Bonhoeffer über die Frage: Was hilft mir, mich von einem System nicht kaufen zu lassen bzw. einem als verkehrt erkannten System die Stirn zu bieten?

Dazu werden zwei Stühle gegenüber gestellt. Einer ist für Katniss bestimmt, der andere für Bonhoeffer. Zwei Schüler_innen setzen sich auf die Stühle, versetzen sich in die Rollen hinein und starten ein Gespräch. Nach einigen Sätzen kann jede Person eigenständig den Sitz verlassen. Ein_e andere Mitschüler_in mit einem passenden Impuls nimmt nun die Rolle ein und führt das Gespräch fort.

Weniger redefreudige Klassen können die Aufgabe zunächst in Kleingruppen schriftlich ausführen, um im Anschluss ihre bereits erarbeiteten Antworten in das Rollenspiel einzubringen.

Gespräch zwischen Bonhoeffer und Katniss: Was hilft mir, Widerstand zu leisten?



Hat sich Katniss kaufen lassen?

Bereits erarbeitete Wertepyramide aus der Unterrichtsidee 2

oder AB S. 82 „Wertepyramide“ - 1 Kopie pro Schüler_in

Kopiervorlage „Wertepyramide“ S. 48-49 – 1 Kopie pro Schüler_in

FRAGESTELLUNG

ABLAUF

Welche Werte leiten Sie in Ihrem Handeln?

Wenn die Unterrichtsidee 2 in diesem Arbeitsheft nicht durchgeführt wurde, erarbeiten die Schüler_innen zunächst ihre eigene Wertepyramide.

Welche Ihrer Werte können Ihnen helfen, einem als falsch erkannten System die Stirn zu bieten?

Die Schüler_innen diskutieren mit einem/ einer Partner_in ihrer Wahl, welche ihrer Werte ihnen helfen könnten, einem als verkehrt erkannten System die Stirn zu bieten.

Gelingt Ihnen dies mit Ihren Werten tatsächlich?

Sie lassen sich von dem/ der Partner_in auf Basis der Diskussion spiegeln, wie diese_r ihre Chancen einschätzt, dass es ihnen tatsächlich gelingt, einem System die Stirn zu bieten.

**AB S. 83 „Systemen die Stirn bieten“ - 1 Kopie pro Schüler_in
(wenn zuvor nicht UI3 bearbeitet wurde)**

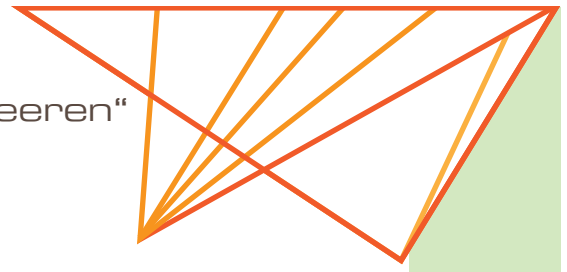
Welchen Systemen würden Sie gerne die Stirn bieten?

Die Schüler_innen identifizieren im Plenum Systeme, in denen sie leben, und denen sie nach ihrem Gefühl eigentlich die Stirn bieten müssten/ möchten. Die Lehrperson erklärt die Aufgabenstellung mit einem eigenen, authentischen Beispiel. Alle Beispiele werden an der Tafel oder einem Interaktiven Whiteboard gesammelt. Eine Liste an möglichen Themen finden Sie auf S. 84.

Was hindert Sie daran?

Die Schüler_innen arbeiten wieder mit der/ dem zuvor gewählten Partner_in zusammen. Jede Person wählt ein System aus der zuvor erarbeiteten Liste aus, bei dem sie das Gefühl hat, dass sie sich diesem eigentlich widersetzen möchte. Die Schüler_innen diskutieren in ihren Zweiergruppen, was sie daran hindert und „korrigieren“ ihre Wertepyramide entsprechend.

Sie diskutieren, ob sie sich mit dieser neuen Pyramide identifizieren können/ möchten.



Textauszug aus Die Tribute von Panem – Gefährliche Liebe.

In *Gefährliche Liebe*, dem zweiten Band der *Die Tribute von Panem* Reihe, reflektiert Katniss, wieso sie im ersten Teil die Beeren für sich und Peeta hervorgeholt hat:

„Die Beeren. Mir wird bewusst, dass die Antwort auf die Frage, wer ich bin, in dieser Handvoll giftiger Früchte liegt. Wenn ich sie herausgeholt habe, weil ich wusste, dass ich verstoßen werde, wenn ich ohne Peeta zurückkehre, bin ich zu verachten. Wenn ich es getan habe, weil ich ihn liebe, bin ich zwar selbstsüchtig, aber es wäre verzeihlich. Doch wenn ich es getan habe, um dem Kapitol die Stirn zu bieten, bin ich etwas wert. Das Problem ist, dass ich nicht genau weiß, was in dem Moment in mir vorging.

[...] im tiefsten Innern weiß ich doch, dass es nicht reicht, wegzulaufen und mich, meine Familie und meine Freunde in Sicherheit zu bringen. Selbst wenn ich könnte. Es würde nichts ändern. Es würde nicht verhindern, dass Menschen so etwas angetan wird wie Gale heute.“¹

Aus: Suzanne Collins: Die Tribute von Panem - Gefährliche Liebe.

© Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg 2010, S. 136

Lesen Sie den Textauszug und diskutieren im Plenum folgende Fragen:

1. Hat sich Katniss vom Kapitol kaufen lassen? Beschreiben Sie die Antwort, die sich aus dem Buchzitat ergibt, in eigenen Worten.
2. Vor dem Hintergrund der Filmszenen und des Zitats: Aus welchen Einsichten und Gefühlen schöpft Katniss, um „dem Kapitol die Stirn zu bieten“?
3. Welche Einsichten und Gefühle von Katniss halten Sie für besonders handlungsleitend?

¹ Gale ist zuvor von einem Friedenswächter bis zur Bewusstlosigkeit ausgepeitscht worden.



„Dem Rad in die Speichen fallen“

Vor 100 Jahren wurde der Pastor und NS-Widerstandskämpfer Dietrich Bonhoeffer geboren. Bonhoeffer wurde nur 39 Jahre alt. Und doch hat kaum ein evangelischer Theologe des 20. Jahrhunderts so tief in Kirche und Gesellschaft hinein gewirkt wie er. Straßen und Schulen, Kirchen und Gemeindehäuser tragen heute seinen Namen. Ein Kino-Film erzählt seine Geschichte. Sein leidenschaftlicher Protest gegen die Nationalsozialisten, seine aktive Rolle im Widerstand gegen Hitler, seine Bücher und sein Märtyrertod finden weit über die deutschen Grenzen hinaus Beachtung.



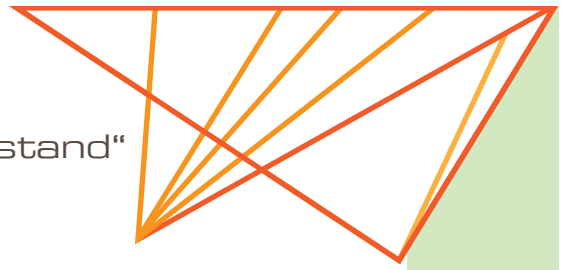
(Quelle: <http://www.ekd.de/medien/film/bonhoeffer/index.html>)



1. Recherchieren Sie auf Wikipedia unter dem Kapitel *Widerstand gegen den Nationalsozialismus (1938–1943)* in welcher Situation sich Dietrich Bonhoeffer in den Jahren 1938 – 1943 befand.



2. Beschreiben Sie in eigenen Worten Bonhoeffers Situation zur Zeit des Nationalsozialismus.



Liebe und Wahrheit sind das Wichtigste auf der Welt. Sie sind von Gott.

„Ein Wahnsinniger rast in seinem Auto durch die Stadt. Wer dabei ums Leben kommt, ist ihm egal. Die sicherste Parole für alle, die das sehen: rette sich, wer kann. Von wegen – Ich würde dazwischen springen und versuchen, ihn zu stoppen. Das hat ein Mann gesagt, der diesen Mut auch wirklich bewiesen hat. Pastor Dietrich Bonhoeffer. Er hat mit aller Kraft gegen die Nazis gekämpft. Mitten in der Zeit von Rassenhass und Unterdrückung predigt er: Alle Menschen sind gleich. Die Kraft dazu zieht er aus seinem Glauben. Dietrich Bonhoeffer sagt: Gott hat mir mein Leben geschenkt. Ich muss dafür kämpfen, dass das Zusammenleben in dieser Welt funktioniert. Heute wäre Dietrich Bonhoeffer 100 Jahre alt geworden. Er wurde im Konzentrationslager umgebracht. Aber von seiner Botschaft sprechen die Menschen heute noch: Liebe und Wahrheit sind das Wichtigste auf der Welt. Sie sind von Gott.“

(Quelle: SAT.1: „So gesehen“ vom 02. Februar 2006)



http://www.ekd.de/glauben/sat1_so_gesehen/060202_bonhoeffer.html

Sie können sich den Text über den Link oder den QR-Code auch in einem Video anhören.



- 1. Setzen Sie sich mit dem Text über Bonhoeffer auseinander:
Wie schöpft er aus seinem Glauben heraus die Kraft für seinen
Widerstand gegen die Nationalsozialisten?**

Kennen Sie weitere Beispiele?

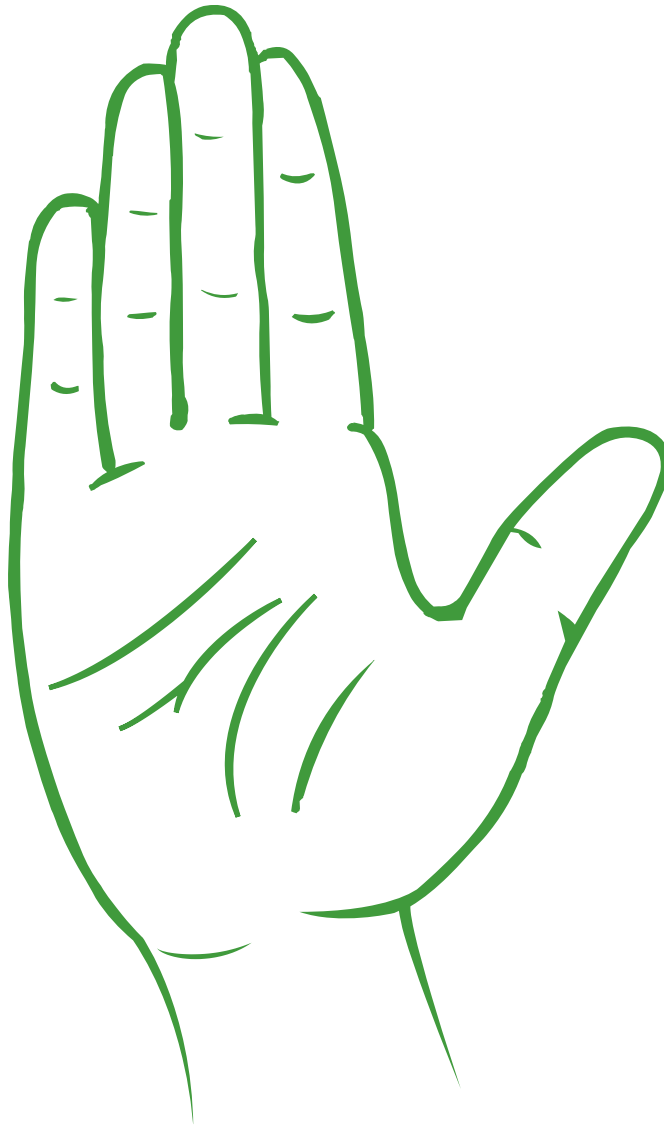
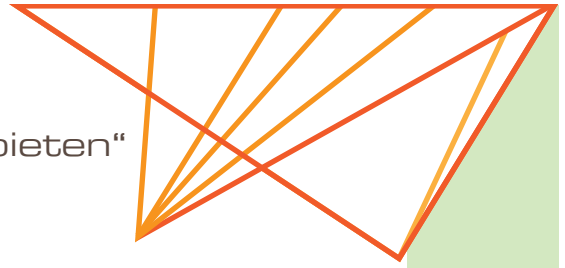
- 2. Kennen Sie aus Ihrer eigenen religiösen Tradition weitere Beispiele
für Menschen, deren Kraft zum Widerstand aus ihrer religiösen
Überzeugung heraus gewachsen ist?**
- 3. Suchen Sie einen Text, der dies beschreibt. Fassen Sie in eigenen
Worten zusammen, wie diese Person aus ihrem Glauben heraus Kraft
zum Widerstand geschöpft hat.**



Auf der Kopiervorlage „Wertepyramide“ finden Sie einige Beispiele für Werte, die Menschen in Ihrem Handeln leiten. Vielleicht fallen Ihnen noch weitere ein?

-  **1. Schneiden Sie die Wertedreiecke aus und bilden eine Wertepyramide aus den Werten, die Ihnen wichtig sind: Der Wert der Ihnen am wichtigsten ist, kommt an die Spitze, die nächst wichtigsten darunter usw.**
-  **2. Betrachten Sie Ihre Wertepyramide zusammen mit einer Mitschülerin oder einem Mitschüler. Welche Ihrer Werte könnten Ihnen helfen, einem als verkehrt erkannten System die Stirn zu bieten?**
-  **3. Wie hoch schätzt Ihr Gegenüber Ihre Chancen ein, dass es Ihnen tatsächlich gelingt, einem System die Stirn zu bieten? Lassen Sie sich eine Rückmeldung geben!**





- 1. Welchen Systemen, in denen Sie leben, möchten oder müssten Sie nach Ihrem Gefühl eigentlich die Stirn bieten?
Sammeln Sie zunächst in der Klasse!**
- 2. Wählen Sie ein System aus. Was hindert Sie daran, sich diesem System zu widersetzen? Diskutieren Sie mit Ihrer Mitschülerin/Ihrem Mitschüler aus der vorherigen Übung. „Korrigieren“ Sie Ihre Wertepyramide entsprechend.**
- 3. Können und möchten Sie sich mit der neuen Konstellation Ihrer Wertepyramide identifizieren? Diskutieren Sie auch darüber!**



Mögliche Systeme, denen Schüler_innen die Stirn bieten könnten oder möchten

- ▶ Meine Eltern fordern, dass ich beruflich in die Fußstapfen meines Vaters trete, ich möchte dies aber gar nicht.
- ▶ Meine Schwester bekommt von meinen Eltern oft ungerechtfertigt Ärger.
- ▶ Meine Religion schreibt mir vor, ein Kopftuch zu tragen. Manchmal würde ich es gerne weglassen, habe aber Angst vor der Reaktion meiner Eltern.
- ▶ Ein Lehrer verteilt in der Klasse regelmäßig ungerechte Noten und wir schweigen, weil wir eine gute Note bekommen haben.
- ▶ Wir nutzen das Wort „schwul“ als Schimpfwort, obwohl wir damit homosexuelle Mitmenschen denunzieren.
- ▶ Wir essen täglich günstiges Fleisch, obwohl wir wissen, dass Tiere in der Massenzucht Qualen erleiden.
- ▶ Bei jedem Einkauf lassen wir uns eine Plastiktüte geben, obwohl wir wissen, dass es schlecht für die Umwelt ist.
- ▶ Wir schauen bei Mobbing zu, weil wir Angst haben, selbst ins Visier zu geraten.
- ▶ Wir shoppen regelmäßig Kleidung, die wir kaum anziehen, obwohl wir wissen, dass diese von Kindern unter schlechten Bedingungen hergestellt werden.
- ▶ Wir lassen uns oft von Gruppendruck zu etwas verleiten, was wir gar nicht machen möchten.
- ▶ Wir bekommen alle 2 Jahre mit der Vertragsverlängerung ein neues Smartphone, obwohl unser altes noch funktioniert und wir wissen, dass Menschen und Natur unter der Herstellung leiden.



UNTERRICHTSIDE ZUM 2. FILM

Catching Fire - Die Tribute von Panem



UNTERRICHTSIDEE 5

Ressourcen für die eigene Wertetreue
entdecken und entwickeln

Welche Forderungen ziehen an Katniss?



KLASSENSTUFE

Empfehlung laut Bildungsplan: 7/8, 9/10, Oberstufe

ZEITRAHMEN

3 Doppelstunden (inkl. Einführung)

THEMA

Ressourcen für die eigene Wertetreue entdecken und entwickeln



Was zieht an Katniss?

THEMATISCHER HINTERGRUND

Im zweiten Teil der *Tribute von Panem – Catching Fire* muss sich Katniss entscheiden: Will sie ihr eigenes Leben retten? Oder will sie es als Symbolfigur für Freiheit und Gerechtigkeit riskieren? Diese Situation fordert von ihr Entscheidungen zwischen Angst und Überzeugung.

Der zweite Teil startet kurz vor der *Tour der Sieger*, einige Monate nach den Spielen müssen die Gewinner_innen der Hungerspiele durch alle 12 Distrikte touren. Dabei halten Katniss und Peeta auf einer Bühne jeweils eine Rede vor den Bewohner_innen sowie den Familien der gefallenen Tribute.

Einen Abend vor Beginn der Tour, wird Katniss überraschend von Präsident Snow besucht. In einem Vieraugen-gespräch, schildert er ihr, dass er ein Problem habe, seit sie die Hungerspiele durch ihre Aktion mit den Beeren beendet hat (siehe Unterrichtsidee 4 in diesem Heft). Die Menschen im Kapitol seien zwar darauf reingefallen, dass Katniss aus Liebe zu Peeta wirklich den gemeinsamen Tod bevorzugt hätte, als sich gegenseitig umbringen zu müssen. In den Distrikten allerdings sehen einige ihre Tat als „Akt der Herausforderung“. Snow sehe die Gefahr, dass sie sich ein Beispiel an Katniss nehmen und eine Revolution starten. Wenn es ausgerechnet ein junges Mädchen aus dem schwächsten Distrikt schaffe, das Kapitol herauszufordern, was halte die Menschen davon ab, es ebenfalls zu probieren? Snow droht Katniss, dass er in einem Krieg ihren Distrikt und alle Menschen darin auslöschen würde. Er erwarte von ihr, dass sie zu seiner Verbündeten wird. Sie soll auf der *Tour der Sieger* lächeln, dankbar sein und „mit wahnsinniger todesverachtender Inbrunst verliebt“ in Peeta sein. Dieses Spiel muss sie so gut spielen, dass sie selbst ihn davon überzeugt, dass sie verliebt ist und ihn nicht herausfordern wollte. Andernfalls würden es ihre Familie und Gale bereuen.

Zeitangabe der Szene im Film: 5:48 – 9:28

Szene im Buch: S. 27 - 38

Die *Tour der Sieger* beginnt ausgerechnet in Distrikt 11, dem Distrikt von Rue und Tresh. Rue, Katniss Freundin, die sie in den Tod begleitet hat (siehe Unterrichtsidee 3 in diesem Heft) und Tresh, der Katniss hätte umbringen können, sie aber verschont hat, weil sie Rue geholfen hatte.

Die Sieger_innen müssen in ihren Reden in jedem Distrikt eine kurze Ansprache an die Familien der verstorbenen Tribute einbauen. Die Familien stehen vis-à-vis zur Hauptbühne, ebenfalls auf zwei kleinen Bühnen von der Menschenmenge erhoben, mit einem überdimensionalen Bild von Rue bzw. Tresh im Rücken. Da Peeta weiß, was diese Begegnung für Katniss bedeutet, übernimmt er das Sprechen. Eigentlich soll er eine vorbereitete Rede ablesen, fängt aber nach wenigen Worten an zu improvisieren und spricht persönliche Worte der Dankbarkeit an die Familien aus. Er verspricht außerdem, dass er und Katniss jedes Jahr einen Monatsanteil ihres Preises an die Familien abgeben werden – was natürlich vom Kapitol nicht erlaubt ist.

Als er seine Rede beendet hat und von der Bühne gehen will, hält Katniss den Anblick der beiden Familien nicht mehr stand, ohne eigene Worte an sie zu richten. Treshs Familie gegenüber gesteht sie mit aufrichtiger Stimme, dass sie die Schuld niemals begleichen könne, die sie in dem Moment auf sich genommen habe, als Tresh ihr Leben verschont hat. Über Rue sagt sie, dass sie ihre Freundin war und dass sie in allem was sie sieht und hört, an Rue erinnert werde. Sie sei zu jung und zu sanft gewesen, um in diesem Spiel umgebracht zu werden. Sie hätte ihr nicht helfen können, was ihr Leid täte.



In der Menge pfeift ein alter Mann daraufhin das Lied der Spotttölpel¹, das Rue und Katniss in der Arena als Erkennungszeichen genutzt hatten. Der Mann hebt drei Finger in die Luft und zeigt Katniss damit das stille Zeichen der Dankbarkeit und Anerkennung, woraufhin weitere Hände aus der Menge sich erheben. Der alte Mann wird sofort von Friedenswächtern² aus der Menge gezogen und auf der Bühne vor allen Augen hingerichtet.

Haymitch zieht Katniss und Peeta aus dem Geschehen und stellt Katniss zur Rede. Angstverzerrt berichtet sie Haymitch und Peeta von Snows Drohung. Sie wollte sich aus Angst um ihre Familie an seine Vorgaben halten, ihre Rede sei spontan gewesen ohne nachzudenken. Auf ihre Bitte an Haymitch, ihr zu helfen, die *Tour der Sieger* zu überstehen, ohne Menschen in Gefahr zu bringen, macht dieser ihr deutlich, dass ihre Reise niemals enden werde. Ihr und Peetas Privatleben gehöre von nun an dem Kapitol. Beide müssen jedes Jahr als Mentoren die neuen Tribute trainieren und ihr Liebesleben werde bis ans Ende ihres Lebens in der Öffentlichkeit stattfinden – um die Distrikte von ihren eigentlichen Problemen abzulenken. Auch Haymitch rät ihr, Snows Anweisungen zu folgen, nicht um ihre Familie zu schützen, sondern um zu verhindern, dass die Menschen in den Distrikten umgebracht werden, wie der alte Mann.

Zeitangabe der Szene im Film: 16:00 – 20:32

Szene im Buch: S. 71 - 82

Im weiteren Verlauf der Tour, halten sich Peeta und Katniss in ihren Reden brav, aber wenig überzeugt an die Worte, die ihnen vorgegeben werden. Dennoch nehmen sie immer wieder kleine, aber deutliche Zeichen des Widerstandes in den Distrikten wahr. Sie beschließen, Snow und die Distrikte damit zu beruhigen, dass sie beide heiraten werden. Auf dem letzten Ziel der *Tour der Sieger*, dem Palast von Präsident Snow, gibt dieser Katniss jedoch ein Zeichen, dass sie es nicht geschafft hat, ihn zu überzeugen.

Wieder zu Hause, sucht Katniss Gale auf und schlägt ihm vor, zu fliehen. Da weder ihre Familie, noch Gale oder Peeta und ihre Familien sicher vor Snow sind, will Katniss alle zusammen in Sicherheit bringen. Als Gale jedoch von ihr erfährt, dass in den Distrikten Widerstand wächst, kommt für ihn eine Flucht nicht mehr in Frage. Während Katniss alles gerne ungeschehen machen würde und wieder in Normalität und Sicherheit weiterleben wolle, ohne die Angst, getötet zu werden, streitet Gale ab, dass sie jemals sicher gelebt haben. Das einzige, was in den Distrikten sicher sei, sei zu verhungern, als Sklaven zu arbeiten und ihre Kinder in den Hungerspielen umbringen lassen zu müssen. Er appelliert an Katniss, dass sie den Menschen eine Chance gezeigt habe. Die bräuchten jetzt nur noch den Anstoß, um tapfer genug zu sein, die Chance auch zu ergreifen. Er ist der Meinung, dass Katniss diesen Menschen weiterhin Hoffnung geben und sie im Widerstand unterstützen und beschützen soll. Er werde bleiben und kämpfen.

Zeitangabe der Szene im Film: 30:45 – 32:56

Szene im Buch: S. 111 - 118

¹ Ein Singvogel, der Melodien nachpfeifen kann, die ihm vorgesungen werden. Katniss hatte in der Arena eine Brosche mit einem Spotttölpel, diese hatte Rue dazu veranlasst, Katniss zu vertrauen. Später wird der Spotttölpel zum Symbol des Widerstandes.

² Wächter in Uniform aus dem Kapitol, die zu Not mit Gewalt dafür sorgen, dass die Regeln des Kapitols eingehalten werden.

METHODISCHE UND DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Im ersten Drittel von *Catching Fire* geht es darum, Entscheidungen zu treffen, wenn alle Optionen erhebliche Nachteile mit sich bringen, die man nicht bereit ist, in Kauf zu nehmen. Entscheidungen zu treffen, wenn verschiedene Seiten „an einem ziehen“, um eine Entscheidung in ihre Richtung zu bewirken. Entscheidungen zu treffen, obwohl der Druck so groß ist, dass er das Gefühl dafür lähmt, was man selbst für richtig hält. Es geht außerdem um Zivilcourage im weitesten Sinne, um das Einstehen für Überzeugungen trotz Angst und Zweifel. Um das Einstehen für die eigene Überzeugung und „das Richtige“, auch wenn es für einen selbst erhebliche negative Konsequenzen mit sich bringt. Um Ressourcen, die einem Kraft geben, „das Richtige“ zu tun. Und es geht um Freiheit, was sie bedeutet und wie man sie erlangen kann.

Auch wenn die Handlung von *Catching Fire* für Jugendliche zwar einfach nachvollziehbar sein wird, ist die eigentliche Thematik sowie der Bezug zu ihrer eigenen Lebenswelt schwer zu fassen. Die Unterrichtsidee soll die Schüler_innen darin unterstützen, den hohen Wert hinter der schwierigen Grundthematik des Films im wahrsten Sinne des Wortes zu erfahren und zu erspüren, um Ressourcen daraus für eigene Entscheidungssituationen zu gewinnen.

Zunächst aber müssen alle Schüler_innen in den Plot des Films auf der reinen Sachebene mitgenommen werden. Da es zu zeitaufwendig sein wird, beide Filme zu schauen, können auch hier wieder die Trailer in Verbindung mit dem Expert_innenwissen der Fans innerhalb der Klasse genutzt werden. Der Trailer zum ersten Teil der Filmreihe ist an sich schon sehr aussagekräftig. Der Trailer zum zweiten Teil spricht mehr die Grundstimmung des Films an. Beide sind allerdings für eine erste Einführung in die Reihe für diese Unterrichtsidee ausreichend. Das Verbindungsglied zwischen beiden Trailern ist ein Screenshot einer Szene aus dem ersten Teil der Filmreihe: die Szene in der Arena, in der Katniss die Beeren hervorholt und Katniss und Peeta bereit sind, lieber gemeinsam in den Tod zu gehen, als sich gegenseitig umzubringen (Beschreibung siehe UI 4 auf S. 73). Durch diesen Akt hat sie das Kapitol herausgefordert und den Distrikten ungewollt das Zeichen gegeben, dass es möglich ist, sich dem Kapitol zu widersetzen. Den Screenshot können wir in diesem Heft leider nicht abdrucken, Sie finden im Internet allerdings zwei Bilder unter den angegebenen Links oder Sie können mit der Anleitung auf S. 42-43 selbst einen Screenshot herstellen.

Im zweiten Film muss Katniss mit den Konsequenzen dieses Aktes umgehen: Snow und das Kapitol, das ihr und ihrer Familie droht, wenn sie ihn und die Distrikte nicht beruhigt, Gale und die Menschen in den Distrikten, die von ihr erwarten, das Gesicht des Widerstandes zu werden und ihre eigene Angst, vor der Bedrohung für ihr Leben und das Leben ihrer Mitmenschen.

Was es für Katniss bedeutet, zwischen diesen gegensätzlichen Kräften, die an ihr ziehen entscheiden zu müssen, sollen die Schüler_innen buchstäblich nachfühlen – zunächst unabhängig von Katniss Situation: Eine Person steht im Mittelpunkt, mit Seilen in den Händen, weitere Personen, ziehen an diesen Seilen in unterschiedliche Richtungen.

Erst in einem nächsten Schritt, wird diese Situation auf Katniss bezogen und die Kräfte bzw. Personengruppen, die an ihr ziehen benannt. Über ausgewählte Filmausschnitte sollen von den Schüler_innen nun die genauen Forderungen an Katniss aus den unterschiedlichen Perspektiven herausgearbeitet werden. Es handelt sich dabei um Filmszenen, in denen Katniss mit genau den oben genannten Forderungen konfrontiert wird und sie völlig damit überfordert ist, einer Seite nachgeben zu müssen.

an Katniss?

Über die Seile wird die Situation im Anschluss konkreter nachgestellt und die Schüler_innen versetzen sich in Katniss hinein, indem ihnen die Forderungen aus den Szenen zugerufen werden. Doch wie hat sich Katniss entschieden? Viele Schüler_innen werden den Ausgang der Geschichte und somit Katniss' endgültige Entscheidung kennen. Nutzen Sie dieses Expert_innenwissen und lassen Sie die Schüler_innen den Ausgang erläutern. Anschließend sollen die Schüler_innen benennen, was ihrer Meinung nach Katniss bei ihrer Entscheidung wichtig war (dies wird bereits über die Filmausschnitte deutlich) und was ihr dabei Kraft gegeben hat.

In einem nächsten Schritt schauen die Schüler_innen auf ihre eigenen Ressourcen, die ihnen dabei helfen, sich in einer Situation zu entscheiden, in der verschiedene Seiten „an ihnen ziehen“ und anderes von ihnen erwarten, als sie als richtig empfinden. Zunächst spielen sie dafür Katniss' Situation erneut durch, achten aber darauf, wie sie sich selbst an Katniss' Stelle entschieden hätten. Dann gehen sie von Katniss weg und durchdenken eine eigene Situation aus ihrer Lebenswelt. Damit sich die Schüler_innen öffnen können und nicht den Druck verspüren, auch wirklich Taten/eine Entscheidung folgen lassen zu müssen, ist das Erarbeiten der realen Situation nur für die Schüler_innen selbst bestimmt und wird nicht in der Klasse besprochen. Im Plenum gesammelt werden allerdings die herausgearbeiteten Ressourcen der Schüler_innen: Was ist ihnen wichtig, also ihre wesentliche Motivation und ihre Werte für Entscheidungen sowie die Ressourcen, die ihnen Kraft geben.

In einem letzten Schritt wird Martin Luther eingebracht, der in einer vergleichbaren Situation wie Katniss war, als er von der Kirche und dem Kaiser aufgefordert wurde, seine Schriften zu widerrufen. Auch ihm wurde gedroht, sein Leben und alles was ihm wichtig war, zu nehmen, wenn er den Mächtigen seiner Zeit nicht folgt. Auch er hatte die starke Überzeugung, dass es falsch ist, diesen Seiten nachzugeben und hat sich dafür entschieden, sein Wohl zu opfern, um für „das Richtige“ einzustehen.

Für die Unterrichtsidee ist es nicht notwendig, dass die Schüler_innen das Leben und die Situation Luthers in Gänze bearbeitet haben. Es geht weniger darum, etwas über Luther als vielmehr von ihm etwas zu lernen. Die Schüler_innen müssen lediglich so weit in die Geschichte eintauchen, dass sie nachfühlen können, wie Luther sich damals gefühlt hat und verstehen können, welche Forderungen an ihn gerichtet wurden. Auch Luthers Situation wird mit Seilen und den ihm zugerufenen Forderungen nachgestellt.

In *Von der Freiheit eines Christenmenschen* beschreibt Luther, wie sein Glaube ihm die Freiheit gibt, Situationen wie seine zu überstehen und Entscheidungen zu treffen, wenn alle „an ihm ziehen“. Auch wenn der Text für eine Bearbeitung in der Mittelstufe zu schwierig ist, können die Schüler_innen mit Hilfestellungen dennoch das Wesentliche aus seinen Thesen aufnehmen. Die Unterrichtsidee greift nur die erste seiner beiden Thesen auf, die sich mit der Beziehung des Menschen zu Gott beschäftigt. Die Schüler_innen sollen herausarbeiten, dass es Luther damals wichtig war, etwas für die Menschen zu verändern. Er wollte für Gerechtigkeit, für die Menschlichkeit und gegen Ausbeutung eintreten. Vor allem war es ihm wichtig, dass die Menschen ihre Freiheit vor Gott erkennen und sich nicht von weltlichen Machthabern erklären lassen, wie sie die Liebe und Gnade Gottes erkaufen oder erarbeiten müssen. Auch über die Ressourcen, die ihm in seiner Entscheidung Kraft gaben, erfahren die Schüler_innen in der These: Sein Glaube an Gott und sein tiefes Vertrauen in die Liebe und Gnade Gottes und die Zuversicht, dass jede Entscheidung, die er trifft, die Richtige ist, solange er davon überzeugt ist und darauf vertraut, dass er das Richtige tut.



Was zieht an Katniss?

Am Ende der Unterrichtsidee haben die Schüler_innen drei Sammlungen mit Werten und Ressourcen erarbeitet, die sie miteinander in Beziehung setzen und vergleichen können: Was hilft Katniss, ihre Situation zu überstehen? Was hat Luther geholfen? Welche Ressourcen haben die Schüler_innen selbst bereits in sich erkannt?

In einem Vergleich der jeweiligen Ressourcen, sollen die Schüler_innen für sich unbewusst abklopfen, welche Ressourcen und Kraftspender sie evtl. von Katniss und Luther in ihr Repertoire aufnehmen wollen. Gleichzeitig erkennen sie im besten Fall, dass Katniss und Luther aus ähnlichen Motiven heraus entschieden haben und fangen an zu theologisieren: Hat Katniss und Luther nicht das Gleiche Kraft gegeben? Waren ihre inneren Motive gleich? Hat Katniss wie ein Christenmensch gehandelt?

Die Unterrichtsidee ist zwar für die Sek I konzipiert, kann aber auch für die Oberstufe gewinnbringend eingesetzt werden.

Kompetenzen

Die Schüler_innen...

- ... spüren nach, was es bedeutet, wenn ihre Entscheidungsfähigkeit erschwert wird, weil gegensätzliche Kräfte sie beeinflussen.
▷ **Selbstkompetenz**
- ... erarbeiten und erfahren Werte und Ressourcen aus *Die Tribute von Panem* und aus der protestantischen Tradition, die solche Entscheidungen erleichtern können.
▷ **Sachkompetenz**
- ... durchdenken eigene Situationen, in denen ihnen eine Entscheidung schwer fällt und spüren ihren eigenen Werten und Ressourcen nach.
▷ **Selbstkompetenz** ▷ **Sachkompetenz**
- ... lernen durch Luthers Ansichten von Freiheit und der Gnade Gottes, dass der Glaube an sich selbst und das Vertrauen darauf, das Richtige zu tun, als Ressource für schwierige Entscheidungen dienen kann.
▷ **Sachkompetenz**



ES GEHT LOS... BEZUG ZU FOLGENDEN SZENEN

05:48 – 09:28	Gespräch zwischen Snow und Katniss
16:00 – 20:32	Siegetour in Distrikt 11 / Gespräch Haymitch, Katniss und Peeta auf dem Dachboden
30:45 – 32:56	Gespräch zwischen Gale und Katniss: sollen sie fliehen?

Computer /Interaktives Whiteboard mit Internetempfang

Beamer

Trailer zu The Hunger Games (1. Teil der Filmreihe)



<http://www.youtube.com/watch?v=MTHd6A7JOKQ#t=38>



http://img4.wikia.nocookie.net/__cb20130628144319/dietributevonpan-em/de/images/0/07/Nightlock123.png

2 Bilder aus der Finalszene der Hungerspiele: Katniss gibt Peeta die Beeren → vergrößerte Farbkopie



http://img4.wikia.nocookie.net/__cb20120629095303/dietributevonpan-em/de/images/c/c5/Katniss-and-Peeta-Berries-Scene_%282%29.jpg

Trailer zu Catching Fire (2. Teil der Filmreihe)



http://www.youtube.com/watch?v=Q6R8IO4z_WM



Was zieht an Katniss?

FRAGESTELLUNG ABLAUF

Einführung in die Welt von Panem

Nacheinander werden im Plenum gezeigt:

- der Trailer zu *The Hunger Games*
- zwei Bilder zur Finalszenen der Hungerspiele aus dem ersten Teil: Katniss gibt Peeta die Hälfte der Beeren
- der Trailer zu *Catching Fire*

Die Schüler_innen haben die Möglichkeit, nach jedem Trailer Verständnisfragen an die Gruppe zu stellen. Expert_innen innerhalb der Gruppe beantworten und ergänzen die Trailer. Das Beerenbild der Finalszenen der Hungerspiele wird von Expert_innen aus der Klasse erklärt.

Ein Bild von Katniss aus dem 2. Teil der Filmreihe
(der DVD *Catching Fire* liegt ein Poster bei)

2 lange Seile

Die Tribute von Panem Teil II: Zeit der Entscheidung

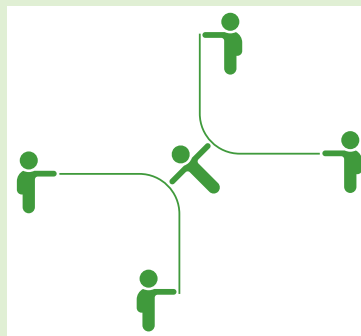
Teaser ins Thema

An der Tafel steht folgende Überschrift:

Die Tribute von Panem Teil II: Zeit der Entscheidung

Darunter hängt ein Bild von Katniss.

Es werden fünf freiwillige Schüler_innen für eine Übung gefunden. Eine Person stellt sich in die Mitte. In jeder Hand hält sie ein langes Seil jeweils in der Mitte fest. Vier weitere Freiwillige stellen sich um die Person herum und ziehen jeweils an einem der Seilenden.



Die/der Schüler_in in der Mitte berichtet davon, wie es sich angefühlt hat, wenn aus verschiedenen Richtungen „an einem gezogen wird“.

Die Lehrperson fragt das Plenum: „Kennt Ihr Situationen, die sich so anfühlen?“ Situationen werden an der Tafel gesammelt.

Wie fühlt es sich an, wenn aus verschiedenen Richtungen „an einem gezogen wird“?

Kennt Ihr Situationen, die sich so anfühlen?

3 Seile

Bild / Poster von Katniss

Kopiervorlage S. 100 „Seilenden Katniss“ in A3 kopiert und
in Streifen geschnitten zur Beschriftung der Seilenden

3 Arbeitsblätter „Beobachtungsaufgabe Catching Fire“ S. 101-103
→ 1 AB pro Schüler_in – alle 3 ABs gleichmäßig verteilt

DVD Catching Fire (Teil 2)

DVD-Abspielgerät (Laptop, Interaktives Whiteboard...)

Beamer

ABLAUF

FRAGESTELLUNG

Thematische Arbeit Teil I

Beobachtungsaufgabe und Filmszenen

Die Lehrperson leitet zum Film über: „Katniss befindet sich in genau solch einer Situation.“
Sie erklärt, dass es drei Personengruppen gibt, die an ihr ziehen:

- a) Snow und das Kapitol
- b) Gale und die Distrikte
- c) Haymitch und Katniss Angst

Parallel baut die Lehrperson die Konstellation als Bodenbild auf: ein Bild von Katniss
wird in die Mitte gelegt, drei Seile führen von ihr weg. Die drei Seilenden werden mit den
Streifen der Kopiervorlage „Seilenden“ beschriftet.

Die Schüler_innen ordnen sich einer Perspektive zu und bekommen das entsprechende
Arbeitsblatt mit der Frage:

- a) Was wollen Snow und das Kapitol von Katniss?
- b) Was erhoffen sich Gale und die Distrikte von Katniss?
- c) Was erwartet Haymitch von Katniss? Was verlangt sie von sich selbst aus Angst?

Es finden sich Murmelgruppen mit drei Personen aus derselben Perspektive zusam-
men. Die folgenden drei Ausschnitte aus dem zweiten Teil der Filmreihe werden im
Plenum angesehen:

- | | |
|---------------|---|
| 5:48 - 9:28 | Gespräch zwischen Snow und Katniss |
| 16:00 - 20:32 | Siegetour in Distrikt 11 / Gespräch Haymitch, Katniss und Peeta auf dem Dachboden |
| 30:45 - 32:56 | Gespräch zw. Gale und Katniss: sollen sie fliehen? |

Nach jeder Szene gibt es eine Kurzpause für die Murmelgruppen zur Beratung der
Ideen zu den Arbeitsblättern.

Nachdem alle Szenen angeschaut wurden, bearbeitet jede Murmelgruppe gemeinsam
ihr Arbeitsblatt.

**An Katniss wird eben-
falls, aus drei Richtungen
gezogen.**

**Was wollen Snow und das
Kapitol von Katniss?**

**Was erhoffen sich Gale
und die Distrikte von
Katniss?**

**Was erwartet Haymitch
von Katniss? Was ver-
langt sie von sich selbst
aus Angst?**

Was zieht an Katniss?

3 Seile

Bild / Poster von Katniss

Beschriftungen der „Seilenden Katniss“ S. 100

FRAGESTELLUNG

ABLAUF

Katniss, Du sollst...
Wenn nicht, dann...

Wie hast du dich gefühlt?

Welche Forderung hat dich am stärksten auf ihre Seite gezogen?

Wie wird sich Katniss im Verlauf der Geschichte entscheiden?
Auf welche Seite lässt sie sich ziehen?

Was ist Katniss wichtig?
Was gibt ihr die Kraft, sich so zu entscheiden?

Thematische Arbeit Teil II **Auswertung der Arbeitsergebnisse**

Die Ergebnisse der Arbeitsgruppen werden einmal exemplarisch inszeniert und ausgewertet. Wieder stellt sich eine freiwillige Person in die Mitte – sie vertritt Katniss. Aus jeder Perspektive nimmt eine Person ein Seilende in die Hand (da nur noch drei Perspektiven eine Rolle spielen, kann eine Person beide Enden eines Seils nehmen). Während die drei Schüler_innen stellvertretend für die drei Perspektiven an den Seilenden ziehen, rufen sie der Person in der Mitte ihre Forderungen, Hoffnungen und Verpflichtungen zu, die sie zuvor mit den Arbeitsblättern herausgearbeitet haben:

Katniss, Du sollst...
Wenn nicht, dann...

Die Person in der Mitte - stellvertretend für Katniss - wird von der Lehrperson im Anschluss gefragt: „Wie hast du dich gefühlt? Welche Forderung hat dich am stärksten auf ihre Seite gezogen?“

Im Anschluss wird das Bodenbild mit dem Bild von Katniss (s.o.) wieder aufgebaut. An den Seilenden werden die jeweiligen ausgefüllten Arbeitsblätter der Murmelgruppen ausgelegt.

In einer Museumszeit haben alle die Möglichkeit, sich die Ergebnisse durchzulesen. Nacheinander wird Zeit für Nachfragen, zum Verstehen, für Ergänzungen und Korrekturen gegeben.

Das Plenum wird gefragt: „Vielleicht weiß jemand von euch, was Katniss machen wird? Auf welche Seite lässt sie sich ziehen?“ Expert_innen erzählen, wie Katniss sich im Verlauf der Geschichte entscheiden wird.

„Was ist Katniss wichtig? Was gibt ihr eurer Einschätzung nach die Kraft, sich so zu entscheiden und zu verhalten?“ Die Ideen werden auf dem linken Tafelflügel oder dem Interaktiven Whiteboard gesammelt.

ABLAUF

FRAGESTELLUNG

Thematische Arbeit Teil III**„Was würde ich tun?“**

Im Bodenbild wird das Bild von Katniss ersetzt durch ein Blatt mit zwei Fußstapfen und der Aufschrift „ICH“.

Folgender Impuls wird in die Gruppe gegeben: „Was würdest du in Katniss Situation tun? Stell dich in die Mitte und erzähl's uns!“. Mit einer/ einem Freiwilligen wird die Aufgabenstellung exemplarisch durchgespielt:

Sie/ er stellt sich in die Mitte und beantwortet die Frage. Die Gruppe kann Nachfragen stellen. Die Lehrkraft ergänzt durch mögliche Nachfragen:

- Was willst du erreichen?
- Wovor hast du am meisten Angst?
- Wen oder was willst du schützen?
- Was ist für dich das Wichtigste, wenn du dich so entscheidest?
- Wofür übernimmst du Verantwortung, wenn du dich so entscheidest?
- Was verlierst du (vielleicht), wenn du dich so entscheidest?
- Was gibt dir Kraft zu deiner Entscheidung zu stehen?

Jede_r Schüler_in bekommt das Arbeitsblatt „Was zieht an dir?“ und beantwortet für sich selbst die Fragen. Es wird zuvor angekündigt, dass die Antworten von niemandem gelesen werden.

Im Plenum wird anschließend lediglich auf Zuruf gesammelt und in der Tafelmitte festgehalten:

- Was ist für dich das Wichtigste?
- Was gibt dir Kraft?

**Was würdest du in
Katniss Situation tun?**

Was zieht an dir?

**Was ist für dich das
Wichtigste?**

Was gibt dir Kraft?

Was zieht an Katniss?

3 Seile

Bilder von Martin Luther, dem Papst, Kaiser (S. 109-113) und ein leeres, weißes Blatt Papier

Kopiervorlage „Seilenden Luther“ S. 106 in A3 kopiert und in Streifen geschnitten zur Beschriftung der Seilenden

Kopiervorlage „Freiheit eines Christenmenschen“ S. 107

FRAGESTELLUNG ABLAUF

Wer von euch kennt Martin Luther und kann uns etwas über ihn erzählen?

Auch Luther war in einer Situation, in der er eine Entscheidung treffen musste...

Vor welchem Problem stand Luther? Was waren die Botschaften vom Kaiser und vom Papst?

Thematische Einheit IV

Luther und die Freiheit eines Christenmenschen

Das Bild „ICH“ wird durch ein Bild von Martin Luther ausgetauscht. „Wer von euch kennt diesen Mann und kann uns etwas über ihn erzählen?“

„Auch Luther war in einer Situation, in der er eine Entscheidung treffen musste und verschiedene Seiten an ihm gezerzt haben:

- der Kaiser und die Machthaber zur Zeit Luthers
- der Papst und die Kirche“

An ein Seilende legt die Lehrperson das Bild von Papst Leo X., an das zweite Seilende das Bild von Kaiser Karl V. Die Seilenden werden entsprechend beschriftet. Das dritte Seilende bleibt zunächst undefiniert.

„Vor welchem Problem stand Luther? Was waren die Botschaften vom Kaiser und vom Papst?“

Wenn den Schüler_innen Luthers Geschichte bereits bekannt ist, formulieren sie die Geschichte in ihren eigenen Worten, um sie sich wieder präsent zu machen. Sollte den Schüler_innen Luthers Situation nicht bekannt sein, muss die Lehrperson die Schüler_innen in diese zunächst einführen.

Die Schüler_innen formulieren in eigenen Worten ggf. mit Unterstützung der Lehrperson die Forderungen des Papstes und des Kaisers an Luther.

Papst: **Du sollst ...** deine Schriften widerrufen!

Wenn nicht, dann ...

- ... wirst du von der Kirche ausgeschlossen!
- ... wirst du der Inquisition übergeben!
- ... ist das dein Todesurteil!

Kaiser: **Du sollst ...** deine Schriften widerrufen!

Wenn nicht, dann ...

- ... wird über dich die Reichsacht verhängt!
- ... wird es im ganzen Land verboten sein, dich zu unterstützen, dir Unterkunft zu wahren, deine Schriften zu lesen oder zu drucken
- ... wirst du für „vogelfrei“ erklärt!
- ... darf dich jeder umbringen, ohne dass er dafür bestraft wird!

Die Lehrperson legt ein weißes Blatt Papier an das noch unbeschriftete Seilende, mit den Worten: „Es gab noch eine dritte Seite, die an Luther gezogen hat: Gott! Was war wohl Gottes Botschaft an Luther?“

Die Jugendlichen spekulieren, was die Botschaft von Gott gewesen sein könnte. „Luther hat damals in seiner Schrift *Die Freiheit eines Christenmenschen* zwei Thesen aufgestellt. Eine davon lautete ...

Ein Christenmensch ist ein freier Herr über alle Dinge und niemandem untertan.“

Die Lehrperson legt die These neben das leere Blatt.

Die Schüler_innen überlegen: „Was könnte dies denn bedeuten?“

Im Plenum erarbeiten die Schüler_innen gemeinsam, was der Satz bedeutet. Ggf. kann die These in einzelnen Teilen besprochen werden: „Was ist ein Christenmensch? Was bedeutet, ein freier Herr über alle Dinge? Was meint Luther damit, dass ein Christenmensch niemandem untertan ist?“

Die Lehrperson hält die wesentlichen Ideen der Schüler_innen an der Tafel fest. Wichtig dabei ist, dass sie die Worte der Schüler_innen wiedergibt und nicht übersetzt.

In Kleingruppen formulieren die Schüler_innen die These von Luther in eigenen Worten. Die Sätze werden im Plenum vorgelesen und zu dem weißen Blatt Papier gelegt.

„Wisst Ihr, für welche Seite sich Luther entschieden hat?“ Expert_innen oder die Lehrperson beantwortet die Frage.

„An der Tafel ist bereits festgehalten, was Katniss und euch wichtig ist und Kraft gibt. Was war Luther wichtig? Was hat ihm Kraft gegeben?“ Die Ergebnisse werden auf den rechten Tafelflügel geschrieben.

Die Schüler_innen vergleichen die drei Sammlungen miteinander.
Gibt es Gemeinsamkeiten?
Gibt es Unterschiede?

Was war Gottes Botschaft an Luther?

**Was bedeutet Luthers These:
Ein Christenmensch ist ein freier Herr über alle Dinge und niemandem untertan?**

Für welche Seite hat sich Luther entschieden?

**Was war Luther wichtig?
Was hat ihm Kraft gegeben?**

Vergleicht die drei Sammlungen!



Kopiervorlage „Seilenden Katniss“



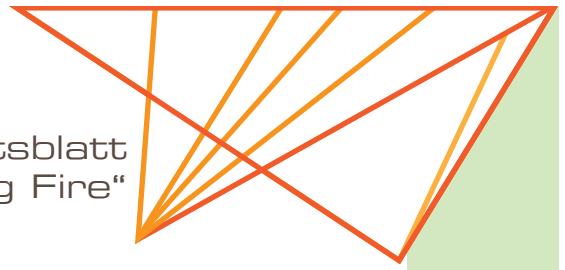
ZUR VORBEREITUNG:

Kopieren Sie das Blatt auf A3. Schneiden Sie die Beschriftungen an der gestrichelten Linie in Streifen.

Snow und das Capitol

Gale und die Distrikte

**Haymitch und
Katniss Angst**



Snow und das Kapitol

Schaut euch die Filmausschnitte gut an.
Beantwortet anschließend die folgende Frage gemeinsam in eurer Gruppe:



Was wollen Snow und das Kapitol von Katniss?

Beendet die Sätze!

Katniss, Du sollst ...

Wenn nicht, dann ...

Gale und die Distrikte



Schaut euch die Filmausschnitte gut an.



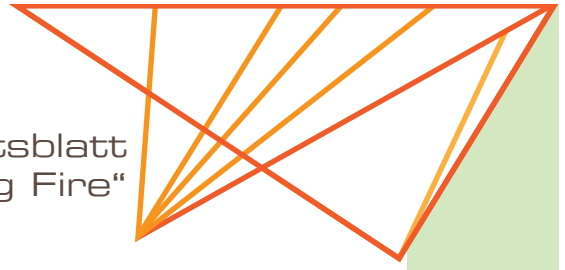
Beantwortet anschließend die folgende Frage gemeinsam in eurer Gruppe:

Was erhoffen sich Gale und die Distrikte von Katniss?

Beendet die Sätze!

Katniss, Du sollst ...

Wenn nicht, dann ...



Haymitch und Katniss Angst

Schaut euch die Filmausschnitte gut an.

Beantwortet anschließend die folgende Frage gemeinsam in eurer Gruppe:



Was erwartet Haymitch von Katniss?

Was verlangt sie von sich selbst aus Angst?

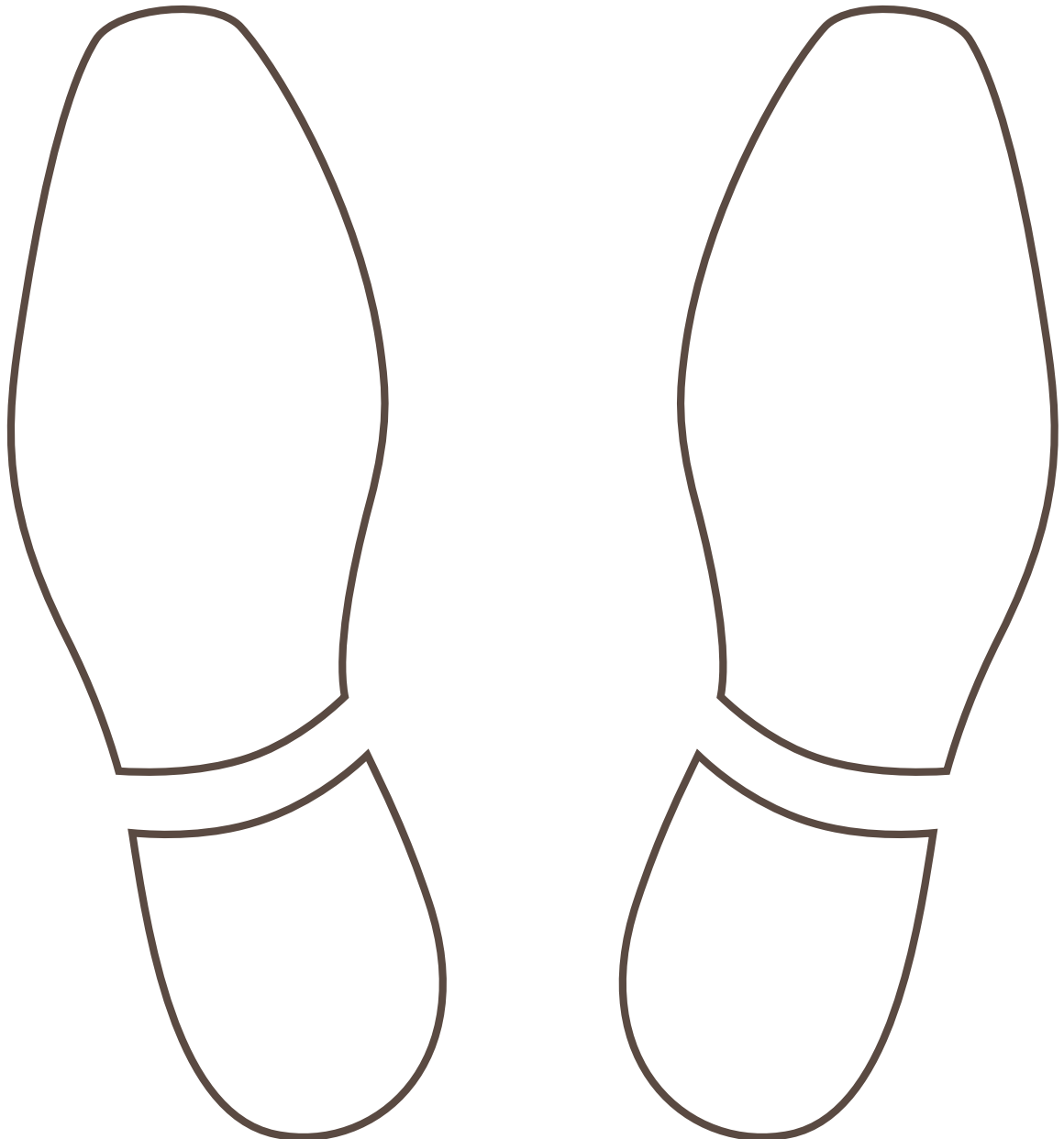
Beendet die Sätze!

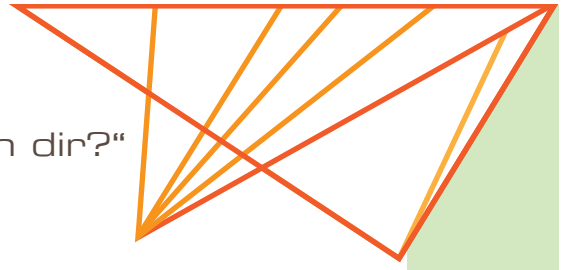
Katniss, Du sollst ...

Wenn nicht, dann ...



ICH





Was zieht an dir?

1. Gibt es eine Situation in deinem Leben, die an dir zieht?

Was zieht an dir?

2. Angenommen du müsstest dich jetzt sofort für eine Richtung entscheiden, welche wäre das?

3. Was willst du mit dieser Entscheidung erreichen?

4. Wovor hast du am meisten Angst?

5. Wen oder was willst du schützen?

6. Was ist für dich das Wichtigste, wenn du dich so entscheidest?

7. Wofür übernimmst du Verantwortung, wenn du dich so entscheidest?

8. Was verlierst du (vielleicht), wenn du dich so entscheidest?

9. Was gibt dir die Kraft, zu deiner Entscheidung zu stehen?



Kopiervorlage „Seilenden Luther“



ZUR VORBEREITUNG:

Kopieren Sie das Blatt in A3. Schneiden Sie die Beschriftungen an der gestrichelten Linie in Streifen.

Gott

**der Kaiser und die
Machthaber zur Zeit Luthers**

**der Papst und
die Kirche**



*Ein Christenmensch
ist ein freier Herr
über alle Dinge
und niemandem
untertan.*

Martin Luther 1520



Martin Luther, Porträt von 1528,
Lucas Cranach der Ältere



Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Martin_Luther#/media/File:Lucas_Cranach_d.%C3%84._Martin_Luther,_1528_%28Veste_Coburg%29.jpg





Der junge Karl V., Gemälde von Bernard van Orley



Der junge Karl V. (Gemälde von Bernard van Orley)

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Karl_V._%28HRR%29#mediaviewer/File:Bernard_van_Orley_004.jpg





Porträt des Papstes Leo X.,
Gemälde von Raffael, um 1518-1519



Porträt des Papstes Leo X. mit den Kardinälen Giulio de' Medici, dem späteren Clemens VII. und Luigi de' Rossi,
Gemälde von Raffael, um 1518–1519, Florenz, Uffizien.

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Leo_X.#mediaviewer/File:Raffael_040.jpg









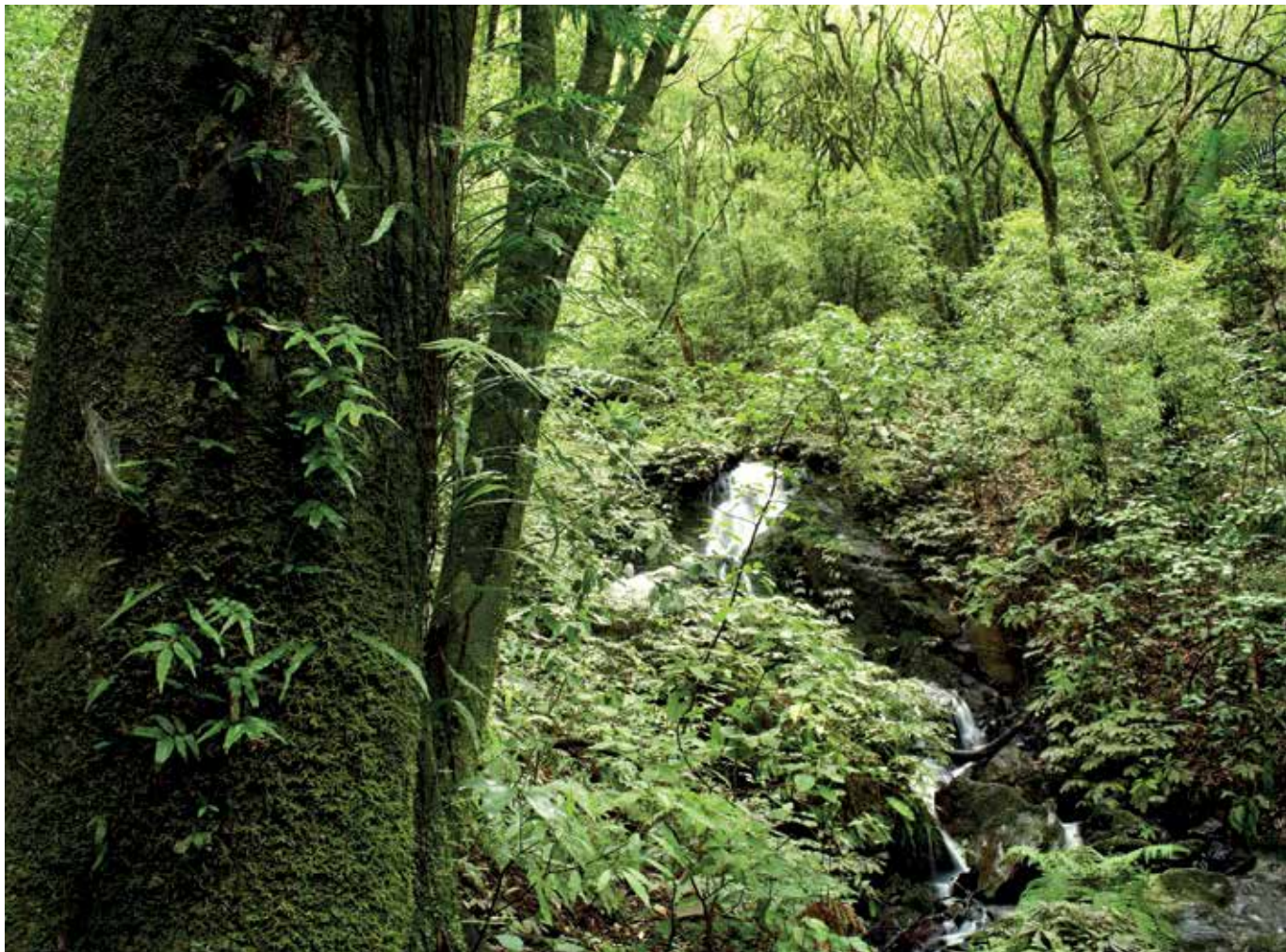












Abbildungsverzeichnis

Bei nachfolgend nicht aufgeführten Abbildungen liegen die Bildrechte beim Hauptbereich 1 - „Aus- und Fortbildung“ oder bei Mitarbeiter_innen aus dem Hauptbereich 1, die ihre Einwilligung zur Veröffentlichung gegeben haben.

Die eingeklammerten Buchstaben geben die Position des Bilds auf der Seite an (o - oben, m - Mitte, u - unten, l - links, r - rechts).

Seite 23	© Jari Hindström – fotolia.com
Seite 24	© savage ultralight – fotolia.com
Seite 33	© vladischern – vectorstock.com
Seite 35	© Nagel's Blickwinkel – fotolia.com
Seite 44	© radub85 – fotolia.com
Seite 46	alle © vmelinda – fotolia.com
Seite 51	(l) © Václav Mach, (r) © Rawpixel – beide fotolia.com
Seite 53	(o) © XtravaganT, (u) © Les Cunliffe – beide fotolia.com
Seite 55	(l) © l-pics, (r) © Masson – beide fotolia.com
Seite 62	© chronicler - fotolia.com
Seite 63	(l) © robuart - vectorstock.com , Mitte und (r) © canicula - fotolia.com
Seite 64	© manouila - fotolia.com
Seite 65	©lapencia – fotolia.com
Seite 66	(o) © cmeree, (m) © kamenuka, (u) © irina_katunina - alle fotolia.com
Seite 67	© RetroClipArt – fotolia.com
Seite 68	(o) © Marina Gorskaya, Mitte und (u) © canicula
Seite 69	(o) © Oleksandr Babich – fotolia.com, (u) © kamenuka – vectorstock.com
Seite 70	(l) © createvil, (m) © robuart – vectorstock.com, (r) anicula – fotolia.com
Seite 71	Composing: © Alekss/ Irina Magrelo/ Qpicimages – alle fotolia.com
Seite 83	© nikiteev – fotolia.com
Seite 86	©romurundi – fotolia.com
Seite 87	© DragonImages – fotolia.com
Seite 89	© Christian Jung – fotolia.com
Seite 93	Composing: © Alekss/ Irina Magrelo/ Qpicimages – alle fotolia.com
Seite 107	© JiSign – fotolia.com
Seite 115	(o) © gromovataya, (u) © Andrei Tsalko - beide fotolia.com
Seite 117	(o) © l-pics, (u) © Victoria Andreas - beide fotolia.com
Seite 119	(o) © apops, (u) © XtravaganT - beide fotolia.com
Seite 121	(o) © inarik, (u) © Roman Sigaev - beide fotolia.com
Seite 123	(o) © viperagg, (u) © Rawpixel - beide fotolia.com
Seite 125	(o) © nothingbutpixel, (u) © Olivier Rault - beide fotolia.com
Seite 127	(o) © Masson, (u) © lassedesignen - beide fotolia.com
Seite 129	(o) © claudia Otte, (u) © lckeT - beide fotolia.com
Seite 131	(o) © Václav Mach, (u) © Jan Zoetekouw - beide fotolia.com
Seite 133	(o) © Les Cunliffe, (u) © Wissmann Design - beide fotolia.com



Pädagogisch-Theologisches
Institut der Nordkirche

PTI Pädagogisch-Theologisches Institut
der Nordkirche

Dorothee-Sölle-Haus
Königstraße 54
22767 Hamburg
pti.nordkirche.de