



Fachkommission der KMK zur Überprüfung von Lehr- und Lernmittel für den Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation

Die Welle

Eine Graphic Novel von Stefani Kampmann
nach dem Roman von Morton Rhue

Eine Grafic Novel Ausgabe für Lesefortgeschrittene
Buch: 72 Seiten

ISBN: 978-3-473-58381-2

Verlag: [Ravensburger Buchverlag](#)

In der Graphic Novel von Stefani Kampmann geht es – ebenso wie in dem Roman von Morton Rhue – um ein Experiment, das außer Kontrolle gerät. **Die Welle** ist die erste Graphic Novel der 1971 geborenen Autorin Stefani Kampmann.

Der Schauplatz ist die amerikanische Gordon Highschool. Im Gegensatz zur Vorlage, die in den 80er Jahren spielt und auf wahren Begebenheiten beruht, findet in Kampmanns *Graphic Novel* keine zeitliche Einordnung statt – eine Geschichte, die sich also jederzeit auch in der Gegenwart abspielen könnte. Die Hauptperson ist der junge und bei seinen Schülern sehr beliebte Geschichtslehrer Ben Ross. Zum Thema Autokratie zeigt er seinen Schülern einen Film, in dem die Brutalität der Nationalsozialisten bezüglich der Judenvernichtung in den Konzentrationslagern angeprangert wird. Dieser löst bei den Jugendlichen zwar Entsetzen, aber auch völliges Unverständnis darüber aus, wie die Deutschen damals das grausame Vorgehen einfach hinnehmen konnten. Daraufhin setzt sich Mr. Ross zum Ziel seinen Schülern zu zeigen, weshalb der Faschismus im Dritten Reich möglich war, und unternimmt einen Unterrichtsversuch.

Sein ungewöhnliches Experiment beruht darauf, dass Mr. Ross Schritt für Schritt in Form von Sprache und gewünschten Verhaltensweisen die Methoden der Diktatur in den schulischen Alltag einführt. Doch die Eigendynamik seines Unterrichtsversuches droht sein Vorhaben zu überrollen. Das Experiment gerät außer Kontrolle und die Situation eskaliert. Anders als in der Romanvorlage von Morton Rhue endet der Unterrichtsversuch nicht als Tragödie, sondern nimmt eine glückliche Wendung - die Jugendlichen kehren zum schulischen Alltag zurück, auch hinsichtlich der weniger positiven Verhaltensweisen.

Der Erzählfluss der Geschichte ist temporeich und wird aussagekräftig durch Illustrationen unterstützt. Die gewählte Form des Comics ist gerade für jugendliche Schüler, die wenig lesegeübt sind, sehr ansprechend und eignet sich auch gut für Schülerinnen und Schüler mit einer Hörschädigung. Außerdem bietet sich die dialogische Erzählweise ausgezeichnet zum szenischen Spiel an. Das Buch ist für Jugendliche mit und ohne Hörschädigung ab 14 Jahren geeignet. Die Geschichte spiegelt sehr realistisch den schulischen Alltag wieder und indirekt werden dabei auch Untugenden, wie z.B. mangelnde Disziplin oder respektlose Verhaltensweisen, hinterfragt. Durch das Experiment wird ein interessanter Spannungsbogen eingeleitet und in der Handlung liegt sehr viel Diskussionsstoff. Bezüglich des Ausgangs der Geschichte bietet sich für die Behandlung im Unterricht ein Vergleich mit der Romanvorlage von Morton Rhue und/oder aber mit der entsprechenden Verfilmung an.

Sprachlich ist die *Graphic Novel* für hörende Schülerinnen und Schüler gut verständlich, bei Jugendlichen mit dem Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation könnte es aufgrund zahlreicher umgangssprachlicher Ausdrücke und häufig verwendeter Redewendungen zu Verständnisschwierigkeiten kommen. Hier müsste die Lehrkraft zahlreiche Worterklärungen liefern oder in die Unterrichtseinheit begleitend Wörterbucharbeit miteinplanen.

Als problematisch bezüglich der Orientierung und Lesbarkeit ist die Schriftart und die ausschließliche Verwendung von Großbuchstaben zu sehen. Letzteres ist auch ungünstig hinsichtlich des Lehrauftrags im Deutschunterricht, die orthografischen Regeln bei den Schülerinnen und Schülern einzu-

schleifen und zu festigen. Kreativ könnte man dies allerdings in der Weise nutzen, indem der Klasse wiederholt als Arbeitsauftrag Übungen zur Anwendung der üblichen Rechtschreibweise gegeben werden.

Trier, im April 2012

Karl-Heinz Pferdekämper nach Vorarbeit von Verena Stelling