

Vom Wort zum Bild - Gestaltung eines Comics auf Grundlage einer Sage Gebrüder Grimm: Der Rattenfänger von Hameln

Jetzt ist dein Zeichentalent gefragt! Wie sieht wohl die Sage als Comic aus?
Gestalte die Sage „Der Rattenfänger von Hameln“ zu einem Comic um.
Gehe dabei so vor:

1. Lies die Sage noch einmal genau und markiere wichtige Handlungen.
2. Teile deine Sage in verschiedene Abschnitte und gib ihnen Zwischenüberschriften, z.B.
Zeile 1-9: Die Mäuse- und Rattenplage von Hameln
Zeile 10-...

Der Comic ist eine Abfolge von Bildern, die eine Geschichte erzählen. Die Bilder sind gezeichnet und mit Text verbunden. Dieser kann einerseits in Form von Sprech- oder Gedankenblasen dargelegt werden, es ist aber auch möglich, eine kurze Situationsbeschreibung zu erstellen.

3. Überlege, wie du die Informationen aus den Sinnabschnitten in Comic-Bildern überführen kannst. Stimmen Comicbild und Sinnabschnitt immer überein? Kannst du Sinnabschnitte zusammenzufassen auf einem Bild oder benötigst du für einen Sinnabschnitt mehrere Comic-Bilder, damit der Leser den Inhalt der Sage versteht? Wo liegen mögliche Probleme?

4. Informiere dich nun über den Comic, indem du die Arbeitsblätter „Einführung in die bunte Welt der Comics“ und „Bedeutung der Comicsprache nach Labbe“ liest.

5. Erstelle einen Schreibplan. Skizziere zu jedem Sinnabschnitt ein Comic-Bild, in die dafür vorgesehenen Rahmen (Panels) oder nutze Comic Tools. Denke daran,
 - dass du auch **kurze Texte** schreiben kannst, die die Handlung beschreiben.
 - dass die Figuren durch Sprechblasen/Gedankenblasen reden können.
 - dass du die Figuren immer gleich oder mit den gleichen Merkmalen zeichnest, sodass man sie von anderen Figuren unterscheiden kann.
 - dass du deinen Comic ausmalst.
6. Nutze die Checkliste, um den Schreibplan zu überprüfen. Nimm, wenn nötig, Korrekturen vor.
7. Erstelle nun deinen Comic gemäß deines Schreibplans in seiner endgültigen Fassung.

