

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“

Praxiskonzepte zu den Nominierungen des Deutschen Jugendliteraturpreises 2013

Workshop zu nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Titelauswahl

Als mein Vater ein Busch wurde

Tommy Mütze

Wilhelms Reise

Méto. Das Haus

Zorgamazoo

Grundidee

Die meisten Menschen wechseln im Laufe ihres Lebens ihre Wohnorte, ob nun innerhalb einer Stadt, eines Landes oder über Ländergrenzen hinaus. Dafür sind viele verschiedene Faktoren verantwortlich. Manche kann man beeinflussen, andere nicht.

Ein älterer Bekannter von mir, der mit seiner Familie vor dem totalitären Regime in Chile nach Bolivien geflohen war, sollte ausgewiesen werden. Er hatte 12 Stunden Zeit, um zu überlegen, ob er mit seiner Familie lieber nach Deutschland oder nach Großbritannien gehen wollte. Da kann man eigentlich nur eine Münze werfen, oder?

Auch die Protagonisten der Kinderbücher, die ich vorstellen werde, wechseln ihre Wohnorte, manche freiwillig, manche unfreiwillig. Jeder Protagonist macht mit diesem Ortswechsel unterschiedliche Erfahrungen und kann ihn und die neuen Lebensumstände nur bedingt beeinflussen.

Vor vielen Jahren habe ich in der *Zeit* einen Artikel über „Glücksreisen“ gelesen. Der Autor hat die Wahl seiner Reiseroute von beliebigen Faktoren abhängig gemacht (z.B. Münzwurf, Abzählen) und sich dadurch immer wieder überraschen lassen. Dieses „Glücksspiel“ hat mich inspiriert:

Die TeilnehmerInnen (TN) der Praxisseminare setzen sich mit den folgenden Begriffen (siehe [Download Material Begriffe](#)) auseinander:

Glück

Schicksal

Zufall

Vorsehung

Freier Wille/Willensfreiheit

Entscheidung

Und die Auswahl der Bücher, die vorgestellt werden, erfolgt über folgende Kriterien:

Würfeln (Es sind noch 5 Bücher im „Spiel“, das nächste wird gewürfelt. Smiley bedeutet noch mal würfeln.)

Flaschen drehen (Es sind noch 4 Bücher im „Spiel“. Die Flasche zeigt auf das nächste.)

Abzählen (Es sind noch 3 Bücher im „Spiel“. Ein TN nennt leise immer wieder die Zahlen der Bücher, die noch im Spiel sind, ein anderer sagt „Stopp“. Die Zahl, die der Zählende gerade gesagt hat, wird es.)

Münzen werfen („Motiv“ steht für das eine Buch, „Zahl“ für das andere. Die Münze wird hoch geworfen und zeigt das Ergebnis nach dem Runterfallen.)

Dafür wird jedes Buch vorher in Packpapier eingebunden und mit einer Zahl von 1 bis 6 versehen.

Der Ablauf des Praxisseminars wird somit für jede teilnehmende Gruppe anders verlaufen. Das erste Buch ist gesetzt durch die Einstiegssituation: *Als mein Vater ein Busch wurde*.

Auf einem großen aufblasbaren Globus werden die Länder und Orte gesucht und eingezeichnet, in denen die einzelnen Protagonisten leben bzw. die diese aufsuchen. Die Wege, die dabei zurückgelegt werden, werden als Linien kenntlich gemacht. Länderinformationen werden gesammelt. Das eigene Wissen soll immer wieder in Bezug gesetzt werden zu den Inhalten der Geschichten.

Die Auseinandersetzung mit den Lebenswegen der Protagonisten soll die TN anregen, sich Gedanken über ihre eigenen Lebenswege zu machen und darüber, welche Faktoren und Bedingungen dafür entscheidend waren.

Einstiegssituation

An der Tür des Seminarraumes klebt das Ortsschild „Woanders“. Die eintretenden TN bekommen ein Klebeschild mit einer Nummer angeheftet.

Nominierung in der Sparte Kinderbuch

Joke van Leeuwen

Als mein Vater ein Busch wurde und ich meinen Namen verlor

Aus dem Niederländischen von Hanni Ehlers

Gerstenberg Verlag

Ab 10

Jurybegründung

„Ich dachte zu der Zeit nie, dass dort woanders war. Überall sonst war woanders, nur nicht dort, wo wir wohnten.“ Die Erfahrung, jemand von woanders zu sein, dem man mit Misstrauen, offener Feindseligkeit oder aufgesetzter Freundlichkeit begegnet, macht die kindliche Ich-Erzählerin aufgrund eines Krieges, der sie dazu zwingt, ihre Heimat zu verlassen. Die konsequent durchgehaltene kindliche Weltsicht und die schnörkellos nüchterne Sprache machen die Absurdität des Geschehens deutlich, das in einem fiktiven, gleichsam zeit- und ortlosen Raum angesiedelt wurde. Die Protagonistin nennt die Dinge bei ihren Namen und nimmt die Namen wörtlich. Indem sie Euphemismen, gefühliges Pathos und Bildsprache unterläuft, torpediert sie das uneigentliche Sprechen der Erwachsenen. In ihrer entlarvenden Naivität und schonungslosen Konkretheit scheinen die Illustrationen der Verfasserin eine ähnliche Strategie zu verfolgen. Auf diese Weise wird das Grauen auch komisiert, manche Schilderungen lösen ein Lachen aus, das im Halse stecken bleibt. Joke van Leeuwen ist hier eine gänzlich unplakative Parabel gegen den Krieg gelungen, die durch die spannungsreiche Verbindung von sinnlicher Konkretion und symbolhafter Verdichtung überzeugt. Ein vielschichtiger Text, der – besonders mit Blick auf die Komik und auf die Sprache – unterschiedliche Lesarten zulässt.

Einreise (Aufgabe)

Die Stühle sind wie in einem Wartezimmer angeordnet. Jedem TN wird beim Betreten des Raumes eine Nummer auf den Arm geklebt. Sobald alle sitzen, beginnt die Anleitung ähnlich wie im Buch auf Seite 88:

- Setzen Sie sich. Sie werden einige Fragen beantworten müssen. Erste Frage: Sind Sie nützlich?
- Was können Sie, was gut ist für dieses Land?
- Sind Sie zur Schule gegangen?
- Wie viel ist 8×13 ?
- Wie sind Sie hier her gekommen?
- Sind Sie allein gekommen?
- Haben Sie hier Bekannte?
- Es ist gar nicht wahr was Sie erzählen, oder?
- Sie haben das einfach erfunden.
- Sie werden ja nur so laut, weil Sie es selbst nicht glauben.
- Sie werden rot. Rot wird man nur, wenn man nicht die Wahrheit sagt.
- Sie sind schlau. Sie sind schlau genug, um sich Antworten auszudenken. Wie hieß die Straße, in der Sie als Kind gewohnt haben?
- Welche Farbe hatte das Haus?
- Schon gut. Schon gut. Sie haben Ihre Nummern bereits bekommen. Sie sind noch vorläufig. Sie müssen jetzt wieder ins Wartezimmer. Man wird Sie dann zu einer Untersuchung holen.

Aktuelle Krisengebiete

Frage an die TN: Wo sind aktuell Krisengebiete (siehe [Download Material Krisengebiete](#))?
Krisengebiete auf dem Globus rot einzeichnen.

Lesestelle: Seite 15-17

Ein Busch werden

Einzelnen oder in Kleingruppen sollen Begriffe (siehe [Download Material Pantomime](#)) aus dem Buch pantomimisch und mit Geräuschen so dargestellt werden, dass die Begriffe erraten werden können: Busch, Briefkasten, Auto, Sofa, Schwan, Zuckerdose, Torte, Soldat, Vogelnest, Fenster, Telefon, Buch, Straße, Haus.

Alternativ: **Ich bin ein Apfelbaum.** Ein TN stellt sich in eine Pose und sagt, was er darstellt, dann „friert er ein“. Ein zweiter TN kommt dazu und stellt etwas dazu Passendes dar. Auch er sagt, was er darstellt, bevor er „einfriert“. Ein dritter TN stellt sich auf noch dazu, dann ist das Tableau komplett. Die anderen können dem Tableau einen Titel geben oder die Anleitung klatscht kurz und die TN spielen ihre Figuren/Objekte kurz an mit Bewegung, Geräusch oder Worten. Dann klatscht die Anleitung wieder, die TN „frieren“ noch einmal kurz „ein“ und gehen dann ab. Ein neues Tableau kann erstellt werden.

Lesestelle: Seite 6-9

Umhängetasche (Aufgabe)

Jeder TN soll eine Umhängetasche füllen mit den Dingen, die er mitnehmen würde, wenn er sein Zuhause, seine Heimat verlassen würde.

Zum Schluss wird die Tasche ausgepackt, die Toda mit ihrer Oma gepackt hat, um zu sehen, was sie eingepackt haben: 4 Unterhosen, 2 T-Shirts, 1 Hose, 1 Pullover, Waschzeug, 1 Rolle Kekse, 1 kleine Flasche Wasser, 1 Schreibheft, 1 Stift. Die Liste, der Dinge, die sie im Kopf behalten möchte, befindet sich im Heft. Sie wird vorgelesen.

Liste (Aufgabe)

Jeder TN soll für sich eine Liste mit neun Punkten erstellen von Dingen, die er im Kopf behalten möchte. Anschließend die Merkliste mit Todas Liste auf Seite 19 vergleichen.

Lesestelle: Seite 37 f

Eigenschaften (Aufgabe)

Die TN erhalten in Kleingruppen Bildkopien ([Bilder der Seiten 38 bis 40 ohne Text kopieren](#)) aus dem Buch und sollen überlegen, welche Eigenschaften den Bildern zugeordnet sein könnten.

Eigenschaften, die verhindern könnten, dass Familien ein Kind aufnehmen wollen. Die Ergebnisse werden vorgestellt und mit den Originalen aus dem Buch abgeglichen.

Lesestelle: Seite 82 f

Sprachnotsituationen (Aufgabe)

Die TN gehen paarweise zusammen. Jeweils einer erhält eine Situationskarte und soll die Situationen mit Gesten und unter Einsatz von Phantasiesprache (siehe [Download Material Phantasiesprache](#) oder [siehe Seite 103 bis 106](#)) deutlich machen. Der andere soll in Deutsch darauf reagieren und nach Möglichkeit eine Lösung herbeiführen.

Alternativ:

Mini-Dialog (Seite 105)

- Hödelö!
- Hödolö?
- Wö tünsel dö?
- Ö no gripsel.
- Wo jasel dö?
- Passele jö rassele lammler?

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
Praxiskonzepte zu den Nominierungen des Deutschen Jugendliteraturpreises 2013
Workshop zu nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

- Ö drafsel mö piseli brezensele?
- Tömö Lind!
- Nödofö.

Und anschließend das

Dolmetscherspiel

Ein TN stellt sich auf die Bühne und versucht Teile aus Todas Geschichte zu erzählen, aber in Phantasiesprache mit großen Gesten. Ein anderer TN stellt sich daneben und übersetzt das Gehörte.

Nominierung in der Sparte Kinderbuch

Robert Paul Weston (Text)

Víctor Rivas (Illustration)

Zorgamazoo

Aus dem Englischen von Uwe-Michael Gutzschhahn

Verlagshaus Jacoby & Stuart

Ab 9

Jurybegründung

„Ich warn dich natürlich, bevor wir beginnen: / Grusel und Spannung werden hier walten, / Gefahr und Schrecken und knappes Entrinnen, / böse Geschöpfe und Horrorgestalten. / Drachen und Monster; üble Gorgonen, / Wesen, bei denen der Mutigste zuckt. / Entlegene Orte, wo Schurken wohnen. / Häuser, vor denen der Atem dir stockt.“ / Dieser Roman bietet nicht nur eine detailfreudig ausfabulierte phantastische Welt mit einem gewaltigen Aufgebot skurril-schauriger Gestalten, er ist außerdem komplett in Versen gehalten. In Kombination mit der auktorialen Erzählweise, der simulierten Mündlichkeit und dem leicht marktschreierischen Duktus wirken die Kreuzreime und Daktylen überaus komisch. Der Verfasser bedient sich großzügig aus dem Motivreservoir der Fantasyliteratur und des Heldenepos und erzeugt schon allein dadurch einen gattungsparodistischen Effekt, der durch die Versform, die Erzählweise und den großen Reichtum schwarzhumoristischer Einfälle noch eine Steigerung erfährt. Uwe-Michael Gutzschhahn hat sich der Anstrengung unterzogen, dieses opulente Gebilde ins Deutsche zu übertragen. Und Víctor Rivas hat die Geschichte kongenial illustriert.

Schottland – Südafrika (Kapstadt)

Was wissen die TN über Südafrika? Strecke auf dem Globus grün einzeichnen.

Einstieg

Der Spielleiter setzt sich eine Mütze auf.

Lesestelle: Seite 10 oben

Überlegungen

Kurzes gemeinsames Brainstorming zu dieser Ausgangssituation: Wie werden die Klassenkameraden auf Tommy Mütze reagieren? Was werden sie wohl tun?

Lesestelle: Seite 24/25

Ideen

Paarweise sollen die TN überlegen, wie sie Tommy dazu bringen könnten, die Mütze abzunehmen. Die Ideen werden vorgestellt. Als Stehgreifspiel.

Alternativ: Der Spielleiter stellt sich als Tommy in die Mitte. Jeder TN, der eine Idee hat, kommt nach vorn und versucht Tommy zu überreden, die Mütze abzunehmen.

Lesestelle: Seite 38

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“

Praxiskonzepte zu den Nominierungen des Deutschen Jugendliteraturpreises 2013

Workshop zu nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Erklärungen sammeln

Jeder TN erhält einen Zettel und notiert darauf einen Grund, warum Tommy eine Mütze trägt. Die Zettel werden eingesammelt und dann einige gezogen und vorgelesen.

Lesestelle: Seite 46 f

Kopfbedeckungen (Aufgabe)

Alle TN werden gebeten, sich eine Kopfbedeckung aufzusetzen. Jeder TN überlegt sich eine Haltung (also wie er/sie sich durch die Kopfbedeckung verändert) oder eine Tätigkeit, die er schon immer mal ausprobieren wollte. In wie weit schafft eine Kopfbedeckung ein „Inkognito“?

Lesestelle: Seite 60-63 und evtl. 68

Erklärungen vorlesen

Einige TN ziehen Zettel aus dem Sack und tragen vor, warum Tommy eine Mütze trägt.

Lesestelle: Seite 65

Eigene Lebenswege

Die TN erhalten Kopien der Deutschlandkarte und sollen ausgehend vom Geburtsort alle Orte einzeichnen und mit Linien verbinden, an denen sie schon gelebt haben. Welche Gründe waren dafür ausschlaggebend?

Nominierung in der Sparte Kinderbuch

Frank Cottrell Boyce (Text)

Carl Hunter, Clare Heney (Fotos)

Der unvergessene Mantel

Aus dem Englischen von Salah Naoura

Carlsen Verlag

Ab 10

Jurybegründung

In diesem Roman wird das nicht ganz neue Thema einer Kinderfreundschaft über kulturelle Hindernisse hinweg auf sehr überzeugende und kinderliterarisch ungewöhnliche Weise erzählt. Ungewöhnlich ist bereits die fiktive Erzählsituation in Form einer rückblickend aus der Sicht einer Erwachsenen erzählten Erinnerung, die durch Bilder ausgelöst wird. Die Bilder hat der fremde Freund des Mädchens aufgenommen, das die Erzählerin einmal war. Sie geben vor, eine ferne Welt zu zeigen, sind aber nichts weiter als sehr geschickte Inszenierungen des jungen Fotografen. So wird nicht nur die Freundschaft der Kinder zum Thema, sondern zugleich die Brüchigkeit von Erinnerungen und die Künstlichkeit kultureller Identitäten.

Zumindest innerhalb der Binnenerzählung gibt es kein Happy End. Der exotische Zauber, mit dem der fremde Junge sich selbst und seinen kleinen Bruder umgibt, schützt sie nicht vor der ganz profanen Realität der Abschiebung und in dem Moment, in dem das Mädchen das Gespinnst zu durchschauen beginnt, verliert es die beiden. Eine außergewöhnliche Erzählung über die Macht der Kunst und ihre Grenzen.

Mongolei – England (Liverpool)

Was wissen die TN über die Mongolei? Strecke auf dem Globus grün einzeichnen.

Lesestelle: Seite 25 f, Seite 41 f und Seite 58

Fotogeschichten (Aufgabe)

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“

Praxiskonzepte zu den Nominierungen des Deutschen Jugendliteraturpreises 2013

Workshop zu nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Die TN gehen in Kleingruppen und erhalten einen Satz Fotos ([Polaroid-Fotos aus dem Buch kopieren](#)). Sie sollen die einzelnen Fotos spontan in eine Geschichte einbinden. D.h., der erste TN zieht ein Foto und beginnt mit der Geschichte, der zweite zieht ein neues Foto und bindet das Foto in die Geschichte ein etc. Die Fotos werden vorher nicht angeschaut.

Die entstandenen Geschichten werden den anderen kurz vorgestellt.

Spielszenen (Aufgabe)

Die Kleingruppen erhalten Textstellen und sollen diese szenisch umsetzen.

Lesestellen:	Seite 28	Essen
	Seite 29	Backen
	Seite 31	Dämon
	Seite 37	Raketen
	Seite 41	Fußball
	Seite 48	Heimat
	Seite 52	Realität
	Seite 58	Dschingis
	Seite 62	Erkenntnis
	Seite 67	Ausflug

Lesestelle: Seite 91 f

Nominierung in der Sparte Sachbuch

Anke Bär

Wilhelms Reise

Eine Auswanderergeschichte

Gerstenberg Verlag

Ab 8

Jurybegründung

Das Buch vermittelt eine Fülle altersgerecht präsentierter Informationen rund um das Thema „Übersee-Auswanderung“. Aufgemacht wie ein Skizzenbuch, das ein Passagier auf einem Auswandererschiff angelegt haben könnte, zeigt es unter anderem Kochrezepte, Seemannsknoten, nautische Geräte und Postkarten und gibt Einblicke in das Problem der Hygiene an Bord. Die zurückhaltende Farbgebung in Braun- und Petroltönen erinnert an die Sepiafarbe alter Fotografien. Die Konzentration auf die Lebensgeschichte eines Einzelnen ermöglicht Kindern einen emotionalen Zugang zum Thema, die Vielfalt der Sachinformationen macht seine allgemeine Bedeutung klar. Das aus einem Projekt des „Deutschen Auswanderermuseums Bremerhaven“ hervorgegangene Erstlingswerk von Anke Bär ist eine gelungene Übertragung eines museumspädagogischen Konzeptes auf das Medium Buch und ein respektabler Beitrag zur „Geschichte von unten“.

Deutschland (Bremen) – Vereinigte Staaten von Amerika (New York)

Was wissen die TN über die USA? Strecke auf dem Globus grün einzeichnen.

Lesestelle: Seite 4

Meine Ahnengalerie (Aufgabe)

Die TN bekommen eine Kopie mit leeren Bilderrahmen ([siehe Download Material Ahnengalerie](#)), die wie ein Stammbaum angeordnet sind, mit der Aufgabe eine eigene Ahnengalerie zu erstellen.

Einstieg durch Quiz ([siehe Download Material Wilhelms Reise Quiz](#))

Spielleiter stellt die Fragen an die TN oder verteilt die an jeden TN eine Frage auf einem kleinen Zettel. Die Antworten, die die TN nicht wissen, werden aus dem Buch herausgesucht bzw. können die

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
Praxiskonzepte zu den Nominierungen des Deutschen Jugendliteraturpreises 2013
Workshop zu nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Antworten um Details aus dem Buch ergänzt werden und es werden die entsprechenden Stellen im Buch vorgelesen.

Seemannsknoten (Aufgabe)

In Kleingruppen erhalten die TN Schnur und Knotenvorlagen (siehe Seite 51) und sollen innerhalb einer Zeitvorgabe schaffen, alle Knoten einmal zu machen.

Alte Kinderspiele (Aufgabe)

Die Kinderspiele aus dem Buch werden in Kleingruppen nachgespielt und eigene Kinderspiele erinnert und vorgestellt. (siehe auch Seite 32/33)

Nominierung in der Sparte Jugendbuch

Yves Grevet

MÉTO. Das Haus

Aus dem Französischen von Stephanie Singh

dtv Reihe Hanser

Ab 12

Jurybegründung

Systematisch versehrte Kindheiten und grausame Praktiken der Auslese Heranwachsender sind in der derzeit auf dem Markt befindlichen dystopischen Literatur keine Seltenheit. Im Gegensatz zu der Mehrzahl dieser Titel zielt der Roman von Yves Grevet nicht auf eine emotionale Überrumpelung der Leserinnen und Leser. Durch die nüchtern-emotionslose Sprache bietet er vielmehr Distanzierungsmöglichkeiten an. Weil der Text auf wohlfeile Identifikationsangebote verzichtet, erscheint die erzählte Welt umso befremdlicher.

Die durchwegs männlichen Zöglinge einer totalitären Erziehungsanstalt werden ihrer Individualität beraubt und künstlich dumm gehalten. Es liegt also in der Logik der Erzählung, dass die Sprache nicht nur nüchtern und emotionslos ist, sondern mit ihrem eingeschränkten Wortschatz und den einfachen, parataktischen Satzstrukturen auch ein wenig unbeholfen wirkt. Die Geschichte gleicht einer logischen Versuchsanordnung, die Konstruktion ist wichtiger als das Ausmalen grausamer Details und das Faszinosum liegt weniger in der Handlung als in dem Kosmos, den der Roman entwirft. „Das Haus“ ist der erste Teil einer Trilogie, die im Original in einem einzigen Band erschienen ist.

Klangcollage

Die TN erhalten kurze Textstellen, die sie in chronologischer Reihenfolge laut vorlesen. Eine Musik im Hintergrund schafft die entsprechende Atmosphäre. (Musik: Jan Gabarek; Album: Legend of the seven dreams; Titel: Tongue of secrets)

Siehe auch Trailer zum Buch: http://www.youtube.com/watch?v=_mv0WH8QVb8

Nominierung in der Sparte Kinderbuch

Robert Paul Weston (Text)

Víctor Rivas (Illustration)

Zorgamazoo

Aus dem Englischen von Uwe-Michael Gutzschhahn

Verlagshaus Jacoby & Stuart

Ab 9

Jurybegründung

„Ich warn dich natürlich, bevor wir beginnen: / Grusel und Spannung werden hier walten, / Gefahr und Schrecken und knappes Entrinnen, / böse Geschöpfe und Horrorgestalten. / Drachen und Monster; üble Gorgonen, / Wesen, bei denen der Mutigste zuckt. / Entlegene Orte, wo Schurken wohnen. / Häuser, vor denen der Atem dir stockt.“ /

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“
Praxiskonzepte zu den Nominierungen des Deutschen Jugendliteraturpreises 2013
Workshop zu nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Dieser Roman bietet nicht nur eine detailfreudig ausfabulierte phantastische Welt mit einem gewaltigen Aufgebot skurril-schauriger Gestalten, er ist außerdem komplett in Versen gehalten. In Kombination mit der auktorialen Erzählweise, der simulierten Mündlichkeit und dem leicht marktschreierischen Duktus wirken die Kreuzreime und Daktylen überaus komisch. Der Verfasser bedient sich großzügig aus dem Motivreservoir der Fantasyliteratur und des Heldenepos und erzeugt schon allein dadurch einen gattungsparodistischen Effekt, der durch die Versform, die Erzählweise und den großen Reichtum schwarzhumoristischer Einfälle noch eine Steigerung erfährt. Uwe-Michael Gutzschhahn hat sich der Anstrengung unterzogen, dieses opulente Gebilde ins Deutsche zu übertragen. Und Victor Rivas hat die Geschichte kongenial illustriert.

Lesen

Der Einstieg in die Geschichte wird vorgelesen bis Katrina eine Gestalt im U-Bahn-Tunnel entdeckt.

Figuren gestalten (aufgabe)

Jede Kleingruppe erhält die Beschreibung eines Wesens (siehe [Download Material Figurenbeschreibung](#)) und soll eine oder mehrere Versionen davon auf Papier zeichnen. Der erste TN beginnt die Figur zu zeichnen, der zweite TN ergänzt dann die Figur anhand weiterer Infos aus der Beschreibung etc. Auf diese Art und Weise entsteht ein gemeinsames Bild.

Alternativ: Auf dem Overheadprojektor wird eine Folie eines U-Bahn-Gleises gezeigt, eine Phantasiestabpuppe wird dazu bewegt. Die TN sollen nun anhand ihrer Figurenbeschreibung Mini-Stabpuppen basteln und bespielen.

Weitere Infos:

Hörbuch: Robert Paul Weston (Autor), Martin Baltscheit (Sprecher), Uwe-Michael Gutzschhahn (Übersetzer): Zorgamazoo (3 CDs), Silberfisch 2012, ISBN 978-3-8674-2700-5

Interview dazu mit Baltscheit: www.youtube.com/watch?v=bK6l3FDpg-8

You-tube-Trailer zum Buch unter: www.youtube.com/watch?v=_WIR78tvJKc

Projekt zum Buch unter: www.allegro-grundschule.de/projekte/lese-projektwochen/2012-robert-paul-weston/

Wilhelms Reise – Quiz

Welches Buch war um 1850 in vielen deutschen Familien das einzige Buch?

Die Bibel. (Seite 6)

Was ist ein Amerikawerber?

Ein Mann der durch Dörfer und Ortschaften wanderte, um einen Auswanderertreck zusammen zu stellen. Freiwillige zu suchen, die nach Amerika auswandern wollen. (Seite 7)

Warum verließen die Auswanderer im 19. Jh. Ihre deutsche Heimat?

Viele Regionen Deutschlands waren überbevölkert. Es gab weder genügend Ackerland noch ausreichende Arbeitsmöglichkeiten. Kleine Werkstätten und Manufakturen wurden durch Fabriken mit Maschinen ersetzt. Viele Auswanderer erhofften sich Arbeit oder ein eigenes Stück Land in Amerika. Einige machten sich aus religiösen oder politischen Gründen auf den Weg, andere mussten fliehen oder wollten nicht länger um ihr Leben bangen. (Seite 11)

Wie bewegte man sich damals fort?

Zu Fuß, zu Pferd bzw. mit der Kutsche oder der von Dampfloks gezogenen Eisenbahn. (Seite 12)

Wie lange dauerte die Überfahrt nach Amerika auf einem großen Segelschiff?

Bei gutem Wetter dauerte die Überfahrt ca. sechs Wochen. (Seite 26)

Wie waren die armen Passagiere auf der Überfahrt mit dem Segelschiff untergebracht?

Im Zwischendeck waren Fünferkojen in zwei übereinanderliegenden Reihen angebracht. (Seite 16)

Was ist Nausea und was kann man dagegen tun?

Die Seekrankheit, die entsteht, weil das Gehirn durch widersprüchliche Eindrücke der Sinnesorgane verwirrt wird. Durch die sich ständig verändernde Lage des Schiffes im Wasser nehmen die Augen andere Eindrücke wahr als die Gleichgewichtsorgane. Roh gekauter oder als Pulver eingenommener Ingwer verringert das Auftreten von Übelkeit auf See. (Seite 20f)

Welche blinden Passagiere gab es an Bord?

Bettwanzen, Flöhe, Läuse, Krätzmilben, Kakerlaken, Maden, Ratten. (Seite 23)

Wie hat man sich an Bord ernährt?

Es gab Proviant für 90 Tage an Bord und riesige Trinkwassertanks. Das Wasser wurde jedoch schnell faulig, deshalb trank man es als dünnen Tee oder Kaffee oder mit Rum, etwas Zucker und Zitronensaft versetzt. Zu essen gab es: Eintöpfe aus Lagerfähigem Gemüse, Suppen, Getreidebreie, Schiffszwieback, Pökelfleisch, Sauerkraut, Kartoffelpampe. Der Kapitän hatte das Vorrecht auf Lebendproviant: Hühner, Schweine, Kaninchen, Fische. (Seite 26)

Was ist die Bilge?

Die unappetitliche Suppe, die sich mit der Zeit ganz unten im Schiff sammelt und aus eingedrungenem Wasser, Urin, fauligen Abfällen und Rattenschiss zusammensetzt. (Seite 28)

Was ist ein Handlog?

Mit einem Handlog wird die Geschwindigkeit des Schiffes in Knoten gemessen. Dazu lässt der Kapitän oder ein Offizier ein Logscheit zu Wasser, ein Faden mit einem Gewicht und Knoten in bestimmten Abständen. Dann werden die Knoten gezählt, die durch die Hand laufen bis der Sand im Logglas (spezielle Sanduhr) durchgelaufen ist. Ein Knoten sind 1,852 km/h. (Seite 38)

Was musste man als Seemann unbedingt können?

Die Seemannsknoten. (Seite 51)

Wilhelms Reise – Quiz

Welches Buch war um 1850 in vielen deutschen Familien das einzige Buch?

Was ist ein Amerikawerber?

Warum verließen die Auswanderer im 19. Jh. Ihre deutsche Heimat?

Wie bewegte man sich damals fort?

Wie lange dauerte die Überfahrt nach Amerika auf einem großen Segelschiff?

Wie waren die armen Passagiere auf der Überfahrt mit dem Segelschiff untergebracht?

Was ist Nausea und was kann man dagegen tun?

Welche blinden Passagiere gab es an Bord?

Wie hat man sich an Bord ernährt?

Was ist die Bilge?

Was ist ein Handlog?

Was musste man als Seemann unbedingt können?

Rassele – Fremdsprache sprechen

A: Hödelö!

B: Hödolö?

A: Wö tünsel dö?

B: Ö no gripsel.

A: Wo jasel dö?

B: Passele jö rassele lammler?

A: Ö drafzel mö piseli brezensele?

B: Tömölind!

A: Nödofö.

Rassele – Fremdsprache sprechen

A: Hödelö!

B: Hödolö?

A: Wö tünsel dö?

B: Ö no gripsel.

A: Wo jasel dö?

B: Passele jö rassele lammler?

A: Ö drafzel mö piseli brezensele?

B: Tömölind!

A: Nödofö.

Begriffe für Pantomime

BUSCH

TORTE

HAUS

AUTO

SOFA

STRASSE

SCHWAN

SOLDAT

Begriffe für Pantomime

BRIEFKASTEN	ZUCKERDOSE
TELEFON	BUCH
VOGELNEST	FENSTER

Krisengebiet (Quelle: Wikipedia: Krisengebiete)

Als **Krisengebiet**, **Krisenherd** oder **Krisenregion** werden Gegenden bezeichnet, in denen politische, ethnische oder wirtschaftliche Konflikte oder Umwelt- und Naturkatastrophen ein schwer oder nicht mehr beherrschbares Ausmaß erreicht haben. Ein Krisengebiet ist meistens regional stark begrenzt, kann aber auch große Teile eines Staatsgebiets umfassen oder sich über Ländergrenzen hinweg erstrecken.

Die Intervention in Krisengebieten ist eine wichtige Aufgabe der Vereinten Nationen, wobei das zuständige Büro für die Koordination humanitärer Angelegenheiten (OCHA) dem UN-Nothilfekoordinator untersteht. Zahlreiche Nichtstaatliche Organisationen (NGO) wie Ärzte ohne Grenzen wurden eigens für die Hilfe in Krisenregionen gegründet.

Beispiele für aktuelle oder frühere politische Krisengebiete

Europa

Südosteuropa

- Kosovo (Kosovokrieg 1998/1999)
- Bosnien-Herzegowina (Bosnienkrieg 1992-1995)

Osteuropa/Asien

- Tschetschenien (Kriege 1994-1996 und 1999-2009)
- Berg-Karabach (Konflikt ab 1988)

Afrika

Nordafrika

- Ägypten -Südteile
- Westsahara
- Libyen
- Algerien -Südteile

Ostafrika

- Äthiopien
- Eritrea
- Uganda
- Somalia
- Sudan
- Darfur
- Ruanda
- Burundi
- Nigeria
- Kongo
- Niger
- Sierra Leone
- Tschad
- Liberia
- Elfenbeinküste

Praxisseminarreihe „Preisverdächtig!“

Praxiskonzepte zu den Nominierungen des Deutschen Jugendliteraturpreises 2013

Workshop zu nominierten Kinderbüchern mit Bettina Huhn

Westafrika

- Nigeria
- Kongo
- Niger
- Sierra Leone
- Tschad
- Liberia
- Elfenbeinküste

Südafrika

- Angola
- Teilgebiete von Südafrika/Namibia -erhöhte Kriminalitätsrate

Asien

Naher Osten

- Palästina (Massaker von Hebron (1929) und weitere Ereignisse in der Folgezeit)
- Irak seit dem Dritten Golfkrieg
- Jemen (Verslechterte Sicherheitslage seit 1991)
- Israel seit der Staatsgründung
- Syrien

Mittlerer und Ferner Osten

- Sri Lanka (Bürgerkrieg in Sri Lanka)
- Bangladesch (Bangladesch-Krieg 1971)
- Myanmar (Rebellion und Militärregime ab 1987)
- Tibet (Tibetaufstand 1959)
- Nepal (Bürgerkrieg 1996-2006)
- Afghanistan (Afghanischer Bürgerkrieg (1989–2001))
- Indien (Vertreibungs- und Fluchtbewegungen nach der Unabhängigkeit 1947)
- Kaschmir (Kaschmir-Konflikt seit 1947)

Amerika

Mittelamerika

- Haiti
- Mexiko
- Guatemala

Südamerika

- Kolumbien
- Venezuela
- Bolivien
- Brasilien

ZORGEL

(Seite 24/30)

**Auf dem Kopf haben sie Hörner und wucherndes Haar.
Ihr Schmerbauch ist feist, ihre Schultern sind breit,
an den Zehen halten sie Krallen bereit.
Doch mag dies auch alles erschreckend scheinen,
Zorgel sind gutmütig im Allgemeinen.**

**Sie leben in Tunneln und Röhren versteckt,
für sie sind Kanäle und Höhlen perfekt,
gespeist aus Systemen von Abwasserrinnen –
Eldorado für Zorgel und Zorgelinnen.**

**Also Mortimer Yorgel, kurz „Morty“ genannt,
war ein Zorgel wie sonst kein zweiter bekannt.
In der Tat war er freundlich und auch sympathisch,
doch mit Ecken und Kanten, wiewohl nicht dramatisch.**

**Sein Schlips zum Beispiel saß ständig schief.
Über die Hose ein schrilles Farbmuster lief.
Dazu hatt' er immer Fäustlinge an
und 'nen Mantel, den man verrazt nennen kann.**

DIE GANG

(Seite 40)

**Katrina, sie war umstellt im Versteck.
Drei Typen ließen sie einfach nicht weg.
Zwei Jungen, ein Mädchen, älter als sie –
Gestalten voll finsterer Energie.**

**Das Mädchen in schweren Gummischuhen
so groß wie ganze Werkzeugtruhen
hieß Selina the Slash, zu deutsch Messerstich,
und schmückte mit Klingen und Dolchen sich.**

**Der Typ ihr zur Linken, ein übler Zahn,
hatte stinkende Pennerklamotten an.
Sein Spitzname lautete Sickly van Puke,
was so viel heißt wie Kotzbrocken, rotzender Spuk.**

**Der letzte Schläger, explosiv wie ein Tank,
stark wie ein Bulle und breit wie ein Schrank,
mit einem Gesicht, so hässlich und übel,
als hinge es über 'nem Jauchekübel.**

**Katrina wusste beim Anblick genug.
Die „Verbrecherwanze“ war Bugsy McCrook.
(Die Gang von McCrook war der elendste Mob,
brutale Raube ihr täglicher Job.**

DAS MENSCHENFRESSER-WESEN

(Seite 127/129)

Das Geschöpf war ein perlenschimmernder Berg
aus Haaren – ein wucherndes Lockenwerk.
„Lass mich in Ruhe!“, jaulte das Wesen,
„sonst bist du die längste Zeit Mensch gewesen!
Ich fresse dein Fleisch, und ich köchel dein Blut!
Deine Augäpfel taugen als Spiegelei gut!“

Das Wesen, es stand jetzt direkt vis-a-vis.
Katrina reichte ihm kaum bis zum Knie.
Die Bestie war *groß* nein, größer als groß,
von Haaren bedeckt, ein gewaltiger Kloß.

Kräftige Arme, ausladender Bau,
‘nem Gorilla vergleichbar ziemlich genau.
Mit hängenden Schultern und langen Zehen,
wie man bei King Kong sie auch kann sehen.

Doch was für Katrina am seltsamsten war:
diese *Bänder und Schleifen* in seinem Haar!

MECHANISCHE MONSTER

(Seite 142/156)

Aus dem Himmel jedoch drang ein Schauergesumm,
danach ein mechanisches *Ratatabumm*
(aber ohne Rhythmus und ohne Musik,
wie das Klappern in einer alten Fabrik).

Dann plötzlich war sie [Wolke] mit einem Schlag fort
und stattdessen schwebten am Himmel dort
grässliche Wesen. Großer Alarm!
Ein Gebrumm wie ein riesiger Bienenschwarm.

Aber Bienen sind nur ein kleines Getier,
während die hier so groß wie ein Luftschiff schier!
Und jedes mit Riesenflügeln gerüstet,
Tentakeln, mit denen ‘ne Krake sich brüstet!
Und jeder Tentakel mit *Krallen* bestückt,
um zu greifen, was Mägen von Bestien beglückt.

Sie schnappten ‘nen Zörgel, manchmal auch zwei,
und falls es ein Windigo war – einerlei!
Sie packten zu mit Scheren und Krallen
Und ließen den Fang in die Mäuler sich fallen!

In dem Monster rackerten Zahnrad und Ketten,
wo Muskeln und Adern zu sein hätten,
eine Milz, ein Darm oder sonst ein Organ.
Doch hier wurd‘ der Dienst von Maschinen getan!

Schicksal

Das **Schicksal** (von altniederländisch *schicksel*, „Fakt“) oder *Los* (ahd., mhd. *(h)lôz* „Omen“, „Orakel“) – auch **fatum** (lat.), *moira* (griech.), **Kismet** (von arabisch *قسمة*, DMG *qisma(t)*) – umfasst ein weites Begriffsfeld dessen, was einen Lebenslauf angeblich prägt oder beeinflusst. Adjektiv: schicksalhaft.

Der Begriff **Schicksal** hat keine ihm zugrundeliegende eindeutig wertende Bedeutung. Synonym wird das Wort *Los* verwendet. Zumeist wird als Schicksal eine Art höhere Macht begriffen, die ohne direktes menschliches Zutun das Leben einer Person entscheidend beeinflusst. Beispiele: „Das Schicksal meint es gut mit ihr“, „Er wurde vom Schicksal dazu bestimmt“, „Das Schicksal nahm seinen Lauf“ oder der *Schicksalsschlag*. In diesem Sinne ist es der Inbegriff *unpersönlicher Mächte*. Ein **Schicksal** ist aber nicht ausschließlich unvermeidbar, daher wird auch davon gesprochen, „sein Schicksal zu meistern“ oder „sein Schicksal in die eigene Hand zu nehmen“.

Die Einstellung gegenüber dem **Schicksal** reicht

- von völliger Ergebung (*Fatalismus*) über den
- Glauben an seine Überwindbarkeit (*nimmer sich beugen/kräftig sich zeigen/rufet die Arme/der Gottheit herbei* – Goethe) bis zur
- völligen Willensfreiheit des Individuums (*Voluntarismus*).

Glück

Als Erfüllung menschlichen Wünschens und Strebens ist **Glück** ein sehr vielschichtiger Begriff, der Empfindungen vom momentanen Glücksgefühl bis zu anhaltender Glückseligkeit einschließt, der uns aber auch als ein äußeres Geschehen begegnen kann, z. B. als glücklicher Zufall oder als eine zu Lebensglück verhelfende Schicksalswende.

Das Streben nach **Glück** hat als originäres individuelles Freiheitsrecht Eingang gefunden in das Gründungsdokument der ersten neuzeitlichen Demokratie, in die Unabhängigkeitserklärung der Vereinigten Staaten. Dort wird es als *Pursuit of Happiness* bezeichnet. Die Förderung individuellen menschlichen Glücksstrebens ist heute Gegenstand spezifischer Forschung und Beratung unter neurobiologischen, medizinischen, soziologischen, philosophischen und psychotherapeutischen Gesichtspunkten.

Das Wort „**Glück**“ kommt von mittelniederdeutsch *gelucke* (ab 12. Jahrhundert) bzw. mittelhochdeutsch *gelücke*. Es bedeutete „Art, wie etwas endet/gut ausgeht“. **Glück** war demnach der günstige Ausgang eines Ereignisses. Voraussetzung für den „Beglückten“ waren weder ein bestimmtes Talent noch auch nur eigenes Zutun. Dagegen behauptet der Volksmund eine mindestens anteilige Verantwortung des Einzelnen für die Erlangung von Lebensglück in dem Ausspruch: „Jeder ist seines Glückes Schmied“. Die Fähigkeit zum Glücklichsein hängt in diesem Sinne außer von äußeren Umständen auch von individuellen Einstellungen und von der Selbstbejahung in einer gegebenen Situation ab.

Vorsehung

Der Begriff **Vorsehung** bezeichnet eine höhere Macht, die das Schicksal der Menschen und den Lauf der Weltgeschichte beeinflusst.

Vorsehung im Christentum

Die **Vorsehung** ist der allmächtige und allwissende Gott, insofern er den Verlauf des Welt- und Heilsgeschehens ordnet und schon im Voraus weiß. Dies kann auf verschiedene Weise geschehen: gemäß der Naturgesetze, durch Wunder, durch zuvorkommende Gnade, durch Mitwirkung mit dem freien Willen der vernunftbegabten Geschöpfe oder durch Zulassung der Sünde, die aber jedes Mitwirken ausschließt. Vor allem wo die Vorsehung in einen Bezug auf Ereignisse gebracht wird, die man als Übel erlebt, obwohl man sich Gott darin doch unterwirft, ist der geradezu volkstümliche Begriff vom *unerforschlichen Ratschluss* gebräuchlich, zum Beispiel was die Zulassung der Sünde, die *conditio humana*, oder Unglücks- bzw. Todesfälle betrifft.

Vorsehung im Islam

Die göttliche **Vorsehung** ist einer der sechs Glaubensartikel im Islam.

Das arabische Wort *Qadar* wird normalerweise mit den Wörtern *Schicksal* oder *Bestimmung* übersetzt. Trotzdem hat der Mensch nach Ansicht der Mehrheit der Gelehrten einen freien Willen. Er kann frei wählen, ob er sich für oder gegen ein Leben mit Gott entscheidet. Diese Entscheidung hat jedoch im Jenseits Konsequenzen.

Gott ist laut islamischer Auffassung allmächtig. Er ist völlig unabhängig (vgl. Koran 112:2). Damit hat er auch die Möglichkeit, in die Zukunft zu sehen. Er weiß bereits, dass ein Ereignis eintreten wird, bevor es überhaupt passiert. Als die Schöpfung des Menschen begann, wurden alle zukünftigen Geschehnisse bereits in einem Buch niedergeschrieben. So heißt es im Koran:

Kein Unglück trifft ein auf der Erde oder bei euch selbst, ohne dass es in einem Buch stünde, bevor Wir es erschaffen.
(Sure 57, Vers 22)

Dies bedeutet jedoch nicht, dass der Mensch keinen freien Willen besitzt. Würde er nicht frei über sein Schicksal entscheiden können, hätte ein gerechter Gott keine Möglichkeit über ihn zu richten.

Zufall

Von **Zufall** spricht man dann, wenn für ein einzelnes Ereignis oder das Zusammentreffen mehrerer Ereignisse keine kausale Erklärung gegeben werden kann. Als kausale Erklärungen für Ereignisse kommen in erster Linie allgemeine Gesetzmäßigkeiten oder Absichten handelnder Personen in Frage. Die *Erklärung Zufall* ist also gerade der Verzicht auf eine (kausale) Erklärung. Sie ist schwer abgrenzbar gegen Unberechenbarkeit und Unvorhersagbarkeit. Wenn gezielt **Zufall** als Gestaltungselement bei Auswahlverfahren genutzt wird, wird in diesem Zusammenhang der Begriff „Zufallsprinzip“ verwendet. Das Wort „**Zufall**“ in der in diesem Artikel beschriebenen Bedeutung kam erst im 17. Jahrhundert in allgemeinen Gebrauch und gilt unter Linguisten als vom lateinischen *accidens* in Wortform und Sinn vorgeprägt.

Wenn von **Zufall** gesprochen wird, kann konkret gemeint sein:

- 1 **Ein Ereignis geschieht objektiv ohne Ursache.**
- 2 **Ein Ereignis geschieht, ohne dass eine Ursache erkennbar wäre.**
- 3 **Ein Ereignis geschieht, bei dem man zwar die Einflussfaktoren kennt, sie aber nicht messen oder steuern kann, so dass das Ergebnis nicht vorhersehbar ist („empirisch-pragmatischer Zufall“).**
- 4 **Zwei Ereignisse stehen in keinem (bekannten) kausalem Zusammenhang.**

Fall 1 ist in der makroskopischen Welt bisher nicht beobachtet worden und dürfte

prinzipiell nicht nachweisbar sein.

In der Quantenmechanik wird die Existenz des objektiven Zufalls im Rahmen ihrer verschiedenen Interpretationen diskutiert. So ist der Zeitpunkt des Zerfalls des nächsten radioaktiven Atoms aus einer Stoffmenge nicht vorhersagbar.

Fall 2 bedeutet, dass die Kausalkette oder die Einflussfaktoren nicht lückenlos nachgewiesen sind, aber ihr Vorhandensein zu vermuten ist. Beispiele:

- Warum hat der Baum gerade hier einen Ast ausgebildet, im Gegensatz zum benachbarten Baum?
- Bei der geschlechtlichen Vermehrung werden die Erbinformationen der Eltern neu kombiniert und zwar in einer Weise, die nicht vorherbestimmbar ist.

Fall 3 setzt eine gewisse Komplexität voraus. Beispiele:

- Nicht manipulierte Glücksspielsituationen: Warum eine Roulette-Kugel gerade auf eine bestimmte Zahl gefallen ist, ist erklärbar, aber trotzdem nicht vorhersehbar, weil in der Ausgangssituation (Wurf der Kugel) kleinste, nicht willentlich beeinflussbare Variationen großen Einfluss auf das Ergebnis haben. – Bei einem idealen Würfel kann für jeden Wurf ein Wert von 1 bis 6 auftreten. Vor dem Werfen kann nicht vorhergesagt werden, welches Ereignis eintritt. Es gibt keine Erklärung für das Auftreten einer bestimmten Zahl.
- Zwei – einander unbekannte – Menschen waren gleichzeitig im selben Eisenbahn-Abteil und kamen durch irgendein beobachtetes Ereignis ins Gespräch; bald darauf haben sie geheiratet und Kinder bekommen.

Fall 4 ist der Versuch, voneinander unabhängige Dinge in Verbindung zu bringen.
(Das ist eine der Formen magischen Denkens.)

Beispiel: Zwei Menschen haben jeweils eine Telefonnummer. Ob der ältere oder jüngere die größere Nummer hat, ist „Zufall“.

Verwendet man Zufall als Beschreibung dafür, dass die eingetretene Endsituation keine Begründung in der Ausgangssituation finden kann, dann muss auch gelten:

- Bei gleicher Ausgangssituation kann es mehrere unterschiedliche Endsituationen geben.
- Es gibt keine erkennbare Ursache für das Zustandekommen einer bestimmten Endsituation.
- Bei Wiederholungen von derselben Ausgangssituation können auch andere Endsituationen eintreten.

Freier Wille/Willensfreiheit

Für den Begriff **freier Wille** oder **Willensfreiheit** gibt es keine allgemein anerkannte Definition. In der Philosophie wird der Begriff nicht einheitlich definiert; umgangssprachlich versteht man etwas anderes unter dem **freien Willen** als im juristischen oder psychologischen Sprachgebrauch. Im weiten Sinne ist mit **Willensfreiheit** mindestens die unterstellte menschliche Fähigkeit gemeint, zwischen verschiedenen Optionen einen Wahlentscheid zu treffen.

Die Begriffe von der "Subjekt"-Stellung des Menschen und von dessen "Autonomie" oder auch dessen "Moralität" beruhen auf der Unterstellung der Willens-als der Entscheidungsfreiheit. Auch die politische Idee der "Freiheit" setzt, zumindest im üblichen Zusammenhang mit der "Eigenverantwortung" dieser allgemeine Art der **Willensfreiheit** des Menschen voraus. Ebenso bedingt die "Demokratie" im westlichen Sinne den **freien Willen** der Demokraten.

Doch bereits im griechischen Altertum, aber besonders seit Beginn der Aufklärung sah sich die Vorstellung eines **freien Willens** zahlreichen Anzweiflungen ausgesetzt. Der eigentliche Grund für die andauernde kontroverse Diskussion ist die Definition des Begriffs **Willensfreiheit**. Es ist also nicht so, dass man sich in derselben Frage nicht einig würde, sondern es gibt zwei verschiedene Auffassungen davon, was **Willensfreiheit** bedeutet.

Bedingte Willensfreiheit

Die **bedingte Willensfreiheit** sieht den Willen als frei, wenn die Person ihren Willen nach ihren persönlichen Motiven und Neigungen gebildet hat, tun kann, was sie will (Handlungsfreiheit), und auch anders hätte handeln können, wenn sie es denn nur gewollt hätte. Welcher unserer konkurrierenden Wünsche sich als Wille herausbildet, hängt nach dieser Vorstellung von unserer Persönlichkeit und Umwelteinflüssen ab. In derselben Entscheidungssituation ist es derselben Person also nicht möglich, unterschiedliche Entscheidungen zu treffen. Anders ausgedrückt: In einer konkreten Situation gibt es für eine Person nur eine Möglichkeit, sich zu

entscheiden.

Aufgrund der Komplexität der Umstände, die zur Willensbildung führen, ist die Entscheidung zwar für uns nicht *vorhersehbar*, aber objektiv steht im Vorhinein fest, welchen Willen wir fassen werden. Dennoch wird hier von *Freiheit* gesprochen, weil die getroffene Wahl den Neigungen und Motiven der Person entspricht und somit ihren *eigenen Willen* repräsentiert.

Keine wissenschaftliche Position spricht dem Menschen Freiheit in diesem Sinne ab, es ist nur fraglich, ob der Ausdruck *Freiheit* hier angebracht ist, wo es zu dem tatsächlichen Wollen keine Alternative gibt. Schopenhauers Ausspruch, *der Mensch könne tun, was er will, aber er könne nicht wollen, was er will*, fasst diese Auffassung pointiert zusammen.

Unbedingte Willensfreiheit

Die Forderung nach einem Konzept, das diese Beschränkung der Freiheit überwindet, liegt der **unbedingten Willensfreiheit** zu Grunde. Gedacht werden kann eine solche Freiheit nur dann, wenn das Wollen von absolut nichts abhängt, also durch nichts bedingt ist. Nur dann könnte sich ein Mensch in derselben Situation sowohl für das Eine als auch für das Andere entscheiden. Diese freie Wahlmöglichkeit geht verloren, sobald es irgendeine Verbindung zwischen den Motiven und dem Willen gibt. Dann nämlich ist der Wille nicht mehr unbedingt frei, gleichgültig, welcher Art diese Abhängigkeit ist oder wie komplex sie auch sein mag.

Das Problem bei dieser Freiheit ist, dass der Wille, wenn er durch nichts bedingt ist, als zufällig und unmotiviert zu gelten hat. Es unterliegt dann also dem reinen Zufall, welcher unserer Wünsche sich zum Willen herausbildet. Dieses Szenario erfüllt zweifellos die Forderung nach der echten Freiheit, welche dem bedingt freien Willen fehlt. Dafür steht der ohne Motive gewählte Wille nicht mehr (oder allenfalls durch zufällige Übereinstimmung) in Einklang mit der Natur und den Neigungen der handelnden Person. Er ist von ihr losgelöst und ihr auch nicht mehr zurechenbar.

Entscheidung

Eine **Entscheidung** ist eine Wahl zwischen Alternativen oder zwischen mehreren unterschiedlichen Varianten von einem oder mehreren Entscheidungsträgern. Eine Entscheidung kann spontan bzw. emotional, zufällig oder rational erfolgen. Eine rational begründete Entscheidung richtet sich nach bereits vorgängig abgesteckten Zielen oder vorhandenen Wertmaßstäben. Von der Entscheidungskompetenz eines Individuums hängt es ab, ob seine Pro-oder Contra-Entscheidungen richtig oder falsch ausfallen. Die Eigenschaft, ohne Verzögerung zu entscheiden und dabei zu bleiben, wird als **Entschiedenheit** bezeichnet (vgl. Führung). Die Statistik und Ökonomie befasst sich in der Entscheidungstheorie mit der Frage nach der optimalen Entscheidung. Das Wort soll von ent-scheiden stammen, also z. B. das Schwert aus dessen Scheide ziehen, da man sich dann eben zwischen kämpfen bzw. nicht kämpfen entschieden hat. Die Entscheidung wird auch, oftmals im Sinne eines Ergebnisses, als **der Entscheid** bezeichnet.

Entscheidungsablauf

Die *Entscheidung* bzw. der *Entscheid* wird durch den oder die Entscheidungsträger nach objektiven und subjektiven Entscheidungskriterien getroffen. Wichtig für die Entscheidungsfindung sind die antizipierten erwünschten und unerwünschten Folgen des Entscheids. Dem Entscheid folgt dessen Umsetzung oder zumindest der Versuch hierzu, sonst handelt es sich nicht um einen Entscheid, sondern nur um eine Gedankensimulation. Der Entscheid geht also dem Handeln voraus. Vor dem Entscheid muss man sich also damit befassen was zu tun ist. Vor dem Entscheid erfolgt in aller

Regel eine Planung der Ziele und Maßnahmen. Auch die Möglichkeit, sich nicht festzulegen (Unterlassungsalternative) kann eine zulässige Alternative darstellen. Dabei kann die Wahl auf einen späteren Zeitpunkt verschoben werden, was allerdings voraussetzt, dass die wählbaren Alternativen erhalten bleiben.

Entscheidungsbewertung

Anhand der effektiv bewirkten Folgen des Entscheids kann zu einem späteren Zeitpunkt der Erfolg einer Entscheidung gemessen werden. Die Güte einer Entscheidung wird daran gemessen, wie gut die resultierenden Konsequenzen die Entscheidungskriterien erfüllen und etwaige weitere Randbedingungen nicht verletzen. Aus einer rückblickenden Bewertung der Entscheidungsqualität können Lehren gezogen werden für künftige Entscheide. Ein intelligentes System oder Individuum kann dabei aus vergangenen Fehleinschätzungen lernen und künftig zu besseren Entscheidungen kommen. Dies setzt allerdings voraus, dass sich die Umweltfaktoren und Wirkmechanismen, welche die Entscheidungssituation und die auf die Entscheidung folgenden Konsequenzen bestimmen, nicht drastisch verändern. Erfahrungen und aus der Vergangenheit abgeleitete Lerneffekte verbessern das Entscheidungsverhalten jedoch nur dann, wenn die aktuelle Entscheidungssituation mit den vergangenen Situationen vergleichbar ist.

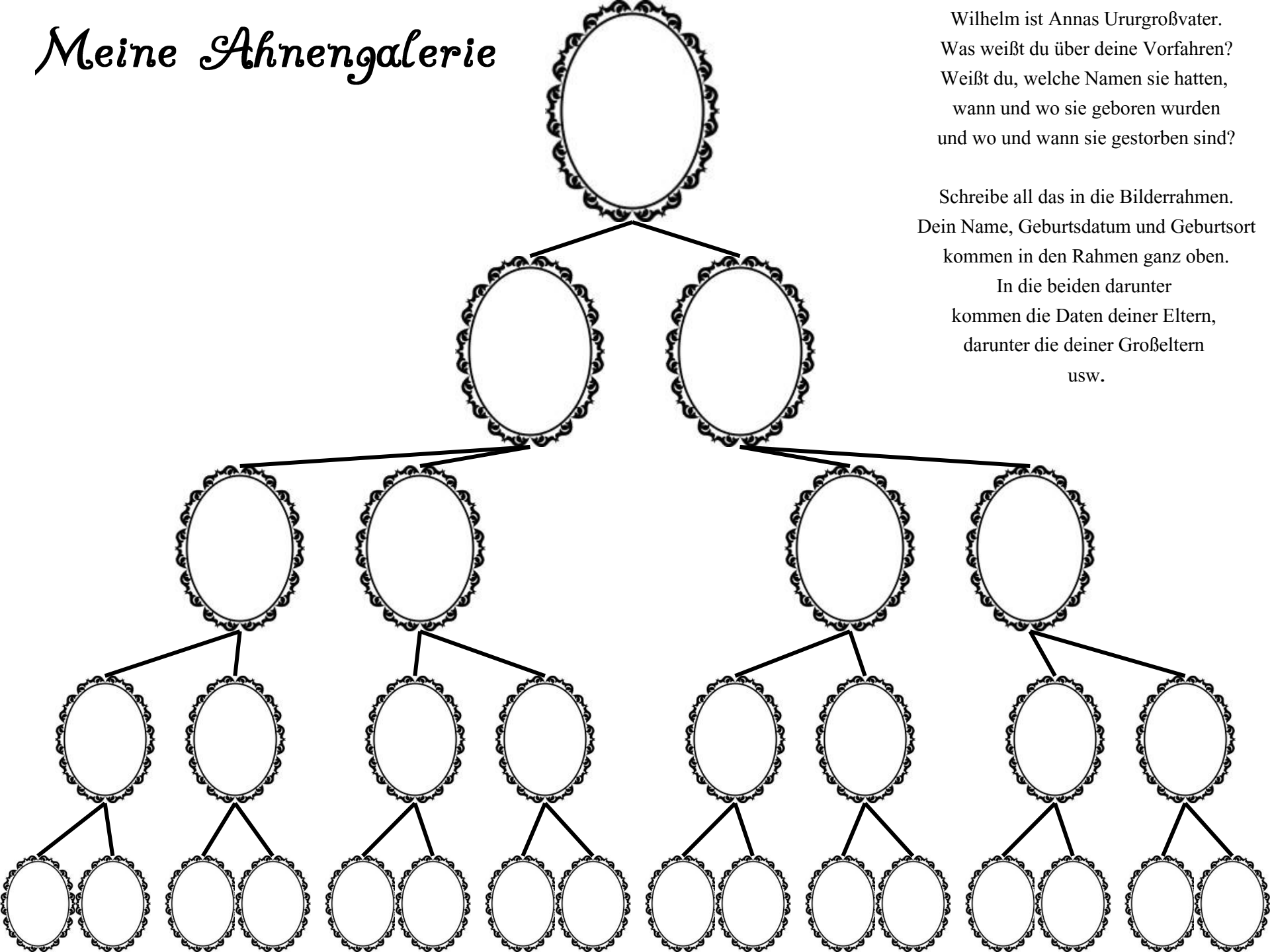
Komplexe Entscheidungen vollziehen sich in mehreren Schritten:

- 1 Feststellen eines Entscheidungsbedarfs (siehe auch Agenda Setting)
- 2 Analyse des Entscheidungsumfeldes
- 3 Ermittlung der Entscheidungsalternativen

- 4 Beurteilung der möglichen Konsequenzen jeder Alternative
- 5 Entscheidung und Umsetzung einer Alternative (bedingt Handlungsfähigkeit und Tatkraft)
- 6 Beobachtung des weiteren Verlaufs und allenfalls Revision des Entscheides bzw. laufende Prüfung auf Bedarf nach Folgeentscheiden.

(Quelle für alle Begriffe: www.wikipedia.org)

Meine Ahnengalerie



Wilhelm ist Annas Urgroßvater.
Was weißt du über deine Vorfahren?
Weißt du, welche Namen sie hatten,
wann und wo sie geboren wurden
und wo und wann sie gestorben sind?

Schreibe all das in die Bilderrahmen.
Dein Name, Geburtsdatum und Geburtsort
kommen in den Rahmen ganz oben.

In die beiden darunter
kommen die Daten deiner Eltern,
darunter die deiner Großeltern
usw.