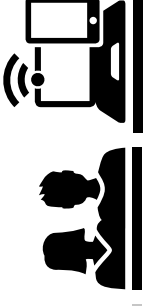




Thema	<ul style="list-style-type: none">➤ Darstellung von Tötungsgewalt
Aufgabe	<ul style="list-style-type: none">➤ Wo treten Darstellungen von Tötungsgewalt auf und was unterscheidet diese von Tötungsgewalt-Darstellungen in Videogames?
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">➤ Die Schülerinnen und Schüler können die verschiedenen Darstellungsformen von Tötungsgewalt erkennen und einander gegenüberstellen.➤ Die Schülerinnen und Schüler können zwischen realer und fiktionaler Gewalt unterscheiden und den Bezug zum gesellschaftlich-kulturellen Kontext herstellen.➤ Sie reflektieren die eigene Abgrenzung und Sensibilisierung➤ Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.e, MI.1.1.g, MI.1.3.f, ERG.5.2.a
Ablauf	<ul style="list-style-type: none">➤ In Kleingruppen im Dialog möglichst viele Beispiele aufzählen wo Tötungsgewalt dargestellt wird. Welche Gruppe notiert am meisten Beispiele? (Jede Nennung auf eine einzelne Karte schreiben).➤ Im Plenum, in einem grossen Kreis stehend, legen die Gruppen nacheinander ihre Beispiele aus. Die neuen Karten jeweils thematisch zu den bereits ausgelegten positionieren.➤ Erste Reflexionsrunde: A. Erkennen wo die meisten Nennungen stattgefunden haben und weshalb. B. Evtl. noch nicht genannte ergänzen (auch durch Lehrperson).➤ Zweite Reflexionsrunde: Diskussion führen über die Unterschiede der verschiedenen Darstellungsformen, insbesondere im Vergleich zu den Videogames.
Zeitbedarf	<ul style="list-style-type: none">➤ 20 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">➤ A7 Karten oder Post-it-Zettel in genügender Anzahl➤ Projektionsvorlage mit Aufgabenstellung
Information	<p>Beispiele, wo Darstellungen von Tötungsgewalt auftreten:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Literatur (verbale Darstellung erzeugt Bilder in der eigenen Vorstellung): Sagen und Märchen, Kriminal- und Kriegerromane (auch Hörbücher), Bibel und Bücher anderer Religionen, Geschichtsbücher, u.a. griechische Mythologie, verbale Medienberichterstattung (Radio, Presse) usw.➤ Bildende Kunst: Historische Gemälde (Kriegsschauplätze, Feldzüge), Freskenmalerei und Gemälde in Kirchen, Statuen und Denkmäler usw.➤ Printmedien: Bildbände, Zeitungen, Magazine, (Film-)Plakate, Comics usw.➤ Elektronische Medien: Videogames, Fernsehen (Filme und Medienberichterstattung), Internet, Kino, Trickfilme usw.
Kommentar	<p>Zwischen 2000 und 2012 fand eine intensiv geführte Debatte über das Verbot der im Volksmund bezeichneten «Killerspiele» statt. Diese Debatte hat sich zwar gelegt, flammt aber immer wieder auf nach Amokläufen mit Todesschützen. In dieser Kurzeinheit geht es aber nicht um die Wertung von Gewalt in Videogames und deren möglichen Auswirkungen, sondern um die Erkenntnis, dass die Darstellung von Tötungsgewalt in unserer Gesellschaft in vielfältigen Formen auftritt und kulturhistorisch verankert ist. Es gilt die Unterschiede zwischen fiktionaler und realer Gewalt zu erkennen sowie zwischen passivem Konsum von Gewalt und dem eigenen, aktiven Steuern und Ausführen von Gewaltakten in den Videogames.</p>



Aufgabe:

1. In Kleingruppen während 5 Minuten möglichst viele Beispiele aufzählen wo Tötungsgewalt dargestellt wird. (pro Karte ein Beispiel).
Welche Gruppe schafft es, am meisten Beispiele zu notieren?
2. Alle Gruppen versammeln sich in einem grossen Kreis und legen nacheinander ihre Karten auf dem Boden aus (gleiche Beispiele zueinander legen).
3. Fragen: Wo gibt es am meisten Beispiele und weshalb?
Fallen euch noch weitere Beispiele ein?
4. Diskussion: Was sind die wesentlichsten Unterschiede zwischen den verschiedenen Darstellungsformen?