

JEANNE RYAN

NERVE

DAS SPIEL IST AUS, WENN WIR ES SAGEN

DIE GEFAHREN VON SOCIAL MEDIA

www.schullektuere.de



Taschenbuch, 320 Seiten
ISBN: 978-3-570-30976-6

Unterrichtsmaterial von
Eva Bade

**FÜR DIE KLASSENSTUFEN
AB 8**

THEMATIK

Internet, Gefahren von Online-Spielen und Social-Media, Reality-Shows; Adoleszenz, Freundschaft, Anerkennung; Kontrollverlust, Voyeurismus

DIDAKTIK

Eigenständige Textproduktionen, kreativer Umgang mit dem Text, Vertiefung des Textverständnisses, Leseabsicherung, Unterstützung des emotionalen Verstehens

cbl

DIE STORY

Vee, eigentlich Venus, besucht die Highschool und ist dort aktuell mit einer Theateraufführung beschäftigt. Im Gegensatz zu ihrer besten Freundin Sydney, die die Hauptrolle in dem aktuellen Stück spielt, ist Vee „das Mädchen hinter dem Vorhang“ und für Kostüme sowie Maske verantwortlich.

Da ihre Eltern sie für selbstmordgefährdet halten, hat sie seit Monaten Ausgehverbot. So schwärmt sie zwar für den männlichen Hauptdarsteller Matthew, kann aber auf keiner der zahlreichen Partys dabei sein. Frustriert erfüllt Vee eine Challenge in einem Online-Spiel, das sie bereits als Zuschauerin kennt. Sie lässt sich von dem Bühnenbildner Tommy filmen, wie sie in einem Café kaltes Wasser über sich gießt und „Kaltes Wasser macht mich heiß“ ruft. Tommy postet die Aufnahmen live bei den Spielbetreibern *Nerve* – so wie die Spielregeln es verlangen.

Da Vees T-Shirt durch das Wasser durchsichtig wird, belastet sie diese Internet-Aufnahme sehr, doch gleichzeitig bekommt sie sowohl online viele Kommentare von den Beobachtern als auch real Aufmerksamkeit. Schon lockt die nächste Challenge mit einem Paar Designerschuh als Preis. Bei dieser muss sie Ian, der sich ebenfalls bei *Nerve* beworben hat, im Café treffen und dort ein Lied singen. Das erledigt Vee am nächsten Tag zwischen Theater und Heimweg, als sie sich wieder einmal einsam fühlt.

Am Tag der Abschlussparty, die Vee ausnahmsweise besuchen darf, zeigt Matthew, dass er Gefühle für Sydney hegt. Ständig im Schatten ihrer schönen und erfolgreichen Freundin zu stehen, bewegt Vee in einer Kurzschlussreaktion dazu, weiter ins Spiel einzusteigen. Sie ist jetzt Bewerberin der sogenannten Live-Runden und bekommt Ian als Partner.

Nerve greift nunmehr in ihr Privatleben ein, verbietet ihr den Umgang mit Tommy und manipuliert ihr Handy durch die Installation der *Nerve*-App. In der dritten Challenge muss Vee zehn Männer nach einem Kondom fragen, allerdings auf einem Treffen von Keuschheitsanhängern. Bei der vierten jemanden auf dem Straßenstrich finden, der bereit wäre, ihr für sexuelle Handlungen 100 Dollar zu bezahlen. Verlockungen wie ein neues Smartphone und ein

Shoppinggutschein lassen Vee von einer Challenge zur nächsten gehen, selbst als diese in ihr Privatleben eingreifen. So muss sie in der fünften ihre Freundin Sydney wegen Matthew zur Rede stellen und sie vor dem Theaterensemble beleidigen.

Mit der Aussicht auf ein Stipendium für ein Modedesignstudium wird Vee gemeinsam mit Ian und fünf weiteren Teilnehmern zur großen Preisrunde eingeladen. Hunderttausende Beobachter verfolgen diese Liveshow. Nach einer Aufwärmrunde müssen die Teilnehmer zuerst private peinliche Anrufe tätigen, danach den Eltern anderer Teilnehmer mitteilen, dass ihr Kind in einen schweren Unfall verwickelt worden sei. Im weiteren Verlauf verlangt man von ihnen, untereinander ein Opfer auszuwählen, und am Ende kommen Waffen ins Spiel. Da die Teilnehmer sich in einem verschlossenen Raum befinden und es zur Spielregel gehört, dass bisherige Preise verfallen, wenn nur ein Teilnehmer aus dem Spiel aussteigt, ist die Stimmung angespannt und wird gefährlich.

Als befohlen wird, mit einer Waffe auf das gewählte Opfer zu zielen und sie zu entschern, wollen Vee und Ian aussteigen. Doch auf Vee wartet noch eine besondere Härte: Da sie sich beim Elternanruf nicht ganz an die Regeln gehalten hat, werden ihre Freunde Sydney und Tommy in den Raum mit den bewaffneten Jugendlichen gebracht. Die Lage eskaliert weiter, und Vee tüftelt einen Ausbruchsplan aus, der mit Ians Hilfe auch gelingt.

Sie zerstören eine Glaswandtarnung, hinter der Vee Zuschauer vermutet. Kurz bevor die vier Jugendlichen in Freiheit sind, geraten sie mitten in eine große Tanzparty: Die Zuschauer, die die Szenen live beobachten konnten, feiern hier ausgelassen, denn sie halten die Live-Challenges von *Nerve* für inszeniert und harmlos.

Das letzte Kapitel beschreibt einen Zeitsprung von einem Monat. Vee und Ian sind ein Paar, können sich wegen Vees Hausarrest jedoch nur dreimal wöchentlich beim Joggen treffen. Vee versucht andere Jugendliche vor *Nerve* zu warnen und die Betreiber ausfindig zu machen. Ihr Verhältnis zu Sydney und Tommy hat sich wieder normalisiert, und ihre El-

tern finden wieder Zutrauen zu ihrem Lebensplan: Sie möchte Modedesign studieren.

Allerdings wird Vee nach wie vor von Beobach-

tern belauert und bedrängt. Das Buch endet offen mit einem Hinweis darauf, dass *Nerve* erneut Kontakt zu Vee aufnimmt.

INFORMATIONEN ZUR AUTORIN

Jeanne Ryan wuchs in einer Familie mit elf Geschwistern auf. Seit sie als Kind auf Hawaii gelebt hat, hat sie versucht, dorthin zurückzukehren – mit Zwischenstopps in Südkorea, Michigan und Deutschland.

Bevor sie zu schreiben begann, entwickelte sie Computerspiele und forschte im Bereich der Jugendentwicklung. Aber



Foto: © Chris Tarnawski

Schreiben gefiel ihr dann doch besser als Statistik. Sie hat immer noch eine Schwäche für Hawaii, wohnt aber jetzt an der Nordwestküste der USA. „Das Spiel ist aus, wenn wir es sagen“ ist die Romanvorlage zum Film „Nerve“.

Mehr über die Autorin und ihr Werk findet man auf ihrer Homepage (www.jeanneryan.com) oder ihrer Facebook-Seite.

ANMERKUNGEN ZU DEN ARBEITSBLÄTTERN

Die Arbeitsblätter können und sollten lesebegleitend eingesetzt werden. Zu jedem Kapitel gibt es ein Arbeitsblatt, ebenso zum Prolog. Zum ersten Kapitel gibt es zwei Arbeitsblätter, damit der Anfang des Buches gut abgesichert werden kann.

AB 24 und 25 beziehen sich nicht mehr auf einzelne Kapitel, man kann sie jedoch erst bearbeiten, wenn

das ganze Buch gelesen wurde. AB 26 beschäftigt sich mit Erzählperspektiven. Die Arbeitsblätter sind voneinander unabhängig, sodass man ebenso nur einzelne benutzen kann. Auf diese Weise lassen sich bei Bedarf auch differenzierte Lesebegleitkarten erstellen.

Welche Arbeitsblätter welchen Auftrag implizieren, kann der folgenden Übersicht entnommen werden.

ÜBERSICHT DER ARBEITSBLÄTTER:

AB 1

Prolog: Wenn wir es sagen ...
Tabelle ankreuzen: Textverständnis

AB 2

Kapitel Eins: Das Mädchen hinter dem Vorhang – Personenbeschreibung, Leseabsicherung

AB 3

Kapitel Eins: Also nichts für mich, oder was? – Entscheidung der Hauptperson nachvollziehen, emotionales Verstehen, Textabsicherung

AB 4

Kapitel Zwei: Wo bist du gewesen? – Berichtigung eines potenziellen Tagebuchs, Textverständnis, emotionales Verstehen

AB 5

Kapitel Drei: Cinderella flüchtet vom Ball
Textproduktion mit Perspektivenwechsel

AB 6

Kapitel Vier: Das Spiel beginnt – Textarbeit, Textstellen finden, emotionales Verstehen

AB 7

Kapitel Fünf: Zehn Fragen und ein Lied
Fragen zum Kapitelinhalt formulieren, Leseabsicherung, Textverständnis

AB 8

Kapitel Sechs: Mach es nicht, Vee! – Textproduktion, eine Leerstelle im Text füllen, Tommys potenzielle Warnung verfassen

- AB 9** Kapitel Sieben: Ich liebe dieses Spiel!
Textarbeit, Textstellen finden, emotionales Verstehen
- AB 10** Kapitel Acht: It's showtime – Textproduktion, mögliche Interviewfragen verfassen, Perspektivwechsel, Fragen als Protagonistin beantworten
- AB 11** Kapitel Neun: Ich will nur noch nach Hause
Textverständnis, im Text Angedeutetes erkennen, Stellung beziehen, argumentieren
- AB 12** Kapitel Zehn: Bist du dabei oder nicht?
Textarbeit, emotionales Verstehen
- AB 13** Kapitel Elf: Geht zum Interview in die Kabinen – Textproduktion, ein Interview mit einem anderen Protagonisten verfassen
- AB 14** Kapitel Elf und Zwölf: Ihr spielt jetzt als ein Team – Textarbeit, Personenbeschreibungen finden und notieren
- AB 15** Kapitel Dreizehn: Pfeil ins Herz – Textarbeit, emotionales Verstehen
- AB 16** Kapitel Vierzehn: Alles nur ein Fake – Textproduktion, mögliches Ende des Prologs verfassen, Textarbeit
- AB 17** Kapitel Fünfzehn: Ein Opfer auswählen
emotionales Verstehen, Perspektive anderer einnehmen, Wahl begründen
- AB 18** Kapitel Sechzehn: Als ob sie das tun würden ... – Textpassagen chronologisch ordnen, Leseabsicherung
- AB 19** Kapitel Siebzehn: Was glaubt denn das Publikum? – emotionales Verstehen, Perspektive anderer einnehmen, Gedanken formulieren
- AB 20** Kapitel Achtzehn: Das hier ist das Finale
Textarbeit: Kapitel in Zwischenkapitel unterteilen, Zwischenüberschriften finden
- AB 21** Kapitel Neunzehn: Game over, Tommy!
Textproduktion, Textverständnis, Chat-Verlauf formulieren
- AB 22** Kapitel Zwanzig: Ich entscheide mich für ...
Leseabsicherung, Textverständnis, Quizfragen zum Kapitel beantworten
- AB 23** Kapitel Einundzwanzig: Einen Monat später
Textverständnis, Leseabsicherung, Sätze beenden
- AB 24** Rezension: Stärken und Schwächen des Buches
Textproduktion, eine Buchbesprechung verfassen
- AB 25** Romanvorlage zum Kinofilm – Textarbeit, Roman- und Filminhalte vergleichen
- AB 26** Erzählperspektive – Lückentext füllen, Texte hinsichtlich ihrer Erzählperspektive untersuchen

NAME _____

DATUM _____

Prolog: Wenn wir es sagen ...

Ein Prolog ist eine Einleitung, Vorrede oder auch ein Vorwort. Hier wird im Prolog Spannung erzeugt, indem eine vorerst losgelöste Geschichte erzählt wird, die Fragen aufwirft und deren Schluss offen bleibt. Was erfährt man als Leser, was nicht? Kreuze an.

	Erfahre ich im Prolog	Erfahre ich <u>nicht</u> im Prolog
Wer sind „die Beobachter“?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Warum genau hatte Abigail seit fast einer Woche das Haus nicht verlassen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meldete sie sich beim Ranger des Shenandoah-Nationalparks an?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hatte sie Angst?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wollte Abigail den Nationalpark länger besuchen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wie geht das „Spiel“?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Versuchte sie sich zu verstecken?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wurde sie verfolgt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hatte sie bei der „Aftershow“-Sendung mitgemacht?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wie viele Mitspieler gab es?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Was nahm der Mann aus der ersten Tasche?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Was nahm der Mann aus der zweiten Tasche?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Eins: Das Mädchen hinter dem Vorhang

Im ersten Kapitel lernt man die Ich-Erzählerin Vee und ihre Welt beim Highschool-Theater kennen. Fülle die Rahmen mit den Informationen, die du bekommen konntest.

Meinen Geburtstag feiere ich am:

Was ich beim Theater mache:

Das Video drehe ich, weil:

Meine beste Freundin:

Andere Freunde von mir:



Der Junge, den ich gern treffen möchte:

Vor fünf Monaten gab es einen „Vorfall“. Seitdem muss ich:

Wo ich lebe:

So groß und schwer bin ich:

So werde ich von Matthew genannt:

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Eins: Also nichts für mich, oder was?

Am Ende des ersten Kapitels führt Vee die Challenge des Online-Spiels *Nerve* durch. Welche vorherigen Bemerkungen/Gefühle/Ereignisse waren für ihre Entscheidung relevant? Markiere unten alle relevanten Sätze aus dem Roman.

Er dreht sich um, sodass wir uns gegenüberstehen, stützt die Unterarme rechts und links von meinem Kopf an die Wand und sagt mit seiner seidenweichen Stimme, die sich immer so anhört, als würde er einem gerade ein Geheimnis verraten: »Ich würde dich total gerne in diesem Kleid sehen.«

»Sag das bloß nicht, Sydney. Sie wollte sich diesen Monat unbedingt bewerben, aber dann ist ihr klar geworden, dass die Live-Runde am selben Abend stattfindet wie die letzte Vorstellung.«

Zwar ärgere ich Sydney immer wieder damit, dass sie eine Diva ist, aber das sage ich nicht hinter ihrem Rücken.

Er wedelt mit dem Handy vor meiner Nase herum. »Du solltest mitmachen, kleine Vee.«

Matthew scrollt sich durch die Homepage von *Nerve*. »Hier ist eine Liste von Challenges, die du versuchen könntest ...«

Greta von der Requisite kommt aus der Kulisse und berührt Matthew am Arm.

Obwohl es noch eine halbe Stunde dauert, bis der letzte Vorhang fällt, folge ich Matthew bis zum Bereich neben der Bühne.

Die Schauspieler versammeln sich für den letzten Song um Sydney und Matthew und ich ziehe den Vorhang zu.

Das war's? Unsere Chance, allein zu sein, und er geht einfach? Mein Magen verkrampft sich schmerzhaft. Und warum interessierte er sich für die Rosen?

»Du hast einen tollen Job gemacht, Tommy. Niemand hätte die Kulissen so hingekriegt wie du.«

Beim Löschen der Mitteilung fällt mir auf, dass Matthew die *Nerve*-Seite offengelassen hat. Das Spiel, von dem er weiß, dass ich es niemals spielen würde.

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Zwei: Wo bist du gewesen?

Stelle dir vor, Vee hätte ein Tagebuch geführt. Berichtige die Ereignisse des zweiten Tages (beginnend auf S. 39 unten) an den Stellen, wo es nötig ist. Streiche falsche Wörter oder Passagen durch und schreibe das Richtige darüber.

Nachdem ich wunderbar geschlafen habe, wollte ich mir das Video der Challenge auf dem Computer ansehen und ging auf die Nerve-Seite. Insgesamt hatten sich tausend Leute für die Live-Runden beworben. Ich war ganz erschrocken, als ich sah, dass es über achtzig Kommentare zu dem Clip gab, aber die anderen Videos der Kategorie hatten sogar mehr. Tommy hatte die Aufnahme kommentiert, das hatte ich gar nicht mitbekommen. Als ich mir das Wasser über den Kopf goss, war meine Bluse sofort durchsichtig. Ich las einige Kommentare und fühlte mich sehr geschmeichelt.

In der Schule schien alles gut zu verlaufen, keiner meiner Freunde war auf das Video aufmerksam geworden, bis Sydney einen Kommentar über einen Kaffee losließ ... Als ich zwischendurch die Nerve-Seite checkte, hatte mein Video hundertfünfzig Kommentare und ich war darüber megaglücklich. Ich habe dann mit Sydney über alles gesprochen. Wir traten die Flucht nach vorn an und erzählten in der Garderobe allen Anwesenden von meiner Nerve-Challenge. Matthew zeigte das Video einmal und niemand regte sich darüber auf. Bevor das Stück weiterging, fragte ich Matthew, wie er auf das Video gestoßen war. Reiner Zufall, meinte er, er schaut halt ständig irgendwelche Clips bei Nerve.

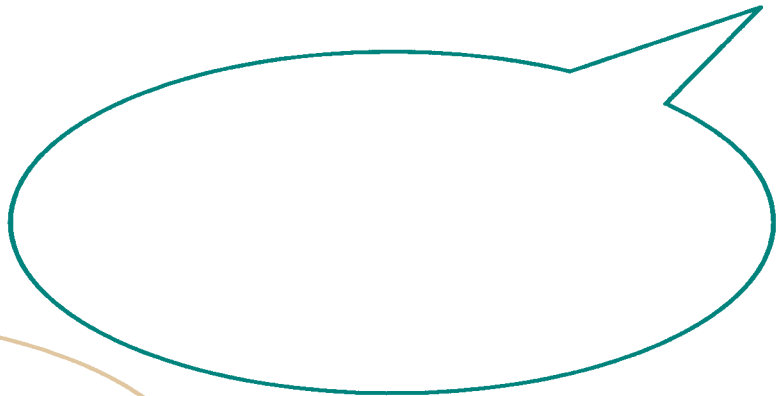
NAME _____

DATUM _____

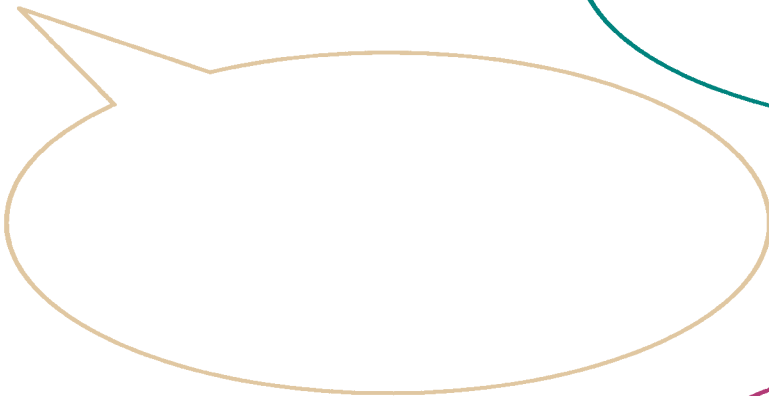
Kapitel Vier: Das Spiel beginnt

Nach der zweiten Challenge ist Vee in Hochstimmung. Was sagen oder denken andere über ihre weitere Teilnahme bei *Nerve*? Suche Textstellen und schreibe sie in die Sprechblase der entsprechenden Person. Was würdest du dazu sagen?

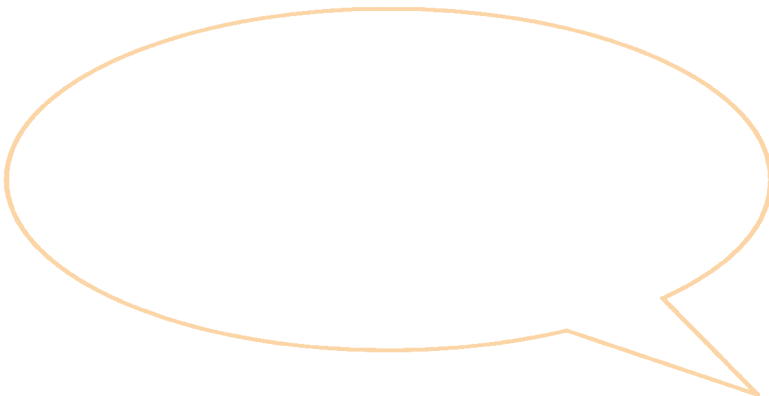
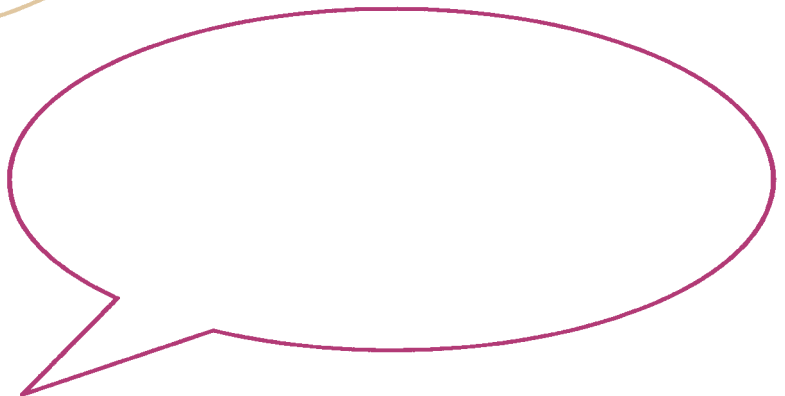
Sydney



Matthew



Ich



Tommy

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Fünf: Zehn Fragen und ein Lied

Hier liest du Antworten zum Inhalt des fünften Kapitels. Wie würden die Fragen dazu lauten? Schreibe sie auf.

_____?

Vee soll Tommy „in die Wüste schicken“.

_____?

In der Pacifica Bowling Bahn.

_____?

Heute Abend: Wahre Liebe wartet – Keuschheitsanhänger-Treffen.

_____?

Jack, einen Jungen, in den ihre Freundin Eulie seit Monaten verliebt ist.

_____?

Die persönlichen Beobachter, die alle direkt mit *Nerve* verbunden sind.

_____?

Jugendliche, aber auch Erwachsene, Frauen und Männer.

_____?

Ein Geräusch, wie von einem schreienden Kind.

_____?

Nein, alle Kontakte sind von *Nerve* blockiert worden.

_____?

Weil sie mehr Zuschauer hatten als die meisten anderen Challenges, die gleichzeitig stattfanden.

_____?

Bargeld und ein Busticket.

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Sechs: Mach es nicht, Vee!

»Mach es nicht, Vee«, unterbricht Tommy meine Gedanken. »Ich hab Gerüchte gehört, dass eines der Mädchen, die beim letzten Mal gewonnen haben ...« Der Rest geht in statischem Rauschen unter, dann bricht die Verbindung ganz ab. Als ich versuche, ihn zurückzurufen, komme ich nicht durch. Misthandy. (S. 109, Mitte)

Welche Gerüchte könnte Tommy gehört haben? Schreibe seine Warnung weiter.

Ich habe Gerüchte gehört, dass eines der Mädchen, die beim letzten Mal gewonnen haben ...

NAME _____

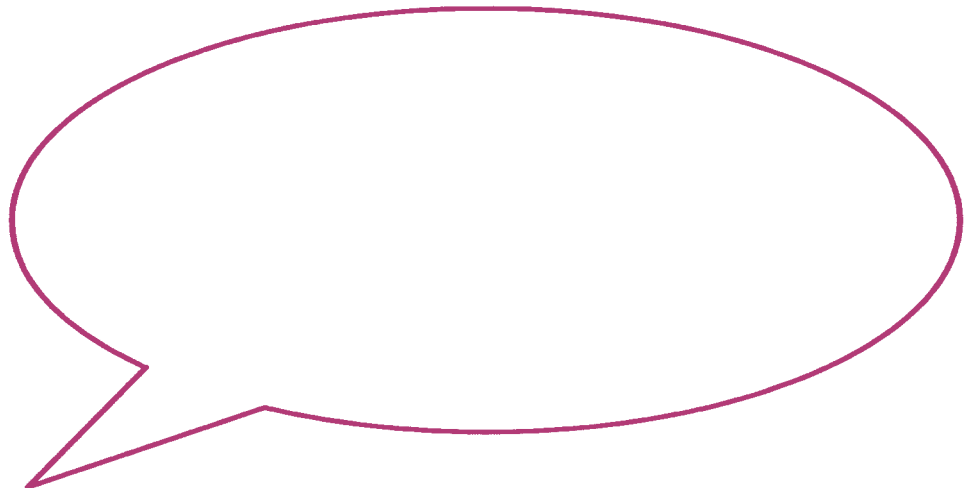
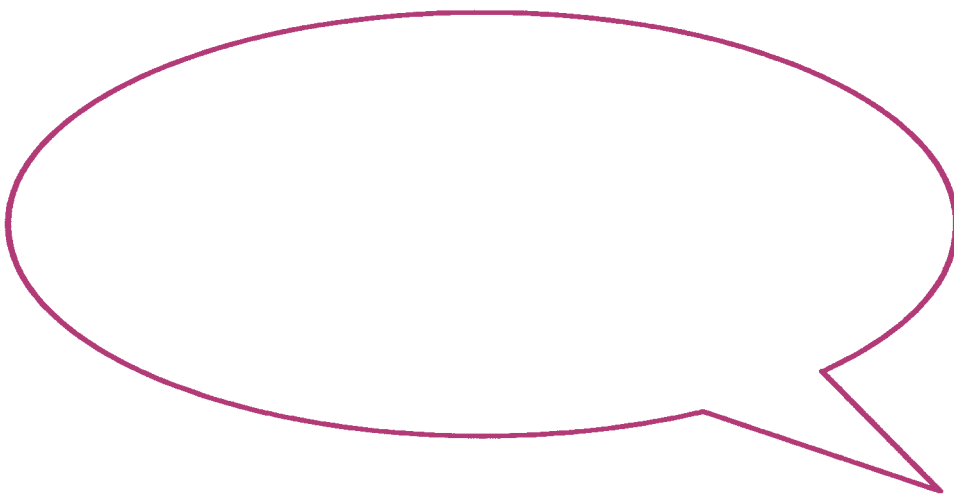
DATUM _____

Kapitel Sieben: Ich liebe dieses Spiel!

Am Ende des siebten Kapitels ist Vee in Hochstimmung: die bestandene Challenge, die vielen „Fans“ und Ian, der ihr das Gefühl gibt, etwas ganz Besonderes zu sein.

Und jetzt? Hatte ich jede Menge Spaß, mir sind tolle Preise sicher, und vielleicht gewinne ich sogar zusätzlich noch Bargeld. Aber noch wichtiger ist mir der wahnsinnig nette Typ neben mir, der mich anschaut, als würde er mich am liebsten aufessen. Ich liebe dieses Spiel. (S. 137)

Aber Vee hat wegen der Teilnahme an *Nerve* auch schon ganz andere Stimmungen erlebt. Suche zwei Textstellen, bei denen sich Vee negativ über die Challenge bzw. *Nerve* äußert und schreibe sie unten in die Sprechblasen. Notiere dazu die Seitenzahl sowie die genaue Stelle (oben/Mitte/unten).



NAME _____ DATUM _____

Kapitel Acht: It's showtime

Formuliere mögliche Fragen, die man Vee zu diesem Zeitpunkt in einem Interview stellen könnte. Schlüpf in ihre Rolle und beantworte die Fragen.

 Reporterin/Reporter: _____


Vee: _____

 Reporterin/Reporter: _____

Vee: _____

 Reporterin/Reporter: _____

Vee: _____

 Reporterin/Reporter: _____

Vee: _____

 Reporterin/Reporter: _____

Vee: _____

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Neun: Ich will nur noch nach Hause

Ich sehe die Gesichter meiner Eltern vor mir. Es hat sie eine Menge gekostet, mich heute Abend in die Freiheit zu entlassen und darauf zu vertrauen, dass nichts passieren wird. Und ich hatte ihnen doch so gerne beweisen wollen, dass sie sich keine Sorgen machen müssen. Wie habe ich sie nur so enttäuschen können? (S. 159, oben)

1. Wovor haben Vees Eltern Angst? Was war vorgefallen? Lies die Textstellen auf Seite 22 unten, Seite 29 unten und Seite 68 oben und schreibe deine Vermutung auf.

2. Wie schätzt du die Reaktion von Vees Eltern ein, ihr fünf Monate Hausarrest zu geben? Schreibe deine begründete Meinung auf, ob Hausarrest nach dem „Vorfall“ eine gute Lösung ist oder nicht.

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Zehn: Bist du dabei oder nicht?

Soll Vee die sechste Challenge annehmen? Ihre Gefühle und Gedanken schwanken sehr. Schreibe die entsprechenden Textpassagen in die Tabelle, belege sie mit Angabe der Seitenzahl samt genauen Stellenangaben (oben, Mitte, unten).

Für die Challenge	Gegen die Challenge

NAME _____ DATUM _____

Kapitel Elf: Geht zum Interview in die Kabinen

In Kapitel 11 liest man das Interview, das Gayle mit Vee führt (ab S. 178 unten).
Verfasse ein mögliches *Nerve*-Interview mit Ian.

 *Nerve:* _____


Ian: _____

 *Nerve:* _____

Ian: _____

 *Nerve:* _____

Ian: _____

 *Nerve:* _____

Ian: _____

 *Nerve:* _____

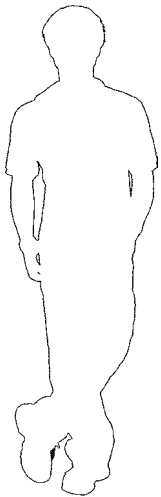
Ian: _____

NAME _____

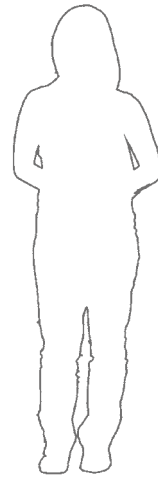
DATUM _____

Kapitel Elf und Zwölf: Ihr spielt jetzt als ein Team

Was erfährst du über die anderen fünf Mitspieler? Trage die Informationen ein, die du aus dem elften (ab S. 185 unten) und zwölften Kapitel sammeln kannst.



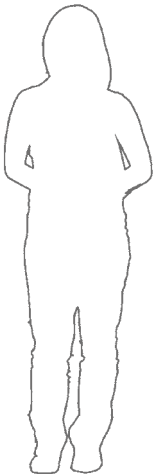
Samuel



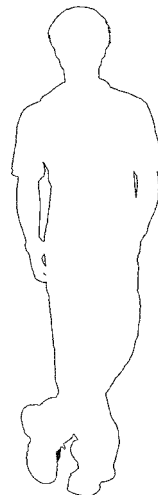
Jen



Micki



Danielle



Ty

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Dreizehn: Pfeil ins Herz

Nerve spielt entsetzlich mit Vees Gefühlen. Welches Gefühl passt zu den Texten in den Rahmen? Trage ein.

Er grinst und bleibt lange genug in der Leitung, dass mir ihr Schmerzensschrei wie ein Pfeil ins Herz schießt.

Ein Anruf? Ich kann kaum glauben, dass unsere erste Aufgabe auf dem Weg zum Hauptpreis ein Scherzanruf sein soll.

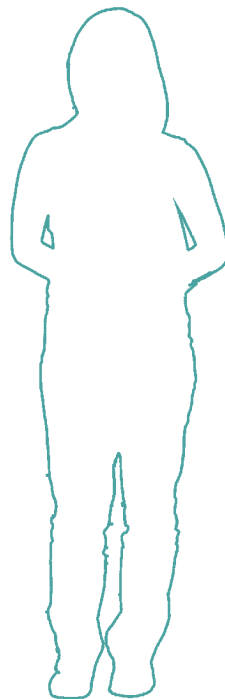
Daniella tut mir zwar leid, aber ich bin auch gespannt darauf, wie der Anruf verläuft. Was ist bloß los mit mir?

Oh Gott! Das können sie nicht von uns verlangen! Der Gedanke an das Gesicht meiner Eltern, wenn sie so eine Nachricht bekommen, treibt mir die Tränen in die Augen. »Das kann ich nicht!«, flüstere ich.

Ein lautes Piepen ertönt von den Bildschirmen und mahnt: Halte dich an die Vorgaben. Was? Ich darf mich nicht entschuldigen, bevor ich das Gespräch anfangen? Meinen sie das mit mogeln?

Ich weiß nicht, was ich erwartet habe. Aber die Leute von Nerve haben bekommen, was sie wollten – von uns allen. Die Schweine.

Ich habe das Gefühl, als hätte ich einen Schlag in den Magen bekommen. Wieder einmal bin ich vor aller Welt gedemütigt worden.



NAME _____

DATUM _____

Kapitel Fünfzehn: Ein Opfer auswählen

Alles, was ihr tun müsst, ist, ein Opfer auszuwählen.

Wer wählt wen? Versuche die Entscheidung aus der Sicht der Protagonisten zu begründen.

Micki: Ich wähle _____, weil _____

Jen: Ich wähle _____, weil _____

Ty: Ich wähle _____, weil _____

Daniella: Ich wähle _____, weil _____

Samuel: Ich wähle _____, weil _____

Ian: Ich wähle _____, weil _____

Vee: Ich wähle _____, weil _____

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Sechzehn: Als ob sie das tun würden

Ab dem sechzehnten Kapitel ist für Vee das Spiel vorbei und es geht um Flucht. Doch so leicht ist das Aussteigen nicht.

Schneide die Textpassagen des Kapitels aus und bringe sie in die richtige Reihenfolge.

Der Schrank! Ich renne darauf zu. Nicht weil ich zum Verbandkasten will, sondern um die anderen von den Waffen fernzuhalten.

Ty streckt abwehrend den Arm aus. »Ich gebe ihr das Pflaster. Nur für den Fall, dass irgendein Dummkopf glaubt, er könnte sich eine Waffe schnappen und das Türschloss aufschließen.«

Ian schlägt um sich, während ich versuche, mich aus Mickis Griff zu winden. Aber sie ist stärker als ich, wirft mich bäuchlings auf den Boden und lässt sich auf mich fallen.

„Ich brauche einen Arzt!“, rufe ich.
„Euer Pitbull ist durchgedreht!“

»Mach es nicht, Ty!«, rufe ich. »Das ist doch genau wie in »Herr der Fliegen«! Nerve will, dass wir uns in gewalttätige Wilde verwandeln. Zeig ihnen, dass du dein eigener Herr bist.«

Zwei Sekunden später bin ich an der Tür.
Aber Micki ist genauso schnell an Daniella und Ty vorbei.
»Du gehst nirgendwohin, Schlampel!«, ruft sie und reißt mich am Ellbogen zurück.

Er springt hoch und schüttelt vor der nächsten Kamera die geballte Faust.
»Ihr Schweine habt uns eingeschlossen! Das ist Freiheitsberaubung!«

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Sechzehn: Als ob sie das tun würden Fortsetzung

»Das könnt ihr nicht machen!«,
schreie ich. »Wir verklagen euch!«

Vielleicht sehen wir die Modera-
toren deswegen nicht mehr, weil
wir jetzt in der Phase sind, in der
Schusswaffen ins Spiel kommen.

Ich ducke mich hinter Ian, ziehe
das Handy aus der Tasche und
wähle 911. Micki stürzt sich mit
wutentbranntem Gesicht auf
mich, doch Ian hält sie zurück.
Aber es spielt keine Rolle, denn
der Anruf wird blockiert.

Okay, Spieler, Zeit, euch eure Preise
zu verdienen!

Die Tür klemmt anscheinend. Wir
schicken so bald wie möglich einen
Handwerker.

Ty, leg die Waffen auf den Tisch,
eine vor jeden Spieler.

Ian läuft zur Tür, umfasst den Griff
und zerrt daran.
»Hey, was ...?«
Plötzlich lässt der Druck von Mi-
ckis Gewicht auf mir nach, aber
meine Brust ist wie zugeschnürt,
als ich sehe, wie Ian vergeblich
an der Tür rüttelt. Da stimmt was
nicht.

Ich verschränke die Arme vor der
Brust und wiederhole laut immer
wieder: »Wer uns zuschaut, soll
die 911 anrufen.«

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Siebzehn: Was glaubt denn das Publikum?

Polizei? Wegen eines Spiels? Jeder weiß doch, dass das alles bloß gestellt ist.

Sydney

Glaubt er wirklich immer noch, dass diese Pistolen nicht tödlich sind? Was glaubt denn das Publikum?

Vee

Deine Angst ist nicht echt, Vee, sondern künstlich erzeugt.

Tommy

Was meinst du? Was glaubt das Publikum? Schreibe in die Rahmen sechs mögliche Gedanken von Menschen, die „das Spiel“ gerade live verfolgen.

NAME _____ DATUM _____

Kapitel Achtzehn: Das hier ist das Finale

Unterteile das Kapitel in fünf bis sechs Unterkapitel und gib jedem eine eigene Überschrift.

Nummer	Seitenangabe von – bis (oben, Mitte, unten)	Überschrift
1		
2		
3		
4		
5		
6		

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Neunzehn: Game over, Tommy!

Im neunzehnten Kapitel stellt sich heraus, dass Tommy *Nerve* wichtige Informationen über Vee geliefert hat. Du kennst mittlerweile die Machenschaften von *Nerve*. Mit welchen Worten könnten sie Tommy dazu gebracht haben? Schreibe einen möglichen Chat-Verlauf auf.

CHAT

Nerve

Tommy

Nerve

Tommy

Nerve

Tommy

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Zwanzig: Ich entscheide mich für ...

Nun musst du dich entscheiden. Löse die Quizaufgaben zu Kapitel 20 und unterstreiche die richtigen Antworten.

Für welche Tür entscheidet sich Vee?

- ➔ Für die hintere Tür
- ➔ Für die Tür, hinter der man Musik hören kann
- ➔ Für die grüne Tür

Als sie von feiernden Beobachtern erkannt werden, ...

- ➔ wird die Musik leiser gedreht;
- ➔ passiert gar nichts;
- ➔ bringt ein Junge sie zurück in den Spielraum.

Als Vee ins Mikrofon spricht, ...

- ➔ wünscht sie allen noch einen fröhlichen Tanzabend;
- ➔ warnt sie die Anwesenden vor *Nerve* und ihren Machenschaften;
- ➔ fragt sie nach der Polizei.

Als die Polizisten den Ort erreichen, ...

- ➔ stellt Vee fest, dass Führerschein und Pistole verschwunden sind und entzieht sich ihnen;
- ➔ fällt Vee ihnen in die Arme;
- ➔ nehmen sie Vees Zeugenaussage auf.

Ian kann sich eine Privatschule leisten, weil ...

- ➔ er geerbt hat;
- ➔ er einen Vorschuss von *Nerve* bekommen hat;
- ➔ er ein Stipendium bekommen hat und zusätzlich beim Pizzaservice arbeitet.

NAME _____

DATUM _____

Kapitel Einundzwanzig: Einen Monat später

1. Vervollständige die Sätze.

In der SMS, die Vee wöchentlich an alle neuen Telefonnummern und *ThisIsMe*-Adressen schickt, warnt _____

Dreimal wöchentlich trifft sich Vee zum Joggen mit _____

Tommy ist Vee beim Kampf gegen *Nerve* _____

Vee und Ian hoffen, dass sie umso uninteressanter werden, je _____

Sydney und Vee arbeiten nach der Schule regelmäßig an _____

Dass Vee ihren Eltern alles über *Nerve* erzählt hatte, hat den Nebeneffekt, dass _____

In dem Paket befinden sich _____

2. Wie verstehst du die letzten vier Sätze?

NAME _____

DATUM _____

Rezension: Stärken und Schwächen des Buches

In der unten vermerkten Quelle kann man unter anderem die Rezension von *Leseratte 2007* zu dem Buch lesen. Verfasse selbst eine Buchbesprechung.

Das Buch hat seine Stärken und Schwächen. Ganz besonders die Challenges faszinieren mich, wofür die Menschen bereit sind, nur um ihre Herzenswünsche so einfach wie möglich zu bekommen. Die Bereitschaft wird immer da bleiben. So geht das Buch indirekt auch auf die aktuellen Challenges ein, die immer gefährlicher werden, um zum Beispiel mehr Klicks zu bekommen.

Auch das Ende fand ich gut gelungen, weil auch mal ein Schlusstrich gezogen werden muss und dies verdeutlicht dieses Buch sehr deutlich.

Vee und Ian waren gut umgesetzte Charaktere, die mir viel Spaß beim Lesen beschert haben, aber schon noch deutlich ausgebaut werden konnten. Auch die anderen Charaktere erscheinen ein wenig blass, gegenüber Vee und Ian.

Die Handlung war durchwachsen. Es gab schon ein paar gute Szenen, aber am Ende ging alles ziemlich schnell und wirkte ein wenig gezwungen.

Insgesamt konnte ich das Buch sehr schnell und gut lesen und die Thematik war sehr faszinierend. Also allem in allem immer noch ein 4-Sterne-Buch ...

(Quelle: lovelybooks.de/autor/Jeanne-Ryan/NERVE)

Meine Buchbewertung: _____

NAME _____

DATUM _____

Romanvorlage zum Kinofilm

Lies die Zusammenfassung des Filminhalts und markiere Gemeinsamkeiten von Roman und Film in Grün, Unterschiede in Gelb.

An der Highschool von Venus Delmonico, die kurz Vee genannt wird, gibt es einen neuen Gaming-Trend. Hierbei werden die Schüler via Social-Media-Anwendungen zur Erledigung von peinlichen oder manchmal auch äußerst riskanten Aufgaben aufgefordert, aber mit dem Spiel kann man auch Geld verdienen. Je riskanter die Aufgabe, desto mehr Geld kann man verdienen, je mehr Watcher man hat, desto riskanter werden die Aufgaben und höher die Summen des zu gewinnenden Geldes. Da Vee aus eher bescheidenen Verhältnissen kommt und auch ihre Mutter Nancy auf ihren Beitrag in die Haushaltskasse angewiesen ist, entschließt sie sich trotz anfänglicher Skepsis dazu, bei dem nicht ganz legalen Online-Game mitzuspielen, um so an Geld fürs College zu kommen. Sie wird zum Player, während andere ihr als Watcher die Aufgaben stellen, die bei *Nerve*, so der Titel des Spiels, als *Challenges* bezeichnet werden. Vees erste Aufgabe ist es, einen fremden Jungen zu küssen, und ihre Wahl fällt auf Ian, der in einem Restaurant wiederum die Aufgabe erhalten hatte, dort den Roman *To the Lighthouse* von Virginia Woolf zu lesen, bei dem es sich um Vees Lieblingsbuch handelt. Spätere Challenges sind allerdings weniger romantisch. So soll Ian gemeinsam mit Vee mit verbundenen Augen auf einem Motorrad fahren, und von dieser Aktion will sie sich auch nicht von ihrem besten Freund Tommy abbringen lassen. Während immer mehr Player ausscheiden, wird es für Vee ein Spielen um ihr Leben, vor allem nachdem sie einen folgenschweren Fehler begeht. Auch Ian, mit dem sie die meisten ihrer Challenges bestreiten soll, ist ein Player, allerdings hat er ein Geheimnis und spielt deshalb nicht immer ehrlich. So muss er dafür sorgen, dass Vee sich mit ihrer besten Freundin streitet, die ebenfalls *Nerve* spielt. Was als harmloses Spiel begann, entpuppt sich schnell als Kampf jeder gegen jeden und die Watcher entscheiden über Leben und Tod der Player, ihrer Familien und deren ganze Existenz.

(Quelle: www.wikipedia.de)

NAME _____ DATUM _____

Erzählperspektive

1. Fülle die Lücken in dem Text unten. Folgende Wörter sollen eingesetzt werden:

Erzähler Position Wirkungen kommentiert allwissend
 Erzählperspektiven subjektiven Personalpronomen

Jeder epische Text braucht eine „Stimme“, die dem Leser die Geschichte vermittelt, also einen _____. Je nachdem, welche _____ der Erzähler einnimmt, unterscheidet man in der Literatur vier verschiedene _____:

- ➔ die auktoriale Erzählperspektive,
- ➔ die personale Erzählperspektive,
- ➔ die neutrale Erzählperspektive,
- ➔ die Ich-Erzählung.

Durch die Wahl der Erzählperspektive können die Autoren verschiedene _____ erzielen. Als Leser kann man die gewählte Perspektive einordnen, indem man im Text untersucht, wer die Geschichte erzählt und was der Erzähler weiß.

Der auktoriale Erzähler weiß alles über alle handelnden Figuren, er ist _____.

Der personale Erzähler erzählt aus der Perspektive einer oder mehrerer literarischer Figuren, er weiß somit nicht alles und schildert die Geschichte mit Hilfe der Namen der handelnden Personen, bzw. mit _____ er oder sie.

Der neutrale Erzähler erzählt, indem er lediglich beschreibt, was äußerlich wahrnehmbar ist (camera eye), also was die literarischen Figuren tun. Er _____ nicht.

Der Ich-Erzähler kann nur erzählen, was das Ich der Geschichte sieht, hört, denkt ..., die Geschichte wird somit aus einer _____ Sicht erzählt.

2. Untersuche die Erzählperspektiven im Prolog und in den Kapiteln. Trage ein:

Im Prolog handelt es sich um _____,

in den Kapiteln um _____.

AB 1 Prolog: Wenn wir es sagen ...

Ein Prolog ist eine Einleitung, Vorrede oder auch ein Vorwort. Hier wird im Prolog Spannung erzeugt, indem eine vorerst losgelöste Geschichte erzählt wird, die Fragen aufwirft und deren Schluss offenbleibt. Was erfährt man als Leser, was nicht? Kreuze an.

	Erfahre ich im Prolog	Erfahre ich <u>nicht</u> im Prolog
Wer sind „die Beobachter“?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Warum genau hatte Abigail seit fast einer Woche das Haus nicht verlassen?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Meldete sie sich beim Ranger des Shenandoah-Nationalparks an?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hatte sie Angst?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wollte Abigail den Nationalpark länger besuchen?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wie geht das „Spiel“?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Versuchte sie sich zu verstecken?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wurde sie verfolgt?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hatte sie bei der „Aftershow“-Sendung mitgemacht?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wie viele Mitspieler gab es?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Was nahm der Mann aus der ersten Tasche?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Was nahm der Mann aus der zweiten Tasche?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

AB 2 Kapitel Eins: Das Mädchen hinter dem Vorhang

Im ersten Kapitel lernt man die Ich-Erzählerin Vee und ihre Welt beim Highschool-Theater kennen. Fülle die Rahmen mit den Informationen, die du bekommen konntest.

Was ich beim Theater mache: Maskenbildnerin, helfe den Schauspielern beim Kostümwechsel, ziehe den Vorhang auf.

Der Junge, den ich gern treffen möchte: Matthew.

Meine beste Freundin: Sydney.

Wo ich lebe: Seattle.

So groß und schwer bin ich: 1,63 m und 51 kg.

So werde ich von Matthew genannt: kleine Vee.

Vor fünf Monaten gab es einen „Vorfall“. Seitdem muss ich: die strengen Regeln meiner Eltern befolgen und mein Ausgehverbot wohl akzeptieren.

Andere Freunde von mir: Liv, Eulie, Tommy.

Meinen Geburtstag feiere ich am: 24. Dezember.

Das Video drehe ich, weil: ich es gerade satt hatte, nicht beachtet zu werden, neidisch auf Sydney und insgesamt frustriert bin.

AB 3 Kapitel Eins: Also nichts für mich, oder was?

Am Ende des ersten Kapitels führt Vee die Challenge des Online-Spiels *Nerve* durch. Welche vorherigen Bemerkungen/Gefühle/Ereignisse waren für ihre Entscheidung relevant? Markiere unten alle relevanten Sätze aus dem Roman.

Er dreht sich um, sodass wir uns gegenüberstehen, stützt die Unterarme rechts und links von meinem Kopf an die Wand und sagt mit seiner seidenweichen Stimme, die sich immer so anhört, als würde er einem gerade ein Geheimnis verraten: »Ich würde dich total gerne in diesem Kleid sehen.«

»Sag das bloß nicht, Sydney. Sie wollte sich diesen Monat unbedingt bewerben, aber dann ist ihr klar geworden, dass die Live-Runde am selben Abend stattfindet wie die letzte Vorstellung.«

Zwar ärgere ich Sydney immer wieder damit, dass sie eine Diva ist, aber das sage ich nicht hinter ihrem Rücken.

Er wedelt mit dem Handy vor meiner Nase herum. »Du solltest mitmachen, kleine Vee.«

Matthew scrollt sich durch die Homepage von *Nerve*. »Hier ist eine Liste von Challenges, die du versuchen könntest ...«

Greta von der Requisite kommt aus der Kulisse und berührt Matthew am Arm.

Obwohl es noch eine halbe Stunde dauert, bis der letzte Vorhang fällt, folge ich Matthew bis zum Bereich neben der Bühne.

Die Schauspieler versammeln sich für den letzten Song um Sydney und Matthew und ich ziehe den Vorhang zu.

Das war's? Unsere Chance, allein zu sein, und er geht einfach? Mein Magen verkrampft sich schmerzhaft. Und warum interessierte er sich für die Rosen?

»Du hast einen tollen Job gemacht, Tommy. Niemand hätte die Kulissen so hingekriegt wie du.«

Beim Löschen der Mitteilung fällt mir auf, dass Matthew die *Nerve*-Seite offengelassen hat. Das Spiel, von dem er weiß, dass ich es niemals spielen würde.

AB 4 Kapitel Zwei: Wo bist du gewesen?

Stelle dir vor, Vee hätte ein Tagebuch geführt. Berichtige die Ereignisse des zweiten Tages (beginnend auf S. 39 unten) an den Stellen, wo es nötig ist. Streiche falsche Wörter oder Passagen durch und schreibe das Richtige darüber.

Nachdem ich **furchtbar** geschlafen habe, wollte ich mir das Video der Challenge auf dem Computer ansehen und ging auf die *Nerve*-Seite. Insgesamt hatten sich über fünfzigtausend Leute für die Live-Runden beworben. Ich war ganz erschrocken, als ich sah, dass es über achtzig Kommentare zu dem Clip gab, **mehr als doppelt so viele wie für alle anderen Videos dieser Kategorie zusammen**. Tommy hatte die Aufnahme kommentiert, das hatte ich gar nicht mitbekommen. Als ich mir das Wasser über den Kopf goss, war meine Bluse sofort durchsichtig. Ich las einige Kommentare und fühlte mich sehr **peinlich berührt**.

In der Schule schien alles gut zu verlaufen, keiner meiner Freunde war auf das Video aufmerksam geworden, bis **Matthew** einen Kommentar über einen Kaffee losließ ... Als ich zwischendurch die *Nerve*-Seite checkte, hatte mein Video hundertfünfzig Kommentare und ich war darüber **beschämt aber auch geschmeichelt**. Ich habe dann mit Sydney über alles gesprochen. Wir traten die Flucht nach vorn an und erzählten in der Garderobe allen Anwesenden über meine *Nerve*-Challenge. Matthew zeigte das Video **dreimal** und niemand regte sich darüber auf. Bevor das Stück weiterging, fragte ich Matthew, wie er auf das Video gestoßen war. **Die von Nerve haben es mir geschickt**, meinte er.

AB 6 Kapitel Vier: Das Spiel beginnt

Nach der zweiten Challenge ist Vee in Hochstimmung. Was sagen oder denken andere über ihre weitere Teilnahme bei *Nerve*? Suche Textstellen und schreibe sie in die Sprechblase der entsprechenden Person. Was würdest du dazu sagen?

Sydney:

Wie konntest du nur? (S. 66, unten)

»... Du hast gesagt, du würdest es nicht noch mal machen! Was, wenn wieder etwas schiefgegangen wäre? Wenn irgendetwas passiert wäre, was ich nicht so schnell wieder hätte hinbiegen können wie deine erste Challenge?« (S. 67, Mitte)

»Du kapiert es einfach nicht. Was, wenn sie andere Spieler geschickt hätten, um dich zu belästigen oder irgendwas wirklich Schreckliches zu tun? Weißt du noch, was sie mit dem Mädchen gemacht haben, das diese Zwangsstörungen hatte?« (S. 67, unten)

»Ich versteh dich nicht, Vee. Manchmal hast du so was Selbstzerstörerisches an dir.« (S. 68, oben)

Matthew:

»In Austin haben die Live-Runden angefangen. Ich wette, du würdest in einem Cowgirl-Outfit großartig aussehen. Fühlst du dich heute Abend mutig, kleine Vee?« (S. 71, oben)

Tommy:

»Du hast doch gesehen, wie sie die Teilnehmer im letzten Spiel terrorisiert haben. Kein Preis ist so etwas wert.« (S. 81, unten)

»Wenn die Spieler tatsächlich nie etwas Riskantes oder Halblegales tun müssten, warum bleiben die Betreiber des Spiels dann total anonym?« (S. 82, oben)

»Ich glaube, du weißt nicht, worauf die dich einlässt.« (S. 82, Mitte)
Und denk dran, wie schlecht es dir nach dem ersten Mal ging.« (S. 83, oben)

AB 7 Kapitel Fünf: Zehn Fragen und ein Lied

Hier liest du Antworten zum Inhalt des fünften Kapitels. Wie würden die Fragen dazu lauten? Schreibe sie auf.

Was verlangt *Nerve* vor der neuen Challenge?
Vee soll Tommy „in die Wüste schicken“.

Wo findet die dritte Challenge statt? Wo soll sie Ian treffen?
In der Pacifica Bowling Bahn.

Was steht auf dem Schild, das über der Bowlingbahn angebracht wurde?
Heute Abend: Wahre Liebe wartet – Keuschheitsanhänger-Treffen.

Wen trifft sie in der Bowlinghalle?
Jack, einen Jungen, in den ihre Freundin Eulie seit Monaten verliebt ist.

Wer wartet auf dem Parkplatz?
Die persönlichen Beobachter, die alle direkt mit *Nerve* verbunden sind.

Wer sind die Beobachter?
Jugendliche, aber auch Erwachsene, Frauen und Männer.

Was hört Vee plötzlich mitten im Trubel?
Ein Geräusch, wie von einem schreienden Kind.

Kann Vee über ihr Handy Kontakt zu ihren Freunden aufnehmen?
Nein, alle Kontakte sind von *Nerve* blockiert worden.

Warum bekommen Vee und Ian eine Sonderprämie?
Weil sie mehr Zuschauer hatten als die meisten anderen Challenges, die gleichzeitig stattfanden.

Was waren Ians bisherige Preise?
Bargeld und ein Busticket.

AB 9 Kapitel Sieben: Ich liebe dieses Spiel

Am Ende des siebten Kapitels ist Vee in Hochstimmung: die bestandene Challenge, die vielen „Fans“ und Ian, der ihr das Gefühl gibt, etwas ganz Besonderes zu sein.

Aber Vee hat wegen der Teilnahme an *Nerve* auch schon ganz andere Stimmungen erlebt. Suche zwei Textstellen, bei denen sich Vee negativ über die Challenge bzw. *Nerve* äußert und schreibe sie unten in die Sprechblasen. Notiere dazu die Seitenzahl sowie die genaue Stelle (oben/Mitte/unten).

Meine Knie fühlen sich an wie Gummi. Erst Tiffany und jetzt dieser Typ. Ich kann mich nicht daran erinnern, zweimal an einem Tag als »Schlampe« bezeichnet worden zu sein, noch nicht mal in einem ganzen Monat. Meine Unterlippe zittert. (S. 128, unten/129, oben)

Diese Challenge ist richtig hart. (S. 129, Mitte)

Plötzlich bin ich müde und wünsche mir nichts sehnlicher als nach Hause zu gehen, ein heißes Bad zu nehmen und mich ins Bett zu legen. (S. 129, unten)

Sehen sie denn nicht, dass ich dringend moralische Unterstützung brauche? (S. 129, unten)

AB 12 Kapitel Zehn: Bist du dabei oder nicht?

Soll Vee die sechste Challenge annehmen? Ihre Gefühle und Gedanken schwanken sehr. Schreibe die entsprechenden Textpassagen in die Tabelle, belege sie mit Angabe der Seitenzahl samt genauen Stellenangaben (oben, Mitte, unten).

Für die Challenge	Gegen die Challenge
Ein Stipendium für die Modedesign- Hochschule (S. 166 oben)	Meine Eltern machen mir die Hölle heiß. (S. 167 oben)
Ian: Vielleicht brauchst du die Challenge, um die Lage zu ändern? (S. 167 unten)	Auf jeden Fall werde ich für den Rest des Schuljahres Hausarrest kriegen. (S. 167 Mitte)
Ian: Und wenn deine Freunde sehen, wie toll du dich in der Endrunde schlägst, vergessen sie den kleinen Zusammenstoß mit Sydney bestimmt wieder ... (S. 168 Mitte)	Wenn ich nicht bald nach Hause komme, machen sie sich Sorgen. (S. 168 oben)
Vor allem weil die Ersparnisse, die für mein Studium gedacht waren, ziemlich geplündert werden mussten, um die Krankenhausrechnung zu bezahlen. (S. 168 unten)	
<i>Nerve</i> : Wenn du die große Preisrunde mitmachst, sorgen wir dafür, dass Sydney sich bei einem Agenten in Hollywood vorstellen kann. (S. 169 unten/170 oben)	
<i>Nerve</i> : Dein Publikum wartet. (S. 170 Mitte)	
... wenn ich [...] das über mich ergehen lasse, was uns in der Lounge erwartet, könnte das mein Leben wirklich verändern. (S. 172 oben)	

AB 14 Kapitel Elf und Zwölf: Ihr spielt jetzt als ein Team

Was erfährst du über die anderen fünf Mitspieler? Trage die Informationen ein, die du aus dem elften (ab S. 185 unten) und zwölften Kapitel sammeln kannst.

Samuel

männlich
dunkelhäutig
superkurzes Haar
winzige Brille

ohne Partner bei der Challenge
stammt aus Portland
Zuschauerbewertung: 24%

Jen

weiblich
Asiatin
pinkfarbener Iro
Piercings im Gesicht

Springerstiefel
Partnerin von Micki
stammt aus Reno
Zuschauerbewertung: zwischen 67 und 90 %

Micki

weiblich
Weiße
Piercings im Gesicht (Sicherheitsnadeln und Schrauben)

Springerstiefel
Partnerin von Jen
stammt aus Reno
Zuschauerbewertung: über 90%

Daniella

weiblich
kurvenreich
benutzt zu viel Selbstbräuner
sehr viele Armbreifen

lasziv
Partnerin von Ty
stammt aus Boise, Idaho
Zuschauerbewertung: zwischen 67 und 90 %

Ty

männlich
rothaarig
überdimensionierte Muskeln, ausgeprägter Kiefer,
nimmt wahrscheinlich Steroide

Partner von Daniella
stammt aus Boise, Idaho
Zuschauerbewertung: über 90%

AB 15 Kapitel Dreizehn: Pfeil ins Herz

Nerve spielt entsetzlich mit Vees Gefühlen. Welches Gefühl passt zu den Texten in den Rahmen? Trage ein.

Erleichterung

Ein Anruf? Ich kann kaum glauben, dass unsere erste Aufgabe auf dem Weg zum Hauptpreis ein Scherzanruf sein soll.

Mitleid/Neugier

Daniella tut mir zwar leid, aber ich bin auch gespannt darauf, wie der Anruf verläuft. Was ist bloß los mit mir?

Erstaunen

Ein lautes Piepen ertönt von den Bildschirmen und mahnt: *Halte dich an die Vorgaben*. Was? Ich darf mich nicht entschuldigen, bevor ich das Gespräch anfangen? Meinen sie das mit mogeln?

Scham

Ich habe das Gefühl, als hätte ich einen Schlag in den Magen bekommen. Wieder einmal bin ich vor aller Welt gedemütigt worden.

Wut

Ich weiß nicht, was ich erwartet habe. Aber die Leute von *Nerve* haben bekommen, was sie wollten – von uns allen. Die Schweine.

Entsetzen/Panik

Oh Gott! Das können sie nicht von uns verlangen! Der Gedanke an das Gesicht meiner Eltern, wenn sie so eine Nachricht bekommen, treibt mir die Tränen in die Augen. »Das kann ich nicht!«, flüstere ich.

Sorge/Schmerz

Er grinst und bleibt lange genug in der Leitung, dass mir ihr Schmerzensschrei wie ein Pfeil ins Herz schießt.

AB 18 Kapitel Sechzehn: Als ob sie das tun würden

Ab dem sechzehnten Kapitel ist für Vee das Spiel vorbei und es geht um Flucht. Doch so leicht ist das Aussteigen nicht. Schneide die Textpassagen des Kapitels aus und bringe sie in die richtige Reihenfolge.

Zwei Sekunden später bin ich an der Tür.

Aber Micki ist genauso schnell an Daniella und Ty vorbei.

»Du gehst nirgendwohin, Schlampe!«, ruft sie und reißt mich am Ellbogen zurück.

Ian schlägt um sich, während ich versuche, mich aus Mickis Griff zu winden. Aber sie ist stärker als ich, wirft mich bäuchlings auf den Boden und lässt sich auf mich fallen.

Ian läuft zur Tür, umfasst den Griff und zerrt daran.

»Hey, was ...?«

Plötzlich lässt der Druck von Mickis Gewicht auf mir nach, aber meine Brust ist wie zugeschnürt, als ich sehe, wie Ian vergeblich an der Tür rüttelt. Da stimmt was nicht.

Er springt hoch und schüttelt vor der nächsten Kamera die geballte Faust.

»Ihr Schweine habt uns eingeschlossen! Das ist Freiheitsberaubung!«

Die Tür klemmt anscheinend. Wir schicken so bald wie möglich einen Handwerker.

»Das könnt ihr nicht machen!«, schreie ich. »Wir verklagen euch!«

Vielleicht sehen wir die Moderatoren deswegen nicht mehr, weil wir jetzt in der Phase sind, in der Schusswaffen ins Spiel kommen.

Ich ducke mich hinter Ian, ziehe das Handy aus der Tasche und wähle 911. Micki stürzt sich mit wutentbranntem Gesicht auf mich, doch Ian hält sie zurück. Aber es spielt keine Rolle, denn der Anruf wird blockiert.

»Ich brauche einen Arzt!«, rufe ich. »Euer Pitbull ist durchgedreht!«

Der Schrank! Ich renne darauf zu. Nicht weil ich zum Verbandkasten will, sondern um die anderen von den Waffen fernzuhalten.

Ty streckt abwehrend den Arm aus. »Ich gebe ihr das Pflaster. Nur für den Fall, dass irgendein Dummkopf glaubt, er könnte sich eine Waffe schnappen und das Türschloss aufschließen.«

Okay, Spieler, Zeit, euch eure Preise zu verdienen!

Ty, leg die Waffen auf den Tisch, eine vor jeden Spieler.

»Mach es nicht, Ty!«, rufe ich. »Das ist doch genau wie in »Herr der Fliegen«! Nerve will, dass wir uns in gewalttätige Wilde verwandeln. Zeig ihnen, dass du dein eigener Herr bist.«

Ich verschränke die Arme vor der Brust und wiederhole laut immer wieder: »Wer uns zuschaut, soll die 911 anrufen.«

AB 22 Kapitel Zwanzig: Ich entscheide mich für ...

Nun musst du dich entscheiden. Löse die Quizaufgaben zu Kapitel 20 und unterstreiche die richtigen Antworten.

Für welche Tür entscheidet sich Vee?

- ➔ Für die hintere Tür
- ➔ Für die Tür, hinter der man Musik hören kann
- ➔ Für die grüne Tür

Als sie von feiernden Beobachtern erkannt werden, ...

- ➔ wird die Musik leiser gedreht;
- ➔ passiert gar nichts;
- ➔ bringt ein Junge sie zurück in den Spielraum.

Als Vee ins Mikrofon spricht, ...

- ➔ wünscht sie allen noch einen fröhlichen Tanzabend;
- ➔ warnt sie die Anwesenden vor Nerve und ihren Machenschaften;
- ➔ fragt sie nach der Polizei.

Als die Polizisten den Ort erreichen, ...

- ➔ stellt Vee fest, dass Führerschein und Pistole verschwunden sind und entzieht sich ihnen;
- ➔ fällt Vee ihnen in die Arme;
- ➔ nehmen sie Vees Zeugenaussage auf.

Ian kann sich eine Privatschule leisten, weil ...

- ➔ er geerbt hat;
- ➔ er einen Vorschuss von *Nerve* bekommen hat;
- ➔ er ein Stipendium bekommen hat und zusätzlich beim Pizzaservice arbeitet.

AB 23 Kapitel Einundzwanzig: Einen Monat später

Vervollständige die Sätze.

In der SMS, die Vee wöchentlich an alle neuen Telefonnummern und ThisIsMe-Adressen schickt, warnt sie vor *Nerve* und ruft zur Recherche auf, wer dahinter steht.

Dreimal wöchentlich trifft sich Vee zum Joggen mit Ian.

Tommy ist Vee beim Kampf gegen *Nerve* eine große Hilfe.

Vee und Ian hoffen, dass sie umso uninteressanter werden, je demonstrativer sie sich zur Schau stellen.

Sydney und Vee arbeiten nach der Schule regelmäßig an Vees Bewerbungsmappe für die Zulassung zum Modedesignstudium.

Dass Vee ihren Eltern alles über *Nerve* erzählt hatte, hat den Nebeneffekt, dass sie jetzt wissen, wie sehr Vee an ihrem Leben hängt.

In dem Paket befinden sich die apricotfarbenen Schuhe, die Vee ursprünglich in einer Challenge gewonnen hatte.

AB 25 Romanvorlage zum Kinofilm

Lies die Zusammenfassung des Filminhalts und markiere Gemeinsamkeiten von Roman und Film in Grün, Unterschiede in Gelb.

An der Highschool von Venus Delmonico, die kurz Vee genannt wird, gibt es einen neuen Gaming-Trend. Hierbei werden die Schüler via Social-Media-Anwendungen zur Erledigung von peinlichen oder manchmal auch äußerst riskanten Aufgaben aufgefordert, aber mit dem Spiel kann man auch Geld verdienen. Je riskanter die Aufgabe, desto mehr Geld kann man verdienen, je mehr Watcher man hat, desto riskanter werden die Aufgaben und höher die Summen des zu gewinnenden Geldes. Da Vee aus eher bescheidenen Verhältnissen kommt und auch ihre Mutter Nancy auf ihren Beitrag in die Haushaltskasse angewiesen ist, entschließt sie sich trotz anfänglicher Skepsis dazu, bei dem nicht ganz legalen Online-Game mitzuspielen, um so an Geld fürs College zu kommen. Sie wird zum Player, während andere ihr als Watcher die Aufgaben stellen, die bei *Nerve*, so der Titel des Spiels, als *Challenges* bezeichnet werden. Vees erste Aufgabe ist es, einen fremden Jungen zu küssen, und ihre Wahl fällt auf Ian, der in einem Restaurant wiederum die Aufgabe erhalten hatte, dort den Roman *To the Lighthouse* von Virginia Woolf zu lesen, bei dem es sich um Vees Lieblingsbuch handelt. Spätere Challenges sind allerdings weniger romantisch. So soll Ian gemeinsam mit Vee mit verbundenen Augen auf einem Motorrad fahren,

und von dieser Aktion will sie sich auch nicht von ihrem besten Freund Tommy abbringen lassen. Während immer mehr Player ausscheiden, wird es für Vee ein Spielen um ihr Leben, vor allem nachdem sie einen folgenschweren Fehler begeht. Auch Ian, mit dem sie die meisten ihrer Challenges bestreiten soll, ist ein Player, allerdings hat er ein Geheimnis und spielt deshalb nicht immer ehrlich. So muss er dafür sorgen, dass Vee sich mit ihrer besten Freundin streitet, die ebenfalls Nerve spielt. Was als harmloses Spiel begann, entpuppt sich schnell als Kampf jeder gegen jeden und die Watcher entscheiden über Leben und Tod der Player, ihrer Familien und deren ganze Existenz.

(Quelle: www.wikipedia.de)

AB 26 Erzählperspektive

1. Fülle die Lücken in dem Text unten. Folgende Wörter sollen eingesetzt werden: **Wirkungen, subjektiven, Position, kommentiert, Erzähler, allwissend, Personalpronomen, Erzählperspektiven.**

Jeder epische Text braucht eine „Stimme“, die dem Leser die Geschichte vermittelt, also einen **Erzähler**. Je nachdem, welche **Position** der Erzähler einnimmt, unterscheidet man in der Literatur vier verschiedene **Erzählperspektiven**:

- ➔ die auktoriale Erzählperspektive,
- ➔ die personale Erzählperspektive,
- ➔ die neutrale Erzählperspektive,
- ➔ die Ich-Erzählung.

Durch die Wahl der Erzählperspektive können die Autoren verschiedene **Wirkungen** erzielen. Als Leser kann man die gewählte Perspektive einordnen, indem man im Text untersucht, wer die Geschichte erzählt und was der Erzähler weiß.

Der auktoriale Erzähler weiß alles über alle handelnden Figuren, er ist **allwissend**.

Der personale Erzähler erzählt aus der Perspektive einer oder mehrerer literarischer Figuren, er weiß somit nicht alles und schildert die Geschichte mit Hilfe der Namen der handelnden Personen, bzw. mit **Personalpronomen** er oder sie.

Der neutrale Erzähler erzählt, indem er lediglich beschreibt, was äußerlich wahrnehmbar ist (camera eye), also was die literarischen Figuren tun. Er **kommentiert** nicht.

Der Ich-Erzähler kann nur erzählen, was das Ich der Geschichte sieht, hört, denkt ..., die Geschichte wird somit aus einer **subjektiven** Sicht erzählt.

2. Untersuche die Erzählperspektiven im Prolog und in den Kapiteln. Trage ein:

Im Prolog handelt es sich um eine **personale Erzählperspektive**, in den Kapiteln um eine **Ich-Erzählung**.

Eva Bade absolvierte nach dem Abitur zunächst eine Ausbildung zur Verlagskauffrau und arbeitete als Lektorin für Sach- und Beschäftigungsbücher. Sie schloss dann ein Studium der Grundschulpädagogik an und ist seit einigen Jahren im Schuldienst tätig. Eva Bade lebt mit ihrer Familie in der Nähe von Hamburg.

www.schullektuere.de

© cbj Kinder- und Jugendbuch Verlag in der Verlagsgruppe Random House GmbH, München, August 2017

Alle Rechte dieser Ausgabe vorbehalten

Unterrichtsmaterialien erarbeitet von Eva Bade

nach dem Buch „Nerve – Das Spiel ist aus, wenn wir es sagen“ von Jeanne Ryan

© 2012 Jeanne Ryan

Originaltitel: NERVE

Originalverlag: Dial Books for Young Readers. Ein Imprint der Penguin Random House Verlagsgruppe (USA) Inc., New York

© 2013, 2016 für die deutschsprachige Ausgabe by cbj Kinder- und Jugendbuch Verlag

in der Verlagsgruppe Random House GmbH, Neumarkter Str. 28, 81673 München

Aus dem Amerikanischen von Tanja Ohlsen

Umschlaggestaltung: init | Kommunikationsdesign, Bad Oeynhausen

Umschlagmotiv: Motion Picture Artwork © 2016 Lions Gate Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Gestaltung und Satz der Unterrichtsmaterialien: FELSBERG Satz & Layout, Göttingen