

JEANNE RYAN

# NERVE

DAS SPIEL IST AUS, WENN WIR ES SAGEN

Lösungen

DIE GEFAHREN VON SOCIAL MEDIA

[www.schullektuere.de](http://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

## 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](http://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](http://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