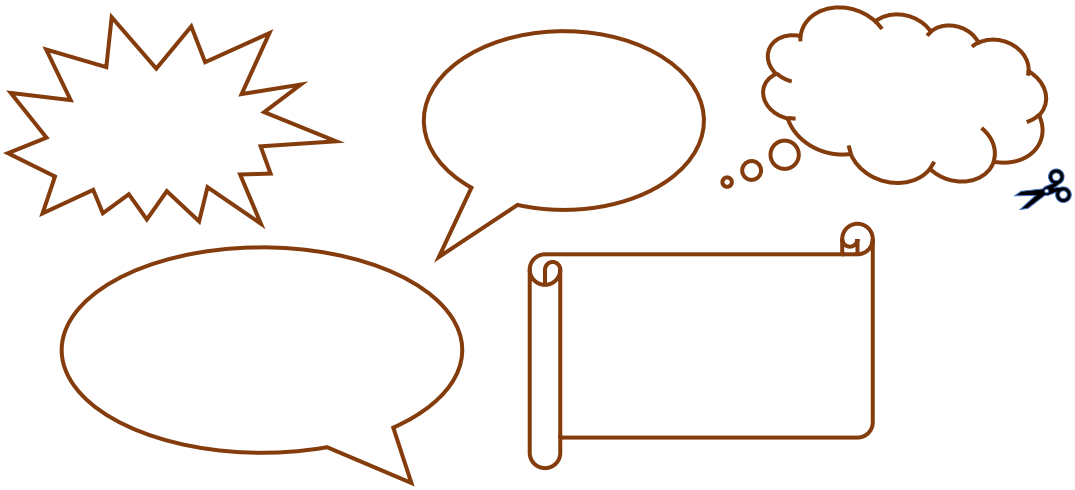
14. Comics - Aufbruch in fremde Welten

A Gestalte deinen eigenen Comic!

1. **Schneide** die **Bilder aus** und **klebe sie** in einer neuen Reihenfolge auf die folgende Seite!
2. Klebe – oder zeichne – passende **Sprechblasen, Gedankenblasen und Geräuschwörter, Erzählkästen dazu** und finde deinen eigenen **Text** für den Comic!



14. Comics - Aufbruch in fremde Welten

Titel:

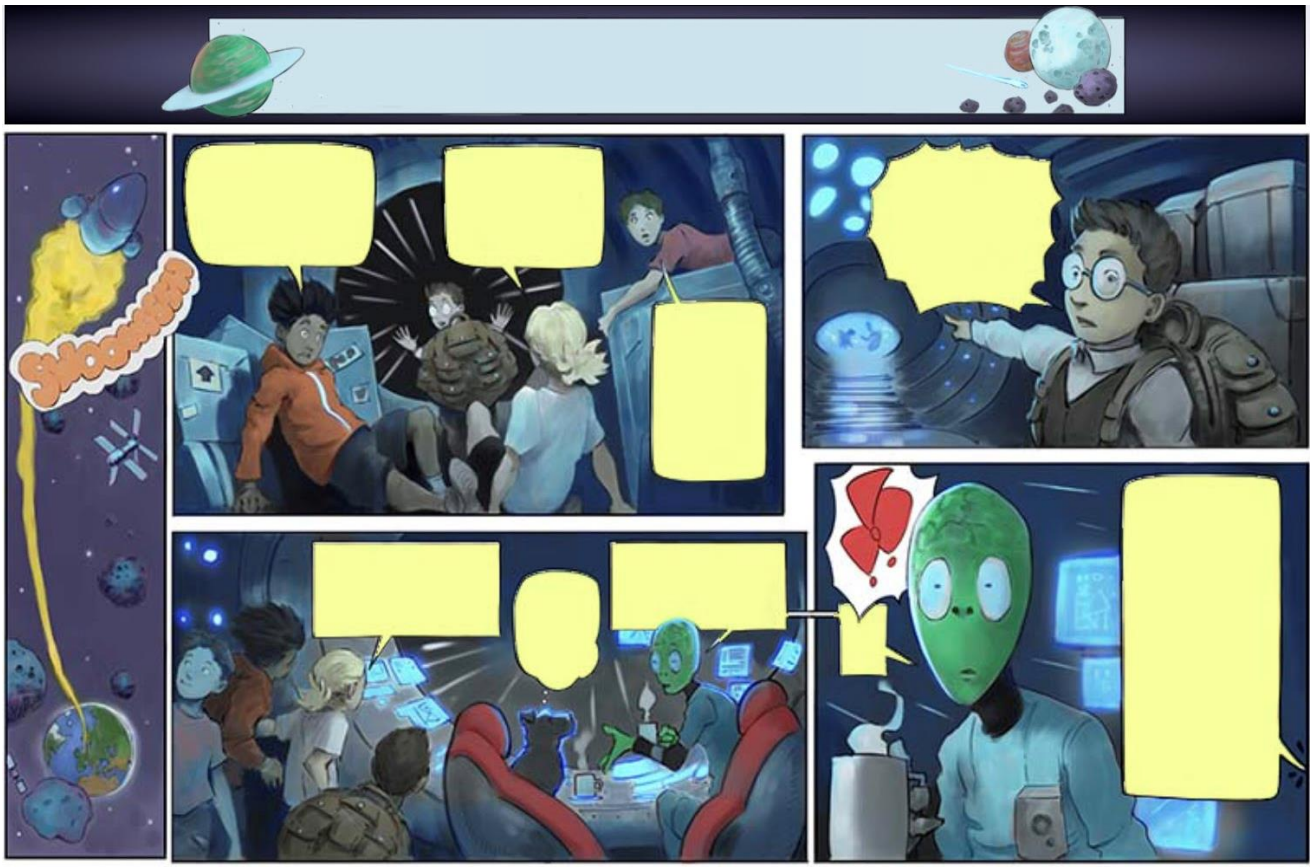
B

Füge einen passenden Text zum Comic hinzu!

1. Schau dir den Comic genau an und versuche, dich in die Situation der Figuren hineinzuversetzen! Stell dir dann vor, du bist **Comictexter*in**!

   a) Gib einen passenden Text in die **Sprech- und Gedankenblasen** ein!
   b) Finde einen **passenden Titel** für den Comic!

Was bisher geschah
Nachdem der Außerirdische Xrx auf dem Sportplatz der Akademie für zukünftige Raumfahrer*innen notgelandet ist, hält er den Hund Fido fälschlicherweise für einen Menschen und beschließt, ihn auf seinen Planeten mitzunehmen, um ihn näher zu untersuchen. Um den Hund zu retten, schleichen die vier Freunde Ali, Ping Pong, Profi und Teddy in das Raumschiff und die Laderampe schließt sich.



Einen eigenen Comic gestalten – Ihr könnt eine spannende Geschichte aus dem 1. oder 2. Kapitel auswählen und sie zu einem Comic machen. Oder, noch besser, ihr seid ganz kreativ und erfindet eine neue Geschichte.

a) Verwendet höchstens **6 Panels** für euren Comic!

b) Schreibt ein **Storyboard** (Drehbuch)! Die folgenden Themen sollen darin enthalten sein: Wie ist die Handlung? Wer sind die Figuren? Wo spielt die Geschichte? Welcher Text wird gesprochen? An welchen Stellen soll es Erzählkästchen geben?

Panel	Panel	Panel

Panel	Panel	Panel

c) Verwendet für jedes Panel ein DIN-A4-Blatt! So könnt ihr euren Comic dann in der Klasse präsentieren und an die Wand hängen.

mehr zum Thema